MED ÆSTETIKKEN FOR ØJE….

En undersøgelse af participatory design
som ramme for stillingtagen til æstetik
i viden- og læringsmiljøer

Tine Rosa Ebdrup

Ph.d. afhandling, juli 2014

RAMBØLL
DESIGNSKOLEN KOLDING
ARKITEKTSKOLEN AARHUS

TAK TIL…

Først og fremmest vil jeg sige tak til Rambøll for at gøre dette ph.d.-projekt muligt. En særlig tak til Jacob Storch fra Attractor og Lotte Svane fra Bygherrerådgivningen for at sige ja til projektet. Ligeledes en stor tak til Peder Kjøgx fra Attractor for at introducere mig for Rambøll og derved hjælpe projektet i gang. Jeg vil også sige tak til de andre dejlige mennesker, der var ansat hos Attractor i den periode, hvor jeg havde min gang der. I var inspirerende at være sammen med og interessante samtalepartnere. Især vil jeg takke Tim Struck, der deler min interesse for rum og æstetik og derved var en rigtig god sparringspartner og inspirator igennem hele projektet. Hvilket i særdeleshed kom til udtryk i den periode, hvor vi skrev et paper sammen. En periode i rent flow!

Jeg vil ligeledes sige en stor tak til Designskolen Kolding for at huse projektet og for altid at være en tryg havn, når havet føltes meget stort. Uden mine to dygtige vejledere Vibeke Riisberg og Thomas Markussens opbakning og ukuelige optimisme, kan jeg ikke forstille mig, hvordan jeg var kommet igennem de til tider turbulente perioder af projektet. En stor tak til jer begge for dette.

Mine ph.d.-kolleger på Designskolen Kolding skal også have en stor tak. Det har været guld værd at kunne dele sorger og glæder med jer. En særlig tak til Pia og Kirsten for det fantastisk morsomme samvær under konferencen i Bangkok og tak til Sisse, Ulla og Sidse for gode samtaler under slutspurten. Eva og Anne Louise, en stor tak for jeres støtte, interesse og optimisme.

Jeg vil også takke Chris Heape for god sparring og samtale, Carsten Friberg og Mads Folkmann for gode kommenterer til min midtvejsgennemgang og Tuuli Mattelmäki for at sørge for, at jeg kunne få et kort, men inspirerende ophold ved Aalto University – School of Arts & Design i Helsinki.

Og sidst, men ikke mindst, vil jeg af hjertet takke min familie og venner for at bakke mig op og tro på mig hele vejen igennem projektet. En særlig tak til jer, mor og far, for hjælp og støtte og til jer Emilie og Clara, mine skønne døtre, for jeres tålmodighed og store kram.

INDHOLDSFORTEGNELSE

INDLEDNING……..7

Formål *9*

Problemstilling *10*

Min baggrund *11*

Afhandlingens opbygning *12*

Begrebsafklaring *14*

KAPITEL 1: *Projektets forankring & empiriske grundlag*…….16

Rambøll som værtsvirksomhed *16*

Projektets bidrag set i et virksomhedsperspektiv *19*

Det empiriske grundlag *21*

KAPITEL 2: *Forskningsmetode*……..31

Constructive Design Research *31*

Lab, Field og Showroom *32*

Programmet som forskningsstruktur *37*

En konstruerende og eksperimenterende tilgang *43*

KAPITEL 3: *Det teoretiske grundlag*…… 48

Det æstetik-teoretiske grundlag *48*

Æstetik som Aisthesis *49*

Æstetik som virkemiddel *53*

Æstetikken sat i spil *58*

Systemisk teori og dens rolle i afhandlingen *61*

KAPITEL 4: *Design-metode*…….. 70

Participatory design *70*

Individuelle redskaber *75*

Sam-skabelse *78*

Artefakter/redskaber og kroppen *81*

Design:Lab og designspil *85*

Teknikker og redskaber i dette projekt *87*

Projektets bidrag til participatory design *90*

KAPITEL 5: *Proto-practice: eksperiment 1-4*……..... 91

Proto-practice fasen *91*

EKSPERIMENT 1: Atmosfæren & 3-D objekterne *95*

EKSPERIMENT 2: Metaforen & funktionerne *107*

EKSPERIMENT 3: Den sociale funktion & mood boardet *125*

EKSPERIMENT 4: Scenariebygning & taktilitet *140*

Opsamling på eksperiment 1-4 *151*

Foreløbige svar på forskningsspørgsmål *154*

KAPITEL 6: *Operationalisering af teori & empiri*……. 156

Fra teori til praksis *156*

Proceshjulet *157*

To processtrukturer *160*

Klangbundsmodellen *161*

Klangbundsmodellen og sam-skabelse af mening *165*

Relationel æstetik – to formål *167*

Æstetiktrappen *168*

Æstetiktrappens relevans og trin 5 som grundlag for nye eksperimenter *181*

KAPITEL 7: *Det etablerede program: eksperiment 5-7*…….. 184

Det etablerede program *184*

EKSPERIMENT 5: Undersøgende opmærksomhed & scenariebygning *187*

EKSPERIMENT 6: Innovationskoreografier & scenariebygning i rum *209*

EKSPERIMENT 7: Mellemrum & 'forstyrrelser' *243*

Opsamling på eksperiment 5-7 *264*

Væsentlige indsigter/findings fra eksperiment 5-7 *270*

KAPITEL 8: *Opsamling, konklusion, bidrag & perspektivering*……. 272

Opsamling af indsigter og findings *272*

Besvarelse af forskningsspørgsmål – konklusion *281*

Bidrag og perspektivering *283*

Referencer *287*

Summary *293*

Resumé *297*

Bilag: Opgave-, agenda- og opsamlingsbeskrivelser fra eksperiment 1-3 og 6 *301*

Appendix: to konferencepapers og en tidsskriftartikel *333*

INDLEDNING

Denne afhandling er skrevet ud fra ønsket om, at æstetik – som det der vækker vores sanser, vores nysgerrighed og forundring – kan få en større plads i hverdagens viden- og læringsmiljøer. Ifølge filosoffen John Dewey kan en æstetisk oplevelse ryste os ud af dagligdagens trummerum (Shusterman 1992), ligesom en æstetisk indstilling til og opmærksomhed på verden kan få os til at bemærke ting, vi normalt overser i hverdagen (Thyssen 2005). Filosoffen Carsten Friberg mener endog at: "Det æstetiske rummer vore normer og handlinger i konkret sanselig form…" (Friberg 2006:186), og ifølge kunstteoretikeren Nicolas Bourriaud (2002) er æstetik ikke kun en subjektiv oplevelse, men kan ligeledes være et socialt anliggende. Brugen af æstetik som virkemiddel kan skabe og fremme mellemmenneskelige relationer.

Filosoffen Gernot Böhme (1993, 2008) bruger betegnelsen atmosfære om det forhold, der opstår mellem mennesker og genstande/rum. Det forhold, som stemmer vores følelser og derved påvirker os på den ene eller anden måde. Mange mennesker har hver dag deres gang i fysiske viden- og læringsmiljøer og bliver påvirket af de æstetiske udtryk, der møder dem – eller mangel på samme. Netop *manglen på samme* var det, der vakte min interesse for den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Mange kontor-, skole- og studiemiljøer er kedelige og intetsigende. Set fra en designers perspektiv er det de færreste steder, at æstetikkens potentialer som virkemiddel udnyttes i de fysiske rammer.

Æstetik er imidlertid en væsentlig del af vores liv, som ifølge hjerneforskeren Kjeld Fredens påvirker den måde, vi som mennesker samarbejder, lærer og trives. Han fortæller i et interview i bogen *Æstetik, ja tak* (DCUM 2003), hvordan læring forstærkes ved muligheden for at konvertere passive følelser til aktive. Han udtaler: "Hvis man kan konvertere passive følelser til aktive, så øger man folks aktivhed…..Det fremmer læringen, det øger hukommelsen, det øger samarbejdet, det øger glæden". Og videre: "Æstetik kan bevidstgøre dig om og fastholde dig på muligheden af at konvertere passive følelser til aktive". (Ibid.:35) Det æstetiske kan således vende passivitet til aktivitet og gøre os til mere aktive deltagere i fællesskaber og mere disponeret for læring.

I et andet interview i arkitekturforsker Inge Mette Kirkebys doktorafhandling *Skolen finder sted* fortæller Fredens: "Vi ved om læring, at det, der fæstner hukommelsen, det er følelsen af en situation, hvor man lærer noget. Så følelserne har overordentlig stor betydning for,

hvordan man lærer noget. Faktisk er det følelsesstemtheden, der bestemmer, hvornår og hvad vi lærer – og det er jo en forbandet overset dimension." (Kirkeby 2006:162) Aktive følelser og følelsesstemtheden, dvs. hvordan ens følelser aktiveres og stemmes i et fysisk miljø, har altså stor betydning for, hvorvidt eller hvordan vi lærer og husker; om vi samarbejder og har det godt.

Den atmosfære, der møder mennesker på deres arbejde eller undervisningsinstitution, er med til at stemme følelserne. Fysiske rammer kan således gennem deres æstetiske udformning være med til at påvirke følelsesstemtheden og dermed læring, trivsel og samarbejde.

Et andet aspekt af æstetik og stemthed, som Fredens pointerer, er betydningen af stemningsmæssige forandringer i de fysiske omgivelser. Fredens mener, at det vigtigste for, at læring finder sted, er, at stemningen eller atmosfæren skifter og dermed byder på nye sanseindtryk (Kirkeby 2006). Han betragter stemthed som en musisk metafor: "…som man skal være opmærksom på hele tiden, så man kan gå ind og stemme rummet en gang imellem – i dag skal du spille i en anden toneart, så har man lige nogle enkelte ting, man kan ændre på." (Ibid.:162) De stemningsmæssige skift kan ifølge Fredens også komme som overraskelser. Han udtaler: "Man skal gå efter at indbygge overraskelsesmomenter, som kan opstå hele tiden. Skabe forandringer i rummet, ændre kammertonen lidt." (Ibid.:163)

Vil man gerne fremme læring, videndeling og samarbejde skal de fysiske rammer således være æstetisk stimulerende med mulighed for stemningsmæssige skift og overraskelser, der fremmer aktive følelser frem for passive.

Arkitekturpsykologen Rotraut Walden mener ligeledes, at de fysiske rammer er et væsentligt aspekt i menneskers arbejds-, studie- og skoleliv. Hun skriver: "Especially the spatial conditions can contribute to students experiencing social togetherness and community." (Walden 2009:93) Walden er optaget af, at brugerne involveres i udformningen af eller stillingtagen til egne fysiske rammer. Walden mener, at hvis brugerne får lov at påvirke de arbejds- eller uddannelsesmiljøer, de har deres daglige gang i, vil det befordre større tilfredshed, trivsel og ydeevne for det enkelte menneske (Walden 2009). Det kan oven i købet have betydning for børns selvværd at kunne deltage og dermed præge deres egne fysiske rammer: "Through participation in the design and building process, children are allowed to 'feel at home'; they are taught by the same process that they can influence their environment. This in turn strengthens their sense of self-worth as well as community." (Ibid.:95) Indflydelse gennem involvering kan således være med til at skabe ansvar for og ejerskab til fysiske rammer blandt brugere (Ibid.).

Derudover pointerer Walden vigtigheden af, at mennesker kan identificere sig med de fysiske rammer, de skal færdes i gennem deres arbejde-, studie- eller skoledag. Dvs. at brugerne af

viden- og læringsmiljøer skal kunne genkende sig selv i de æstetisk-rumlige udtryk, de mødes af.

Det er således væsentligt at inddrage brugere. Gennem involveringen har de mulighed for at præge miljøerne, så de kan identificere sig med dem, hvilket vil skabe ejerskab, fællesskab, større trivsel og ydeevne.

Vil man gerne skabe viden- og læringsmiljøer, der fremmer læring, samarbejde og trivsel påpeger Fredens vigtigheden af æstetisk-stimulerende miljøer, der kan skabe forandringer i hverdagen. Walden understeger vigtigheden af, at brugerne kan være med til at udforme og påvirke miljøerne. Det æstetiske er et væsentlig aspekt i menneskers daglige liv, som alt for ofte får for lidt opmærksomhed i de fysiske rammer. Det er hovedsagelig det praktiske og tekniske – antallet af stole og borde, om de kan hæves og sænkes, om det elektroniske udstyr er i orden etc. – der betragtes som de væsentligste faktorer for et velfungerende viden- eller læringsmiljø.

FORMÅL

I Rambøll har man imidlertid øje for æstetikkens betydning i viden- og læringsmiljøer. Ligeledes ses værdien af at involvere brugere og interessenter i de tidlige faser af byggeprocesser samt i de faser, hvor et byggeri skal indrettes og tages i brug. Derfor sagde de ja til dette erhvervsph.d.-projekt, som har Designskolen Kolding som værtsinstitution og er administrativt forankret ved Arkitektskolen i Aarhus.

Projektet var tilknyttet både bygherrerådgivningen og Attractor (som er en del af Rambøll Management Consulting) i Aarhus. Attractors kernekompetence er proceskonsultation. De kan således bistå bygherrerådgivningen med inddragelsen af brugere. Det, virksomheden imidlertid manglede for at udvikle deres rådgivningsfelt, var en tilgang til at involvere brugere/interessenter i den *æstetiske* dimension af et byggeri/fysisk miljø.

Formålet med erhvervsph.d.-projektet var derfor at udvikle metoder, teknikker og redskaber, der gør det muligt at inddrage brugere aktivt og reflekteret i arbejdet med æstetik i egne fysiske rammer. Målet er dermed, at brugere kan tage kvalificeret stilling til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer.

PROBLEMSTILLING

Som det beskrives i det ovenstående, er det æstetiske en vigtig del af menneskers hverdag. Det er imidlertid en dimension, der kan være svær at italesætte og gøre tilstrækkelig håndgribelig, fx i forbindelse med byggeprocesser. Kirkeby beskriver i sin doktorafhandling fem forskellige typer af rum, man kan forholde sig til i arbejdet med læringsmiljøer. *Det sociale rum, handlingens rum, det adfærdsregulerende rum, det betydningsbærende rum* og *det stemte rum* (Kirkeby 2006). Set i forhold til et byggeprogram påpeger Kirkeby, at de første tre rum kan diskuteres overvejende rationelt. Deres indhold og formål kan opstilles eksplicit og er nemme at forholde sig til (Ibid.). De to sidstnævnte rum – det betydningsbærende og det stemte – dækker imidlertid over æstetiske kvaliteter og er derfor svære at have med at gøre i et byggeprogram. Det æstetiske er uhåndgribeligt, og æstetiske krav er svære at formulere og bliver hurtigt uskarpe og generelle (Ibid.).

Det æstetiske, som selv for designere og arkitekter kan forekomme svært og uhåndgribeligt at italesætte, bliver det i endnu højere grad, når brugere skal involveres i æstetiske spørgsmål. Men da det er vigtigt, at æstetik får en større plads i viden- og læringsmiljøer, og at brugere kan få indflydelse på den æstetiske udformning af deres egne miljøer, har jeg i dette projekt valgt at arbejde med problemstillingen omkring æstetik og brugere. Jeg mener, der er behov for metoder, teknikker og redskaber, som kan gøre det uhåndgribelige mere håndgribeligt i participatory design processer. Derfor har jeg stillet følgende forskningsspørgsmål:

Hvordan kan brugere involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer?

Og to underspørgsmål:

- *Ud fra hvilke kriterier kan brugere tage stilling til æstetiske kvaliteter i rum?*
- *Hvilke metoder, teknikker og redskaber kan befordre stillingtagen til den æstetiske dimension af rum?*

Omdrejningspunktet i afhandlingen er således, hvordan æstetik og participatory design kan gå hånd i hånd og dermed bidrage til bedre viden- og læringsmiljøer. Miljøer der stimulerer sanserne, øger læring, samarbejde og trivsel samt skaber en følelse af fællesskab, ejerskab og identitetsfølelse blandt brugerne. Afhandlingen beskæftiger sig imidlertid ikke med selve designet af miljøerne. Arbejdet i dette projekt har været koncentreret om at finde måder, hvorpå brugere kan reflektere over æstetiske kvaliteter og virkemidler i rum samt være med til at sam-skabe ideer/oplæg til og prototyper på æstetiske udtryk. Det har været vigtigt at prøve at kvalificere disse udtryk ved at lade 'noget andet' end brugernes personlige smag ligge til grund for dem.

Afhandlingen skal desuden ses som en opfordring til i langt højere grad at opfatte æstetik som et virkemiddel, der kan benyttes aktivt og reflekteret af brugere i viden- og læringsmiljøer i *dagligdagen*. Ved at involvere brugere skærpes deres opmærksomhed på æstetik som et væsentligt aspekt. De får øjnene op for, at man – med Kjeld Fredens ord – kan stemme rum samt, at man ved at stemme rum på en anderledes måde kan ændre oplevelsen af det, og det rummet lægger op til mellem mennesker.

MIN BAGGRUND

Med en uddannelse som designer inden for mode og tekstil er det naturligt for mig at arbejde med æstetiske virkemidler. Inden for både mode- og tekstildesign benyttes visuelle, taktile og formmæssige kvaliteter i bestræbelsen på at skabe æstetiske udtryk, der formidler en specifik stemning. Hvilken stemning, der skal formidles, kommer an på, hvordan man ønsker brugergruppen skal påvirkes – hvilken fortælling de skal mødes af.

Efter endt uddannelse begyndte jeg at arbejde med udsmykning af rum – bl.a. kantiner, møderum, kontorer m.m. – og så med egne øjne, hvor intetsigende og udtryksløse mange kontor- og studiemiljøer er. De afspejler ikke de mennesker, der færdes i dem til hverdag og giver derfor ikke brugerne mulighed for at identificere sig med dem. Brugerne har heller ikke mulighed for at ændre på miljøernes æstetiske udtryk, da dette ikke er tænkt ind i brugen af de fysiske rammer.

Set fra et designperspektiv bliver æstetiks potentiale som stemningssættende virkemiddel og kommunikationsredskab ikke udnyttet ret mange steder i viden- og læringsmiljøer. Som Anni Albers (2000) – tekstildesigner med baggrund i Bauhaus – pointerer, bliver især menneskers taktile sans understimuleret. Det taktile er ikke et aspekt, der på det bevidste plan fylder ret meget i vores moderne samfund. Men i det hele taget får den æstetiske dimension, der kan formidle umiddelbare sansemæssige indtryk, der stimulerer til læring, samarbejde m.m. samt kan udtrykke vores sociale og kulturelle tilhørsforhold, vores værdier, normer og drømme, ofte meget lidt opmærksomhed i viden- og læringsmiljøer.

Derfor var det oplagt for mig at føre tankegangen fra mode- og tekstildesign over på rum og dermed tanken om, at æstetikken kan formidle fortællinger, skabe en identitetsfølelse og tale til og afspejle værdier og normer hos brugere.

AFHANDLINGENS OPBYGNING

Afhandlingen beskriver en praksisbaseret og eksperimenterende undersøgelse af, hvordan æstetik i rum kan håndteres i brugerinvolverende sammenhænge. Det efterfølgende giver et kort indblik i afhandlingens opbygning.

Kapitel 1 *Projektets forankring og empiriske grundlag* giver et indblik i den virksomhedskontekst, forskningen er tænkt ind i, samt det empiriske grundlag, afhandlingen er baseret på.

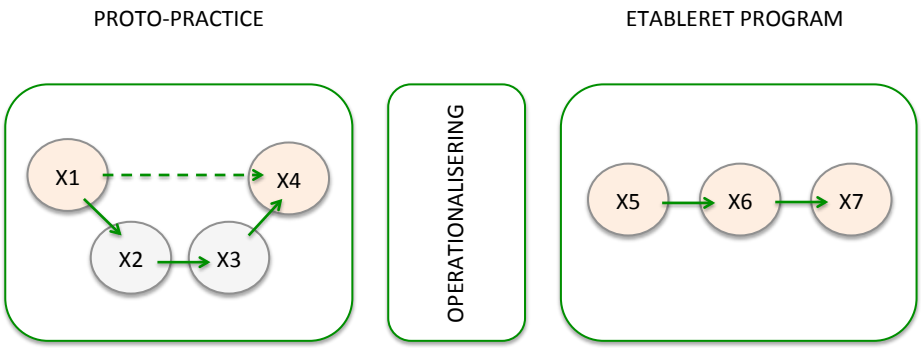
Kapitel 2 *Forskningsmetode* beskriver Constructive Design Research og Experimental Design Research. I Constructive Design Research lægges der vægt på, at viden bliver til gennem konstruktion af fx designartefakter eller prototyper. Experimental Design Research kan regnes som en del af Constructive Design Research, men tilbyder en metodisk ramme til arbejdet med den konstruerende tilgang. Rammen består af et program, der afprøves, udbygges og styrkes i et dialektisk samspil med eksperimenter. Eksperimenterne er i dette tilfælde workshops med brugere. Eksperimenterne udgør en iterativ proces, hvilket vil sige, at resultatet fra et eksperiment får indflydelse på planlæggelse, form og indhold af det næste.

Kapitel 3 *Det teoretiske grundlag* består af en gennemgang af udvalgt æstetisk og systemisk teori. Den æstetiske teori er hovedsagelig baseret på Ole Thyssen – *dvælende sansning* og *frit strømmende opmærksomhed*, Carsten Friberg – *æstetisk værdi*, Gernot Böhme – *atmosfære* og Nicolas Bourriaud – *relationel æstetik*. Den systemiske teori gennemgår de systemiske kernebegreber, der har haft betydning for afhandlingen.

Kapitel 4 *Designmetode* beskriver participatory design. Inden for participatory design bruges ofte forskelligartede artefakter og materialer som engagerende og genererende redskaber i processer med brugere. Redskaberne skaber et fælles sprog og giver mulighed for at arbejde med hænder og krop såvel som intellektet. Eksempler på brugen af genererende redskaber og forskellige tilgange til participatory design gennemgås i kapitlet.

Det empiriske grundlag for afhandlingen er syv eksperimenter bestående af workshopforløb med brugere af viden- og læringsmiljøer. Eksperimenterne falder i to faser (se figur 0.1).

Kapitel 5 *Proto-practice: eksperiment 1-4* beskriver de første fire eksperimenter. De var en undersøgelse af det foreløbige programs muligheder for italesættelse og håndtering af æstetik i brugerinvolverende sammenhænge. Gennem det iterative forløb i proto-practice fasen udviklede programmet sig. Indsigter førte til, at ny teori blev introduceret, og at mit syn på æstetiks rolle i rum ændrede sig.



Figur 0.1 Illustration af projektets tre faser.

Kapitel 6 *Operationalisering af teori og empiri* gennemgår, hvordan de empiriske erfaringer fra proto-practice fasen samt litteraturstudier blev omsat til et procesmæssigt grundlag for arbejdet med æstetik i rum. Grundlaget består af en processtruktur kaldet *Proceshjulet*, en ramme for designprocessen kaldet *Klangbundsmodellen* samt en teoretisk forståelsesramme kaldet *Æstetiktrappen*. Afsnittet om Æstetiktrappen er en gengivelse af artiklen *The Aesthetics Steps – Differentiated Approaches to Spatial Aesthetics* (se appendix), som er godkendt til net-tidsskriftet *Artifact*. Jeg har valgt at beholde selve beskrivelsen af trappen næsten uændret, da den er svær at bryde op. Det betyder imidlertid, at der er citater og henvisninger til teori, der gentages. Det procesmæssige og æstetiske grundlag førte til udviklingen af det etablerede program.

Kapitel 7 *Det etablerede program: eksperiment 5-7* gennemgår den sidste fase af eksperimenter. Eksperiment 5-7 var baseret på det etablerede program og undersøger dermed italesættelsen og håndteringen af æstetik i participatory design sammenhænge ud fra et mere specifikt og tydeligere formuleret ståsted ved hjælp af det procesmæssige og æstetiske grundlag.

Kapitel 8 *Opsamling, konklusion, bidrag og perspektivering* sammenfatter projektets indsigter og findings og giver mit bud på deres anvendelse i praksis samt på de fremadrettede muligheder både forsknings- virksomheds- og designmæssigt, som jeg anser for væsentlige.

Afhandlingen skildrer således en praktikers snoede vej gennem æstetikteori omsat til praksis og iterative eksperimenter i workshopform, hvor deltagerne gennem refleksion og praksisorienterede øvelser arbejder med at sam-skabe æstetiske udtryk møntet på deres egne fysiske arbejds- eller undervisningsmiljøer.

BEGREBSAFKLARING

I nedenstående introduceres væsentlige begreber, der anvendes i afhandlingen. Hvis der *ikke* henvises til en kilde, er beskrivelsen min udlægning af begrebet. Denne udlægning har udviklet sig gennem projektet og er inspireret af afhandlingens hovedkilder.

RUM: Rum i denne afhandling skal *ikke* forstås i et arkitektonisk perspektiv, hvor man taler om selve væggene, gulvet og loftets indbyrdes forhold samt lysindfald og akustik. Rum er her betegnelsen for den plads, hvori visuelle og taktile kvaliteter og artefakter kan placeres og indvirke på oplevelsen af rummet.

INDRETNING: Strategisk placering af visuelle og taktile kvaliteter og artefakter i et rum.

VIDEN- OG LÆRINGSMILJØER: I denne afhandling dækker betegnelsen viden- og læringsmiljøer over *fysiske* rum i virksomheder og uddannelsesinstitutioner, hvor viden og læring skal videregives og tilegnes.

ÆSTETISK UDTRYK: En sammensætning af visuelle og taktile kvaliteter og artefakter, hvis formål det er at generere en atmosfære, der stemmer mennesker følelsesmæssigt og derved evt. kan skabe nysgerrighed, forundring, befordre mellemmenneskelige møder etc.

SCENARIE: En form for scenografi der bygges ved anvendelsen af forskellige materialer.

DEN ÆSTETISKE DIMENSION: Den æstetiske dimension af rum består af de sansemæssige kvaliteter, der potentielt stemmer mennesker følelsesmæssigt. Det er farver, materialer/overflader, formsprog, lyd, lugt, lys, muligheder for placering og bevægelse i rum. De elementer, der kan modvirke, at brugere oplever rum som ligegyldige.

PRAKTISK TILGANG: Ved en praktisk tilgang til verden danner vi os hurtigt et overblik over situationer og omgivelser, og opmærksomheden på detaljer nedtones. Befinder vi os i vante omgivelser *ser* og *bemærker* vi ikke, hvordan de egentlig tager sig ud. Vi mener at vide det (Thyssen 2005).

ÆSTETISK TILGANG: Ved en æstetisk tilgang til verden benytter man en dvælende sansning og er opmærksom på detaljer. Man *ser* og *bemærker* omgivelserne – tager dem ikke for givet (Thyssen 2005).

SAM-SKABE: Sam-skabe bruges her tilsvarende det engelske co-create, som ifølge Sanders og Stappers (2008) er betegnelsen for: "…any act of collective creativity, i.e., creativity that is shared by two or more people." (Sanders & Stappers 2008:6). Co-creation er dermed et bredere begreb end co-design, der ofte henviser til enten samarbejdende designere eller designere og ikke-designere, der samarbejder gennem en designproces.

FRAMEWORK: En teoretisk forståelsesramme, der samler og kategoriserer forskellige tilgange inden for et felt. (Begreb der ofte anvendes inden for designforskning.)

METODE: Bratteteig et al. skriver, at man ofte kan sammenligne en metode med en form for 'opskrift' på, hvordan man udfører en række aktiviteter (Bratteteig et al. 2013). "The method concept in Participatory Design refers to a coherent set of organising principles and general guidelines for how to carry out a design process from start to finish – within a Participatory Design perspective." (Ibid.:118) En participatory design metode giver således generelle anvisninger, som imidlertid ikke uden videre kan overføres fra fx en workshop til den næste. Det vil være nødvendigt at tilpasse og justere metoden til den specifikke situation. Bratteteig et al. definerer bestanddelene i en metode på følgende vis (Ibid.):

- Application area
- Perspective
- Guidelines:
    - Techniques
    - Tools
    - Principles for organisation

TEKNIK: En teknik er måden, hvorpå redskaber og toolkits bliver sat i spil. Som Sanders et al. (2010) beskriver, kan fx et sæt billedekort bruges på mange måder: "They can be sorted, categorized, prioritized, used to make a collage, tell a story and/or used to spark conversations." (Sanders et al. 2010:2).

REDSKAB: De materielle komponenter, der benyttes i participatory design processer (Sanders et al. 2010). Fx billedkort, 3-D figurer, papir/pap former (Sanders 2000).

TOOLBOX / TOOLKIT: En samling af redskaber, der er sammensat og bruges med et specifikt formål (Sanders et al. 2010:2).

100 BILLEDER: Et sæt billedkort, der består af 100 fotos af meget forskellig karakter. (Udviklet af designer Nienke Johansen og undertegnede).

KAPITEL 1

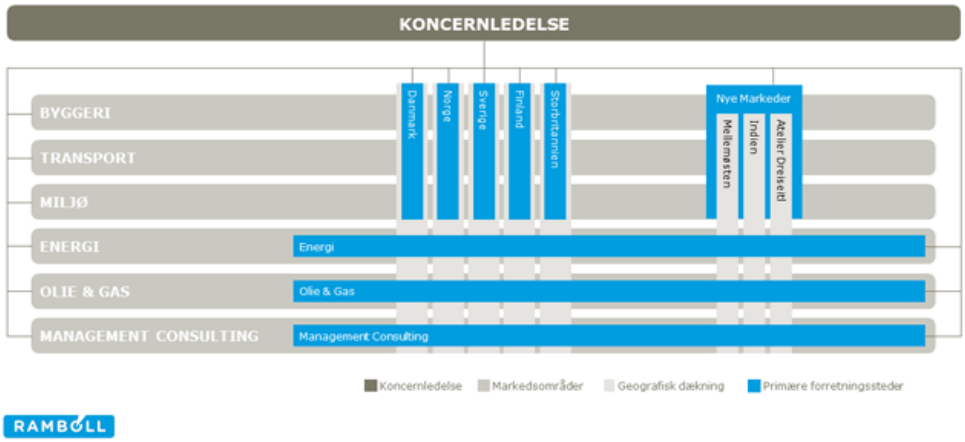
Projektets forankring & empiriske grundlag

RAMBØLL SOM VÆRTSVIRKSOMHED

Afhandlingen er, som nævnt i indledningen, baseret på et erhvervsph.d.-projekt i samarbejde med Rambøll. De efterfølgende afsnit, der omhandler virksomheden, bygger på viden tilegnet gennem min ansættelse, samtaler med kolleger og Rambølls hjemmeside.

Rambøll er en dansk virksomhed, der i 1945 blev etableret af to ingeniører – Børge Johannes Rambøll og Johan Georg Hannemann. Virksomheden varetog rådgivende ingeniørydelser og blev med tiden den største tekniske rådgiver i Norden. Gennem årene udviklede virksomheden sig fra udelukkende at beskæftige sig med teknisk rådgivning inden for byggeri til også at arbejde med transport, miljø, energi, olie og gas samt management consulting. I takt med udviklingen oprettede Rambøll afdelinger i udlandet og varetager nu opgaver over hele verden.

I det nedenstående diagram (figur 1.1) ser man organisationens opbygning og de forretningsområder, Rambøll arbejder inden for samt de nye markeder, der satses på.



Figur 1.1 Organisationsdiagram over Rambøll gruppen.

Rambøll er en virksomhed i konstant bevægelse og udvikling, og samtidig føler virksomheden et stort samfundsmæssigt, socialt og miljømæssigt ansvar. Rambøll arbejder derfor efter FN's retningslinjer – Global Compact – i deres daglige virke og i den strategiske planlægning. Global Compact er det hidtil største internationale initiativ for virksomheders samfundsmæssige ansvar og retter sig mod områder såsom menneskerettigheder, arbejdsrettigheder, miljø og antikorruption. Initiativet skal bidrage til at løse de sociale og miljømæssige udfordringer, som kommer i kølvandet på globaliseringen. Ud over omtanken for miljøet og samfundet tænkes der ligeledes på medarbejdernes trivsel og udvikling. Rambølls værdigrundlag lyder: "En etisk, ansvars- og samfundsbevidst indstilling, som skaber respekt og tillid hos kunder og tilfredshed blandt medarbejdere." (www.ramboll.dk) Der lægges således stor vægt på medarbejdernes tilfredshed og trivsel både fagligt og personligt.

Ud over deres store internationale målrettede satsninger er der ligeledes plads til satsninger af mere eksperimenterende karakter. Det viser deres værtsskab for dette projekt, som ligger inden for et felt – æstetik – som set i en arbejds-/rådgivningskontekst er helt nyt land for Rambøll.

Projektet her var delt mellem to meget forskellige forretningsområder i Rambølls Aarhusafdeling. Begge aktører mente, at de kunne drage fordel af at få udviklet et grundlag for et fremtidigt samarbejde. Den ene var Attractor, som overvejende arbejder med proceskonsultation og er en del af Rambøll Management Consulting, mens den anden var Bygherrerådgivningen, der er en del af området kaldet Byggeri (se figur 1.1).

Formålet med projektet var at udvikle tilgange, teknikker og redskaber til involvering af brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Det indebærer, at Attractor får metoder, teknikker og redskaber til at varetage processer, der har med rum og æstetik at gøre, og at Bygherrerådgivningen via et samarbejde med Attractor får mulighed for at tilbyde en mere helhedsorienteret rådgivning, med fokus ikke kun på det tekniske, men også på den æstetiske dimension af bygninger.

BYGHERRERÅDGIVNINGEN

Bygherrerådgivningen fungerer som sparringspartner og rådgiver for bygherrer gennem samtlige af et byggeprojekts faser. De er ofte involveret lige fra det første ideoplæg fra kundens side til udarbejdelse af byggeprogram, valg af konkurrence- og udbudsform, projektering, valg af entreprenører samt udførelsen af byggeriet.

Indledningsvis kan de således være involveret i fastlæggelse af byggeriets vision og mål. Dvs. at de hjælper kunden med at tage stilling til, hvilke bygningsmæssige behov de har både nu og fremadrettet. Fx kan der fra bygherrens side være tvivl om, hvorvidt man skal ombygge en eksisterende bygning, eller om man i stedet skal sætte et helt nyt byggeri i værk. Bygherrerådgivningen rådgiver i det tilfælde om fordele og ulemper og beregner omkostningerne ved de forskellige løsninger.

Gennem selve byggeprocessen står bygherrerådgivningen for projektstyring – udarbejdelse og overholdelse af tidsplan og økonomi, samarbejde med entreprenører og arkitekter – samt for kvalitetskontrol. De sørger hele vejen igennem projektet for, at standarter bliver overholdt, og at der leveres den kvalitet af materialer og løsninger, som kunden er blevet lovet.

En bygherrerådgiver har ofte en ingeniørbaggrund, og arbejdet er ofte præget af tekniske, praktiske og konstruktionsmæssige løsninger. Bygherrerådgivningen i Rambøll vægter imidlertid en helhedsorienteret rådgivning højt og deres interesse i dette projekt ligger netop i at kunne supplere den tekniske rådgivning med muligheden for rådgivning i æstetiske kvaliteter og muligheder i de indledende faser af et byggeprojekt. Ligeledes vil de gerne demokratisere beslutningsprocessen ved at medvirke til brugerinvolvering i byggeriets tidlige faser og evt. i forbindelse med ibrugtagning (indretning m.m.).

Derfor så de med dette projekt en mulighed for at få skabt et udgangspunkt for at kunne inddrage bygherrer, brugere og interessenter i processer angående stillingtagen til den æstetiske dimension af byggeri.

ATTRACTOR

Attractors kerneydelse er proceskonsultation inden for forandrings-, strategisk udviklings- og implementeringsprocesser i både offentlige og private organisationer og virksomheder. Derudover tilbyder de coaching både på ledelses- og medarbejderplan af såvel enkeltpersoner som teams. Coachingydelserne knyttes ofte til igangværende procesforløb i organisationer og virksomheder for at forstærke læringen og de forandringstiltag, der arbejdes med i forløbene. Gennem årene har Attractor sideløbende med proceskonsultationen udviklet en omfattende kursusvirksomhed, hvor de tilbyder kurser og uddannelser inden for ledelse, coaching, proceskonsultation og projektledelse.

I år 2007 blev Attractor en del af Rambøll Management, da Rambøll opkøbte det tidligere selvstændige konsulenthus, som blev grundlagt i år 2000 af Jacob Storch og Thorkil Molly-Søholm. Attractor blev i de efterfølgende år flere gange kåret som gazellevirksomhed pga. sin bemærkelsesværdigt hurtige vækst. Det systemiske og anerkendende fundament, som Storch

og Molly-Søholm grundlagde deres succesrige virksomhed på, danner stadig basis for Attractors arbejde. Attractor er således stærkt teoretisk funderet, og flere af konsulenterne, som er eller har været ansat i Attractor er forfattere/medforfattere til bøger, der beskæftiger sig med proceskonsultation, coaching og projektstyring m.m. Bøgerne er baseret på systemisk og anerkendende teori, og de bagvedliggende teoretikere, der trækkes på, er fx Bateson, Maturana, Lang, Cooperrider, Tomm, Cronen og Shotter.

Konsulenterne hos Attractor har ofte en universitetsbaggrund og en stor del er enten uddannet inden for psykologi eller har haft faget som en del af deres uddannelse. I tillæg er en stor del certificeret som coaches.

I Attractor er konsulenterne ikke ekspertrådgivere inden for et specifikt fagligt område. Deres ekspertise ligger i at facilitere processer, hvor organisationer og dermed mennesker skal flytte sig mentalt. Processerne kan både involvere en lille gruppe mennesker, fx en ledelsesgruppe, eller en stor medarbejdergruppe.

På basis af den systemiske og anerkendende teori forsøger proceskonsulenterne at skabe refleksion blandt ledelse og medarbejdere for derigennem at 'forstyrre' deres 'verdensbillede' og måske derved ændre det. Inden for en systemisk og anderkendende tilgang anses sandheden for en relativ størrelse, der forhandles og skabes gennem de fortællinger, vi konstruerer i dagligdagen. Fortællingerne kan handle om ledelsen, kollegerne eller situationen i det hele taget. Derfor er der i Attractor stort fokus på det sprog, der tales i en organisation, de logikker der ligger til grund for egne eller andres handlinger samt de relationer, der er eller kan skabes mellem mennesker. Derudover lægges der vægt på at inddrage de mennesker, der berøres af forandringsprocesserne. Ved at inddrage de berørte medarbejdere skabes der ejerskab og fælles ansvar for de tiltag, der foranlediges af den organisatoriske forandring.

PROJEKTETS BIDRAG SET I ET VIRKSOMHEDSPERSPEKTIV

Den systemiske virkelighedsopfattelse har præget dette projekt. Ved at være en del af Attractor og gennem min uddannelse som proceskonsulent i Attractor-regi har jeg fået et indblik i den systemiske og anerkendende teori omsat til praksis. I arbejdet med æstetik og brugere har jeg integreret flere af de systemiske kernebegreber, hvilket uddybes i kapitel 2.

Jeg har haft fokus på, hvordan ikke bare sproget, men også det materielle kan fremme og skabe relationer, og hvordan det æstetiske kan være med til at fortælle historier samt forstyrre det vante. Ved at forstyrre det vante og forventede i rum kan man fremme en forandring i måden, hvorpå mennesker interagerer og skaber relationer. Den systemiske verdensanskuelse

har således blandet sig med designeren og designforskningens verdensanskuelse og har resulteret i et framework (en teoretisk rammesætning), tre modeller og en metodisk tilgang, der tilsammen lægger op til at arbejde med æstetik i en brugerinddragende sammenhæng. Frameworket og modellerne danner et 'fundament' for inddragelse af brugere i den æstetiske dimension af rum. Jeg har gennem projektet netop haft fokus på at finde frem til retningslinjer, der kan sikre, at andre end mig – dvs. Attractors proceskonsulenter – kan varetage processerne med brugere og interessenter i bygherrerådgivningens regi.

I arbejdet med modellerne kan det æstetiske perspektiv samt teknikker og redskaber varieres og udskiftes alt efter hvilken kontekst, det/de skal bruges i. I afhandlingens sidste empiriske del undersøges et æstetisk perspektiv, som hører til de mere eksperimenterende af slagsen. Men fordi perspektivet samt teknikker og redskaber kan ændres og justeres inden for 'fundamentet', kan andre æstetiske perspektiver komme på banen og skabe relevans i en anden kontekst.

Den metodiske tilgang, der er resultatet af dette projekt, er således udviklet til at indgå i processer, der engagerer brugere og interessenter samt genererer refleksion i relation til æstetiske kvaliteter og udtryk. Stillingtagen til æstetiske udtryk indebærer ikke kun spørgsmålet om, hvilke materialer, farver og formsprog bygherren, interessenter eller brugerne ønsker. Det indebærer i høj grad stillingtagen til byggeriet/de fysiske rammers vision og formål set fra et ikke-teknisk/-praktisk perspektiv, men fra et æstetisk og mellemmenneskeligt perspektiv. I et æstetisk og mellemmenneskelige perspektiv er fokus på, hvilke sociale interaktioner og relationer man ønsker at skabe eller fremme gennem bygningen/rummenes infrastruktur. Hvilke muligheder tilbydes brugerne for at bevæge sig gennem og placere sig i bygningen, og hvordan kan visuelle og taktile kvaliteter intensivere oplevelsen af tilstedeværelsen i fysiske rammer. Hele denne proces indebærer, at de involverede får mulighed for at reflektere gennem og arbejde håndgribeligt med engagerende og genererende redskaber, der kan bruges til at sam-skabe prototyper af en *fremtidig ønskværdig tilstand*.

Attractor og Bygherrerådgivningen har gennem denne afhandling således fået en metodisk tilgang bestående af framework, modeller og teknikker, der kan bruges som udgangspunkt for arbejdet med brugerinvolvering i den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Gennem et samarbejde mellem Bygherrerådgivningen og Attractor kan Bygherrerådgivningen integrere arbejdet med og fokusset på det æstetiske samt brugerinvolvering i deres rådgivningspraksis.

DET EMPIRISKE GRUNDLAG

Det empiriske grundlag for udviklingen af framework, modeller, teknikker og redskaber er hovedsagelig fremkommet gennem syv workshopforløb med brugere. Alle deltagere var tilknyttet viden- eller læringsmiljøer enten som ansatte, studerende eller begge dele. Nogle havde relation til Rambøll, men ikke alle. I det nedenstående redegøres kort for brugernes tilhørsforhold samt kontekst.

SYV WORKSHOPFORLØB

Eksperiment 1

Deltagere: 16 konsulenter og administrative medarbejdere fra Attractor

Kønsfordeling og aldersgruppe: 11 kvinder og 5 mænd i alderen 25 – 55 år

Varighed: en workshop á 1 time

Tilhørsforhold: Rambøll

Tema: Workshoppen omhandlede en ønsket atmosfære i de nye lokaler, deltagerne enten lige var flyttet til i det ny-opførte domicil i København eller skulle flytte til i det ny-ombyggede Aarhushovedsæde.

Eksperiment 2

Deltagere: 4-6 medlemmer af Survey afdelingens faste medarbejderstab (ikke call center medarbejdere)

Kønsfordeling og aldersgruppe: ca. ligelig fordeling gennem de tre workshops. Aldersgruppen var 30-45 år.

Varighed: 3 workshops á 1 time

Tilhørsforhold: Rambøll

Tema: Deltagerne ønskede at forbedre deres kontorfaciliteter, som ikke fungerede i dagligdagen.

Eksperiment 3

Deltagere: 4-7 medarbejdere fra forskellige virksomheder, der skulle dele bygning

Kønsfordeling og aldersgruppe: klar overvægt af mænd. Aldersgruppen var 45-60 år.

Varighed: 3 workshops á 1 ½ time

Tilhørsforhold: Kunde til Rambøll (Bygherrerådgivningen)

Tema: Bygningen var på det pågældende tidspunkt under opførelse, og deltagerne skulle være med til at lave et alternativt materiale med fokus på æstetiske kvaliteter, som kunne sendes med de obligatoriske praktiske specifikationer til udvalgte indretningsvirksomheder.

Eksperiment 4

Deltagere: 12 deltagere på et af Attractors lederkurser

Kønsfordeling og aldersgruppe: 1 mand og 11 kvinder i alderen 40-55 år

Varighed: 1 workshop á ca. 1 ½ time

Tilhørsforhold: Rambøll (Attractor)

Tema: Deltagerne skulle forholde sig til og skabe atmosfærer i modeller af møderum.

Eksperiment 5

Deltagere: 2 praktikanter ansat ved Attractor/universitetsstuderende

Kønsfordeling og aldersgruppe: 2 mænd på ca. 25 år

Varighed: 1 workshop á 5 timer

Tilhørsforhold: Rambøll (Attractor)

Tema: Deltagerne skulle i modelform bygge forslag til indretningen af grupperum i Attractors kontor- og undervisningsfaciliteter i Aarhus. Grupperummene skulle lægge op til andre sociale interaktioner og relationer end det omgivende miljø.

Eksperiment 6

Deltagere: 4 medarbejdere ved Greve Kommune

Kønsfordeling og aldersgruppe: 3 mænd og 1 kvinde i alderen 35-40 år

Varighed: 2 workshops á 3 timer

Tilhørsforhold: udenfor Rambøll-regi

Tema: Processen omhandlende udviklingen af et koncept for et innovationsrum i Greve kommune. Innovationsrummet skulle lægge op til forstyrrelser af det vante og forventede.

Eksperiment 7

Deltagere: 4 elever og 13 lærere og projektmedarbejdere fra fire erhvervsskoler

Kønsfordeling og aldersgruppe: 8 kvinder og 5 mænd i alderen 30-60 år samt 1 pige og 3 drenge i alderen 16-17 år.

Varighed: 1 workshop á 3 timer

Tilhørsforhold: udenfor Rambøll-regi

Tema: Deltagerne arbejdede med ideer til midlertidige scenarier/anderledes måder at bruge rummet på set i et pædagogisk-didaktisk perspektiv.

Som man kan se, er de syv workshopforløb meget forskellige, både hvad angår antal deltagere, aldersfordeling, varighed, tema og sammenhæng. Forløbene kom i stand, fordi de involverede mennesker kunne se en fordel i at medvirke pga. deres specifikke situation. Workshopforløbene var således eksperimenter i en virkelig kontekst og svarede til virkelige designkonsulentopgaver. Som forsker, designer og facilitator har jeg naturligvis haft mit formål med og designfaglige perspektiv på eksperimenterne. Jeg har italesat temaer og øvelser med bestemte begreber og udtryk og derved slået en retning an. Selvom jeg hele vejen igennem har været påpasselig med kun at åbne muligheder og få deltagerne til så vidt muligt at reflektere selv, har dette naturligvis påvirket dem og dermed eksperimenternes resultater.

Da alle eksperimenter var rettet mod kundens specifikke kontekst og den virkelighed, der fulgte med denne, fik denne kontekst i høj grad indflydelse på eksperimenterne – dvs. hvad der blev afprøvet og på hvilken måde.

Til trods for forskningsprocessens iterative forløb har alle eksperimenter takket være deres forskellighed bidraget med deres eget særegne bud på muligheder for at inddrage brugere i den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Tilsammen udgjorde erfaringerne fra

processen et mere overordnet forslag til retningslinjer for participatory design processer med det æstetiske som omdrejningspunkt.

Eksperimenterne i denne afhandling kan også betragtes som cases, og professor Bent Flyvbjerg (Oxford Universitet) taler netop for casestudiets kvaliteter som forskningsmetode. Han beskriver, hvordan han er stødt på kollegers modstand mod metoden, siden han begyndte at arbejde med den i 1990'erne. Casestudiet bliver af nogle opfattet som velegnet til pilotundersøgelser, men ikke som metode i forskningsprojekter. Andre mener, at videnskab handler om generalisering, og at casestudiet med sin kontekstafhængige viden derfor ikke er egnet som forskningsmetode. Mens andre igen mener, at casestudiet giver forskeren for stort spillerum i forhold til egne fortolkninger, og at de derfor er for subjektive (Flyvbjerg 2010). Flyvbjerg argumenterer imidlertid for, at netop den kontekstafhængige viden er væsentlig i lærings- og forskningssammenhænge. For at udvikle færdigheder på et højt niveau er det ikke nok at tilegne sig kontekst*u*afhængig viden og regler. Det er i høj grad nødvendigt at få konkrete kontekstbundne erfaringer (Ibid.). Flyvbjerg mener, at det kun er: ".. …gennem erfaring med enkelttilfælde, at man i det hele taget kan bevæge sig fra begynder- til ekspertstadiet." (Ibid.:466)

Flyvbjerg argumenterer således for, at casestudiets tætte forbindelser med virkelige situationer og konkrete kontekstbaserede erfaringer er væsentlige for udviklingen af kompetencer på ekspertniveau, hvilket naturligvis ligeledes gælder for forskeren (Flyvbjerg 2010). Konkrete kontekstafhængige erfaringer kan opnås ved at være i "…nærkontakt med den studerede virkelighed og gennem feedback fra dem, man studerer." (Ibid.:467)

Denne nærkontakt og feedback er ligeledes det, der gør, at casestudiet ifølge Flyvbjerg ikke kan klandres for at være subjektivt i den forstand, at det bekræfter forskerens forudfattede antagelser. Flyvbjerg skriver, at ifølge en række forskere, der har udført dybtgående casestudier, viste deres forudfattede meninger og hypoteser sig at være forkerte. Det at dykke ned i virkeligheden fik dem til at revidere disse betydeligt (Flyvbjerg 2010).

De syv workshopforløb i denne afhandling foregik som beskrevet i nærkontakt med den studerede virkelighed, og der foregik en konstant feedback fra deltagerne på de øvelser, tilgange og teknikker, der blev sat i spil. Ved at befinde mig i denne nærkontakt med deltagerne og deres virkelighed ændredes mit eget syn på æstetik i rum og involvering af brugere. I dette tilfælde var det således ikke min hypotese, der forandrede sig, men mit perspektiv på æstetikkens formål i rum.

En del af denne *nærkontakt med den studerede virkelighed* bestod ud over workshopforløbene også af min generelle færden i viden- og læringsmiljøer i forbindelse med projektet. Særligt

var Rambølls kontorbygninger og brugen af dem med til at forandre mit perspektiv på den æstetiske dimension af rum. Hvilket beskrives i det følgende afsnit.

ANDRE VÆSENTLIGE EMPIRISKE INPUT

Når jeg skriver, at det empiriske materiale *hovedsagelig* er fremkommet gennem workshopforløbene, er det således, fordi jeg gennem projektet også fik input fra min tilstedeværelse i Rambøll. Jeg observerede, hvordan rum blev anvendt og indrettet i Rambølls to nye kontormiljøer i henholdsvis Aarhus og København. Især de fysiske rammer i København fik stor betydning for mit syn på rum, æstetik og indretning, fordi der på Attractors foranledning blev skabt en enklave af rum, som skilte sig markant ud fra resten af omgivelserne. Da jeg påbegyndte projektet, var Attractor et par måneder forinden flyttet ind i Rambølls nybyggede hovedsæde i Ørestad. Konsulenterne havde svært ved at finde sig til rette i de strømlinede lokaler, hvor man ikke måtte bore huller i væggene uden en godkendelse fra Facility management, og hvor det krævede en del tovtrækkeri at få lov at have lys på bordene i kursuslokalerne pga. af den potentielle brandfare. Ligeledes måtte man ikke åbne de store døre ud til 'det fri' på varme sommerdage og kunne ikke selv kontrollere, hvornår solafskærmningen for vinduerne blev aktiveret.

Mange af konsulenterne følte sig indlemmet i et stort maskineri, som de ikke havde indflydelse på. De valgte at trodse det større 'system' ved at indrette flere af grupperummene i deres kursusområde utraditionelt og med udtryk meget langt fra de moderne spartanske udtryk i resten af den store bygnings møderum og kontorer. Attractors konsulenter tog således sagen i egen hånd, fordi de ikke kunne identificere sig med omgivelserne. Det gav ikke mening i deres selvbillede at skulle passe ind, rette ind og ikke kunne handle frit. For at føle sig hjemme måtte de skille sig ud. Ligeledes var det et problem at få konsulenterne til at benytte deres kontor, som lå på 4. sal og således placeret langt fra kursusområdet, der lå i stueplan. I tillæg lignede kontoret alle de andre kontorer i bygningen, der alle var indrettede med de samme lysegrå møbler og samme beige sisaltæppe. Dette farvevalg gav kontormiljøerne et meget ensformigt og 'gråt' udtryk. Da kontorernes 'beboere' i tillæg ikke måtte hænge noget på væggene uden at skulle indhente tilladelse, hvilket kunne være en omstændelig proces, afholdt det sandsynligvis mange fra at 'gøre noget ved' deres kontor. Dermed forblev de grå.

Mange af Attractors konsulenter foretrak således at sidde og arbejde og holde møder i kursusområdets små 'iscenesatte' rum frem for i resten af domicilets strømlinede faciliteter. Det skabte til gengæld en mangel på samling og fællesskab, som ofte blev italesat med bekymring både fra Attractors ledelse samt medarbejdere.

Den store kontrast, der blev skabt mellem den ensrettede 'cooperative identity' indretning og de små grupperum i Attractors kursusområde satte mange tanker i gang om, hvad indretning skal, og hvem den er for – udefrakommende eller medarbejderne? Hvilken rolle har æstetik i rum, og hvor stor er menneskers trang til at kunne identificere sig med og finde en mening i det, der omgiver dem? Iagttagelsen af den 'rumlige forstyrrelse' Attractor i København skabte i det større system og de generelle observationer af kontormiljøerne i både Aarhus og København gav således input til projektet.

Derudover var jeg en form for deltagende observatør, mens jeg tog proceskonsulentuddannelsen. Især foranlediget af en bestemt underviser, Tim Struck, var der på det hold, jeg fulgte, et stort fokus på brugen af rummet i proceskonsultation. Gennem uddannelsen skulle vi, holdets deltagere, udføre forskellige øvelser, hvor der blev lagt vægt på at understøtte karakteren af en proces gennem 'rekvisitter' og iscenesættelse af rummet. Der var således en opmærksomhed på rums affektive påvirkning af mennesker og en performativ tilgang til proceskonsultation, hvor rummet skulle tænkes ind som medspiller.

Via proceskonsulentuddannelsen oplevede jeg, hvor stor effekt selv små og meget enkle ændringer i rummet kan have for den måde, hvorpå mennesker relaterer sig til hinanden. Fx skaber det at sidde i en cirkel på puder på gulvet en anden atmosfære og mellemmenneskelig forbindelse end at sidde på stole omkring et bord. Ligeledes er brugen af musik et sansemæssigt virkemiddel, der har stor stemningsmæssig effekt i fysiske rammer. Mange af mine medkursister gav gennem uddannelsen udtryk for, at det skærpede blik på selve rummet havde åbnet deres øjne for de muligheder, der lå i at tænke rummet med som en aktiv del af fx afholdelse af møder og facilitering af processer.

De ovenstående iagttagelser og oplevelser havde, som før nævnt, stor indflydelse på arbejdet i dette projekt. Sammen med teoretiske tilgange påvirkede og inspirerede de eksperimenterne. Hen ad vejen vævede de sig så at sige sammen med både teorien og den workshop-baserede indsamling af empiri, der udgør denne afhandling.

ANALYSE AF EMPIRI

I analysen af eksperimenterne har jeg anvendt en *cross-case analyse* (Miles & Huberman 1994). Den går ud på, at man ser på og sammenligner flere enkeltstående cases, ofte begrænset i antal, for at finde sammenhænge og mønstre. Man ser imidlertid først på den enkelte case som en helhed for at finde "…configurations, associations, causes, and effects *within* the case…." (Ibid.:174) Dernæst sammenligner man de aktuelle cases.

I dette projekt har jeg selv været med til at igangsætte forløbet og hændelserne i de eksperimenter, som udgør de aktuelle cases i afhandlingen. Jeg har gentaget enkelte øvelser, men da de fleste blev videreudviklet og tilpasset den kontekst, de skulle fungere i, og da det aldrig er forudsigeligt at involvere mennesker, kan hvert eksperiment ses som en enkeltstående case.

Da de fire første eksperimenter i proto-practice fasen var afprøvninger, med det formål at etablere et program, havde de ikke en struktureret form samt en 'logisk' rækkefølge. Derfor havde jeg brug for at skabe et overblik over de øvelser, teknikker/redskaber og teoretiske tilgange – måder at italesætte æstetik – jeg havde sat i sving i eksperimenterne. Efter en gennemgang af noter, bilag, lydfiler og film og en beskrivelse af de enkelte eksperimenter opstillede jeg således et skema – et datasæt (Miles & Huberman 1994) – for hvert eksperiment (se figur 1.2). Skemaet var bygget på tre spørgsmål som analysekriterier:

- *Hvordan italesætter jeg som designer æstetik i en rumlig sammenhæng?*
- *Hvilke tilgange, teknikker og redskaber blev sat i spil?*
- *Hvordan faciliteres processerne?*

Derefter sammenholdt jeg skemaerne i en meta-matrix (Ibid.). En meta-matrix bruges til at skabe overblik over en kompliceret mængde data. I matrixen kan de pågældende cases opstilles skematisk efter de samme parametre (Ibid.) Derved fandt jeg frem til ligheder og forskelle. Hvad havde jeg ført videre, og hvilken effekt havde det haft? En fordel ved at bruge cross-case analysen er bl.a., at de elementer, der ikke fungerede (fx ikke bekræftede hypotesen), de såkaldte negative cases (Ibid.), kan være med til at tydeliggøre det, der fungerede et andet sted og dermed belyse fx årsagssammenhænge (Ibid.).

Med udgangspunkt i skemaerne arbejdede jeg således videre med at lokalisere sammenhænge og forskelle på tværs af de fire eksperimenter. Dermed fik jeg ligeledes et tydeligt billede af de underlæggende elementer af den iterative proces, som ikke havde været i min bevidsthed på tidspunktet for eksperimenterne. I denne proces fandt jeg således frem til de situationer, indsigter og findings, der var væsentlige at trække frem i diskussionen af hvert eksperiment.

Hvordan involveres brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af rum?

Eksperiment 2

Hvordan italesætter jeg som designer æstetik i en rumlig sammenhæng? (Hvad er den æstetiske dimension af rum?)	Hvilke tilgange, metoder/teknikker og redskaber blev sat i spil?	Hvordan faciliteres processerne? (Hvad er design-konsulentens rolle?)
Form, farve og materialer Stemning/atmosfære har en mindre fremtrædende rolle Æstetisk funktion (teknisk/praktisk og social funktion)	**WS 1** Fælles metafor som grundlag for æstetisk stillingtagen. (genstand/billede – taktilt og visuelt) 'sanse-tour' **WS 2** I grupper. Dialog om og refleksion over praktisk og social funktion i egne miljøer. Brik/billede øvelse **WS 3** Mood board (medbringe billeder)	**WS 1** Jeg faciliterer med mig selv som driver. **WS 2** Der arbejdes i grupper. Jeg deltager først i opsamlingen og diskussionen ifm. denne. Brik/billede øvelse to og to. **WS 3** Jeg faciliterer med mig selv som driver. Deltagerne deltager engageret og bevidst – kommer med mange input.

Figur 1.2 Eksempel på skema.

I anden eksperimentfase var den iterative proces gennemtænkt og tydelig. Tilgangen, teknikker og redskaber var funderet i det etablerede program, og jeg havde derfor ikke behov for skemaerne. Her beskrev jeg eksperimenterne ud fra filmmaterialet. I den proces udvalgte og uddybede jeg de passager, jeg fandt mest relevante med transskriberede udtalelser fra deltagerne. Dernæst kodede jeg materialet ved at afmærke sætninger (se figur 1.3). Jeg brugte farvet skrift (grøn) i stedet for fx bogstavkoder (Ibid.) til at afmærke relevante sætninger og sekvenser i teksten og i stedet for at skrive noter i margen, som Miles og Huberman (1994) anbefaler, skrev jeg noter i teksten med blå skrift.

Kodningen blev til ud fra spørgsmålene:

- *Hvor forholder deltagerne sig til sociale interaktioner/relationer i rum?*
- *Hvor forholder deltagerne sig til visuelle og taktile kvaliteter?*
- *Hvor forholder deltagerne sig til bevægelse og placering i rum?*

T lagde ud med at fortælle om den varme zone. Her skulle det være blødt og rart at gå, og de havde derfor anbragt et tæppe på gulvet. Derudover var der to gulvpuder og på væggene havde de anbragt naturbilleder. De afspillede lyden fuglefløjt. (De har taget stilling til det visuelle og taktile samt lyd og lys).

Jeg opfordrede dem til at sætte sig og afprøve rummet.

M fortæller, at han og T har snakket om, at lyset kunne spille en væsentlig faktor i stemningssætningen af rummet. Man kunne prøve at skabe lysgennembrud som på billederne af skoven, de havde anbragt på 'skillevæggene'. M sagde, at de gerne ville skabe: "… den der rare komfortable fornemmelse, hvor man netop bare kan læne sig tilbage og lade tankerne flyve." (00.05.00)

T indskød: "…det er også sådan lidt mere intimt…det er lidt mere fortættet… måske en lidt mindre zone i forhold til nogle af de andre zoner." (00.05.08) (Understøtte afslappede relationer og interaktioner).

Ideen var at lave rum i rummet med skillevægge, der kunne varieres, hvorved rummets størrelse kunne ændres. (Arbejder med bevægelse i rummet, infrastruktur).

M, der havde sat sig i en sækkestol med front mod skillevæggene med billeder på, indskød: "Nu ved jeg selvfølgelig godt, det er en mock-up… men jeg sidder bare sådan og tænker på …fladerne der bliver rigtig vigtige… skillevæggens flader…hvad er der på den? Hvordan ser den ud?" (00.06.23) (Ved at sidde der får M en oplevelse af, hvordan det ville være at sidde overfor sådan en skillevæg. Han får en konkret kropslig erfaring, som hjælper ham til at se, at billederne på skillevæggene er vigtige).

M fortalte, at de havde overvejet, at skovbilledet kunne være på skillevæggen, men, fortsatte han, så var der noget med stofligheden. Han bankede på bordpladen, der agerede skillevæg, og mente den var alt for hård.

(Opmærksom på det taktile).

Figur 1.3 Eksempel på kodning og noter med farvet skrift.

Ud fra kodningen blev det tydeligt, i hvilke situationer deltagerne forholdt sig til den æstetiske dimension af rum og derigennem hvilke metoder, teknikker og redskaber, der befordrede dette. Dermed skabte kodningen et overblik over de indsigter og findings, det var væsentligt at diskutere i eksperiment 5-7.

Jeg har valgt at lade beskrivelserne af eksperimenterne indgå som en del af afhandlingen fremfor at lægge dem ved som bilag. Dette har jeg gjort for at skabe gennemsigtighed i forhold til de indsigter og findings, jeg fandt frem til gennem det iterative forløb, samt de valg jeg traf på baggrund af disse. Som bilag har jeg lagt de opgave-, agenda- og opsamlingsbeskrivelser deltagerne fik tilsendt og udleveret undervejs i workshopforløbene. I to tilfælde er mine egne noter til introduktionen af workshoppen ligeledes lagt ved som bilag.

De vedlagte bilag relaterer sig imidlertid kun til eksperiment 1-3 og 6, da der ingen var til eksperiment 4 og da de indgår i beskrivelserne af eksperiment 5 og 7.

Det efterfølgende kapitel giver et overblik over den forskningsmetode, der er anvendt samt, hvordan forskningen struktureres gennem arbejdet med et forskningsprogram som ramme om afhandlingens eksperimenter.

KAPITEL 2

Forskningsmetode

CONSTRUCTIVE DESIGN RESEARCH

I dette kapitel beskrives projektets overordnede forskningsmetode samt den forskningsstruktur, der rammesætter forskningen. Som tidligere beskrevet er projektet praksisbaseret, eksperimenterende og participatorisk. Det er baseret på min designfaglige viden, nysgerrighed og trang til at lede efter nye muligheder i æstetisk-rumlige sammenhænge. Forskningen drives frem af eksperimenter udført som workshops med brugere. Eksperimenternes omdrejningspunkt er refleksion over og stillingtagen til æstetiske virkemidler i egne fysiske rammer. Brugerne tages således med i en refleksions- og designproces angående den æstetiske dimension af de viden- og læringsmiljøer, de færdes i til hverdag. Designprocessen er baseret på brugen af billeder, materialer og artefakter i konstruktionen af prototyper i form af enten moodboards eller scenarier i model eller rum. Afhandlingens viden-output bygger således overvejende på de processer, der relaterer sig til konstruktionen af prototyperne. Som metodisk tilgang har jeg derfor valgt at benytte *Constructive Design Research*.

Constructive Design Research er beskrevet i bogen *Design Research through Practice – From the Lab, Field, and Showroom* (Koskinen et al. 2011). Med det nye begreb forsøger forfatterne at præcisere metoden *Research Through Design.* Denne metode blev præsenteret af Christopher Frayling i working paperet *Reseach in Art and Design* i 1993 og var på det tidspunkt et helt nyt bud på, hvordan designforskning kunne bedrives med selve designprocessen som kilde til viden.

Gennem årene har der dog været megen diskussion om hvorvidt betegnelsen Research Through Design er dækkende, og hvad den egentlig dækker over. Koskinen et al. hører til dem, der mener, at Research Through Design er en uklar betegnelse uden retningslinjer: ”Readers get few guidelines as to how to proceed and are left to their own devices to muddle through the terrain.” (Ibid. 2011:5). Derfor foreslår de i stedet betegnelsen Constructive Design Research, som de mener er et mere dækkende og præcist udtryk for forskning, der benytter designprocessen og konstruktionen af prototyper, mock-ups, scenarier eller

udarbejdede koncepter til produktion af forskningsmæssig viden. (Ibid.) De definerer Constructive Design Research som: ”…design research in which construction – be it product, system, space, or media – takes center place and becomes the key means in constructing knowledge.” (Ibid.:5). Igennem denne ’konstruktion’ – brugen af materialer og design af prototyper og koncepter – genereres viden, som belyser emner og områder, som andre forskningsmetoder ikke er i stand til at belyse, og som derfor ikke ville komme for dagens lys. Som Koskinen et al. skriver: ”When researchers actually construct something, they find problems and discover things that would otherwise go unnoticed.” (Ibid.:2) I denne metodiske tilgang er ’konstruktionen’ således det, der skaber viden og er dermed drivkraften i forskningen.

Ofte bruges materialer og prototyper både til at skabe en forståelse af en specifik situation og til at skabe et ’billede’ af et ønskværdigt fremtidsscenarie. Dette beskrives af Zimmerman og Forlizzi (her dog under navnet Research Through Design) på følgende måde: ”In Research Through Design, researchers make *prototypes, products*, and *models* to codify their own understanding of a particular situation and to provide a concrete framing of the problem and a description of a proposed, preferred state. (…) Designers focus on the creation of artifacts through a process of *disciplined imagination*, because artifacts they make both reveal and become embodiments of possible futures.” (Zimmerman & Forlizzi 2008:42)

Inden for Research Through Design/Constructive Design Research er der således et stort fokus på at skabe fremtiden: ”This focus on the future and the focus on concretely defining a preferred state allows researchers to become more active and intentional constructors of the world they desire.” (Zimmerman et al. 2010:310)

Gennem det Zimmerman og Forlizzi kalder *disciplined imagination* arbejder man med forslag til og muligheder for, hvordan en ønsket fremtidig situation, løsning eller form kan tage sig ud. Man fokuserer på at skabe nyt, se nye muligheder frem for som inden for andre forskningsdiscipliner at analysere nutiden eller fortiden. (Zimmerman & Forlizzi 2008)

LAB, FIELD OG SHOWROOM

Koskinen et al. mener, at *Constructive Design Research* kan inddeles i tre forskellige tilgange: *Lab*, *Field* og *Showroom*. I det følgende vil jeg gennemgå de tre tilgange og beskrive, i hvilket felt dette projekt er indplaceret.

LAB

Tilgangen *Lab* beskriver arbejdet med designforskning i et kontrolleret og de-kontekstualiseret miljø, hvor der er fokus på at teste forskellige variabler eller produktegenskaber så præcist som muligt. Koskinen et al. skriver: "The historical foundations of this methodology are in the natural sciences, but it usually comes to design through psychology." (Koskinen et al. 2011:51) I psykologien kan designere/designforskere finde teorier og studier, der kan understøtte deres arbejde med design. Det kan handle om menneskers kognitive evner eller begrænsninger, fx i forbindelse med brugen af teknologi, eller man kan lade en bestemt psykologisk retning informere sin forskning (Koskinen et al. 2011). Koskinen et al. nævner fx, hvordan man på Technische Universiteit Eindhoven i en periode brugte James J. Gibsons *ecological psychology* som teoretisk tilgang. På den måde kan teorien være med til at skabe en rammesætning af og retningslinjer for designforskningsprocessen.

Et eksempel på designforskning inden for feltet Lab er et projekt af Joep Frens, som designede et kamera med 'a rich interaction user interface'. I stedet for den traditionelle skærm med en menu, der kunne styres med knapper, havde Frens' kamera mere håndgribelige funktioner, hvor man skubbede skærmen på forskellig vis for at gemme eller slette billeder. Han havde en hypotese om, at et 'rich interaction camera' var intuitivt lettere at bruge og var derfor interesseret i brugeres oplevelse af kameraet. Han foretog derfor udførlige tests med studerende i et laboratorie set-up, hvor han sammenlignede sit design med et konventionelt kamera. (Ibid.)

Ved at holde undersøgelsen inden for laboratoriets kontrollerede miljø har forskeren mulighed for at fokusere på en ting ad gangen, som fx i Frens' tilfælde relationen mellem 'rich interaction' og 'user experience'. (Ibid.) I den 'virkelige' verden kunne et utal af faktorer påvirke brugernes oplevelse, og undersøgelsen kunne derfor være svær at præcisere og kontrollere. Som følge af den sædvanligvis detaljerede dokumentation og det de-kontekstualiserede miljø er det ligeledes muligt at gentage forsøgene foretaget inden for Lab i et andet laboratorium.

FIELD

Modsat Lab foregår designforskningen indenfor *Field* i en virkelig kontekst – der hvor designet skal bruges og være til nytte.

Field udspringer af socialvidenskab og antropologi/etnografi og designforskere, der arbejder inden for denne tilgang, er interesseret i, hvad der sker med et design i *konteksten*. Hvordan

det bruges og skaber mening for de mennesker, der gør det til en del af deres liv. (Ibid.) Det interessante for designforskere i dette felt er netop at undersøge menneskers 'system of meanings' (Ibid.:69), dvs. hvordan mennesker skaber en mening med de genstande/designs, der omgiver dem, og hvordan de handler ud fra denne meningsdannelse. (Koskinen et al. 2011)

Design-etnografien adskiller sig dog fra en traditionel etnografisk tilgang ved at have fokus på produkter og brugen af prototyper. (Ibid.) Prototyper og mock-ups spiller ofte en vigtig rolle i forskningen, da de bruges til at skabe dialog mellem forskerne og de mennesker (brugere, interessenter m.m.), der deltager i forskningen.

Et eksempel er designerne Marcelo og Andrea Júdices projekt, der gik ud på at forbedre sundhedsforholdene i en udkantsdel af Rio de Janeiro. I starten var projektet lagt an på anvendelsen af informations teknologi. Efter de første feltstudier måtte Júdice og Júdice dog ændre strategi, da en stor andel af menneskerne i bydelen ikke kunne læse. I stedet valgte de et tegneserieunivers til formidling af de sundhedsmæssige oplysninger, der var formålet med projektet. Undersøgelsen af konteksten foranledigede således en ændring i valget af informationsmedie. Forskerne indså ligeledes, at de ikke kunne gennemføre forskningsprojektet uden at besøge stedet selv.

Inden for denne type forskning er det vigtigt, at designere/designforskere kommer ud af kontoret og kommunikerer med de mennesker, de skal designe for. På den måde kan de få et indtryk af, hvad de gør frem for, hvad de siger. (Ibid.) Koskinen et al. Skriver: "Good design research is driven by understanding rather than data." (Ibid.:75) Det er således et vigtigt aspekt af Fields, at forskeren prøver at forstå konteksten og brugerne. I et forsøg på dette anvender forskere inden for Field til tider Props og toolkits, hvor der indgår forskellige materialer og billeder, som brugere, deltagere og interessenter kan bruge til at udtrykke de drømme, tanker og ideer, som kan være svære at nå verbalt. (Ibid.)

Man forsøger således at forstå brugernes verden ved at stimulere deres fantasi og refleksion fordi: "The aim is to turn fieldwork into an exercise of imagination rather than mere data gathering." (Ibid.:76) Der er således et større fokus på førstehåndserfaringer og forståelse af en specifik design- og brugerkontekst end på indsamling af data, som man ser det inden for andre forskningstraditioner. Rammen for denne 'exercise of imagination' er ofte workshops, design games og scenarier, hvor man 'øver sig på fremtiden' (Koskinen et al. 2011; Halse 2010). Inden for Field kan der således benyttes en participatorisk tilgang, hvor designprocessen åbnes op for deltagelse af brugere og interessenter. I sådanne processer bliver designforskeren facilitator frem for observatør, hvilket medfører, at forskeren umuligt kan være upartisk og objektiv, som tidligere tiders forskning lagde vægt på. Da forskning

inden for dette felt i høj grad retter sig mod og påvirkes af den kontekst, den beskæftiger sig med, kan den ofte ikke uden videre overføres til en anden kontekst. Som Koskinen et al. udtrykker det: "…field researchers produce 'local' understanding that describes the context that cannot be applied uncritically to other cases. It is also temporary rather than something long-standing." (Koskinen et al. 2011:81) Den viden, der produceres i Field, er således sjældent generaliserbar på et umiddelbart plan, den skal undersøges og omsættes for at kunne bruges i en anden kontekst.

SHOWROOM

Hvor Lab er baseret på naturvidenskabens kontrollerede forsøg og målbare resultater og Field på antropologiens kontekstbetingede feltundersøgelser, adskiller Showroom sig markant fra begge disse ved at have sine rødder i kunst og *critical design*. Critical design er det mest dominerende felt inden for Showroom og blev lanceret af Anthony Dunne og Fiona Raby i 1990'erne. De brugte betegnelsen om deres eget arbejde med kontroversielt design. (Koskinen et al. 2011) Critical design opstod med det formål at stille spørgsmålstegn ved det kommercielle produkt- og designmarked: "…critical design tried to make people aware of the dangers of commercial design. The aim was to help people discover their true interests rather than accept things in shops as such." (Ibid.:90)

De metoder, der anvendes i critical design, er i høj grad inspireret af kunst og bygger bl.a. på 'fremmedgørelse'. Det kunne fx være: "…by adding inconvenient nooks into a chair, designers create distance from what people normally take for granted." (Ibid.:95)

Gennem provokerende eller overraskende design skabes der således debat om det, vi tager for givet i hverdagslivets rutiner (Koskinen et al. 2011). Som Koskinen et al. udtrykker det: "It questions the way in which people see and experience the material world and elicits change through debate." (Ibid.:94)

Forskningsformidlingen inden for Showroom adskiller sig fra andre forskningsfelter ved ofte at vægte udstilling af designobjekter lige så højt som skriftlig formidling i form af artikler og bøger (Koskinen et al. 2011). Også her tangerer Showroom kunstverdenen. Dunne mener dog, at der er forskel på kunst og design og forklarer det på følgende vis: "Design needs to be closer to the everyday life, that's where its power to disturb comes from. Too weird and it will be dismissed as art… If it is regarded as art it is easier to deal with, but if it remains as design… it suggests that the everyday as we know it could be different, that things could change." (Ibid.:98)

På Interactive Institute i Sverige arbejdes der med designforskningsprojekter inden for Showroom. Et eksempel på en prototype, der stiller spørgsmålstegn ved tingenes tilstand og skaber omtanke er 'Erratic Radio'. Radioen fungerede som en normal radio, med mindre den opfangede et øget energiforbrug i omgivelserne. Gjorde den det, holdt den op med at være tunet ind på den pågældende kanal. Ønskede brugerne at fortsætte med at høre radio, måtte de slukke for noget andet, der brugte strøm. Selve designet på radioen var funktionelt, hvilket understregede, at det ikke var radioens design, der var anderledes, men den indvirkning radioen kunne have på brugernes adfærd. (Ibid.:100)

Showroom handler således om at forstyrre og skabe refleksion over de ting, man tager for givet i dagligdagen.

KONSTRUKTION SOM OMDREJNINGSPUNKT

Ifølge Koskinen et al. er der således tre forskellige logikker, der kan drive forskningen inden for Constructive Design Research. Lab er fokuseret på nøjagtige afprøvninger i et de-kontekstualiseret miljø, fx i form af et videnskabeligt laboratorium. Field betegner forskning, som foregår i den 'virkelige' verden med udgangspunkt i menneskers behov i en specifik kontekst. Showroom dækker det felt, hvor design er et statement, der skaber refleksion over samfundet og hverdagens forbrug, normer og rutiner. Alle tre tilgange har dog konstruktionen som omdrejningspunkt. Det kan være konstruktionen af prototyper som eksemplerne i Lab og Showroom beskriver, eller det kan være konstruktionen af et kommunikationskoncept, som eksemplet i Field viser. Det er således ikke nødvendigvis materielle konstruktioner, der er fokus på, men ofte spiller artefakter, materialer og prototyper en stor rolle i Constructive Design Research, og Koskinen et al. Skriver: "We are dealing with research that imagines and builds new things and describes and explains these constructions." (Koskinen et al. 2011:6)

Ifølge Koskinen et al. er det den omhyggelige *observation* og *dokumentation af* et designs eller en konstruktions virke i verden, der er forskellen på en designproces og en forskningsproces. Det er denne opmærksomhed og dokumentation sat i et teoretisk perspektiv, der producerer en viden, der kan anvendes andre steder. (Koskinen et al. 2011)

Zimmerman et al. skriver, at den viden eller designteori, der produceres, af nogle forskere anses for at adskille sig væsentligt fra andre typer videnskabelig teori, da den: "….is a theory of action followed by meaning instead of meaning followed by action. The resulting artifact can be seen as a *proposition* for a preferred state or as a *placeholder* that opens a new space for design…" (Zimmerman et al. 2010:311) I Constructive Design Research er det således ofte handlingen – arbejdet mod 'a preferred state' – der fører til en udledning af mening.

Gennem designprocessen og konstruktionen opstår således et forslag til en ønsket tilstand, der giver mening.

Da dette projekt beskæftiger sig med undersøgelser i en defineret og virkelig kontekst og tager udgangspunkt i brugeres behov, hører det ind under *Field*. Projektet bygger desuden på en participatorisk tilgang – participatory design – som uddybes i kapitlet 'Designmetode'.

PROGRAMMET SOM FORSKNINGSSTRUKTUR

Et af problemerne i Constructive Design Research kan imidlertid være at finde en måde at dokumentere den konstruktive designforskningsproces og den produktion af viden, den medfører. På baggrund af en række interviews med etablerede forskere angående forskningsmetoden Research Through Design, skriver Zimmerman et al., at: " …researchers would need to describe how their problem framing and their perception of a preferred state changed over time and document the findings that triggered these changes." (Zimmerman et al. 2010:316)

Denne mulighed for at beskrive, hvordan forskningsprocessen forløber og udvikler sig gennem projektet og hvilke indsigter, der fører udviklingen med sig, finder jeg i Eva Brandt, Thomas Binder og Johan Redströms beskrivelse af *Experimental Design Research* (Binder & Redström 2006; Brandt & Binder 2007). (Binder og Redström benævner i deres paper fra 2006 tilgangen *Exemplary Design Research*, men i 2007 kalder Brandt og Binder tilgangen *Experimental Design Research*. Jeg har valgt sidstnævnte betegnelse her.) Tilgangen bygger på etableringen af et *program* samt *eksperimenter* udført for at undersøge programmets muligheder. I dette afsnit vil jeg beskrive tilgangen samt forklare, hvordan jeg har brugt programmet som struktur gennem projektet.

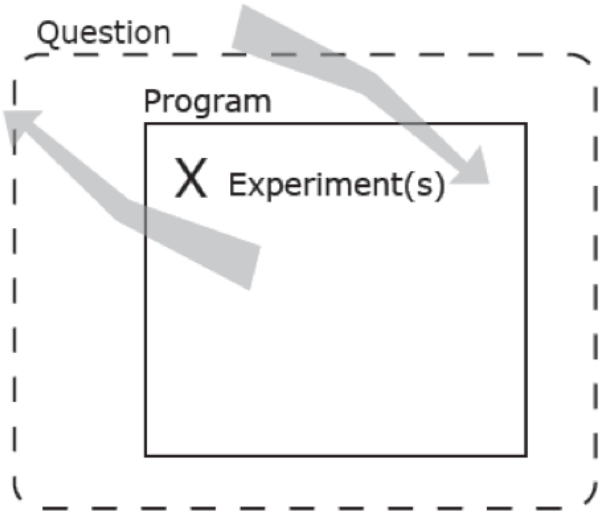
EXPERIMENTAL DESIGN RESEARCH

Experimental Design Research introduceret af Brand, Binder og Redström kan regnes som en del af Constructive Design Research og er ligeledes rettet mod praksisbaseret designforskning. Til forskel fra fx Koskinen et al. (2011), Zimmerman og Forlizzi (2008) og Zimmerman et al. (2010) tilbyder Experimental Design Research en mere præcis metodemæssig beskrivelse og afklaring af arbejdet med Constructive Design Research. Koskinen et al. beskriver overordnet med deres tre kategorier – lab, field og showroom – tre kontekster eller forskningskulturer, som danner grundlag for den konstruerende

designforskning og evalueringen af dens resultater. Hvorimod Binder, Brandt og Redström med Experimental Design Research forsøger at gå ind i selve arbejdet med eksperimentet.

Experimental Design Research bygger på relationen mellem forskningsspørgsmål, program og eksperiment (Brandt & Binder 2007) og er baseret på: "….the explicit formulation of design programs that act as a frame and foundation for carrying out series of design experiments and interventions." (Binder & Redström 2006:3)

Programmet danner således en ramme for eksperimenter, der undersøger programmets muligheder på baggrund af forskningsspørgsmålet. Selve programmet består af den kontekst, forskningen er en del af – økonomiske og tidsmæssige forhold, empiriske muligheder, projektets formål og dermed den valgte teori og metode. Brandt og Binder har illustreret tilgangen i det nedenstående diagram (se figur 2.1).



Figur 2.1 Brandt og Binders diagram (Brandt & Binder 2007).

Pilene viser, at et forskningsprojekt efter deres mening kan påbegyndes på to måder: Ved formuleringen af et åbent forskningsspørgsmål, som fører program og eksperimenter med sig eller ved et indledende eksperiment, der lægger grunden for et program og derpå et forskningsspørgsmål. (Brandt & Binder 2007) I begge tilfælde er det programmet, der fremadrettet sætter rammerne for eksperimenternes udformning og er "…an important intermediary between research question and empirical exploration." (Ibid.:3) Programmet influeres dog samtidigt af eksperimenternes resultater, hvorved der opstår en gensidig påvirkning mellem program og eksperimenter. Programmet udvikles således hen ad vejen, efterhånden som eksperimenterne udføres og bringer nye indsigter frem. Eksperimenterne kan ses som "…. exploratory probes into what the program may entail and how it can be

expanded and sharpened to account for how the experiments unfold." (Binder & Redström 2006:5 – med henvisning til Eva Brandt)

Inden for Experimental Design Research er det således dialektikken mellem program og eksperiment, der driver forskningen fremad, og det er i denne gensidige påvirkning, at produktionen af viden opstår. (Redström 2011)

Designforskningsprogrammet minder på mange måder om den måde, designere ofte arbejder på. Man opstiller en ramme bestående af opgavens kontekst og de kriterier, der knytter sig til denne – hvad skal produktet, processen etc. bruges til, og hvor skal det/den bruges? Herudover har mange designere, (hvis de kan arbejde ud fra egen drivkraft) en ide, 'ideologi' eller motivation, der driver designprocessen. Det kan være et bestemt udtryk, en bestemt funktion, en overbevisning om at noget er mere fordelagtigt end noget andet. Alt dette udgør designprogrammet og danner rammen for designopgaven. Men der er en forskel mellem et *design*program og et *designforsknings*program: "What distinguishes the ordinary design program from the program in design research is the way the design research program is challenged by experiments that deliberately seeks to establish the strength and scope of the program in relation to an overarching knowledge interest." (Brandt & Binder 2007:4) Hvor det i designprogrammet er designforslaget – det færdige resultat – der tæller, er det i designforskningsprogrammet videnproduktionen, der er det væsentligste.

Designforskningsprogrammet kan også ses som etableringen af et 'knowledge regime', der danner baggrunden for produktionen af viden. Det beskrives således af Binder og Redström: "The design researcher must in other words establish a knowledge regime somewhat similar to a discipline in order to frame and contextualize his inquiry. The design research program… operates as such a provisional knowledge regime." (Binder & Redström 2006:4)

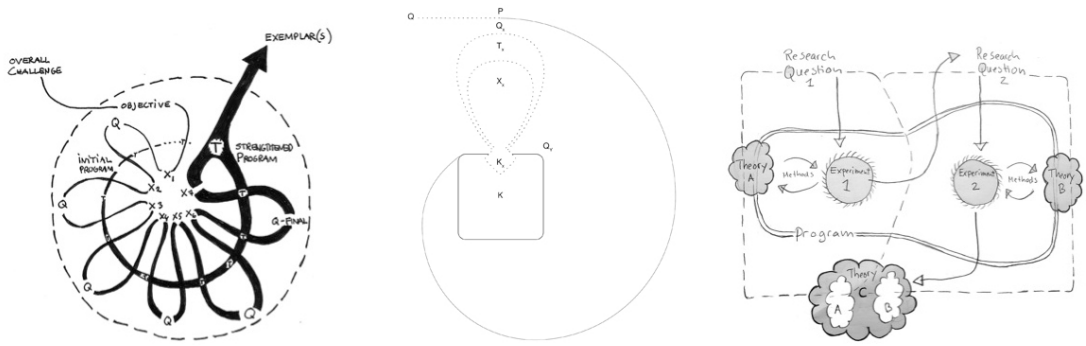
Programmet er imidlertid ikke nødvendigvis etableret fra starten af et forskningsprojekt. Det vil ofte være afledt af forudgående erfaringer, eller det Redström kalder en form for 'proto-practice'. Men som han pointerer, falder erfaringer og intuitioner opnået gennem proto-practice først på plads og bliver brugbare i det øjeblik, der er skabt en klar konceptmæssig ramme, som viser projektets vej frem (Redström 2011). Denne klare konceptmæssige ramme kan man også kalde et *etableret* program. Ikke i forståelsen fastlåst eller stabilt, for som Redström skriver: "…a design *(research)* program needs to be suggestive and open for the unexpected." (Ibid.:4) Og videre: "… the design *(research)* program needs to open up a space where innovation and future development is possible…" (Ibid.) Programmet skal således ikke være et statisk sted, men et fleksibelt og åbent 'rum'. Samtidigt betoner Redström, at programmet for at være til nytte skal være et struktureret 'rum', der ikke er lagt an på tilfældigheder (Ibid.:5).

Det etablerede program skal således være bevægeligt og give plads til, at serier af eksperimenter kan udfolde sig. Samtidigt skal det dog tilbyde så fast en ramme, at det bliver ved med at påvirke og danne baggrund for eksperimenterne, så de ikke 'løber af sporet'. (Ibid.)

VIDEREUDVIKLING AF DIAGRAMMET

Markussen et al. mener dog ikke, at Brandt og Binders diagram er fyldestgørende. De mener, det er for statisk og derved ikke giver mulighed for at vise, hvordan viden opstår, og evt. ny teori dannes i den dialektiske proces mellem program og eksperimenter. "Simply replicating the diagram at different stages throughout the process will not help us to uncover this dialectic process. What we need is to develop a dynamic diagram, which shows how the constituents mutually influence each other." (Markussen et al. 2012:5) Markussen et al. ønsker at kunne 'kigge ind' i det enkelte eksperiment. De vil gerne via diagrammet kunne redegøre for eksperimentets bestanddele og den indflydelse, de har på den teori, der benyttes i programmet. De skriver: "Experiments do something to a theory that is fed into a research project. They usually feed back into theory calling for refining or extending conceptual foundations, or for merging theories into new hybrid constellations." (Ibid.) Markussen et al. mener, at Brandt og Binders diagram må udvikles for at give en tydeligere forståelse af eksperimentets konstruktive rolle og foreslår begrebet *Dynamic Research Sketching* som en vej frem (Ibid.) De giver tre eksempler på, hvordan man kan arbejde mere nuanceret og detaljeret med diagrammer og derved få et billede af, hvordan teori bruges og udvikles i det enkelte projekt. I figur 2.2 ses det, hvordan de tre designforskere har udviklet diagrammet, så det giver mening i deres eget projekt.

Markussen et al. betragter de tre viste diagrammer som oplæg til en videre undersøgelse af muligheden for at udvikle Brandt og Binders diagram (for en uddybning af dette se Markussen et al. 2012). For som de selv pointerer er svagheden ved de viste diagrammer, at de er så tæt knyttet til hvert enkelt af de tre forskningsprojekter, at de ikke umiddelbart kan overføres på og give mening i forhold til andre projekter. Ved at benytte de samme kategorier – forskningsspørgsmål, program og eksperiment – mener Markussen et al. imidlertid, at det er muligt at sammenligne projekterne og derved finde ud af, hvad de består af, og hvordan teori påvirkes og udvikles i det enkelte projekt.



Figur 2.2 Tre diagrammer, der viser en videreudvikling af Brandt og Binders diagram. (fra Markussen et al. 2012)

REVITALISERING AF HYPOTESEN

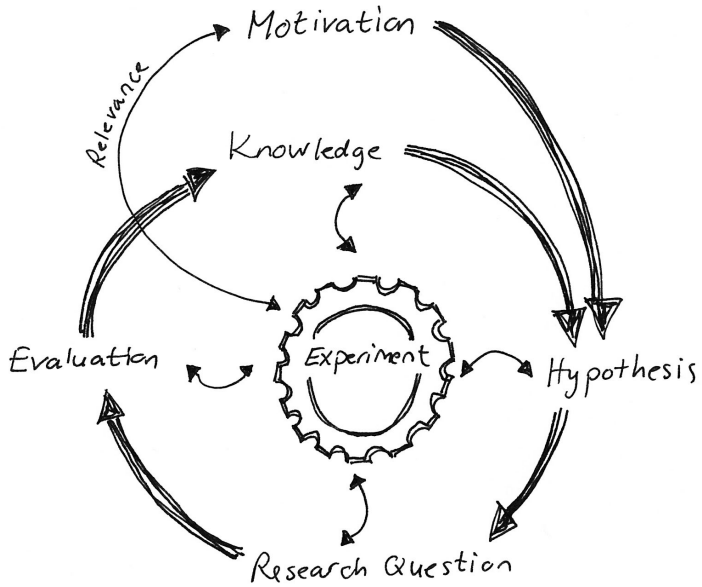
Som nævnt tidligere er designere og dermed designprocessen ofte drevet af en ide eller motivation, der rammesætter processen. Inden for designforskning må der ligeledes være en bagvedliggende motivation, der skaber programmets logik, og som Redström skriver: "…an experiment needs some kind of intention or direction to really work as an experiment in research. In other areas of research this could be the hypothesis to be tested, the problem to be solved, etc." (Redström 2011:4)

Inden for andre forskningsfelter er det således hypotesen, der giver forskningen intention og retning. Inden for Experimental Design Research mener Redström imidlertid, at brugen af en præcis hypotese kan erstattes af programmet. Han skriver: "In this experimental design research, this practice-based approach driven by design experimentation, we work with programs rather than hypotheses…." (Ibid.)

Redström mener desuden, at brugen af en hypotese knytter sig til arbejdet med *et* eksperiment, hvorimod programmet åbner for arbejdet med en *serie* af eksperimenter (Redström 2011). Redström mener således ikke, at en egentlig hypotese er nødvendig i praksisbaseret forskning. Dette er Bang et al. imidlertid ikke enige i. De mener derimod, at hypotesen også er et grundlæggende element i arbejdet med eksperimenterende og konstruerende designforskning og argumenterer: "…Hypothesis-making is present, if only implicitly or tacitly, in each step throughout the research process. It is impossible to engage in experimentation, programming or formulation of research question without being engaged in some kind of hypothesis-making activity – be it vague and imprecise." (Bang et al. 2012:5)

De taler derfor for at revitalisere brugen af hypotesen som 'a guiding tool' i designforskning. (Ibid.:2) De foreslår i den anledning en model (se figur 2.3), der viser Constructive Design

Research ”….in which hypothesizing is seen as an on-going process that is framed by the overall research motivation for doing the research and developed in a continual process centred around the experiments conducted and in close articulation with the research question.” (Ibid.:6)



Figur 2.3 Model der viser elementerne i Constructive Design Research og eksperimentet som det centrale. (Model taget fra Bang et al. 2012)

Bang et al. foreslår således en model, der bruger hypotesen ikke kun til *et* eksperiment, som Redström beskriver, men som del af en vedblivende proces i tæt samspil med eksperiment og forskningsspørgsmål.

Med modellen introducerer Bang et al. i tillæg et hierarki inden for Constructive Design Research. I dette hierarki danner forskningens motivation baggrund for en hypotese, der igen foranlediger et forskningsspørgsmål, hvorefter evalueringskriterier kan fremsættes og benyttes. (Bang et al. 2012) Modellens centrum og drivkraften bag forskningsprocessen er som i Brandt og Binders diagram eksperimentet. Bang et al. mener, at eksperimentet ”…can qualify (and be qualified by) each point in this hierarchy and also produce a form of knowledge as concrete objects or experimental design proposals.” (Ibid.:6)

Brandt og Binders diagram skaber en ramme for den konstruktive og eksperimenterende forskningsproces, hvor betegnelserne program, eksperiment og forskningsspørgsmål giver den enkelte designforsker mulighed for at udvikle nuancerede diagrammer, der forklarer og giver mening for det enkelte forskningsprojekt. Bang et al. supplerer diagrammet ved at tilbyde en model, der viser forskningsprocessens ’maskinrum’. Modellen viser de bestanddele

processen består af og deres indbyrdes relation. Både hos Brandt og Binder og hos Bang et al. er eksperimentet drivkraften bag forskningen, og det der hele tiden skaber udvikling og viden.

EN KONSTRUERENDE OG EKSPERIMENTERENDE TILGANG

I projektet her benytter jeg Constructive Design Research med en participatorisk tilgang. Jeg tager udgangspunkt i min egen designfaglighed og sætter eksperimenter op, hvor brugere konstruerer prototyper af rum-koncepter/æstetiske udtryk. Forskningen foregår i en specifik kontekst i den virkelige verden, hvor jeg agerer som designer/designkonsulent. Projektet placerer sig dermed, som før beskrevet, i det felt inden for Constructive Design Research, som Koskinen et al. betegner Field. Som forskningsstruktur og ramme om eksperimenterne med brugere anvender jeg den programmatiske tilgang beskrevet af Brandt, Binder og Redström som *Experimental Design Research.*

Dette projekt har været drevet af en stærk motivation, der kan udtrykkes som: *et ønske om at æstetik bliver et mere fremtrædende virkemiddel i viden- og læringsmiljøer, som brugerne aktivt benytter i hverdagen.*

Selvom jeg gennem projektet ikke har arbejdet bevidst med en hypotese som 'guiding tool' har den været der implicit. Som Bang et al. pointerer, kan man ikke tilrettelægge eksperimenter, inddrage teori og metode eller formulere et forskningsspørgsmål uden en form for hypotesedannelse (Bang et al. 2012). I dette projekt kan man sige, at hypotesen har ligget som en grundtone gennem hele forskningsprocessen og dannet udgangspunktet for alle aktiviteter. Dermed udgør den sammen med motivationen ligeledes den intention eller retning, som Redström mener et eksperiment må have for at give mening i forskning. (Redström 2011)

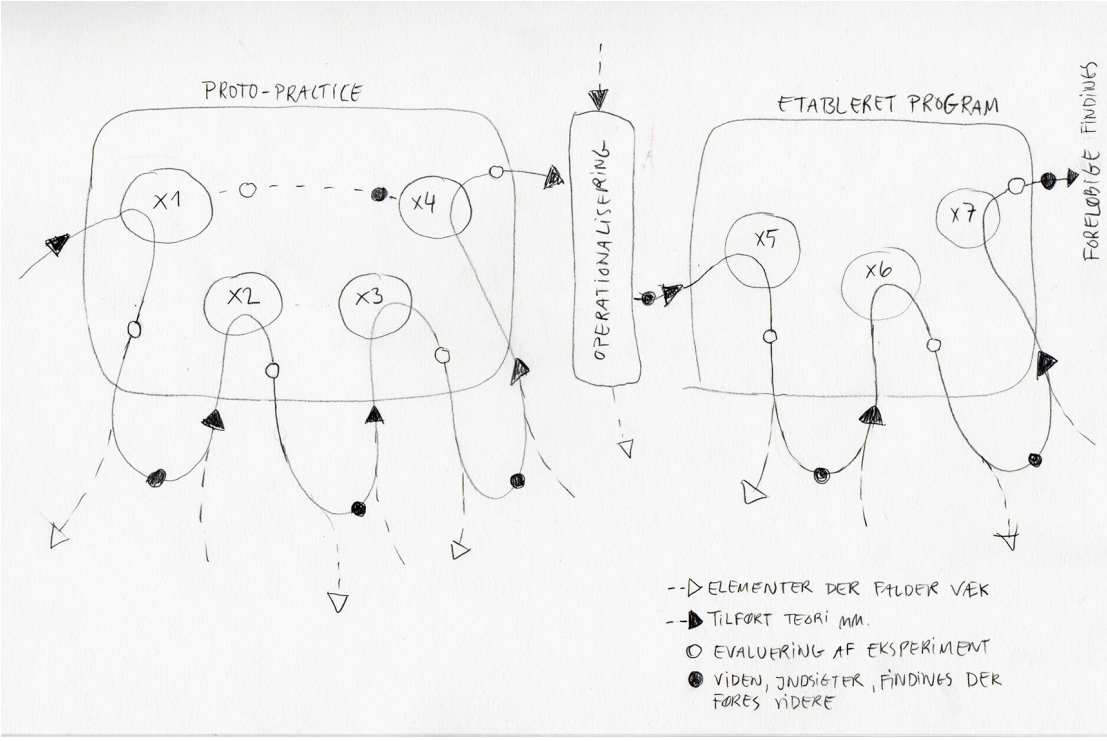
Projektets gennemgående hypotese lyder: *brugere kan gennem inddragelse tage stilling til den æstetiske dimension af egne viden- og læringsmiljøer og derved kvalificere miljøerne*. Det forskningsspørgsmål, som hypotesen ligger til grund for, lyder: *Hvordan kan brugere involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer?*

Redström mener, at hypotesen kan erstattes af programmet. Jeg vil imidlertid mene, at hypotesen sammen med motivationen til dels *danner udgangspunktet* for programmets udformning ved at sætte retningen for forskningen.

DYNAMIC RESEARCH SKETCHING

I den nedenstående illustration (figur 2.4) kan man se, hvordan jeg har arbejdet med Brandt og Binders diagram som grundlag for Dynamic Research Sketching.

Tilsvarende den første illustration i figur 2.2, der viser Anne Louise Bangs ph.d.-projekt, har jeg en organisk linje, der forbinder eksperimenterne. Den symboliserer den iterative proces gennem projektets eksperimenter, hvor brugbare findings, indsigter og erfaringer bliver ført videre og informerer det efterfølgende eksperiment. Pilene til og fra linjen betyder, at der tillige med de indsigter m.m., der bliver ført videre, ligeledes bliver udeladt elementer samt tilført nyt – fx i form af teori – til næste eksperiment. Som det kan ses af illustrationen i figur 2.4 er forskningsprocessen tre-delt. Den første del repræsenterer det Redström (2011) kalder proto-practice. En serie af eksperimenter udført for at kunne skabe det 'knowledge regime', som jeg her kalder det etablerede program. Imellem de to faser fandt der en operationalisering sted. Her blev den viden, jeg indsamlede i proto-practice fasen, omsat til det konceptmæssige grundlag, som det etablerede program og dermed den videre proces byggede på.



Figur 2.4 Min version af Dynamic Research Sketching.

I Markussen et al.s paper (2012) beskrives det, hvordan Bang lader forskningens formål komme til udtryk som ændrede eller justerede forskningsspørgsmål gennem processen. (Markussen et al. 2012) I min proces har jeg ikke arbejdet med en ændring af forskningsspørgsmålet. Det har i det store og hele været uændret, men vejen til svaret har

været dynamisk og eksperimenterende. Mit fokus har således været på at forsøge at besvare det eksisterende spørgsmål gennem eksperimenterne.

Set i forhold til Bang et al.s model (se figur 2.3), der illustrerer forskningsprocessens elementer i Constructive Design Research, kan man sige, at jeg hovedsaglig har fokuseret på bevægelsen mellem punkterne *Knowledge, Experiment, Evaluation* som en kontinuerlig og iterativ proces.

Dog skal det tilføjes, at forskningsspørgsmålets ordlyd har ændret betydning undervejs, idet min indstilling til og opfattelse af æstetik og involvering af brugere har ændret sig gennem projektet. Denne betydningsændring har sin oprindelse i den dialektiske proces mellem teori og praksis. Praksis (eksperimenterne i form af workshops med brugere) kaldte undervejs på at blive informeret af ny teori, hvilket igen førte til nye tiltag i praksis. På den måde informerede ny teori programmet og dermed eksperimenterne, hvis resultater igen virkede tilbage på programmet og kaldte på flere ændringer. Den iterative proces af eksperimenter var således i konstant dialog med programmet. I denne dialektiske proces mellem eksperimenter og program fik æstetik undervejs et andet ærinde i rum end det havde ved projektstart. Det, der skulle tages stilling til, ændrede således karakter, og dermed ændredes brugernes rolle sig ligeledes.

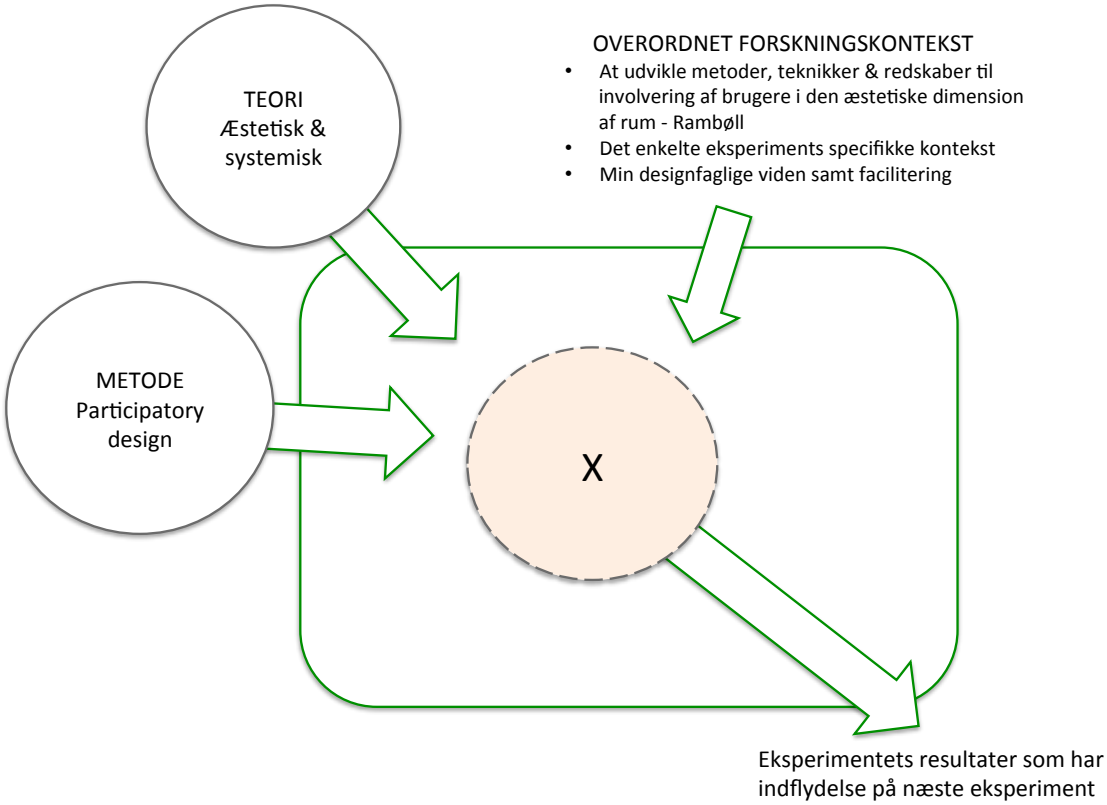
Jeg har i min brug af Dynamic Research Sketching holdt mig til Brandt og Binders enkle diagram, da jeg synes, der er en styrke i enkeltheden, som netop lægger op til egen fortolkning og brug. Man må dog, som Markussen et al. beskriver, tilføre diagrammet 'noget' eller bearbejde det, hvis man vil bruge diagrammet aktivt til at illustrere sin forskningsproces. Man må tilføre det et dynamisk islæt, der peger på en udvikling. I mit tilfælde er dette islæt den organiske linje med input og output, der viser bevægelsen i forskningen. På den måde kan man bruge det til at forstå forløbet i projektet.

PROGRAM-DIAGRAMMET I BRUG

Når det kommer til det viden-input og -output, der genereres i det enkelte eksperiment, er der til hvert eksperiment i afhandlingen knyttet to diagrammer. De skal ses som udsnit af den proces, der vises i min forskningsskitse (se figur 2.4). Input-diagrammet, der viser den viden, som informerede eksperimentet, er placeret i det afsnit, der omhandler det teoretiske og empiriske udgangspunkt for hvert eksperiment. I opsamlingen af det enkelte eksperiments indsigter/findings vises det andet diagram. Det redegør for det viden-output, eksperimentet genererede. Disse diagrammer bygger direkte på Brandt og Binders enkle diagram. Set i forlængelse af hinanden viser diagrammerne, hvad der teoretisk og metodisk blev afprøvet

undervejs. Det er således et forsøg på at vise forskningsprocessens 'maskinrum' og give et kig ind i det enkelte eksperiment, som Bang et al. (2012) efterspørger.

Som beskrevet tidligere består et program af en overordnet forskningskontekst, den teori man lader informere programmet og dermed eksperimenterne samt den metode, man anvender i udførelsen af eksperimenterne (se figur 2.5).



Figur 2.5 Illustration af designforskningsprogrammets bestanddele.

Den overordnede forskningskontekst udgør i dette projekt Rambøll og deres ønske om at få udviklet metoder, teknikker og redskaber til at varetage processer med brugere angående den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Derudover består den af projektets tilknytning til de to meget forskellige forretningsområder, Bygherrerådgivningen og Attractor (se kapitel 1). Den består også af de muligheder for indsamling af empiri, der er til rådighed undervejs. Desuden er det enkelte eksperiments specifikke kontekst – såsom karakteristika for den pågældende virksomhed/organisation, antal deltagere og deres baggrund, formålet med processen – en del af den overordnede kontekst. Ligeledes er min designfaglige viden samt faciliteringsmåden, som påvirker eksperimenternes design og udførelse, en del af denne.

Teorien i dette projekt bygger hovedsagelig på æstetiske tilgange fra filosofi og kunst samt systemisk teori (beskrevet i kapitel 3). Den designmetodiske tilgang er participatory design (beskrevet i kapitel 4).

Diagrammerne tilknyttet eksperimenterne er opbygget tilsvarende det ovenstående i figur 2.5. Her behandles dog kun eksperimentets teoretiske og metodiske input. Den overordnede forskningskontekst er den samme gennem alle eksperimenter, naturligvis med undtagelse af den del, der omhandler det enkelte eksperiments specifikke kontekst. Den er til gengæld en del af eksperimentets beskrivelse. Min designfaglige viden og faciliteringen er en del af eksperimentets diskussion, hvor det er aktuelt.

Gennem det ovenstående opstod der først et foreløbigt program (proto-practice) og siden et etableret program. Begge tilbød og rammesatte muligheder, som kunne udforskes gennem eksperimenter. Inden for programmet afprøvede jeg forskelige tilgange til det æstetiske. Hen ad vejen blev de suppleret med andre teoretiske tilgange, som gav mening for eksperimenterne. Metoden har hele tiden været participatory design, men de teknikker og redskaber, jeg afprøvede, ændrede sig efterhånden, som eksperimenterne skred frem og i et dialektisk sammenspil med programmet, skabte de ny viden og nye indsigter.

I de to næste kapitler vil jeg først gennemgå den teori, der har informeret programmet og eksperimenterne og dernæst designmetoden – participatory design.

KAPITEL 3

Det teoretiske grundlag

DET ÆSTETIK-TEORETISKE GRUNDLAG

Æstetikteorien i denne afhandling er rettet mod arbejdet med æstetik i en brugerinvolverende praksis i viden- og læringsmiljøer. Fokus er på, hvordan brugere kan tage stilling til æstetik som virkemiddel i rum. Det indebærer, at der blandt de involverede mennesker kan skabes en bevidsthed om, at vi påvirkes af de rum og omgivelser, vi færdes i, og at ændringen af et rums udformning og æstetiske udtryk vil have indflydelse på menneskers oplevelse af at være og agere i rummet. Ligeledes er der fokus på, hvordan denne bevidsthed kan bruges, når brugere selv skal tage stilling til den æstetiske dimension af rum.

Således arbejdes der i de brugerinvolverende processer både med det æstetiske som *påvirkning – hvordan påvirker dette miljø mig og hvorfor?* Dette relaterer til de *æstetiske indtryk* vi får. Og med det æstetiske som *virkemiddel – hvordan vil vi gerne påvirkes?* Hvor man reflekterer over hvilke æstetiske kvaliteter, der kan tages i brug for at skabe miljøer, som påvirker hensigtsmæssigt i forhold til konteksten og giver mening for brugerne. Dette relaterer sig til det at sam-skabe *æstetiske udtryk.*

I det følgende afsnit 'Æstetik som Aisthesis' beskrives det æstetiske, som det der har at gøre med *hverdagens sansemæssige indtryk*. Det som giver os æstetiske erfaringer og oplevelser i vores dagligdag. Disse erfaringer og oplevelser kan både komme til os 'udefra' og uopfordret fange vores opmærksomhed, og de kan komme ved, at vi mere eller mindre selv opsøger dem gennem en skærpet opmærksomhed på vores omgivelser.

I det efterfølgende afsnit 'Æstetik som virkemiddel' beskriver jeg tre tilgange til æstetik. Det er de tilgange, jeg har fundet inspirerende og hjælpsomme at sætte i spil i praksis for at kunne italesætte det sansemæssige, som et aktivt virkemiddel i skabelsen af *æstetiske udtryk* i rumlige sammenhænge. I disse tilgange sættes det sansemæssige i spil i hverdagen på forskellig vis og skaber et 'sprog', som kan benyttes om de indtryk, vi får i dagligdagen. Den første tilgang er *Æstetisk værdi* beskrevet af filosoffen Carsten Friberg. *Æstetisk værdi* handler om, at man gennem sin sociale og kulturelle baggrund tillægger visse æstetiske

udtryk større værdi end andre og har således at gøre med, hvorfor *noget* fascinerer os og vækker vores opmærksomhed i højere grad end andet. Derefter beskrives filosoffen Gernot Böhmes *atmosfæreteori*. En teori om hvordan samspillet mellem de forskellige sansemæssige indtryk, et rum byder på, skaber en atmosfære. Böhme beskriver, at man ligesom i teaterverdenens scenografier kan arbejde med at skabe ønskede atmosfærer med det formål at påvirke og stemme de mennesker, der befinder sig i rummet. Der er således et fokus på, at sammenstillingen af forskellige genstande skaber forskellige æstetiske ud- og indtryk, og at man bevidst kan arbejde med at skabe udtryk, der appellerer til en brugergruppe i en bestemt sammenhæng.

Herefter beskrives relationel æstetik, som er den overordnede æstetiske tilgang i denne afhandling. I relationel æstetik er fokusset ikke på subjektets oplevelse af et æstetisk udtryk – fx indretningen af et rum – men på hvilke relationer og sociale interaktioner de æstetiske indtryk/rummet kan fremme eller skabe. Dvs. at man ikke fokuserer på at skabe en atmosfære, der subjektivt kan opleves gennem genstandes sammenspil, men har fokus rettet mod de æstetiske udtryks mellemmenneskelige virke – det de sætter i gang blandt mennesker. På denne måde inkluderes det sociale aspekt i det æstetiske.

At denne tilgang blev valgt som den overordnede har at gøre med resultatet af de første eksperimenter beskrevet i kapitlet 'Proto-practice: eksperiment 1-4', hvor jeg fandt ud af, at workshopdeltagerne havde lettere ved at forholde sig til, hvad der kan *appellere i deres kontekst*, hvis det er relateret til at fremme eller skabe ønskede sociale relationer og interaktioner.

Men da både *atmosfære* i betydningen: *Genstandes sammensætning skaber en atmosfære, der påvirker os* – og *æstetisk værdi* i betydningen: *Vi tillægger nogle udtryk, genstande m.m. større værdi end andre* – er implicitte elementer i arbejdet med relationel æstetik i en rumlig og brugerinvolverende sammenhæng, er de væsentlige for arbejdet med æstetik i denne afhandling.

ÆSTETIK SOM AISTHESIS

I 1735 skrev den tyske filosof Alexander Gottlieb Baumgarten en afhandling om en særlig type af viden, som han benævnte 'cognitio sentivia' (sansemæssig erkendelse) Dette gjorde han, fordi en voksende fornemmelse for æstetiske kvaliteter, som ikke kunne beskrives med den daværende rationalistiske og logiske tilgang til viden, gjorde sit indtog i den videnskabelige verden (Kjørup 2006). Den danske filosof Søren Kjørup beskriver det således: "Baumgarten solved the problems by creating a new paradigm. And to do that, he had to

invent a new concept of knowledge, sensuous knowledge, and a new theoretical discipline, aesthetics." (Kjørup 2006:9)

Ordet æstetik eller *Aesthetica*, som afhandlingen hed, hentede Baumgarten fra det græske ord aisthesis, som betyder sanse, mærke, fornemme, iagttage og opfatte. (Friberg 2005, Welsch 1997) Baumgarten prøvede således med sin nye teoretiske disciplin at indfange og benytte den viden, vi tilegner os gennem vores sanser i al almindelighed. Men allerede efter Kant, sidst i det 18. århundrede, havde opfattelsen af æstetik som begreb ændret sig til udelukkende at blive betragtet som en filosofi om kunst (Welsch 1997). Som filosoffen Gernot Böhme skriver: "Sensuousness and nature have in this fashion disappeared from aesthetics." (Böhme 1993:115). Også filosoffen Richard Shusterman undrer sig over: "…why the scope of post-Baumgartenian aesthetics was reduced from the vast field of sensory cognition to the narrow compass of beauty and fine art." (Shusterman 2000:266) I den filosofiske æstetikdiskurs har der dog gennem de sidste par årtier været et øget fokus på æstetikken som knyttet til sanserne i bred forstand og ikke som et begreb udelukkende forbeholdt kunsten. (Friberg 2005)

HVERDAGSÆSTETIK

Hos filosoffen John Dewey, grundlægger af den pragmatiske filosofi, finder man ligeledes æstetikken knyttet til hverdagen. Æstetisk erfaring og oplevelse er efter Deweys overbevisning en del af dagliglivet, som tager afsæt i de hændelser, der fanger vores sanser. Dewey skriver: "In order to *understand* the esthetic in its ultimate and approved forms, one must begin with it in the raw; in the events and scenes that hold the attentive eye and ear of man, arousing his interest and affording him enjoyment as he looks and listens the sights that hold the crowd – the fire-engine rushing by; the machines excavating enormous holes in the earth; the human-fly climbing the steeple-side…." (Dewey 1934:3) Her er æstetik i sin 'rå' form sanseoplevelser, der vækker opmærksomhed, interesse og nydelse hos mennesker. Oplevelserne kommer ikke nødvendigvis fra kunsten, men findes også i den verden, vi færdes i til hverdag.

Den danske filosof Carsten Friberg skriver om Deweys opfattelse af æstetisk erfaring: "Den æstetiske erfaring kan tages som en erfaring, der rækker langt videre end til erfaringen af kunst for også at omfatte naturen, kroppen, rituelle handlinger, sport, fyrværkeri, kropsudsmykning som tatoveringer og kosmetik, udsmykning af rum og alle de farvestrålende scenarier vi beriger byerne og vort daglige liv med. Det åbner for at se det æstetiske felt som mere omfattende end kunstfilosofien tillod og for at se opmærksomheden rettet mod fænomener, der spiller en rolle som virksomme dele af vor virkelighed." (Friberg 2007:130-131) Her pointerer Friberg, at æstetik har et meget bredere ærinde end kunsten. Hverdagen

byder på utallige aspekter, hvor det æstetiske giver os erfaringer og oplevelser og påvirker os og den virkelighed, vi er en del af.

ÆSTETISK ERFARING OG OPLEVELSE

Dewey skelner mellem æstetisk erfaring og æstetisk oplevelse. For at kunne betegnes som en oplevelse må sanseindtrykkene skille sig ud fra hverdagens ensformighed, hvilket Shusterman forklarer på følgende vis: ”But what constitutes the core of Dewey’s aesthetic experience is another common sense of ’experience’ – that which refers to a memorable and ultimately satisfying episode of living, one that stands out from the humdrum flow of life as ’*an* experience’ by its ’internal integration and fulfillment’ reached through a developing organization of meanings and energies which affords ”a satisfyingly emotional quality” of some sort.” (Shusterman 1992:27)

Hos Dewey er en æstetisk *oplevelse* således knyttet til en form for ’satisfyingly emotional quality’, som lige såvel kan opstå gennem dagligdagens sanseindtryk som gennem kunsten. Men episoden eller genstanden m.m. må som sagt skille sig ud fra hverdagens trummerum, bringe en form for følelsesmæssig tilfredsstillelse og vække en sansemæssig opmærksomhed hos den oplevende.

Gennem dette syn på æstetikken som knyttet til sanserne bliver de æstetiske indtryk, vi mødes af i dagligdagen, væsentlige. Vi erfarer verden gennem de sansemæssige indtryk, vi får via omgivelserne. Vi oplever, at visse sanseindtryk skiller sig ud, giver os glæde, vækker en opmærksomhed af en særlig karakter og derved fastholder vores interesse.

ÆSTETISK SANSNING

Men en ting er, at noget udefrakommende og anderledes vækker vores opmærksomhed og dermed bryder med hverdagens ’tunnelsyn’. Noget andet er, at vi selv kan have en skærpet opmærksomhed på vores omgivelser og derved opdage eller genopdage elementer i hverdagen, som vi havde overset eller glemt.

Ifølge den danske filosof Ole Thyssen erfarer og sanser man verden på to forskellige måder – den praktiske og den æstetiske. Ved den praktiske forstås den måde, hvorpå vi bruger sanserne i hverdagen til hurtigt at danne os et overblik over situationer. Her nedtones opmærksomheden på detaljer og til tider bemærker vi knap nok vores omgivelser. Når vi har set mennesker og genstande mange gange *ser* vi dem ikke. Som Thyssen skriver: ”Jeg ved, hvordan min kone ser ud og behøver altså ikke at se efter.” (Thyssen 2005:29)

Dette 'sanse-sløseri' hører som sagt til i den praktiske omgang med verden. I modsætning til denne står den æstetiske omgang med verden. Her kan man helt glemme realiteterne og fortabe sig i sansningen af detaljer. (Thyssen 2005) "Æstetisk lader man hverdagens hensyn falde, frem for alt optagetheden af eksistens og relevans. I stedet sanser man langsomt, omhyggeligt og med en frit strømmende opmærksomhed, som åbner for flere af sansningens muligheder end normalt." (Ibid.:29) Som et eksempel på denne æstetiske omgang med verden beskriver Thyssen, hvordan man fx, når man skovler sne, helt kan glemme, hvad man er i gang med, fordi man bliver optaget af iskrystallernes smukke mønstre.

Denne langsomme og omhyggelige måde at sanse på er det dog de færreste, der praktiserer i en travl hverdag. Men den er vigtig, for som Thyssen udtrykker det: "Den dvælende sansning skaber ikke en anden verden, men får verden til at træde frem på en anden måde…" (Ibid.:30) Og kan noget træde frem på en anden måde, vil det åbne for nye muligheder, nye tankebaner, nye måder at være sammen på.

Ved at få verden til at træde frem på en anden måde fanges vor opmærksomhed. I Fribergs afhandling *Æstetiske erfaringer - Filosofiske betragtninger af den moderne kultur* definerer han æstetik på følgende måde: "Som overordnet bestemmelse skal der ved æstetik her forstås en interesse i det sanselige, hvor dette som sådant tiltrækker sig opmærksomheden." (Friberg 2007:57) Dvs. at æstetik i Fribergs øjne er en interesse for sansemæssige aspekter, der tiltrækker sig opmærksomhed.

Det, der vækker vores opmærksomhed, er ofte noget, der appellerer til os på den ene eller anden måde. Thyssen skriver: "Efter at forskellen mellem skøn og hæslig er ophørt med at være kunstens kriterium for godt og dårligt, har vi i stedet fået en forskel mellem appel og indifferens, hvorfra der igen fører mange veje videre, eftersom et værk kan appellere af mange grunde – emotionelle, intellektuelle, sanselige." (Thyssen 2005:33)

Thyssen refererer her til kunst, men det samme kan siges om det design og de æstetiske udtryk, vi omgives af i hverdagen. Skøn og hæslig eksisterer ikke som almene begreber i lige så høj grad som tidligere og det, der appellerer til den ene, kan forekomme en anden helt ligegyldigt i sit udtryk. Dvs. at de samme sanselige indtryk kan virke meget forskelligt fra person til person.

Som før skrevet indeholder æstetik ifølge Dewey også et element af 'enjoyment' – af at noget appellerer til en. For at en æstetisk oplevelse kan opstå må indtrykkene ikke være én ligegyldige. At noget appellerer til os på den ene eller anden måde er således væsentligt i vores opfattelse af, hvad vi anser for æstetisk.

Det æstetiske er dermed noget, vi bliver opmærksomme på gennem en sansemæssig påvirkning. Denne påvirkning kan enten komme udefra og vække vores opmærksomhed eller fremkomme ved, at vi selv gennem en dvælende sansning bliver opmærksomme på vores omgivelser. Det væsentlige er, at der på begge måder indgår en fanget opmærksomhed, og at denne opmærksomhed fanges, fordi noget sansemæssigt appellerer til os.

ÆSTETIK I DENNE AFHANDLING

I det ovenstående beskriver jeg afhandlingens grundsyn på æstetik som noget, der er en væsentlig del af hverdagens sanseverden og således ikke forbeholdt kunsten og det skønne. Det æstetiske vækker vores opmærksomhed og appellerer til os. Det stimulerer vores sanser og bringer os nydelse på den ene eller anden måde. Det føjer en ekstra dimension til vores tilstedeværelse i verden.

Men æstetik som sådan er et meget bredt begreb, og der findes et utal af tilgange, som ofte er svære, måske endog umulige at forene. Det er derfor ikke muligt at definere æstetik entydigt. I stedet har jeg valgt at operere med tre forskellige æstetiske tilgange, der har inspireret og informeret mit arbejde med æstetik i dette projekt, og som har ført til følgende fokuspunkter for de brugerinvolverende processer:

- Hvad der fascinerer, appellerer og vækker opmærksomhed
- Hvordan rum og genstandene i dem påvirker os
- Hvordan omgivelserne indvirker på vores sociale relationer og interaktioner

De tre tilgange er *æstetisk værdi, atmosfære* og *relationel æstetik*. Æstetikken er et væsentligt virkemiddel, som vi kan bruge aktivt i vores hverdag. Som Friberg skriver, bliver de sanseindtryk, vi møder, til *virksomme dele af vor virkelighed*. De påvirker vores opfattelse af os selv og andre, de indvirker på vores sociale interaktioner og handlinger i hverdagen. I det nedenstående beskrives de tre tilgange til æstetik, som jeg har fundet nyttige at sætte i spil i praksis.

ÆSTETIK SOM VIRKEMIDDEL

ÆSTETISK VÆRDI

Når talen falder på *æstetisk værdi*, mener Friberg: ”Da handler det om, at det, vi opfatter som værdifuldt, er det ved at fascinere os for derigennem at spille en rolle for, hvorledes vi tilrettelægger vort liv.” (Friberg 2006:187) Æstetisk værdi har således at gøre med, hvilke

valg vi træffer i hverdagen og i livet i det hele taget. Det, der fascinerer os, bliver værdifuldt og retningsgivende. Men hvorfor fascineres vi af *noget* mere end andet? Det har Friberg et bud på. Han skriver: "Fascinationen og det opmærksomhedsskabende ligger i en betragtning af form og udtryk. Fascinationen bliver til ved, at det fascinerende stemmer overens med den baggrund, vi bringer med os – med vore erfaringer og livshistorie som er til stede i vor måde at iagttage noget på, i vor sensibilitet, der styrer opmærksomheden, i vore vaner og karakter og i vore umiddelbare indskydelser, reaktioner og handlinger. En sag, der skal fange vor opmærksomhed og fascinere os, gør bedst i at præsentere sig på en måde, der harmonerer med den baggrund." (Ibid.:188)

Sagen – indtrykkene – skal således harmonere med vores forståelse af verden, for at de tillægges værdi. Ikke på den måde, at de ikke kan overraske og være anderledes, end noget vi før er stødt på, men fordi de skal falde inden for det, vi identificerer os med, og det vi gennem vores erfaringer og livshistorie synes er acceptabelt, vedkommende, spændende og dermed værdifuldt. Ud fra vores kulturelle og sociale baggrund fascineres vi af noget mere end andet og tillægger derfor *noget* mere æstetisk værdi end andet. De æstetiske valg, vi træffer, siger således noget om vores selvopfattelse, og som Friberg udtrykker det: "Det æstetiske rummer vore normer og handlinger i konkret sanselig form…" (Ibid.:186)

Æstetikken er et konkret sanseligt virkemiddel, der gennem vores sanser kommunikerer til os om gældende normer, i den kontekst vi befinder os i. Vi påvirkes af disse sanseindtryk og aflæser og vurderer omgivelserne ud fra vores sociale og kulturelle baggrund. Når vi vurderer æstetiske indtryk ud fra vores sociale og kulturelle baggrund er det til dels en kognitiv proces. Men før vi kommer til vurderingen af indtrykkene oplever vi dem sansemæssigt og følelsesmæssigt. Vi påvirkes således i første omgang præ-kognitivt af genstandene omkring os, hvilket Gernot Böhme bl.a. beskriver i sin teori om *atmosfære*.

ATMOSFÆRE

Den tyske filosof Gernot Böhme, der også er fortaler for æstetikkens betydning i hverdagen, introducerer en teori om atmosfære. Han betragter atmosfære som et fundamentalt begreb i en ny æstetikforståelse, der sætter fokus på sanserne. Han definerer den nye æstetik således: "The new resulting aesthetics is concerned with the relation between environmental qualities and human states. This 'and', this in-between, by means of which environmental qualities and states are related, is atmosphere." (Böhme 1993:114) Atmosfære er således en uhåndgribelig kvalitet mellem subjekt og objekt. *Noget* der relaterer til, hvordan vi påvirkes af vores omgivelser. Dette *noget* mener Böhme, vi først oplever præ-kognitivt. Ligger man fx og halvsover og hører en myg summe, sanser man lyden, før man kognitivt når at bearbejde den

og fastslå, at det drejer sig om en myg (Böhme 2001:42). Lyden af myggen skaber en atmosfære som stemmer os på baggrund af tidligere sansemæssige erfaringer. Ligesom man sanser myggens summen før en kognitiv bearbejdelse, fornemmer man et rums sansemæssige kvaliteter og atmosfære, før man kognitivt når at analysere, hvad der skaber den, og hvordan man skal forholde sig til den – fx hvilken værdi man vil tillægge dem. Atmosfærebegrebet er således grundlæggende for vores æstetiske opfattelse og oplevelse af verden.

Atmosfæreteorien relaterer sig både til praktikere, der arbejder med at *skabe* atmosfære (Böhme har især fokus på scenekunsten) og til den modtagende parts (publikum/brugere af rum) oplevelse af fysiske omgivelser samt mennesker og objekters tilstedeværelse (Böhme 1993). Men da atmosfære er denne uhåndgribelig størrelse mellem subjekt og objekt, der ikke lader sig indfange, mener Böhme ikke, man kan skabe selve atmosfæren, men derimod betingelserne for, at en atmosfære kan opstå og opleves. Man kan stille såkaldte generatorer til rådighed og således 'tune' rummet til et bestemt formål. Dvs. forsøge at 'styre' eller påvirke det oplevende subjekt i en bestemt retning. Om disse generatorer skriver Böhme: "The making ….. does not relate to the determinations of things, but to the way in which they radiate outwards into space, to their output of generators of atmosphere." (Böhme 2008:7) Böhme kalder denne udstråling for *ecstasies*. (Böhme 1993) Alle objekter i et rum udstråler altså ecstasies, som er generatorer for en mulig oplevet atmosfære. Og alt efter sammensætningen af objekter vil de generere eller kommunikere noget forskelligt til de mennesker, der opholder sig i rummet og herigennem påvirke deres opfattelse af miljøet.

Böhme beskæftiger sig med relationen mellem subjekt og objekt og har fokus på subjektets oplevelse af en atmosfære: "…in order to say what they are or, better, to define their character, one must expose oneself to them, one must experience them in terms of one's own emotional state. Without the sentient subject, they are nothing." (Böhme 2008:2)

Atmosfæren opleves selvfølgelig af et subjekt, men jeg mener ikke, at man kun oplever atmosfærer ud fra sin egen følelsesmæssige tilstand. Så snart man er ude over det første præ-kognitive stadie, kan det ikke undgås, at oplevelsen af atmosfæren påvirkes af konteksten og de mennesker, man er sammen med. Ofte vil der opstå en form for social og kulturel æstetisk værdi blandt en gruppe mennesker, der færdes i samme miljø, og det der tillægges æstetisk værdi blandt en gruppe mennesker vil påvirke ens egen opfattelse og oplevelse – alt efter om man ønsker at være del af denne gruppe eller ej. Oplevelsen af en atmosfære, mener jeg således ofte, er det man kan kalde *kontekstuel*.

Ud over at oplevelsen til dels er afhængig af konteksten og andre mennesker og dermed ikke kan kaldes fuldstændig subjektiv, kan atmosfæren og de æstetiske kvaliteter, der skaber den, også igangsætte noget *mellem* mennesker. Det æstetiske kan befordre og skabe sociale

relationer og interaktioner. Dette er afhængigt af det æstetiske mulighedsrum, der stilles til rådighed eller indtages. Denne tilgang finder man hos den franske kurator og kunstkritiker Nicolas Bourriaud i hans beskrivelse af relationel æstetik.

RELATIONEL ÆSTETIK

Nicolas Bourriaud bruger betegnelsen *relationel kunst* for den del af den moderne kunst, der lægger vægt på, at det væsentlige ikke er værket i sig selv eller den individuelle oplevelse af et værk, men derimod det sociale rum værket skaber blandt publikum. Bourriaud definerer relational kunst som: ”A set of artistic practices which take as their theoretical and practical point of departure the whole of human relations and their social context, rather than an independent and private space.” (Bourriaud 2002:113) Samtidig definerer han relationel æstetik på følgende måde: ”Aesthetic theory consisting in judging artworks on the basis of the inter-human relations which they represent, produce or prompt.” (Ibid.:112)

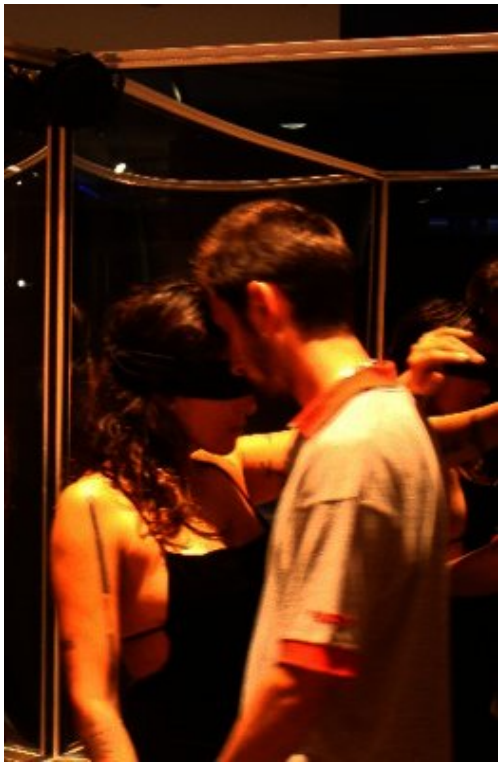
Hvor det i atmosfæreteorien er relationerne mellem individ og genstand/rum, der tales om, er det i relationel æstetik *sociale* relationer og interaktioner, der er fokus på. De æstetiske udtryk bedømmes ud fra deres evne til at skabe eller fremme mellemmenneskelige interaktioner og relationer til forskel fra atmosfæreteorien, der handler om individets oplevelse og påvirkning. Mennesker kan påvirke en atmosfære ved sin tilstedeværelse i rummet, men selve den mellemmenneskelige interaktion er ikke en del af den æstetiske oplevelse hos Böhme. Hvor Böhme taler om genstandes udstråling som generatorer for en oplevet atmosfære, supplerer relationel æstetik med *strukturerede enheder, der imiterer verden* - som generatorer for sociale relationer og interaktioner. De relationelle æstetiske udtryk består af en form, og Bourriaud definerer denne form som: ”Structural unity imitating the world. Artistic practice involves creating a form capable of ’lasting’, bringing heterogeneous units together on coherent level, in order to create a relationship to the world.” (Ibid:111) Formen skabt af strukturerede enheder har således et socialt og mellemmenneskeligt fokus, der rækker ud mod verden frem for mod individet.

Med denne form sammensat af enkelte dele er målet i relationel æstetik at skabe et ’udvekslingsområde’ – et område hvor *andre* fællesskaber etableres, og *andre* interaktioner mellem mennesker finder sted. Disse udvekslingsområder kalder Bourriaud for *Mellemrum*. Han mener, at den relationelle kunst skaber Mellemrum i samfundet som ”… creates free areas, and time spans whose rhythm contrasts with those structuring everyday life, and it encourages an inter-human commerce that differs from the ’communication zones’ that are imposed upon us.” (Bourriaud 2002:16) Han ser den relationelle kunst som noget, der skaber et frirum; en modpol og kontrast i hverdagslivet. (Ibid.) Bourriaud mener, at kunstens rolle

kan beskrives som: "…to actually be ways of living and models of action within the existing real…" (Ibid.:13) Kunsten kan ifølge Bourriaud skabe ikke bare handlingsmodeller, men modeller til mulige universer. Udvekslingsområder hvor der kan skabes forbindelser mellem ellers isolerede virkelighedsniveauer (Ibid.), hvorved der opstår mikro-utopier båret af mellemmenneskelige relationer. Bourriaud mener at: "…Producing a form is to invent possible encounters; receiving a form is to create the conditions for an exchange…" (Ibid.:23) Dvs. sammensætningen af disse heterogene elementer til en struktur skal gøres med mulige møder for øje – interaktionen skal tænkes ind i formen fra starten. Derved skaber formen betingelser for interaktion i brugskonteksten.

ET EKSEMPEL PÅ RELATIONEL ÆSTETIK

Et eksempel er, når performance kunstneren Julie Tolentino opfører *A True Story About Two People* (se figur 3.1), hvor hun i 24 timer danser med skiftende partnere blandt publikum i en lille 'rum-installation' i foyeren på House of World Cultures i Berlin. Hun har bind for øjnene og understreger dermed, at mødet med dansepartneren ikke er et visuelt møde, men et kropsligt møde. Mødet opstår i den relation dansen skaber mellem hende selv og dansepartneren. Gennem denne performance tilbyder Tolentino et Mellemrum (interstice) (Bourriaud 2002), forstået som en mulighed for at skabe en anden mellemmenneskelig relation end House of World Cultures normalt tilbyder. Hun skaber en *mikro-utopi* ved at opstille et rum for en relation, der *lige såvel* kunne være sandheden om to mennesker – altså en anden mulig version af virkeligheden, som er sandheden i *det* øjeblik. Derved ligger fokusset i denne performance på skabelsen af relationen mellem de to dansende og ikke på selve rummet/værket, som først bliver til – eller først får substans og eksistens (Ibid.) – når en fra publikum træder ind som deltager og medskaber.



Figur 3.1 Julie Tolentino, A True Story About Two People*, House of World Cultures i Berlin i 2007.*

Relationel kunst har ofte et samlende og deltagende sigte, som udforsker relationer mellem mennesker frem for at fokusere på værket i sig selv. Det, der er i fokus, er det, værket sætter i gang hos beskueren.

ÆSTETIKKEN SAT I SPIL

Æstetikteorien udfoldet i dette kapitel har været en drivkraft gennem projektet. De forskellige teorier har informeret forskningens eksperimenter og har dermed været grundlæggende for den tilgang til involvering af brugere i den æstetiske dimension af rum, som opstod undervejs. Alle teorierne var således ikke i spil fra starten af projektet, men blev inddraget i eksperimenterne efterhånden, som det forekom relevant.

De nævnte tilgange står for hver deres input til projektet. Æstetik som aisthesis henviser til, at vi sanser, mærker, fornemmer, iagttager og opfatter verden omkring os, og at de sanseindtryk, vi får påvirker os i hverdagen. Nogle sanseindtryk kommer til os 'udefra' og vækker vores opmærksomhed og interesse, andre kan vi selv gøre en mere aktiv indsats for at opleve gennem en æstetisk tilgang til verden og brugen af den dvælende sansning, som Thyssen beskriver. Designere har ofte let ved at benytte den æstetiske tilgang til verden og se og

bemærke detaljer, strukturer, formsprog, farvenuancer m.m. Det er en naturlig del af deres arbejde at se med et undersøgende blik på omgivelserne. Men når ikke-designfaglige personer skal inddrages i en designproces, er det gavnligt at skærpe deres opmærksomhed mod omverdenen. Derfor fik den dvælende sansning i form af en undersøgende opmærksomhed en central plads i involveringen af brugere.

Den æstetiske værdi taler ind i arbejdet med at sam-skabe miljøer, der skal appellere og vække fascination hos en specifik brugergruppe. I participatory design-processerne arbejdes der således med konteksten, hvem deltagerne/brugerne er, og hvad de tillægger æstetisk værdi. Her kommer atmosfæreteorien ligeledes i spil, da man i denne proces må tage stilling til, hvilken virkning sammenspillet mellem forskellige æstetiske kvaliteter skaber.

Inspirationen fra den relationelle æstetik gør, at de sociale interaktioner og relationer, der anses som væsentlige i en bestemt kontekst, danner baggrund for og får indflydelse på det æstetiske udtryk. Dermed går man ikke den direkte vej fra kontekst til form i designprocessen, men tager vejen over de sociale interaktioner og relationer, brugergruppen gerne vil fremme eller skabe i hverdagen. Hen ad vejen i projektet bliver det således sociale og relationelle behov, der bliver grundlaget for de æstetiske valg workshopdeltagerne træffer. Valgene handler derfor ikke kun om farver, formsprog og materialer, men om hvordan vi kan bevæge os i rum, og hvordan vi kan placere os for at skabe de sociale interaktioner og relationer, vi ønsker i vores specifikke kontekst. Grundet dette fokus på sociale interaktioner og relationer, som viste sig væsentligt i participatory design-processerne, blev relationel æstetik den overordnede teoretiske designtilgang i dette projekt.

Det kan måske forekomme paradoksalt, at jeg opfatter æstetik som løsrevet fra kunsten og så netop vælger at arbejde med en æstetisk tilgang, der udspringer af kunst. Relationel kunst er imidlertid en kunstretning, der har fjernet sig fra det traditionelle kunstsyn ved ikke at fokusere på værket i sig selv men på de mellemmenneskelige relationer, der kan fremmes, skabes eller repræsenteres gennem værket. Relationel kunst tager ofte afsæt i hverdagssituationer og forsøger på den måde at udligne forskellen mellem kunst og hverdagsliv. Således er brugen af relationel æstetik en fastholdelse af æstetikkens betydning i menneskers dagligdag.

FRA SUBJEKT/OBJEKT RELATION TIL SUBJEKT/SUBJEKT RELATION

De tre tilgange, jeg har beskrevet i afsnittet 'Æstetik som virkemiddel' – æstetisk værdi, atmosfære og relationel æstetik – har hver sit potentiale i forhold til arbejdet med æstetik i rum og er alle tre båret af en relation. Friberg beskriver æstetisk værdi som bundet i vores

kulturelle og sociale baggrund. Her drejer det sig således om en relation mellem subjekt og objekt betinget af vores sociale og kulturelle tilhørsforhold. Dermed indeholder relationen et potentiale for appel eller indifferens. Kan vi lide et bestemt æstetisk udtryk eller ej?

Böhmes atmosfæreteori beskriver, hvordan rum og genstandene i dem spiller sammen og udstråler en atmosfære, vi som mennesker påvirkes og stemmes af. Hos Böhme er der således også fokus på en relation mellem subjekt og objekt. Men frem for at være bundet i vores kulturelle og sociale baggrund befordrer atmosfæren en affektiv reaktion. Man kan således sige, at relationen rummer et potentiale for en stemning eller følelse.

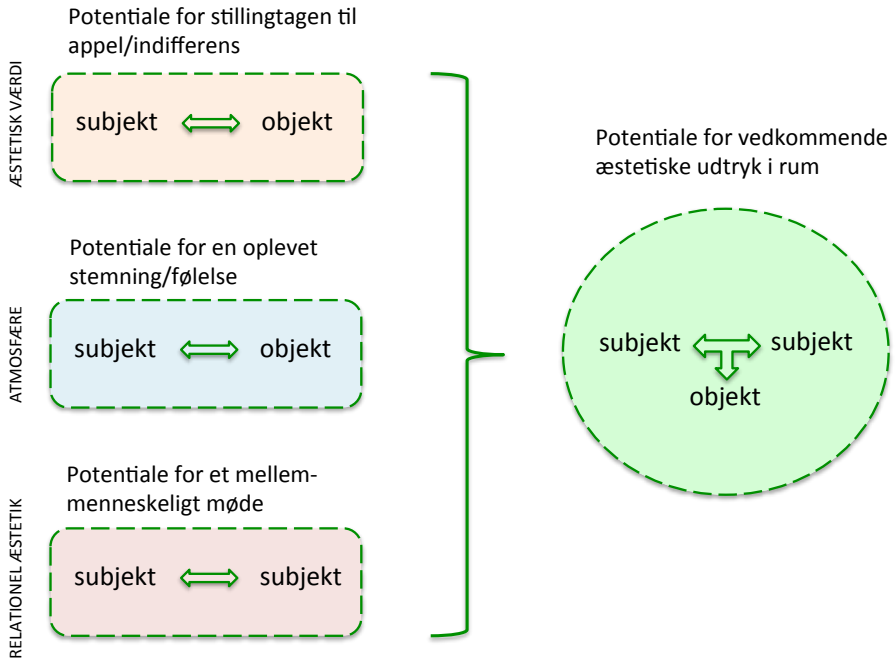
Med relationel æstetik åbnede der sig en tilgang til æstetik i rum, hvor fokus ikke er på det sansemæssige/materielle udtryk i sig selv, men derimod på de sociale interaktioner og relationer, der kan fremmes eller skabes mellem mennesker. Dvs. at det nu ikke drejer sig om en subjekt/objekt relation, men om en relation mellem subjekt og subjekt. En relation hvori man kan sige, at der ligger et potentiale for det mellemmenneskelige møde. Det er således ikke objektet i sig selv og brugernes subjektive oplevelse af det, der er væsentligt, men derimod en social oplevelse brugerne imellem foranlediget af et objekt/et sansemæssigt udtryk eller en form, om man vil.

Bourriauds ærinde med den relationelle æstetik er at fremhæve den mellemmenneskelige relation som det, der skaber det kunstneriske udtryk. Han er således ikke interesseret i den materielle/sansemæssige form som sådan. Hans hovedinteresse ligger ikke i at dykke ned i, hvad der *foranlediger* det mellemmenneskelige møde.

Det er imidlertid netop det, jeg som designer er interesseret i. Jeg finder det yderst relevant at integrere den relationelle æstetiks formål i fysiske rammer. Derved knytter æstetik i rum sig ikke til den enkelte brugers oplevelse af rummet, men derimod til de interaktioner og relationer, der kan opstå mellem mennesker. Men de sociale interaktioner og relationer – mødet mellem mennesker – opstår i en kontekst, der påvirker og stemmer mennesker på den ene eller anden måde. *Noget* – et sansemæssigt/materielt udtryk – kan fremme eller hæmme mødet. Tolentino benyttede en sansemæssig/materiel form til sin performance. Det lille rum i rummet, musikken, dansen. Det er dette sansemæssige/materielle udtryk, jeg gerne vil involvere brugere i at skabe. Derved kan det målrettes deres kontekst og fremme de sociale interaktioner og relationer, der er væsentlige i denne.

Dermed vægter jeg, ud over subjekt/subjekt relationen, objektet i form af et sansemæssigt/materielt udtryk. Jeg lægger således objektet *til* Bourriauds subjekt/subjekt relation. Hermed skifter objektet plads/rolle og bliver til et virkemiddel frem for et udtryk i sig selv. Et virkemiddel der kan fremme eller skabe mellemmenneskelige møder og forbindelser, og som kan intensiveres gennem arbejdet med æstetisk værdi og atmosfære.

I figur 3.2 har jeg illustreret de tre forskellige relationelle forbindelser samt min egen tilføjelse af objektet til Bourriauds forbindelse.



Figur 3.2 Illustration af de tre forskellige relationelle forbindelser samt min egen tilføjelse af objektet til Bourriauds forbindelse.

Dette syn på æstetikken, som noget der hører en subjekt/subjekt relation til frem for en subjekt/objekt relation, udviklede sig undervejs i projektet, men kom først rigtigt i spil i operationaliseringsfasen (kapitel 6), hvor den relationelle æstetik blev en væsentlig del af det grundlag, jeg udviklede for participatory design processer angående den æstetiske dimension af rum. Dermed blev relationel æstetik et teoretisk omdrejningspunkt i det etablerede program (kapitel 7). En anden teoretisk retning, der spillede en rolle igennem projektet, var systemisk teori. Næste afsnit beskriver de systemiske kernebegreber, som har haft betydning både praktisk og teoretisk i arbejdet med æstetik og brugere.

SYSTEMISK TEORI OG DENS ROLLE I AFHANDLINGEN

Gennem min ansættelse hos Rambøll Attractor har jeg fået indblik i en systemisk og anerkendende tilgang til processer, som har informeret mit arbejde med både æstetik og Participatory Design. Systemiske kernebegreber som 'passende' forstyrrelse, mange perspektiver, relation og kontekst har påvirket og inspireret min forskning. I dette afsnit

gennemgår jeg først disse begreber og siden, hvordan de er integreret i og spiller sammen med æstetikteorien og Participatory Design.

Da jeg som del af ph.d.-projektet har gennemført en proceskonsulent uddannelse udbudt af Rambøll Attractor, er den teori, der beskrives i det nedenstående hovedsagelig hentet fra denne uddannelse og det tilhørende undervisningsmateriale samt fra bøgerne: *Konsultation i organisationer – hvordan mennesker skaber ny mening* (Haslebo & Nielsen 1997), *Den professionelle proceskonsulent* (Dahl & Granhof Juhl 2009) samt *Systemisk coaching – en grundbog* (Moltke & Molly 2009).

BAGGRUNDEN FOR SYSTEMISK PROCESKONSULTATION

Systemisk proceskonsultation er en videreudvikling af systemisk terapi – en psykoterapeutisk retning som blev udviklet i 1970'erne af psykiateren Mara Selvini Palazzoli. Inden for den systemiske terapiform er fokusset ikke på individet, men på det 'system' som individet er en del af. Er der fx en problematik i forhold til et medlem af en familie, kigger en systemisk terapeut på familien som et hele frem for på det individ, der tilsyneladende skaber problemet. Dette bunder i, at man betragter *relationen* som den mindste enhed, og at man derfor ikke kan nøjes med at undersøge individet, men kigger på de mennesker, der er omkring det, og de relationer det indgår i. Man mener mennesker bliver til i kraft af deres relationer til andre mennesker, og at kilden til fx et familieproblem skal findes i 'familie-systemets' interne relationer. (Bateson 1979)

I systemisk proceskonsultation er denne tilgang overført fra familier til organisationer. (Søholm et al. 2006) For at løse et problem fx i en afdeling, et arbejdsteam eller en ledergruppe arbejder man med relationerne mellem de involverede parter. Man betragter således ikke den enkelte medarbejders adfærd som årsag til fx et samarbejdsproblem, men ser derimod på hele 'systemet', på de mellemmenneskelige relationer systemet består af, og de logikker der styrer systemets forståelser af verden.

Systemisk proceskonsultation er en dialogbaseret konsultationsform som på væsentlige punkter adskiller sig fra ekspertrådgivning (Haslebo & Nielsen 1997). Man kan endda tale om et paradigmeskifte inden for proceskonsultation, der går fra ekspertrådgivning hen imod en systemisk tilgang. Dette paradigme kan ridses op på følgende vis (Ibid.):

VÆK FRA DET GAMLE PARADIGME	HEN IMOD DET NYE PARADIGME
At løse problemet	At skabe fremtiden
Bring eksperten ind	Hjælp mennesker med at lære
Identificer den ansvarlige leder	Involver alle
Find den bedste måde	Find en bedre måde
Skaf en hurtig løsning	Skab gradvise forbedringer

En systemisk proceskonsulent vil således sjældent indtage en ekspertposition, men vil have et fokus på *at skabe en fremtid; hjælpe mennesker til at lære* og *involvere alle.* (Ibid.)

Gennem refleksion, dialog, nysgerrighed og 'passende forstyrrelser' samt med tanke for, at der er mange forskellige perspektiver i spil i en proces, vil den systemiske konsulent opmuntre deltagerne til at udforske alternative muligheder og bedre veje ind i fremtiden. (Moltke & Molly 2009)

SYSTEMISKE BEGREBER

De begreber fra den systemiske teori, der især har præget denne afhandling er:

System: Et system er en enhed, der internt er forbundet gennem relationer og forbindelser og dermed afgrænser sig fra omgivelserne. Disse relationer og forbindelser danner en konfiguration, der er styrende for de logikker, systemet agerer ud fra med afsæt i stimuli fra omgivelserne. Disse stimuli er samtidigt med til at ændre systemet, hvilket medfører, at systemer både er selvrefererende og samskabende. (Moltke & Molly 2009:288)

I en brugerinvolverende proces er det vigtigt at have for øje, at et system – fx en gruppe medarbejdere – handler ud fra den logik, der opstår gennem deres interne relationer og forbindelser. Det er således denne logik, man må have fokus på, når der skal tages stilling til æstetiske udtryk, der giver mening for netop dem. Logikken påvirkes dog konstant af stimuli udefra, hvorved en ny logik samskabes. Denne mulighed for at påvirke systemets/medarbejdergruppens logik er en væsentlig faktor i facilitatoren/designerens rolle.

'Passende forstyrrelse': Inden for den systemiske teori anvender man biologen og filosoffen Humberto Maturanas begreb om den 'passende forstyrrelse' til at beskrive forandringstiltag i systemer. I begrebet ligger en implicit antagelse om, at man ikke som udefrakommende kan forandre et system. Et system agerer altid ud fra sine egne logikker, og vil man skabe bevægelse i systemet, må man 'forstyrre' disse logikker. Gennem forstyrrelsen bringes logikkerne i spil og må derfor orientere sig mod hinanden på ny, hvilket skaber en anderledes konstellation – en forandring. Med udtrykket *passende* forstås, at forstyrrelsen ikke må afvige for meget fra systemets herskende logikker, så vil systemet lukke af. Er forstyrrelsen derimod for lille vil den ikke bringe logikkerne 'ud af kurs' (Moltke & Molly 2009), og der finder dermed ingen forandring sted. Et system kan således gennem en 'passende forstyrrelse' bringes i en tilstand, hvor det forandrer sig selv.

Den 'passende forstyrrelse' er relevant i denne afhandling, da æstetik her bl.a. ses som et virkemiddel, der kan forstyrre det forventede. Det æstetiske kan medvirke til at skabe betingelser for andre måder at interagerer på mennesker imellem. Æstetiske valg kan bryde med omgivelserne og skabe rum/scenarier, der kan befordre andre relationer, andre måder at være sammen på og derved ændre systemets konstellation.

Mange perspektiver/multiverset: Vi er alle i besiddelse af vores eget verdensbillede og vores egne forforståelser, som vi fortolker verden ud fra. Derfor er én fælles virkelighed – ét fælles univers – som vi alle kan erkende og koble os på ikke fyldestgørende. Derimod må der være tale om et *multivers*, hvor det enkelte systems erkendelse af verden er et ud af mange perspektiver på, hvordan verden kan forstås og fortolkes samt på, hvordan man skaber mening og handler. (Moltke & Molly 2009:36-37)

Dette vil sige, at alle deltagere i en participatory design proces vil tolke æstetik ud fra deres eget verdensbillede. Der findes ikke en 'rigtig' æstetik, som alle kan koble sig på. Dette er vigtigt at have in mente som facilitator og derfor forsøge at finde et fælles grundlag – en fælles referenceramme, hvorfra man kan vurdere hvilken æstetik, der er gavnlig og ønskværdig i konteksten.

Nysgerrighed: Da alle systemer handler ud fra egne forforståelser og logikker, kan man ikke regne med, at alle har samme opfattelse af situationer, udsagn og oplevelser som en selv. Vi kan ganske enkelt ikke forudse og gennemskue andre systemers reaktioner i en given sammenhæng. Derfor må man i undersøgelsen af andre systemer være grundlæggende åben,

fordomsfri og nysgerrig, eller man kunne også kalde det 'forundringsparat'. (Moltke & Molly 2009:287)

For overhovedet at forstå, fx en medarbejdergruppes logik, må man som facilitator og designer være nysgerrig og forundringsparat. Man kan ikke regne med, at deltagerne opfatter rum og æstetik som en selv. Man må derfor være undersøgende i sin tilgang og åben over for meninger, holdninger m.m., der ligger langt fra ens egne.

Kontekst: Kontekst betyder 'med-tekst' og dækker over den sammenhæng en 'tekst' befinder sig i. 'Tekst' dækker inden for det systemiske ikke kun over den skrevne tekst, men kan også omfatte ord, billeder og handlinger. Alle disse typer af 'tekster' hænger ikke og svæver i intet, men har 'noget' rundt om sig – en kontekst. Denne kontekst eller sammenhæng "… er ladet med betydninger og forventninger, som afgør, hvilken mening vi kan tillægge udsagnet, begivenheden eller adfærden." (Moltke & Molly 2009:286) Forstår vi konteksten for en specifik hændelse eller situation, har vi lettere ved at skabe mening i det vi ser, hører og oplever. (Ibid.:80)

Modsat den mere dagligdags forståelse af kontekst, som noget der er givet og kan afdækkes (Moltke & Molly 2009:81) er det særlige for den systemiske forståelse af kontekst, at den opfattes som dynamisk, som "…noget, der opstår, etableres og ændres gennem vores egne handlinger, ligesom vores handlinger opstår og udføres i vekselvirkning med den foranderlige kontekst rundt om os." (Ibid.)

Inden for den pragmatiske sprogfilosofi betragtes kontekst "som den måde, mennesker i fællesskab væver mening sammen, hvorfor mening altid er aktuel og emergerende." (Søholm & Juhl 2003:7)

Konteksten er således en forståelsesramme for vores egen og andres adfærd, handlinger, udsagn og valg. Forstår man de forventninger og betydninger, der er implicitte i en specifik kontekst, er det lettere at skabe mening i de fænomener, der optræder i denne. Men konteksten er ikke en konstant størrelse, den forandrer sig løbende i en vekselvirkning mellem de impliceredes gøren og laden og kontekstens påvirkning af deres gøren og laden. Den er dynamisk og væves sammen af de handlinger og valg, den påvirkes af samt de betydninger og den mening, den tillægges.

Begrebet kontekst bruges her om den overordnede 'ramme', som ønskede sociale interaktioner og relationer samt æstetiske udtryk skal forholde sig til. Hvis de sociale interaktioner og relationer i denne sammenhæng er *teksten*, så er virksomheden eller uddannelsesinstitutionens fysiske rammer samt deres værdigrundlag *konteksten*.

Det følgende afsnit om mening er ikke taget fra den systemiske teori, men fra det Ib Ravn – lektor på Aarhus Universitet inden for bl.a. organisationsudvikling – kalder den eudaimoniske teori for mening i arbejdslivet. Ravn forklarer i en mail-korrespondance, at inspirationen til teorien kommer fra humanisme og pragmatisme samt fra Aristoteles' etik. Nærmere bestemt fra hans eudaimoniabegreb, i betydningen det gode liv som realisering af menneskers talenter og kompetencer. Ravn mener, at mening som oplevelsen af en tings sammenhæng med en større helhed godt kan kombineres med en systemisk tankegang, og derfor har jeg valgt at placere afsnittet baseret på Ravns meningsbegreb sammen med den systemiske teori.

Mening: Ifølge Ravn kan *mening* defineres på følgende vis: "Et fænomen giver mening, når man oplever, at det indgår i en større sammenhæng eller helhed. Mening er altså vores navn for den oplevelse eller erkendelse, man får, når man indser, hvordan en bestemt ting eller situation er forbundet med noget videre eller passer ind i en større kontekst." (Ravn 2008:64)

Ravn refererer til professor i psykologi Jesper Isaksens opdeling af begrebet mening i fire niveauer (Ibid.:63):

1. *Kosmisk mening:* meningen med det hele, alt værende, livet som sådan, som i spørgsmålet: 'Hvad er meningen med livet?'
2. *Livsmening*: som i 'Hvad er meningen med *mit* liv?'
3. *Lokal mening:* som meningen med ens arbejdsliv eller parforhold eller andre af ens livsområder.
4. *Situationel mening:* hver situation, man befinder sig i, vil man søge at forstå og skabe mening i, gennem fortolkning, fortælling og forhandling, sprogligt og socialt.

I denne afhandling er det den sidste kategori af mening, der er interessant, fordi mange fysiske miljøer er indrettet med 'det praktiske' for øje og ikke umiddelbart taler ind i en større organisatorisk eller social kontekst. De kan således forekomme meningsløse og uden betydning for brugerne. Det æstetiske kan gennem visuelle og taktile virkemidler fungere som en fortolkning af konteksten og dermed skabe en forståelse, der bidrager med mening i situationen.

Endvidere beskriver Ravn to væsenstræk ved mening:

1. *Det subjektive aspekt* – at mening opleves af mennesker og ikke kommer fra objektet. 2. *Det kontekstuelle aspekt* i menneskers oplevelsesverden (Ravn 2008). Dvs. at "noget har mening, når vi ser, hvordan det indgår i – eller kan komme til at indgå i – en større helhed eller kontekst." (Ibid.:64) Ravn pointerer videre, at hvis vi ikke evner at se et fænomen som

en del af en større sammenhæng, oplever vi det som meningsløst. Vi forstår det ikke og ved ikke, hvad vi skal stille op med det. (Ravn 2008)

Ravn mener endvidere, at fænomener kan opleves som gode og behagelige uden at de bidrager til en oplevelse af mening i konteksten. (Ibid.) Et eksempel i en rumlig-æstetisk sammenhæng kunne fx være, at en blød slidt lænestol opleves som et behageligt indslag i en traditionel banks venteområde, men når tanken falder på bankens øvrige signalværdi, vil den højst sandsynligt bidrage mere til en oplevelse af forvirring end mening.

DET SYSTEMISKE OG ÆSTETIK

System-tankegangen har især været frugtbar for mine refleksioner og undersøgelser af, hvordan æstetik må tilpasses et systems egne logikker og perspektiver for at give mening for brugerne. Der er lige så mange perspektiver, som der er systemer, og æstetik må i den sammenhæng betragtes som kontekstuel, hvis den skal give mening.

En 'passende forstyrrelse' kan i æstetiske sammenhænge være et udtryk, der forstyrrer det forventede. Den 'passende forstyrrelse' kan benyttes, hvor man ønsker at skabe miljøer, der understøtter andre relationer og sociale interaktioner, end det omgivende miljø gør. Disse miljøer kan ses som forstyrrelser i et større system. I betegnelsen *passende* ligger dog, at den ikke må forstyrre for meget og dermed skabe forvirring. Miljøerne må ikke blive *for* mærkelige. Hvad der er *for* mærkeligt kommer dog an på systemets egne logikker. Dem må man undersøge gennem en *nysgerrig* tilgang, hvor man så vidt muligt tilsidesætter egne holdninger og forforståelser for at finde frem til dem, der er gældende i netop dette system. Dette har inspireret mig til at samle de fem forskellige æstetiske perspektiver i frameworket *Æstetiktrappen* (se kapitel 6). Når man arbejder med disse perspektiver i praksis, er det selvfølgelig nødvendigt igen at være nysgerrig for at komme frem til et udtryk, der giver mening i konteksten.

Begrebet kontekst bruger jeg som den forståelsesramme, ønskede sociale interaktioner og relationer samt æstetiske udtryk skal spille sammen med. Som beskrevet under punktet kontekst mener jeg, at de sociale interaktioner og relationer kan betragtes som *teksten*, mens virksomheden eller uddannelsesinstitutionens fysiske rammer samt deres værdigrundlag kan ses som *konteksten*. I dag betragtes konteksten – i form af de fysiske rammer og indretningen af dem – oftest som stabile, nærmest statiske. Dvs. de er ikke skabt med den hensigt at kunne påvirkes ret meget af 'teksten'. Tager man derimod det dynamiske og emergerende kontekstbegreb fra den systemiske tilgang i brug, påvirkes konteksten af 'teksten'. Dvs. at de fysiske rammer må kunne påvirkes af og være fleksible over for behovet for de

mellemmenneskelige interaktioner, der er ønskede og nødvendige i den konkrete sammenhæng. På samme tid vil konteksten uafladeligt påvirke 'teksten'. Der vil således være en konstant bevægelse i både 'tekst' og kontekst, og de æstetiske udtryk, der giver *mening* i konteksten, vil også være til stadig forhandling.

Ravn skriver om de sammenhænge i livet og samfundet, der giver mening: "Vi er med til at skabe dem – ved at forvandle noget, der *kunne være*, til noget der *er*, dvs. vi omdanner noget potentielt til noget aktuelt." (Ravn 2008:65) Ved at lade brugere deltage i stillingtagen til æstetiske udtryk i egne miljøer sam-skaber de en mening. De tager stilling til det potentielle – de æstetiske udtryk, der kunne være mulige – og omdanner det i fællesskab til noget aktuelt – de æstetiske udtryk, de mener, giver mening i konteksten.

Hvis de æstetiske udtryk, vi omgives af, giver os en oplevelse af at høre til i en større sammenhæng, og hvis de udtrykker det æstetiske værdisæt som logikken i det pågældende 'system' foreskriver, vil de ifølge Ravn kunne supplere med en oplevelse af mening.

Således har den systemiske teori fra proceskonsulent uddannelsen hos Attractor spillet en betydningsfuld rolle for mine tanker om både involveringen af brugere samt det æstetiskes rolle i viden- og læringsmiljøer.

DET SYSTEMISKE OG PARTICIPATORY DESIGN

Den systemiske tilgang med fokus på at: *skabe fremtiden; hjælpe mennesker med at lære; involvere alle; finde en bedre måde; skabe gradvise forbedringer* har mange fællestræk med participatory design som netop lægger vægt på, at processen er en fælles læreproces, og at deltagerne er dem, der ved mest om deres egne forhold og derfor kan kvalificere et fremtidigt produkt, koncept eller en proces. (Bratteteig et al. 2013) Begge tilgange har således fokus på at skabe en forbedret fremtid gennem involvering af de mennesker, der berøres af denne fremtid. Det systemiske supplerer med en øget opmærksomhed på multiverset – de mange perspektiver – og naturligvis med tanken om at et 'system' ikke kan ændres af udefrakommende. Systemet må forstyrres på passende vis, så det gennem påvirkningen og de erkendelser, der opstår gennem denne, forandrer sig selv. En designer eller arkitekt kan således ikke komme udefra og forandre brugernes måde at opleve og anvende deres fysiske omgivelser på. Forandringen må opstå gennem brugernes egne erkendelser. Disse erkendelser kan designeren hjælpe i gang og støtte undervejs i processen. Dette er dog en forholdsvis ny rolle for designeren i indretningssammenhænge og kræver det paradigmeskifte, som Haslebo og Nielsen omtaler vedrørende bevægelsen fra ekspertrådgivning til involverende konsulent.

Designeren har traditionelt ofte en ekspertposition. De arbejder *for* kunden (Brandt & Agger Eriksen 2010) og præsenterer via denne position designforslag, som kunden derefter tager stilling til. I denne afhandling fremstilles designeren derimod som facilitator, der i kraft af sin faglige viden kan igangsætte refleksioner og erkendelser blandt en deltagergruppe/kunden, så denne derved kan indgå i designprocessen og kvalificere den. På den måde arbejder designeren her *med* kunden frem for *for* kunden (Ibid.).

Både den systemiske tilgang og participatory design lægger vægt på refleksion, men selvom Søholm og Juhl skriver, at sprog kan forstås som måder, hvorpå vi kobler os til en social verden, og at begrebet sprog også dækker over andre sociale interaktioner end det verbale sprog (Søholm & Juhl 2003) er den systemiske tilgang dog overvejende baseret på det verbale. Sprog anses som "…den måde vi i koordination med andre konstruerer en verden". (Ibid.:7) Der er således fokus på dialog, og refleksionen er ofte knyttet til forskellige spørgsmålstyper, der bl.a. kan styrke en cirkulær tankegang frem for en lineær. I den cirkulære tankegang opererer man ikke med årsag og virkning, som det er tilfældet i den lineære, men fokuserer i stedet på de mønstre og sammenhænge, der skaber situationer. (For en uddybning af dette se Moltke & Molly 2009; Haslebo & Nielsen 1997.) Refleksionsprocessen i participatory design er oftest baseret på 'thinking tools' /genererende redskaber i betydningen fysiske genstande eller materialer, der gennem brug kan fremme og stimulere tanker og ideer. Dvs. refleksion gennem interaktion med fysiske artefakter, der kan supplere en verbal artikulation. Dermed har participatory design en materiel dimension, som kan bidrage til det systemiske og systemisk proceskonsultation.

Det næste kapitel *Designmetode* omhandler participatory design. Efter en kort introduktion til metodens oprindelse redegøres der for forskellige måder, hvorpå man kan anvende engagerende og genererende artefakter og redskaber som 'tools for making' i processer med brugere.

KAPITEL 4

Design-metode

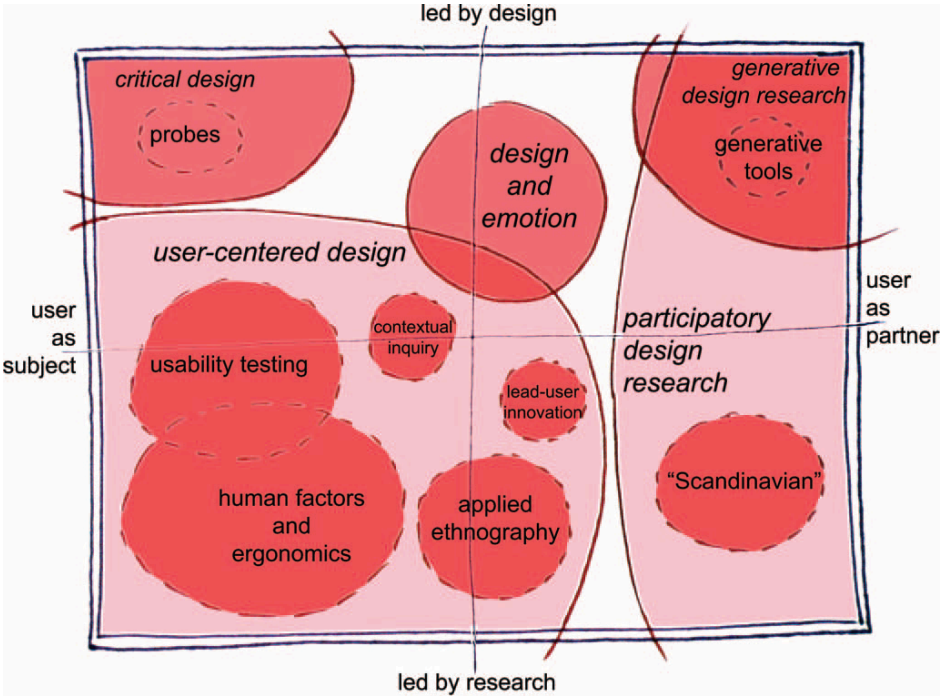
PARTICIPATORY DESIGN

Da formålet med projektet her er at finde måder, hvorpå brugere kan involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer, måtte jeg finde en metode, der gjorde det muligt for deltagerne i projektets eksperimenter at tage stilling til æstetik som virkemiddel i rum. Da æstetik i denne afhandling er knyttet til det sansemæssige, var det vigtigt, at metoden kunne rumme arbejdet med håndgribelige elementer, der kunne tages stilling ud fra. Det var derfor nærliggende at gribe til participatory design, hvor brugen af 'thinking tools' og 'generative tools' i form af fysiske artefakter, som nævnt i det ovenstående afsnit, er et væsentligt element i designprocesser med brugere. (Sanders 2008)

Antropologen Liz Sanders, der siden starten af 1990'erne har beskæftiget sig med designforskning med fokus på participatory design, har udviklet et kort over forskellige tilgange til designforskning (se figur 4.1). Her ser man, at participatory design hører til i den højre side – 'user as partner' – som repræsenterer et 'Participatory mindset'. (Ibid.) I participatory design anses brugere således som partnere og 'active co-creators' i designprocessen (Ibid.). Kortets venstre side – 'user as subject' – repræsenterer derimod et 'Expert mindset', hvor designeren/forskeren er eksperten, og brugerne er 'reactive informers' (Ibid.) af designprocessen.

Sanders inddeler tillige landskabet i en øvre del, der er 'led by design' og en nedre del, der er 'led by research'. I den del af participatory design, der ligger i feltet 'led by design' – kortets øverste højre hjørne – er 'generative design research' placeret. I dette område er der endnu en afgrænsning – et mindre stiplet felt kaldet 'generative tools' – som ifølge Sanders refererer til et område inden for participatory design, der er: "….characterized by the use of design thinking by all the stakeholders very early in the fuzzy front end of the design development process. The name 'generative tools' refers to the creation of a shared design language that designers/researchers and the stakeholders use to communicate visually and directly with each other. The design language is generative in the sense that with it, people can express an infinite number of ideas (e.g., dreams, insights, opportunities, etc.) through a limited set of

stimulus items. Thus, the generative tools approach is a way to fill the fuzzy front end with the ideas, dreams and insights of the people who are to be served through design." (Sanders 2006:6)



Figur 4.1 Sanders fremstilling af de forskellige tilgange inden for 'human-centered design research' (fra Sanders & Stappers 2008).

Det er i dette felt – 'generative tools' – dette projekt er placeret, da det involverer brugere helt fra designprocessens start – the fuzzy front end – og vha. forskellige engagerende og genererende redskaber og artefakter forsøger at skabe et fælles sprog om brugen af æstetik som virkemiddel i viden- og læringsmiljøer.

I den følgende tekst vil jeg beskrive forskellige måder, hvorpå man kan arbejde med engagerende og genererende redskaber i participatory design. Først vil jeg dog lige gå tilbage til participatory designs rødder for dermed at give et indblik i de grundantagelser, der ligger bag participatory design, som vi kender det i dag.

TILBAGEBLIK

Participatory design har sine rødder i de politiske og sociale bevægelser, der i 1960'erne og 1970'erne prægede de vestlige samfund. I denne periode begyndte folk at ønske en øget indflydelse på væsentlige aspekter af deres liv. De ønskede at blive involveret i en fælles beslutningstagen vedrørende delte interesser og samfundsmæssige værdier. (Robertson &

Simonsen 2013) Disse krav om involvering fik nogle af datidens designere, arkitekter og designforskere til at overveje, om de med deres arbejde kunne bidrage til en øget inddragelse af medarbejderne med det formål at styrke demokratiseringen. (Ibid.)

Fx begyndte arkitekter og byplanlæggere at involvere folk i udviklingen af deres fysiske hverdagsmiljø (Ibid.), og i 1970'ernes Skandinavien spillede demokratiseringstanken ind på udviklingen og introduktionen af ny teknologi. (Bjögvinsson et al. 2012) Bjögvinsson et al. skriver: "Early Participatory Design projects addressed new production tools, changes in production planning, management control, work organization, and division of labor from users' shop floor perspective." (Ibid.:103)

Participatory designs udgangspunkt var således, at de medarbejdere eller mennesker i al almindelighed, der blev påvirket af en forandring, skulle have mulighed for at være en del af designprocessen. Participatory design skulle således fx være med til at: "enabling workers to gain a voice in the technologies that affect their working lives." (Kensing & Greenbaum 2013:21)

Ud over demokratiseringstanken var der endnu et formål med participatory design, nemlig at sørge for at eksisterende kundskaber blandt medarbejdere blev en ressource i designprocessen. Her tænkes der ikke kun på, at få de formelle faglige kompetencer i spil, men også den tavse og ikke-eksplicitte viden, der kan spille en stor rolle i en designproces. (Bjögvinsson et al. 2012)

Siden 1970'erne har participatory design imidlertid udviklet sig til ikke kun at beskæftige sig med forholdet på arbejdspladser, demokratisering og implementeringen af ny teknologi, men til at omfatte udviklingen af produkter og systemer generelt. Liz Sanders beskriver participatory design på følgende vis: "Participatory design is an approach to design that attempts to actively involve the people who are being served through design in the process to help ensure that the designed product/service meets their needs." (Sander 2006:6)

ENGAGERENDE OG GENERERENDE ARTEFAKTER OG REDSKABER

Også i måden hvorpå participatory design processer bliver grebet an, er der sket en forandring. Bjögvinsson et al. mener at: "… the most significant shift was the replacement of systems descriptions with engaging hands-on design devices, like mock-ups and prototypes and design games that helped maintain a family resemblance with the users' everyday practice and that supported creative, skillful participation and performances in the design process. A decisive shift in design approach occurred when user participation as design-by-doing and design-by-playing became ways to envision use-before-use." (Bjögvinsson et al.

2012:105) Der har således været en betydelig udvikling af metoder, teknikker og redskaber gennem tiden for at kunne varetage de nye aspekter omkring og nye formål med de brugerinddragende processer. Ifølge Bratteteig et al. har en stor del af forskningen inden for participatory design netop omhandlet udviklingen af disse metoder, teknikker og redskaber. (Bratteteig et al. 2013)

Bratteteig et al. stiller tre perspektiver op, som de mener er fundamentale for participatory design: *'having a say', mutual learning* og *co-realisation*. (Ibid.:117) 'Having a say' betyder at få mulighed for at komme med sin mening *og* derved få indflydelse på egen situation. Bratteteig et al. mener: "To enable users to have an influence implies that the users need to be informed, they need to be given the chance to form and express their opinion, and they need to be given the power to influence the decisions in design." (Ibid.:129) Participatory design processer må således tilrettelægges, så de befordrer, at brugerne ved, hvad 'sagen drejer sig om', og giver mulighed for refleksion, der leder frem til egne meninger og synspunkter og derved muliggør en kvalificeret stillingtagen i en designproces.

Mutual learning handler om, at deltagerne i participatory design må respektere og lære af hinandens individuelle 'ekspert' felter: "The notion of 'mutual learning' is grounded in the fact that users know most about the activities into which the system will be embedded (they constitute the 'domain' experts)." (Ibid.:132) Designere ligger inde med viden om designproces og designfaglige løsninger, men brugerne kender den kontekst og praksis, designløsningen skal fungere i. Mutual learning handler således om, at designere lærer om konteksten af brugerne, og brugerne lærer om mulige designløsninger fra designerne. Et kendskab til de respektive fagområder og forskellige perspektiver vil befordre et ligeværdigt samarbejde. (Ibid.)

Co-realisation handler om, hvordan man kan skabe et 'sprog', der gør det muligt for brugere kvalificeret at tage del i designprocessen og derved få mulighed for at få indflydelse. Designere og brugere har ofte et meget forskelligt sprog, og det kan være svært for brugere at forestille sig fremtidige designløsninger. Derfor er der brug for 'noget', der skaber en bro over de forskellige perspektiver og måder at udtrykke sig på. Bratteteig et al. skriver i den sammenhæng: "Using prototypes – tangible artefacts – to enable co-construction and learning through sharing concrete experiences of a new imagined artefact became an early 'branding' of Participatory Design methods. (…) A tangible artefact makes it easier to imagine the consequences of a design suggestion than would an abstract description." (Ibid.:133) Håndgribelige artefakter kan således være de redskaber, der kan være med til at bygge broen mellem de forskellige parter i en participatory design proces og gøre dialog og sam-skabelse mulig.

Traditionelt bruges artefakter såsom mock-ups, prototypes, modeller, skitser og design games til at *repræsentere* 'the object of design'. Fx en prototype, der gennem en designproces mere og mere nærmer sig et færdigt produkts udtryk eller funktion (Bjögvinsson et al. 2012). Bjögvinsson et al. foreslår imidlertid en anden måde, hvorpå artefaktet/prototypens rolle kan opfattes nemlig som: "…material 'presenters' of the evolving object of design supporting communication or participation in the design process." (Ibid.:106)

Dvs. at artefaktets rolle bliver at *præsentere* eller *introducere* det, der skal designes eller udvikles, hvorved det danner basis for dialog, udveksling og involvering. Artefaktet bliver således genererende for fremtidige muligheder frem for at repræsentere et færdigt produkt.

Det er Brandt et al. enige i og skriver: "….in the traditional design spaces, the focus has been on using prototypes to create representations of future objects to give shape to the future, i.e. to *help us see* what it could be. (…) In the emerging design spaces on the front end of the process, on the other hand, the focus is on using making activities to help us *make sense of the future*." (Brandt et al. 2013:155)

Brandt et al. mener således, at artefakter ikke kun skal skabe dialog og generere ideer. De skal konkret skabes igennem den deltagende proces. Deltagerne skal have mulighed for håndgribeligt at konstruere bud på ideer til fremtidige produkter, systemer etc. og derved forstå fremtidige behov. (Ibid.)

Brandt et al. mener videre, at: "Tools for making give people, both designers and non-designers, the ability to make 'things'. When making we use our hands for externalising and embodying thoughts and ideas in the form of (physical artefacts). Such artefacts might describe future objects or provide views on future ways of living." (Ibid.:155)

Artefakter kan således betragtes som *tools for making*, der kan konkretisere tanker og ideer. Det er igennem den fysiske og aktive brug af artefakter, at fremtidige muligheder kan opstå.

Koskinen et al. Beskriver, hvordan design-artefakter såsom prototyper og moodboards kan samle mennesker og være med til at italesætte mere uhåndgribelige aspekter af design: "The reasons for using them in research are the same as in design. They are an effective way to bring people to the same table to imagine better futures together. Most important, they make it possible to probe and discuss those sensuous, embodied and social things that are central to design – like colors, how materials feel on skin and the shapes of objects. Few people have a reliable vocabulary to talk about them. Inventive methods have a place in design for this reason alone. We do not know why these things work, only that the do work." (Koskinen et al. 2011:139)

Ud over at være idegenererende og konkretiserende redskaber, der kan bruges aktivt i

processen – 'tools for making' – kan artefakter brugt i participatory design processer ligeledes befordre en bevidsthed og stillingtagen til mere uhåndgribelige aspekter af design. Bl.a. de sansemæssige aspekter som designere har et sprog for, men som ikke-designere kan have svært ved at udtrykke tydeligt.

TOOLS FOR MAKING

Hvis man opfatter artefaktet som et engagerende, genererende og konkretiserende redskab i participatory design processen frem for en repræsenterende instans, er der flere veje at gå. I bogen *Routledge International Handbook of Participatory Design* (Robertson & Simonsen 2013) beskriver Brandt et al. tre retninger, der har udviklet sig inden for det, de kalder 'tools for making': *probes*, '*generative tools'* og *participatory prototyping* (Brandt et al. 2013). Karakteristisk for alle tre er ønsket om at give brugere redskaber og teknikker til at undersøge fremtidige muligheder gennem brugen af forskellige materialer, 'rekvisitter', artefakter, prototyper m.m. Jeg har imidlertid valgt at skelne mellem redskaberne ud fra, om de bruges individuelt eller med et sam-skabende formål. Inden for de redskaber der typisk benyttes af brugere individuelt hører probes og brugen af 'generative tools' baseret på Liz Sanders 'generative toolkits' bestående af fx billeder til collagefremstilling eller 3-D velcro figurer, der kan sammensættes og derved udtrykke brugernes tanker og ideer.

Når jeg herefter henviser til 'generative tools', vil det være i betydningen 'færdige' toolkits relateret til Sanders omhyggeligt udviklede sæt af forskellige figurer, billeder og tekst. (Brandt et al. 2013) Refererer jeg til redskaber generelt, der kan generere ideer, refleksion m.m. kalder jeg dem *engagerende og genererende redskaber*. Modsat 'generative tools' kan de bestå af alle former for artefakter, materialer, billeder m.m., og de kan forekomme enkeltvis eller kombineres med andre.

INDIVIDUELLE REDSKABER

PROBES

Probes er baseret på deltagelse af brugere via selvdokumentation. Brugerne bliver en del af designprocessen ved individuelt at indsamle materiale, der dokumenterer aspekter af deres liv, som er relevante for et specifikt designprojekt (Mattelmäki 2006). "Probes are a collection of assignments through which or inspired by which the users can record their experiences as well as express their thoughts and ideas." (Ibid.:40) Formålet med probes er at befordre både designernes og brugernes fortolkninger og kreativitet. I brugen af probes

lægges der vægt på at hjælpe brugerne med at eksperimentere og udtrykke deres oplevelser gennem brugen af et 'probing kit' – et sæt med forskellige redskaber som fx postkort, engangskamera og dagbog. Da 'probing kits' designes til den specifikke opgave kan de imidlertid indeholde mange forskellige øvelser og redskaber. Sættet bliver sendt til brugerne, som inden for en vis tidsramme skal løse opgaverne og på forskellig vis dokumentere deres liv. Herefter sendes det tilbage til designerne, som kan bruge materialet til at inspirere og informere deres designproces.

Cultural probes, som blev introduceret af Gaver et al. sent i 1990'erne, havde en overvejende legende og inspirationssøgende tilgang. (Brandt et al. 2013) Her ønskede designerne ikke at være underlagt brugernes behov i deres design, men ville gerne skabe en dialog og opmuntre til diskussion om fremtidige muligheder. (Mattelmäki 2006) Modsat etnografisk selvdokumentation, der vil forstyrre de undersøgte aktiviteter så lidt som muligt, havde Cultural probes til formål at provokere deltagerne og vække deres fantasi. (Ibid.)

Tuuli Mattelmäki videreudviklede brugen af probes. I Mattelmäkis version af probes – design probes – lægges der ikke kun vægt på at inspirere en designproces. Her er det ligeledes en måde til indsamling af viden, indsigter og facts om brugerne til konkret brug i udviklingen af produkter og systemer m.m. Sandra Viña og Tuuli Mattelmäki beskriver fx, hvordan probes spillede en rolle i indsamlingen af fortællinger om brugeres daglige oplevelser med en metrostation i Helsinki. De involverede brugerne blev opfordret til gennem fotos, refleksion og italesættelse at skabe en fortælling om deres daglige tur til en bestemt metrostation. (Viña & Mattelmäki 2010) Viña og Mattelmäki skriver: "These day stories were rich in narrative, illustrating transportation selection, value of services in the journey, relevant touchpoints and places, identities, and finally, own view about them." (Ibid.:6)

Fortællingerne skulle informere et tværfagligt hold af forskere og designere i arbejdet med designforslag til metrostationer, der i højere grad tilførte brugere en oplevelse af stedlig identitet i dagligdagen. (Ibid.)

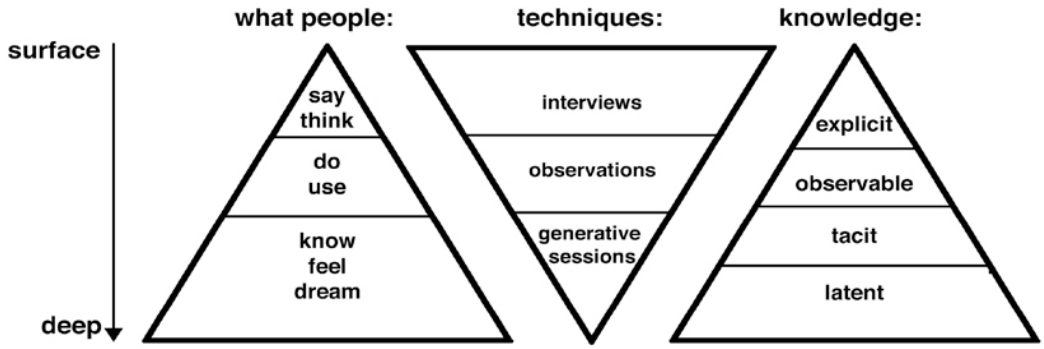
Ud fra brugernes historier skabte forskerne og designerne i projektet 'short stories' om metrostationen. Historierne blev igen omsat til collager, der visuelt beskrev potentielle designelementer væsentlige for arbejdet med den lokale identitet i forbindelse med metrostationen. Dernæst skabte designere og forskere med udgangspunkt i collagerne fysiske modeller af stationen. (Ibid)

Probes var i dette tilfælde med til at generere historier fra brugere, som både kunne inspirere, men også informere designere og forskere i arbejdet med fremtidige metrostationers designs og services og føre til konkrete designforslag.

GENERATIVE TOOLS

Liz Sander har siden starten af 1990'erne været optaget af, hvordan man kan nå brugeres ideer, drømme og indsigter. Hun mente ikke de konventionelle teknikker som interviews, observationer og fokusgrupper kunne skabe den nødvendige viden inden for design og designforskning. (Sleeswijk Visser et al. 2005) Sleeswijk Visser et al. skriver: "The main limitation of conventional techniques, as far as designers of future products are concerned, is that they only offer a view on people's current and past experiences, but provide little hold on the future. For learning about potential future experiences, we need to include peoples' dreams and fears, their aspirations and ideas." (Ibid.:4)

Med de konventionelle teknikker kan man indsamle viden inden for det eksplicitte og observerbare, men for at få det frem, som mennesker *ved, føler* og *drømmer om* og på den måde få tilgang til deres forestillinger om fremtiden, var der brug for genererende teknikker – teknikker, der kunne nå den tavse viden (viden som mennesker kan handle ud fra, men ikke sætte ord på) og de latente behov, mennesker er i besiddelse af (behov, som mennesker endnu ikke er bevidste om, men som afdækkes i fremtiden) (Ibid.:4), (se figur 4.2). De genererende teknikker når således dybereliggende lag af viden hos de implicerede. (Ibid.)



Figur 4.2 Sleeswijk Visser et al.'s diagram over de lag af viden, der kan afdækkes gennem forskellige teknikker (fra Sleeswijk Visser et al. 2005).

Der er et overlap mellem probes og 'generative techniques/tools'. (Brandt et al. 2013) Mange af de selvdokumenterende redskaber (kamera, dagbog, arbejdshæfte med spørgsmål og øvelser samt postkort), der bruges i probes, er ligeledes en del af 'generative techniques/tools'. Her er de dog kun en indledende fase – en såkaldt sensitizing fase – til den egentlige workshop. (Sleeswijk Visser et al. 2005; Brandt et al. 2013) Sensitizing er en fase: "…where participants are triggered, encouraged and motivated to think, reflect, wonder and explore aspects of their personal context in their own time and environment." (Sleeswijk Visser et al. 2005:5) Fasen forbereder deltagerne til gruppesessionen på selve workshoppen. Her frembringer deltagerne individuelt 'designerly artefacts' – artefakter der udtrykker deres

tanker, ideer, følelser. Artefakterne kan være tegninger, modeller og collager. (Ibid.:11) I tillæg til arbejdet med at skabe design-artefakterne bliver deltagerne også bedt om at fortælle en historie om det artefakt, de har frembragt. Visser et al. forklarer det således: "The basic principle behind generative techniques is to let people make designerly artefacts and then tell a story about what they have made." (Ibid:5) Dernæst kommenterer deltagerne på hinandens artefakter, hvorved en fælles refleksion og dialog sættes i gang. Ved at lade deltagerne arbejde på denne måde bliver de opmærksomme på og får anledning til at reflektere over og genopleve sekvenser af levet liv samt gør det muligt at italesætte erfaringer og oplevelser.

De artefakter deltagerne skaber individuelt bliver til gennem brugen af 'generative tools', som ofte består af et 'toolkit' med forskellige komponenter. Komponenterne, der spænder fra det bogstavelige til det abstrakte, kan være både billeder, forskelligartede 2-D former og 3-D former. Et godt 'toolkit' skal bestå af et begrænset antal elementer, der kan sammensættes på utallige måder og dermed hjælpe deltagerne med at udtrykke deres tanker og følelser, ideer og drømme. (Brandt et al. 2013)

Arbejdet med 'generative tools' kan ligesom probes have til formål at indsamle brugeres individuelle viden, erfaringer, drømme og visioner for fremtiden som information og inspiration for designere. Som beskrevet i det efterfølgende kan de dog også bruges i en sam-skabende proces.

SAM-SKABELSE

PARTICIPATORY PROTOTYPING

Den tredje tilgang Brandt et al. fremhæver inden for 'tools for making' er *participatory prototyping*. Participatory prototyping er en betegnelse, der dækker over måden at involvere brugere aktivt i *fremstillingen af designforslag* eller *idegenerering* rettet mod et produkt, system, koncept m.m. Her drejer det sig således ikke kun om, at brugerne leverer input til en designproces, men om at de deltager i selve designprocessen. I participatory prototyping finder der ofte en *sam-skabelse* af brugernes input sted. Denne sam-skabelse af input fører således til processens resultat. For at illustrere at dette kan gøres på utallige måder, har jeg valgt i det nedenstående at give fire forskellige eksempler på brugen af engagerende og genererende redskaber i participatory prototyping og sam-skabelsesprocesser.

I det første eksempel beskriver Liz Sanders og Bo Westerlund en proces, hvor en gruppe forskere og ph.d.-studerende arbejdede sammen om at finde emner, der kunne danne grobund for et fremtidigt tværfaglig forskningssamarbejde. (Sanders & Westerlund 2011) Deltagerne

skulle bl.a. arbejde med 'generative tools' i grupper og sammen skabe ønskede visioner for fremtiden. De 'generative toolkits', som deltagerne fik at arbejde med, bestod af 2-D figurer i forskellige udformninger, farver og størrelser. Mod sædvanen i arbejdet med 'generative tools' var der ingen verbale udsagn med i sættet. Sanders og Westerlund forklarer: "By using only simple and symbolic shapes we hoped that the participants could move past their own languages of expertise to focus on the shared content of research collaborations at their university anywhere from two to ten years in the future." (Sanders & Westerlund 2011:3) Redskaberne i det 'generative toolkit', der stilles til rådighed i dette eksempel hjælper deltagerne med at sam-skabe bud på fremtidsversioner. I dette tilfælde er redskaberne forskellige 2-D figurer møntet på collagefremstilling. Figurerne har et defineret formsprog og stærke farver, der lægger op til symbolsk-abstrakte udtryk.

Et andet eksempel på brugen af 'tools for making' i participatory prototyping er beskrevet af Maria Foverskov (2010). Foverskov beskriver, hvordan borgere i Malmø involveres i en workshoprække angående byplanlægning. (Ibid.) Temaet er udviklingen af ideer til fornyelse af en bestemt gade. De involverede har på forskellig vis en tilknytning til gaden enten som beboere, butiksindehavere eller som kommunalt ansatte. På workshop nummer to arbejder deltagerne i grupper og skal i fællesskab skabe deres fremtidige vision for gaden. Til dette er der stillet forskellige materialer til rådighed såsom et stort kort over og en forenklet model af gaden, små forskelligformede flade skumformer samt mange små farvestrålende billeder med 'ikon-agtige' motiver. (Ibid.) Deltagerne sam-skaber vha. disse abstrakte elementer en model af gaden. Redskaberne er som i Sanders og Westerlund eksemplet ligeledes 'symbol-agtige'. Men i stedet for at de abstrakte 2-D elementer skal skabe en collage, bruges de i dette tilfælde sammen med en 3-D model, der binder dem sammen og skaber en konkretiserende rumlig virkning.

Et tredje eksempel er Jacob Buur og Marie Rosa Beuthels beskrivelse af, hvordan et modeltog bruges som genererende redskab i en tværfaglig innovationsworkshop angående udviklingen af en ny forretningsmodel i en virksomhed. (Buur & Beuthel 2013) Gennem workshoppen sammensætter deltagerne de enkelte dele fra modeltogsættet og anvender konstellationerne på forskellig vis til både at udtrykke ideer og tanker, få ideer og bygge videre på hinandens ideer. (Ibid.) Derved opstår der refleksion, forhandling og dialog, der fører til sam-konstruktionen af et nyt forretningskoncept. (Ibid.) Buur og Beuthel mener, modeltoget virker som engagerende og genererende redskab fordi: "The material calls for being connected and therefore all participants use their hands for building assemblies, rearrange pieces and pointing at elements they talk about." (Ibid.:34) Og videre: 'The combination of working with your hands and mind makes it easier to make sense of what you want to express and what you do." (Ibid.:34) Buur og Beuthel mener, at den åbenlyse mulighed for at sammensætte delelementerne er med

til at engagere og aktivere deltagerne. Redskaberne er tillige genkendelige. Deltagerne kender togbanen om end fra en helt anden kontekst og ved, hvad den 'kan'. Modsat de to foregående eksempler er modelbanen således et meget konkret redskab, hvis enkelte dele gennem deres udformning anviser, hvordan de kan sammensættes.

Brandt og Agger Eriksen beskriver ligeledes et eksempel på sam-skabelse gennem fysiske artefakter. Som forberedelse til en innovationsworkshop bad Brandt og Agger Eriksen alle deltagerne om at medbringe tre genstande hver. På workshoppen havde arrangørerne dækket et dansk søndagskaffebord. Tallerknerne var imidlertid tomme, for her skulle hver deltager anbringe deres medbragte genstande. Brandt og Agger Eriksen beskriver tallerknerne som "empty plates for co-constructed 'cakes'." (Brandt & Agger Eriksen 2010:74) Kaffebordet var tænkt som metafor for det samarbejde, deltagerne skulle påbegynde på workshoppen, og de medbragte genstande repræsenterede de input, som deltagerne hver især bragte med ind i projektet. Artefakterne på kaffebordet samt de medbragte genstande var således en måde at kickstarte en innovationsproces på: "Starting from full tables with materials based on the 'existing' is both a very hands-on way to quickly engage various stakeholders in explorative co-designing and through that also engage in kicking-off innovation." (Ibid.:74) Brandt og Agger Eriksen mener således, at materialer, der har sin oprindelse i noget, vi kender (tilsvarende sidstnævnte eksempel, men modsat de abstrakte og symbolske figurer i de to første eksempler), er en måde at engagere deltagere i participatory design processer. Man kan sige, at deltagerne i dette eksempel sam-skaber et refleksionsrum med de materialer, de selv har medbragt samt den opstillede ramme i form af kaffebordet. Her får deltagerne således ikke udleveret de engagerende og genererende redskaber, som tilfældet er i de tre ovenstående eksempler. Her medbringer de selv en eksisterende genstand og bidrager dermed med personlige input til den videre proces.

Gennem 'tools for making' kan deltagerne således sam-skabe fx en model, et refleksionsrum, en vision eller en forretningsplan. Redskaberne kan være velkendte, konkrete eller abstrakte. De kan udleveres eller medbringes af deltagerne. De kan indeholde åbenlyse kombinationsmuligheder eller udelukkende have en symbolsk karakter. Fælles for dem alle er, at de både engagerer, genererer og konkretiserer og derved skaber et fælles udgangspunkt for og sprog om tanker, refleksioner og ideer.

ARTEFAKTER / REDSKABER OG KROPPEN

ENACTING

Engagerende og genererende redskaber spiller også en stor rolle i sammenhænge, hvor der lægges vægt på en mere performativ og kropslig tilgang til participatory design. Fx kan der arbejdes med at gennemspille fremtidsscenarier enten som dukketeater eller i 'fuld skala'. (Brandt et al. 2013) Skuespillet må nødvendigvis iscenesættes: "…enacting needs staging. Enacting needs both to take place at a site or within a setting, and to involve various artefacts that constitute the situation." (ibid.:168) Både stedet og de artefakter, der er til rådighed, spiller en stor rolle som håndgribelige elementer, der kan holdes, placeres og peges på (Ibid.) Derigennem bliver de både engagerende og genererende. De muliggør en interaktion med selve situationen og omgivelserne, der kan befordre refleksion og læring. (Ibid.)

"With enacting we refer to activities where one or more people imagine and act out possible futures by trying things out (by use of the body). (…) Thus, through enacting one can present or develop and explore ideas through embodiment, but ideas can also be evoked through acting and hence experimenting through improvisation." (Ibid.:164)

Brandt og Grunnet argumenterer ligeledes for, at designere med inspirationen fra teater og performance "….can enter the world of the users with both body and mind. This deeper understanding of the users improves the meeting and the dialogue between users and designers. The bodily expression seems to be much more revealing than only verbal argumentation." (Brandt & Grunnet 2000:19)

I 'enacting' arbejder man ofte med scenarier i betydningen: fortællinger om mennesker og deres aktiviteter. (Brandt et al. 2013) Scenarierne kan både være iscenesat i en designkontekst eller i en virkelig brugskontekst, men formålet er i begge tilfælde at gennemspille og dermed undersøge fremtidige situationer og oplevelser. (Ibid.) Gennemspilning af situationer er samtidigt en måde, hvorpå der kan skabes refleksion og læring blandt deltagerne, der kan føre nye indsigter med sig. (Ibid.) Brandt et al. mener således at: "…through enacting, bodily and perhaps tacit knowledge is set in motion which can generate and evoke useful new knowledge about what is to be designed." (Ibid.:168)

Signe L. Yndigegn og Maria Foverskov beskriver, hvordan man ved hjælp af engagerende og genererende artefakter og redskaber kan gennemspille eventuelle fremtidige brugsscenarier. Gennem brugen af artefakter involveres de ældre borgere og andre interessenter i udviklingen af ny teknologi. De vil gerne have deltageren til at reflektere over, hvordan brugen af teknologi kan være med til at opretholde og udvide deres sociale netværk. Artefakterne, som Yndigegn og Foverskov refererer til som 'rekvisitter', bestod af tre enkle former. Et paprør,

en halvkugle af polystyren og en ramme af papir. Derudover var der 'super dots' lavet af skum i forskellige farver. Artefakterne (eksl. 'super dots') fandtes i både en stor og en lille udgave og blev brugt sammen med gennemspilningen af scenarier, hvor deltagerne bl.a. skulle forestille sig situationer, der lagde op til at have kontakt og kommunikere. Yndigegn og Foverskov mener at: "The props had the openness to be defined and used in the way it suited the actors. (…) The abstractedness and openness of the design made it possible for the performers to add their own interpretation of how the community around the Super Dots worked." (Yndigegn & Foverskov 2011:106)

Vha. de enkle artefakter, som deltagerne kunne fortolke og tillægge betydning, blev der skabt et rum for refleksion over fremtidige muligheder for brugen af teknologi i ældres hverdag. Man kan sige, at de ældre deltog i en form for prototyping af fremtidige teknologiske muligheder. I dette eksempel bruger deltagerne artefakterne som rekvisitter og interagerer med dem fysisk for at afprøve de refleksioner, ideer og den fortælling, der opstår undervejs. Participatory prototyping kan således være en del af enacting.

Et andet eksempel på en performativ og kropslig indgangsvinkel til udvikling af produkter beskrives af Joachim Halse i forbindelse med et projekt om 'Mobile Public Services'. En del af beskrivelsen omhandler en gruppe, der skal få ideer til brugen af elektroniske mobile enheder, der kan bl.a. kan lette hverdagen omkring en børnehave (Halse 2010). Gruppen består af en mor, hvis barn går i børnehaven, en fra en organisation, som er interesseret i fremtidige mobile enheder og Halse som faciliterende designforsker. Gruppen bevæger sig rundt i børnehaven for gennem kroppens erfaringer og oplevelser i *den virkelige kontekst* at få ideer til, hvordan teknologi kan benyttes i relation til livet omkring børnehaven.

Enacting kan som før skrevet også være i form af 'dukketeater'. Halse (2010) beskriver, hvordan deltagere kan bygge en scene af forskellige materialer såsom små stykker stof, farvet karton, modellervoks m.m. samt brugen af fotos fra den virkelige kontekst. På scenen kan deltagerne via dukker gennemspille og improvisere fremtidige scenarier (Halse 2010). På den måde kan der skabes et fælles sprog på tværs af forskellige professioner. (Ibid.) Arbejdet med dukkescenarier kan være forstadiet til at gennemspille scenarier i 'fuld skala' i den rigtige kontekst. Her kan brugen af simple 'rekvisitter', a la dem beskrevet af Yndigegn og Foverskov tidligere i afsnittet, gøre det muligt at improvisere fremtidige muligheder.

EXPERIENCE PROTOTYPING

En anden måde at afprøve fremtidige produkter, systemer m.m. med et fokus på kropslige erfaringer eller oplevelser er gennem Experience Prototyping. Her lægges der ikke så stor

vægt på performancedelen. Her er det mere bestræbelsen på at opnå en helhedsoplevelse med den situation eller det produkt, der skal udvikles, der er i fokus. Buchenau og Fulton Suri mener, som følge af at design i højere grad end tidligere skal håndtere komplekse og dynamiske interaktioner med både computerteknologi, services og rum, at der er behov for integrerede og holistiske erfaringer i konteksten. (Buchenau & Fulton Suri 2000) For at opnå denne helhedsoplevelse kan designere, kunder og brugere agere med eller i prototyper frem for kun at kigge på dem. (Ibid.)

Buchenau og Fulton Suri beskriver Experience Prototyping som: "…any kind of representation, in any medium, that is designed to understand, explore or communicate what it might be like to engage with the product, space or system we are designing." (Ibid.:425) Begrebet Experience Prototyping dækker således over teknikker, der befordrer, at designere, kunder og brugere "experience it themselves" (Ibid.:425) og dermed får et førstehåndsindtryk af fremtidige eller eksisterende situationer gennem egen deltagelse.

Ifølge Buchenau og Fulton Suri skaber Experience Prototyping en forståelse for en oplevelses essentielle faktorer ved at simulere væsentlige aspekter af helheden samt af mellemmenneskelige relationer. Metoden kan inspirere, bekræfte eller afkræfte ideer samt give svar på designeres spørgsmål om "what would it feel like if…" (ibid.:431) Derudover skaber metoden gennem engagement og deltagelse et fælles udgangspunkt for designteamet i forhold til temaer og ideer.

Et eksempel er en tværfaglig designgruppes bestræbelser på at sætte sig ind i en patientgruppes situation. Gruppen skulle designe produkter og systemer i forbindelse med brystimplementerede defibrillatorer (hjertestartere) og ønskede at komme så tæt på patienternes virkelighed som muligt. De fik derfor alle udleveret en pager, hvis signal skulle signalere, at de fik et hjerteanfald. Deltagerne fik signal fra deres pager på tilfældige tidspunkter og skulle skrive ned, hvilken situation de befandt sig i på det pågældende tidspunkt, og hvad de følte og tænkte. Deltagernes personlige oplevelser med at stå i hverdagssituationer og pludselig få et anfald befordrede diskussioner i designteamet om faren ved fx at holde et spædbarn, bruge elektrisk værktøj, hele problematikken i forhold til de mennesker, der var vidne til anfaldet samt det at få lægehjælp (Buchenau & Fulton Suri 2000). Signalet fra den udleverede pager gjorde det således muligt for designteamet at sætte sig ind i de situationer, et menneske, der lider af alvorlige hjerteproblemer, kan komme ud for.

BODYSTORMING

Bodystorming er en tredje tilgang til at medtage kroppens betydning i designprocessen. Bodystorming kan ifølge Buchenau og Fulton Suri ses som ”physically situated brainstorming”. (Ibid.:427)

Oulasvirta et al. beskriver, hvordan bodystoming kan udføres som observationer, refleksioner og ideudvikling i en virkelig kontekst. Her er det således selve kroppens tilstedeværelse i et specifikt miljø, der er væsentlig for at igangsætte refleksioner og ideer til udviklingen af produkter. Der lægges således ikke nødvendigvis vægt på, at deltagerne gennemspiller situationer m.m. Men som de skriver: ”In some cases, to encourage futher re-enactment, participants in a bodysession are not just passive observers but are asked to act out the activities.” (Oulasvirta et al. 2003:126) og henviser til Burns et al.s definition af bodystorming som: ”reenacting everyday peoples performances and living with data in embodied ways by performance and improvisation.” (Ibid.:126) I bodystorming kan der således lægges vægt på den performative del, som Brandt et al. benævner enactment.

Som Brandt et al. pointerede spiller håndgribelige artefakter og stedet en rolle for at kunne arbejde med gennemspilninger af situationer. Buchenau og Fulton Suri beskriver netop, hvordan et designteam, der arbejdede med udviklingen af interiøret til en flyvemaskine, ideudviklede og bodystormede i en setting, der var konstrueret til formålet og lignede det indvendige af en flyvemaskine. Med forhåndenværende artefakter såsom stole kunne designerne skabe situationer, som de kunne afprøve med deres egne kroppe. Fx kunne de undersøge forskellige muligheder for at sidde og ligge og gennem egen kropslig erfaring få indblik i virkningen. (Buchenau & Fulton Suri 2000) ”In bodystorming – brainstorming that occurs either during or between scenes in response to problems that are uncovered – many ideas are expressed verbally but some are expressed physically and come spontaneously through interaction with proposed design elements, or quickly improvised stand-ins.” (Ibid.:427)

Artefakter spiller således også en stor rolle i bodystorming som engagerende og genererende redskaber. I dette eksempel genererede stolenes mulige placeringer kropslige oplevelser og erfaringer, som kunne bruges videre i designprocessen.

De tre tilgange Enacting, Experience prototyping og Bodystorming overlapper hinanden på adskillige punkter. De gør alle gerne brug af den virkelige kontekst eller en opsætning/situation tæt på den virkelige, og det handler om at opleve og erfare med kroppen i denne kontekst frem for kun med intellektet. Experience prototyping og Bodystorming indeholder ikke nødvendigvis det performative, som Enacting i sin teoretiske tilgang har fokus på. Inden for Enacting er der imidlertid, som de ovenstående eksempler viser, ligeledes

forskel på, hvor stor plads det performative har. Hvornår noget er performativt, eller hvornår det er ideudvikling i konteksten, er således svært at adskille. Men hvor både Experience prototyping og Bodystorming ikke nødvendigvis er brugerinvolverende, men i høj grad retter sig mod et designteams forsøg på at sætte sig ind i en brugergruppe eller kontekst, er Enactings formål klart at inddrage brugere i designprocessen og derved lade deres erfaringer, oplevelser og ideer spille ind på resultatet.

DESIGN:LAB OG DESIGNSPIL

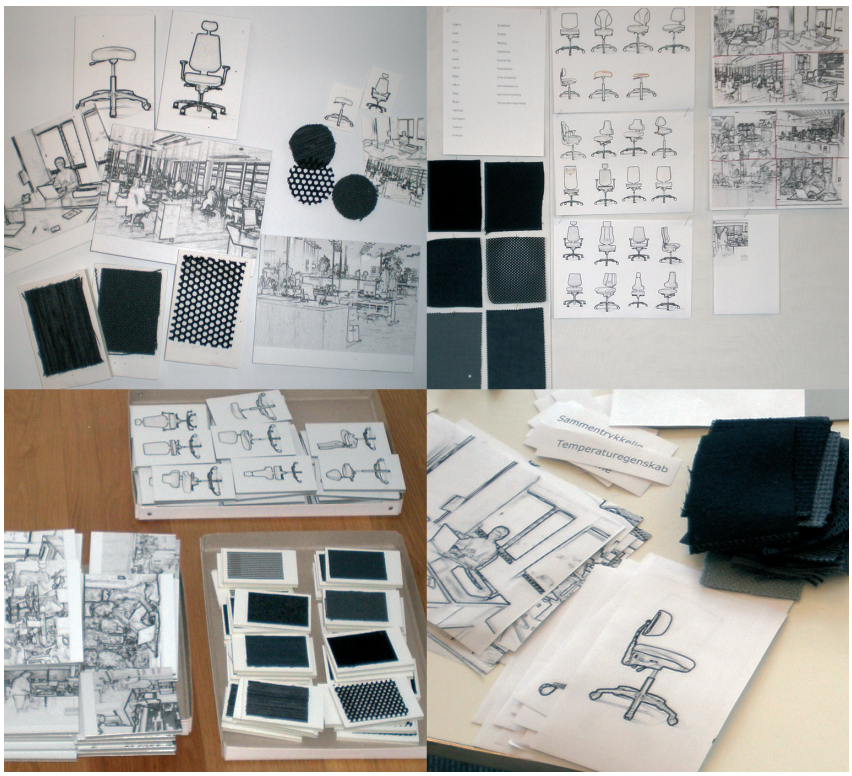
Design:Lab kan være en måde at rammesætte arbejdet med sam-skabelse i participatory design. Brandt (2011) skriver: ”The Design:Lab is based on a series of design events focusing on collaborative inquiry into ’what is’ and participatory design of ’what could be’.” (Brandt 2011:221) Rammesætningen har to overordnede træk. Det ene er selve processen med fokus på begreberne *staging, evoking* og *enacting*. Staging er selve tilrettelæggelsen af designprojektet med (potentielle) brugere og en fundering i brugskonteksten. Evoking handler om, at de teknikker og redskaber, man vælger at benytte i processen, skal befordre refleksive samtaler deltagerne imellem. Enacting, som beskrevet ovenstående, drejer sig om at gennemspille fremtidige brugsscenarier og lægger vægt på at kombinere intellektuel refleksion med oplevelser og erfaringer opnået gennem kroppen. Det andet træk består af ”the collaborative creation of *design artifacts*.” (Ibid.:221) Dvs. at der skal sam-skabes konkrete prototyper eller resultater.

Det er netop et væsentligt træk i Design:Lab-tilgangen, at processen ikke kun sørger for data til forskning, men producerer resultater i form af sam-skabte forslag. I den anledning skriver Binder: ”… one of the most important characteristics of the design lab is that the authorship to the design work lies not with the designers but with the lab partners. It is a negotiated outcome, and this outcome is possibilities for further exploration and not on an agreed upon master plan.” (Binder 2007:4) Et Design:Lab er således et sted for fælles undersøgelser af designmuligheder, ikke et beslutningsrum. (Ibid.) Inden for Design:Lab-rammen kan man benytte mange forskellige typer af teknikker og redskaber (Ibid.), deriblandt dem gennemgået i det ovenstående. Både Brandt (2011) og Binder (2007) mener imidlertid, at designspil er et velegnet format at arbejde med i en Design:Lab kontekst. Designspil er en måde at strukturere en designproces med brugere. (Brandt et al. 2013) Det er imidlertid ikke således, at et spil kan bruges igen og igen uafhængig af situation og kontekst. Som tilfældet er med alle genererende redskaber må det udvikles til eller tilpasses den enkelte sammenhæng. (Brandt 2011) Men designspillet tilbyder forudbestemte og italesatte regler for brugen af artefakter og redskaber.

Et eksempel på brugen af designspil i participatory design er Anne Louise Bangs undersøgelse af brugeres opfattelse og oplevelse af anvendte tekstilers emotionelle værdier. (Bang 2010) Bang udviklede et spil med fokus på møbelstoffer til kontorstole samt de kontormiljøer, stolene skulle indgå i. Spillet var baseret på forskellige typer af spilleplader – et personligt og to fælles – samt brikker bestående af møbelstoffer, illustrationer af forskellige typer af kontorstole og kontorlandskaber. (se figur 4.3)

Gennem fire faser fik deltagerne stillet forskellige opgaver, der fik deres personlige erfaringer med anvendte tekstiler i kontorfaciliteter på banen. Deltagerne opfordredes gennem spillet til at vælge mellem forskellige tekstiler og til at italesætte deres valg. Opgaverne, spillets regler samt udformning blev således det, der igangsatte refleksioner og valg hos deltagerne.

Der er således rige og varierede muligheder for at benytte fysiske artefakter i participatory design. De kan bruges individuelt og på selvdokumenterende vis som 'probes' og 'generative tools'. De kan have et sam-skabende fokus som teknikkerne og redskaberne berørt i paticipatory prototyping, og de kan både inddrage arbejde med hænderne og erfaringer med hele kroppen. Ligeledes kan de både være åbne og abstrakte, konkrete og velkendte. De kan udleveres som opgavesæt, medbringes af deltagerne eller iscenesættes som spil.



Figur 4.3 'Brikker' til designspil udviklet af Bang omhandlende anvendte tekstilers emotionelle værdier (fra Bang 2010).

TEKNIKKER OG REDSKABER I DETTE PROJEKT

Mit arbejde med participatory design har som tidligere beskrevet haft til formål at inddrage brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Jeg har imidlertid ikke kunne finde en eksisterende tilgang med fokus på æstetiske kvaliteter i rum. Derfor har jeg brugt elementer fra flere af de ovennævnte tilgange som inspiration og information til gennem eksperimenterne at udvikle brugbare teknikker. Jeg har især brugt elementer fra generative tools, participatory prototyping samt fra de tilgange hvor den kropslige oplevelse og erfaring spiller ind.

Da det ikke er deltagernes personlige smag, der er relevant som udgangspunkt for brugen af æstetiske virkemidler i dette projekt, men derimod den kontekst deltagerne er en del af, er *sam-skabelse* af æstetiske udtryk et væsentligt aspekt af dette projekt. Deltagerne må gennem participatory design processen kunne sam-skabe æstetiske udtryk, de mener giver mening i konteksten.

Med et fokus på *stillingtagen* til æstetik som virkemiddel i fysiske rammer, har jeg vægtet *refleksion* i forhold til æstetiske kvaliteter højt. Jeg ville derfor gerne stille åbne og abstrakte redskaber til rådighed, der på forskellig vis tilbød et differentieret udvalg af materialer, som eksperimenternes deltagere kunne forholde sig til både visuelt og taktilt. Ligeledes har jeg vægtet, at deltagerne selv indsamlede og medbragte refleksionsgrundlaget fx til opstarten på en proces. Det kan sammenlignes både med Sanders og Westerlunds processtart, hvor deltagerne blev bedt om at medbringe kort med udsagn samt en genstand, de kunne fortælle om, og Brandt og Agger Eriksens kaffebordskoncept, hvor deltagerne skulle bidrage med egne genstande til et fælles refleksionsgrundlag for starten på en innovationsproces.

Der er stor forskel på at beskæftige sig med emnet for en workshop på forhånd gennem udleverede øvelser/opgaver, der øger refleksionsniveauet, som i fx Sensitization (Sleeswijk Visser et al. 2005), og at deltagerne *selv* skal finde og medbringe 'noget'. Det sidste kræver både opmærksomhed på emnet, refleksion og *aktive* valg. Dermed øges refleksionsniveauet, tillige med at der skabes et ejerskab til det materiale, der skal arbejdes med på workshoppen.

Refleksion, sam-skabelse og stillingtagen er således væsentlige drivkræfter i projektets eksperimenter. Som skrevet tidligere ville jeg gerne stille åbne og abstrakte redskaber til rådighed for netop at øge refleksion og stillingtagen. Sam-skabelse med åbne og abstrakte redskaber kan antage mange former. I eksemplet fra Sanders og Westerlund får de deltagende forskere udleveret et 'toolkit' bestående af figurer i forskellige udformninger og farver. Dem skal de bruge til at visualisere en fælles fremtidig vision. (se figur 4.4) Selvom de genererende redskaber – figurerne – er abstrakte, er de ligeledes definerede i deres form, farve

og taktile udtryk. De genererer derved ikke refleksioner over æstetiske kvaliteter og efterlader ikke rum for at sam-skabe forskelligartede æstetiske udtryk.

Figur 4.4 Deltagende forskere arbejder med ' generative toolkit' (fra Sanders & Westerlund 2011).

Hos Yndigegn og Foverskov (2011) fandt jeg ligeledes det åbne og abstrakte. Både i Foverskovs (2010) beskrivelse af borgeres involvering i udviklingen af et gademiljø i Malmø og i begges beskrivelse af ældre borgeres involvering i udviklingen af kommunikationsteknologi benyttes der åbne og abstrakte redskaber. I sidstnævnte projekt brugte forskerne og designerne 'rekvisitter', som havde et enkelt og derfor fortolkningsvenligt udtryk. Deltagerne kunne tillægge redskaberne mange betydninger, hvilket gjorde dem velegnede til at generere ideer. Imidlertid giver brugen af meget enkle redskaber ikke ret mange sansemæssige input og er derfor ikke egnet til æstetisk stillingtagen.

I gadeprojektet i Malmø var der stillet et mere differentieret udvalg af materialer til rådighed for deltagerne (mange små farvestrålende billeder med 'ikon-agtige' motiver samt små forskelligformede flade skumformer). Her var der lagt op til, at deltagerne skulle sam-skabe en model af gaden. De skulle således arbejde med et samlet udtryk, men på et forenklet plan. Materialerne var lagt an på en ikon-agtig/symbolsk brug til generering af ideer og illustrering af elementers placeringer og således ikke valgt ud fra deres sansemæssige kvaliteter. De rummede således ikke mulighederne for at tage stilling til gadens æstetiske udtryk.

Hos Viña og Mattelmäki (2010) fandt jeg derimod endelig en tilgang, der lagde vægt på det sansemæssige/æstetiske i forhold til fysiske miljøer. Det var dog ikke i deres

brugerinvolverende tilgange, men i billeder, der viste, hvordan designteamet med udgangspunkt i det indsamlede materiale fra brugerne arbejdede med modeller af metrostationer komponeret af mange forskellige materialer (se figur 4.5).

Figur 4.5 Billeder af metrostation-modeller (fra Viña & Mattelmäki 2010).

Materialerne kunne fungere som 'fortolkningsvenlige', genererende redskaber, men uden at have en defineret form, hvilket gjorde dem åbne og abstrakte. Arbejdet med forskelligartede materialer rummede således rige muligheder for både at tillægge materialerne betydning og for at tage stilling til visuelle og taktile kvaliteter og derigennem æstetik som virkemiddel i rum.

Ligeledes fandt jeg inspiration i dukketeater-teknikken hos Halse et al. (2010). Teknikken er lagt an på at fortælle historier/gennemspille scenarier vha. dukker og derigennem skabe et fælles sprog, alle deltagerne kan koble sig på (Halse et al. 2010). Tilgangen var i Halse et al.'s version ikke lagt an på at tage stilling til den æstetiske dimension af det rum, dukkerne agerede i, men håndteringen af dukker i en scenografi gav muligheder for at forholde sig til rummet og genstandene i det, og jeg fandt derfor teknikken relevant for arbejdet med bevægelses- og placeringsmuligheder i forbindelse med sociale interaktioner og relationer i rum.

Brandt et al. (2013) beskriver ligeledes, hvordan dukkescenarierne var udgangspunkt for scenarier, hvor hele kroppen og ikke kun hænderne var i brug. Denne to-delte brug af scenarierne tog jeg til mig. Dukkescenarierne gav mulighed for at idegenerere i forhold til placering og bevægelse samt tage stilling til æstetiske kvaliteter. 'Kropsscenarierne' derimod gav mulighed for at opleve og erfare gennem kroppen og derved tage stilling til æstetikkens virke i fysiske rammer.

PROJEKTETS BIDRAG TIL PARTICIPATORY DESIGN

Med inspiration fra de gennemgåede teknikker udviklede jeg gennem projektet en teknik, der var velegnet til involvering af brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af rum. Teknikken var en sammensmeltning af:

- arbejdet med modeller sammen med differentierede materialer (metro-modeller)
- dukketeater og 'scenografier'
- Enacting, Experience prototyping og Bodystorming

Jeg kalder teknikken for scenariebygning. Med *scenarie* henvises der ikke til brugen af det engelske *scenario* i betydningen en tænkt situation eller fortælling. Scenarie bruges i denne afhandling mere i betydningen 'scenografi'. Ved scenariebygning anvendes forskellige materialer til at bygge 'scenografier' enten i modeller eller i rum. Vha. teknikken kan deltagerne på forskellig vis arbejde både med stillingtagen til brugen af visuelle og taktile kvaliteter og med placering og bevægelse i rum. Deltagerne bruger hænderne til at sam-skabe æstetiske udtryk og kropslige erfaringer, og oplevelser kan komme i spil, når der arbejdes i hele rummet. Teknikken er en form for participatory proto-typing, der skaber refleksion gennem brug af åbne, abstrakte og 'fortolkningsvenlige' redskaber. Arbejdet med scenarierne befordrer derved konkret stillingtagen til æstetiske virkemidler.

Sammen med et fundament bestående af en teoretisk forståelsesramme samt fire modeller udgør teknikken en metodisk tilgang, der danner en ramme for brugeres stillingtagen til æstetik i viden-og læringsmiljøer.

Afhandlingens bidrag til participatory design feltet er således en metode, der gør det muligt at arbejde aktivt og reflekteret med stillingtagen til rumlige æstetiske kvaliteter i participatory design processer gennem sam-skabelse af æstetiske udtryk.

De tre næste kapitler redegør for bidragets empiriske grundlag. De gennemgår projektets eksperimenter og tilblivelsen af det fundament, der sammen med teknikken scenariebygning udgør den metodiske ramme.

KAPITEL 5

Proto-practice: eksperiment 1-4

PROTO-PRACTICE FASEN

I det følgende beskrives de fire første eksperimenter, jeg foretog. Frem for at være eksperimenter ind i et fyldestgørende program (se kapitel 2) er de snarere det Johan Redström benævner proto-practice. (Redström 2011) Proto-practice er de indledende undersøgelser, på baggrund af hvilke det siden hen er muligt at beskrive et egentligt program. Eksperimenterne dannede således grundlaget for det, jeg kalder det *etablerede program* (se kapitel 7), som var udgangspunktet for de sidste tre eksperimenter.

Eksperimenterne i proto-practice fasen blev iværksat ud fra spørgsmålet: *Hvordan kan brugere involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension i viden- og læringsmiljøer?*

Med underspørgsmålet:

- *Hvilke metoder, teknikker og redskaber kan befordre stillingtagen til den æstetiske dimension af rum?*

Gennem eksperimenterne afprøvede jeg forskellige teoretiske tilgange og metoder, teknikker og redskaber til italesættelse af og arbejdet med æstetik i rum i en participatory design sammenhæng. Ikke alle blev en direkte del af det endelige program, men de fleste påvirkede processen og afsatte sig væsentlige spor i arbejdet med brugere og æstetik. Eksempler på tilgange der satte sig væsentlige spor er Chris Heapes undersøgelser af designstuderendes arbejde med 3-D skitser/objekter (Heape 2007) og Nathan Crillys tekniske, sociale og æstetiske funktioner (Crilly 2010). Deres tanker fik indflydelse på afhandlingens endelige fokus og på, hvordan jeg undervejs udviklede eksperimenterne. Heapes interesse for 3-D skitser overførte jeg til teknikken scenariebygning og brugen af materialer. Crillys funktionsbegreber satte fokus på rums relationelle og sociale dimension, der med afsæt i relationel æstetik beskrevet af Nicolas Bourriaud (2002) blev et centralt aspekt i projektet.

I eksperimenterne trækker jeg på mine egne erfaringer og arbejdsmetoder som designer, hvilket beskrives undervejs i kapitlet. Kendetegnende for proto-practice fasen er min kobling af den *æstetiske dimension i rum* med *farver, materialer og formsprog*. Det er således med et

fokus på visuelle og taktile kvaliteter, jeg går til opgaven. Fokusset på farver, materialer og formsprog udspringer af min designfaglige baggrund i mode og tekstil, hvor de nævnte elementer er væsentlige virkemidler i arbejdet med design. Det er med disse virkemidler der umiddelbart, set fra en designers perspektiv, skabes æstetiske udtryk. Derfor var min indgangsvinkel til dette projekt at få brugere til at tage stilling til visuelle og taktile kvaliteter på en kvalificeret måde. Den store udfordring, jeg stødte på i forhold til dette, var hvordan en sådan proces kunne kvalificeres. Ud fra hvilke kriterier skulle brugere tage stilling til æstetiske kvaliteter? Da det ikke drejede sig om den enkelte brugers personlige smag måtte jeg finde et udgangspunkt for denne stillingtagen. Det blev til underspørgsmålet:

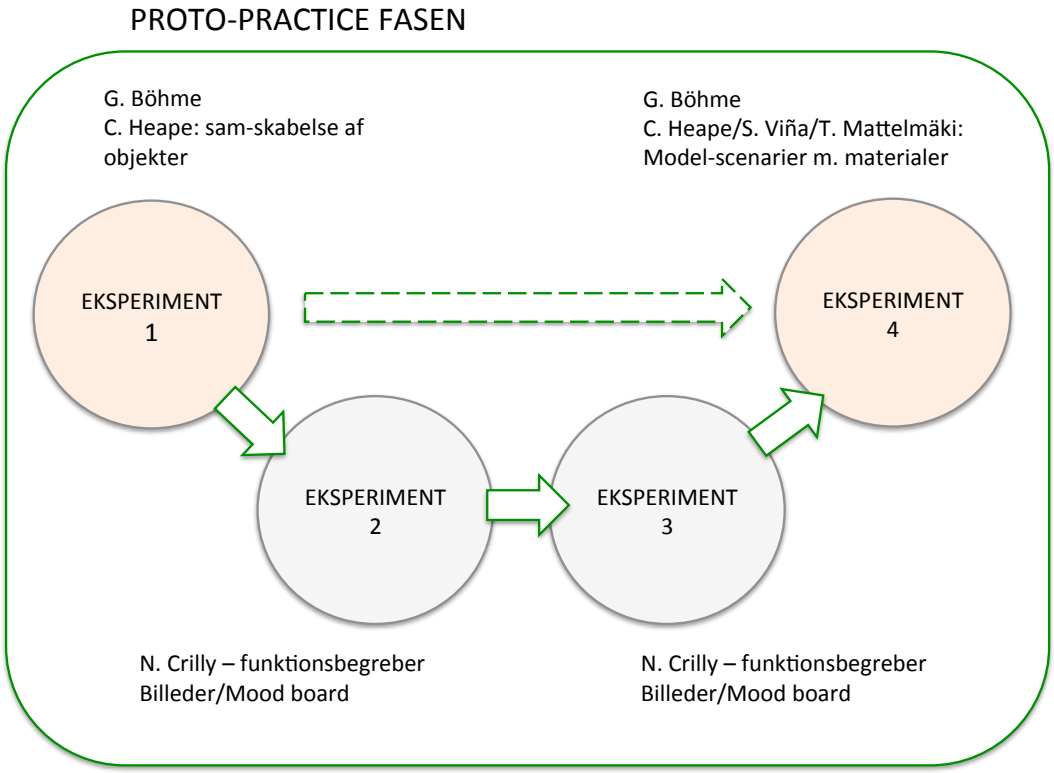
- *Ud fra hvilke kriterier kan brugerne tage stilling til æstetiske kvaliteter i rum?*

De indledende eksperimenter i proto-practice fasen var således en undersøgelse af, hvordan brugere kan involveres i den æstetiske dimension af rum, hvilke metoder, teknikker og redskaber der kan befordre dette, og hvordan den æstetiske dimension kan italesættes. Tillige blev det en undersøgelse af, hvad det æstetiske skal tage udgangspunkt i, hvilke kriterier det æstetiske kan holdes op imod, for at deltagerne kan involveres på en tilstrækkelig konkret og hensigtsmæssig måde.

De fire eksperimenter var en iterativ proces, hvorigennem teknikker og redskaber blev afprøvet og derefter videreudviklet eller udeladt. Samtidig med den overordnede iterative proces gennem eksperiment 1-4, er der en særskilt iteration mellem eksperiment 1 og 4 og mellem eksperiment 2 og 3 (se figur 5.1).

Denne konstellation opstod, da jeg i eksperiment 4 vendte tilbage til og videreudviklede en teknik, jeg ellers havde lagt bag mig i eksperiment 1. At de fire eksperimenter stadig kan ses som en sammenhængende iterativ proces skal ses i lyset af, at jeg i eksperiment 4 vendte tilbage til teknikken fra eksperiment 1 som en reaktion på eksperiment 2 og 3.

Eksperiment 2 og 3 har samme teoretiske udgangspunkt, men der afprøves to forskellige måder at kvalificere brugernes stillingtagen til den æstetiske dimension af rum. Flere af teknikkerne er dog de samme eller har samme udspring. Modsat eksperiment 1 og 4, som hver består af en enkelt workshop, består eksperiment 2 og 3 af tre workshops og danner således en proces, hvor flere teknikker afprøves.



Figur 5.1 illustration af det iterative forløb i proto-practice fasen med overordnede teoretiske og metodiske angivelser.

De fire forløb er designeksperimenter i ordets egentlige forstand, hvor jeg forsøger at håndtere både designeren, facilitatoren og forskerens rolle samt at finde frem til et metodisk og teoretisk grundlag for de brugerinvolverende processer angående den æstetiske dimension af rum. Beskrivelsen af eksperimenterne bygger på noter, billedmateriale, lyd- eller videooptagelser.

Hvert eksperiment indeholder punkterne:

- Kontekst og omstændigheder
- Teoretisk og empirisk udgangspunkt + illustration af input
- Beskrivelse af eksperimentet
- Diskussion af eksperimentet
- Indsigter/findings + illustration af output

PRIMÆRE TEORETISKE OG METODISKE TILGANGE I PROTO-PRACTICE FASEN

- Gernot Böhme – Atmosfære
- Nathan Crilly – teknisk, social og æstetisk funktion
- Chris Heape – 3D objekter
- Participatory Design – fokus på 'tools for making' og participatory prototyping (Brandt et al. 2013, se kapitel 4)

EMPIRI KNYTTET TIL PROTO-PRACTICE FASEN

Som beskrevet i kapitel 1 foregik de fire første eksperimenter i Rambøll regi. To af eksperimenterne var med medarbejdere internt i Rambøll. Det første med medarbejdere fra Attractor og nummer to med medarbejdere fra Rambølls Surveyafdeling. Eksperiment 3 var med en kunde af Rambølls bygherrerådgivning, og i eksperiment 4 var deltagerne kursister på Attractors lederuddannelse. Alle fire eksperimenter udførtes således i videnmiljøer, men med varierende deltagerantal, tidsramme og kontekst.

- *Eksperiment 1:* Attractor (en workshop á 1 times varighed, videofilmet)
- *Eksperiment 2:* Survey (forløb på tre workshops á en times varighed, noter og lydfiler)
- *Eksperiment 3:* Agro Food Park (forløb på tre workshops á 1 ½ times varighed, noter og lydfiler)
- *Eksperiment 4:* Lederuddannelsen, Attractor (én workshop af ca. 1 ½ times varighed, billedmateriale)

Eksperiment 1

Atmosfæren & 3-D objekterne

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

Dette første eksperiment blev udført på en fællesdag for Attractors medarbejdere. Der var 16 deltagere – tre praktikanter, to fra administrationen og resten konsulenter. Jeg havde fået tildelt en time til at afholde en workshop, der skulle lægge op til en videre indretningsproces af dele af Attractors kontorfaciliteter i både Aarhus og København.

Attractor var blevet en del af Rambøll ca. 3 år før, men havde hidtil holdt til i egne lokaler. Nu skulle de også fysisk integreres i Rambøll. I København var Attractor derfor lige flyttet ind i Rambølls nye hovedsæde i Ørestad, og i Aarhus skulle de flytte ind i Rambølls ny-ombyggede hovedsæde en måneds tid efter workshoppen. Det var således aktuelt for Attractors medarbejdere at beskæftige sig med de nye lokaler, der skulle være rammen om deres dagligdag. Workshoppens formål var at generere indspil til den atmosfære, medarbejderne ønskede i disse faciliteter.

Efter workshoppen lykkedes det til dels at involvere nogle få af Attractors konsulenter i den videre proces, i henholdsvis Aarhus og København. Begge steder var processen dog præget af manglende tid fra deltagernes side. Ligeledes led den under den temmelig abstrakte måde, jeg valgte at starte processen på, som beskrives i det nedenstående. Jeg har derfor valgt kun at medtage den første workshop, som til trods for sin umiddelbare alt for abstrakte tilgang har haft stor betydning for resten af eksperimenterne.

Dokumentationsform: Workshoppen blev videofilmet. (Bilag 1 og 2 viser workshoppens introduktion samt øvelse.)

TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

Min erfaring med ordet 'indretning' var, at det ofte fik folk til at tænke meget konkret og praktisk og ofte på specifikke møbeltyper og placeringen af dem. Derfor ønskede jeg at afprøve, om det var muligt i stedet at dreje fokus over på de *æstetiske kvaliteter,* man kan

tilføre et rum, og det man kan udtrykke gennem disse. Jeg ville således gerne vende deltagernes blik mod det taktile og visuelle – mod atmosfære og æstetiske udtryk.

Mit hovedfokus i dette første eksperiment var derfor, hvordan man kunne spore brugere ind på de sansemæssige kvaliteter, der omgiver os i de rum, vi færdes i. Ifølge Böhme er atmosfære både noget man oplever, og noget man kan arbejde aktivt med at skabe. Scenografi er fx et område, hvor man aktivt bestræber sig på at stemme et publikum på en bestemt måde. (Böhme 2008) Böhme mener imidlertid ikke, at man som sådan kan skabe en atmosfære. Derimod kan man skabe betingelserne for en oplevet atmosfære. Disse betingelser kalder Böhme for generatorer. (Böhme 2008) Gennem sammenstillingen af bl.a. visuelle og taktile elementer kan man skabe udtryk, der opleves som genererende for en bestemt atmosfære. Men dette kræver, at man arbejder bevidst og reflekteret med visuelle og taktile virkemidler og nøje overvejer deres virkning i rum.

Teoretisk var det således Böhmes atmosfæreteori (se kapitel 3), eksperimentet her tog udgangspunkt i. Jeg ønskede imidlertid, at deltagerne skulle prøve at arbejde konkret med sansemæssige kvaliteter og derigennem tage stilling til dem og til de samlede udtryk, de genererede. Derfor valgte jeg at afprøve en metode beskrevet af Chris Heape, hvor designstuderende, som del af deres designproces, 'oversætter' begreber og ord til 3-D objekter ved hjælp af materialer, de selv finder frem til. Heape begyndte at anvende og undersøge denne metode som en reaktion på det, han oplevede som designstuderendes modstand mod at eksperimentere. Først benyttede han den som underviser og siden som forskningsfelt i et ph.d.-projekt, hvor han bl.a. undersøgte, hvordan det var muligt at motivere de studerende til en mere eksperimenterende designproces. Som han beskriver ville han gerne: "Challenge them to consider how they could use associations and images to generate objects made from found materials." (Heape 2007:59)

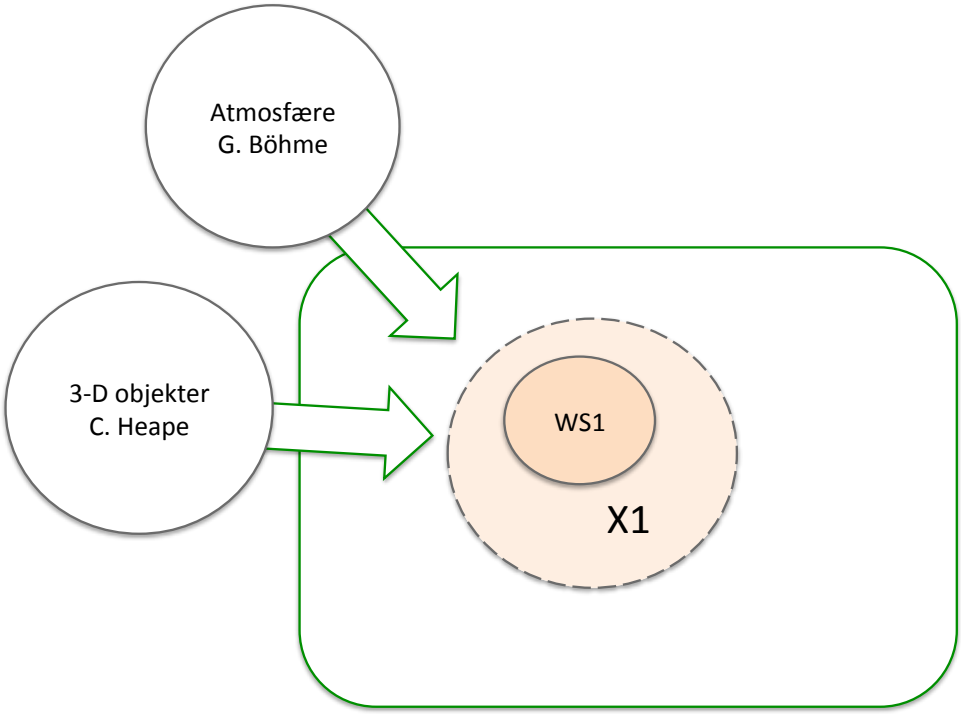
Ud fra sætningen "a small and lively is better than a large and lazy" (Ibid.:93), fik de studerende I Heapes undersøgelse til opgave i fællesskab at associere sig frem til ord, der relaterede sig til enten 'small and lively' eller 'large and lazy'. Derefter skulle den enkelte studerende sammensætte to ord fra hver kategori og skabe et 3-D objekt ud fra hver sammensætning. To eksempler på sammensætninger af ord i relation til 'small and lively' er fx *Neon-Dwarf* og *Mosquito-Shorts*. Disse begreber skulle dernæst udtrykkes som 3-D skitser med materialer, de studerende selv fandt frem til gennem refleksion og analyse. (Ibid.)

For yderligere at anspore de designstuderendes fantasi og associationer i arbejdet med materialerne skulle skitseringen af begreberne forholde sig til enten smag, lugt eller lyd, dvs. fx *the sound of Neon-Dwarf* eller *the smell of Mosquito-Shorts.* (Ibid.:93)

Heapes arbejde med de designstuderende indebar ligeledes en efterfølgende fase, hvor de studerende skulle opdigte en bruger og forestille sig, at denne foretog en rejse. Denne rejse skulle derpå inspirere til en række 3-D objekter. Senere i forskningsprojektet tilføjede Heape en tredje fase, hvor de studerende skulle designe produkter, de forestillede sig deres opdigtede bruger fra fase 2 kunne have brug for. Grunden til at det skulle være opdigtede produkter til en opdigtet bruger var, at de studerende ikke skulle tænke i for realistiske baner og derved hæmme de ideer og indfald, de kunne få undervejs i processen. (Heape 2007)

Det er den første del, den der relaterer til 'a small and lively is better than a large and lazy', der har inspireret øvelsen i dette eksperiment. Jeg fandt metoden relevant, da den omfatter 'oversættelsen' af ord/begreber til sansemæssige udtryk ved konkret brug af materialer. Jeg ønskede gennem denne øvelse at undersøge, om deltagerne kunne gøre brug af materialerne og forholde sig til 'oversættelsen'. Jeg omformede derfor den del af Heapes metode, der havde at gøre med oversættelse af ord/begreber til materialer, så den kunne bruges i en participatory design sammenhæng. Jeg forenklede bl.a. måden, hvorpå begreber og ord bruges. Heape arbejder med sammenstillingen af forskellige begreber/ord, som gør 'oversættelsen' kompleks. Derudover bruger han lyden, lugten og smagen af noget, hvilket yderligere komplicerer øvelsen og er en stor udfordring selv for designere. Jeg vurderede, at arbejdet med *et* begreb/ord uden tillægsudfordringen med lyd, lugt, smag var udfordrende nok som udgangspunkt for et objekt. Derudover gjorde jeg arbejdet med 3-D objekterne til en gruppeproces, for at deltagerne ikke stod alene over for opgaven og på den måde kunne hjælpe hinanden.

Den nedenstående figur (se figur 5.2) viser de to tilgange – Böhmes atmosfæreteori og Heapes 3-D objekter – der informerede eksperiment 1.



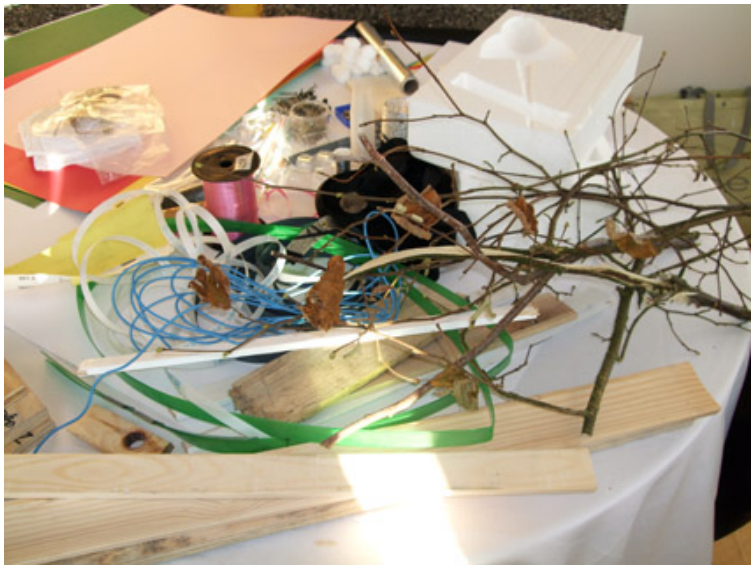
Figur 5.2 Illustration af den teoretiske og metodiske tilgang, der informerede eksperiment 1.

BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 1

De 16 deltagere blev inddelt i fire grupper og fik til opgave sammen at vælge et ord eller et begreb, som de fandt væsentligt at overføre til Attractors nye lokaler i Rambøll. Derefter skulle de i fællesskab via materialerne bygge/skabe et objekt, der udtrykte dette begreb taktilt og visuelt. Til slut skulle alle grupper fremlægge deres objekter for de andre.

BYGGEPROCESSEN

Da fokus var på det taktile og visuelle medbragte jeg et stort udvalg af materialer til workshoppen, som kunne bruges i byggeprocessen. Desuden havde jeg bedt deltagerne om hver især at medbringe en form for materiale, der kunne deles med saks, hobbykniv eller ved at rives over (stof, snor m.m.), eller som bestod af mange små dele (søm, knapper, vatpinde m.m.). Der stod således et omfangsrigt og varieret udvalg af materialer til deltagernes rådighed under workshoppen (se figur 5.3 og 5.4).

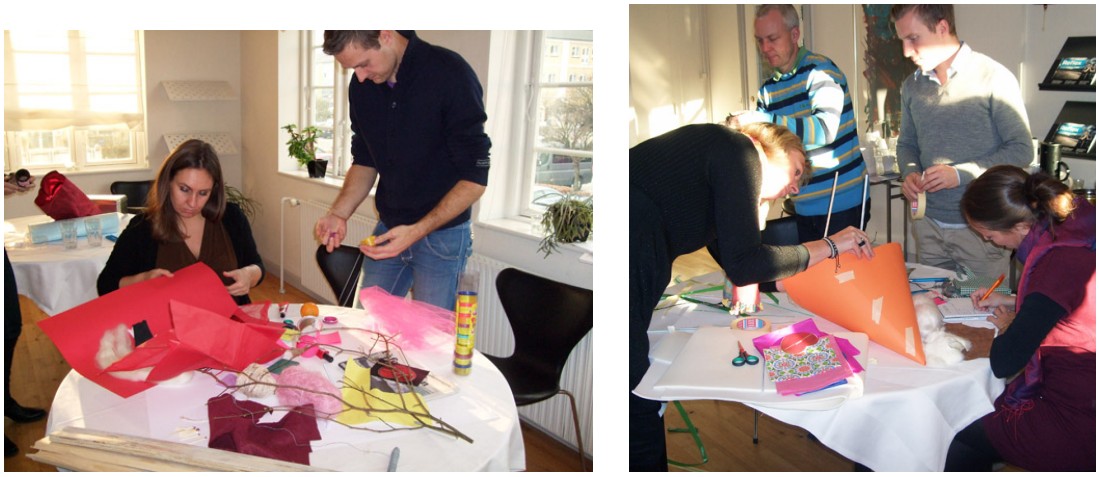


Figur 5.3 Materialebord.

Figur 5.4 Materialebord.

I det følgende vil jeg komme med eksempler på udtalelser, der faldt undervejs i byggeprocessen samt i den afsluttende fremlæggelse. Udtalelserne viser den måde, hvorpå deltagerne italesatte egne handlinger og begrundede brugen af materialerne.

Der var en livlig dialog omkring bordene og alle deltog aktivt og engageret i at finde materialer fra materialesamlingen og bringe dem hen til gruppens bord, hvor de indgik i konstruktionen af objektet (se figur 5.5 og 5.6).



Figur 5.5 Der bygges objekter.

Figur 5.6 Der bygges objekter.

I en af grupperne, hvor de arbejdede ud fra begrebet *nærvær i bevægelse*, forklarede et gruppemedlem: ”Vi valgte tre ting hver, som vi syntes på en eller anden måde, vi kunne associere til nærvær i bevægelse.. og nogle af dem endte så på uroen.” (fil 38)

De brugte således materialerne til sammen at skabe et objekt, der symboliserede begrebet *nærvær i bevægelse* (se figur 5.7). Gennem processen havde de dialoger om samt refleksioner over, hvad disse materialer udtrykte, og hvilken symbolværdi de havde. I den forbindelse sagde et andet gruppemedlem: ”Det her uld er… et entydigt symbol på det nærværende og det varme…” (fil 38)

Figur 5.7 Nærvær i bevægelse.

En anden gruppe skabte noget, der mere mindede om et abstrakt scenarie eller en 'installation' frem for et objekt. Det hed *Hjerteblod* (se figur 5.8) og bestod af en ramme, der indeholdt flere symbolske elementer. Som det ses på billedet indgik de fire deltagere selv som bestanddele i det færdige udtryk ved at være forbundet med lyserødt uldgarn. En fra gruppen begyndte spontant at vikle uldgarnet om de andre og som respons på dette udbrød et andet gruppemedlem: "Nu skaber vi sårbare forbindelser." (fil 32) Hvortil ham, der viklede garnet om de andre, sagde: "Nu bliver vi lidt bundet til hinanden…fordi det er vi nødt til, for det er også kollektivt…(lægger garnet om en tredjes nakke) …og samtidigt sådan lidt skrøbeligt og lidt feminint…" (fil 32)

Figur 5.8 Hjerteblod

Et andet medlem fra denne gruppe arbejdede med det sårbare på anden vis. Hun havde pustet en ballon op og placeret en skrue i et omvendt plastbæger øverst på ballonen (se figur 5.9) og udtalte: "…det er meeeeeget sårbart…" (fil 36), mens hun rørte forsigtigt ved skruen.

Figur 5.9 Ballonen med skruen på 'toppen'.

De to andre grupper skabte objekter, der i sin detaljerigdom og udformning lå et sted mellem objekt og 'installation'. Det ene hed *Læringsspiralen* (se figur 5.10). Den symboliserede flere ting såsom varme, kontakt, hygge, positiv energi, dynamik, læring og kreativitet. Den 'røde løber' i spiralens start stod for en god modtagelse (i Attractor) – "med det varme" (fil 39), som det ene medlem af gruppen forklarede, idet hun rørte ved det røde stof. I spiralen indgik også begreberne ro og bevægelse, som blev symboliseret ved en sten og en sommerfugl.

Figur 5.10 Læringsspiralen.

Det fjerde objekt var *Livskraft* vist gennem et overflødighedshorn (se figur 5.11 og 5.12). Også i dette tilfælde stod objektet for flere ting. En af gruppens medlemmer fortalte at: ”Servietten er mangfoldighed”. (fil 37) En anden at: ”Hjertet symboliserer relationerne og livskraften mellem mennesker.. og så de der…hvad hedder det… sugerør, det er så de mange perspektiver og multiverset…det er livskraften.” (fil 37)

Første gruppemedlem fortsatte med at fortælle, at det grønne (strimlerne) betød noget, der bredte sig, og til det kommenterede et tredje medlem: ”Vi er i gang med at erobre verden…” (fil 37)

Figur 5.11 Livskraft.

Figur 5.12 Livskraft i hel form.

Via et differentieret materialeudvalg og gennem en fælles byggeproces skabte de fire grupper således 3-D objekter, der symboliserede deres valgte begreber.

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 1

MATERIALER SOM METAFORER

Ved at lade deltagerne arbejde med forskellige materialer håbede jeg, at de ville reflektere over, hvad – hvilken atmosfære – sammenstillingen af de visuelle og taktile kvaliteter udtrykte, og at dette ville føre til en bevidst brug af materialerne i oversættelsen af ord og begreber til 3-D objekter.

Deltagerne arbejdede også til dels med valg af materialerne specifikt ud fra deres visuelle og taktile kvaliteter – uld som *nærvær og varme* og den røde farve i den røde løber, som *varm modtagelse.* Men materialerne blev i tillæg brugt som metaforer. Fx overflødighedshornets mønstrede serviet, der var en metafor for *mangfoldighed* og de grønne bånd (se figur 5.12), der flyder hen over gulvet . Her er det ikke så meget farven og båndenes kvalitet, der er det vigtigste, men den betydning de repræsenterer, som 'noget', *der breder sig ud over alle*

grænser. Skruen med spidsen mod ballonen (se figur 5.9), der skulle vise *sårbarhed* i *Hjerteblod*-installationen' er ligeledes et eksempel.

Der blev således taget udgangspunkt i materialernes egenskaber og kvaliteter, fx ballonen der kan springe, hvis skruens spids rammer den, men frem for at anvende materialerne som et sansemæssigt udtryksmiddel, hvor de præcist tog stilling til materialer, farver og formmæssige kvaliteter i forhold til et ønsket æstetisk udtrykt eller atmosfære, brugte deltagerne oftest materialerne til at udtrykke en bestemt metaforisk betydning, der indgik i objektets 'fortælling'.

Derudover fungerede materialerne som engagerende og genererende redskaber (se kapitel 4), der inspirerede deltagerne i byggeprocessen. Et eksempel på dette er det *lyserøde uldgarn*, der var en metafor for sårbare forbindelser hos *Hjerteblods*-gruppen (se figur 5.8). Gennem den mandlige deltagers arbejde og berøring med materialet, genererede garnets farve og kvalitet i 'vikle-processen' ligeledes noget *skrøbeligt og feminint*.

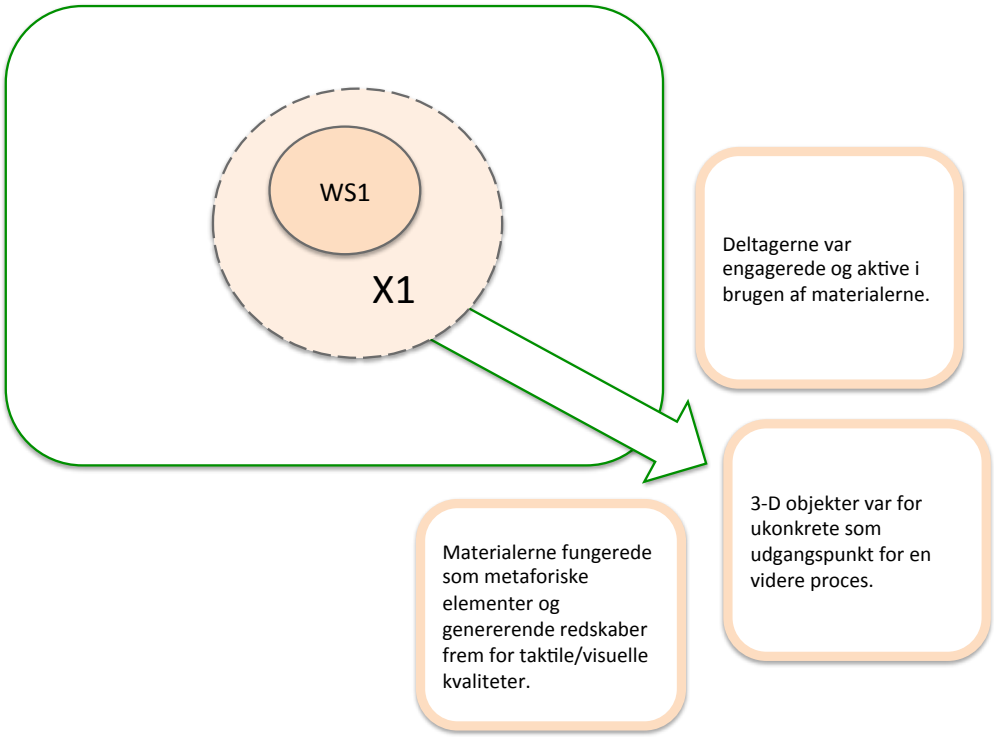
Materialerne blev således i høj grad anvendt som metaforer og som engagerende og genererende redskaber, der mere eller mindre intuitivt bidrog til en fælles visuel og taktil refleksions- og byggeproces. Hver deltager i en gruppe hentede de materialer, der på en eller anden måde tiltalte dem. Herefter blev materiale-bidragene i en demokratisk og temmelig ukritisk proces sammensat til en helhed. Derved fik de i fællesskab bygget et objekt per gruppe, der repræsenterede deres valgte ord/begreb.

I Attractor foregår de fleste procesøvelser i grupper, så gruppeformen var velkendt for deltagerne. Brugen af materialer var dog en anderledes tilgang, da Attractors medarbejdere oftest bruger dialogen – den verbale tilgang til samarbejde og refleksion. Til trods for det uvante ved at bruge materialer, arbejdede deltagerne fokuseret og brugte materialerne flittigt.

Meningen med disse visuelle og taktile 3-D objekter var, som tidligere beskrevet, at de skulle danne udgangspunktet for det videre arbejde med atmosfæren i en del af Attractors kontorfaciliteter. Jeg havde imidlertid overset, at det, der for mig som designer, var en ret ligetil og 'logisk' proces, nemlig at oversætte 3-D objekternes visuelle og taktile kvaliteter til udtryk i rum, for ikke-designere var en alt for abstrakt og uhåndgribelig opgave. Så til trods for at selve øvelsen med at bygge/sam-skabe 3-D objekter gik godt, vurderede jeg, at udgangspunktet i objekterne blev for abstrakt til at bygge videre på. Det resulterede i, at jeg lagde 3-D objekterne og det konkrete arbejde med materialer på hylden for en tid.

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 1

Den nedenstående illustration (se figur 5.13) viser de output, der var resultatet af eksperiment 1.



Figur 5.13 Output fra eksperiment 1.

Deltagerne sam-skabte 3-D objekter og var engagerede og aktive i brugen af materialerne. Men frem for taktile og visuelle kvaliteter fungerede materialerne i højere grad som engagerende og genererende redskaber i byggeprocessen og som metaforiske elementer i objektets 'fortælling'.

I forhold til den videre proces var 3-D objekterne for uhåndgribelige at bygge videre på. Det blev for ukonkret og uhåndgribelig en opgave for ikke-designere, at transformere 3-D objekternes udtryk til visuelle/taktile tiltag i rum.

Således var de væsentligste indsigter fra eksperiment 1:

- Materialerne fungerede godt, som engagerende og genererende redskaber –deltagerne var aktive i byggeprocessen.
- Materialerne kom oftere i spil som metaforiske elementer i objektets 'fortælling' end som visuelle og taktile kvaliteter, der skulle generere en atmosfære.
- I forhold til den videre proces var teknikken for abstrakt og uhåndgribelig.

Eksperiment 2

Metaforen & funktionerne

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

I forbindelse med Rambølls udbygning af deres kontorfaciliteter i Aarhus skulle Survey-afdelingen flytte lokaler. Afdelingen består af en fast stab af medarbejdere samt et call center bemandet af unge mennesker – fortrinsvis studerende. Workshop-forløbet skulle hovedsagelig omhandle de faste medarbejderes faciliteter, da der allerede var igangsat en plan for en tiltrængt opgradering af call center-miljøet.

Da Survey-afdelingen flyttede ind i de nye lokaler, som lå i en helt nybygget del af bygningen, viste det sig, at rummene fungerede dårligt. Deres lokaler var blevet fordelt over to etager, hvoraf den ene svarede til kælderniveau, og de måtte ud i en trappeopgang for at komme fra det ene niveau til det andet. Call centeret lå i kælderniveauet og manglede derfor dagslys. Ud over call centeret var der også to kontorer på dette niveau. Der sad to personer på hvert kontor, og der var ikke meget plads. Dette kontormiljø fik hurtigt betegnelsen 'nedenunder', hvilket ikke var positivt ment. 'Ovenpå' havde de et fælleskontor med 6-8 pladser og et lille enkeltmandskontor, hvor der blev nødt til at sidde to personer på en meget akavet måde. Survey-afdelingen følte, at de havde fået de rum, ingen andre ville have, eller som tilfældigvis var blevet til overs. Men de havde lyst til at få det bedste ud af det og ville gerne skabe et godt miljø.

Eksperiment 2 bestod af tre workshops á 1 times varighed. Det var en meget snæver tidsramme, men lederen, som selv deltog i alle tre workshops, mente ikke, at der kunne afsættes mere tid. Deltagerne vekslede mellem 4-6 fastansatte medarbejdere fra Survey-afdelingen. På forhånd havde jeg informeret lederen om, at jeg ikke forestod selve indretningen, men at målet var at nå frem til retningslinjer, de selv kunne gå videre med.

Dokumentationsform: Fra workshop 1 og 3 er der lydoptagelser af hele workshoppen. Fra workshop 2 har jeg noter. Derudover bygger beskrivelsen på opgave, agenda og opsamlingsdokumenter sendt og udleveret til deltagerne undervejs i forløbet (se bilag 3-10).

TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

Efter workshopforløbet med Attractor, som eksperiment 1 var startskuddet til, var jeg blevet betænkelig ved at benytte teknikken med værdibegreber, der gennem brugen af materialer skulle oversættes til 3-D objekter. Jeg ville dog gerne starte eksperiment 2 med udgangspunkt i visuelle og taktile kvaliteter, da jeg stadig mente, at ordet indretning kunne låse processen fast i udelukkende praktiske overvejelser. Da eksperiment 1 tydede på, at deltagerne havde forholdsvis let ved at sammenkoble metaforer og materialer/genstande gik jeg videre ad den vej. Det medførte, at oversættelsen til 3-D objekter blev skiftet ud med en *medbragt metafor* som genererende visuel/taktil opstart i eksperiment 2.

Tanken var, at de medbragte metaforer skulle være den enkelte deltagers oversættelse af væsentlige kvaliteter i afdelingen. De visuelle og taktile kvaliteter, metaforerne indeholdt, skulle derefter danne grundlaget for stillingtagen til æstetiske udtryk i afdelingen. Disse visuelle og taktile kvaliteter er det, jeg også beskriver som dele af en *visuel og taktil fortælling* om Survey-afdelingen.

Atmosfæreteorien af Böhme var stadig med som teoretisk grundlag for arbejdet med æstetiske kvaliteter i rum og er derfor placeret som en bagvedliggende teori (se figur 5.14). Men da den ikke tilbød konkrete retningslinjer i arbejdet med rum og æstetik tog jeg i dette eksperiment Nathan Crillys funktionsbegreber i brug som hjælp til at se på rummet.

Crilly (2010) argumenterer for, at funktionsbegrebet kan bredes ud, og at betegnelsen funktion ikke kun relaterer sig til noget teknisk/praktisk, men i lige så høj grad kan knyttes til både det sociale og æstetiske. Ifølge Crilly skelnes der ofte mellem det funktionelle og ikke-funktionelle, når man forsøger at beskrive, hvad genstande bruges til. Fx vil den generelle opfattelse af en bils funktion være, at den kan transportere mennesker sikkert og behageligt fra et sted til et andet. At biler fx også bruges til at udtrykke folks sociale identitet og status samt personlige værdier ses ofte som noget, der knytter sig til bilens symbolske værdi og dermed noget ikke-funktionelt. (Crilly 2010) Crilly påpeger imidlertid, at der findes mange udlægninger af begrebet funktion, hvor opdelingen af artefakters brug i funktionel og ikke-funktionel ikke understøttes. Derimod viser en grundig undersøgelse af disse andre definitioner at: ” …we can consider all uses of artefacts to exploit artefact functions; they just exploit different kinds of function.” (Ibid.:2) Ved at betragte al brug af artefakter – både tekniske og ikke-tekniske – som relateret til funktioner, reduceres den begrebsmæssige forskel mellem de to termer. Dette kan ifølge Crilly være med til at afhjælpe, at en genstands tekniske funktion får større fokus end genstandens ikke-tekniske funktioner. (Ibid.)

I sin undersøgelse af funktionsbegrebet trækker Crilly på viden fra forskellige discipliner såsom designforskning (især den mere tekniske del af denne), en filosofisk retning kaldet 'function theory' samt sociologi og kunstteori, hvor der arbejdes med fx institutioners sociale funktion og kunstværkers æstetiske funktion. Inden for arkæologi finder han ligeledes tilgange til artefakter, der både tager den tekniske og ikke-tekniske funktion i betragtning.

Gennem sin undersøgelse kommer han med flere eksempler på funktionsbegreber, der knytter sig til andet end det tekniske og kommer frem til tre overordnede kategorier af funktioner: den tekniske, sociale og æstetiske funktion. Crilly mener ligeledes, at et enkelt artefakt, fx bilen, kan have flere forskellige funktioner afhængig af brugskonteksten.

Jeg tog udgangspunkt i de tre funktionsbegreber i eksperiment 2, men omformede dem, så de gav mening i arbejdet med rum i viden- og læringsmiljøer. Jeg regner her selve rummets udformning inklusiv genstandene i det for en helhed, der kan sammenlignes med et artefakt.

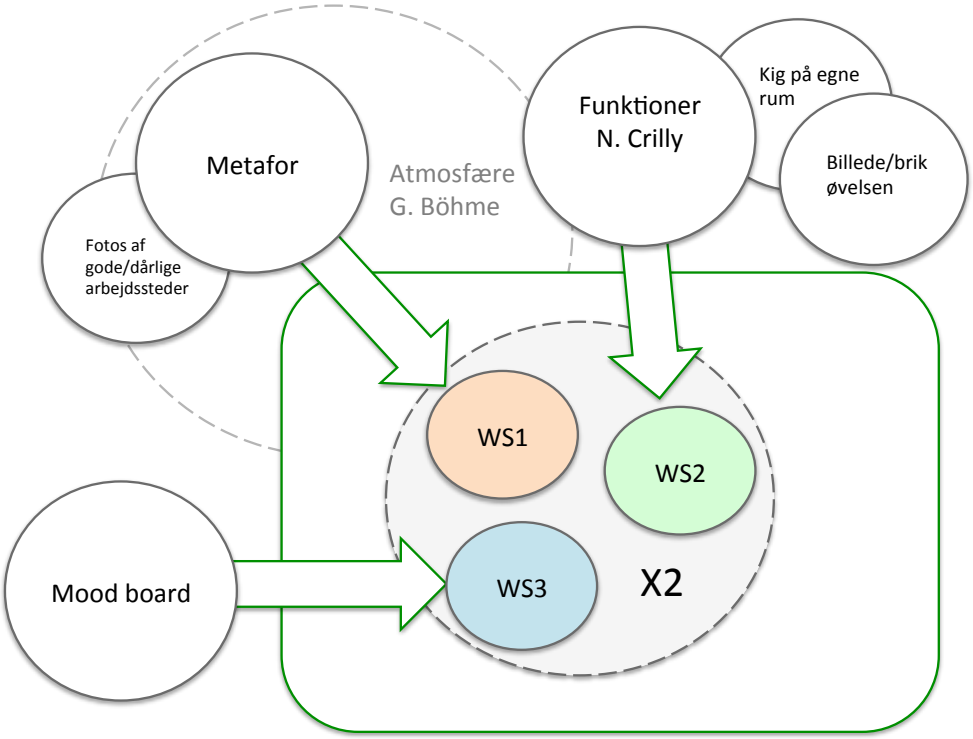
Ved at overføre funktionsbegreberne til rum kan man således arbejde med tre forskellige perspektiver på samme rum:

1. Den *tekniske/praktiske funktion* som handler om, hvordan et artefakt, i dette tilfælde et rum, rent praktisk 'løser en opgave' – ved fx at kunne rumme det antal stole, der er nødvendige for, at alle tilstedeværende har en siddeplads.
2. Den *sociale funktion*, der ifølge Crilly handler om de signaler, et artefakt sender til ens medmennesker om social status og livsværdier. Det sociale har jeg dog udvidet til også og i højere grad at handle om, hvilke sociale interaktioner rummet lægger op til, fx via stolenes placering. Stole i mindre rundkredse lægger ofte i højere grad op til dialog mellem mennesker frem for stole på rækker.
3. Den *æstetiske funktion*, der af Crilly beskrives som et artefakts evne til at opretholde skønne, elegante og delikate kvaliteter. Pga. denne afhandlings opfattelse af æstetikkens tilknytning til det sansemæssige generelt – ikke kun det skønne – handler den æstetiske funktion her ligeledes om, hvordan rummets visuelle og taktile kvaliteter og udtryk påvirker brugerne. Dvs. rummets evne til at stemme mennesker bl.a. gennem stolenes materialer, farver og formsprog (samt placering). Med andre ord er rummets atmosfære også rummets æstetiske funktion i denne sammenhæng. Dermed integreres atmosfærebegrebet i arbejdet med funktionerne.

Gennem inddragelsen af Crillys funktionsbegreber ændredes mit eget syn på rum. Fra kun at have haft fokus på den praktiske dimension kontra den æstetiske dimension, fik jeg øjnene op for rums sociale dimension eller funktion. Dette syn førte jeg videre over i eksperiment 2 og fik deltagerne til at tage stilling til dette. Funktionsbegreberne blev dog først sat i spil i

workshop 2, hvor jeg bad deltagerne om at undersøge, hvordan funktionerne kom til udtryk i deres egne fysiske rammer.

Den nedenstående illustration (se figur 5.14) viser den teori og de teknikker og redskaber, der informerede eksperiment 2.



figur 5.14 Den teori og de teknikker og redskaber, der informerede eksperiment 2.

BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 2

Workshop 1

HJEMMEOPGAVEN

Da der, som før nævnt, kun var sat tre timer af til workshoppen, fordelt over tre gange, havde deltagerne på forhånd fået tilsendt en forberedelsesopgave, som var udgangspunktet for den første workshop. Forberedelsesopgaven var et forsøg på at få dem til at se på deres hverdagsomgivelser med nye øjne og tage stilling til dem. Opgaven bestod i at tage 1-2 fotos af Rambølls fysiske rammer, hvor de kunne lide at arbejde og tilsvarende, hvor de ikke brød sig om at arbejde. Derudover skulle de tage 1-2 fotos af det/de steder, de bedst kunne lide at arbejde hjemme. Jeg havde på forhånd fået oplyst, at de fleste medarbejdere i Survey-

afdelingen arbejdede hjemme af og til og tænkte derfor, at hjemmearbejdspladsen kunne inspirere kontormiljøet.

METAFOREN

Et par dage inden workshoppen kom jeg i tvivl om, hvorvidt forberedelsesopgaven lagde op til den start ved det sansemæssige, som jeg ønskede og supplerede den derfor med en mail, hvor jeg bad hver deltager medbringe en genstand, et billede eller lignende – der for dem var en metafor for kulturen/den ønskede kultur i Survey-afdelingen. Håbet var, at deltagerne gennem valget af metaforer ville reflektere over, hvilke materiale-, farve- eller formmæssige kvaliteter, der kunne passe på Survey-afdelingen. Refleksionerne kunne derefter lægge grunden til en fælles visuel og taktil 'fortælling' om kulturen eller en ønsket kultur i afdelingen. Planen var, at fortællingen dernæst skulle 'oversættes' til sansemæssige kvaliteter i afdelingens fysiske rammer. Således kunne processen starte ved, at deltagerne tog udgangspunkt i det sansemæssige frem for det praktiske.

Workshoppen startede med, at deltagerne præsenterede deres medbragte metaforer (tre ud af fire deltagere havde medbragt en). De var følgende:

- Gummibånd: fleksibilitet, kan give sig i alle retninger, indtage alle former – både individuelt og som afdeling
- Bredt pink gymnastik elastik-bånd: fleksibilitet, enkelhed, redskab (praktisk), høj intensitet (pink farve)
- Brochure om et broprojekt i Rambøll: en del af noget større

Deltagerne havde ikke problemer med at finde metaforer, fremlægge, begrunde og bygge videre på hinandens ord, men de forstod ikke, hvad de skulle med den fælles 'fortælling'. De var desorienterede og fandt det ukonkret og uvedkommende. Vi måtte lade metaforen ligge og gå videre.

GODE/DÅRLIGE STEDER AT ARBEJDE

Næste øvelse handlede om de billeder, den første forberedelsesopgave havde opfordret deltagerne til at tage i Rambøll og hjemme. Det var en konkret og ligetil opgave for deltagerne at gå til og alle havde medbragt billeder og reflekteret over opgaven. Følgende kom frem:

Gode arbejdsforhold:

- lys, plads/masser af plads, luft, enkelhed, åbent, udsyn
- hygge, hjemligt, indbydende, sofa, hulestemning, afskærmning

Dårlige arbejdsforhold:

- mørkt, tæt, luftmangel, lukket
- rod, klaustrofobisk, uharmonisk
- fængselsagtigt, koldt, klinisk

Hjemmearbejdsplads:

- arbejdsro/ro
- luft, lys, sol, mulighed for at arbejde udendørs om sommeren
- hulen, fordybelse
- det åbne rum

Sammenholdt viste der sig tre kategorier af rum/omgivelser, som var foretrukne:

Det åbne rum med lys, luft og god plads

Hulen - nogle vil gerne sidde i små rum/huler

Hulen i det åbne rum – nogle vil gerne sidde åbent (socialt) men samtidigt skabe sig en 'hule' og være lidt afskærmet.

I den første forberedelsesopgave havde jeg ligeledes bedt deltagerne om at kigge på afdelingens rum et for et og vurdere og notere, hvad de mente det enkelte rums praktiske og sociale funktion var. Dette havde de dog ikke gjort, og da tiden næsten var gået, besluttede jeg derfor at lade det være første punkt i forberedelsesopgaven til workshop 2.

Hen mod slutningen af workshoppen vendte vi tilbage til metafor-tanken, og jeg forklarede, at metaforen var et forsøg på at finde et udgangspunkt for og en fælles fortælling om deres værdier og identitet, som derpå kunne udtrykkes i indretningen. Jeg uddybede det gennem et eksempel og beskrev, at ligesom man ofte tydeligt via indretningen kan se forskel på et advokatfirma og et reklamebureau, således kunne Survey-afdelingens værdier og identitet også afspejles i deres rum.

Senere da jeg spiste frokost med deltagerne, gav flere af dem udtryk for, at gennem eksemplet forstod de pludselig, hvad jeg mente i forhold til at vise 'dem selv'/deres identitet i rummene.

Workshop 2

FUNKTIONERNE

Som optakt til workshop 2 fik deltagerne, som nævnt, en forberedelsesopgave tilsendt, som igen bad dem om at gennemgå afdelingens rum og tage stilling til rummenes praktiske og sociale funktion samt, hvad der konkret kunne optimere rummene. I opgaven kom jeg med følgende eksempel på, hvad jeg mente:

"Sidst snakkede vi om, at det - i Hannes nye kontor - kunne være rart, hvis der var et sted, hvor hun kunne sidde og snakke med interviewerne (Call center-medarbejderne). Nu fungerer rummet praktisk ved, at de kan gå ind og snakke med Hanne - der er plads, og de snakker ikke til hendes ryg! Men hvis der blev placeret 'noget', der indbød til samtale – et lille bord med stole om eller to bløde stole - ville rummet også opfylde en social funktion, det ville blive mere naturligt og behageligt at snakke sammen".

På workshoppen blev deltagerne delt i grupper på 2-3 personer. Hvorvidt de havde forholdt sig til rummene på forhånd ved jeg ikke, men ved at arbejde i små grupper blev alle nødt til at forholde sig aktivt til øvelsen. Opgaven skulle munde ud i en fælles liste over væsentlige faktorer angående funktionen/den ønskede funktion af deres fysiske rammer. Dette førte til en livlig diskussion, hvor væsentlige emner omkring placeringsmuligheder i det store kontor på 1. sal blev vendt. I denne samtale blev der gjort brug af begreberne fra workshop 1 angående 'det åbne rum', 'hulen' og 'hulen i det åbne rum'. Der blev lavet følgende liste over tiltag, som de ønskede at undersøge nærmere:

- **Etablering af sociale rum**: Hvor man kan mødes over en kop kaffe og snakke uden at forstyrre andre.
  F.eks et bord langs væggen i køkkenet – højt med barstole.
- **Det store kontor**: Hannes skitse (en af deltagerne havde lavet en skitse til en anden bordplacering i det store kontor på 1. sal.), hvor mindre skriveborde placeres langs væggene med 'ansigtet' ud i rummet, og der skabes 'huler', der hvor de to ledere sidder.
  Samt en sofagruppe (til at sidde og læse i) med et sofabord – mødebordet ud (bruges ikke).
- **Fleksibelt møde- og samtalerum:** Hvis det skal skabes, må der flere borde ind i det store kontor eller evt. indføres 'flydende' arbejdspladser (ikke fast plads og ikke pladser til alle, da det er sjældent alle er på kontoret samtidigt).
  Vil flere borde i det store kontor føre til for meget støj?
- **Er det muligt at få mere plads? Flere lokaler?**

ØVELSE MED BILLEDER OG ’BRIKKER’

Efter denne opgave havde jeg forberedt en øvelse, hvor deltagerne to og to fik udleveret fire billeder af forskellige rum samt materiale-, farve- og formbrikker (se figur 5.15).

De skulle derpå placere de brikker ved billederne, som de syntes passede bedst til de materialer, farver og former, der var i billedet. Deltagerne havde ingen problemer med dette (se figur 5.16).

Øvelsen var et forsøg på at gøre deltagerne opmærksomme på, at hvis man går bag om begreberne møbler, gulv, vægge etc., så består rum og interiør af elementer af farver, materialer og formsprog. Disse elementer skaber tilsammen et bestemt udtryk, en bestemt atmosfære – således består indretning af enkelte sansemæssige elementer, der samles til et hele. Derudover var det en introduktion til, at de selv til næste workshop skulle begynde at lede efter ’brikker’ til et mood board. Jeg havde et håb om, at deltagerne gennem brugen af materiale-, farve- og formbrikkerne kunne se, at disse ’brikker’ ikke behøvede at være billeder af møbler og indretning, men kunne være alt muligt andet.

Til slut blev det aftalt, at en af deltagerne satte et stort papir op i det store kontor, og at alle satte de ’brikker’ op på det, som de synes kunne inspirere til at få udtrykt Survey-afdelingen i de fysiske rammer.

Figur 5.15 Fire billeder af forskellige rum samt materiale-, farve- og formbrikker.

Figur 5.16 Eksempler på resultatet af øvelsen med billeder og brikker.

Workshop 3

MEDBRAGTE BILLEDER

Denne workshop var den sidste, og den skulle gerne resultere i en form for plan eller retningslinjer for det fremadrettede arbejde med indretningen af afdelingen. Medarbejderne skulle, som før beskrevet, selv stå for dette arbejde, og håbet var, at vi kunne få udarbejdet et mood board, der kunne fungere som den visuelle del af disse retningslinjer.

Derfor fik deltagerne inden workshoppen en påmindelse om at finde elementer til 'fortællingen' om dem selv og hænge dem op på det store papir, som på workshop 2 blev besluttet at sættes op i afdelingen.

I beskrivelsen af påmindelses-/forberedelsesopgaven prøvede jeg at få skabt opmærksomhed på, hvilke farver, materialer og hvilket formsprog de gerne ville mødes af, når de kom på arbejde, og hvordan disse kvaliteter kunne bidrage til Survey-afdelingens rumlige, visuelle og taktile fortælling.

Deltagerne havde medbragt en del billeder (kun billeder) og mest af møbler og indretning (se figur 5.17).

Figur 5.17 Deltagernes medbragte billeder.

Alle fortalte om og begrundede deres valg af billeder efter tur, og der var en aktiv og livlig dialog om billederne og om, hvad de stod for. Samtalen gik bl.a. på, hvordan der kunne skabes en rød tråd gennem afdelingen, som i højere grad kunne forene 'ovenpå' og 'nedenunder', samt hvordan trappen mellem de to afdelinger kunne gøres til et behageligt sted at færdes. Gennem dialogen blev der valgt billeder fra og til sidst blev de grupperet i følgende grupper:

- Natur – både det at kunne gå ud, men også natur inden for i form af billeder og planter
- Afskærmning med naturlige materialer – træ
- 'Tilbehør' i pangfarver
- Opbevaring – reoler m.m.
- Runde former
- Metaforer for mangfoldighed, det at kunne være der/'rode' alle sammen – få rodet sat i system…
- Noget at tale om – 'tøj hunden' (en form for maskot)

Faciliteringen af udvælgelses- og kategoriseringsprocessen stod jeg for. Jeg var dog meget opmærksom på ikke at komme til at 'tage over', men sikrede mig hele tiden, at det var deres ideer og meninger og ikke mine, der kom frem.

Snakken gik meget konkret på indretning og møbler. Jeg forsøgte at spore dem hen på at tage udgangspunkt i deres kontekst, og hvad der kunne tilføres rummene, for at de afspejlede dem som afdeling. Samtalen drejede sin hen på materialer, og at man kunne anvende runde møbler/puffer som indslag i indretningen.

En af deltagerne, Thomas, sagde: "Men kunne man forestille sig, at man sagde… jamen noget af det vi prøver på at skabe sammenhæng (vha.) i hele afdelingen både oppe og nede, det var en kombination af sådan nogle... altså… fritstående runde møbler på en eller anden måde?"

Hanne: "Ja, inde i kontorerne også, måske, tænker du… eller hvad?"

Thomas: "Ja, sådan spredt lidt ud i afdelingen….og kombineret med sådan nogle runde tæpper, som du taler om." (44.54)

Vi talte lidt videre om, at Hanne havde brug for et bord på sit kontor, og Hanne sagde, at det eventuelt kunne stå på et rundt tæppe og måske skulle bordet ikke være firkantet for som hun sagde: "…resten af det herude bliver meget, meget firkantet."

Thomas: "Ja men, kunne man ikke simpelthen forsøge at tænke i, jamen vi har vores arbejdspladser, som er meget firkantede og alle vores kontorer og vores vinduer og sådan noget, som er meget firkantede… og så markerer vi, hvad kan man sige….eller fx samtaleplads nede hos jer forsøger vi at finde et rundt…eller hvad kan man sige… lige så snart vi rejser os fra vores plads… fra vores produktion… så bevæger man sig hen i rund."

Jeg spørger: " …det er de bløde zoner?..."

Hanne: "Ja! Det var en rigtig fed…"

Thomas afbryder: "…altså det kunne jo være en tanke… for så kunne man også tænke det ind nede i vores køkken dernede…" (45.58)

Efter lidt mere snak frem og tilbage samler Hanne op: "…men jeg synes, det var en fed ide, det der Thomas han sagde, det der med at vi går over i nogle andre former fra det firkantede …." (49.12)

Ud fra ønsket om *etableringen af sociale rum* (workshop 2); den *'røde tråd' gennem afdelingen* og behovet for *et blødere formsprog* (workshop 3) opstod således en form for indretningskoncept, hvor formsprog blev koblet til aktivitet og social interaktion. Eller man kan sige, at aktiviteter og sociale interaktioner bliver 'oversat' til et formsprog: Man

producerede ved de *firkantede* arbejdspladser, og når man forlod dem, kunne man gå ind i de *sociale zoner* kendetegnet ved *runde/organiske former*.

I løbet af workshop 3 blev der således skabt et *udkast* til retningslinjer for indretning af Survey-afdelingens fysiske rammer.

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 2

EN UDVIDET SENSITIZING-FASE

Det, at deltagerne før hver workshop skulle reflektere over fx gode/dårlige arbejdssteder, en metafor for Surveys kultur/værdier, deres lokalers praktiske og sociale funktion, var en del af det, Sleeswijk Visser et al. (2005) kalder en sensitizing-fase. Dvs. en fase hvor deltagerne før en workshop får tilsendt/udleveret en opgave, der igangsætter refleksioner over workshoppens tema (Sleeswijk Visser et al. 2005). Derved møder deltagerne ikke uforberedte op og kan således hurtigere sætte sig ind i arbejdet. (Ibid.)

I eksperiment 2 var der en sådan fase før hver workshop. Modsat sensitizing fasen i Sleeswijk Visser et al.s forståelse var forberedelsesfasen i dette eksperiment ikke kun beregnet på at 'tune' deltagerne ind på temaet. Den skulle ligeledes indsamle det genererende materiale, der kunne være udgangspunkt for arbejdet på workshoppen.

Forberedelsesfasen fik dermed to funktioner og blev således udvidet:

1. At tune deltagerne ind på temaet ved at få deltagerne til at *se*, *bemærke* og *tage stilling* til deres omgivelser.
2. At levere det genererende materiale, der skulle arbejdes med på workshoppen.

På workshop 1 var der to opgaver i denne fase – metaforen og gode/dårlige arbejdssteder.

I dette eksperiment forsøgte jeg, at få deltagerne til at se indretningen af deres lokaler, som en mulighed for at udtrykke deres kultur og identitet gennem visuelle og taktile kvaliteter. Derfor prøvede jeg gennem øvelsen med metaforen at få deltagerne til at forholde sig til visuelle/taktile kvaliteter, der kunne beskrive deres afdeling. De medbragte metaforer skulle således gøre det ud for engagerende og genererende redskaber på den første workshop.

Metaforlignende redskaber fx billeder, 2-D figurer eller 3-D objekter er ofte brugt i participatory design processer (se kapitel 4). Deltagerne bruger dem til at udtrykke sig visuelt og håndgribeligt frem for verbalt, fx om deres hverdag, fremtidsvisioner, ideer, drømme eller synspunkter. (Sleeswijk Visser et al. 2005) Med redskaberne kan deltagerne fx fremstille collager, mind-maps, modeller, prototyper etc. (Ibid.)

Sædvanligvis udleveres de engagerende og genererende redskaber til deltagerne på workshoppen. I eksperiment 2 skulle deltagerne imidlertid selv medbringe materialet, der skulle tages udgangspunkt i. Dette håbede jeg kunne skærpe deltagernes opmærksomhed på deres omgivelser og de taktile og visuelle elementer, der omgav dem. Jeg håbede, at det i tillæg både kunne spare tid (hvis ikke de fandt metaforer på forhånd skulle vi bruge tid på at finde dem på selve workshoppen) og gøre materialet mere vedkommende og personligt.

Forberedelsesopgaven angående gode/dårlige arbejdssteder havde til formål at få deltagerne til at se og bemærke deres omgivelser. Deltagernes medbragte billeder kom til trods for deres konkrete karakter ligeledes til at fungere som engagerende og genererende redskaber. De udløste en aktiv dialog mellem deltagerne, hvor de kunne trække på deres egne erfaringer med rum. Hvilket var befordrende frem for den uhåndgribelige metaforøvelse. Øvelsen resulterede desuden i tre rumkategorier: *Det åbne rum, Hulen, Hulen i det åbne rum*. På tidspunktet for eksperimentet var mit eget fokus imidlertid sporet ind på, at rums æstetiske dimension relaterede sig til brugen af farver, materialer og formsprog. Det var det, jeg gerne ville have deltagerne til at tage kvalificeret stilling til. Derfor så jeg ikke dengang, at disse rum-kategorier i høj grad har med det sansemæssige/æstetiske at gøre, da kategorierne beskriver overordnede oplevelser af atmosfære. Mit manglende fokus på dette er grunden til, at der ikke blev arbejdet konkret videre med kategorierne. Ikke desto mindre kom øvelsen til at danne grundlag for flere varianter af øvelser i de følgende eksperimenter, hvor en udvidet sensitizing-fase blev bragt i spil.

OVERSÆTTELSE AF METAFOREN

I eksperiment 1 havde deltagerne haft let ved at koble æstetiske kvaliteter sammen med metaforer såsom materialet uld med *varme og nærvær*, farven rød med *varm velkomst* (se eksperiment 1). Håbet var derfor, at deltagerne i eksperiment 2 i valget af metafor ville overveje, hvilke æstetiske kvaliteter, de mente, knyttede sig til deres afdeling.

Deltagerne havde ikke problemer med at finde en metafor og forklare dens egenskaber. Der blev også skabt et refleksionsrum for Survey-afdelingens specifikke kendetegn. Problemet opstod først, da metaforerne skulle oversættes til en visuel og taktil fortælling/visuelle og taktile kvaliteter, der kunne overføres til rum.

Som beskrevet i afsnittet om Heapes arbejde med 3-D objekter i eksperiment 1, er det en designtilgang at 'oversætte' fx egenskaber, værdiord m.m. til materialer, farver og formsprog. For designeren er det naturligt at skabe et univers, en 'fortælling' som grundlag for de designmæssige valg, der skal tages i løbet af en designproces. For ikke-designere måtte jeg

sande, at det var for kompliceret en manøvre at foretage. Det var en fremmedartet og uhåndgribelig tilgang for deltagerne at skulle kombinere en metafor og dertilhørende visuelle og taktile kvaliteter med indretningen af lokaler.

Som designer havde denne manøvre desuden forekommet mig så indlysende, at jeg heller ikke fra starten fik formidlet formålet med metaforen godt nok, hvilket ikke hjalp processen på gled. Hele ønsket om, at deltagerne vha. deres medbragte metaforer skulle skabe en visuel/taktil 'fortælling' om deres afdeling (fx i form af en collage vi kunne udbygge hen ad vejen), som kunne være udgangspunkt for stillingtagen til æstetik i deres lokaler, var således for abstrakt at gå videre med.

Til trods for at jeg ikke helt lod fortællingen og metaforerne ligge efter første workshop, men trak dem med videre i de to andre workshops, vant tanken aldrig rigtig genklang hos deltagerne. De forstod, hvad jeg mente med den visuelle/taktile 'fortælling' efter eksemplet med forskellen på advokatkontoret og reklamebureauets indretning, men at omsætte denne forståelse til praksis var aldeles fremmed land for dem.

BEHOVET FOR SOCIALE RUM

Samtalen og diskussionerne på den første del af eksperimentets workshop 2, hvor deltagerne snakkede om deres lokalers tekniske/praktiske og sociale funktion, var præget af den pladsmangel og de uhensigtsmæssige kontorfaciliteter afdelingen led under. For at skabe plads til den sociale funktion fx i form af et samtalerum, måtte der rykkes rundt på bordene og deres placering i det store kontor på 1. Sal. Dette ville medføre, at rummenes tekniske/praktiske funktion blev berørt og højst sandsynligt forringet.

Som Crilly bemærker, er det ofte et artefakts tekniske/praktiske funktion, der får størst fokus. (Crilly 2010) Det samme gør sig gældende for rum i indretningssammenhænge. Det sociale regnes almindeligvis som noget ikke-funktionelt (Ibid.), og en forringelse af den tekniske/praktiske funktion til fordel for det sociale vil i mange tilfælde være udelukket. Men ved, som Crilly argumenterer for, at betragte det sociale, som noget der også har en funktion i rummet, får det status af noget nyttigt og vigtigt. Igennem diskussionen om rummenes funktion fik deltagerne således italesat et behov for sociale rum, og samtalen om den tekniske/praktiske og sociale funktion endte ud i en liste over både tekniske/praktiske og sociale tiltag, som skulle undersøges nærmere.

MOOD BOARD/GENERERENDE BILLEDER

På workshop 3 skulle deltagerne medbringe billeder, de mente kunne bruges til et stemningsbillede/mood board, som skulle være oplæg for den videre indretningsproces.

Et mood board er ofte et redskab, designeren skaber for at bistå og sætte en retning for sin egen designproces. (Garner & McDonagh-Philp 2001:63) Det består ofte af en samling af nøje udvalgte billeder og evt. andre genstande, der enten taktilt eller visuelt bidrager til et bestemt udtryk eller en ønsket stemning. I Steve Garner og Deana McDonagh-Philps artikel om brugen af mood boards som et vigtigt led i undervisningen af designstuderende, beskrives et mood board således: ”A mood board collates colours, textures, images and material samples as a starting point prior to creating concept ideas.” (Ibid.:62) Og de mener at: ”The use of mood boards in design development can allow (design) students to juxtapose partly formed or emerging ideas.” (ibid.:62)

Ud over at sætte en ramme for ideudvikling kan et mood board skabe dialog om og forståelse for de mere uhåndgribelige kvaliteter såsom farve, formsprog og tekstur. Kvaliteter som det er næsten umuligt kun at udforske skriftligt og verbalt. (Ibid.) Et mood board kan som beskrevet af Garner og McDonagh-Philp være: ”…a series of images which encapsulate an emotion or essence.” (Ibid.:63) Ud fra denne essens og følelsesmæssige stemning kan konkrete produktideer tage form.

Garner og McDonagh-Philp anbefaler, at man i udvælgelsen af billeder til et mood board holder sig fra livstilsmagasiner og lignende, da de kan bremse ens egne kreative indfald. I stedet foreslår Garner og McDonagh-Philp abstrakte billeder og mener, at man skal: ”Enjoy the abstract and be cautious of the figurative because of the connotations and reinforcements it contains.” (Ibid.:63)

I denne sammenhæng var det dog ikke designstuderende eller uddannede designere, der skulle skabe mood boardet, men ikke-designere, der ikke var vant til at beskæftige sig med abstrakte sansemæssige kvaliteter. Billede/brik-øvelsen på workshop 2 var et forsøg på at italesætte indretning som mere abstrakte farve-, form- og materiale-elementer, og jeg havde opfordret deltagerne til at kigge efter ’brikker’ til mood boardet alle steder. Det virkede imidlertid ikke, som om billede/brik-øvelsen havde skabt den store bevidsthed hos deltagerne angående sansemæssige kvaliteters virkning i rum videre frem i processen.

Det at kunne finde og indsamle inspirationsmateriale næsten over alt med et bestemt udtryk for øje er en designers tilgang og skulle vise sig for uhåndgribelig for ikke-designere. Billede/brik-øvelsen havde ikke gjort det tydeligt for deltagerne, hvad jeg mente, og de

billeder, deltagerne medbragte, var fra livsstilsmagasiner og viste konkrete møbler og lignende.

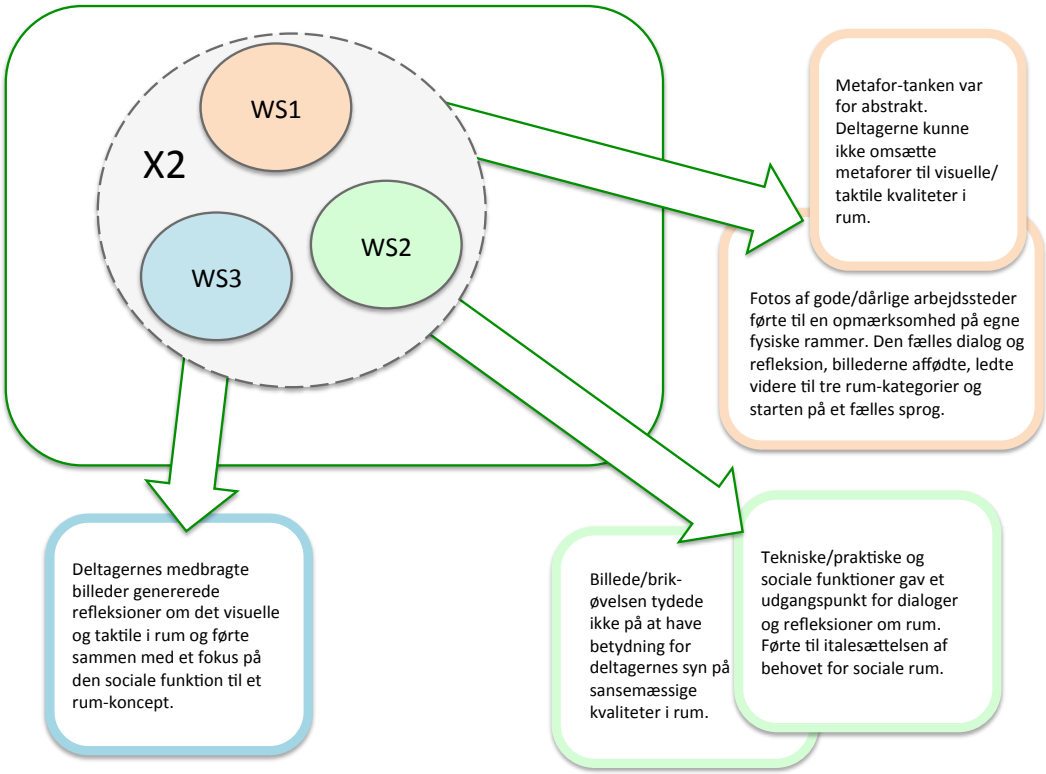
I stedet for at føre til et billede der viste de visuelle og sansemæssige kvaliteter, som ifølge Garner og McDonagh-Philp er vanskelige at behandle verbalt, førte billederne til en dialog om visuelle og taktile kvaliteter i Survey-afdelingens egne rum. Billederne viste sig således i langt højere grad at fungere som genererende redskaber end som stemningsbilleder. De satte ikke den ramme for en videre designproces, som beskrives af Garner og McDonagh-Philp, men åbnede for refleksioner og muligheden for at sammensætte elementer af den foregående proces. Igennem dialogen om billederne opstod således en stillingtagen til sansemæssige kvaliteter, der trak tråde tilbage til behovet for etablering af sociale rum. Pludselig opstod en sammenkobling af den *sociale funktion* i form af ønskede sociale interaktioner/relationer og den *æstetiske funktion* i form af et tydeligt formsprog.

Ved at tænke den sociale funktion ind i rummene – behovet for steder hvor medarbejderne kunne mødes, drikke en kop kaffe og tale sammen – opstod tanken om de runde sociale zoner i kontrast til de firkantede 'produktions-pladser.' Dvs. at den sociale funktion var grundlaget for den æstetiske. Den æstetiske funktion – formsproget – signalerede i deltagernes øjne de interaktioner og aktiviteter, de ønskede, og gav derfor mening.

I stedet for elementer til et mood board var billederne således visuelle engagerende og genererende redskaber, der muliggjorde en mere nuanceret og kvalificeret *dialog om* sansemæssige kvaliteter samt udviklingen af et indretningskoncept. Konceptet opstod ud fra 'oversættelsen' af aktivitet/social interaktion til formsprog frem for en 'oversættelse' af en metafor/'fortælling' til formsprog, som først forsøgt.

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 2

I den nedenstående illustration (se figur 5.18) vises de out-put, der var resultatet af eksperiment 2.



Figur 5.18 illustration af eksperimentets output.

Mit fokus gennem hele workshopforløbet var at få deltagerne til at tage stilling til æstetiske kvaliteter i form af farver, formsprog og materialer som stemningsgivende og identitetsskabende virkemidler.

I et forsøg på at gøre deltagernes stillingtagen kvalificeret – begrundet i 'noget' – var det naturligt for mig som designer at tænke, at Survey afdelingens kultur, værdier og identitet (i form af metaforen) kunne 'oversættes' til æstetiske kvaliteter, der igen kunne oversættes til æstetiske udtryk i deres lokaler. Dette lod sig dog ikke gøre. Det var for abstrakt en tilgang for deltagerne.

På baggrund af min intuitive og undersøgende arbejdsmetode som designer var processen gennem de tre workshops 'ujævn' og springende. Jeg greb til forskellige tiltag – metafor/visuel og taktil fortælling samt billede/brik-øvelsen – for at få deltagerne til at betragte æstetik i rum som andet end konkrete møbler/indretning. Tiltagene slog imidlertid

ikke rigtig igennem, og jeg måtte derfor ændre taktik undervejs og opgive metaforen og den taktile/visuelle fortælling.

Crillys funktionsbegreber gav derimod god mening. Her var det især den sociale funktion, der gjorde sig gældende. Kombineret med den dialog om Survey-afdelingens fysiske rammer, som medarbejdernes medbragte billeder genererede (mood board-øvelsen i workshop 3), førte et fokus på sociale zoner kontra 'arbejds'-zoner til et rum-koncept. Konceptet var baseret på formsprog direkte knyttet til social interaktion og aktivitet.

Processen gennem eksperiment 2 viser således, at det var væsentligt lettere for workshopdeltagerne at oversætte sociale interaktioner og aktiviteter i egne rum til et formmæssigt/æstetisk udtryk end at oversætte en abstrakt metafor til æstetiske rumlige kvaliteter.

Ligeledes var deltagernes engagement i forberedelsesopgaven om de gode/dårlige arbejdspladser en vigtig indsigt. De medbragte fotos, der var resultatet af opgaven, førte til en fælles dialog og refleksion over rum, og hvordan deltagerne befandt sig bedst i en arbejdssituation. Opgaven førte således til en skærpet opmærksomhed på deltagernes fysiske rammer, som igen førte til tre rum-kategorier, som der blev refereret til på næste workshop.

Således var de væsentligste indsigter fra eksperiment 2:

- Oversættelsen af metafor/visuel taktil fortælling til æstetiske kvaliteter i rum var for abstrakt en tilgang.
- Den sociale funktion gav et konkret udgangspunkt for stillingtagen til den æstetiske dimension af rum.
- En udvidet sensitizing-fase: deltagerne tunes ind på temaet gennem en øget opmærksomhed på egne omgivelser og 'indsamler' materiale, der bruges som udgangspunkt for øvelser på workshoppen. Øvelserne kan skabe et fælles 'sprog', som der refereres tilbage til i det videre forløb.

Eksperiment 3

Den sociale funktion & mood boardet

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

Eksperiment 3 kom i stand gennem Bygherrerådgivningen. De havde en kunde, som var ved at bygge et 'innovationshus' og gerne ville have input fra de kommende brugere angående indretningen. Huset blev kaldt et 'innovatonshus', fordi det skulle indeholde flere virksomheder og havde til formål at skabe samarbejde og netværk mellem disse. Virksomhederne var veletablerede og beskæftigede sig alle med landbrug og fødevarer.

Det blev aftalt, at jeg skulle komme og afholde et workshopforløb angående ideer til indretningen af 'innovationshusets' fællesområder. Resultatet af dette forløb skulle være en del af det udbudsmateriale, der blev sendt ud til de indretningsfirmaer, der skulle komme med tilbud i forhold til indretningen.

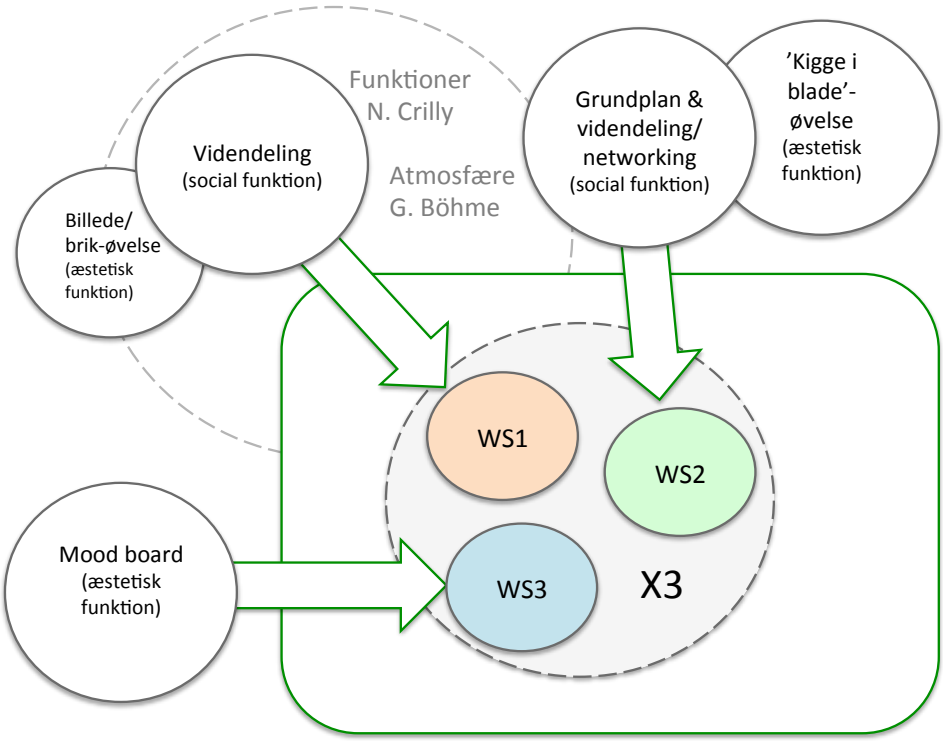
Sammen med projektlederen og projektkoordinatoren på byggeriet aftalte jeg et forløb på tre workshops á halvanden times varighed. Med erfaring fra de to tidligere eksperimenter, ville jeg gerne have et meget konkret udgangspunkt, og vi besluttede, at det overordnede emne for workshopforløbet skulle være *videndeling*, da det var et aktuelt begreb i denne sammenhæng. Deltagerne skulle findes blandt medarbejderne i de virksomheder, der skulle flytte ind i huset.

Dokumentationsmateriale: Beskrivelsen af dette workshopforløb er baseret på mine egne feltnoter samt de opgave-, agenda- og opsamlingsbeskrivelser, jeg skrev til deltagerne undervejs (se bilag 11-18). Jeg har kun diktafonoptagelse fra den sidste workshop, da det forekom mig grænseoverskridende på daværende tidspunkt at spørge en kunde, om jeg måtte optage deres samtaler.

TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

For eksperiment 3 gælder det samme teoretiske udgangspunkt som for eksperiment 2. Crillys funktionsteori om de tekniske/praktiske, sociale og æstetiske funktioner, som blev afprøvet i

eksperiment 2 er i dette eksperiment blevet integreret som en bagvedliggende teori sammen med atmosfæreteorien af Böhme (se figur 5.19).



Figur 5.19 Illustration af den teori og de teknikker og redskaber, der informerede eksperiment 3.

Der er lighedspunkter mellem måden, jeg greb eksperiment 2 og 3 an på, og en del af øvelserne går igen enten direkte eller omformet til konteksten. Jeg var både i eksperiment 2 og 3 optaget af, at deltagerne skulle tage stilling til visuelle og taktile kvaliteter i rum, og at denne stillingtagen skulle ende ud i et mood board, der kunne være et formidlingsredskab enten til deltagerne selv, eller som i dette tilfælde mellem brugere og arkitekt/designer. I eksperiment 2 viste det sig, at de billeder, deltagerne medbragte til mood board-øvelsen, i højere grad fungerede som genererende redskaber til en videre dialog om visuelle/taktile kvaliteter og indretning frem for stemningsbilleder. Til trods for dette valgte jeg at afprøve mood board-øvelsen igen. Denne gang ville jeg mere specifikt undersøge, om det kunne lade sig gøre at nå frem til et egentligt mood board (en stemningsangivende collage), der kunne sendes med udbudsmaterialet i forbindelse med den konkrete indretning af 'innovationshuset'.

Den væsentligste forskel på eksperiment 2 og 3 var opstarten. I stedet for at starte med det sansemæssige – metafor-øvelsen som viste sig for abstrakt og uhåndgribelig – valgte jeg her at starte med den sociale funktion, som jeg i eksperiment 2 havde erfaret gav deltagerne et passende konkret udgangspunkt for en overordnet stillingtagen til æstetiske udtryk i rum. Denne gang var sensitizing-fasen ligeledes udvidet og bestod således af en forberedelsesopgave før hver workshop, som skulle generere materiale til arbejdet på workshoppen. Teknikken med at tage billeder af egne rum fra eksperiment 2, workshop 1 blev omformet og brugt som udgangspunkt for forberedelsesopgaven til den første workshop. Desværre var deltagerne i dette eksperiment ikke så 'flittige', hvad angik forberedelsesopgaverne.

Til trods for at billede/brik-øvelsen ikke var specielt succesfuld, valgte jeg ligeledes at afprøve den igen. Jeg ville gerne have noget taktilt i spil og havde på det tidspunkt ikke nået at udvikle et bedre bud.

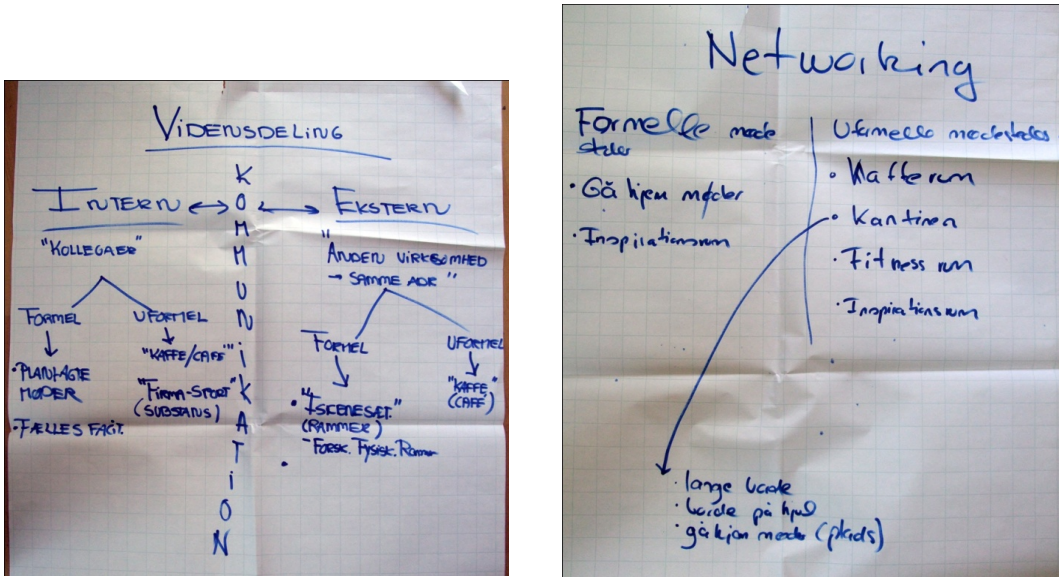
BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 3

Workshop 1

VIDENDELING I FYSISKE RAMMER

Eksperiment 3 startede med en forberedelsesøvelse, hvor deltagerne inden første workshop skulle have opmærksomhed på, hvordan videndeling fandt sted i deres arbejdskontekst, og om noget i de fysiske rammer understøttede eller hæmmede dette. Derudover skulle de reflektere over, hvorvidt videndeling kunne kombineres med socialt samvær. Før workshoppen blev deltagerne således bedt om pr. mail at tage fotos af steder, hvor de mente videndeling fandt sted.

De syv deltagere fra forskellige virksomheder, der var mødt op til workshoppen, havde dog ikke medbragt fotos. Arbejdet med temaet foregik således udelukkende verbalt i de to grupper, deltagerne var inddelt i. Deres fælles tanker og refleksioner over videndeling resulterede i en planche fra hver gruppe, som de fremlagde for den anden gruppe (se figur 5.20)



Figur 5.20 Plancher fra workshop 1.

Den ene gruppe mente, at networking ville være et bedre ord end videndeling og efter lidt snak frem og tilbage var der enighed om, at begge begreber kunne bruges. Networking-gruppen havde koncentreret sig om formelle og uformelle mødesteder, og det blev foreslået, at man kunne sidde ved lange borde i kantinen og på den måde komme i snak med andre. Eller at der kunne være hjul på bordene, så man let kunne flytte dem og således placere sig hos dem, man gerne ville i snak med. Der blev ligeledes talt en del om 'fleksible' lokaler og videndeling-gruppen nævnte i den forbindelse muligheden for forskellige, 'iscenesatte' rammer fx til formelle møder med folk fra husets andre virksomheder.

Workshop 2 skulle tage udgangspunkt i tankerne og ideerne fra disse plancher og som forberedelse til denne, bad jeg deltagerne overveje, hvilke behov, de mente, var de væsentligste, som de 'fleksible' rammer skulle tilgodese.

BILLEDE/BRIK-ØVELSEN

Efter fremlæggelsen af plancherne gav jeg deltagerne billede/brik-øvelsen – billeder af rum, hvorpå de skulle placere de farve-, materiale- og formbrikker, de syntes passede til billedet. (se figur 5.21). Ligesom i eksperiment 2 havde de ingen problemer med dette.

Figur 5.21 Eksempler fra billede/brik-øvelsen.

Øvelsen var ligesom i eksperiment 2 en indledning til forberedelsesopgaven til workshop 2, hvor jeg gerne ville have deltagerne til at finde 'brikker' til et mood board. (Der var således to forberedelsesopgaver til næste gang: At overveje hvilke behov, der var de væsentligste i de fysiske rammer og at indsamle brikker til mood board-øvelsen.)

Workshop 2

GRUNDPLANEN SOM GENERERENDE DIALOGREDSKAB

Til denne workshop var der fire deltagere, alle mænd, samt den kvindelige projektkoordinator. De havde på forhånd gjort sig nogle tanker om, hvilke behov der var de væsentligste at tilgodese i de fysiske rammer, og en af deltagerne havde medbragt en grundplan for det nye 'innovationshus'. Den kom hurtigt på bordet og dannede herefter sammen med plancherne fra den første workshop udgangspunkt for resten af samtalen angående *væsentlige behov*. Samtalen omhandlede de aktuelle fællesområder, der skulle arbejdes med samt, hvilke behov de forskellige områder skulle dække. Områderne var: kantinen, mødelokaler og tekøkkener samt to fælles arealer – kaldet innovationstorve – det ene på første sal og det andet i stuen, hvor det er en del af indgangspartiet. På disse innovationstorve var der afsat plads til siddegrupper/uformelle mødesteder.

I forhold til kantinen var alle deltagere ret begejstrede for tanken om borde på hjul (ideen, der var kommet frem på workshop 1). Der var en lang snak om, hvordan det kunne have

indflydelse på hele kulturen i kantinen, hvis man kunne tage et bord og rulle det hen til dem, man gerne ville snakke/networke/videndele med.

Deltagerne ville gerne gøre kantinen til et uformelt møde-, videndelings og netværkssted, hvor flest muligt spiste frokost hver dag. Derfor var det vigtigt, at de tekøkkener, der var til rådighed i bygningen ikke opfordrede til, at man spiste sin madpakke der. Deltagerne foreslog derfor, at de kunne være møbleret med høje borde uden stole, så de ikke lagde op til spisning, men derimod til korte uformelle møder i løbet af arbejdsdagen.

Ud fra punktet *'iscenesæt' rammer* på videndelingsplanchen (se figur 5.20) udsprang en samtale om møderummene. Deltagerne talte frem og tilbage om muligheden for at arbejde med et 'fortroligt' rum og om, hvordan et sådan rum ville se ud. Der var bred enighed om, at det ikke kun bestod af hårde overflader og kolde farver.

På innovationstorvet nede ved indgangspartiet var der behov for en sofagruppe samt høje borde til uformelle møder, eller det en af deltagerne kaldte for 'se-an' møder – møder med folk, man lige skulle se an, før de blev inviteret til virksomhedens egne lokaler.

På Innovationstorvet på 1. sal ønskede man et mere 'hyggeligt og afslappet' opholdssted, og det blev til et bibliotekshjørne, hvor tidsskrifter/aviser/bøger skulle være tilgængelige for husets medarbejdere. Der skulle være en forholdsvis åben afskærmning, så det var muligt at følge med i livet 'udenfor', og så det ligeledes udefra var muligt at se, hvem der sad i biblioteket. Tanken med biblioteket var at fremme møder mellem folk og skabe netværk og videndeling. Derudover skulle der være en række uformelle kaffe/møde-pladser på innovationstorvene.

'KIGGE I BLADE'-ØVELSEN

I forhold til de visuelle/taktile brikker jeg i forlængelse af billede/brik-øvelsen havde opfordret dem til at medbringe, måtte jeg endnu engang sande, at det var for abstrakt at tale om visuelle og taktile elementer. Ingen havde noget med.

I tilfælde af denne mangel på materiale havde jeg medbragt nogle blade – fire FRAME og et Living Design – som deltagerne fik at kigge i. Det fungerede til gengæld godt. De kiggede i hver sit blad (de nåede kun gennem et hver), og i denne proces satte de post-it lapper på de billeder, de syntes var spændende. Derefter fremlagde hver deltager for de andre, hvad de havde fundet, og hvorfor de havde valgt det. Derigennem opstod der deltagerne imellem en god samtale om, hvad forskellige materialer, farver og formsprog signalerede. Jeg spurgte ind

til forskellige aspekter af det, de sagde, og fik derved uddybet, hvad de mente og fik dem til at reflektere en ekstra gang over deres valg. Gennem denne proces kom følgende frem:

- Nyt og gammelt blandet, evt. chesterfieldstole i biblioteket
- Kontraster i stærke farver
- Organiske materialer – træ og levende grønne planter
- Et 'pjattet' hjørne i kantinen
- Konferencerum/møderum med forskellige udtryk – så man vælger det, der passer bedst til mødets form og deltagere. Både formelle og mere afslappede.
- Udsmykning med fragmenter af mange forskellige farver, så man undgår smag og skiftende tendenser – neutrale omgivelser.
- Kunstværk med udgangspunkt i fødevarer/landbrug

De billeder, der blev fremlagt, kopierede jeg til næste workshop, hvor de dannede udgangspunktet for gruppens arbejde (se figur 5.22). Jeg bad deltagerne om at være opmærksomme på billeder/elementer, der kunne være interessante og medbringe dem til workshop 3.

Figur 5.22 De fremlagte billeder fra workshop 2.

Workshop 3

MOOD BOARD

Denne workshop havde også fire deltagere foruden projektkoordinatoren, som deltog på lige fod med de andre. En af deltagerne fra sidst var dog blevet skiftet ud med en kvindelig kollega, som deltog i den første workshop.

Efter en kort gennemgang af resultatet fra workshop 2, gik vi videre med at kigge på de billeder, to af deltagerne havde med. Kvinden havde nogle billeder med fra sin kollega (der deltog på workshop 2) – billederne var af natur og blev præsenteret som ”natur og varme…. så man går ind i naturen også indenfor.” (07.21)

Og en anden havde et billede med, hvor han godt kunne lide farveholdningen. Billedet forestillede en entré i et gammelt hus med høje træpaneler. En kommenterede, at han ikke syntes, det passede til et moderne hus, som det der skulle bygges. En anden pointerede, at det jo var farveholdningen, det drejede sig om. Det at farverne tilførte rummet noget ’lune’.

Billederne affødte både en samtale om, hvordan farver virker i rum, og hvordan naturen kunne komme til udtryk i lokalerne – fx som billeder, levende planter eller som tema til et møderum, fx et blomsterrum.

Jeg foreslog, at vi blev enige om en farveholdning ud fra de billeder vi havde fra sidst samt de sidst tilkomne. Gennem en lang dialog, der snoede sig ind og ud mellem materialer og farver og frasortering af billeder, blev gruppen enige om en farveholdning, der både udtrykte natur, varme og enkelte stærkere farvestrejf (se figur 5.23).

Samtalen gled herefter over i møderummene og en snak om, at spændende møderum giver mere spændende møder. De ville gerne have forskellige udtryk i rummene, og en deltager foreslog, at de kunne have henholdsvis et blødt (uformelt) og et hårdt (formelt) udtryk, så man kunne vælge – ikke bare efter deltagerantal – men efter hvilket slags møde man vil holde.

Samtalen fortsatte om nogle utraditionelle stole, de havde fundet i et af bladene på workshop 2 (se figur 5.23, den øverste stol i venstre hjørne). Dem mente den ene ville egne sig til ’det fortrolige møderum’, som ligeledes havde været oppe at vende på workshop 2. En af deltagerne (kvinden) var lidt skeptisk over for sådan et ’fortroligt’ rum. Hun mente, det ville forvirre kunderne. En af de andre deltagere svarede: ”Hvis det er sådan et eller andet indledende møde til et måske frugtbart samarbejde, så vil det være ganske ideelt med sådan nogle stole der, synes jeg…hvor man ellers i sådan et lokale her (vi befandt os i et traditionelt møderum – et bord med stole om), der kommer man til at sidde over for (hinanden)… hvad

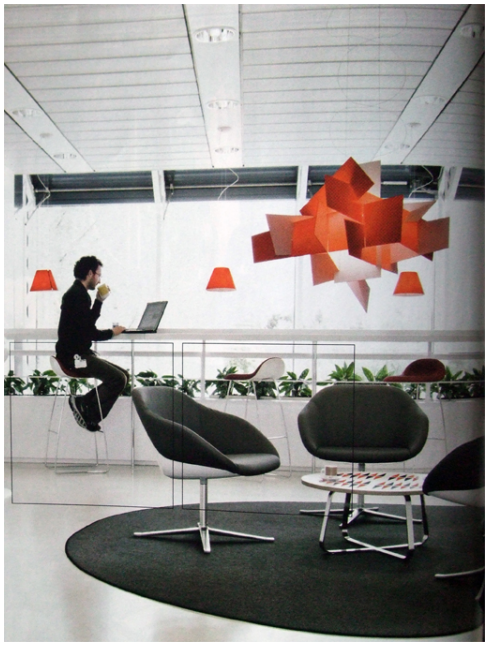
skal du have for det? Jeg vil ikke give så meget." (1.16.20) En anden deltager tilføjer: "Lige netop!" (1.16.32) Den kvindelige deltager gav derefter udtryk for, at hun forstod, hvad det fortrolige rum gik ud på og syntes, det var en fin ide med et sådan rum.

De opsummerede de typer af møderum, de gerne ville have: Et blødt rum/uformelt/fortroligt, et inspirationsrum (spændende indrettet og værktøjer til ideudvikling) samt et 'hard business' rum/traditionelt/formelt.

Herefter foretog deltagerne en sidste udvælgelse af billeder, hvor jeg mindede dem om, at billederne skulle udtrykke den stemning, de gerne vil have i rummene. Resultatet af det er afbilledet på figur 5.23.

Figur 5.23 Mood board skitse.

En af deltagerne opsummerede herefter: "Men nøgleordet når jeg kigger ned over den der pallette (de udvalgte billeder), så er det noget organisk, nogle naturlige farver og farver…er det ikke ligesom de fællesnævnere, der er i det? Jeg synes, det hænger fint i forlængelse." (1.29.11) Og han fortsatte med at sige, at det jo ikke var hvidt, de ville have og henviste samtidigt til et af de fravalgte billeder (se figur 5.24).



Figur 5.24 Fravalgt billede med 'arkitekt-udtryk'.

Billedet var blevet fravalgt, fordi deltagerne mente, at det havde et typisk 'arkitekt-udtryk'. Dette satte gang i en snak om, hvad deltagerne mente var en 'typisk moderne arkitekt måde' at indrette på. Heri indgik efter deres mening meget hvidt og sort, og det var slet ikke det udtryk, de var ude efter. Derfor besluttede de at sende det fravalgte billede med udbudsmaterialet, som et eksempel på hvad de *ikke* ville have.

Efter snakken om det uønskede udtryk udtalte en af deltagerne: "..i løbet af de her 3 gange 1,5 time synes jeg da, at det er en fantastisk god konklusion at komme til." (1.30.19) Hvilket en anden deltager bekræftede.

Da denne tredje og sidste workshop sluttede lå der således et udkast til et mood board med farvesætning. Jeg bearbejdede skitsen, og det færdige resultat ses på figur 5.25. Sammen med en skriftlig forklaring (se bilag 18) blev dette mood board sendt med udbudsmaterialet til indretningsfirmaerne.

Figur 5.25 Det færdige mood board.

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 3

ET FÆLLES UDGANGSPUNKT

Den første workshop resulterede i to plancher med ideer til, hvordan videndeling/networking kunne understøttes og eventuelt kombineres med sociale tiltag. Ligesom de tre rum-kategorier angående 'det åbne rum' og 'hulen' foranledigede planchens punkter et fælles 'sprog', som deltagerne refererede tilbage til. Man kan sige, at punkterne skabte et fælles udgangspunkt og inspirationsgrundlag for dialogen om, hvordan de fysiske rammer kunne understøtte videndeling og networking i resten af processen.

Med udgangspunkt i planchen kom deltagerne frem til mulige tiltag for at styrke den sociale funktion i det nye byggeri via indretningen. Eksempler herpå er tekøkkener, der ikke lagde op til spisning, og hjul på kantineborde, så de blev mobile i forhold til networking.

SAMMENHÆNG MELLEM SOCIAL OG ÆSTETISK FUNKTION

Et andet tiltag, der havde sin oprindelse i planchernes punkter, var det uformelle møderum iscenesat som et 'fortroligt' rum. Deltagerne ville gennem dette rum gerne befordre en uformel og 'fortrolig' relation mellem mødedeltagere. I samtalen om mødelokalet på workshop 3 kombinerede deltagerne den sociale og æstetiske funktion ved at tilkendegive, at et sådan fortroligt rum ikke skulle indrettes med kolde farver og hårde materialer. De viste således en forståelse for, at de sansemæssige kvaliteter i rummet kunne være med til at skabe en fortrolig atmosfære, der igen kunne understøtte en afslappet og uformel mellemmenneskelig relation. Som i eksperiment 2 var det igen det mellemmenneskelige – relationen, interaktionen – der var grundlaget for, hvordan rummet skulle se ud.

Det fortrolige rum og dialoger om, hvilke æstetiske virkemidler der kunne skabe det, kom igen i fokus på workshop 3, hvor der var samtaler om, hvilken type stole der kunne fremme en fortrolig/uformel relation, og hvorfor det overhovedet var vigtigt at have et sådan rum. Deltagerne mente, at et sådan rum kunne skabe bedre relationer til samarbejdspartnere og kunder. Dermed gav de udtryk for, at det ikke altid er den praktiske/tekniske funktion i rum, der skal vægtes højest (Crilly 2010), men at bl.a. den æstetiske funktion, der opstår gennem de genstande, farver og materialer, der er i rummet, spiller en vigtig mellemmenneskelig rolle.

Igennem både 'kigge i blade'-øvelsen og mood board-øvelsen var deltagerne omkring mange overvejelser om visuelle og taktile kvaliteters virkning i rum. De var bevidste om, at de ikke ønskede kolde og sterile omgivelser, men ville have varme og farver omkring sig. På et overordnet plan gjorde de således brug af atmosfæreteorien og dens fokus på, hvad sansemæssige elementer samlet genererer i rum. (Böhme 1993, 2008)

GENERERENDE REDSKABER

På workshop 2 fungerede grundplanen som et engagerende og genererende redskab, der satte tanker i gang om den sociale funktion i det nye 'innovationshus'. Den gjorde det let for deltagerne at forholde sig til rummenes placeringer i forhold til hinanden. Den gjorde det ligeledes lettere at forestille sig måder, hvorpå de fysiske rammer kunne understøtte de sociale interaktioner og relationer, der kunne afstedkomme videndeling og networking.

Planen viste sig således at være et rigtig godt og konkret redskab, som gjorde det ud for de endnu ikke-eksisterende fysiske rammer. Den kan således sammenlignes med modellen af gaden i Malmø, som deltagerne i Foverskovs (2010) eksempel brugte som udgangspunkt for ideer til gadens udformning (se kapitel 4). Som Koskinen (2011) pointerer, kan artefakter som

prototyper, modeller m.m. være med til at samle mennesker og håndgribeliggøre en proces. Vha. grundplanen kunne deltagerne forankre deres tanker og ideer og derigennem lettere italesætte og diskutere dem.

På baggrund af erfaringerne fra eksperiment 2, hvor det ikke gav mening for deltagerne at forholde sig abstrakt til sansemæssige kvaliteter i rum, havde jeg til trods for Garner og McDonagh-Philps anbefalinger (se diskussion eksperiment 2) medbragt indretnings- og arkitektblade som billedmateriale til workshoppen.

Som Garner og McDonagh-Philp (2001) skriver, nedtoner brugen af livsstilsmagasiners 'færdige' billeder og udtryk til tider egne kreative indfald. I dette eksperiment var jeg dog betænkelig ved at lade et alt for abstrakt billedmateriale være udgangspunktet for deltagernes arbejde med mood boardet. For ikke-designere er et mood board i sig selv en uvant og abstrakt ting. Derfor valgte jeg til denne øvelse at benytte arkitektblade og boligmagasiner, hvis billeder skabte genkendelige referencer til rum, som gjorde det lettere for deltagerne at forholde sig til visuelle/taktile kvaliteter.

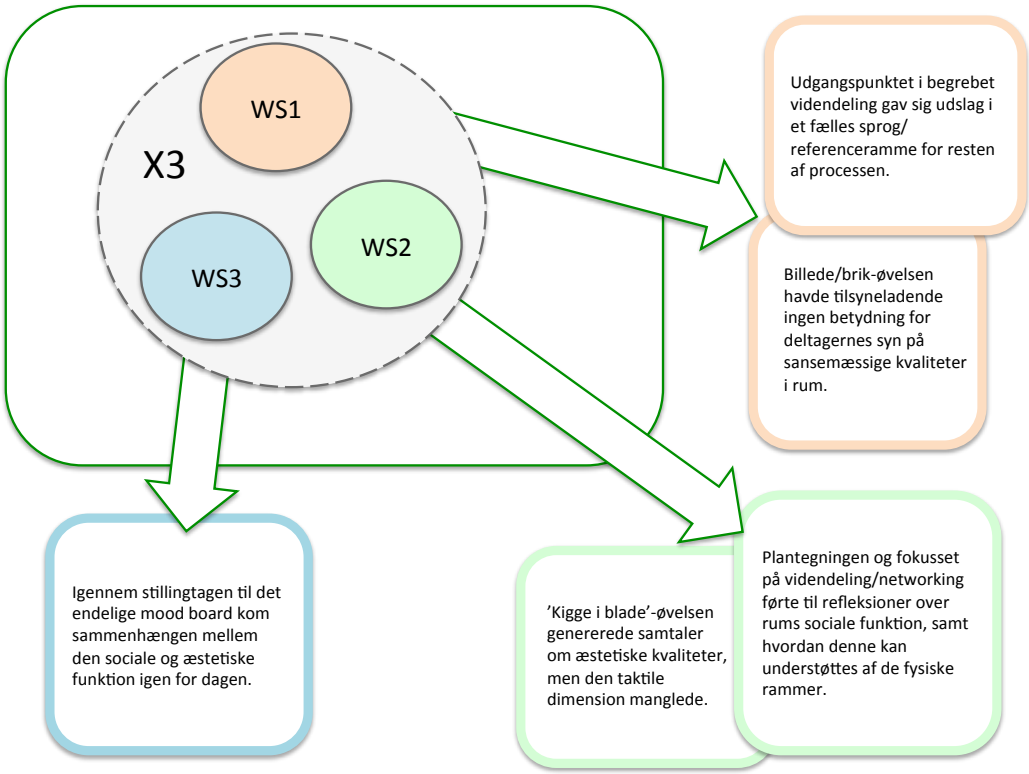
Bladene viste sig ligeledes at være et genererende redskab, som fik den æstetiske funktion i fokus og ansporede deltagerne til at reflektere over sansemæssige kvaliteters betydning for atmosfæren i rum.

MANGLENDE TAKTILITET

Ved brug af bladene blev der skabt et fokus på og en refleksion over æstetiske kvaliteter i rum. Men det foregik på et visuelt og verbalt plan. Ud fra billederne *forestillede* deltagerne sig virkningen af materialerne og den atmosfære, de kunne generere i rum. Men de havde ikke materialerne i hænderne, som tilfældet var i eksperiment 1. En vigtig dimension var således forsvundet – den taktile. Billede/brik-øvelsen var et forsøg på at tilføre processen et strejf af noget materielt/taktilt, men den øvelse viste sig umiddelbart ikke nyttig – hverken i eksperiment 2 eller i dette. Intet tydede på, at deltagerne fik et øget fokus på det taktile gennem arbejdet med materialebrikkerne. Jeg ville således gerne lægge mere vægt på det taktile i det efterfølgende eksperiment.

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 3

Den nedenstående illustration (se figur 5.26) viser det out-put, der var resultatet af eksperiment 3.



Figur 5.26 Illustration af eksperimentets out-put.

Forberedelsesopgavens fokus på, hvordan *videndeling* fandt sted i deltagernes arbejdsmiljø, skabte på første workshop, til trods for de manglende medbragte billeder, et fælles udgangspunkt for den videre proces. Den foranledigede et fælles sprog og referenceramme: *uformelle/ formelle møderum, iscenesættelse af fysiske rammer, kantinen som ramme om networking*, som blev anvendt gennem processen.

Dette fælles udgangspunkt, konkretiseret i punkterne på de to plancher (se figur 5.20), førte ligeledes sammen med plantegningen til refleksioner over rums sociale funktion, og hvordan videndeling/networking kunne understøttes og eventuelt kombineres med sociale tiltag i det nye 'innovationshus'.

Billede/brik-øvelsen tydede heller ikke denne gang på at have betydning for deltagernes syn på sansemæssige kvaliteter i rum og tilførte ikke processen det anstrøg af taktilitet, jeg eftersøgte. 'Kigge i blade'-øvelsen og mood board-øvelsen genererede samtaler om æstetiske kvaliteter og deres påvirkning af rum og atmosfære – den æstetiske funktion – men da det var

et visuelt redskab – blade/magasiner – der lå til grund for øvelsen, kom det taktile heller ikke her på banen. Det taktile og materielle måtte deltagerne forestille sig.

Samtalen om det fortrolige rum og de æstetiske kvaliteter, det skulle eller ikke skulle indeholde, bekræftede, at det endnu engang var den sociale funktion – ønskede interaktioner/relationer – der dannede grundlaget for den æstetiske funktion og dermed stillingtagen til den æstetiske dimension af rum.

Således var de væsentligste indsigter fra eksperiment 3:

- Processen manglede indslag, hvor deltagernes taktile sans kom i spil og derved skabte konkrete erfaringer med forskellige former for materialer.
- Der kan skabes et fælles udgangspunkt for den videre proces, fx via forberedelsesopgaven.
- Igen befordrede den sociale funktion stillingtagen til æstetiske kvaliteter i rum.

Eksperiment 4

Scenariebygning & taktilitet

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

Eksperiment 4 foregik på en lederuddannelse i Attractor-regi. Underviserne havde spurgt, om jeg ville komme og afholde en workshop omhandlende rum og æstetik. Deltagerne var ledere i det offentlige og private erhvervsliv.

Workshoppen varede ca. 1 ½ time, og der var 12 deltagere.

Dokumentationsform: Fotos. Dette eksperiment var ikke planlagt som eksperiment, men som en 'gæsteoptræden'. Undervejs i workshoppen indså jeg dog betydningen af den og tog en del billeder. Desværre har jeg ikke lydoptagelse og kun sparsomme noter og der er ingen bilag knyttet til eksperimentet.

TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

Da jeg synes, at det taktile var gledet ud af fokus efter eksperiment 1, ville jeg i denne workshop gerne tilføre arbejdet med rum og æstetik en mere håndgribelig og materiel tilgang. Derfor kiggede jeg mig om efter inspiration til arbejdet med det taktile og den rolle, det spiller i vores omgang med verden. Hos Anni Albers – tekstildesigner med baggrund i Bauhaus – fandt jeg, hvad jeg søgte. Hovedsagelig i perioden 1937 - 1965 skrev hun en række artikler om tekstildesign ud fra en praktikers synspunkt og erfaringer. Bl.a. beskriver hun, hvordan det taktile er blevet et fremmed element i vores hverdag: "All progress, so it seems, is coupled to regression elsewhere. We have advanced in general, for instance, in regard to verbal articulation – the reading and writing public of today is enormous. But we certainly have grown increasingly insensitive in our perception by touch, the tactile sense." (Albers 2000:69) Albers mente, at den taktile sans bliver understimuleret i det moderne samfund, fordi de fleste af de materialer, vi omgiver os med, allerede er forarbejdet til sin færdige form, når vi får dem i hænderne. Det medfører, at der er: "No need – alas, also little

chance – to handle materials, to test their consistency, their density, their lightness, their smoothness." (Ibid.:69)

Den moderne industri sparer os for meget arbejde og besvær, når vi ikke selv skal stå for fremstillingen af vores fornødenheder. På den anden side fratager det færdigproducerede os oplevelsen og erfaringerne med materialer. Vi har således for meget kontakt til: "material already transposed into a certain key, preformulated material, and to fall short in providing for a stimulus that may touch off our creative impulse, such as unformed material, 'material in the rough'." (Ibid.:69) Dette resulterer efter Albers mening i, at vi ikke bruger vores taktile sans tilstrækkeligt og dermed mindsker de evner, der stimuleres af denne. Hun mener at: "We touch things to assure ourselves of reality." (Ibid.:69), og at taktile erfaringer er elementære for vores oplevelse af verden. (Ibid.)

Albers beskriver et materiales *matière*, som materialets overfladekvalitet, der ikke er afhængig af lys eller mørke, men "can be observed by touch" (Albers 2000:70) Det kræver en følsomhed at kunne arbejde med og bemærke denne matière. Albers mener, at man bør træne denne sensitivitet og derved generobre nogle af de tabte taktile evner, som tidligere var en naturlig del af vores hverdag. (Ibid.)

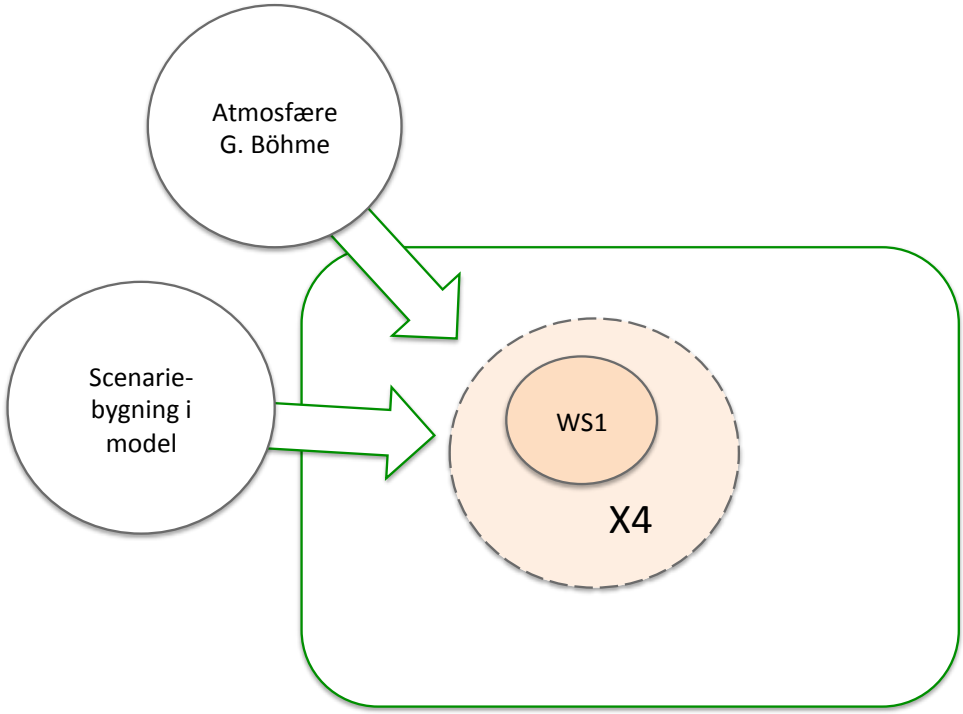
Det taktile er således ikke noget, vi beskæftiger os særlig meget med, hvis ikke det er en specifik del af vores uddannelse eller levevej. Men det er et utrolig vigtigt æstetisk aspekt, da en stor del af vores daglige sanseindtryk kommer via taktile indtryk. Ud over tøjet, vi har på, mærker vi igennem en dag mange forskellige overflader mod hænderne og resten af kroppen. Vi lader hænderne hvile på bordplader, sætter os på stolesæder og griber om stolerygge og håndtag osv. Vi er vant til overalt at skulle forholde os til visuelle indtryk og skriftlige og verbale udsagn, men det taktile, det vi kun kan tage stilling til ved at berøre det, og som således kommer i nærkontakt med vores krop, skænker vi ikke meget opmærksomhed og er også temmelig uartikulerede omkring. (Ibid.)

For de fleste mennesker er disse taktile sanseindtryk således ikke noget, vi er særlig bevidste om, og det kan derfor forekomme abstrakt at skulle forholde sig til dem. Men, da de er en væsentlig del af æstetiske ind- og udtryk, ville jeg gerne, at deltagerne fik et skærpet fokus på det taktile og derigennem en større sensitivitet over for materialers forskellige kvaliteter. Jeg håbede, brugen af mange forskellige materialer kunne føre til en øget bevidsthed om det taktiles rolle for den æstetiske dimension i viden- og læringsmiljøer.

For at sætte det materielle i spil valgte jeg at videreudvikle teknikken fra eksperiment 1, som byggede på Heapes arbejde med 3-D objekter (se eksperiment 1). Da 3-D objekterne havde vist sig for det første at være for abstrakte som udgangspunkt for atmosfære i rum og for det andet havde foranlediget, at materialerne snarere blev brugt som metaforer i en fortælling

frem for taktile/visuelle kvaliteter, valgte jeg at gøre opgaven mere konkret. I stedet for 3-D objekter skulle deltagerne således bygge modeller af rumscenarier – hvor de prøvede at skabe atmosfærer via brugen af differentierede materialer. Denne teknik var inspireret af Viña og Mattelmäkis (2010) beskrivelse af, hvordan designere/designforskere byggede forskellige stemningsmodeller af metrostationer i forbindelse med et forskningsprojekt. Jeg overførte således teknikken til participatory design og afprøvede, om jeg på den måde kunne jeg få deltagerne til at arbejde konkret med taktile og visuelle kvaliteter i rum. I dette eksperiment var det således atmosfæreteorien med sit fokus på sansemæssige kvaliteters samlede udstråling, der kom på banen. Eksperimentet fandt sted forholdsvis kort tid efter afslutningen af eksperiment 3. Derfor havde jeg ikke nået at gøre mig klart, at sociale interaktioner og relationer som udgangspunkt for æstetiske valg var den vej, jeg ville følge. Det er grunden til, at jeg valgte at lade deltagerne på denne workshop arbejde udelukkende med atmosfære.

Illustrationen herunder (se figur 5.27) viser de to tilgange, der informerede eksperiment 4. Atmosfæreteorien af Böhme og scenariebygning i model (at skabe modeller af rum gennem et udvalg af materialer).



Figur 5.27 Illustration af den teoretiske og metodiske tilgang, der informerede eksperiment 4.

BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 4

Da jeg som beskrevet ikke har video eller lydoptagelser og kun meget sparsomme noter fra denne workshop er beskrivelsen af eksperimentet baseret på de billeder, jeg tog undervejs samt billederne af de færdige scenarier.

Til denne workshop havde jeg ligesom i eksperiment 1 medbragt en mængde materialer, som deltagerne skulle benytte i arbejdet med scenarierne. Deltagerne var delt i tre grupper á fire, og hver gruppe fik til opgave at bygge to scenarier af møderum. De skulle blive enige om, hvilke atmosfærer de to rum skulle udstråle og bruge materialer til at udtrykke dem. De fik udleveret pap, som kunne gøre det ud for vægge og gulv i scenarierne. Deltagerne arbejdede engageret med materialerne, og som det kan ses på billederne fra byggeprocessen (se figur 5.28), anvendte deltagerne et bredt udvalg af materialer som de klippede til, formede, kombinerede og limede sammen for at skabe både møbler og vægudsmykninger. Deltagerne havde dialoger og refleksioner undervejs i forhold til valg af materialer og hvilke udtryk, de genererede.

Der er stor forskel på deltagernes valg af materialer og måden, hvorpå de anvendte dem. På figur 5.29 ses to rum, der pga. materialer som uldgarn, karteflor, organza og fjer har et meget taktilt/stofligt udtryk. Samtidigt er det to meget ekspressive rum med et ret abstrakt udtryk. Det nederste udstråler dramatik med det røde uldgarn holdt på plads bag nettet af pap. Det øverste er derimod blidt, let og næsten svævende i sit udtryk med de kolde blå farver og brugen af tynde og gennemsigtige materialer. Til trods for de abstrakte udtryk er selve rummenes indretning ret traditionel. Møbleringen består af henholdsvis et bord med to stole og et bord med fire stole omkring.

På figur 5.30 ses to mere pragmatiske rum. Deltagerne i denne gruppe ville gerne arbejde med et organisk og et stringent udtryk. I møderummet afbilledet øverst – det organiske – har de klippet bordplader ud af pap i organiske former samt tilføjet en rund lampe og ligeledes en rund stol i et blødt materiale. Billedet af spiren på væggen samt stearinlyset bidrager til et levende udtryk. I forhold til dette er det nederste rum tydeligt stringent. Her er det lige linjer og firkanter, der dominerer. Rummet er forholdsvis bart og farverne holder sig udelukkende til hvidt, gråt og sort. Uret på væggen bidrager til det stringente og stramme udtryk ved at indikere, at tiden er vigtig i dette rum.

De grå og sorte nuancer, som er traditionelle for kontorer og møderum i Danmark i disse år, er imidlertid gennemgående i begge rum. Selve møbleringen er ligeledes traditionel – borde med stole omkring.

Rummene på figur 5.31 viser et henholdsvis formelt og et uformelt/kreativt møderum. Også her har deltagerne klippet, formet og kombineret materialer, så de kunne udtrykke deres ideer. Det øverste – det formelle – er et traditionel møderum med et bord og seks stole samt en white board tavle. Der er dog valgt store stemningsgivende billeder, der sammen med stolenes rødbrune farve giver varme til rummet. Det uformelle/kreative møderum afviger fra den traditionelle indretning i de andre fem scenarier, ved at mødedeltagerne her skal sidde i sækkestole ved at lavt bord. Rummet har et farvestålende udtryk, og der er et indslag af natur gennem grønne blade og billedet på væggen, der forestiller en fuglerede i græs. Rummet har således via de stærke farver og sækkestolene et legende udtryk.

Deltagerne fik således gennem brugen af materialerne udtrykt forskellige atmosfærer i de seks møderum. Afslutningsvis fremlagde hver gruppe deres møderum for de andre grupper.

Figur 5.28 Deltagerne bygger scenarier.

Figur 5.29 To scenarier af møderum (ingen titel).

Figur 5.30 Det organiske møderum og det stringente møderum.

Figur 5.31 Det formelle møderum og det uformelle/kreative møderum.

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 4

FRA OBJEKT TIL RUM

I sin tilgang var eksperiment 4 som beskrevet nært beslægtet med eksperiment 1. Det virkede imidlertid, som om skiftet fra objekter til rum gjorde det langt nemmere for deltagerne at arbejde reflekteret og bevidst med materialerne. Modellerne af rum repræsenterede en 'virkelighed' frem for et abstrakt objekt, hvis formål det kunne være svært at gennemskue. Pap-modellen satte ligeledes en konkret 'ramme' for byggeprocessen og gjorde det muligt for deltagerne at trække på egen viden og erfaringer i forhold til rum.

KONKRETE RUM-KONCEPTER

I eksperiment 2 og 3 havde deltagerne kun haft mulighed for at forestille sig samt bearbejde æstetiske udtryk via ord og billeder. Gennem scenariebygning og brugen af et forskelligartet udvalg af materialer kunne deltagerne i eksperiment 4 konkretisere rumlige æstetiske udtryk/rum-koncepter materielt. I konkretiseringsprocessen tog de løbende stilling til, hvilke æstetiske kvaliteter de mente, der kunne skabe den atmosfære, de ønskede. Ved at have materialerne i hænderne og konkret bygge med dem tog de stilling til materialernes farve, form og overfladekvaliteter – det som Albers refererer til som matière. Deltagerne var således opmærksomme på ikke kun materialernes visuelle men ligeledes deres taktile og overflademæssige kvaliteter. Fx er der i det organiske rum på figur 5.30 ud over de organisk formede bordplader tilført bløde materialer. Som modsætning er der i det stringente rum i samme figur kun anvendt glatte og hårde materialer sammen med de lige linjer. Dermed tog deltagerne stilling til det, Böhme kalder 'ecstacies' (Böhme 1993, 2008) – de enkelte kvaliteters udstråling – og til den atmosfære sammensætning de visuelle og taktile kvaliteter genererede.

Frem for en proces, der udelukkende var baseret på dialog og billeder fra blade, sam-skabte deltagerne således i eksperiment 4 prototyper af rum-koncepter, hvor de anvendte materialerne reflekteret og aktivt. Således blev det via prototyperne, som Koskinen et al. (2011) pointerer, muligt at udtrykke sansemæssige aspekter: formsprog, farve, materialitet. Aspekter det ellers kan være svært at formidle, da de færreste mennesker ligger inde med et fyldestgørende sprog om dette. (Koskinen et al. 2011)

Som Brandt et al. (2013) beskriver, giver materialerne deltagerne mulighed for at udtrykke deres ideer og bud på fremtiden, samtidig med at brugen af hænderne gør processen håndgribelig. Materialerne fungerede således både som engagerende og genererende

redskaber, der satte tanker og ideer i gang hos deltagerne gennem byggeprocessen, og som visuelle og taktile virkemidler hvis sammensætning var generatorer for en oplevet atmosfære. (Böhme 2008)

FRA LUKKEDE TIL ÅBNE REDSKABER

De 'færdige' billeder og 'lukkede' udtryk fra bladene, som Garver og McDonagh-Philp (2001) fraråder, fordi de kan hæmme egen kreativ udfoldelse, var i eksperiment 4 skiftet ud med et udvalg af 'åbne' materialer, deltagerne selv forventedes at sammensætte til æstetiske udtryk.

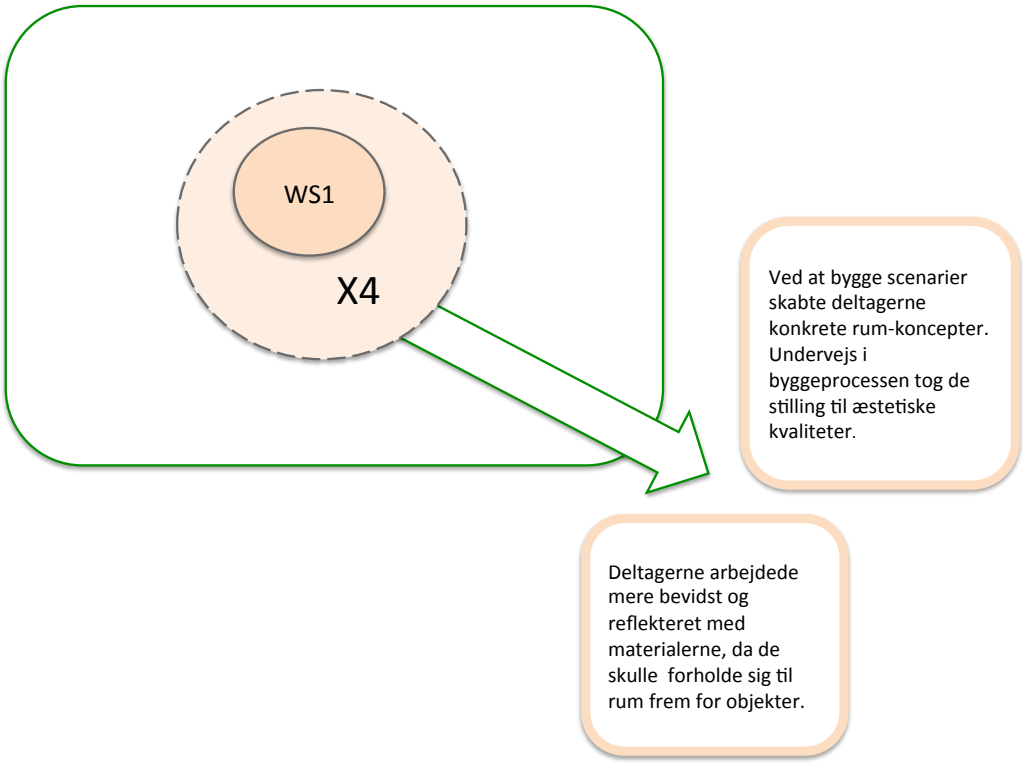
En del af materialerne, deltagerne fik stillet til rådighed var 'færdige' produkter (vat-rondeller, skruer, plastbægre, foliebakker) og ikke 'material in the rough' som Albers mener skærper kreativitet. Disse 'færdige' produkter var dog i dette tilfælde taget ud af deres egentlige sammenhæng og dermed frataget deres oprindelige funktion. Derved fremstod de som mere eller mindre åbne og abstrakte elementer, man kunne bygge videre på og kombinere med andre materialer og således skabe nye 'produkter' eller udtryk. Derved indeholdt de den mulighed for fortolkning, som Yndigegn og Foverskov (2011) fremhæver som væsentlig i en idegenererende sammenhæng. De beskriver, hvordan ældre mennesker blev involveret i udviklingen af ideer til ny teknologi og benyttede åbne og abstrakte redskaber, som de tillagde relevant betydning i gennemspilningen af scenarier. Ligeledes kunne deltagerne i eksperiment 4 tillægge materialerne den betydning, de fandt fordelagtig i byggeprocessen.

Da den konkrete opgave, der lå i at bygge to møderum, gjorde det muligt for deltagerne at trække på deres erfaringer med rum, kunne der, hvad angår brugen af materialer, startes i det åbne og abstrakte, uden at det blev for 'luftigt'.

Til trods for materialernes abstrakte form blev udtrykkene i møderummene dog til tider temmelig traditionelle. Dette førte til tanken om at prøve at forstyrre deltagernes virkelighedsbillede og i højere grad sætte gang i forestillingsevnen. Som Heape pointerer i forbindelse med designstuderendes arbejdsproces, kan et for stort fokus på virkeligheden, hæmme en eksperimenterende tilgang. (Heape 2007)

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 4

Herunder (se figur 5.32) ses resultatet af den teoretiske og metodiske tilgang, der blev sat i spil i eksperiment 4.



Figur 5.32 Out-put fra eksperiment 4.

At forholde sig til rum frem for objekter gjorde, at deltagerne arbejdede mere bevidst og reflekteret med materialerne. De skulle skabe en mulig fremtidig 'virkelighed' i form af et møderum frem for noget abstrakt. At opgaven blev konkret gjorde, at redskaberne kunne være abstrakte.

Det at bygge scenarier ved hjælp af modeller og materialer gjorde, at deltagerne arbejdede med rum og æstetik som en helhed. Deres valg undervejs var en stillingtagen til de æstetiske kvaliteter i rum, som de mente understøttede den atmosfære, de havde valgt at arbejde med.

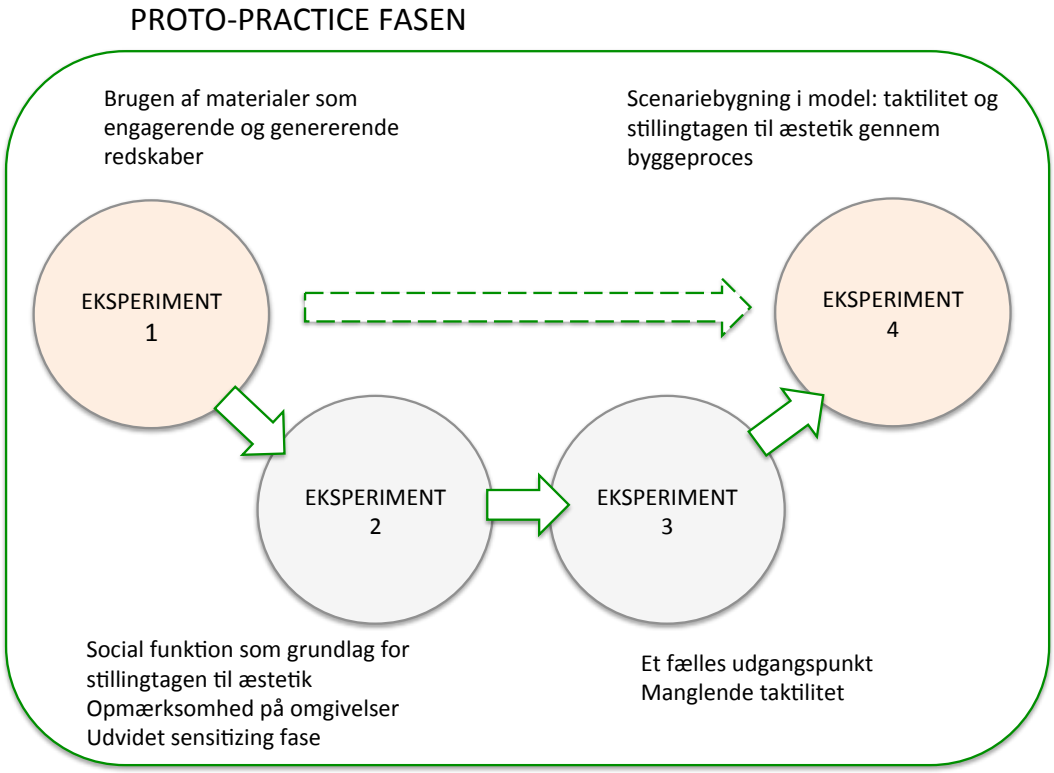
Den væsentligste indsigt/finding fra eksperiment 4 var således:

- Teknikken *scenariebygning i model med et differentieret udvalg af materialer* førte til sam-skabelse af konkrete rum-koncepter samt muliggjorde stillingtagen til æstetiske kvaliteter gennem byggeprocessen.

OPSAMLING PÅ EKSPERIMENT 1-4

ITERATIONER

Som beskrevet i indledningen til proto-practice fasen var eksperiment 1-4 en iterativ proces, hvor resultatet af det ene eksperiment ledte til det næste. Illustationen herunder (se figur 5.33) viser de væsentligste viden-output, som hvert eksperiment overordnet repræsenterede. Gennem eksperimenterne satte jeg forskellige teoretiske positioner i spil i en søgen efter et grundlag for arbejdet med æstetik i viden- og læringsmiljøer. Ligeledes afprøvede jeg, hvordan brugere kan tage stilling til den æstetiske dimension af egne fysiske rammer på en kvalificeret måde.



Figur 5.33 Den iterative proces gennem eksperimenterne og deres overordnede viden-output.

TAKTILITET OG SCENARIER

I det første eksperiment forsøgte jeg at konkretisere arbejdet med atmosfære ved at lade deltagerne arbejde med et bredt udvalg af materialer, som de gruppevis skulle bruge til at 'oversætte' et ord/begreb, som de fandt væsentligt at overføre til deres nye omgivelser. Arbejdet med materialerne engagerede deltagerne og fik dem til konkret at bruge visuelle og taktile virkemidler. Imidlertid blev materialerne i dette eksperiment i høj grad brugt som metaforer, der via deltagernes associationer blev dele af en 'historie'. Materialernes sansemæssige kvaliteter havde til tider betydning for valget af materiale og til tider ikke. De ret abstrakte objekter fra dette eksperiment viste sig for svære at gå videre med, og jeg ledte derfor i de efterfølgende to eksperimenter efter en mere konkret tilgang, som var lettere for deltagerne at forholde sig til.

Det resulterede i, at deltagerne i eksperiment 2 og 3 næsten udelukkende forholdt sig til billeder fra blade af rum og indretning. Dette skabte gode dialoger om æstetiske kvaliteter blandt deltagerne. Dog på en lidt distanceret måde, da det var på et verbalt-kognitivt 'forestillings-plan' frem for på et håndgribeligt, sansemæssigt plan. Efter eksperiment 3 var taktiliteten således helt forsvundet fra processen.

Derfor valgte jeg i eksperiment 4 at gå tilbage til brugen af materialerne. Jeg ønskede imidlertid at gøre teknikken mere konkret ved at lade deltagerne bygge scenarier af møderum i modeller frem for 3-D objekter. I eksperiment 4 fokuserede jeg således endnu engang på taktiliteten og på at skærpe deltagernes sensitivitet over for denne gennem brugen af materialer. Modsat eksperiment 1, hvor deltagerne skulle skabe 3-D objekter, oplevede jeg i eksperiment 4, at deltagerne tog stilling til, hvilke materialer de brugte som generatorer for en ønsket atmosfære undervejs i byggeprocessen. Opgaven med at bygge scenarier var således håndgribelig og førte til, at der gennem byggeprocessen konkret blev *skabt* rum-koncepter/æstetiske udtryk, i stedet for at deltagerne *snakkede* om dem og *forestillede* sig dem.

DEN SOCIALE FUNKTION

Igennem eksperimenterne var jeg optaget af at finde ud af, hvad eller hvilke kriterier, der kunne danne udgangspunkt for deltagernes æstetiske valg. Jeg forsøgte mig i første omgang i eksperiment 1 med *væsentlige begreber omsat til 3-D objekter*, som basis for det videre arbejde med atmosfære i rum. Derefter i eksperiment 2 ville jeg gerne have, at deltagerne skabte *en fælles visuel og taktil fortælling om dem selv* som afdeling. Meningen var, at fortællingen siden skulle afspejles i deres fysiske rammer. Det lykkedes ikke rigtig. Det var

for abstrakt for ikke-designere at foretage denne oversættelse af visuelle og taktile kvaliteter til rum.

I eksperiment 2 greb jeg derfor til Crillys funktionsbegreber, da jeg manglede noget mere konkret end atmosfæreteorien i arbejdet med udtryk i rum. Jeg havde omformet funktionsbegreberne, så de passede på fysiske rammer (se eksperiment 2). Bl.a. lod jeg den sociale funktion omhandle den måde, hvorpå rummet fremmer eller skaber interaktioner mellem mennesker. Inddragelsen af den sociale funktion antydede, at deltagerne kunne tage stilling til overordnede æstetiske virkemidler, der kunne fremme ønskede mellemmenneskelige interaktioner/relationer. Konceptet med runde sociale zoner i modsætning til firkantede arbejdszoner var et eksempel på aktiviteter/sociale interaktioner omsat til et æstetisk udtryk. I eksperiment 3 blev dette ligeledes bekræftet gennem deltagernes dialog om det fortrolige møderum.

ET FÆLLES UDGANGSPUNKT

En anden tanke, der begyndte at tage form i eksperiment 2 og blev understøttet af eksperiment 3, var, at det var muligt at skabe et fælles udgangspunkt, som deltagerne gennem processen kunne referere til. På den første workshop i eksperiment 2 skabte øvelsen, hvor deltagerne skulle tage billeder af gode og dårlige steder at arbejde, tre rum-kategorier: *det åbne rum*, *hulen* og *hulen i det åbne rum*. På den anden workshop refererede deltagerne tilbage til kategorierne. I eksperiment 3 var det samme tilfældet. På tredje workshop refererede deltagerne tilbage til ideen om det fortrolige rum, som opstod på workshop 2 og udsprang af første workshops plancher og punkterne *uformelle mødesteder* samt *iscenesæt rammer*.

Det tydede således på, at det var muligt at skabe et fælles udgangspunkt bestående af begreber, der forekom meningsfulde i konteksten, og som kunne danne udgangspunkt for arbejdet med æstetiske og rumlige kvaliteter.

FORBEREDELSESOPGAVE & GENERERING AF MATERIALE

Et andet aspekt jeg var optaget af i eksperiment 2 og 3 var forberedelsesopgaven og muligheden for gennem den at tune deltagerne ind på den kommende workshop. 'Tuningen' foregik bl.a. ved at øge deltagernes opmærksomhed på deres omgivelser. Derudover blev forberedelsesopgaven udvidet med endnu en funktion. Deltageren skulle gennem løsningen af opgaven generere og medbringe det materiale, der skulle arbejdes med på den kommende workshop. I eksperiment 2 medbragte deltagerne materiale, hvilket de (næsten) ikke gjorde i

eksperiment 3. Det er således en chance man tager, når man som facilitator lægger ansvaret for indsamling af materiale over på deltagerne. Derfor er det nødvendigt at have en 'plan B' i tilfælde af, at der ikke medbringes noget. Blade og magasiner var fx min 'plan B' i eksperiment 3.

FORELØBIGE SVAR PÅ FORSKNINGSSPØRGSMÅL

Inden eksperimenterne stillede jeg det overordnede spørgsmål: *Hvordan kan brugere involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer?*

Det forsøgte jeg at uddybe med underspørgsmålene:

1. *Hvilke metoder, teknikker og redskaber kan befordre stillingtagen til den æstetiske dimension af rum?*
2. *Ud fra hvilke kriterier kan brugere tage stilling til æstetiske kvaliteter i rum?*

Ud fra de indsigter/findings eksperimenterne 1-4 genererede var et foreløbigt svar på det første underspørgsmål:

- Scenariebygning i model med et differentieret materialeudvalg fungerede godt som en teknik, der både sikrede taktiliteten i arbejdet med æstetik i rum samt fik deltagerne til at tage stilling til æstetiske kvaliteter gennem den konkrete byggeproces. I byggeprocessen *sam-skabte* deltagerne rum-koncepter/æstetiske udtryk frem for at *forestille* sig dem.

Et foreløbigt svar på spørgsmål nummer to var:

- Opmærksomhed på omgivelserne som forberedelse til workshoppens tema får deltagerne til at reflektere på forhånd og kan skabe et fælles udgangspunkt, der sammen med ønskede sociale interaktioner/relationer kan danne grundlaget for det videre arbejde med æstetiske virkemidler i de fysiske rammer.

Dermed fandt jeg det relevant at gå videre med:

- en forudgående opmærksomhed på fysiske rammer
- et fokus på mellemmenneskelige interaktioner/relationer som udgangspunkt for stillingtagen til æstetiske virkemidler i rum
- et fælles udgangspunkt der giver mening i konteksten
- teknikken scenariebygning

EN RAMME FOR ARBEJDET MED ÆSTETIK I PARTICIPATORY DESIGN

I de første fire eksperimenter arbejdede jeg med æstetik ud fra min praksiserfaring som designer og så rum gennem Böhmes atmosfæreteori og Crillys funktioner. Jeg prøvede mig frem ad forskellige veje og fandt frem til de ovenstående interesse- og fokuspunkter. Jeg manglede dog en overordnet ramme at placere punkterne i, som kunne skabe en struktur for arbejdet med æstetik i en participatory design proces. I det følgende kapitel vil jeg beskrive, hvordan jeg kom frem til denne struktur, og hvad den bygger på.

Det forekom mig, at jo mere jeg beskæftigede mig med begrebet æstetik, desto mere uhåndgribeligt blev det. Undervejs gennem proto-practice fasens eksperimenter begyndte jeg at stille mig selv spørgsmålene: *Hvad er æstetik? Hvordan kan æstetik italesættes i en participatory design sammenhæng?*

Ud fra den systemiske antagelse om, at et fænomen, en situation m.m. kan ses fra mange perspektiver begyndte jeg at undersøge forskellige æstetiske tilgange – både ud fra observationer, praksiserfaringer og gennem litteraturstudier. Derigennem fandt jeg frem til fem relevante perspektiver med hver sin bagvedliggende logik.

Undersøgelsen af æstetik beskrives ligeledes i næste kapitel, som overordnet handler om, hvordan teori og praksiserfaringer blev operationaliseret.

KAPITEL 6

Operationalisering af teori & empiri

FRA TEORI TIL PRAKSIS

”The specific skill of a designer is to be able to put a concept into a workable form. Ideas may fly in any conversation, but methods are needed to turn these ideas into prototypes, products, or systems.” (Koskinen et al. 2011:140)

Ilpo Koskinen omtaler her designerens specielle evne til at omsætte ideer til noget håndgribeligt. Hvad enten det er fysiske produkter, koncepter eller systemer. Denne evne til at omsætte det abstrakte til noget konkret kan ligeledes bruges til at omsætte teori til praksis – operationalisere teoretiske tilgange og derved gøre dem brugbare i praksis. Dette kapitel beskriver, hvordan teori, praksiserfaringer fra eksperimenterne 1-4 samt observationer i viden- og læringsmiljøer blev omsat til to modeller og et framework, der kan benyttes i brugerinvolverende processer.

Den ene model kaldet *Proceshjulet* indeholder tre faser: *undersøgende opmærksomhed*, *sam-skabelse af mening* og *konkretisering* – som jeg på baggrund af indsigter fra eksperiment 1-4 finder væsentlige i arbejdet med participatory design processer i praksis. Formålet med Proceshjulet er, at det kan bruges som struktur for en participatory design proces. Dvs. at fasernes tema er retningsgivende for, hvilke typer af teknikker og redskaber man som facilitator skal tage i anvendelse gennem processen.

Den anden model, Klangbundsmodellen, er en ramme for en designproces bygget op om punkterne: *kontekst, sociale interaktioner/relationer* og *æstetiske virkemidler*. Den benyttes i Proceshjulets anden fase (sam-skabelse af mening). Modellens formål er at fremme et helhedsorienteret og meningsskabende syn på design af fysiske rammer.

Ud over de to modeller beskrives frameworket Æstetiktrappen, som er en teoretisk forståelsesramme bestående af fem forskellige æstetiske perspektiver bygget på hver sin logik. Formålet med frameworket er, at man som facilitator kan italesætte æstetik ud fra de fem forskellige perspektiver og derved skabe refleksion og dialog om, hvilken logik brugerne/deltagerne mener passer til deres kontekst og hvorfor. Proceshjulet og

Klangbundsmodellen kan anvendes som processtruktur og designmodel inden for hvert af de fem æstetiske perspektiver.

Hvor Proceshjulet og Klangbundsmodellen udspringer direkte fra eksperimenterne 1-4 og de behov for en struktur og en designtilgang, de efterlod, er *Æstetiktrappen* et mere overordnet framework, der udspringer fra en undersøgelse af begrebet æstetik og et behov for at kunne håndtere dette i praksis.

I det nedenstående beskrives først Proceshjulet dernæst Klangbundsmodellen og siden Æstetiktrappen.

PROCESHJULET

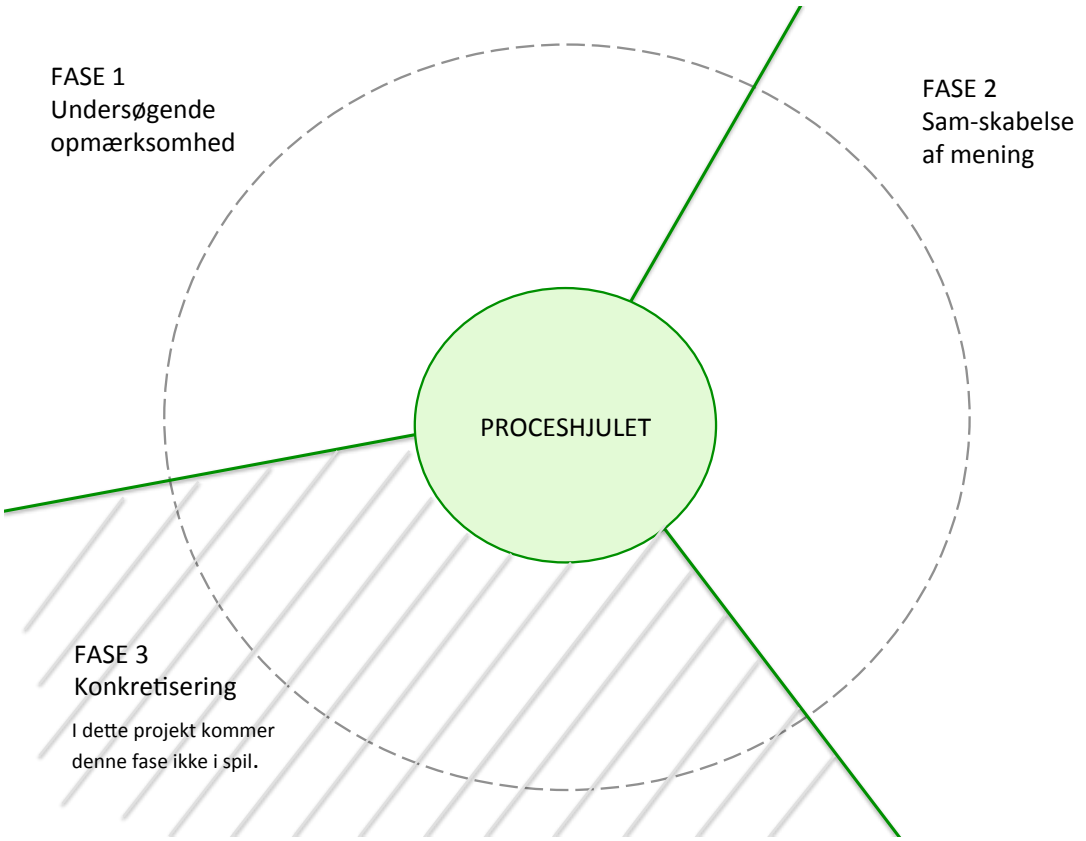
Gennem proto-practice fasen var der opstået et behov for en struktur, som kunne være ramme om efterfølgende eksperimenter. Ud fra praksiserfaringerne fra workshopforløbene samt på baggrund af udvalgte æstetiske tilgange udviklede jeg således en overordnet processtruktur ved navn Proceshjulet (se figur 6.1). Modellen består af tre faser, hvoraf det dog kun er de to første, der kommer i spil i dette projekt. Den tredje og sidste fase omhandler selve konkretiseringen af processens resultater – hvilket vil sige en egentlig indretning – og ligger således uden for denne afhandlings problemfelt.

Proceshjulet er en planlægningsstruktur. Dvs. den er udviklet for at lette planlægningen og faciliteringen af processer med brugere. Den redegør således ikke for det, der sker i selve designprocessen.

FASE 1

Proceshjulets fase 1 bygger på indsigter fra eksperiment 2 og 3. Her blev deltagerne på forhånd 'tunet' ind på workshoppens tema gennem en forberedelsesopgave. Denne opgave havde til formål at få deltagerne til at *se, mærke* og *bemærke* aspekter af deres daglige miljø, som de ellers ikke var opmærksomme på.

Fase 1 er således en opmærksomhedsfase, hvor deltagerne gennem en opmærksomhed på et specifikt tema forberedes til den workshop, de skal deltage i.



Figur 6.1 Proceshjulet – en overordnet processtruktur

Hos Thyssen og hans tekst om æstetisk erfaring (Thyssen 2005) fandt jeg et fokus på dette. Thyssen beskriver, hvordan man ved at have en *frit strømmende opmærksomhed* på sine omgivelser kan *se, mærke* og *bemærke* fænomener, genstande og detaljer, der ellers ikke levnes opmærksomhed i en travl hverdag. I hverdagen benytter vi oftest en praktisk omgang med verden, hvor vi går ud fra, at vi fx ved, hvordan vores kontor ser ud, og hvordan vi bruger det. Dvs. at vi egentlig ikke *ser* og *bemærker* det. Ved i stedet at benytte det, Thyssen kalder den æstetiske omgang med verden, hvor man dvæler ved detaljer, får vi måske øje på helt andre aspekter af det velkendte. (Ibid.)

Denne frit strømmende opmærksomhed tog jeg med videre, dels for at skærpe deltagernes opmærksomhed på deres omgivelser og dels for at lade opmærksomheden danne grundlag for øvelser på selve workshoppen. Derved får deltagerne i fase 1 mulighed for at foretage egne individuelle undersøgelser, som føres ind i den næste fase.

FASE 2

Det fælles udgangspunkt blev i eksperiment 2 antydet gennem begreberne: *det åbne rum, hulen, hulen i det åbne rum* – som der dog ikke blev arbejdet videre med. I eksperiment 3

kom udgangspunktet til udtryk gennem de to plancher med ideer til, hvordan videndeling kunne komme til udtryk i fysiske rammer. Dette udgangspunkt udgjorde også en fælles mening. Ved at arbejde med de billeder, deltagerene havde taget i deres arbejdskontekst, eller i fællesskab at reflektere over, hvordan vidensdeling kunne komme til udtryk i det nye innovationshus, skabte deltagerne en fælles mening – noget der gav mening i konteksten. Ib Ravn taler i den forbindelse om det *kontekstuelle* aspekt i menneskers oplevelsesverden (Ravn 2008). Dvs. at noget giver mening, hvis man oplever, at det passer ind i eller kan komme til at indgå i en større kontekst – hvis det synes forbundet med en helhed. (Ravn 2008)

Et af formålene med denne afhandling er netop at forsøge at finde måder, hvorpå de fysiske rammer kan bidrage til en oplevelse af mening. Ravn beskriver en *situationel mening*. (Ravn 2008:63) Dvs. at brugerne gennem en fortolkning, en fortælling eller socialt kan få *noget*, i dette tilfælde de fysiske rammer, til at give mening i den situation, de befinder sig i. At de kan forbinde dem med en større kontekst, såsom en virksomhed eller uddannelsesinstitutions værdier og normer.

Fase 2 har således et fokus på sam-skabelse af mening. Formålet med en participatory design session er ofte, at deltagerne gennem gruppearbejde og vha. en fælles 'toolbox' eller brugen af andre former for engagerende og genererende redskaber/artefakter skaber et koncept, system eller produkt *sammen* og derved kommer med et fælles bud på en fremtidig mulighed eller virkelighed, de mener giver mening. Som nævnt i kapitel 4 beskriver Maria Foverskov, hvordan borgere i Malmø deltager i en workshop angående byplanlægning. Workshoppens tema er at udvikle ideer til fornyelse af en bestemt gade, og deltagerne har på forskellig vis en tilknytning til denne gade. Mange af dem er enten beboere, butiksindehavere eller kommunalt ansatte. De arbejder i grupper og får skabt to koncepter, som de siden i fællesskab kombinerer til et. (Foverskov 2010) Gennem en sammenvævning af synspunkter og holdninger, når deltagergruppen således frem til et udtryk, som de mener giver mening.

Inden for systemisk proceskonsultation er sam-skabelse af mening en af proceskonsulentens væsentligste roller. Facilitering set i et systemisk perspektiv går ud på, at få deltagerne til selv at flytte sig. En udefrakommende kan ikke ændre noget i en deltagergruppe. Det er deltagerne selv, der gennem refleksion og erkendelse i fællesskab skal se behovet for ændring og dermed skabe en fremtidig mening. (Moltke & Molly 2009)

FASE 3

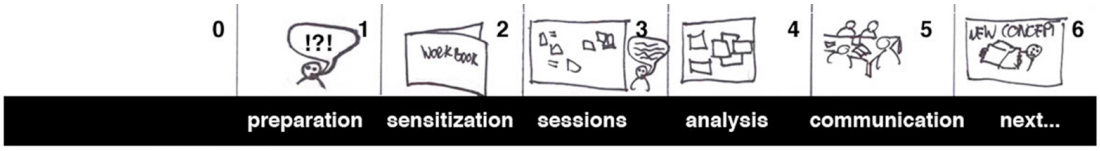
Som før nævnt er fase 3 ikke en del af dette projekt. Men tanken med fasen er, at det er her, man konkretiserer de ideer og tiltag, der er kommet frem gennem fase 1 og 2. Det er således

her en indretningsdesigner eller –arkitekt skulle overtage processen, hvis ikke det er deltagerne selv, der skal stå for indretningen.

TO PROCESSTRUKTURER

Ved at arbejde med de tre faser som en overordnet processtruktur kommer deltagerne igennem en opmærksomhedsfase, der potentielt kan henlede deres opmærksomhed på andre aspekter af deres vante omgivelser eller af kendte temaer. Som Thyssen (2005) skriver, så skaber den dvælende sansning ikke en anden verden, men får måske verden til at træde frem på en anden måde. Denne første opmærksomhedsfase kan lægge fundamentet for den næste fase: sam-skabelse af mening. I denne fase bliver deltagerne enige om meningsfulde æstetiske udtryk i netop deres kontekst, fx sociale zoner og et fortroligt møderum som i henholdsvis eksperiment 2 og 3.

Sleeswijk Visser et al. (2005) beskriver en processtruktur i forbindelse med 'contextmapping' (se figur 6.2).



Figur 6.2 Sleeswijk Visser et al.'s illustration af 'contextmapping' processens faser.

I 'contextmapping' deltager brugere i workshops med det formål, at deres tanker og refleksioner angående et specifikt emne kan danne et inspirations- og informationsgrundlag for designet af produkter m.m. Som beskrevet i kapitel 4 (afsnit: generative tools) er der før selve workshoppen, det Sleeswijk Visser et al. kalder for en 'sensitizing' fase (nummer 2 på illustrationen). Denne fase skal forberede workshoppens deltagere på at arbejde reflekteret med workshoppens tema. Brugerne får tilsendt en 'pakke' med små opgaver og øvelser, som de skal arbejde med i perioden op til workshoppen. Gennem arbejdet med øvelserne og opgaverne forberedes deltagerne på processens næste fase som er 'group sessions'. (Sleeswijk Visser et al. 2005) Proceshjulets fase 1 kan sammenlignes med 'contextmapping' processens sensitizing fase. I begge tilfælde er der tale om at 'tune' deltagerne ind på det, der skal foregå sidenhen. I dette projekt har jeg imidlertid, som beskrevet gennem eksperimenterne i kapitel 5, udvidet forberedelsesfasen, således at deltagernes forudgående undersøgelser danner udgangspunkt for den første øvelse på selve workshoppen.

Proceshjulets fase 2 adskiller sig imidlertid markant fra 'contextmapping' processens næste fase – 'sessions' (se figur 6.2). I Sleeswijk Visser et al.'s beskrivelse af denne fase lægges der vægt på at deltagerne arbejder individuelt med at skabe designartefakter, som deltagerne siden reflekterer over i fællesskab. Deltagerne skal i 'contextmapping' processen således ikke nå et fælles resultat. I Proceshjulets fase to er det netop et fælles resultat, der arbejdes hen imod – en sam-skabelse af mening blandt deltagerne.

Men hvordan kan en sådan sam-skabelsesproces varetages? Det vil det nedenstående give et bud på gennem en beskrivelse af Klangbundsmodellen.

KLANGBUNDSMODELLEN

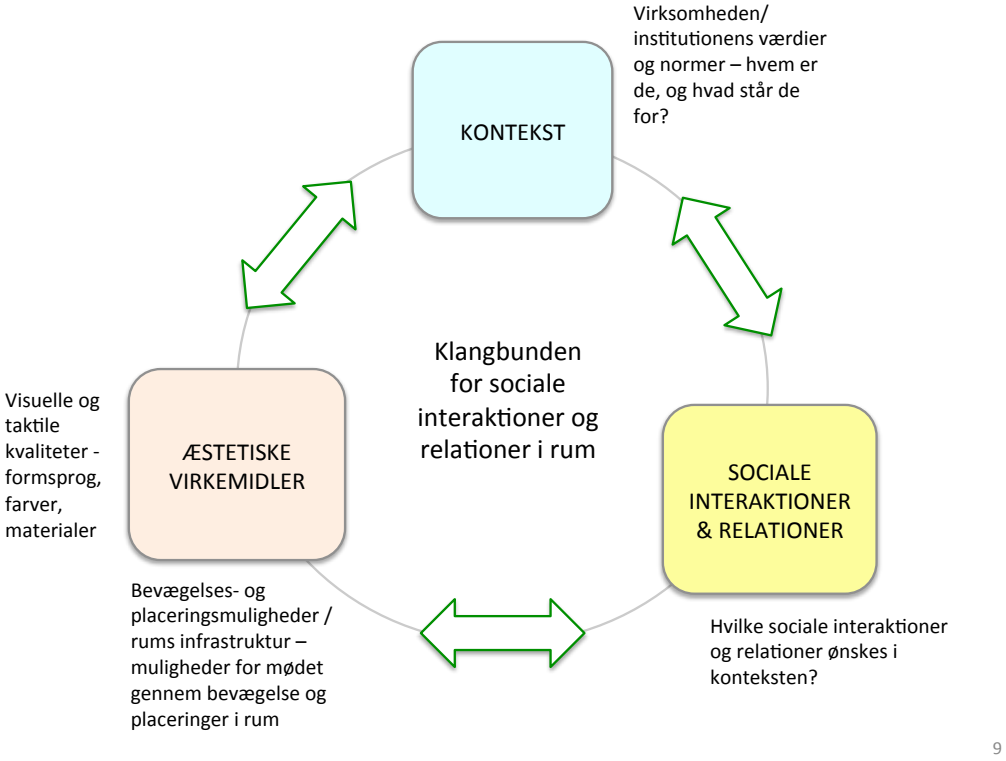
Som beskrevet i opsamlingen fra proto-practice fasen antydede resultatet af eksperimenterne, at et udgangspunkt i sociale interaktioner og relationer – det man gerne vil have sker mellem de mennesker, der benytter rummene – gjorde det mere håndgribeligt for deltagerne at udtænke indretningskoncepter og æstetiske udtryk for rum. Et fokus på den sociale funktion (Crilly 2010) førte til æstetiske udtryk, fx i eksperiment 2, hvor behovet for sociale zoner i kontormiljøet blev til et koncept, hvor medarbejderne kunne rejse sig fra sin 'firkantede arbejdsstation' og gå hen i en 'social zone' domineret af et rundt/organisk formsprog. I eksperiment 3 gik samtalen blandt deltagerne på, hvordan hjul på bordene i kantinen kunne opfordre til sociale interaktioner og relationer med det formål at videndele/networke. I samme eksperiment endte samtalen om behovet for møderum med et ønske om et rum med et blødere udtryk – lave polstrede møbler – der lagde op til, at man ved at mødes under mere uformelle former kunne skabe mere personlige relationer til sine samarbejdspartnere frem for rent forretningsmæssige.

Sociale interaktioner og relationer virkede således som et brugbart udgangspunkt for brugeres stillingtagen til æstetik i rum. Grundet dette blev min interesse vagt, da jeg blev præsenteret for relationel æstetik (Bourriaud 2002, se kapitel 3), som netop tager sit afsæt i at fremme, skabe eller repræsentere mellemmenneskelige interaktioner og relationer. Man kan således sige, at relationel æstetik kombinerer den sociale funktions fokus på, hvad eksempelvis et rum kan generere af sociale interaktioner og relationer og den æstetiske funktions fokus på, hvordan vi påvirkes følelsesmæssigt og sansemæssigt af visuelle og taktile indtryk.

Fører man den relationelle æstetiske tankegang over på rum i viden- og læringsmiljøer, betyder det, at det ikke er rummenes udtryk i sig selv, der afgør deres æstetiske værd, men

derimod de mellemmenneskelige relationer og interaktioner udtrykkene igangsætter blandt brugerne.

Inspireret af Bourriauds beskrivelse af den relationelle æstetik og de empiriske undersøgelser i proto-practice fasen fandt jeg frem til tre punkter, som jeg finder væsentlige for arbejdet med æstetik i rum. Punkterne er *kontekst, sociale interaktioner og relationer* samt *æstetiske virkemidler.* Ved at arbejde med dem som en helhed kan de skabe det, jeg kalder for et rums *klangbund for sociale interaktioner og relationer.* Dette udmøntede sig i Klangbundsmodellen (se figur 6.3).



Figur 6.3 Klangbundsmodellen.

Et rums æstetiske klangbund opstår således via de tre punkters samspil og er det, man som bruger mødes af og har at spille op imod i brugen af rummet. Man kan også kalde det for det mulighedsrum, både socialt og æstetisk, der stilles til rådighed. Hvad muliggør et rum eller miljø, hvad lægger det op til af sociale interaktioner og relationer og hvilket værdigrundlag signalerer det indad til og udad til? Denne klangbund kan i praksis harmonere mere eller mindre med en brugergruppes behov. Formålet med modellen er gennem en bevidsthed på de tre punkter at skabe helhedsorienterede rum og miljøer, der stemmer så godt som muligt overens med brugergruppens behov samt det, de tillægger *æstetisk værdi* (Friberg 2006, se kapitel 3), og som derfor opleves som meningsfulde i konteksten.

I det nedenstående vil jeg forklare, hvad punkterne dækker over, samt hvordan de spiller sammen og danner en rumlig æstetisk klangbund.

KONTEKST

Ifølge Søholm og Juhl er konteksten den måde, hvorpå mennesker i fællesskab væver mening sammen (Søholm & Juhl 2003). Konteksten er således et produkt af de værdier og normer, en gruppe mennesker finder væsentlige og meningsfulde. Da disse værdier og normer konstant påvirkes af den omgivende verden, er konteksten en dynamisk størrelse, som hele tiden er i bevægelse. Gennem vores handlinger opstår, etableres og ændres den samtidigt med, at vores handlinger påvirkes af og udføres i samspil med den foranderlige kontekst, vi er en del af. (Moltke & Molly 2009) Der opstår således en vekselvirkning mellem konteksten og de værdier og normer, der afføder vores handlinger og tankegange (Moltke & Molly 2009). Gennem indflydelse fra omverdenen påvirker vi konteksten, og konteksten påvirker os.

Konteksten er ikke bare dynamisk, den er også "… ladet med betydninger og forventninger…" (Moltke & Molly 2009:286), som har indflydelse på, hvilken mening et udsagn eller en adfærd kan have. Alt efter hvilke værdier og normer en gruppe mennesker finder væsentlige, vil der ligge underforståede forventninger til de handlinger, den adfærd og tankegang, der vil opfattes som meningsfuld. Hvad der giver og tillægges mening, vil således være forskelligt fra kontekst til kontekst. Man er således nødt til at undersøge den specifikke kontekst, som de fysiske omgivelser skal være klangbund for. Man må tilsidesætte egne forudindtagede meninger og nysgerrigt undersøge, hvad der giver mening i denne specifikke kontekst. (Ibid.)

Til trods for at konteksten i hverdagslivet er dynamisk og foranderlig, fordi den hele tiden påvirkes udefra vil der fx i en virksomhed være mere overordnede værdier, væsentlige temaer eller situationer, der ikke ændres fra den ene dag til den anden. En virksomhed går fx ikke fra at være eksperimenterende og innovativ til at være traditionsbundet eller vice versa over natten. Værdier og normer, situationer og væsentlige temaer ændres kun gradvis over tid og kan således til trods for den foranderlige kontekst fungere som overordnet ramme for arbejdet med æstetiske udtryk.

Punktet *kontekst* i *Klangbundsmodellen* er således tænkt som den fase, hvor man undersøger hvilken overordnet kontekst – hvilke værdier og normer – der gør sig gældende og er rammesættende for de æstetiske udtryk, der skal findes frem til i designprocessen med brugerne. Fordi det er en participatory design-proces er det deltagerne selv, der skal undersøge og erkende den kontekst, de skal arbejde inden for.

SOCIALE INTERAKTIONER OG RELATIONER

Dette punkt omhandler de mellemmenneskelige interaktioner og relationer en brugergruppe finder relevante og gavnlige at skabe eller fremme i deres fysiske rammer. Inden for den relationelle æstetik bedømmes et kunstværk ifølge Bourriaud ikke ud fra en individuel oplevelse af værket, men ud fra de relationer værket repræsenterer, skaber eller fremmer. (Bourriaud 2002)

Et eksempel på et sådan værk var da kunstneren Jens Haaning fortalte tyrkiske vittigheder i en højttaler på en plads i København (Turkish Jokes, 1994). På et splitsekund etablerede han et mikro-fællesskab blandt indvandrere forenet i latter. Dette fællesskab, som et stykke tid vendte op og ned på deres følelse af at være i eksil, var på samme tid afledt af værket og en integreret del af værket. (Bourriaud 2002)

Det var således ikke kvaliteten af lyden i højttalerne, eller det der blev sagt, der var det vigtige, men derimod de relationer vittighederne og den fælles latter skabte blandt de tyrkiske tilhører. Det er dette mulighedsrum, hvor relationer og interaktioner kan opstå, der er den relationelle æstetiks ærinde.

På samme måde kan man se de fysiske rammer i viden- og læringsmiljøer, som mulighedsrum for de sociale interaktioner og relationer, der kan gavne samarbejde, læring, videndeling m.m. I eksperiment 2 skulle rummet skabe muligheder for mødet mellem kollegaer over en kop kaffe. I eksperiment 3 var det muligheden for mere uformelle relationer i mødet med kunder og samarbejdspartnere, rummet skulle befordre.

Punktet *sociale interaktioner og relationer* i *Klangbundsmodellen* står således for vigtigheden af at finde ud af, hvilke mellemmenneskelige relationer og interaktioner, der giver mening i konteksten, og som man derfor ønsker at skabe eller fremme gennem rumlige æstetiske udtryk.

ÆSTETISKE VIRKEMIDLER

Punktet æstetiske virkemidler handler om de muligheder, man har visuelt/taktilt og placerings-/bevægelsesmæssigt for at støtte op om de sociale interaktioner og relationer, som er væsentlige i konteksten.

Jeg har delt punktet op i to kategorier af virkemidler (se figur 6.3). Den ene relaterer sig til de visuelle og taktile kvaliteter, man kan benytte for at fremme et bestemt udtryk i et rum. Det andet har at gøre med rummets infrastruktur – hvilke muligheder for at placere sig og bevæge sig – rummet stiller til rådighed.

De hænger uløseligt sammen, men hvor den sidstnævnte relaterer sig direkte og kropsligt til de sociale interaktioner og relationer, et rum lægger op til, så hører den første til måden, hvorpå formsprog, farver og materialer kan skabe en gavnlig atmosfære i den specifikke kontekst.

Ifølge Böhme (1993, 2008) udstråler alle genstande m.m., der tilføres et rum, hver især ecstasier. Disse ecstasier blandes, og kombinationen genererer en atmosfære. Denne atmosfære påvirker os prækognitivt. Vi bliver således påvirket sansemæssigt og følelsesmæssigt, idet vi træder ind i et rum. Hvordan vi reagerer på disse sansemæssige påvirkninger har at gøre med vores kulturelle og sociale baggrund, og det man derigennem tillægger æstetisk værdi. Ifølge Carsten Friberg hænger æstetisk værdi sammen med det, der fascinerer os. Fascineres vi af noget, vil det spille ind på de valg, vi træffer og på den måde, vi tilrettelægger vores liv. (Friberg 2006)

I dette projekt er det ikke det enkelte menneskes fascination af noget, der er interessant. Da det her drejer sig om at sam-skabe en æstetisk mening blandt deltagerne i participatory design processen, må de æstetiske valg således tage udgangspunkt i noget fælles, som fx de værdier og normer, der ligger til grund for den specifikke kontekst.

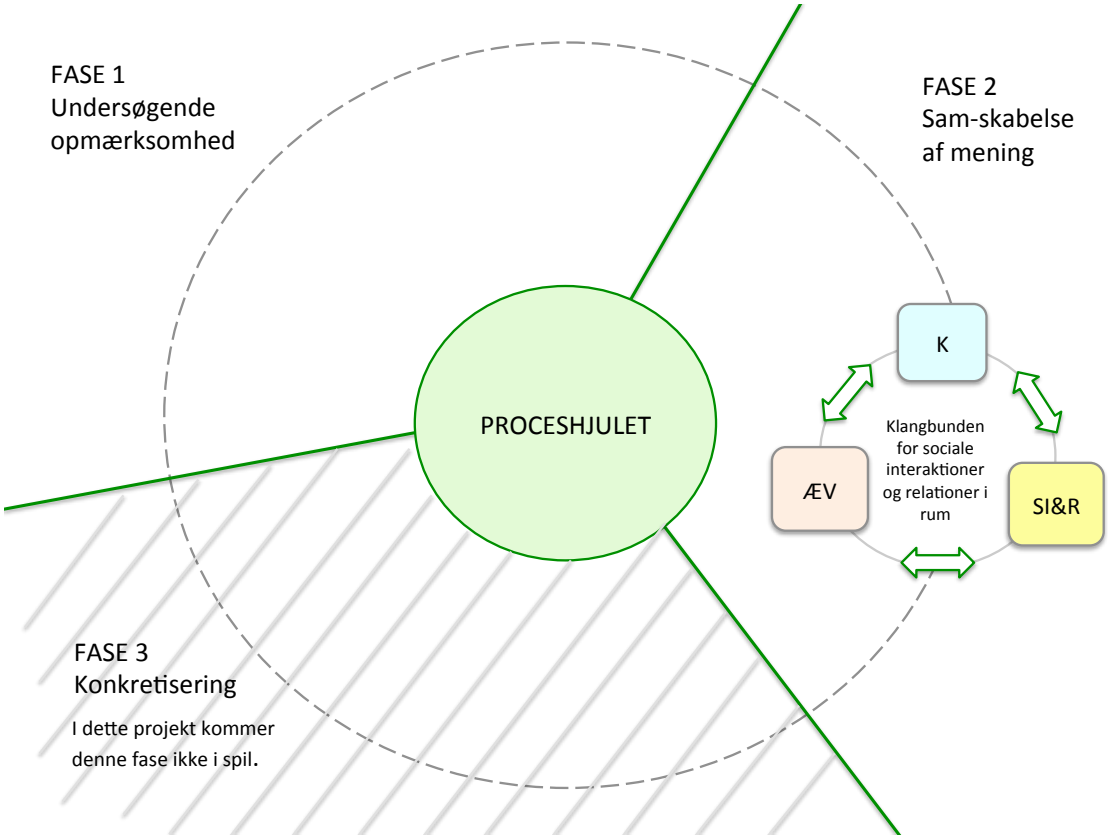
Punktet *æstetiske virkemidler i Klangbundsmodellen* handler således om, hvilke sansemæssige og følelsesmæssige påvirkninger samt muligheder for bevægelse og placering, der kan støtte op om de sociale interaktioner og relationer, der giver mening i konteksten.

KLANGBUNDSMODELLEN OG SAM-SKABELSE AF MENING

I arbejdet med Klangbundsmodellen skal deltagerne/brugerne selv tage stilling til de tre punkter:

- *konteksten* – de værdier og normer de påvirkes af og bidrager til i deres dagligdag
- de *relationer* og *mellemmenneskelige interaktioner* de mener kan gavne deres hverdag, samarbejde, mødekultur og sociale omgang
- de *æstetiske virkemidler*, der kan fremme disse interaktioner og understøtte konteksten

Via samspillet mellem Klangbundsmodellens tre punkter kan man således arbejde med at sam-skabe æstetiske udtryk, der fremmer ønskede og relevante mellemmenneskelige interaktioner og relationer, som er meningsfulde i brugernes kontekst. Klangbundsmodellen er således en model, der befordrer meningsskabelse og er derfor egnet til at bruge i Proceshjulets fase 2, som handler om sam-skabelse af mening (se figur 6.4).



Figur 6.4 Sammenhængen mellem Proceshjulet og Klangbundsmodellen.

Gennem et fokus på, at rum og deres æstetiske udtryk kan give mening, dvs. genkendes af brugere som elementer af en større sammenhæng (Ravn 2008), kan man også arbejde bevidst med, at rum og æstetik kan understøtte en specifik overordnet kontekst.

Da konteksten i et systemisk perspektiv regnes for foranderlig, fordi den konstant påvirkes udefra, vil nye æstetiske virkemidler og udtryk således påvirke konteksten og dermed have betydning for etableringen af en ny hverdagskontekst. Denne hverdagskontekst kan så igen fordre nye æstetiske udtryk, der igen påvirker konteksten.

Denne vekselvirkning ligger ligeledes i Klangbundsmodellens tre punkter *kontekst*, *sociale interaktioner og relationer* samt *æstetiske virkemidler*. Punkterne spiller sammen og udøver en gensidig påvirkning. Konteksten er både udgangspunktet for og rammen om ønskede sociale interaktioner og relationer. De æstetiske virkemidler skal tage udgangspunkt i og støtte op om både konteksten og de sociale interaktioner og relationer, men påvirker ligeledes begge disse punkter gennem nye æstetiske/rumlige tiltag.

Arbejdet med modellen skulle ud over sam-skabelsen af mening også gerne øge deltagernes opmærksomhed på samspillet mellem rum, genstande, atmosfære og sociale interaktioner i dagligdagen.

RELATIONEL ÆSTETIK – TO FORMÅL

Klangbundsmodellen er udviklet som overordnet designramme for en participatory design proces omhandlende æstetisk stillingtagen. Dens tilgang til rum som ramme om interaktioner og relationer er inspireret af relationel æstetiks generelle fokus på sociale interaktioner/relationer. Det er således selve det at være opmærksom på og anse ønskede/relevante sociale interaktioner og relationer som et væsentligt aspekt og grundlag i designet af fysiske rammer, der understreges ved punktet *sociale interaktioner/relationer* i Klangbundsmodellen.

Relationel æstetik informerer imidlertid også afhandlingen på en anden måde. Den bidrager med det, som jeg kalder *den relationelle æstetiske logik.* Her er fokus ikke kun på at fremme eller skabe interaktioner og relationer, men på at befordre *andre* mellemmenneskelige relationer og interaktioner end det omkringliggende miljø.

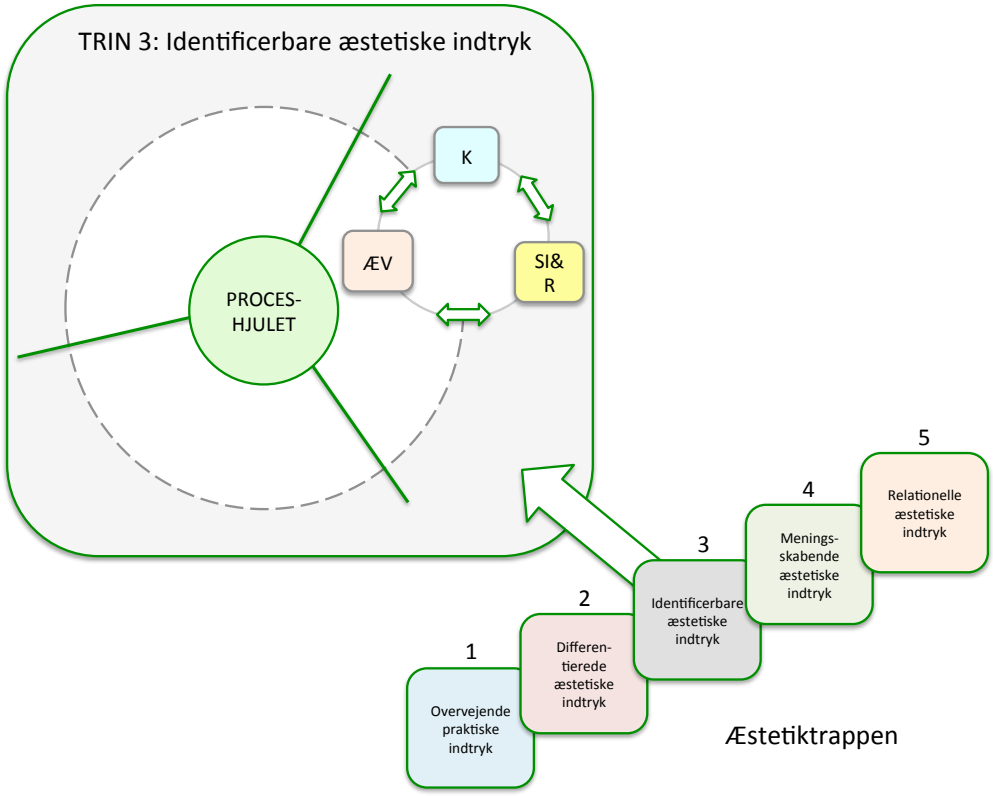
Relationel æstetik har dermed to forskellige formål i afhandlingen:

- Et fokus på *sociale interaktioner og relationer i designet af rum* (der kan bruges uafhængigt af den relationelle æstetiske logik).
- Et fokus på at rum kan designes som steder, der lægger op til noget *andet* og derved er styret af *den relationelle æstetiske logik*.

Den relationelle æstetiske logik er desuden det femte og sidste trin på Æstetiktrappen. Æstetiktrappen er som før nævnt et framework – en teoretisk forståelsesramme – der giver fem forskellige bud på, hvordan æstetik kan italesættes i participatory design processer. Hvert trin på trappen repræsenterer således sin egen æstetiske logik, og trappen kan derfor bruges til at skabe refleksion og dialog blandt workshopdeltagere i forhold til hvilken logik, de mener er mest relevant at arbejde med i deres kontekst. Uanset hvilken logik, der vælges kan Proceshjulet og Klangbundsmodellen benyttes som henholdsvis processtruktur og designramme.

Således angiver Æstetiktrappen det æstetiske perspektiv, der skal arbejdes med i designprocessen, og som naturligvis har indflydelse på, hvordan teknikker og redskaber gribes an og anvendes. I den nedenstående illustration (se figur 6.5) vises, hvordan det trin, man vælger at arbejde med, sætter den overordnede ramme for anvendelsen af Proceshjulet

og Klangbundsmodellen. I den efterfølgende beskrives trappens fem trin og de logikker/perspektiver, der knytter sig til det enkelte trin.



Figur 6.5 Proceshjulet og Klangbundsmodellen kan bruges på hvert trin i Æstetiktrappen, fx på trin 3, som illustrationen viser.

ÆSTETIKTRAPPEN

Frameworket Æstetiktrappen er som nævnt ovenstående en kategorisering af fem forskellige æstetiske logikker/perspektiver, man kan benytte eller indtage i arbejdet med æstetik i viden- og læringsmiljøer. Kategoriseringen er således et redskab, der kan skabe refleksion og dialog blandt workshopdeltagere eller andre interessenter i forhold til, hvilken æstetisk logik eller hvilket perspektiv de ønsker at benytte i arbejdet med egne fysiske rammer.

Gennem de første fire eksperimenter undersøgte jeg, hvordan det er muligt at italesætte og arbejde med æstetik i rum i en participatory design proces. Mit æstetik-teoretiske ståsted var funderet i æstetik, som det man sanser, mærker, fornemmer, iagttager og opfatter (Friberg 2005; Welsch 1997) i hverdagen. Derved var det æstetiske relateret til det, vi sanser i al almindelighed og ikke kun til det harmoniske, skønne eller kunsten. Sammen med Gernot

Böhmes atmosfæreteori, der beskriver, hvordan de genstande og sansemæssige kvaliteter man placerer i et rum tilsammen skaber en atmosfære, udgjorde dette således mit udgangspunkt for arbejdet med og italesættelsen af æstetik i rum.

Det gav en helt overordnet tilgang til æstetikken som noget, der præger og er tilknyttet vores hverdag og har at gøre med alle de indtryk, erfaringer og oplevelser vi får i vores daglige liv. Men tilgangen giver ikke retningslinjer i forhold til hvilken logik eller mening, der kan ligge bag anvendelsen af sansemæssige virkemidler, og den atmosfære de skaber.

Det der mødte mig i arbejdet med æstetik i participatory design eksperimenterne var, at det for deltagerne ofte var uhåndgribeligt at forholde sig til sansemæssige kvaliteter og det æstetiske løsrevet fra deres personlige smag – det de fandt pænt eller praktisk.

Jeg havde således brug for at kunne italesætte æstetik mere nuanceret og derved skabe refleksion og dialog om, hvordan æstetikken skal komme til udtryk i fysiske rammer på et mere overordnet plan – løsrevet fra deltagernes personlige smag – om muligt.

Gennem eksperimenterne i proto-practice fasen, observationer i viden- og læringsmiljøer samt litteraturstudier blev jeg under og efter proto-practice fasen opmærksom på flere forskellige æstetiske logikker eller perspektiver, hvorfra man kunne betragte æstetikkens rolle i rum. De var umiddelbart svære at forene, og de blev ved med at forvirre mig, indtil jeg fik kategoriseret dem i forhold til hinanden og derved skabt en struktur, som blev til det konceptuelle framework Æstetiktrappen. Trappen består af fem trin. Årsagen til stigningen gennem trinene er ikke, at trin fem er bedre end trin et. Stigningen kommer af, at de æstetiske udtryk, der efterspørges, bliver mere og mere komplekse. Det vil i denne sammenhæng sige, at de rettes mere og mere mod den enkelte brugergruppe og deres specifikke kontekst. Derved har udtrykkene heller ikke nødvendigvis noget at gøre med det, man almindeligvis vil karakterisere som æstetisk – i betydningen behagelig, smuk og harmonisk.

Æstetiktrappen er et bud på et tværfagligt framework, som informeres af både designæstetik, filosofisk æstetik og kunstteori. Med frameworket samles således ellers adskilte æstetiske tilgange, og der tilbydes dermed flere mulige *perspektiver på æstetik*. Frameworket kan således befordre en mere nuanceret dialog i bl.a. participatory design processer om æstetikkens virke og formål i fysiske rammer.

Det nedenstående er en omskrivning af artiklen *The Aesthetics Steps – Differentiated Approaches to Spatial Aesthetics*, som i skrivende stund er godkendt til, men endnu ikke udgivet i net-tidsskriftet Artifact (se appendix).

Jeg har valgt at lade selve beskrivelsen og argumentationen for trappens trin stå tilnærmelsesvis uændret, da den er svær at bryde op. Det betyder imidlertid, at der er en del

citater og henvisninger til teori, der allerede er beskrevet og henvist til i afhandlingens andre kapitler. Det efterfølgende afsnit må således læses som en tekst, der lever *sit eget liv* inden for afhandlingens overordnede ramme.

NUVÆRENDE DOMINERENDE ÆSTETISKE PERSPEKTIVER

Igennem proto-practice fasen blev jeg som beskrevet ovenstående opmærksom på flere forskellige æstetiske perspektiver styret af hver deres logik. Når jeg kiggede mig om i de viden- og læringsmiljøer, jeg stiftede bekendtskab med i projektet, trådte to dominerende tilgange til og bestræbelser med æstetik og indretning frem. Man kan sige, at der var to logikker, der dominerede. Den ene logik var næsten udelukkende styret af det praktiske – et fokus på antallet af borde og stole, om der var plads i rummene, om bordene kunne hæves/sænkes, om det var let at gøre rent etc. – og man kunne således kalde den for *overvejende praktiske udtryk*. Den anden logik var i højere grad styret af det æstetiske som forskelligartede sansemæssige indtryk, dog ofte som noget der tilføres til sidst, som en pæn og harmonisk overflade. Den logik har jeg benævnt *pænt og harmonisk*. I det efterfølgende vil jeg prøve først at indkredse, hvad der ligger bag disse to tilgange, som repræsenterer de to første trin på Æstetiktrappen (se figur 6.8). Herefter vil jeg komme med bud på tre andre mulige måder at italesætte æstetik som virkemiddel i viden- og læringsmiljøer. Disse tre tilgange udgør Æstetiktrappens øvrige trin. Bag hvert trin ligger der en teoretisk forklaring samt et eksempel fra praksis.

OVERVEJENDE PRAKTISKE UDTRYK

I Karl T. Ulrichs overvejelser om en designæstetisk teori opererer han med begrebet – *Evolutionary Aesthetics*. (Ulrich 2006) Evolutionary Aesthetics er baseret på æstetiske ”judgement adaptations” (Ibid.) og bunder i et fokus på overlevelse. For at finde logikken bag de *overvejende praktiske udtryk* søger jeg hjælp i denne psykologisk-evolutionære tilgang til æstetik. Ifølge denne tilgang vurderer vi stadig vores sansemæssige indtryk i forhold til adaptationer, der er udviklet gennem de sidste 100.000 generationer, og selvom ”…our most immediate aesthetic responses are vestigial” (Ibid:103) styrer de stadig vores æstetiske dømmekraft og præferencer. (ibid.)

Gennem tilpasning har vi udviklet funktioner og psykologiske mekanismer, der er gode for vores overlevelse, og som vi derfor søger understøttet i vores omgivelser. (Hekkert 2006) Paul Hekkert skriver: ”From these functions we can derive the aesthetic principle that explains why certain features of the world, in being functionally favourable, are aesthetically

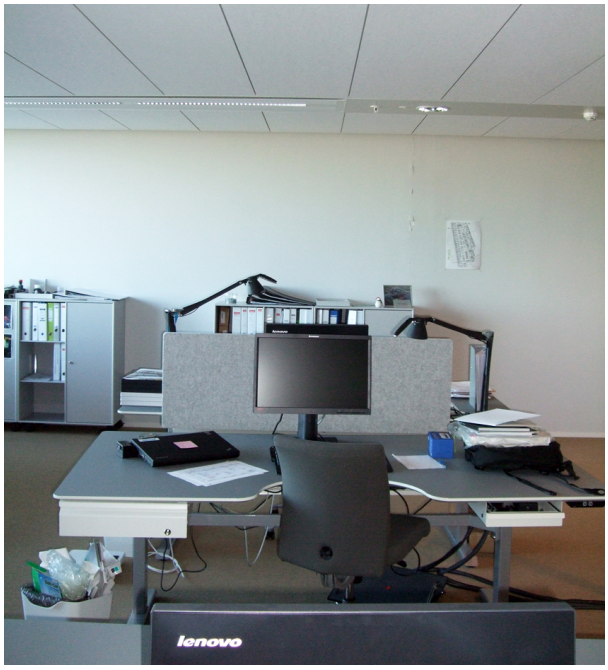
more pleasing than others." (ibid.:161) Man mener altså her, at det funktionelle har stor betydning for menneskers æstetiske præferencer (Ibid.), og at vi gerne omgiver os med mønstre, der organiserer vores sanseindtryk. "…. they make us see that certain things belong together whereas others are unrelated, and they help us to make a most likely and economically efficient interpretation of the world out there. In short, they bring order in the flow of information." (Ibid.: 161)

Det drejer sig således om, at vi som mennesker finder behag i en sansemæssig organisering og sammenhæng, der gør os i stand til – med overlevelse og reproduktion for øje – at handle effektivt. Men det skal helst ske uden investering af for store ressourcer og hjerneaktivitet. Netop dette ønske om at kunne fungere hurtigt og effektivt gennem mindst mulig anstrengelse, mener Hekkert er årsagen til, at vi finder det enkle, neutrale og funktionelle mere æstetisk appellerende end mere indviklede udtryk og løsninger.

Dette kunne være en forklaring på, at man i viden- og læringsmiljøer i mange sammenhænge helt kan nedprioritere æstetiske indtryk i form af farver, forskelligartede materialer og formsprog til fordel for det, jeg vil benævne *overvejende praktiske udtryk* (trin 1, figur 3). Betegnelsen *overvejende praktiske udtryk* understøttes af en observation fra Noam Tractinsky og Dror Zmiris undersøgelse af brugeres valg af 'skin' til personificering af 'PC-based intertainment applications', hvor de refererer til at: "The dimension of aesthetics that deals with orderliness was found to be highly correlated with usability." (Tractinsky & Zmiris 2005:416)

Således synes det vigtigste psykologisk-evolutionært set at være, at et rum er til at overskue hurtigt, både hvad angår tiltænkt funktion og bevægelsesmæssigt. Kommer man i tvivl om rummets hensigt, eller hvordan man skal bevæge sig eller placere sig i det, skaber det utryghed og forvirring hos brugerne set fra dette perspektiv. Neutrale farver er med til at skabe et roligt ikke-forvirrende udtryk og dermed understøtte denne logik.

Et eksempel på et sådan *overvejende praktisk udtryk* er kontormiljøet fra Rambølls domicil i Ørestad vist på figur 6.6 Miljøet er meget entydigt i sit udtryk både hvad farver, formsprog og materialer angår. Farverne er i gråtoner. Formsproget er firkantet. Udskæringen i bordpladen indikerer tillige, hvor man skal placere sig ved bordet og udelukker derved mere eller mindre andre placeringsmuligheder. Bordet står i et kontor med flere skriveborde, og bordene danner lige rækker, som tydeligt viser, hvor man skal gå, og hvor man skal sidde. Materialerne er overvejende glatte og hårde. Det er således et enkelt, funktionelt udtryk, der tydeligt signalerer, hvad formålet med rummet er, og derved ikke skaber forvirring.



Figur 6.6 Et eksempel på et overvejende praktisk udtryk.

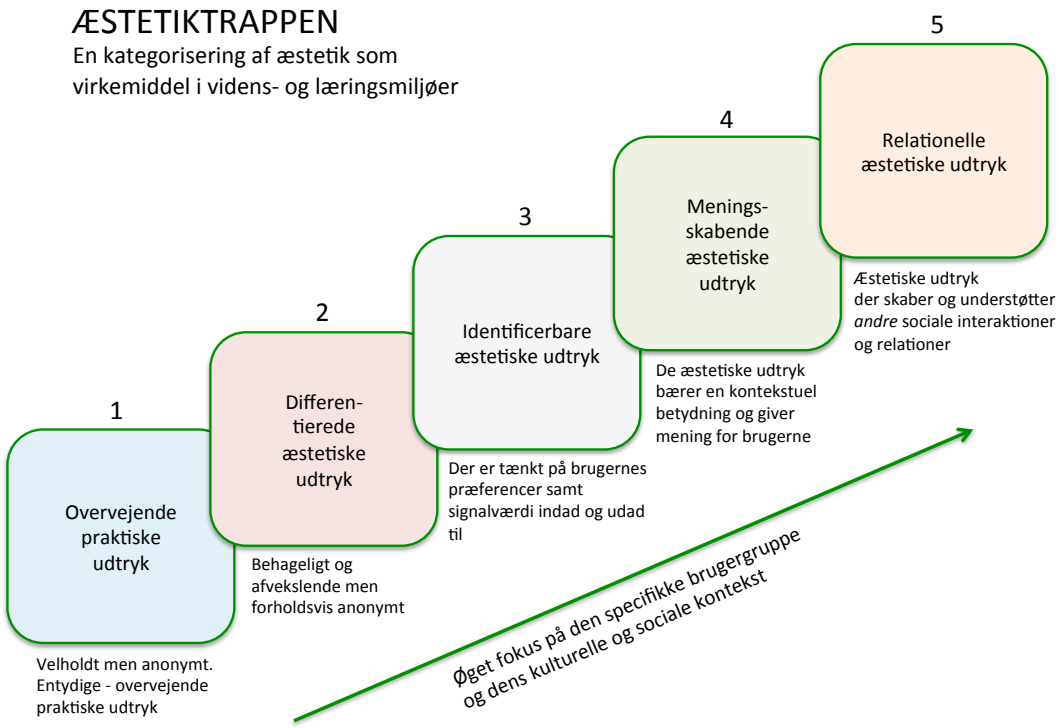
PÆNT & HARMONISK

Den danske hjerneforsker Kjeld Fredens mener dog, at differentierede æstetiske indtryk er vigtige for at fremme læring, samarbejde og trivsel. Vores sanser skal have noget at arbejde med og tage stilling til. Han udtrykker det på følgende måde: ”Hvis man kan konvertere passive følelser til aktive, så øger man folks aktivhed…..Det fremmer læringen, det øger hukommelsen, det øger samarbejdet, det øger glæden. (…) Æstetik kan bevidstgøre dig om og fastholde dig på muligheden af at konvertere passive følelser til aktive.” (DCUM 2003:35) Der er således brug for differentierede æstetiske indtryk for at understøtte livet i viden- og læringsmiljøer. Også hos Donald Norman finder man tegn på, at forskelligartede æstetiske indtryk er vigtige. Han beskriver, hvordan han i computerens tidlige dage ikke kognitivt kunne se meningen med en farveskærm frem for en i sort/hvid. Men ikke desto mindre, uden helt at kunne redegøre for det, ønskede han ikke at opgive farveskærmen, da han først havde stiftet bekendtskab med den. (Norman 2002) Man kan sige, at et mere differentieret æstetisk indtryk, i dette tilfælde tilføjelsen af farver, gav ham en højere grad af nydelse ved brug af computeren, og Norman selv udtrykker: ”…pleasing things work better, are easier to learn, and produce a more harmonious result.” (Norman 2002:4) Så selvom vi som mennesker ifølge Hekkert drages af enkelhed og funktionalitet, har forskelligartede sansemæssige indtryk stor betydning for vores oplevelse af genstande og rum.

At der er harmoni i udtrykkene omkring os, er også væsentligt. Dette kommer Hekkert ind på i konceptet *optimal match.* (Hekkert 2006) Her er det vigtigt, at de sansemæssige indtryk man modtager er samstemmende: "…ease of identification has survival value, we tend to prefer products that convey similar messages to all our senses. Consistency of impressions will lead to elevated identification accuracy." (Ibid:168) I en rumlig sammenhæng kan man sige, at for at brugere skal føle sig tilpas i rummene, er det vigtigt, at de indretningsmæssige udtryk gennem farvesammensætning og komposition skaber alment pæne og harmoniske udtryk, der sender samstemmende signaler. Et eksempel på dette er figur 6.7, som viser et fælles område i Rambølls domicil i Ørestad. Her er der tænkt på en differentieret brug af farver, men de er tydeligt afstemte og giver et behageligt farvespil i det store åbne rum. Der er tilført tekstiler og træ, som giver varme til miljøet og derved til dels opvejer glassets kølighed. Det er et miljø, der er designet til at skulle tiltale en bred gruppe af medarbejdere, kunder og andre besøgende og er dermed ikke rettet mod en specifik brugergruppe. Som virkemiddel tilstræbes *differentierede æstetiske indtryk,* som giver et pænt og harmonisk udtryk.

Figur 6.7 Et eksempel på et differentieret æstetisk udtryk.

De to beskrevne logikker – *overvejende praktiske udtryk* og *differentierede æstetiske udtryk* – danner de to første trin på Æstetiktrappen (se figur 6.8).



Figur 6.8 Æstetiktrappen – et konceptuelt framework.

Æstetik-trappens formål er som før nævnt at folde æstetikbegrebet ud ved at komme med bud på andre mulige æstetiske perspektiver – forstået som måder hvorpå man også kan italesætte og anvende æstetik som virkemiddel i viden- og læringsmiljøer.

Den følgende tekst beskriver den bagvedliggende logik for hvert af de sidste tre trin på trappen, som kendetegnes ved et gradvis øget fokus på den specifikke brugergruppe og betydningen af dens indbyrdes sociale og kulturelle kontekst.

ET UDVIDET RUMLIGT ÆSTETIKBEGREB

Baseret på mine observationer og praksiserfaringer i forbindelse med workshops i viden- og læringsmiljøer mener jeg, at de to beskrevne æstetiske logikker er repræsentanter for en bredt accepteret æstetikforståelse i en rumlig kontekst. Her forholder indretningen sig til funktionalitet, harmoni, farveforløb, kompositioner og materialer. Det interessante er, hvis man kan udvide forståelsen af æstetikbegrebet til at rumme en dimension mere, hvor de æstetiske udtryk/indretningen kan opstå fra forskellige betydningslag, der er væsentlige for brugernes identitetsfølelse, sociale og kulturelle mening og relationer. Denne ekstra

dimension skaber andre mulige perspektiver på æstetik og indretning, som kan tages i brug i forhold til viden- og læringsmiljøer.

Inden for de andre perspektiver er det ikke kun den professionelles viden om farvesammensætning og komposition, der er i fokus, men brugernes forforståelser, sociale og kulturelle baggrund, situation og kontekst, der er vigtige for hvilke æstetiske udtryk, der vælges. Æstetikken betragtes her som virkemiddel til at skabe miljøer, som brugerne kan identificere sig med, og som skaber en fælles, social og kulturel mening i brug, hvilket ifølge arkitekturpsykologen Rotraut Walden er vigtigt for et optimalt læringsmiljø. (Walden 2009)

TRIN 3

Hos Noam Tractinsky og Dror Zmiri finder man en erkendelse af, at vi som mennesker føler en forbundenhed med de genstande, vi bruger eller omgiver os med, og at vi har en eksistentiel trang til at personificere vores omgivelser og dermed skabe vores egen 'verden'. (Tractinsky & Zmiri 2005) Netop fordi denne forbundenhed ifølge Walden er et vigtigt aspekt for brugernes tilknytning til de miljøer, de skal lære, videndele og trives i, mener hun, at brugere skal involveres i indretningen af egne viden- og læringsmiljøer. Det er vigtigt, at de kan identificere sig med miljøerne og har følelsen af, at miljøerne kommer fra dem selv: "Through user design, children and young people can express their identity and creativity, as well as demonstrating these to others (…) only this will allow them to feel connected to the spaces." (Walden 2009:99) Walden er her også inde på betydningen af det æstetiske udtryk/indretningens ekstroverte rolle. Det er vigtigt at signalere, hvem miljøet er rettet mod og derigennem skabe en interesse og et tilhørsforhold for den enkelte bruger.

På dette trin rettes de æstetiske udtryk i rum således mod en specifik brugergruppe. Hermed forsvinder fokusset på det pæne og harmoniske, og vendes i stedet mod de æstetiske præferencer og den kontekst netop disse brugere har og befinder sig i. I ungdomsklubben for børn mellem 13-15 år er det helt andre æstetiske virkemidler, der befordrer, at brugerne kan identificere sig med miljøet end i det traditionsbundne advokatfirma. De associationer de æstetiske udtryk vækker hos brugerne bliver således vigtige, da man kan se udtrykkene som en mulighed for at 'vise sig selv', sit sociale og kulturelle tilhørsforhold og status eller ønsket om sådanne. (Tractinsky & Zmiri 2005)

Tractinsky & Zmiri påpeger ligeledes, at der ikke altid er overensstemmelse mellem, hvad professionelle og brugere mener er godt design (ibid.), og at det kan være en fordel, at brugere ikke er underlagt designerens æstetiske præferencer, men netop kan have indflydelse på de udtryk, de omgiver sig med.

På dette trin er det således ikke det praktiske og heller ikke det harmoniske og alment pæne, der er tilstræbelsesværdigt, men derimod at den enkelte bruger kan tune sig ind på miljøet og genkende sig selv i det. Dette trin benævnes derfor: *identificerbare æstetiske udtryk*.

Et eksempel på et sådan er det afbildede kaffested (se figur 6.9) på Alto University, Art and Design i Helsinki. En professor tog initiativ til at indrette et lille fælles areal for de designstuderende, og der blev indkøbt køkkenelementer i Ikea. Da designstuderende imidlertid ofte har en forkærlighed for og bedre kan identificere sig med 'skæve' ikke almene udtryk, skabte man en kontrast til det glatte 'ordinære' Ikea-udtryk ved at benytte en gammel arbejdsbordplade fuld af brandmærker og ridser efter mange års brug i et af skolens værksteder. Bordpladen tilførte således fællesarealet et mere 'råt' og 'ikke-pænt' udtryk, der passende ind i omgivelserne og brugernes selvforståelse.

Figur 6.9 Studerendes kaffested, Alto University – Art and Design i Helsinki.

TRIN 4

Men en ting er at omgive sig med æstetiske udtryk, man kan identificere sig med som bruger på et umiddelbart plan. Noget andet er at bruge æstetikken som et meningsskabende lag i en brugergruppe. Trin 4 repræsenterer netop det, at man via æstetik kan skabe et fundament for en brugergruppe, der ligger ud over *at identificere sig med.* At selve æstetikken og den *æstetiske værdi* en brugergruppe tillægger de æstetiske udtryk kan foranledige eller symbolisere en dybereliggende social mening og betydning for gruppen.

Men hvordan opstår den æstetiske værdi? Den danske filosof Carsten Friberg mener, at æstetisk værdi kommer af fascination og at: ”Fascinationen bliver til ved, at det fascinerende stemmer overens med den baggrund, vi bringer med os – med vore erfaringer og livshistorie som er til stede i vor måde at iagttage noget på, i vor sensibilitet der styrer opmærksomheden, i vore vaner og karakter og i vore umiddelbare indskydelser, reaktioner og handlinger. En sag, der skal fange vor opmærksomhed og fascinere os, gør bedst i at præsentere sig på en måde, der harmonerer med den baggrund.” (Friberg 2006:188)

Sagen skal således harmonere med vores forståelse af verden og af os selv, for at den tillægges værdi. Men hvordan finder en brugergruppe frem til, hvad der har æstetisk værdi i deres sociale og kulturelle kontekst? Hvordan skabes en *kontekstuel* æstetisk mening i gruppen?

I den pragmatiske sprogfilosofi forstås kontekst, som den måde hvorpå mennesker i fællesskab *væver mening sammen*. (Søholm & Juhl 2003) En kontekstuel æstetisk mening kan således betegnes som noget, der udvikles og sam-konstrueres mennesker imellem. Det betyder, at man på dette trin skal ind og have fat i brugergruppens værdier og facilitere en ’sammenvævning’ af dem.

I denne ’sammenvævning’ fokuseres der på de sociale og æstetiske funktioner (Crilly 2010) af rum og miljøer frem for de praktiske. Om den sociale funktion skriver Nathan Crilly: ”Rather than depending on physical proporties, these social functions depend on the collective understanding and agreement of the agents that make up the relevant community…..” (ibid.:18) Det er den kollektive forståelse af, hvad der har æstetisk værdi, der betragtes som væsentlig, og som Ulrich pointerer: ”… ideas prevalant in a social environment influence the aesthetic preferences of individuals within that environment. Therefore when the environment differs, so do the aesthetic preferences.” (Ulrich 2006:4)

Ligesom på trin 3 skal brugerne også på dette trin kunne identificere sig med de æstetiske indtryk, men derudover skal indtrykkene også understøtte en dybere mening og værdiskabelse internt i gruppen. Denne betydning kan opstå gennem sam-skabende processer, hvor man vha. forskellige dialog- og refleksionsredskaber går et spadestik dybere og spørger ind til det, der ligger til grund for gruppens æstetiske præferencer. Derved skabes en bevidsthed i brugergruppen om, hvorfor netop *de* æstetiske indtryk er væsentlige for dem. På den måde bliver selve sammenvævningsprocessen – meningsskabelsen - lige så vigtig som de æstetiske udtryk, der kommer ud af den.

For at kunne rumme denne logik til fulde må designerens rolle på dette trin udvides til også at være proceskonsulentens, der gennem refleksion og dialog kan facilitere sådanne processer,

hvor der sam-skabes kollektiv mening i en brugergruppe. (Moltke & Molly 2009; Haslebo & Nielsen 1997)

Det er æstetikken som virkemiddel til at skabe en *social mening mennesker imellem,* der er styrende på dette trin. Et eksempel på dette er vist i figur 6.10.

Figur 6.10 Meningsskabende dyr. Et eksempel på meningsskabende æstetiske udtryk.

Det man skal bemærke er dyrene. De er fremstillet af en kunstner i forarbejdede genbrugsmaterialer og tilhører Attractor, hvor de pryder vægge og gulve i deres kursusområder og kontorer. Disse dyr er vævet ind i virksomhedens historie og har en helt særlig plads hos medarbejderne. Dyrene er symbol på det skæve, ikke regelrette og kreative, som er en del af deres selvforståelse. Som udefrakommende fornemmer man dette som en signalværdi, men selve dyrenes samlende og sociale betydning for medarbejderne er svær at sætte sig ind i, den vedrører kun dem som gruppe.

Den æstetiske værdi har således noget at skulle have sagt imellem mennesker. Vi påvirker hinanden i en gensidig forhandling og skaber derved en virkelighed, som vi synes afspejler og udtrykker, hvem vi er. Æstetisk værdi er således bestemmende for en dybereliggende social mening en brugergruppe imellem, og man kan gennem æstetiske virkemidler danne meningsskabende æstetiske udtryk, der har en helt særlig æstetisk værdi og mening for en brugergruppe. Dyrene kan siges at have et *meningsskabende æstetisk udtryk* for medarbejderne i Attractor.

TRIN 5

Når man som gruppe ved hvilke æstetiske udtryk, der giver mening i hverdagen, som klangbund for læring, videndeling og trivsel, kan man begynde at udfordre disse udtryk ved at skabe kontraster, der befordrer at *andre* møder og sociale interaktioner kan finde sted. Til dette kan man gøre brug af logikken bag relationel Æstetik. Nicolas Bourriaud beskriver den relationelle kunst således: "..it creates free areas, and time spans whose rhythm contrasts with those structuring everyday life, and it encourages an inter-human commerce that differs from the 'communication zones' that are imposed upon us." (Bourriaud 2002:16) Han ser den relationelle kunst som et frirum; en modpol og kontrast til hverdagen og det omkringliggende. (Ibid.) Bourriaud mener, at kunstens rolle kan beskrives som: "…to actually be ways of living and models of action within the existing real…" (Ibid.:13) Kunsten kan ifølge Bourriaud skabe ikke bare handlingsmodeller, men modeller til mulige universer. Udvekslingsområder, hvor der kan skabes forbindelser mellem ellers isolerede virkelighedsniveauer (Ibid.), hvorved der opstår mikro-utopier eller *Mellemrum* båret af mellemmenneskelige relationer.

Et eksempel på et sådan Mellemrum kunne være et grupperum (se figur 6.11) i Attractors kursusområde i København (foruden konsulentvirksomhed drives der også en omfattende kursusvirksomhed). I kursusområdet er der en del små grupperum beregnet på gruppearbejde, coaching og møder mest møntet på kursisternes aktiviteter. Fire af disse rum er indrettet i scenografiske temaer: *Skovrummet*, *Buddhist rummet*, *Freud rummet* og *Det marokkanske rum*. De tilbyder forskelligartede æstetiske indtryk og er en stor kontrast til de 'almindelige' grupperum (se figur 6.12), de ligger iblandt. Det afbildede temarum er det marokkanske.

At dette rum gennem sin form og udtryk er et udvekslingsområde, der tilbyder andre socialitetsmodeller end det omkringliggende miljø blev klart gennem en personlig mødeoplevelse (se figur 6.13). Det var et uformelt møde mellem kursister (hvoraf jeg selv var den ene), men det var på kursets anden dag, så bekendtskabet var nyt. Efter mødet var der særligt to ting, der vagte min forundring. For det første: At jeg selv øjeblikkeligt tog skoene af og placerede mig i skrædderstilling på briksen. For det andet: At den ene medkursist under mødet lagde sig på gulvet til trods for, at han var 'gamemaster', dvs. ledede mødet. Den samme adfærd er svær at forestille sig udfoldet i grupperummet ved siden af det marokkanske – vist på figur 6.12.

Figur 6.11 Det marokkanske grupperum.

Figur 6.12 Et 'almindeligt' grupperum.

Figur 6.13 Rekonstruktion af møde i det marokkanske rum.

Som følge af den scenografiske indretning træder man som bruger ind i en anden mulig verden. En mikro-utopi, hvor det i det øjeblik er tilladt at gøre ting, som ville blive betragtet som underlige uden for dette udvekslingsområde Der opstår andre relationer og mellemmenneskelige interaktioner, man placerer sig anderledes, eventuelle magtforhold kan udjævnes for en stund. Som i Tolentinos 'danse-installation' opstår der i form af det marokkanske rum et *Mellemrum*, et frirum, der indbyder til noget andet end det gængse og omgivende.

Trin 5 på Æstetiktrappen tilbyder således et andet perspektiv på æstetikkens rolle i viden- og læringsmiljøer, hvor fokus er på at fremme og skabe *andre* mellemmenneskelige relationer frem for at udtrykke almen harmoni.

ÆSTETIKTRAPPENS RELEVANS OG TRIN 5 SOM GRUNDLAG FOR NYE EKSPERIMENTER

Med Æstetiktrappen præsenteres således fem perspektiver på æstetik, som kan anvendes til refleksion og dialog i participatory design processer i viden- og læringsmiljøer. Kategoriseringen starter ved overvejende praktiske og neutrale udtryk baseret på evolutionær psykologi og bevæger sig hen til komplekse udtryk baseret på kunstteorien relationel æstetik. Mads Nygaard Folkmann har ligeledes beskrevet et framework med en spændvidde fra det neutrale og praktiske til mere komplekse æstetiske udtryk. (Folkmann 2010) Folkmanns framework kan benyttes til evaluering af æstetik i design og illustreres vha. en x- og en y-akse. X-aksens yderpunkter benævner Folkmann henholdsvis *Non-surplus in appearance* relateret til *functionality* og *Surplus in appearance* relateret til *aesthetics*. Y-aksen går fra *Directly displaying the idea* til *Indirectly mediating the idea*. Gennem frameworket vises "..how an idea can be reflected in the design and how it can create a surplus of meaning…" (ibid.:51)

Den ide, der kan reflekteres gennem et design er netop det, jeg prøver at involvere brugere/interessenter i. Hvordan *deres* specifikke ide med baggrund i deres kontekst kan komme til udtryk i de fysiske miljøer og skabe en øget oplevelse af mening. Folkmanns framework retter sig imidlertid mod designere og deres egne designs eller mod evalueringen af færdige designprodukter og forudsætter, at der er en ide at evaluere og tage stilling til.

Situationen i rigtig mange viden- og læringsmiljøer er dog, at der sjældent er en bærende ide med de æstetiske tiltag eller manglen på samme. I hvert fald ikke en der er italesat. Derfor er der brug for et framework som Æstetiktrappen, der kan hjælpe med at italesætte ideen.

Som designer får man via trappen mulighed for at introducere æstetik set fra flere perspektiver og gennem flere logikker og derved 'forstyrre' brugernes egen opfattelse af, hvad æstetik er. Denne italesættelse af æstetikken skaber muligheder for at diskutere, hvilke æstetiske udtryk der er behov for i deltagernes specifikke kontekst, og om der evt. er behov for forskellige logikker i forskellige dele af et fysisk miljø.

De konkrete eksempler på logikker, som Æstetiktrappen tilbyder, har vist sig gavnlige som udgangspunkt for dialoger og refleksion i samtaler med brugere og interessenter, men har

ikke nået at spille en egentlig rolle i afhandlingens eksperimenter. Grunden til det er, at udviklingen af Æstetiktrappen og den kategoriseringsproces, dette indebar, fungerede som en afklaringsproces for mig selv i forhold til, hvilket æstetisk ståsted jeg fandt relevant og interessant at arbejde videre med. I de efterfølgende eksperimenter havde jeg således på forhånd valgt, at deltagerne skulle arbejde på trin 5 med den relationelle æstetiske logik, og der var derfor ikke behov for at tage stilling til dette i processen.

Brugen af den relationelle æstetiske logik på femte trin tilfører et perspektiv til design af rum, hvor betydningen og formålet ikke ligger i den almene æstetiske appel, men derimod er forankret i den måde udtrykket eller formens ekspressive karakter påvirker mødet mellem mennesker. Gennem denne påvirkning kan man arbejde med at skabe *Mellemrum* som intensiverede mellemmenneskelige udvekslingsområder, der adskiller sig fra det omgivende miljø ved at tilbyde andre rumlige udtryk.

Ved at betragte æstetik i rum som et mere ekspressivt aspekt frem for et 'pænt og harmonisk' udtryk, kan der skabes grobund for at arbejde aktivt med rum i hverdagen. Således kan æstetik i viden- og læringsmiljøer også omfatte midlertidige iscenesættelser, der fremmer og intensiverer en aktivitet. Dette, mener jeg, er et væsentligt bidrag til design af rum, som åbner for helt andre rumlige muligheder og for, hvilken rolle rum og æstetik kan spille i en organisation eller uddannelsesinstitutions hverdag.

De nye muligheder, den relationelle æstetiske logik åbnede op for, var således grunden til, at jeg fandt det relevant og væsentligt at sætte denne logik i spil i de efterfølgende eksperimenter.

Gennem operationaliseringsfasen og bekendtskabet med relationel æstetik, ændredes mit syn på æstetikkens ærinde i rum sig. I eksperiment 1-4 havde jeg arbejdet med æstetikken på trin 2: *differentierede æstetiske udtryk*, som skulle skabe alment pæne og harmoniske miljøer og på trin 3: *identificerbare æstetiske udtryk*, som brugere skulle have mulighed for at genkende sig selv i. Med inddragelsen af relationel æstetik fandt jeg det imidlertid mere relevant at arbejde med æstetikken som et virkemiddel, der kunne fremme eller skabe de sociale interaktioner/relationer, som blev anset som væsentlige i en bestemt kontekst. Derved ændredes mit syn på den æstetiske dimension af rum sig ligeledes. Fra et fokus på form, farve og materialer som æstetikkens 'grundsten' blev muligheden for bevægelse og placering, dvs. hele rummets infrastruktur og det denne lægger op til, en lige så vigtig del af den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Med dette nye syn på æstetikkens rolle i rum – styret af den relationelle æstetiske logik – Proceshjulet som processtruktur og Klangbundsmodellen som designramme etablerede jeg et forskningsprogram, inden for hvilket nye eksperimenter

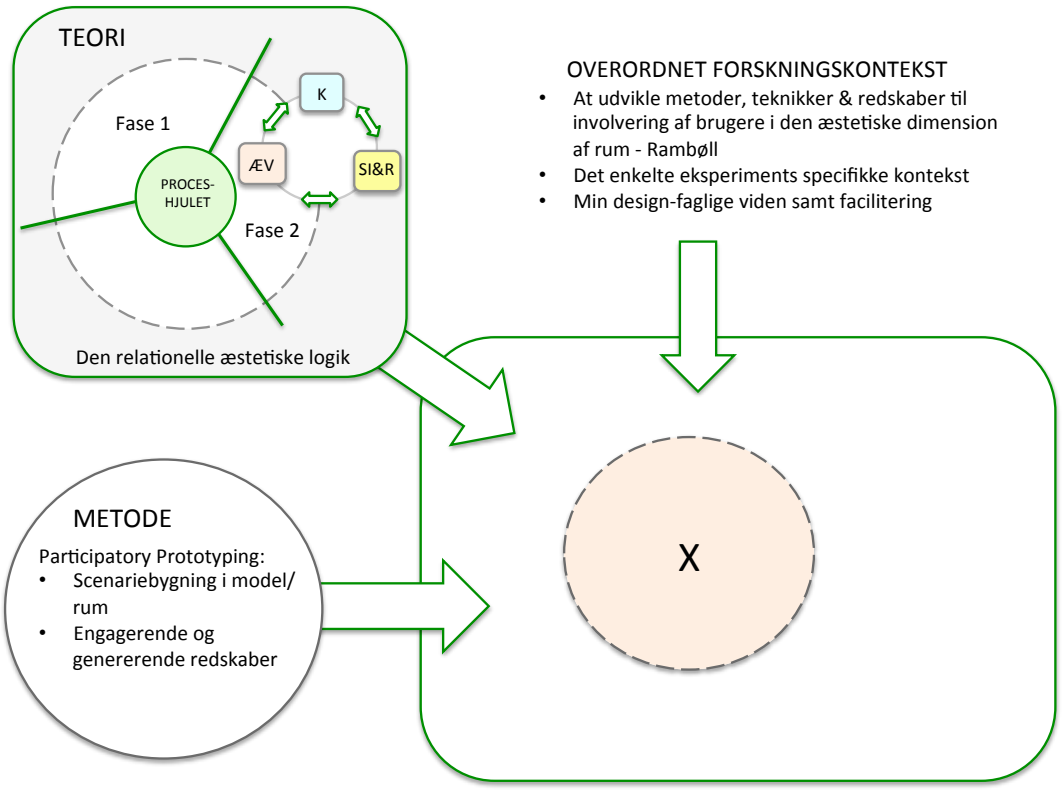
kunne iværksættes. I det følgende kapitel beskrives det etablerede program samt de tre eksperimenter, det afstedkom.

KAPITEL 7

Det etablerede program: eksperiment 5-7

DET ETABLEREDE PROGRAM

På baggrund af operationaliseringsfasen og forslaget til processtrukturen Proceshjulet, designrammen Klangbundsmodellen og frameworket Æstetiktrappen, etablerede jeg et program som ramme om de nye eksperimenter, jeg satte i værk (se figur 7.1). Ligesom eksperimenterne 1-4 udgjorde de en iterativ proces, hvor teknikker og redskaber blev afprøvet og videreudviklet.



Figur 7.1 Det etablerede program.

Proceshjulets teoretiske baggrund er som beskrevet i forrige kapitel funderet i Ole Thyssens (2005) begreb *dvælende sansning* og Ib Ravns beskrivelse af begrebet *mening*. Klangbundsmodellen bygger på et systemisk kontekstbegreb, relationel æstetik af Nicolas Bourriaud (2002) samt Carsten Fribergs (2006) tanker om *æstetisk værdi* og Gernot Böhmes (1993, 2008) *atmosfæreteori*. Metodisk var det stadig participatory prototyping, der var fokus på. I eksperiment 6 og 7 fik body storming og experience prototyping ligeledes stor indflydelse.

Som beskrevet i kapitel 6 var Æstetiktrappens kategorisering af æstetiske perspektiver med til at afklare min egen æstetiske positionering. Jeg valgte således at arbejde videre med den relationelle æstetiske logik på trin 5. Fokusset på at skabe eller fremme *andre* sociale interaktioner og relationer i viden- og læringsmiljøer var det jeg fandt relevant og interessant at gå videre med.

Anvendelsen af logikken på trin 5 betyder således, at brugerne skal inddrages i arbejdet med at skabe miljøer, der skiller sig ud fra omgivelserne, og som derved kommer med andre bud på virkeligheden – mikro-utopier eller Mellemrum (Bourriaud 2002). Mellemrummene kan potentielt 'forstyrre det normale' og igangsætte *andre* måder at interagere i arbejds- eller studie/skole sammenhænge.

Forskningsspørgsmålet samt de to underspørgsmål forblev de samme som i proto-practice fasen:

Hvordan kan brugere involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer?

- *Hvilke metoder, teknikker og redskaber kan befordre stillingtagen til den æstetiske dimension af rum?*
- *Ud fra hvilke kriterier kan brugere tage stilling til æstetiske kvaliteter i rum?*

Som beskrevet i kapitel 2, havde betydningen af spørgsmålenes ordlyd imidlertid ændret karakter undervejs og var nu knyttet til den relationelle æstetiske logik. Den *æstetiske dimension* af samt *æstetiske kvaliteter* i rum dækkede således ikke længere kun over visuelle og taktile kvaliteter, men ligeledes over bevægelse og placering. Dermed lagde besvarelsen af spørgsmålene op til anvendelsen af andre metoder, teknikker og redskaber end proto-practice fasens eksperimenter.

EMPIRI KNYTTET TIL DET ETABLEREDE PROGRAM

Kun eksperiment 5 foregik i Rambøll regi i denne fase. Det var med to praktikanter ansat hos Attractor i Aarhus. Eksperiment 6 foregik med fire medarbejdere – to innovationskonsulenter, en bygningsansvarlig og en arkitekt i Greve Kommune. Eksperiment 7 forgik i regi af et projekt, der skulle udvikle fremtidens erhvervsskole, og deltagerne var i alt 17 undervisere, elever og projektmedarbejdere fra fire forskellige erhvervsskoler.

- *Eksperiment 5*: praktikanter fra Attractor i Aarhus (en workshop af ca. 5 timers varighed, videofilmet)
- *Eksperiment 6*: Greve Kommune (to workshops á 3 timers varighed, videofilmet)
- *Eksperiment 7*: Next EUD (1 workshop á 3 timers varighed, videofilmet)

Eksperiment 5

Undersøgende opmærksomhed & scenariebygning

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

Eksperiment 5 havde to deltagere, Søren og Morten, som begge på det tidspunkt var praktikanter ved Attractor i Aarhus. Praktikanterne var universitetsstuderende – Søren studerede psykologi og Morten kommunikation. Begge var ansat et halvt år, hvor de bl.a. hjalp konsulenterne med forhåndenværende opgaver i forberedelsen af arbejdet hos kunder. Til tider deltog de ligeledes aktivt i faciliteringen af diverse processer for offentlige og private virksomheder.

Jeg valgte at afholde en workshop med dem, da de modsat Attractors andre medarbejdere kunne afsætte den tid, der var brug for til at afprøve de modeller, redskaber og forskellige opgavetyper, jeg fandt relevante at undersøge. At planlægge en workshop med dem frem for en 'kunde' gav mig desuden mulighed for at rette fokus fuldt ud på processen frem for på resultatet og kundens forventning til dette. Ligeledes gav det mig undervejs en frihed til at reflektere sammen med de to deltagere og lade deres input spille ind på processen.

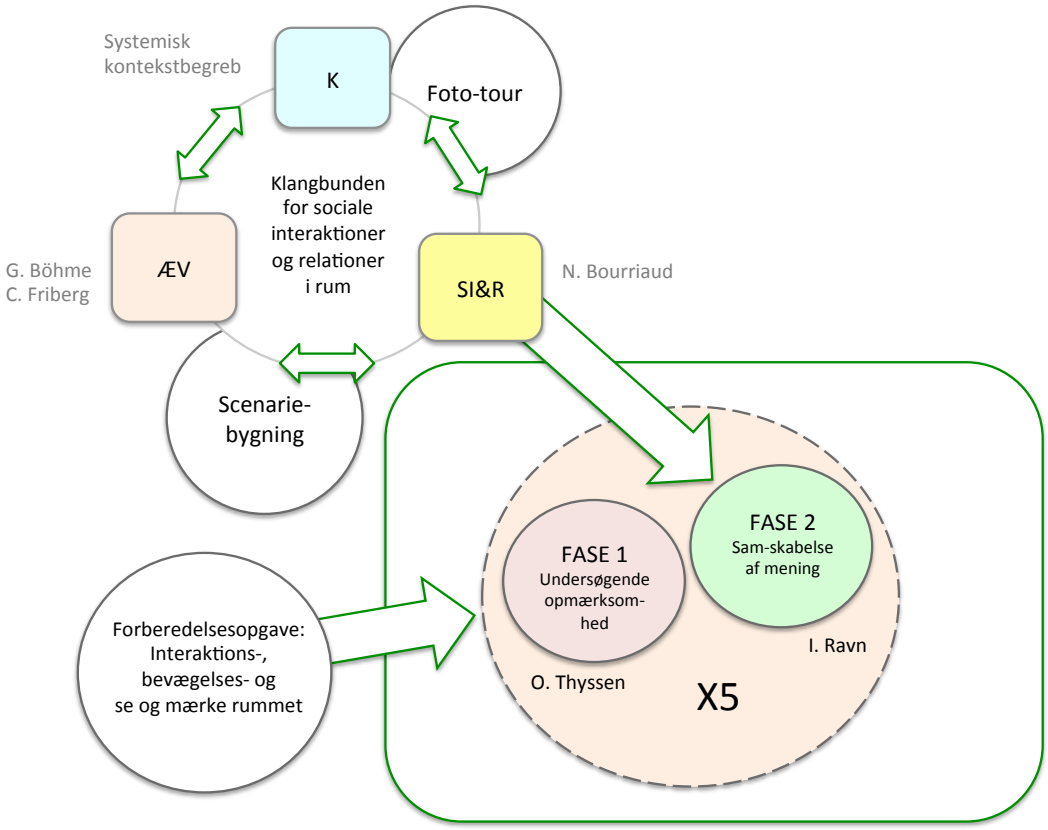
I Attractors kontor- og undervisningsfaciliteter i Aarhus indgår fem grupperum – rum hvor kursister kan arbejde, hvor der afholdes coaching samtaler og interne møder. Disse grupperum var på det tidspunkt ikke – som grupperummene i virksomhedens kursusområde i København – blevet indrettet med særlige kendetegn. Men der havde længe været et ønske om at 'gøre noget ved' grupperummene. Denne workshop tjente senere som inspiration og opstart af en intern proces, hvor grupperummene i Aarhus blev indrettet med forskellige temaer.

Workshoppens varighed var ca. 5 timer og blev gennemført på en dag.

Dokumentationsform: videooptagelse af hele workshoppen.

TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

I dette eksperiment satte jeg for første gang det etablerede program i spil. Proceshjulets to første faser blev afprøvet som overordnet struktur for workshoppen illustreret ved FASE 1 og FASE 2 i figur 7.2, som ligeledes viser de teoretiske og metodiske tilgange, der blev sat i spil i eksperiment 5.



Figur 7.2 Illustration af den teoretiske og metodiske tilgang, der informerede eksperiment 5.

Fase 1 *undersøgende opmærksomhed* indeholdt en forberedelsesopgave, som skulle udføres på egen hånd hjemme og på arbejdspladsen. Den handlede om at skærpe deltagernes opmærksomhed på deres fysiske omgivelser og derved tune dem ind på workshoppens tema. Opgaven dannede således en del af grundlaget for arbejdet med rum og æstetik i fase 2.

I fase 2 *samskabelse af mening* blev Klangbundsmodellen sat i spil sammen med teknikkerne foto-tour og scenariebygning. Foto-tour relaterede sig til Klangbundsmodellens kontekst-punkt og havde det formål at finde ud af, hvad Atractor 'står for'. Den skulle derudover skabe et fælles udgangspunkt for resten af processen. Scenariebygning relaterede sig til modellens to andre punkter: sociale interaktioner/relationer og æstetiske virkemidler. Den havde det

formål at få deltagerne til at tage stilling til den æstetiske dimension ved at arbejde konkret med både taktile og visuelle virkemidler samt muligheder for placering og bevægelse.

Jeg havde på forhånd bestemt, at Søren og Morten skulle arbejde med Æstetiktrappens 5. trin. Dvs. med en relationel æstetisk logik. Fase 2 handlede således om at 'sam-skabe' meningsfulde æstetiske udtryk/indretninger med fokus på at fremme *andre* sociale interaktioner og relationer, end Attractors øvrige rum gjorde.

Formålet med eksperimentet var således at:

- afprøve Proceshjulet som overordnet ramme for participatory design processen
- afprøve om Klangbundsmodellens tre punkter befordrer et fokus på både kontekst, sociale interaktioner/relationer og æstetiske virkemidler
- undersøge om teknikken scenariebygning gør arbejdet med og stillingtagen til æstetiske virkemidler konkret og håndterbart for deltagerne
- øge fokusset på at skabe et fælles udgangspunkt for processen

BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 5

UNDERSØGENDE OPMÆRKSOMHED

Inden første workshop fik de to deltagere som før skrevet en forberedelsesopgave med overskriften 'Dvælende opmærksomhed'. Formålet med øvelsen var at rette Søren og Mortens opmærksomhed mod sociale interaktioner, bevægelsesmønstre, infrastruktur og taktile/visuelle kvaliteter i rum (disse opmærksomhedspunkter relaterede til to af Klangbundmodellens punkter: sociale interaktioner/relationer og æstetiske virkemidler (se figur 6.3), som der skulle arbejdes med i fase 2). I løbet af tre dage skulle Morten og Søren prøve at have en øget sansemæssig opmærksomhed på rum/fysiske miljøer med de tre nedenstående opmærksomhedspunkter in mente. Et punkt pr. dag.

Opgaven lød:

1. Dag et handler om *interaktionsrummet,* hvor opmærksomheden skal rettes mod sociale interaktionsformer og stederne for interaktionen både på arbejde og hjemme (de hjemlige interaktionsformer kan give inspiration til andre typer af interaktion på jobbet).
2. Dag to har fokus på *bevægelsesrummet*. Her er opmærksomheden rettet mod rummet mellem genstande og møbler, og hvordan man bevæger sig i dette rum, hvilke

bevægelsesmønstre opretholdes bl.a. af rums infrastruktur skabt af fx møblers placering.

3. På dag tre drejer sig om at *se og mærke rummet*. Her er fokus rettet mod genstande og møblers formsprog, materialerne de er lavet af, og hvilke farver der er til stede i rummet. Deltagerne opfordredes til at røre ved ting og overflader og på den måde anvende deres taktile sans.

I opgaven blev deltagerne opfordret til at skrive notater og evt. tage billeder. Det havde de dog ikke gjort og begrundede det med, at det var for svært at have fokus på dette i en travl hverdag.

Men på spørgsmålet om det var muligt at have opmærksomhed på sine omgivelser som anført i opgaven svarede Søren: "Jeg synes godt, man kan have opmærksomhed…fx hvor samtaler fungerer, hvor det er naturligt at stoppe op og snakke…. Fx i gangen herude altså…kold og…der er ikke sådan, hvad kan man sige… en undskyldning for at stoppe op, og hvis man gør det, begynder det at blive akavet, men hvis man gør det ved kaffemaskinen, hvor man ligesom har en funktion med at gå derhen… så er det ligesom mere i orden at snakke sammen… så det åbner op for nogle andre samtaler." (17.00)

Derefter spurgte jeg, om man kan adskille tingene som i forberedelsesopgaven. Morten syntes, det var svært: "Der er nogle ting, der spiller sammen, når man eksempelvis ikke føler, det er nærværende at snakke ude i den gang der… der fornemmer jeg, at det både er rummets form og … det er måden at stå over for hinanden, der måske spiller ind på, at det ikke er behageligt at føre en samtale" (18.00)

Jeg spurgte ligeledes, om de havde bemærket noget nyt pga. opgaven. Morten mente, at han godt kunne have undret sig over, hvorfor gangen (samme som i de ovenstående citater) ikke befordrede en samtale, men han ville ikke have tænkt nærmere over hvorfor.

Da de ikke havde skrevet noget ned på forhånd, bad jeg dem om at gøre det. De skrev ned hver for sig og delte derefter deres tanker.

Søren vendte tilbage til kaffemaskinen og påpegede, at 'funktion' er en væsentlig faktor. Hvis der er en kaffemaskine, lægger man sit bevægelsesmønster efter den og ved, at andre gør det samme.

Morten reflekterede over forskellen mellem receptionens fællesområde beregnet til kursisterne og Attractors fælleskontor. Han funderede over, om det var vores handlinger, der skaber rummene, samtalerne og samarbejdet – altså det vi konkret gør i dem – eller om det er 'kulturen', der definerer, hvordan vi ser på et rum. Dvs. hvorvidt bevidstheden om at fx kursusområdet er til kursister påvirker vores oplevelse af området. I forhold til *det æstetiske*

reflekterer han videre: ”Jeg sidder og tænker det (æstetiske) som en forskel… altså et æstetisk udtryk er en forskel fra noget, som…normalt bare ikke bliver observeret. Som fx de rum i København (grupperum i kursusområdet)…det er jo en forskel fra de andre rum….og så er det den kultur inde i det rum, der gør, at man agerer på en bestemt måde.” (29.30)

Derefter berettede Morten om en episode, hvor en Attractor medarbejder havde fødselsdag, og man derfor spiste frokost sammen i det rum, vi afholdt workshoppen i (se figur 7.3). I dette rum stod et stort bord med en organisk formet bordplade, og der var sat et billede af en pejs op på væggen Rummet gik under navnet ’pejsestuen’, som refererede til dengang Attractor havde til huse i egne lokaler et andet sted i Aarhus, hvor netop dette bord stod i et rum med en rigtig pejs.

Under frokosten havde Morten hørt flere nævne, at det var som i gamle dage. Morten påpegede, at årsagen til, at Attractor medarbejderne følte sig hjemme i dette rum, var pga. bordet og billedet af pejsen og videre: ”Det skaber nogle associationer til at – det er ligesom ’dengang’. Det har jo ikke noget med rummet at gøre.. det er den her fysiske genstand (bordet).” (31.00)

Efter denne øvelse – fase 1 – hvor fokusset havde været på sociale interaktioner, bevægelsesmønstre og genstandes betydning for oplevelsen af et rums atmosfære, gik vi videre til fase 2 og arbejdet med at sam-skabe mening gennem æstetiske virkemidler.

Figur 7.3 Morten og Søren der arbejder ved det organiske bord.

SAM-SKABELSE AF MENING

FOTO-TOUR

Fase 2 – samskabelse af mening – startede med en øvelse, der fokuserede på, hvilken kontekst de grupperum, som var temaet for scenariebygningen, skulle indgå i. Formålet med øvelsen, kaldet foto-tour, var at få de to deltagere til at indsamle indtryk og visuelt materiale, som kunne bruges til at reflektere over, hvilke værdier og normer Attractor 'står for'. Søren og Morten blev derfor sendt ud for at finde tre eksempler på noget, de mente Attractor står for og tre eksempler på det modsatte (det modsatte kan ofte skabe et andet perspektiv og dermed sætte fokus på andre aspekter). De skulle indsamle dette i Attractors lokaler og nærliggende miljø. Øvelsen resulterede i, at Søren og Morten definerede følgende punkter.

Noget Attractor *ikke* står for:

Søren:

- Et traditionel møderum som står for en **klassisk mødestruktur/samtalestruktur**
- Diplomer – **at få et bevis og så er 'den hjemme'**

Morten:

- Elevator – **helt fast fremgangsmåde**
- Kantineborde og stole som står meget ens – **Ensartethed**

Noget Attractor står for:

Søren:

- Skyen (en stor lampe med form som en sky) – af Søren døbt *den foranderlige samtaleskaber*, bryder ens forestillinger om, hvad en lampe kan være – **bryder forventningerne**
- 'Regnbue-rundasen' (en miniudgave af Aros regnbuen, som man kan sidde i) – **andre samtalemuligheder**
- 'Stribe' i kopirummet (nogen har sat en stribe forfejlede fotokopier op på væggen med sjove kommentarer) – **humor**
- Scrum-board med omformulering af 'strategisk forretningsudvikling' til 'tragisk forretningsudvikling' – **humor/sort humor**

Morten:

- **Respekt for individualitet og faglig udvikling**
- Miljøet omkring Atractors kursusområde – utrolig **højt til loftet**. Citerer Jacob Storch: ”Vi ved hvor vi vil hen, vi ved bare ikke præcist hvordan.”
- Et kursuslokale efter en aktiv dag – Morten mener det står for **mulitivers**
- Nisse i et hjørne (i september) – her kan man **få lov at være 'skæv' – humor**
- En juleøl der stod i reolen – **frihed**, fordi den kan få lov at stå der

Punkterne blev skrevet ned på post-it lapper og i den videre proces tjente de som fælles udgangspunkt for scenarierne. Scenarierne blev holdt op mod punkterne enten ved, at jeg spurgte om Søren og Morten mente, at det de havde bygget svarede til disse værdipunkter eller ved, at de selv refererede til dem.

SCENARIEBYGNING

Teknikken scenariebygning gik ud på, at deltagerne vha. materialer skulle indrette grupperum i modeller af pap. Formålet med øvelsen var at afprøve om *scenariebygning* kombineret med Klangbundsmodellen kunne befordre sam-skabelse af rum, der lagde op til og understøttede andre sociale interaktioner/relationer end omgivelserne.

Allerede i starten af workshoppen introducerede jeg Klangbundsmodellen. Jeg forklarede, at jeg gerne ville have dem til at veksle mellem modellens tre punkters kontekst (punkterne fra foto-touren), sociale interaktioner/relationer og æstetiske virkemidler (se figur. 6.3), mens de byggede. Derved kunne de undervejs reflektere over, hvordan elementerne kunne tænkes ind.

TRÆ-RUMMET

Søren gik med det samme over til materialerne og ledte og valgte ud. Morten var lidt mere tilbageholdende i forhold til disse, men startede derimod med at klippe billeder ud (jeg havde medbragt 100Billder i fotokopieret format – et billedsæt bestående af 100 fotos med forskellige motiver) og placerede et billede af en målskive på gulvet i samme rum, som Søren satte træpinde ind i (se figur 7.4). Inden Søren gik i gang med at arbejde med træet i rummet udbrød han ”forhindringsbane!” og var tydeligvis sporet ind på udendørsleg fra starten.

Figur 7.4 Træ-rummet.

De blev enige om et træ-tema, som de syntes målskiven faldt fint ind i. Da de havde bygget rummet, spurgte Morten: ”Hvad (be)fordrer det af samarbejde… eller hvad (be)fordrer det af interaktion?” (00.9.21) Søren svarede, at det befordrede andre interaktionsmuligheder, da man ”laver det til en udendørs leg inde i rummet” (00.09.25), hvor man kan klatre. Og videre: ”..på en eller anden måde så er det at bryde normal interaktionsmønstret …noget, der giver en anden måde at interagere på, end man normalt ville…” (00.15.34)

Morten tilføjede om billedet af skydeskiven på gulvet: ”…den gør jo allerede, at du ikke har lyst til at sætte dig herover… (pegede på gulvet uden for billedet af skydeskiven).” (00.16.17)

Søren begyndte at snakke om at lave siddepladser i træstammerne. Mulige utraditionelle siddepladser, således at træstammerne var møblerne.

Jeg prøvede at få dem til at forholde sig til de farver og materialer, de havde valgt. Til det sagde Morten, at det var et naturtema. Spiren på væggen var et symbol på, at ”her vokser viden”. I forhold til hvad træet gør i rummet fortsatte Morten: ”Bryde interaktionsrummet – interaktionsformen…” (00.19.06) Jeg spurgte: ”…ved at?...” Morten: ”Ved at have træ på en anden måde, ved at have noget du kan interagere med ud over – altså lidt a la sådan en

kaffemaskine – at du har en grund til at komme derind, og så har du noget, du sådan kan bruge til at interagere med… altså fx den der stolpe i midten, hvor der er forskellige plateauer….” (00.19.35)

Søren kom med forslag til stole, der hang i grenene, og at man kunne have et bord i midten med stikkontakter osv. og han fortsatte: ”Det kunne være sjovt at arbejde opad i stedet for hele tiden at flade ud, når man sidder inde i rummet. Det kunne måske skabe en anden mødestruktur, end man er vant til… så det bryder ligesom op for de normale konventionelle rammer at sidde til et møde på og måske også manifestere sig på andre måder – hvilke aftaler man kommer frem til, hvordan man snakker sammen, hvordan spiller det ind på magtforholdet.” (00.20.09)

Jeg spurgte ind til træet som materiale, kunne det have været noget andet? Søren mente træet var vigtigt, fordi det mindede om leg – om dengang man kravlede i huler.

Som svar på spørgsmålet om, hvordan de syntes rummet passede til Attractors værdier (dem de fandt frem til via foto-tour øvelsen), udtalte Søren: ”Jeg synes, det bryder interaktionsmønstrene…den klassiske mødestruktur. Det lægger op til noget fri fantasi, og det lægger op til nogle, altså….ja vi kommer derind med et formål, men hvordan vi når derhen, fordi vi kommer ind til noget andet end man egentlig havde regnet med… altså man forventer ikke at se sådan et rum her i en anerkendt konsulentvirksomhed, så det bryder med nogle forudindtagede indstillinger til ting. Så jeg tænker det ryster lidt rundt i folk og måske gør dem åbne over for nogle nye ting… på en eller anden måde.” (00.21.07) Og videre: ”….den bærende tanke… Der ligger en varm humor i, at man ligesom går tilbage til det her indre barn, på en eller anden måde, der leger.” (00.22.20)

Mens Søren fortalte, gik Morten i gang med næste koncept.

KUGLE-RUMMET

Morten placerede en halvkugle i det næste rum (se figur 7.5) og begrundede den på følgende vis: ”..i stedet for samlet om et bord, så har du egentlig ikke noget fysisk foran dig, men sådan at det bare (be)fordrer samtalen…” (00.22.29)

Figur 7.5 Kugle-rummet.

Jeg spurgte ind til valget af skindet, som Morten havde placeret i halvkuglen, og han sagde, at den bare ikke skulle være gennemsigtig – det kunne være alt muligt. Jeg spurgte ham derefter, hvad det materiale, man puttede ind i halvkuglen, skulle udtrykke, og han svarede: ”Det er sådan et intimt rum på en eller anden måde, hvor fx der er mange af opgaverne derude (i forbindelse med kursisterne), der handler om at interviewe hinanden – coaching…alle de her processer, som leder op til at komme frem til noget udvikling og sådan noget. Det kunne være et fint samtalerum…” (00.23.08)

Jeg spurgte ham så, om det var lige meget, hvad der var inde i halvkuglen. Til det svarede han: ”Nej, selvfølgelig ikke. Men jeg tænkte først over konceptet...” (00.23.32)

Herefter spurgte jeg, om han kunne finde noget, som kunne passe i den intime boble og Morten spurgte: ”..som er i Attractors ånd?” (00.24.00) Hvorefter han spurgte Søren om, hvad han tænkte angående materialet i halvkuglen: ”Hvad ville du have det godt med, hvis du satte dig ind i en cirkel sammen med mig og skulle snakke?” (00.24.35)

Søren svarede ikke på spørgsmålet, men spurgte i stedet, hvor stor rundkredsen var, om der skulle kunne sidde to eller ti. (00.25.06) Jeg opfordrede dem til at prøve at placere nogle figurer i halvkuglen.

Morten svarede, at han forestillede sig 5-6 personer, og at man skulle kunne sidde der uden at overtræde privatsfæren. Derefter gik snakken på, at det kunne være et coaching-rum uden stikkontakter. Et rum der ikke opfordrede til brug af computer, fordi som Morten bemærkede: ”Her er det samtalen, der er i fokus.” (00.25.58)

Jeg opfordrede Morten til at gå videre med at finde ’indmad’ til halvkuglen (00.29.40), og han fandt et blødere materiale.

POST-IT RUMMET

Søren gik i gang med post-it rummet, mens Morten snakkede færdig om kugle-rummet. Derefter spurgte Morten: ”Er du i gang med det næste Søren…?” Til det svarede Søren: ”… jeg konceptudvikler bare lidt løbende her… tænkte at nu kunne vi lave et post-it tema på væggen …bare tapetsere det med post-it… så folk de kan bare skrive på… så man kan se ideerne over længere tid… blive ved med at videnudvikle og tilføje.” (00.26.29)

Søren klæbede post-it lapper op på væggene (se figur 7.6), mens Morten fortalte om en ’samtale-stol’, han havde set, hvor man kunne sidde afslappet med ansigtet mod hinanden. Morten: ”…det tænkte jeg, det var også meget interessant som sådan en samtale-metaforik… hvad gør det egentlig ved samtalen, at du kan sætte dig utrolig afslappet og så stadigvæk være nærværende.” (00.27.22)

Morten placerede en playmobil-figur i det rum, som Søren var i gang med og viste dermed, at han deltog i bygningen af scenariet, om end lidt mere eftertænksomt og tilbageholdende end Søren, som var i fuld gang med post-it lapperne. Efter de var klæbet op overvejede Søren, hvad der mere skulle være i rummet: ”Der skal være et eller andet mere, der bryder måden, man går på og er i rummet på, fordi det der (post-it lapperne), det sidder bare…” (00.32.00)

Jeg spurgte, om de ting, de fandt på deres foto-tour kunne hjælpe? Morten svarede: ”Jo, men det synes jeg også, at der sådan er bygget lidt ind i det indtil videre.” Og Søren fortsatte: ”Ja, men jeg tænker også, at de der ideer ude fra printerrummet er ligesom at drage den der uformelle tone ind i det… og humoren... at man kan inddrage den også.” (00.33.14)

Figur 7.6 Post-it rummet.

Dernæst prøvede jeg at få dem til at forholde sig til, hvad rummene skulle bruges til – coaching, gruppearbejde eller møde. Morten pegede på kuglen: ”Jeg tror ikke den her vil være god til mødet… man skal have en uformel dagsorden… her handler det om, at vi bare skal snakke.” Søren: ”Det tror jeg også…” (00.34.11)

Morten begyndte pludselig at bygge et bord i post-it rummet. Det blev meget højt i forhold til playmobil-figurerne. Han forklarede: ”Det er ikke sådan et afslappende rum… jeg forestiller mig, at man går ind her… hurtigt med ideer… 5 minutters møde og ud igen.” (00.35.20) og videre: ”Hvis man forestiller sig sådan en post-it, der bare er tapetseret… så er det sådan et rum, hvor man sådan skal have mod på at gå derind… fordi det stresser, og øjnene slapper jo ikke af… der er hele tiden et eller andet, der bliver stimuleret, så kunne det være meget sjovt at sige, her er det ikke meningen du skal sætte dig ned i en stol og læne dig tilbage og slappe af, her der står du op, og vi stresser endda den måde, du tror, du skal stå op på, ved at du skal gå op en skammel, hvis du ikke er høj nok… her går tingene hurtigt.” (00.38.03)

Jeg opfordrede dem til at finde nogle skamler, hvilket de gjorde, hvorefter de stillede playmobil-figurerne op på dem.

Da de havde bygget tre scenarier bad jeg dem om at reflektere over rummet med træet ud fra Klangbundsmodellen.

Søren mente, at hvis man kunne sætte sig i forskellige etager og ved borde, der stak ud fra stolpen i midten brød det med den normale mødestruktur. (00.48.35) I forhold til sociale interaktioner og relationer befordrede rummet desuden en uhøjtidelig måde at mødes på og en legende kommunikation mellem mennesker, som pillede den lineære tænkning ud af folk. (00.50.04) Han mente også rummet havde indflydelse på: "..især magtstruktur… det er noget, der ligesom siver lidt ud i sandet, kunne jeg forestille mig… hvor sidder man henne som leder i sådan et rum der? Man kan jo ikke sidde for enden af et bord… der er ikke noget, der ligesom indikerer, at du er den, der styrer" (00.50.32)

I forhold til bevægelsesmønstre og placeringer udtalte Søren, at man kunne kravle og klatre rundt og hoppe over noget. Man kunne ikke bare gå fra A til B.

Hvortil Morten konkluderede, at rummet brød normale bevægelsesmønstre.

Jeg bad dem skrive deres refleksioner ned på post-it lapper til videre brug. Jeg havde en ide om, at begreberne kunne kategoriseres eller lignende. Det startede Søren og Morten derfor på, hvilket medførte, at Søren blev meget optaget af at udvikle en matrix, som kunne rumme denne kategorisering. Denne matrix endte dog med at blive meget abstrakt og kompleks, og vi sluttede workshoppen der.

AFSLUTTENDE EVALUERING AF WORKSHOPPEN

Afslutningsvis evaluerede vi processen. Søren og Morten mente, at forberedelsesopgaven – *dvælende opmærksomhed* – som de skulle udføre på egen hånd havde været svær at forholde sig til, da de havde for travlt med andre ting. Derudover mente Morten, at det med materialerne havde været sværest at tage stilling til fordi: "…hvad med materiale… det er en helt ny verden at tænke på…" (00.14.11)

Søren syntes, foto-touren var en sjov øjenåbner. Især var det interessant at finde ting, der ikke havde med Attractor at gøre, og han mente, at han måske godt kunne begynde at gå og spotte lidt mere af den slags fremover.

På spørgsmålet om, hvad de syntes om at bygge scenarier, svarede Søren, at det var sjovt. En spændende måde at gå til det på.

Morten fortalte, at han havde prøvet noget lignende, hvor man skulle bygge et 'elektronisk device' til hovedbiblioteket i Aarhus, men at der i den workshop havde været stort fokus på det tekniske. Han tilføjede: "Men den her måde med at arbejde med 'inspiration cards' (de 100 billeder), og se hvad det giver af muligheder, det er sådan set meget sjovt, og så prøve at koble det til interaktionsformer og relationer… det har været lidt nyt for mig. Men egentlig

noget som jeg tror vil blive ved med at jage os… det vil i hvert fald jage mig selv resten af livet, hvor man tænker, hvad er det, der gør, at man har lyst til at indgå i specifikke dialoger og samtaler og sådan noget i det rum her, man sidder i." (00.16.58)

Til det spurgte jeg: "Man kan sige, at du får koblet rummet på…?" Morten: "Bestemt." Og Søren tilføjede: "… hvad fordrer rummet for mig fysisk og sådan rent kommunikativt og i relation til andre…?" (00.17.38)

Jeg spurgte: "Er det noget, I synes, I har fået øjnene mere op for?" Søren svarede: "Det synes jeg da." (00.17.46) Og Morten fortsatte: "Ja, fordi jeg kan godt huske, da vi startede heroppe (som praktikanter hos Attractor), da blev vi gjort meget opmærksomme på, at i kursuslokalerne der går en dame rundt og sørger for, at blomsterne bliver passet, og at der er lys i de små fyrfadslys…og det var ligesom det, så var det ligesom, så fraskrev de sig det, for nu er det pænt og imødekommende… og så tror jeg ikke, der blev sagt så meget andet end det. Og det (workshoppen) har da helt klart sat nogle tanker i gang om, hvad kan der mere ske ved at gøre lidt mere… eller ændre… eller ja…" (00.17.48)

Jeg spurgte, om de syntes, det med at gå ud og finde noget, der repræsenterede Attractor og modsat, kunne bruges som ramme for det videre arbejde med rummene. Morten svarede: "Ja, det kan man godt… det sætter lige sådan et baggrundstema… nu ved vi, hvad det er for nogle rammer, vi har og skal arbejde inden for." Og Søren fortsatte: "Jeg havde jo en ide om, at Attractor bryder med de traditionelle former og former for kommunikation, så jeg gik ud og fandt nogle ting, der handlede om at bryde traditionelle former for interaktion… og det var det samme, som jeg forsøgte at gøre i de her rum, så på en eller anden måde var det nogle ting, jeg allerede havde en ide om, at jeg ville gå ud og… at det netop var det, jeg ville beskæftige mig med." (00.19.34)

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 5

AT TUNE IND PÅ BEVÆGELSESMØNSTRE, INTERAKTIONER OG ÆSTETISKE KVALITETER

I eksperimentets fase 1 – undersøgende opmærksomhed – blev deltagerne tunet ind på workshoppens tema, der som før nævnt var ideer til æstetiske udtryk/indretninger af grupperum, der kunne fremme *andre* sociale interaktioner/relationer, end dem virksomhedens nuværende fysiske rammer befordrede. Som i eksperiment 2 og 3 blev opgaven givet på forhånd via en forberedelseopgave.

Opgaven førte til refleksioner over, hvordan genstande og steder lægger op til forskellige mellemmenneskelige interaktioner, og hvordan det æstetiske kommer til udtryk i hverdagen. Søren var bl.a. optaget af kaffemaskinens betydning for, hvilke bevægelsesmønstre der opstod i et kontormiljø, og hvordan kaffemaskinen samtidigt gav en 'undskyldning' for at komme i snak og interagere med andre. I modsætning til dette refererede han til, at den kolde gang, vi også havde oppe at vende i samtalen, *ikke* lagde op til, at man stoppede op for at sige mere end højst nødvendigt.

Morten reflekterede over, om det er vores samtaler og samarbejde, det vi konkret gør i rummene, der definerer vores opfattelse af dem, eller om det er kulturen. Eftersom kulturen ofte vil spille en meget stor rolle for vores samtaler og samarbejde giver denne modstilling måske ikke umiddelbart mening, men den viser, at han reflekterede over de sociale interaktioner og relationer, rummene skal være ramme om.

Endvidere havde han en meget fin tanke om, hvad det æstetiske er: "…. et æstetisk udtryk er en forskel fra noget som… normalt bare ikke bliver observeret." Morten mente dermed helt på linje med Dewey (Shusterman 1992), at et æstetisk udtryk er noget, der skiller sig ud fra hverdagens trummerum, tiltrækker sig opmærksomhed og giver en oplevelse. Modsat de hverdagsindtryk vi af vane dårligt registrerer. Det æstetiske får os rystet ud af den praktiske tilgang til verden, som Thyssen (2005) beskriver, og får os til at bemærke nuancer og undersøge detaljer i vores omgivelser. Morten refererede her til grupperummene i Attractors kursusområde i København: "Som fx de rum i København… det er jo en forskel fra de andre rum… og så er det den kultur inde i det rum, der gør, at man agerer på en bestemt måde." (29.30)

Derudover kommer Morten i tanke om episoden i 'pejsestuen', hvor flere af de deltagende Attractor medarbejdere refererede til deres tidligere 'pejsestue'. Her resonerede Morten sig frem til, at det jo ikke var selve rummet, men genstandene i det, i det her tilfælde det organiske bord, der skabte associationer til tidligere tiders atmosfære.

Gennem øvelsen reflekterede både Søren og Morten således over, hvordan man påvirkes af og agerer/interagerer forskelligt i rum afhængigt af deres indretning. De forstod, at et rums genstande spiller en stor rolle for påvirkningens karakter og var således opmærksomme på de 'ecstasies' (Böhme 1993, 2008), genstandene udstrålede, og at den samlede udstråling genererede en oplevet atmosfære. (Ibid. 1993, 2008) Umiddelbart virkede det, som om Søren og Morten via forberedelsesopgaven var tunede ind på temaet på forhånd til trods for deres manglende noter og billeder.

Forberedelsesopgaven og den efterfølgende samtale førte således som ønsket til refleksioner over, hvordan vi påvirkes af rum og genstandene i dem samt, hvordan rum er ramme om og kan befordre social interaktion.

SAM-SKABELSE AF EN KONTEKSTUEL MENING

Fase 2 *(sam-skabelse af mening)* blev indledt med en opgave, hvor Morten og Søren skulle tage billeder med deres mobiltelefoner i Attractors lokaler og nærmiljøet omkring dem. Øvelsen var knyttet til Klangbundmodellens kontekstpunkt, som handler om de værdier og normer, der gør sig gældende i konteksten. Derfor skulle billederne udtrykke perspektiver på, hvad Attractor står for og ikke står for. Med andre ord skulle Søren og Morten prøve at indkredse, hvad der karakteriserede Attractor og evt. skulle afspejles i grupperummene. Gennem øvelsen kom en række værdibegreber frem, som tegnede et billede af Attractor som et sted, hvor man godt må være lidt 'skæv', hvor der er plads til individet, humoren og det, som er anderledes. Et sted hvor det ikke er det strømlinede og den faste fremgangsmåde, der præger dagligdagen.

I denne visuelle 'refleksion' og associationsproces, hvor Søren og Morten fotograferede ting, de enten forbandt eller slet ikke forbandt med Attractor, fandt de elementer med *kontekstuelle aspekter*. (Ravn 2008: 64) Dvs. aspekter de fandt meningsfulde, fordi de kunne se, hvordan disse kunne indgå i den større kontekst eller helhed, som Attractor er. Det skæve, det individuelle og humoren var brikker, der ifølge Morten og Søren passede ind i Attractor-helheden og dermed gav mening.

I foto-tour øvelsen blev de fysiske omgivelser således anvendt som en form for engagerende og genererende 'redskab', der gennem associationer skabte tanker om og refleksioner over, hvad der gav mening i den kontekst, grupperummene skulle fungere i.

Gennem sammensætningen af de elementer/værdiord, de hver især kom med, fik Søren og Morten skabt en fælles kontekstuel mening at arbejde ud fra og et fælles udgangspunkt for resten af processen. Ligeledes kunne de holde deres scenarier op imod værdiordene og således tjekke efter, om scenarierne 'holdt'.

BRUGEN AF MATERIALER OG ÆSTETISK VÆRDI

Den næste øvelse i fase 2 var scenariebygning i model. Søren og Morten arbejdede begge koncentreret med materialer og modeller. Søren arbejdede med en meget legende og intuitiv tilgang, Morten med en mere eftertænksom og reflekterende. Hele vejen igennem havde de en

dialog i gang om det, de foretog sig og tænkte. De stillede ligeledes hinanden spørgsmål om, hvad scenarierne befordrede og var optaget af de interaktionsformer, de tre rum skabte eller fremmede.

I forhold til træ-rummet var Søren fx optaget af, hvordan det kunne påvirke magtstrukturen og en leders relation til de andre i rummet, hvis man kunne placere sig opad – vertikalt frem for horisontalt – og dermed umuliggøre lederens traditionelle plads for bordenden.

Morten mente, at billedet af skydeskiven på gulvet (se figur 7.4) gjorde det naturligt at placere sig *på* skiven frem for i et hjørne af rummet. Derved, mente han, den opfordrede brugere til en bestemt placering i rummet. Angående kugle-rummet mente Morten, at halvkuglen uden bord i midten og uden mulighed for at bruge computer ville sætte *samtalen* og dermed relationen i fokus.

Gennem byggeprocessen forholdt Søren og Morten sig således til placerings- og bevægelsesmuligheders betydning for mellemmenneskelig interaktioner og relationer.

Brugen af materialerne havde to ærinder i denne øvelse. Den ene var som engagerende og genererende redskaber, der hjalp tanker på vej i forhold til hvordan rum, genstande og deres placering påvirker mellemmenneskelige interaktioner og relationer. Den anden var som konkrete sansemæssige elementer, der kunne bruges i udformningen af scenarierne. Undervejs i processen snoede disse to ærinder sig mellem hinanden og udøvede en gensidig påvirkning, som gør det svært at adskille dem.

Generelt forholdt Søren og Morten sig intuitivt til brugen af materialerne ved at vælge materialer ud fra de associationer, de knyttede til dem. På spørgsmålet om, hvorfor træet var vigtigt i rummet (træ-rummet), svarede Søren, at det var det, fordi det mindede om leg. De associationer til leg, som Søren knyttede til træets overflade og form blev overført til rummet og gav anledning til et *legende* udtryk. Således var træet både et genererende redskab og et sansemæssigt element i rummet.

At Søren ønskede et legende udtryk var tegn på, at han tillagde det *legende* udtryk æstetisk værdi. (Friberg 2006) Det man tillægger æstetisk værdi er ifølge Friberg *noget*, der stemmer overens med ens kulturelle og sociale baggrund. Søren tillagde i dette tilfælde *legende udtryk* en værdi bl.a. på baggrund af de associationer, leg vakte hos ham – barndomsminder om at klatre i træer og opholde sig i det fri. Dette kom derpå til udtryk i hans valg af materialer og mellemmenneskelige interaktionsformer.

Man kan således til dels sige, at det var Sørens sociale og kulturelle baggrund – minder og oplevelser – der bestemte, hvilke udtryk og dermed materialer han tillagde værdi og således valgte at benytte i scenariebygningen.

Men kun til dels, for Søren tog også med sit lege-tema udgangspunkt i de værdiord, der i foto-tour øvelsen blev knyttet til Attractor. Her er værdier som: *det skæve, højt til loftet, frihed* og *humoren* tæt knyttet til leg. Den æstetiske værdi opererer således på to niveauer: Et niveau som er knyttet til deltagernes egne præferencer, betinget af deres egen sociale og kulturelle baggrund, fx i valget af lege/skov-temaet. Samt et andet niveau med udspring i den Attractor-kontekst de er en del af *her og nu*, og det de mener giver mening i denne.

Både Søren og Morten mente, at værdierne fra foto-tour øvelsen blev ført videre i scenarierne. I post-it rummet mente de fx, at 'striben' i kopirummet var inspiration til at meddele sig på væggene samt det uformelle og humoren.

Så selvom deres måde at bruge materialerne på umiddelbart virkede tilfældig, refererede de begge til de værdiord, de mente karakteriserede Attractor og mente selv, de var med i deres overvejelser.

Det rige udvalg af materialer befordrede, at Søren og Morten skabte detaljerede og stemningsfyldte scenarier. Scenarierne blev ligesom i eksperiment 4 meget konkrete, men de blev ikke traditionelle. Fokusset på at skabe *andre* relationer og interaktioner mellem mennesker havde ligeledes ført til *andre* æstetiske udtryk.

TRE RELATIONELLE ÆSTETISKE UDTRYK

Gennem teknikken scenariebygning og den vekselvirkning mellem brug af materialer, dialog og refleksion, den lagde op til, fik Søren og Morten sam-skabt tre relationelle æstetiske rum-koncepter. Rum-koncepter, der gennem æstetiske virkemidler fremmede *andre* sociale interaktioner og relationer end det omgivende miljø.

Ligesom danseren og performancekunstneren Julie Tolentino (se kapitel 3) skabte et værk, hvor fokus ikke var beregnet på selve installationen eller hende selv, men på den relation, der blev skabt mellem hende og en dansepartner fra publikum, skabte Søren og Morten også rum, hvor fokusset var på de mellemmenneskelige relationer og interaktioner, der skulle foregå i rummet. Træ-rummet, kugle-rummet og post-it rummet blev ikke til ud fra tanken om at skabe behagelige, harmoniske rum men ud fra, at de skulle tilbyde noget andet end kontekstens gængse fysiske rammer og dermed skabe en klangbund for andre sociale interaktioner og relationer blandt dem, der skulle bruge rummene i dagligdagen.

PLAYMOBIL-FIGURERNES ROLLE

Brugen af playmobil-figurerne var inspireret af 'dukketeater-teknikken' beskrevet af Binder (2010) og Brandt et al. (2013). Teknikken er en del af Enacting (se kapitel 4) og går ud på, at man i idegenereringssammenhænge anvender/skaber en lille scene og gennemspiller situationer vha. dukker. I eksperiment 5 var der ikke lagt vægt på, at deltagerne skulle gennemspille scener. Her skulle figurerne bidrage med forestillingen om et menneskeligt perspektiv i scenarierne. Ved at placere figurerne på forskellig vis i modellerne kunne deltagerne vise og dermed konkretisere rummets formål. Hvor dukkerne i dukketeater-teknikken bruges til at konkretisere en situation, bruges figurerne i scenariebygningen til at konkretisere formålet med scenariets æstetisk udtryk.

KLANGBUNDSMODELLEN

Klangbundsmodellens tre punkter blev sat i spil gennem workshoppens opgaver og øvelser.

Foto-tour i egne omgivelser satte fokus på *konteksten* og det, der gav mening i denne. De værdiord, der opstod gennem øvelsen, blev som beskrevet brugt som referencepunkter gennem udviklingen af rum-koncepterne.

Scenariebygning knyttede sig til de to andre punkter *sociale interaktioner/relationer* og *æstetiske virkemidler*. Som beskrevet i det ovenstående tog deltagerne i denne øvelse stilling til den æstetiske dimension af rum – formsprog, materialer, farver, bevægelses- og placeringsmuligheder – som en *helhed*. I stedet for kun at forestille sig anvendelsen af virkemidlerne ud fra billeder, som tilfældet var i eksperiment 2 og 3, arbejdede Søren og Morten konkret med materialer og skabte gennem Klangbundmodellens fokuspunkter tre prototyper på rum, der både tog højde for kontekst, æstetiske virkemidler og sociale interaktioner og relationer. Klangbundsmodellen dannede således en ramme for en participatory prototyping proces, idet deltagerne blev involveret aktivt i idegenerering og fremstilling af designforslag. (Brandt et al. 2013, se kapitel 4)

Imidlertid syntes jeg, at der gennem processen manglede et specifikt fokus på punktet *sociale interaktioner og relationer*. Der blev reflekteret over dem i konstruktionen af scenarierne, men der havde ikke været en øvelse, hvor deltagerne undersøgte, hvilke interaktioner/relationer de ønskede at fremme eller skabe – med andre ord, hvilke interaktioner/relationer de mente gav mening i konteksten.

PROCESHJULET SOM OVERORDNET STRUKTUR

Proceshjulet blev afprøvet som den overordnede struktur for workshoppen. Det kan indeholde de teknikker og redskaber, man mener er gavnlige for processen. Strukturen sigter imod at skabe et fokus på en dvælende, undersøgende opmærksomhed, sam-skabelse af mening og dernæst en konkretiseringsfase, som dog ikke bliver berørt i dette projekt.

Ved at give Morten og Søren forberedelsesopgaven blev deres syn på rum skærpet. Morten bemærkede således, at han måske nok tidligere kunne undre sig over, at et rum ikke befordrede en samtale, men han ville ikke have tænkt over *hvorfor*. Med andre ord hvilke elementer, der kunne være årsag til det. Gennem øvelsen begyndte han at overveje dette, og jeg vil mene, at selvom Søren og Morten måske ikke helt benyttede sig af en *dvælende* opmærksomhed, fik hjemmeopgaven og den efterfølgende dialog på workshoppen dem alligevel til at bemærke rum og reflektere over det på måder, de ellers ikke gjorde i hverdagen.

Et fokus på Thyssens dvælende opmærksomhed og æstetiske tilgang til verden (Thyssen 2005) foranledigede således indsigter, man i en travl hverdag ikke har tid til at være opmærksomme på.

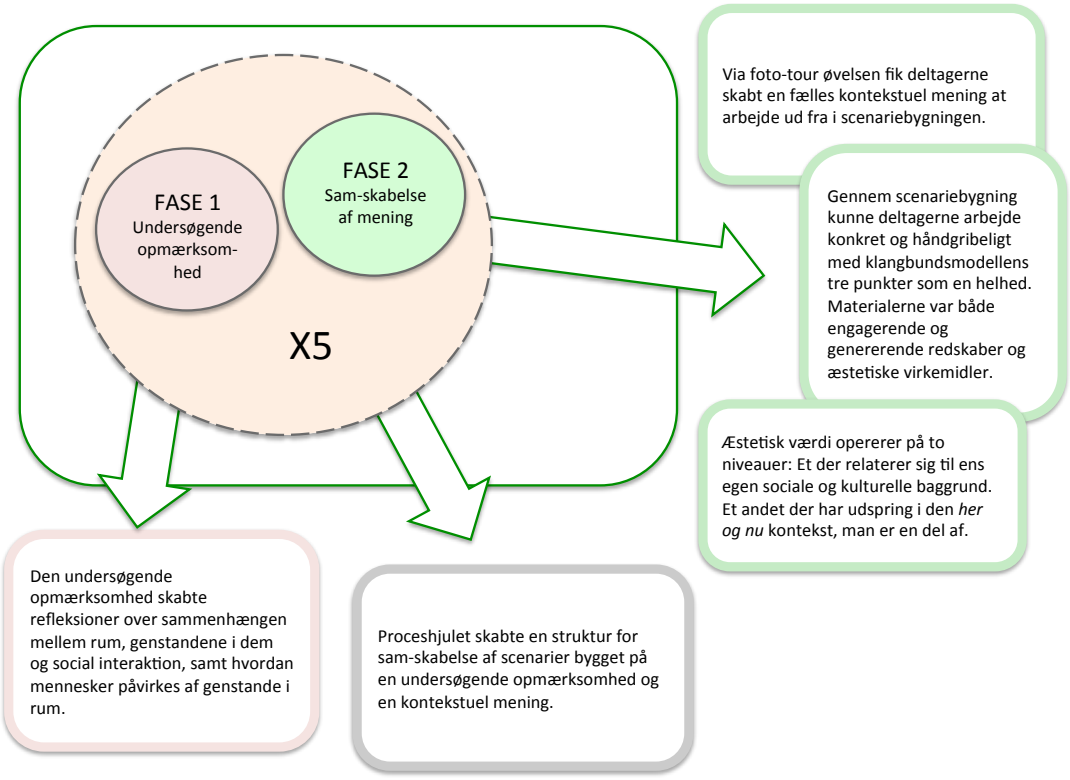
I sam-skabelsesfasen blev der skabt tre scenarier, som tydeligt viste Søren og Mortens tanker og ideer. De tre scenarier blev sam-skabt ud fra værdibegreber, der gav mening i konteksten. De ville alle tre være brugbare som startskud for den sidste og 3. fase i Proceshjulet, som omhandler konkretiseringen af tanker og ideer til virkelige indretninger.

Under evalueringen af processen gav begge deltagere udtryk for, at de ville tage erfaringer fra processen med sig efterfølgende. Morten udtalte: ”… det vil i hvert fald jage mig selv resten af livet, hvor man tænker, hvad er det, der gør, at man har lyst til at indgå i specifikke dialoger og samtaler og sådan noget i det rum her, man sidder i.” (00.16.58), og i forlængelse af det tilføjede Søren: ”… hvad (be)fordrer rummet for mig fysisk og sådan rent kommunikativt og i relation til andre…” (00.17.38)

Jeg vil således mene, at Proceshjulet skabte en brugbar struktur for participatory design processen, som førte til prototyper af æstetiske udtryk, der gav mening i konteksten.

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 5

Den nedenstående illustration (se figur 7.7) viser resultatet af de teoretiske og metodiske tilgange, der blev sat i spil i eksperiment 5.



Figur 7.7 Illustration af det out-put eksperiment 5 genererede.

Den undersøgende opmærksomhed i Proceshjulets fase 1 skabte refleksioner over, hvordan rum og genstandene i dem kan befordre social interaktion samt, hvordan vi som brugere påvirkes af de specifikke genstande, der er i rum.

Billederne fra foto-tour øvelsen førte til værdiord, som karakteriserede Attractor. Via dem fik deltagerne skabt en fælles kontekstuel mening og et fælles udgangspunkt at arbejde ud fra i scenariebygningen. Det fælles udgangspunkt fungerede ligeledes som en form for evalueringsgrundlag, som Søren og Morten holdt de færdige scenarier op imod for at se, om de levede op til værdierne.

Deltagerne forholdt sig til materialernes æstetiske værdi på to niveauer: Et niveau der relaterer sig til ens egen sociale og kulturelle baggrund. Samt et andet niveau med udspring i den *her og nu* kontekst, man er en del af på et givent tidspunkt.

Scenariebygning gjorde det muligt for deltagerne at arbejde konkret med Klangbundsmodellens tre punkter som en helhed. Materialerne fungerede både som engagerende og genererende redskaber, der igangsatte tanker om mulige sociale interaktioner/relationer og som konkrete æstetiske virkemidler. Fokusset på den relationelle æstetiske logik – at skabe eller fremme *andre* sociale interaktioner/relationer – medførte ligeledes *andre* æstetiske udtryk.

Gennem en participatory prototyping proces tog deltagerne således stilling til både æstetiske kvaliteter, sociale interaktioner/relationer og kontekst i udformningen af scenarierne.

Via Proceshjulets to faser befordredes således en undersøgende opmærksomhed på fysiske rammer samt en sam-skabelse af æstetisk mening gennem brugen af Klangbundsmodellen og teknikken scenariebygning. De tre rum-koncepter, der opstod, var egnede som inspirationsgrundlag for konkrete indretninger i hjulets tredje fase – konkretiseringsfasen.

De væsentligste indsigter fra eksperiment 5 var:

- En undersøgende opmærksomhed kan øge refleksionsniveauet.
- Der kan skabes en fælles kontekstuel mening/et fælles udgangspunkt at arbejde ud fra, som i tillæg kan fungere som evalueringsgrundlag.
- Den æstetiske værdi opererer på to niveauer: Ens egen kulturelle og sociale baggrund samt den *her og nu* kontekst, man er en del af på et givent tidspunkt.
- Scenariebygning gjorde det muligt for deltagerne at tage stilling til æstetiske virkemidler, der kunne skabe *andre* sociale interaktioner/relationer, hvilket førte til *andre* ikke-traditionelle æstetiske udtryk.
- Klangbundsmodellen fungerede som ramme for participatory prototyping processen ved at befordre arbejdet med æstetiske kvaliteter, sociale interaktioner/relationer og kontekst som en helhed.
- Proceshjulets to faser skabte en struktur, der befordrede en undersøgende opmærksomhed og en sam-skabelse af æstetisk mening.

Eksperiment 6

Innovationskoreografier & scenariebygning i rum

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

Dette eksperiment omhandlede udviklingen af et koncept til et innovationsrum i Greve Kommune. Kontakten til kommunen blev formidlet af en konsulent hos Attractor, men derudover var der ingen relation til Rambøll overordnet, bygherrerrådgivningen eller Attractor. Meningen med innovationsrummet var, at det skulle bruges af alle kommunens medarbejdere i arbejdet med innovative processer. Formålet med eksperimentet var at undersøge, hvordan æstetiske virkemidler kunne befordre innovation i denne kontekst.

Der var fire deltagere, som alle var ansatte i kommunen: A (mand), som arbejdede med organisatorisk udvikling og innovation; K (mand), der var bygningskonstruktør og ansvarlig for kommunens bygninger og rum; M (mand), som arbejdede med innovation og T (kvinde), der var arkitekt.

Processen var delt over to workshops af tre timers varighed. Igennem begge workshops arbejdede vi i det rum, som skulle omdannes til innovationsrum. Rummet fungerede på det pågældende tidspunkt som 'festsal' ved forskellige arrangementer såsom julefrokost, jubilæer m.m.

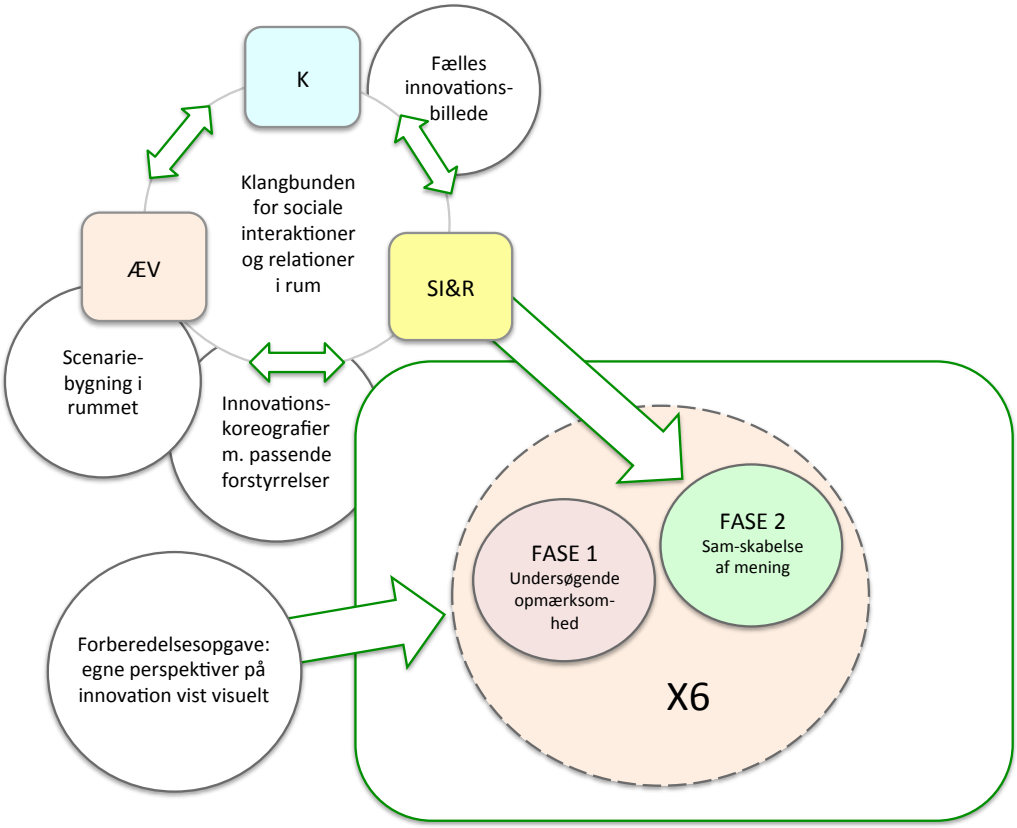
Dokumentationsform: videooptagelser af begge workshops. (Bilag 19-23: opgave- og agendabeskrivelser samt noter til introduktion.)

TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

Da jeg efter eksperiment 5 fandt, at Proceshjulets to faser var anvendelige som struktur for participatory design processen, og at brugen af Klangbundsmodellen sammen med scenariebygning gjorde det muligt for deltagerne at sam-skabe konkrete bud på scenarier/rumkoncepter med fokus på både kontekst, sociale interaktioner/relationer og

æstetiske virkemidler, førte jeg disse videre til eksperiment 6 uden ændringer. Den teori, der var gældende for eksperiment 5, var således også gældende for eksperiment 6. Det eneste nye, der blev introduceret i dette eksperiment på det teoretiske område, var det systemiske begreb 'passende forstyrrelse' (se kapitel 3). Den 'passende forstyrrelse' bygger på Maturanas tanker om, hvordan en forstyrrelse tilført af noget udefrakommende kan medføre en forandring i et 'system' (se kapitel 3). Da konteksten i dette eksperiment var et innovationsrum i en kommune og derfor skulle lægge op til andre processer og måder at samarbejde på, ville jeg gerne arbejde med rummet som forstyrrelse af det overordnede 'system' – i dette tilfælde kommunen. Derfor blev den 'passende forstyrrelse' introduceret. Passende dækker som nævnt over, at det ikke drejer sig om forstyrrelsen i sig selv, men at den skal målrettes konteksten. Forstyrrelsen må hverken være for stor eller for lille. Er den for stor lukker 'systemet' af og er den for lille har den ingen effekt. 'Forstyrrelsen' ligger implicit i den relationelle æstetiske logik, da det at skabe rum for andre sociale interaktioner/relationer, end dem omgivelserne lægger op til, ligeledes er en forstyrrelse af det overordnede 'system'. Fænomenet bliver imidlertid tydeligere, hvis det italesættes som en 'passende forstyrrelse'.

Metodisk skete der imidlertid flere ændringer (se figur 7.8). Forberedelsesopgaven i fase 1 ændredes fra at have opmærksomhed på interaktions-, bevægelses- og se og mærke-rummet (eksperiment 5) til at have fokus på begrebet innovation.



Figur 7.8 De teoretiske og metodiske tilgange, der informerede eksperiment 6.

Begrebet skulle undersøges ved, at deltagerne fandt og medbragte billeder, som skulle danne grundlag for den første øvelse i fase 2, hvor der skulle sam-skabes et fælles udgangspunkt for den videre proces. Øvelsen byggede derved til dels på foto-tour øvelsen beskrevet i eksperiment 5.

I fase 2 ville jeg desuden gerne skærpe fokusset på de sociale interaktioner og relationer, deltagerne ønskede at fremme i innovationsrummet og forberedte derfor en øvelse, der lagde op til dette. Øvelsen tog udgangspunkt i scenariebygning, men med et begrænset antal materialer, da det ikke var hele rum-konceptet, der skulle undersøges, men kun forskellige muligheder for mellemmenneskelig interaktion/relationer gennem rummets infrastruktur (den måde det er muligt at bevæge og placere sig i rummet).

Derudover ønskede jeg at afprøve, om scenariebygning med materialer kunne overføres i fuld størrelse til selve rummet frem for på modelplan. Det ville føre til kropslige erfaringer i rummet, som ikke var mulige i arbejdet med modeller.

Eksperimentets formål var således at:

- Afprøve om man ved brugen af medbragte billeder kan sam-skabe et fælles udgangspunkt for innovation i konteksten.
- Afprøve om fokusset på sociale interaktioner og relationer kunne øges gennem arbejdet med innovationskoreografier.
- Afprøve om scenariebygning i rummet øger deltagernes bevidsthed om brugen af æstetiske virkemidler i rum samt bidrager med kropslige erfaringer.
- Undersøge begrebet ’passende forstyrrelse’ i forhold til rum.

BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 6

Workshop 1

INNOVATIONSBILLEDER

Som indledning til workshop 1 fik deltagerne tilsendt en forberedelsesopgave, som gik ud på, at de individuelt skulle undersøge og tage stilling til, hvad begrebet innovation betød for dem. De skulle finde fem billeder hver, der enten konkret eller metaforisk viste dette. Billederne var udgangspunktet for den første øvelse på workshoppen, der bestod i at sam-skabe et fælles ’billede’ af, hvad innovation var i deres kommunale kontekst. Formålet med ’innovationsbilledet’ var at skabe et fælles udgangspunkt for arbejdet med

innovationsrummet. Øvelsen skulle således afsluttes med, at de blev enige om begreber/temaer, som de mente var væsentlige, at rummet støttede op om.

Efter en kort introduktion fra mig angående Ph.d.-projektet, mit syn på æstetik og klangbundmodellens tre punkter gik deltagerne i gang. Først arbejdede de i grupper to og to og præsenterede deres billeder for hinanden. Øvelsen foregik stående ved en væg (se figur 7.9). Først satte det ene medlem af gruppen et af sine medbragte billeder op på væggen, fortalte hvad det stod for og noterede dette på en post-it lap. Havde den anden i gruppen et billede, der relaterede sig til dette, føjede han/hun billedet til. Hvis ikke lavede vedkommende en ny billedgruppe.

Figur 7.9 A og K (gruppe 1) præsenterer deres billeder for hinanden.

Fra billedgrupperingerne skulle de til sidst vælge de tre perspektiver ud (se figur 7.10), som de fandt mest relevante at arbejde videre med og præsentere dem for den anden gruppe.

Gruppe 1, som bestod af K og A, var optaget af, at de mennesker, der skulle arbejde i rummet, skulle have den rette mentale stemning, og A sagde: "…vi tænkte, at noget der kunne være godt for et rum, når man snakker innovation, det er, at det er med til, at de mennesker, der går ind i det, får den rette mentale tilstand til det, de nu engang skal gøre." (00.32.40) Dette supplerede K med en bemærkning om, at for at kunne tænke innovativt skal sanserne sættes i gang, fx gennem lys og lyd. Ligeledes må man træde ud af hverdagens 'ensporet-hed': "…det er ligesom, man skal træde ud af den hverdag, man er i og træde ind i en ny sindstilstand, en ny stemning sammen med de mennesker, man nu engang skal gøre det

sammen med… og det kræver noget mentalt…", hvortil A sagde, at det er som om: "… man nærmest skal sluses ind (i denne tilstand)..." (00.34.33)

Figur 7.10 Udvalgte innovationsbilleder.

Under øvelsen opstod der en dialog ud fra gruppe 2's ene tema, som gik på fastholdelse af ideer. A blev især optaget af dette og byggede videre herpå. Han talte om vigtigheden af at gribe og favne ideer. Kommunen stillede krav til medarbejderne om at producere og drifte, men A mente dog, at der også skulle være tid og plads til at gribe og favne ideerne og føre dem videre. A: "… da tænker jeg meget at… rummet på den facon jo… kan være sådan en oase…" (00.48.00) og videre: "Hvor arbejdsbordet og det almindelige møderum... det er der, hvor man drifter-agtigt, og så kan man træde ind i det rum og tage den der anden kasket på… hvor man er mere i et andet 'mode', og hvor tingene måske hænger på væggen, og man kan sige 'hvor var vi henne sidste gang?'… nå, det var her. Hvor rummet på den facon har noget dokumenterende… man kan gå fra det, og så kan man komme tilbage, og så kan man sige nå, det var der vi var… den form for griben og fangen." (00.48.12) A refererede til kunstneriske processer, hvor værket hele tiden er tilgængeligt (frem for at alt er digitaliseret). Dette førte videre til en snak om fastholdelse af ideer og idegenererende processer. Med sine kommentarer fik A skabt et fokus på *processen*, som blev ført videre gennem hele

workshoppen. Efter en dialog frem og tilbage blev de fire deltagere enige om følgende punkter, som de mente var vigtige, at innovationsrummet understøttede:

- bearbejde og fastholde ideer
- den rette stemning
- det tværfaglige
- at turde bryde med normer
- dialog og proces

A mente, at punkterne tegnede et billede af et langt mere processuelt rum, end de møderum kommunen ellers havde, som alle var traditionelt indrettede med et mødebord og stole omkring.

INNOVATIONSKOREOGRAFI

I næste øvelse, som jeg kaldte *innovationskoreografier*, skulle deltagerne gennem brugen af udvalgte genstande og materialer reflektere over, hvilken *infrastruktur* (muligheder for placering og bevægelse i rummet), der kunne støtte op om ønskede sociale relationer og interaktioner i innovationsrummet.

De skulle med andre ord få ideer og tage stilling til, hvordan bevægelse, placering og 'infrastruktur' kunne skabe muligheder for sociale interaktioner og dannelse af relationer, som kunne fremme innovationsprocesser i rummet. Jeg stillede dem i den forbindelse følgende spørgsmål:

- Hvordan kan man også sidde, stå, gå, ligge, tale sammen, kommunikere, reflektere….?
- Hvilke muligheder kan man skabe eller lukke vha. møbler/genstandes placering?

Til øvelsen fik deltagerne udleveret en æske med materialer pr. gruppe (se figur 7.11). Den indeholdt træklodser, vatrondeller, flamingokugler, playmobil-figurer, et sæt billedkort (den ene gruppe fik 100 Billeder og den anden IDEOs metodekort, hvor der er billeder på den ene side. I udgangspunktet var tanken, at jeg kunne sammenligne de to billedsæt og se, om det ene fungerede bedre end det andet. Men da hver gruppe kun arbejdede med det ene og det gik godt begge steder, kunne der ikke konkluderes noget). Derudover var der modellervoks til rådighed. Materialerne var valgt ud fra, at der både skulle være noget blødt, hårdt, rundt og firkantet samt et materiale de kunne forme efter behov. Playmobil-figurerne tog jeg med fra

eksperiment 5, da de havde vist sig velegnede til at tilføre det imaginære rum et menneskeligt perspektiv.

Figur 7.11 Æske med materialer, der skulle benyttes til innovationskoreografi-øvelsen.

Øvelsen skulle foregå på følgende måde:

1. Træk et billedkort og lad det inspirere dig til innovationskoreografier, der tilbyder forstyrrelser
2. Brug materialerne som 'byggeklodser'
3. Tegn opstillingen op på papir og gå til næste

Afslutningsvis skulle de udvælge to 'skitser', som de skulle arbejde videre med til næste workshop.

I øvelsen indgik refleksioner over, hvad der kunne være 'passende forstyrrelser' i deres kommunale kontekst. Derfor introducerede jeg det systemiske begreb 'passende forstyrrelse' (se kap. 3, systemiske begreber), som noget de skulle tænke med i udvælgelsen af deres 'koreografier'.

Figur 7.12 De to grupper arbejder.

Deltagerne gik i gang og arbejdede to og to i de samme grupper som i øvelse 1. I gruppe 1 tog K det processuelle rum op igen og begyndte at tale om, at der var masser af plads til zoner i rummet. Han snakkede om zoner, man kunne flytte rundt med. Om muligheden for at flytte noget fra et sted til et andet med det formål at give ro til dialog. A tegnede et zoneinddelt rum og lagde derpå skitsen væk.

De snakkede lidt videre og vendte tilbage til skitsen, de lige havde lagt væk. Herefter arbejdede de udelukkende ud fra den, som de kaldte grundskitsen og inkorporerede i den de forskellige zoner, de mente skulle repræsenteres i rummet. De brugte kortene som inspiration til zoner gennem hele processen og omsatte de tanker og refleksioner, som kortene genererede til skitser. Via billedkortene blev de inspireret til at tænke begrebet tryghed ind (00.19.37) og reflekterede over, hvad det egentlig bestod af i forhold til rum.

A sagde: ”Så hvad er tryghed i rum?” (00.20.00)

K: ”Det er omgivelserne igen… det er jo, at man føler, man kan… at man ikke bliver væk i det.” (00.20.08)

Dialogen fortsatte et stykke tid, og A foreslog til sidst, at trygheden kunne symboliseres ved en port: ”…når du træder ind ad den port så skal du være tryg… du er ikke bange, når du træder ind… vedkommende der tager imod dig er en god vært… men rummet i sig selv er også en god vært.” (00.23.24)

De mente, at porten skulle have forskellige farver for at kunne favne forskellige mennesker (se figur 7.13).

Figur 7.13 Gruppe 1 arbejder med toolboxen og innovationskoreografier. 'Porten' ses her i modellervoks i farverne rød, gul og blå.

Gruppe 2 nåede igennem tre forskellige skitser og brugte billeder og især træklodser aktivt til at skabe forskellige inddelinger af rummet. De tog også udgangspunkt i *processen*. De forestillede sig, at man startede ét sted, når man kom ind i rummet (00.09.28) og brugte en playmobil-figur til at illustrere vejen gennem rummet. T indskød, at lyset kunne ændre sig gennem processen og sagde: "Måske følger lyset dig (M som styrede figuren)…" (00.09.50)

M og T blev således i tanken om det processuelle rum, og hvordan møblerne kunne støtte op om det, der skulle foregå i rummet. M sagde: "…så man ligesom kan bevæge sig rundt alt efter, hvad processen lægger op til." (00.23.15)

T sad noget af tiden med et billede i venstre hånd og byggede med højre. (00.28.29) Hun byggede siddepladser i forskellige højder og placerede menneskene på dem. M supplerede ved at placere en vatrondel mellem de klodser, T satte op og siden sætte et menneske på den. "Noget blødt at sidde på," sagde han (00.28.46), og de var enige om, at det bløde var godt i rummet.

De snakkede undervejs om, at forstyrrelsen eksempelvis kunne være den utraditionelle måde at sidde på.

M: ”…at man bliver tvunget ind i en anden stemning… ved at sidde i sådan noget (peger på det de har bygget)… frem for at sidde rundt om et bord…” (00.30.30)

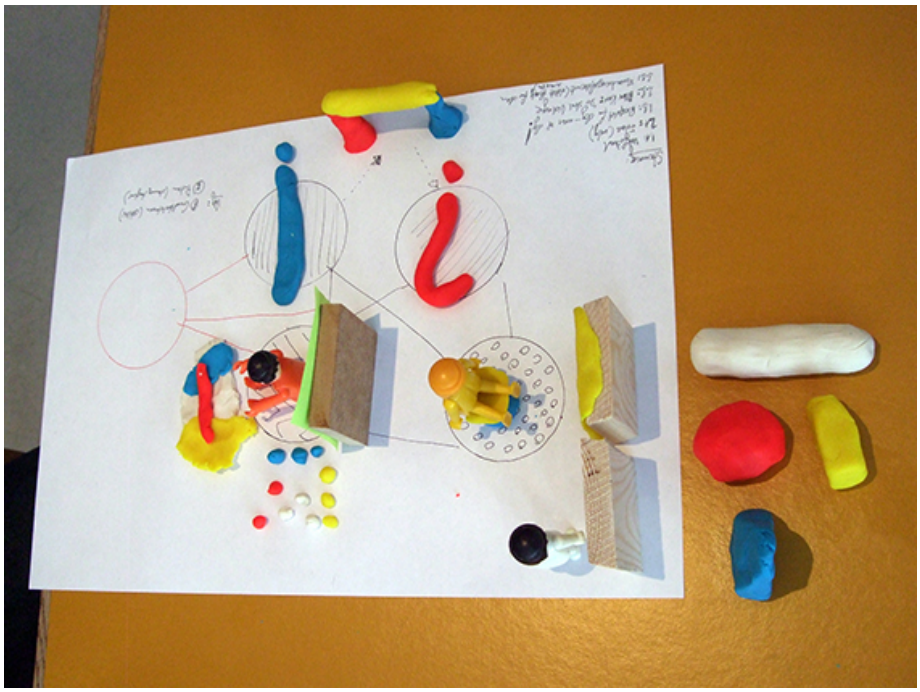
Figur 7.14 Gruppe 2 arbejder med toolboxens materialer og billeder – innovationskoreografier.

Figur 7.15 Gruppe 2 arbejder med toolboxens materialer og billeder – innovationskoreografier.

Grupperne skulle som nævnt til slut vælge to skitser ud, som de gerne ville arbejde videre med. De skulle desuden tænke over, hvilken stemning skitserne lagde op til – fx legende, alvorlig m.m. (00.37.00)

I udvælgelsesprocessen var K og A straks enige om, at selve grundstrukturen for deres rum skulle føres videre. Derefter mente K, at 'porten' var vigtig: "…når vi har vores base som grundstrukturen… som giver os et miljø som arbejdsredskab… er det vigtigt at… den bliver bygget op af, at vi kommer ind i nogle rammer, hvor vi egentlig føler os gearede til og trygge til det, vi skal til at lave." (00.37.57)

Ud over grundstrukturen med zoneopdeling valgte de at arbejde videre med 'porten' (se figur 7.16). Den stemning, de gerne ville opnå, var tryghed. 'Porten' symboliserede ligeledes respekt både for den enkelte person og for processen. Derudover mente K også, at den symboliserede fokus. (00.44.14) A spurgte, hvad han mente med fokus, og K svarede: "For du egentlig kan komme i gang med alt det, man nu skal, skal man være mentalt klar… det er det mentale fokus… det er det, den ('porten') gerne skulle være starten på." (00.44.58)



Figur 7.16 Gruppe 1's grundstruktur med 'Porten'.

De snakkede derefter om, at 'porten' kunne symbolisere et omklædningsrum. (00.45.42) Derved fulgte der krav med, ligesom der gør til sportsudøvere, der skal ind på banen og yde. Således symboliserede 'porten' både tryghed og respekt, men også at man skal yde og bidrage. (00.46.15) Dette skrev de ned som stemningen.

T og M var i deres udvælgelsesproces inde på, at lyd, lys, møbler og stoflighed spiller ind på stemningen. (00.43.12)

Gruppe 1 fremlagde deres to valg for den anden gruppe:

- Grundstrukturen – zoneinddeling, rum i rummet, dedikeret til noget helt specifikt. Afhængig af hvilken situation man står i, kan man vælge at gå ind i en bestemt zone, som understøtter det, man arbejder med.
- 'Porten' – symboliserer respekten for den enkelte, at 'man vil dig, når du går derind'. Det er en tryghedszone, man kommer ind i. Det forventes at man bidrager. Det er et aktivt tilvalg at man vælger at gå ind. Man dedikerer sig til det, man skal ind og lave. Man ved, hvad man skal, når man går derind, man ved bare ikke, hvor man ender, dvs. hvilket resultat man når.

Gruppe 2 fremlagde herefter deres to valg:

- Noget opdelt, der flytter sig efter lyset – fleksible vægge, som kan ændre rummet alt efter, hvad man vil i rummet, samt at man i de enkelte rum aktivt kan skabe en bestemt stemning med lyd og lys og stoflighed, som hele tiden kan ændres alt efter, hvor man er i processen. Væggene kan flyttes, således at rummet ændres efter behov. Stemningsord: tryghed og omskiftelighed (små trygge rum) – M brugte klodser og figurer til at illustrere flytning af vægge, mens han forklarede.
- En central kerne hvorfra man kan blive sendt på opdagelse af forskellige spor. Sporene kunne være noget på gulvet eller i form af vægge og kunne have forskellig stoflighed. Stemningsord: udfordrende og udforskende.

Begge grupper arbejdede således med rumlig fleksibilitet og rummet i rummet. M konkluderede, at deres skitse nr. to var meget lig gruppe 1's grundstruktur – ideen med at arbejde med forskellige zoner.

ÆSTETISKE VIRKEMIDLER

Derpå introducerede jeg hjemmeopgaven til næste gang, som gik ud på at omdanne deres 'skitser'/innovationskoreografier til scenarier i rummet. De skulle stadig arbejde to og to, og inden næste workshop skulle de holde et møde, hvor de gjorde sig overvejelser om, hvilke æstetiske virkemidler – lys, lyd, materialer, farver, genstande – der kunne intensivere de udvalgte koreografier. De skulle ligeledes overveje den affektive virkning af disse, dvs. hvilken følelsesmæssig stemning, de genererede. I byggeprocessen skulle de tage

udgangspunkt i rummet (det konkrete rum vi var i, som skulle laves om til innovationsrum) og kunne bruge det, der var i det til at bygge deres scenarier. Men ud over det skulle de også til næste gang medbringe så mange stemningssættende 'rekvisitter' som muligt, og derved opstille og vise deres scenarier for os andre i rummet.

Hver gruppe skulle således holde et møde inden næste workshop, hvor de arbejdede videre med deres to forslag. De skulle prøve at vise deres ide i rummet. Medbringe virkemidler samt bruge det, der var i rummet.

Derudover blev de bedt om at være opmærksomme på, hvad der kunne være en 'passende forstyrrelse' i forhold til konteksten – *innovationsprocesser og fysiske rammer i Greve Kommune.*

Workshop 2

Gruppe 1: A og K

INDGANGSPORTALEN/OMKLÆDNINGSRUMMET

A og K startede med at præsentere deres scenarier i rummet. De ville gerne vise eksempler på 'grundstrukturen' og 'indgangsportalen' – indgangen til innovationsrummet. Vi begyndte med sidstnævnte, som de havde placeret ved rummets indgang. Vi startede derfor med at stå udenfor rummets indgangsdør. A forklarede at tanken var at skabe en fornemmelse af 'omklædningsrum', og at vi derfor skulle gå ind og 'klæde om', hvilket her ville sige at tage vores sko af.

Når man gik ind ad denne første dør kom man ind i en lille mellemgang. Derefter skulle man gennem endnu en dør for at komme ind i selve rummet. Det var i denne lille gang, vi skulle tage skoene af. A og K havde placeret stole langs væggen, som vi kunne sidde på og hængt et mørkegrønt klæde for vinduet for at mørklægge rummet (se figur 7.17).

Figur 7.17 'Omklædningsrummet'.

Mens vi sad og tog skoene af, afspillede de klassisk musik, og K fortalte, at musikken skulle stemme brugerne, inden de gik videre ind i rummet. A fortsatte med at fortælle, at man som bruger skulle have fokus på det, man skulle lave derinde og derfor skulle prøve at lægge det, man kom fra eller var på vej til fra sig for: "…nu træder man ind i en anden arena, et innovationsrum… hvor der er nogle andre regler og praksisser og strukturer, som er gældende." (00.03.32)

K overtog og sagde, at når man var gearet lidt ned og følte, at man var ved at være klar, så gik man videre ind i rummet.

De havde placeret borde på højkant inden for døren, så de skærmede for det videre udsyn ind i det store rum og dannede en lille gang, inden man trådte ud i selve rummet. Dette kommenterede K således: "Og det er så sluse-effekten. Sådan at man ligesom får den der fornemmelse af glæde og spænding… hvad sker der? Når man åbner døren får man ikke udløst den lige med det samme." (00.04.11)

A uddybede indslusningsdelen ved at påpege, at den indeholdt et element mere, nemlig: "…at man ikke nødvendigvis skal have gjort sig så sindssyg mange overvejelser, inden du træder ind i rummet, men at det er det, at du er i rummet… kommer godt ind i det." (00.05.10) Til

dette tilføjede M: ”…så det er tilstedeværelsen, der er det vigtige...” (00.05.22) A var enig og mente, at selve rummets grundstruktur skulle tage hånd om dem, der kom ind i rummet.

ZONER

Vi gik videre ind i rummet, og A og K forklarede, at der var forskellige zoner, tryghedszoner eller bekvemmelighedszoner, der indikerede, hvad man skulle. Fx var der en zone, hvor man skulle stå op ved høje borde tæt på en væg, så det var nemt at gå over og arbejde ved væggen, hvor der kunne hænges plancher m.m. op. K mente: ”Det er en meget naturlig måde at kunne arbejde på, så man ikke bare bliver statisk og den, der sådan står op, er den som hele tiden er den ordførende…” (00.06.33)

A tilføjede, at man kunne have en dug på bordet og evt. supplere med blomster eller lys for at skabe en anden atmosfære omkring arbejdet, og han forklarede, at tanken med zonen var at have masser af plads til at arbejde, da man kunne bruge vægfladen frem for at sidde ved et forholdsvist lille bord. Denne zone var en *arbejdszone* og skulle være rammesættende for arbejdsprocessen.

Nu viste A og K os næste zone, som var en *konkluderende zone*. Hvor man i den første zone havde meget fokus på væggen, var denne zone mere *’kaotisk og menneskerelateret’* med en stemning af vedkommenhed.

I denne zone skulle man fokusere på hinanden. A: ”…mere den der rundkreds… så bare det… strukturen og møblementet i virkeligheden… tænkte vi i hvert fald, der kunne man skabe sådan helt forskellige stemninger.” (00.13.27)

Han forklarede videre, at i zonerne ”…er der også en eller anden form for kronologi eller fremførelse af mennesket, der skal gå igennem rummet...” (00.08.07) Han forklarede, at man skulle gå ud af en dør bag i lokalet, så man ikke gik ud af den samme, som man kom ind ad. A og K mente, at zonerne skabte et arbejdsflow ved at tilbyde relevante zoner.

M tilføjede, at det mindede meget om deres. De havde ligeledes fokuseret på, at der var nogle forskellige ’stationer’ i rummet, hvor der blev lagt op til forskellige ’modes’.

M sagde videre, at han syntes ’indgangsportalen’ var en rigtig god ide. Den gør, at man lige stopper op og får lagt det sidste møde fra sig. Man lander og indstiller sig på at skulle noget andet. Ligeledes var det en god idé at tage skoene af for at bryde med det vante. M mente, at det eneste der manglede i ’omklædningsrummet’ var nogle små deponeringsbokse til mobiltelefon. De andre samtykkede, og A indskød, at det også ville være godt med filttøfler. Han fortæller, at han har prøvet det på en privat kunstudstilling, hvor alle skulle have samme

grå, behagelige filttøfler på, alle i samme størrelse og "…så var man også ens… på en eller anden sjov facon…" (00.10.37) Jeg indskyder, at det formelle vel også går af, hvis man skal tage skoene af, og A samtykker med et: "Præcist!" (00.10.49)

Gruppe 2: T og M

DEN VARME ZONE

Vi gik videre til gruppe 2, og der blev flyttet rundt i rummet.

M fortalte om deres to scenarier fra sidst. Det ene tog udgangspunkt i et edderkoppespind (inspireret af et af billederne, de brugte i innovationskoreografierne (se figur 7.14), hvor man tog udgangspunkt i en central plads og havde forskellige zoner ud fra den. Den anden, som var den, de viste i rummet nu, var baseret på mobile vægge, der kunne flyttes i løbet af en proces og således være rammen om forskellige zoner. De eksemplificerede tre zoner i deres scenarie.

Den første var den varme zone (se figur 7.18), som T lagde ud med at fortælle om. Her skulle der være blødt og rart at være, og de havde derfor anbragt et tæppe på gulvet sammen med en sækkestol og en gulvpude. På væggene havde de anbragt naturbilleder og i tillæg afspillede de lyden af fuglefløjt. Vi stod rundt om scenariet, indtil jeg opfordrede til, at nogen satte sig og afprøvede rummet. K og A satte sig på hver sin gulvpude.

Figur 7.18 Den varme zone.

Imens fortalte M, at han og T havde snakket om, at lyset kunne spille en væsentlig faktor i stemningssætningen af rummet. Man kunne prøve at skabe lysgennembrud som på billederne af skoven, de havde anbragt på 'skillevæggene'. M sagde, at de gerne ville skabe: "… den der rare komfortable fornemmelse, hvor man netop bare kan læne sig tilbage og lade tankerne flyve." (00.05.00)

T indskød angående zonen: "…det er også sådan lidt mere intimt… det er lidt mere fortættet… måske en lidt mindre zone i forhold til nogle af de andre zoner." (00.05.08)

T og M's ide var at lave rum i rummet med skillevægge, der kunne varieres, hvorved rummets størrelse kunne ændres.

A, der havde sat sig i en sækkestol med front mod skillevæggene med billeder på, indskød: "Nu ved jeg selvfølgelig godt, det er en mock-up… men jeg sidder bare sådan og tænker på… fladerne der bliver rigtig vigtige… skillevæggens flader…hvad er der på den? Hvordan ser den ud" (00.06.23)

M fortalte, at de havde overvejet, at skovbilledet kunne være på skillevæggen, men han mente, at der var noget med stofligheden, der ikke stemte. Han bankede på bordpladen, der agerede skillevæg og fandt, at den var alt for hård. T tilføjede: "Det kunne også varieres... noget havde måske noget visuelt, og noget havde så materialitet eller stoflighed, som kunne associere til en skov, så der måske var noget træ og noget visuelt." (00.07.13)

M sagde videre: "..og det er ikke kun… de lodrette flader. Det er også gulvet. Det er også enormt vigtigt, at man faktisk fx kan holde ud at sidde direkte på gulvet, hvis det skal fungere ordentligt… og… også kunne holde ud at lægge sig ned på det." (00.07.29)

Derpå indskød K: "Belysningen bliver alfa og omega for at få den rigtige stemning… hvor man måske kan variere lidt med det… hvor der er nogle forskellige belysninger, som giver et helt forskelligt miljø alt efter, om det sådan skal være den varme mørke… eller der hvor solen den egentlig står op..." (00.07.52)

A udbrød: "Men fedt i øvrigt at komme ned på gulvet også..." (00.08.19), og K samtykker.

M sagde, at han tænkte, at dette rum kunne være et indledende rum tilsvarende K og A's 'omklædningsrum'. Et sted hvor man kunne koble af. A foreslog, at det også kunne være et pit-stop undervejs. Han mente, at det at komme helt ned på gulvet adskilte sig markant fra at arbejde både siddende og stående. Det var nærmest *ikke-arbejdsagtigt*.

Vi gik videre til den næste zone, som skulle forestille at være helt afskærmet fra den første.

LOUNGE-RUMMET

Dette var et lounge-agtigt rum. Et intimt rum hvor man kunne tale to og to eller tre og tre ad gangen, måske med yderligere mulighed for afskærmning via forhæng mellem stolene. M satte noget lounge-agtigt stemningsmusik på.

T og M havde placeret stole i en rundkreds (se figur 7.19) og vi satte os alle ned.

Figur 7.19 Lounge-rummet.

Jeg spurgte til de billeder, de havde hængt op (se figur 7.19), og T forklarede: ”Træet er sådan set tænkt at… det var sådan en mellemting mellem det meget bløde gulv og måske det lidt mere hårde sådan inde i det sidste rum… det har en lidt rar stoflighed at træde på og er heller ikke så koldt som måske et stengulv… og alligevel heller ikke så blødt og komfortabelt som det første rum.” (00.12.10)

A vender tilbage til den kropslige følelse: ”Jeg tror, jeg vil gentage lidt mig selv… bare det at komme op på en stol… i mit hoved… og i min krop så bliver det sådan helt anderledes. Jeg kunne også godt mærke, at hvis jeg fik sådan en mere slængestol, så kunne det også få nogenlunde samme stemning som dernede (henviser til gulvpuden i det forrige scenarie)… men hvis man fik en, som var mere hård… (gjorde tegn mod sit hoved, som indikerede, at der ville ske noget i hovedet)” (00.14.33)

’STRAMME I BETRÆKKET’- SCENARIET

Vi fortsatte til tredje og sidste scenarie, som M præsenterede som: ”Nu bliver vi stramme i betrækket.” (00.15.55) Her skulle der konkluderes og tages beslutninger, og M forklarede: ”Så nu er vi inde i et sted, hvor alting er kantet og lige linjer… og kolde farver… og hvor der enten ikke er noget lyd… eller… noget bystøj, så man kunne få sådan en fornemmelse af at sidde i et kontorlokale… trafik, mennesker... Så nu er vi inde i sådan et klassisk koldt mødelokale.” (00.16.08) Scenariet – et aflangt bord med stole om – forestillede således et forretningsmæssigt sted, hvor der samles op på processer og møder. På bordet havde de placeret stemningsbilleder med lige skarpe kanter og linjer og kolde hvide og grå farver.

T fulgte op og påpegede kontrasten til det første varme rum.

A spurgte, om de forestillede sig et bord eller stole. M svarede, at de havde tænkt på et bord, men at det også kunne være ”stramt opstillede stole.” (00.18.07) A samtykkede med et ”Præcis!” (00.18.10)

FÆLLES DIALOG OM OG EVALUERING AF ZONER

Efter gennemgangen af de to gruppers scenarier skulle vi blive enige om, hvad der skulle tages med videre frem. Da begge grupper havde arbejdet med zoner og det processuelle, spurgte jeg, om det var muligt at kombinere de to gruppers scenarier.

M sagde, at de ikke havde tænkt et flow ind i deres zoner, men at de mere var muligheder for at facilitere forskellige steder – stamme op eller fordybe sig. Vi diskuterede frem og tilbage om lighedspunkter og modsætninger i de to gruppers zoner.

Som del af denne samtale udtalte M: ”Zonerne skal være udtryk for en eller anden form for stemning… de der stemninger understøtter jo nogle forskellige ting… altså… den vi har lavet henne ved loungen (stole sat i rundkreds). Den lægger jo op til, at man skal snakke… altså at man skal snakke, snakke, snakke, snakke… Hvor sådan en mere klassisk mødeopsætning, med eller uden bord… det fordrer måske knap så meget, at man skal tale så meget, men at man skal i fokus og træffe nogle beslutninger og være sådan lidt mere forretningsmæssig.” (00.23.28)

Jeg spurgte om gruppe 1’s rum med højbordene kunne kombineres med gruppe 2’s sidste stringente rum.

Det mente M ikke. Han mente, det var to helt forskellige ting: ”Hvis jeg bliver sat ned ved sådan et hvidt firkantet skrivebord, og der sidder folk rundt om mig, så får jeg mere lyst til at

træffe nogle beslutninger end herovre hvor… og her sidder jeg også ned (peger mod det stringente rum) og derover (peger mod højbordene), der står jeg og går rundt og snakker og maler og tegner og…" (00.24.54)

A indskød i den sammenhæng, at han så højbordene som "det skabende rum" (00.25.52) Den stringente zone var der, hvor man besluttede. Jeg spurgte, om det skabende ville være ens for alle?

M svarede: "Nej, nej, fordi der vil lounge-området jo også have et tilsnit af det, men for mig er der en stor forskel… det der rum og lounge-rummet, det derovre (med højbordene) det inviterer alle med, og det inviterer til noget produktion… der sker noget på væggen… der kommer et produkt ud af det, hvor lounge-rummet inviterer til noget snak." (00.26.07)

K indvender, at det jo netop er samspillet mellem zonerne, der skaber produktionen, og M er enig og fortsætter: "Det er jo det, jeg tænker sådan et innovationsrum skal kunne. Det skal jo netop kunne det der med at, okay nu står der altså virkelig meget på den der væg, nu sætter vi os lige over og snakker sammen to og to om, hvad vi egentlig tænker er de vigtigste perspektiver…" (00.26.48) og videre: "Hvis man skal kunne skabe sammen… to mennesker som aldrig nogensinde har mødt hinanden og er diametrale modsætninger, kan de være skabende?… da kan sådan noget lounge der jo godt være med til, at man tilnærmer sig hinanden…" (00.27.06) M tilføjede: "Det er en god pointe… loungerummet kan jo netop også være sådan et relationsskabende rum." (00.27.32)

Dialogen endte med, at deltagerne blev enige om følgende arbejdszoner:

- **Omklædningsrummet**

  Her 'klæder' deltagerne om – fralægger sig det, de var optaget af, inden de trådte ind ad døren, og forbereder sig på at være til stede i den proces, de skal medvirke i nu. Man tager skoene af og får ens hjemmesko på. På den måde stilles alle 'lige' og det bliver uformelt.

  Rummet skal signalere omklædningsrum med en bænk og opbevaring til sko og mobiltelefon. At efterlade telefonen vil styrke følelsen af at træde ind i en anderledes arbejdstilstand – væk fra hverdagen.

  Fra omklædningsrummet ledes man ind i resten af rummet, som ikke kan ses fra omklædningsrummet.

- **Det skabende/produktive rum**

  Denne zone er en aktiv zone, hvor der produceres. Der lægges op til, at arbejdet foregår ved et højt bord uden stole og med en væg tæt på med en stor tavle til visuelle

oplæg og post-it mappings, noter m.m. Her kunne løse tavler lige til at hænge op og tage ned være gavnlige. Der var et forslag om, at der på tavlens anden side var et billede eller en del af et billede, som kunne fungere som stemningsbillede i rummet ved lejligheder, hvor tavlen ikke skulle bruges til procesmateriale.

- **Det relationsskabende rum/lounge**
  Her er der fokus på den mellemmenneskelige relation og samtalen. Det er en lounge-agtig, mere intim zone, med bløde møbler og varme farver, hvor der er mulighed for at tale sammen i mindre grupper.

- **Beslutningsrummet/det stringente rum**
  Denne zone er mere stringent og nøgtern i sit udtryk. Her lægges der op til, at processen samles op og beslutninger træffes. Møblementet er møde-/arbejdsbord med stole om og har et mere traditionelt udtryk end de andre zoner.

- **Åndehullet**
  Åndehullet har overordnet et blødt udtryk, der understøtter en afslappet stemning med plads til fordybelse og 'fordøjelse'. Møblementet kan være hængekøjer, sækkestole eller lignende. På gulvet er der et tæppe, der understreger det bløde og afslappede.

Dernæst kiggede vi på innovationsbillederne/de fem fokuspunkter fra workshop 1 og evaluerede zonerne i forhold til dem. A opsummerede punkterne:

- Den rette stemning – rummet skal understøtte det rigtige 'innovations-mode'.
- Det tværfaglige – mødes på tværs af kommunens organisation – sætter forskellige fagligheder i spil.

Jeg spurgte, hvordan de syntes, det passede med zoneopdelingen. K: "Der bliver jo skabt plads og rum til det…" (00.36.50) K mente, at de to første zoner af gruppe 2 – den varme afslappede zone med puder på gulvet og lounge-rummet var steder, hvor mennesker kunne komme ind på livet af hinanden, og som kunne rumme forskellighed, så folk fra flere fagligheder kunne føle sig lige. Dermed styrkedes tværfaglighed.

Vi gik videre til næste punkt:

- At turde bryde med normer

Deltagerne mente, at hvis rummet blev indrettet med de zoner, de var kommet frem til, ville det helt klart bryde med normerne set i lyset af konteksten – kommunens andre miljøer og fysiske rammer.

Næste punkt var:

- At bearbejde og fastholde ideer

De mente, at det skabende rum med højborde gav muligheder for dette. Man kunne have plader, man kunne skifte ud, så ideerne kunne blive hængende på pladen til næste arbejdsmøde.

- Dialog og proces – god dialog gennem hele processen

De var enige om, at dette var grunden til, at de havde arbejdet med zoner. Processen gennemsyrede det rum-koncept, de havde skabt.

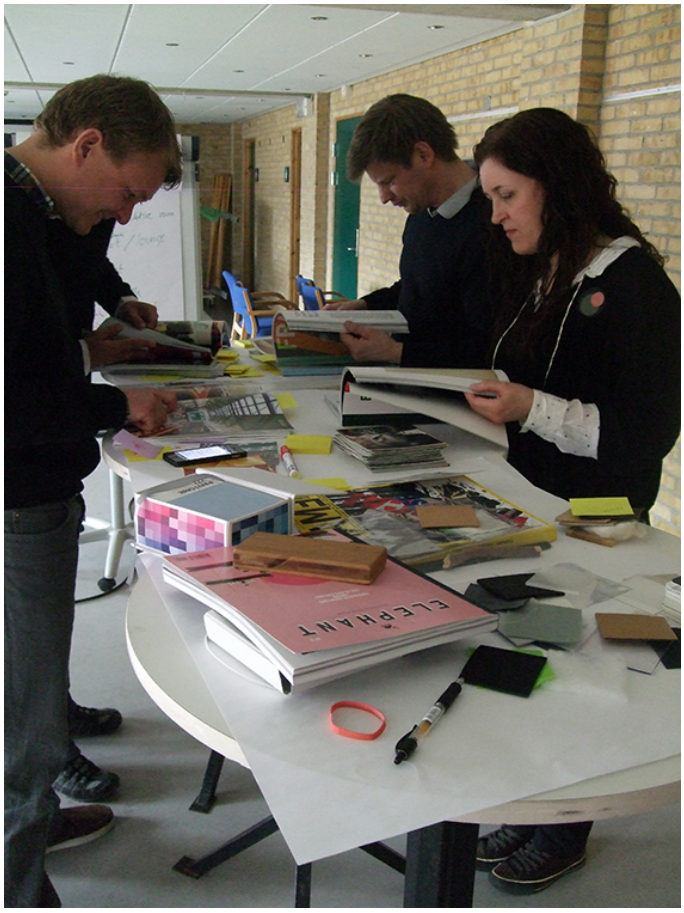
KIGGE I BLADE-ØVELSE

Formålet med denne øvelse var at arbejde mere konkret med stemningerne i de forskellige zoner. Jeg ville gerne have dem til at tage stilling til, hvilke farver og materialer der skulle bruges de forskellige steder. Tidsmæssigt kunne vi ikke nå alle zoner, så jeg bad dem udvælge to, de gerne ville arbejde med. De valgte at arbejde med 'omklædningsrummet' og 'lounge-rummet', da det var de to zoner, der stod mest uklart for dem.

De arbejdede først med 'omklædningsrummet'. Der kom blade (Frame og Elephant), billedkort, materialebrikker og farvekort på højbordene, hvor de foretrak at stå op og arbejde (se figur 7.20). De kiggede i blade, billeder og farvekort. Valgte billeder i bladene vha. post-it lapper. A satte musik på.

De fremlagde derpå for de andre, hvad de havde markeret.

M lagde ud: "…det er i hvert fald ikke sådan her, omklædningen skal være… for mig bliver det der alt for koldt og klinisk… det er ikke der, vi skal være… Så så jeg det her billede. Det her er så godt nok fra et bageri ik', men stemningen i det, kan jeg sådan set meget godt lide med den der lidt rå væg og så de der træ… det brune… lysebrune… der er i hvert fald noget i den her stemning her, som tiltalte mig i forhold til sådan et rum, hvor man går ind og klæder om." (00.18.06)



Figur 7.20 Alle arbejder med blade, farvekort og materialer.

A havde holdt sig til at vælge farver: sort gulv, bænke i grå og skabe i en græs-grøn farve. Derudover havde han noget træ-agtigt. Jeg spurgte, hvorfor han havde valgt netop de farver, og A svarede: "…jeg synes jo egentlig, der er sådan noget håb i den grønne… der er sådan noget håb i den og noget nytænkning-agtigt, men samtidigt også en god ro, især sådan op imod den sorte, synes jeg… der er godt spil." (00.23.51)

T har ikke kigget så meget på billeder men mere på materialer. Hun fortæller om dem og siger: "..og så har jeg godt nok taget den her med, men det er, fordi jeg godt kan lide at røre ved den… jeg synes, den er rar at røre ved selv… og farven i den også ikk?... men jeg tænker sådan lidt… jeg kan godt lide… nu ved jeg ikke, om I har været inde i både operaen, men også inde i DRs koncertsal… at man sådan kommer ind i sådan nogle små mellemrum, inden man bliver ligesom sluset ind i selve koncertsalen… Der er tænkt også i akustik, så der sådan noget… blødt tæppeværk på væggene. Jeg kan godt lide den der med, at hvis det er sådan en omklædning, at man klæder om, men man bliver også sluset ind i det her rum. At der er noget, der er varmt og rart." (00.25.16) Farverne T havde fundet var varme og rødlige og dertil noget semi-transparent.

Jeg begynder at tænke i at kombinere deres billeder og forestillinger og prøvede at få dem til at forholde sig til det.

K siger: ”Jeg tror måske bare, det bliver for varmt… jeg kunne godt tænke mig, der var noget stål… eller et eller andet der sådan var markant i sin overflade… koldt…” (00.30.39) M: ”…altså som kontrast til det andet..?” (00.30.49) K svarer ja.

Det ender med, at de bliver enige om materialet træ, den grønne farve og det semi-transparente. A finder et billede, der indeholder disse elementer, som de vælger at bruge som stemningsbillede.

De går i gang med lounge -rummet på tilsvarende måde, men de kan ikke rigtig få hul på det. Det er kun M, der har noget at fremlægge, og det er ud fra det billede, han og T havde med som stemningsbillede, da de fremlagde lounge-scenariet. Om det siger han: ”Det er mest stemningen i det, for jeg er sådan set ikke så vild med opsætningen… men jeg kan godt lide… belysningen og farvelægningen i det her billede, og der er også noget med… stofligheden – altså alle de der puder og alt det der, som gør, at det bliver lidt hyggeligt, lidt dagligstue-agtigt måske ik’?… det tænker jeg i hvert fald kunne være en vej at gå.” (00.57.52)

De syntes lounge-rummet er meget sværere at gå til end omklædningsrummet. Det blev ved med at være uklart og faldt ikke på plads. De mente ikke, det var tydeligt, hvad man skulle kunne i rummet.

AFRUNDING/ OPSAMLING

Da der ikke rigtig var noget ’kød’ på lounge-rummet, gled snakken over i praktiske overvejelser om, hvordan zonerne egentlig kunne realiseres i rummet.

A mente, at omklædningsrummet var rimelig godt dokumenteret, og at det var nemt at gå til, fordi det var et afgrænset rum. Det var sværere med de zoner i det store rum, fordi der opstod mange praktiske problematikker. Vi snakkede derfor om, at zonerne kunne omdannes til et koncept, hvor man i stedet for statiske zoner i rummet skabte dem fra gang til gang. Eller at alle møbler havde hjul under og kunne køres rundt. Stemningen i rummet kunne skabes og ændres med vendbare plader med forskellige motiver. I forhold til de fem zoner, de var kommet frem til mente M: ”Men jeg synes jo stadigvæk, at man godt kan… altså når man så skal tænke over, hvad er det så, der skal være til rådighed i rummet, så har du jo stadigvæk dem her, du kan arbejde hen imod… du skal have nogle rekvisitter og noget, som kan matche de her fire (fem) ting. På den måde synes jeg stadigvæk, de er et meget godt udgangspunkt for

at tænke, hvad er det, rummet skal kunne, også selvom det er fleksibelt og alt muligt." (00.18.45)

Processen endte her. A og K skulle gå videre med rummet herfra. Jeg samlede op på processen skriftligt og sendte opsamlingen til deltagerne.

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 6

SAM-SKABELSE AF ET FÆLLES UDGANGSPUNKT

Workshop 1 startede som eksperiment 5 med en forberedelsesopgave, hvor deltagerne hver skulle medbringe fem billeder, der repræsenterede deres syn på innovation. Billederne gav den enkelte deltager mulighed for at komme til orde med sine egne perspektiver på innovation og på betingelserne for at kunne arbejde innovativt. Via deltagernes personlige bidrag opstod et dialog- og refleksionsrum deltagerne imellem, først to og to og siden imellem alle fire. Billederne udgjorde et håndgribeligt udgangspunkt for deltagernes arbejde med begrebet innovation og tilskyndede til associationer og ideudvikling. Som Buur og Beuthel (2013) oplevede på workshoppen, hvor deltagerne udviklede et forretningskoncept vha. en modeltogbane (se kapitel 4), fik de engagerende og genererende redskaber deltagerne til både at udtrykke tanker, få ideer og at bygge videre på hinandens tanker og ideer. Gennem brugen af billederne kunne deltagerne sam-skabe en fælles mening om, hvad innovationsrummet skulle befordre i deres kontekst.

Sam-skabelsesprocessen resulterede i fem overordnede fokuspunkter, som deltagerne syntes gav mening i forhold til arbejdet med innovation. Ligesom de billeder Søren og Morten tog på foto-touren i eksperiment 5, repræsenterede punkterne det *kontekstuelle* aspekt i menneskers oplevelsesverden, som relaterer sig til, at noget giver mening for os, når vi kan se, hvordan det indgår i – eller kan komme til at indgå i – en større helhed eller kontekst. (Ravn 2008) Punkterne gav mening i den større kontekst, som *innovationsprocesser og fysiske rammer i Greve kommune* udgjorde.

Øvelsen viste sig at have stor indflydelse på deltagernes videre arbejde. Et eksempel på dette var dialogen mellem A og K om vigtigheden af at være i *den rette sindstilstand*, når man skulle træde ind i innovationsrummet. Tanken om, at man skulle træde ud af hverdagen og nærmest sluses ind i en anden sindstilstand sammen med de mennesker, man skulle arbejde sammen med, kom i høj grad til at præge A og K's arbejde med rummet og den måde, man kom ind i det på.

Ligeledes blev der allerede i denne første øvelse skabt en opmærksomhed på processen, som i samspillet med den rette sindstilstand, førte til at begge grupper gennem hele workshoppen havde et stort fokus på rummets processuelle karakter, og de *facetter af en proces*, som de fem punkter repræsenterede.

At *gribe og favne ideer* er et andet eksempel på en dialog og refleksion, der kom til at præge det videre arbejde. Temaet udsprang fra gruppe 2's dialog, men da de præsenterede den for gruppe 1, byggede A videre på den, og den blev senere integreret i gruppe 1's rum-koncept via det høje ståbord samt arbejdsvæggen, hvor en proces kunne tage form og blive hængende til næste arbejdsmøde.

Arbejdet med billederne og den opmærksomhedsfase, der lå bag dem, igangsatte således associationer, ideer og tanker, der fik betydning for deltagernes opfattelse af et innovationsrum i deres kontekst. Øvelsen lagde grunden for deltagernes tanker om rummets karakter og fik betydning for den måde, de gik til arbejdet på samt for udfærdigelsen af det endelige rum-koncept.

En vigtig indsigt, i forhold til den overordnede arbejdsramme, billederne satte, var, at de fem punkter senere i processen fungerede som et konkret evalueringsredskab for deltagernes rum-koncepter. Ideer/koncepter og æstetiske virkemidler blev holdt op imod det fælles udgangspunkt. Derved kunne deltagerne evaluere deres ideer og se, om de levede op til det, de gerne ville med rummet. I eksperiment 5 havde Søren og Morten ligeledes holdt deres scenarier op mod deres værdiord fra foto-tour øvelsen. Imidlertid var værdiordene ikke så præcist formulerede og var derfor ikke så konkrete at bruge som grundlag for en evaluering.

PLACERINGS- OG BEVÆGELSESMULIGHEDER

Formålet med øvelsen – innovationskoreografier – var at arbejde med et fokus specielt på placerings- og bevægelsesmuligheder og de sociale interaktioner og relationer, der herved kan understøttes eller skabes. Deltagerne skulle gennem brugen af udvalgte genstande og materialer reflektere over hvilken *infrastruktur,* der kunne støtte op om de sociale relationer og interaktioner, de fandt relevante i innovationsrummet.

Deltagerne arbejdede aktivt med den toolbox, de havde fået udleveret. Også her var materialer og billeder genererende, da de ansporede deltagerne til at reflektere over hvilke sociale interaktioner/relationer, der var vigtige. Sammensætningen af billeder og konkrete 'byggematerialer' viste sig at være fordelagtig. Billedkortene inspirerede begge grupper til at tænke bevægelsesmønstre, placeringsmuligheder og infrastruktur i rummet. Gruppe 2 brugte fx billedet af edderkoppespindet som inspiration til konkrete opdelinger af rummet, som de

derefter anvendte træklodserne til at illustrere og reflektere over. Gruppe 1 arbejdede mere abstrakt med billedkortene og oversatte dem til begreber som fx *tryghed*. Efter at have undersøgt begrebets betydning i rum, oversatte de det gennem 'byggematerialer' til 'porten', som stod for at føle sig tryg i rummet og blive taget godt imod. Med porten ville de således gerne skabe grundlaget for trygge relationer. Porten som rumligt koncept blev således, ligesom et relationelt kunstværk, til ud fra ønsket om at skabe/understøtte relationer. Ikke ud fra en tanke om at skabe noget behageligt at se på.

Ud over at bruge billeder og materialer aktivt tog deltagerne i deres innovationskoreografier konkret udgangspunkt i de fem punkter fra øvelse 1. 'Porten' var fx gruppe 1's måde at sikre *den rette mentale stemning* på.

Ligeledes sikrede zonerne for gruppe 2, at man kunne *bevæge sig rundt alt efter, hvad processen lægger op til*. Dermed handlede zonerne både om at kunne være i den rette stemning og om at varetage dialogen og processen vha. rummets udformning.

Deltagerne blev således gennem innovationsbillede-øvelsen sporet ind på, hvad rummet skulle befordre. Dernæst skabte de via innovationskoreografi-øvelsen og brugen af billedkortene og materialerne rum-koncepter, der understøttede de fem punkter fra innovationsbillede-øvelsen.

Begge grupper fik således sam-skabt infrastrukturer med fokus på bevægelses- og placeringsmuligheder. De arbejdede med zoner, der kunne understøtte de forskellige former for mellemmenneskelige relationer og interaktioner, de fandt væsentlige i innovationsøjemed i Greve Kommune.

FORSTYRRELSE OG MELLEMRUM

Tanken med innovationsrummet var, at det skulle befordre andre måder at arbejde sammen på – andre tanker og ideer. Derfor blev grupperne bedt om at tænke begrebet 'passende forstyrrelse' (se kap. 3, systemiske begreber) ind i scenarierne. Ved at forstyrre noget kan man sætte gang i andre tanker, ideer og handlemønstre. Skaber man et fysisk miljø, der indeholder en 'passende forstyrrelse' i forhold til omgivelserne, kan det således fremme, at der sker noget *andet* end i det omkringliggende miljø.

Bourriaud mener, at den relationelle æstetik skaber Mellemrum i samfundet, som tilbyder muligheden for noget andet. Man kan sige, at begrebet Mellemrum dækker over steder, der skaber 'lommer' af forstyrrelser, der fører til, at noget andet kan opstå.

Innovationsrummet i Greve Kommune skulle gerne blive en form for Mellemrum, der skabte en 'passende forstyrrelse' i det større system, som kommunen var. Med 'omklædningsrummet', som A og K byggede i rummet, kan man sige, at de skabte konceptet for et Mellemrum som indgang til det egentlige Mellemrum – selve innovationsrummet.

'Omklædningsrummet' var en udløber af begrebet 'porten', som stod for tanken om at brugerne skulle være i den rette sindstilstand, når de skulle arbejde med innovation. Brugerne skulle via 'omklædningsrummet' og 'porten' forberedes på at træde ind i en verden, "…hvor der er nogle andre regler og praksisser og strukturer som er gældende." (00.03.32)

Denne forberedelse bestod delvist i gennem 'omklædningsrummets' udfomning at forstyrre det 'normale'. Rummet var mørkt, der var klassisk musik, og derudover skulle man fralægge sig noget af det formelle ved at tage skoene af – blive mere ens, som A senere udtalte. I 'omklædningsrummet' var der således andre praksisser og regler end i det omkringliggende miljø. Det blev således et Mellemrum, der tilbød noget *andet* og understøttede *andre* relationer og interaktioner.

Selve innovationsrummet, forestillede A og K sig, skulle understøtte forskellige arbejdsformer og mellemmenneskelige interaktioner og relationer ved at tilbyde flere forskelligartede zoner.

Ligesom i eksperiment 5 var det de muligheder i rummet, der støttede op om aktiviteter, interaktioner og relationer, som var håndgribelige for A og K at arbejde med. De havde forholdt sig til bevægelse, placering og infrastruktur samt lyd og lys/mørke. Derudover havde de ikke taget stilling til visuelle og taktile virkemidler som formsprog, farver og materialer.

EN ØGET KROPSLIG ERFARING

I deres scenarier i rummet havde M og T et større fokus på de æstetiske virkemidler, der havde med det taktile og visuelle at gøre end A og K. I den sammenhæng er det naturligvis relevant at huske på, at T er arkitekt, men det virkede, som om M havde stor forståelse for æstetiske virkemidler og forholdt sig til dem som en naturlig ting og på lig fod med T.

I det første 'varme' rum, skabte de en 'passende forstyrrelse', ved at brugerne skulle sidde på gulvet. Samtidigt skulle rummet fremme en intim stemning af ro og fordybelse. Dette havde de understøttet ved at anbringe et tæppe på gulvet, en sækkestol og en gulvpude. De havde tilført rummet et blødt udtryk og var opmærksomme på taktilitetens betydning. Da A kommenterede, at det var vigtigt, hvad der var på væggene, supplerede M dette ved at påpege, at skillevæggene ligeledes burde have et blødere udtryk.

A's kommentar om billederne kom efter, han havde sat sig i sækkestolen, og det virkede, som om den kropslig erfaring med og oplevelse af at sidde i den position gjorde ham opmærksom på betydningen af skillevæggens udseende. Han forholdt sig til den på en mere direkte måde. Gennem den kropslige 'afprøvning' af rummet udbrød han: "Men fedt i øvrigt at komme ned på gulvet også…" (00.08.19) Hvorefter han udtrykte, at i en arbejdsrelateret situation adskilte gulvpositionen sig markant fra både *at sidde på en stol* eller *stå op ved et bord.*

Denne fornemmelse vendte han tilbage til, da de afprøvede det næste scenarie – lounge-rummet. Her var der placeret stole i en rundkreds. Med sin bemærkning om at : "Jeg tror, jeg vil gentage lidt mig selv… bare det at komme op på en stol… i mit hoved… og i min krop så bliver det sådan helt anderledes…" (00.14.33) tilkendegav A, at han mærkede en form for mental og kropslig forandring ved at placere sig på en stol frem for i en sækkestol. Ved at være i rummet og tage scenariet i brug fik A en sansemæssig/kropslig oplevelse. Placeringen i først sækkestolen og siden på stolen gjorde ham opmærksom på, at det betød noget for hans 'tilstand', hvordan man placerer sig i rummet. Den fysiske afprøvning af scenariet svarer til det, Buchenau og Fulton Suri kalder Experience Prototyping, hvor der ligges vægt på, at deltagerne "experience it themselves" (Buchenau og Fulton Suri 2000:425). Gennem oplevelsen tages der stilling til et design og til spørgsmålet: "what would it feel like if…" (Ibid.:431)

Buchenau og Fulton Suri henviser til Houde og Hill for definitionen af en oplevelse i en prototype-sammenhæng, og den lyder "the concrete sensory experience of using an artifact – what the user looks at, feels and hears while using it." (Ibid.:424) Men understreger i tillæg at begrebet oplevelse går videre end til det konkrete sansemæssige. Kontekstuelle faktorer som den rolle, artefaktet/situationen spiller i en brugers liv samt sociale omstændigheder, tidspres og fysiske omgivelser, har ligeledes stor betydning for oplevelsen af et design (Buchenau & Fulton Suri 2000:424) A's kommentar om, at det næsten var *ikke-arbejdsagtigt* at sidde i en sækkestol frem for en på stol hentyder, at det i høj grad var konteksten – *innovationsprocesser og fysiske rammer i Greve Kommune*, der satte rammen for A's refleksion over placeringen. Havde han siddet i en sækkestol på et børneværelse havde oplevelsen været en helt anden.

Øvelsen havde ligeledes elementer fra bodystorming (se kapitel 4), hvor man ideudvikler ved at være kropsligt til stede i de rigtige fysiske rammer eller et miljø, der ligger tæt op ad dette. Et eksempel er A's oplevelse af at sidde i sækkestolen og se på skillevæggen over for. Denne position førte til en kommentar om betydningen af, hvad der var på fladerne. Som igen førte til en længere udveksling af ideer om, hvordan rummets stemning kunne skabes både med hensyn til lys, billeder på fladerne, stoflighed og placeringsmuligheder. Den senere dialog

om, hvordan hele rummet kan udnyttes gennem zoneopdeling eller ved at stille forskellige 'rekvisitter' til rådighed, der kan gøre det ud for en zoneopdeling bekræfter ligeledes betydningen af dette. Det, at vi befandt os i det rigtige rum og kunne forholde os konkret og fysisk til det, gjorde dialogen vedkommende og relevant.

Arbejdet med scenariebygning i rum var ligesom scenariebygning i model en form for participatory prototyping, idet deltagerne sam-skabte en form for prototype i rummet. I tillæg kunne de desuden afprøve, opleve og erfare prototypen kropsligt, hvilket bringer experience prototyping i spil. Dermed kan man kalde scenariebygning i rum for *participatory experience prototyping*.

SCENARIER I RUM FREM FOR I MODEL

Øvelsen med at bygge scenarier i rummet var en undersøgelse af, om deltagerne kunne opnå kropslige og sansemæssige erfaringer med placering, bevægelse, lys, lyd, farver og materialer ved at forholde sig til og bruge rummet i fuld størrelse frem for i modelstørrelse. Ved at arbejde med scenarierne i rummet fik deltagerne en direkte kropslig erfaring med de virkemidler, der tages i anvendelse. I dette tilfælde var virkemidlerne fx mørklægningen og musikken i 'omklædningsrummet' og placeringen på en gulvpude/i en sækkestol. Virkemidlerne gav oplevelser og indsigter samt førte tanker med sig, der ikke ville opstå, hvis man arbejdede med scenarierne på modelplan. På den måde er scenarierne i rummet genererende i afprøvningssituationen modsat scenarierne på modelplan, som er genererende i selve byggeprocessen.

OPSAMLING – FÆLLES DIALOG OM OG EVALUERING AF ZONER

Gennem dialoger om hvilke møbler og opsætninger af disse, der fremmede hvilke sociale interaktioner – fx afslappet samtale eller forretningsmæssig beslutsomhed – fik deltagerne afklaret, at de ikke syntes, at nogle af deres scenarier var sammenfaldende. Derimod supplerede de hinanden og skabte et koncept bestående af 5 forskellige arbejdszoner, som deltagerne syntes var relevante at have i innovationsrummet.

De evaluerede de fem zoner ved at tage de fem fokuspunkter et for et og holde zonerne op imod dem. De mente selv, at de havde ramt det, fokuspunkterne stod for. Fx brød selve rummet med kontekstens normer ved at adskille sig markant fra kommunens andre møderum. De mente ligeledes, at de gennem de to afslappede zoner – 'åndehullet' og lounge-rummet – havde skabt muligheder for, at brugerne af rummet kunne komme ind på livet af hinanden og

få skabt relationer, der kunne fremme tværfagligt samarbejde. Deltagerne havde således gennem processen et fokus på 'forstyrrelsen' og de relationer og interaktioner, den eventuelt kan skabe.

ÆSTETISK 'FINJUSTERING'

Med 'kigge-i-blade'-øvelsen ville jeg undersøge, om deltagerne kunne tage mere specifikt stilling til hvilke farver og materialer, der skulle bruges i de forskellige scenarier. I eksperiment 3 havde det at kigge i blade sat mange tanker og refleksioner om æstetiske kvaliteter i gang hos deltagerne. Derfor ville jeg afprøve øvelsen igen i forlængelse af scenarierne i rum og se, om det kunne skærpe deltagernes bevidsthed angående visuelle og taktile kvaliteter.

Gennem processen havde deltagerne helt naturligt taget stilling til æstetiske virkemidler på et overordnet plan. Fx om det skulle være et blødt rum eller et stringent rum. Imidlertid virkede det, som om deltagerne blev mere personlige i deres valg, da det handlede om specifikke taktile og visuelle kvaliteter i form af farve- og materialevalg. De refererede til deres personlige smag og brugte *jeg-formen* langt oftere end, da de talte om bevægelse, placering, interaktioner og relationer i rum. For at eksemplificere, hvad jeg mener, har jeg i det nedenstående samlet nogle udtalelser fra deltagernes dialog om 'omklædningsrummets' udtryk og dernæst udtalelser fra den forudgående proces:

M: "…for mig bliver det der alt for koldt og klinisk…" og "…men stemningen i det, kan jeg sådan set meget godt lide med den der lidt rå væg og så de der træ… det brune… lysebrune… der er i hvert fald noget i den her stemning her, som tiltalte mig..."

A: "…jeg synes jo egentlig, der er sådan noget håb i den grønne… der er sådan noget håb i den og noget nytænkning-agtigt, men samtidigt også en god ro, især sådan op imod den sorte, synes jeg… der er godt spil."

T: "….det er fordi, jeg godt kan lide at røre ved den… jeg synes, den er rar at røre ved selv… og farven i den også ik?... men jeg tænker sådan lidt… jeg kan godt lide…"

K: "Jeg tror måske bare, det bliver for varmt… jeg kunne godt tænke mig, der var noget stål… eller et eller andet der sådan var markant i sin overflade… koldt…"

Derimod virkede det, som om deltagerne trak på mere generelle 'sandheder' eller mere overordnede erfaringer – eller mente, at de kunne gøre det – inden for de virkemidler, der relaterede sig til bevægelse og placering. I tillæg benyttede de den mere generelle *man-form*:

A: ”…nu træder man ind i en anden arena, et innovationsrum… hvor der er nogle andre regler og praksisser og strukturer, som er gældende.”

K: ”Og det er så sluse-effekten. Sådan at man ligesom får den der fornemmelse af glæde og spænding… hvad sker der? Når man åbner døren, får man ikke udløst den lige med det samme.” Og videre: ”Det er en meget naturlig måde at kunne arbejde på, så man ikke bare bliver statisk og den, der sådan står op, er den som hele tiden er den ordførende…”

M: ”… den der rare komfortable fornemmelse, hvor man netop bare kan læne sig tilbage og lade tankerne flyve.”

T: ”…det er også sådan lidt mere intimt… det er lidt mere fortættet… måske en lidt mindre zone i forhold til nogle af de andre zoner.”

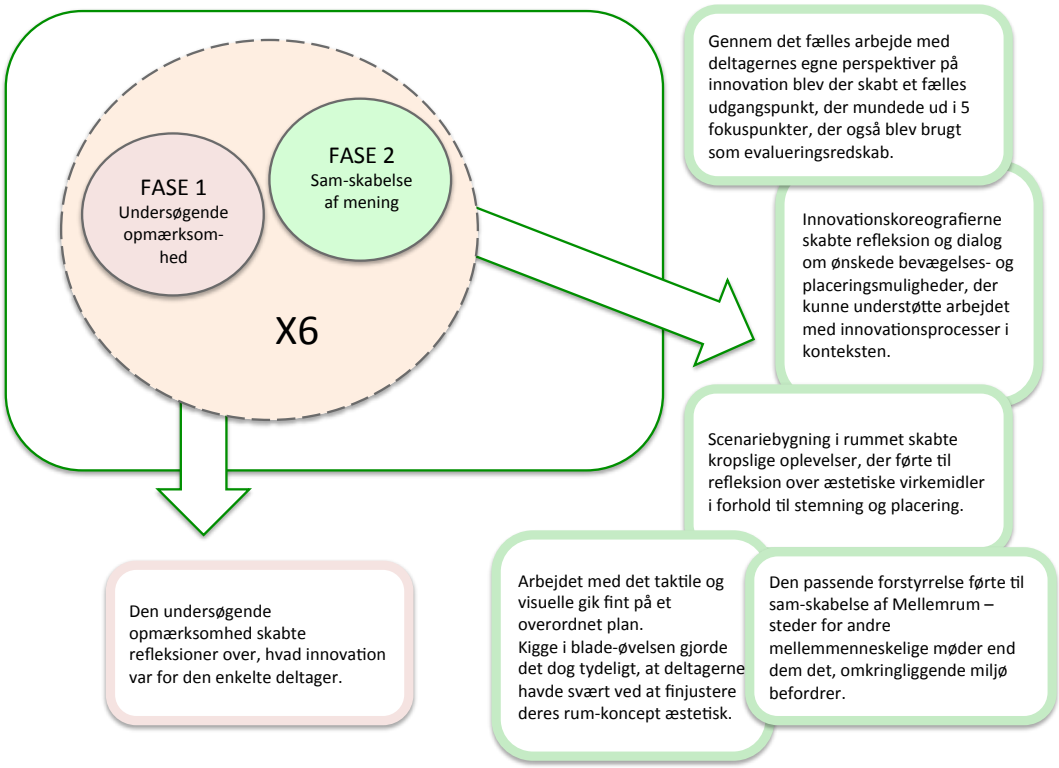
I eksperiment 3 fungerede ’kigge i blade’ øvelsen umiddelbart efter hensigten. Gennem processen blev der valgt billeder ud til et mood board, der viste ønskede kvaliteter og farver. Til trods for mine forsøg på at få deltageren til at forholde sig til en overordnet atmosfære frem for personlig smag, var øvelsen dog mere eller mindre et kompromis mellem deltagernes personlige præferencer.

I eksperiment 6 fungerede ’kigge i blade’ øvelsen *ikke*. For det første fangede det ikke rigtig deltagerne at skulle kigge i blade efter, at hele rummet havde været i spil. For det andet gav det ikke mening at skulle ’sammen-smelte’ deres personlige præferencer efter, at vi havde befundet os på et plan, der byggede på et mere generelt sansemæssigt erfaringsgrundlag (kroppens ageren i rum).

Designere opbygger gennem uddannelse og praksiserfaringer en sensitivitet over for og erfaring med brugen af visuelle og taktile kvaliteter (Albers 2000). Derudover udvikler de et professionelt og nuanceret sprog om sansemæssige ind- og udtryk. Begge dele mangler ikke-designere naturligvis. Derfor er det svært at involvere dem i den æstetiske ’fin-tuning’, da den således kun kan bygge på personlige præferencer frem for mere generelle erfaringer opnået gennem arbejdet med æstetiske kvaliteter og virkemidler. Eksperimentet her tyder på, at brugere kun skal tage stilling til visuelle/taktile virkemidler på et overordnet plan. Dvs. om noget skal have et blødt eller et hårdt udtryk, organisk eller stringent. At få udtrykkene bragt til *live* kræver en designers ekspertise opbygget gennem erfaringer med brugen af visuelle og taktile kvaliteter i professionelle sammenhænge.

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 6

Den nedenstående illustration (se figur 7.21) viser de output, der var resultatet af eksperiment 6.



Figur 7.21 Illustration af det out-put eksperiment 6 genererede.

Ved at opfordre til i en individuel undersøgelse af, hvad innovation var for den enkelte deltager, blev der skabt et vedkommende materiale og refleksionsgrundlag at tage udgangspunkt i på workshop 1. Gennem arbejdet med deltagernes egne perspektiver opstod der fem fokuspunkter, der skulle vise sig at danne både en referenceramme for deltagernes arbejde gennem de to workshops og et evalueringsgrundlag for deres rum-koncepter.

Innovationskoreografierne og arbejdet med de udleverede billeder og materialer skabte refleksioner over innovationsrummets udformning i forhold til de relationer og sociale interaktioner, deltagerne syntes var væsentlige for arbejdet med innovationsprocesser i deres kontekst. Deltagerne brugte de fem fokuspunkter som grundlag for de ideer, der opstod gennem øvelsen. Udvalgte ideer blev derpå overført til rummet og intensiveret gennem brugen af æstetiske virkemidler (mørklægning, musik, placering på gulvpude/stole etc.). Afprøvningen af scenarierne i rummet førte kropslige oplevelser og erfaringer med sig, som skabte refleksioner og indsigter blandt deltagerne om placering, bevægelse og æstetiske

virkemidlers betydning for brugen af rummet. Den passende forstyrrelse blev ofte tænkt ind i scenarierne gennem placering og bevægelse – at man skulle bevæge og placere sig anderledes, end man plejede i kommunens rum. Derved fik deltagerne skabt Mellemrum – steder der lægger op til andre mellemmenneskelige møder end det omkringliggende miljø. Det faldt deltagerne naturligt at tage stilling til de æstetiske virkemidler, der relaterer sig til placering og bevægelse i Klangbundmodellens punkt om æstetiske virkemidler (se figur 6.3). På et overordnet plan tog deltagerne ligeledes stilling til de æstetiske virkemidler, der repræsenterede visuelle og taktile elementer såsom et intimt og varmt udtryk og et stringent udtryk. Det var dog vanskeligere for dem at forholde sig til en 'finjustering' af disse virkemidler. De refererede i lang højere grad til deres personlige smag, da de i 'kigge i blade'-øvelsen skulle begrunde deres valg af farver, materialer og formsprog.

De væsentligste indsigter fra eksperiment 6 er således:

- Det fælles udgangspunkt fungerede både som ramme for ideudvikling og som evalueringsgrundlag.
- Innovationskoreografierne skabte refleksion over og fokus på gavnlige sociale interaktioner og relationer i konteksten.
- Begrebet 'passende forstyrrelse' fik deltagerne til at bryde med det 'vante' og førte til sam-skabelse af Mellemrum.
- Scenarierne i rummet førte til kropslige oplevelser, erfaringer og indsigter i forhold til brugen af æstetiske virkemidler, placering og bevægelse i rummet.
- Deltagerne skal ikke involveres i den æstetiske 'finjustering', men kun tage overordnet stilling til æstetiske virkemidler, der relaterer sig til form, farve og materialer.

Eksperiment 7

Mellemrum & 'forstyrrelser'

KONTEKST OG OMSTÆNDIGHEDER

Eksperiment 7 foregik i forbindelse med et projekt kaldet Next EUD, som gik ud på at udvikle fremtidens erhvervsskole. Projektet involverede fire erhvervsskoler og handlede bl.a. om at tænke de fysiske rammer ind som et pædagogisk-didaktisk redskab i undervisningen. Eksperimentet var en workshop på 3 timer og var tænkt som en del af undervisernes kompetenceudvikling i forhold til at tænke rum og æstetik ind i hverdagen. Et mål var at få involveret elever og lærere aktivt i brugen af æstetiske virkemidler i læringsmiljøerne.

Workshoppen foregik i et lokale på en af erhvervsskolerne. Der var 17 deltagere, hvoraf de fire var elever og resten var lærere og projektmedarbejdere. De arbejdede i fire grupper med en elev i hver.

Workshoppens tema var at få ideer til, hvordan rummet kunne spille en aktiv rolle på de fællesfaglige moduler, der blev afholdt ca. en gang om måneden, og hvor alle fire skoler deltog i en uges undervisning. Projektlederne ville gerne, at der skete noget andet på disse moduler – at rummet blev inddraget og kunne bruges aktivt i undervisningen. Ofte blev disse moduler afholdt i forholdsvis store lokaler med plads til alle. Dette gjorde det vanskeligt at fastholde de unges opmærksomhed pga. de mange mennesker og et højt lydniveau. Der var ganske enkelt en tendens til at eleverne 'sivede' væk i løbet af dagen/ugen.

Dokumentationsform: Workshoppen blev videofilmet. Optagelserne er mere sporadiske end de to foregående, da vi var flere, der på skift filmede de fire grupper med iPad og mobiltelefon.

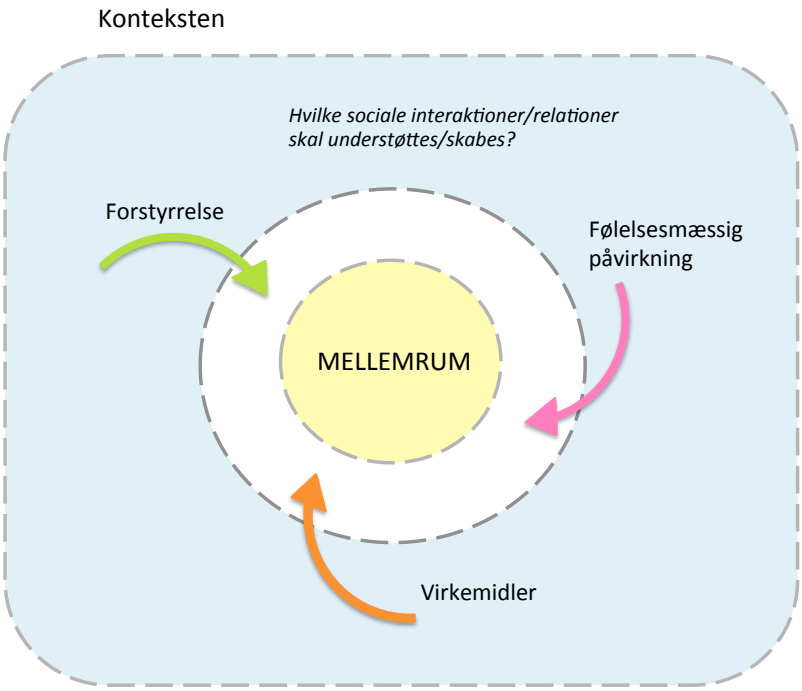
TEORETISK OG EMPIRISK UDGANGSPUNKT

I eksperiment 7 ønskede jeg at undersøge Bourriauds (2002) begreb Mellemrum, som grundlag for arbejdet med æstetik i viden- og læringsmiljøer. Mellemrummet er et sted, der lægger op til og muliggør noget *andet* end det omkringliggende miljø. (Bourriaud 2002)

Bourriaud mener, at den relationelle kunst skaber Mellemrum i samfundet, hvor man socialt interagerer anderledes, og hvor *andre* mellemmenneskelige relationer dermed kan opstå. Mellemrummet er således en del af den relationelle æstetiske logik.

Tanken i dette eksperiment var, at deltagerne skulle udarbejde ideer til Mellemrum, som kunne tilbyde noget *andet* i brugen af det fysiske miljø på de fire skolers fællesmoduler. For at skabe muligheden for, at noget andet sker, er det i den systemiske forståelse nødvendigt, som beskrevet i eksperiment 6 at tænke en 'passende' forstyrrelse ind, som kan få 'systemet', man skal arbejde med, til at bevæge sig og dermed ændre sig.

Da Klangbundsmodellen ikke lægger vægt på at fremme/skabe *andre* sociale interaktioner og relationer end det omgivende miljø, men blot at befordre/skabe sociale interaktioner og relationer og derfor ikke indeholder forstyrrelsen, havde jeg til eksperiment 7 udarbejdet en anden model, Mellemrumsmodellen (se figur 7.22).



Figur 7.22 Mellemrumsmodellen.

Mellemrumsmodellen erstattede således i dette eksperiment Klangbundsmodellen. Klangbundsmodellen havde indtil nu hovedsagelig fungeret som facilitatorens (mit) redskab, som ramme om designprocessen i Proceshjulets fase 2. I modsætning til dette var Mellemrumsmodellen udviklet til at være deltagernes redskab. Via den kunne de gennem

processen blive mindet om de elementer, de skulle tage stilling til for at skabe et eventuelt Mellemrum.

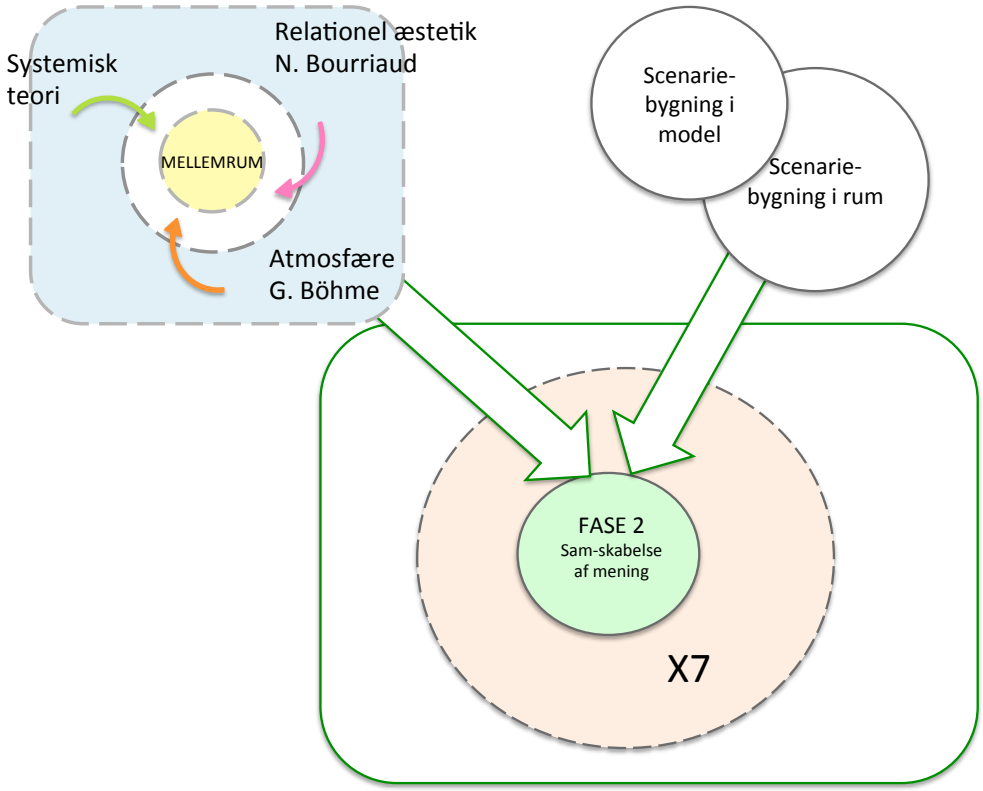
I brugen af Mellemrumsmodellen skal man tage stilling til den *kontekst,* som Mellemrummet skal bryde med. Man skal tænke over, hvilke *sociale interaktioner/relationer* Mellemrummet skal befordre, hvilke *følelsesmæssige påvirkninger* man ønsker brugerne af Mellemrummet skal opleve, hvilke *æstetiske virkemidler*, der kan anvendes for at opnå påvirkningen samt hvilken 'passende forstyrrelse' man kan sætte i spil. Begreberne lapper over hinanden, men er alle vigtige elementer, hvis man vil skabe et Mellemrum. Teoretisk bygger Mellemrumsmodellen således på Bourriauds (2002) begreb Mellemrum, det systemiske begreb 'passende forstyrrelse' (se kapitel 3) og Böhmes (1993, 2008) atmosfæreteori (se kapitel 3)

I eksperiment 7 var det kun Proceshjulets sam-skabelsesfase (fase 2), der blev arbejdet med. Det var ikke muligt at stille en forberedelsesopgave til deltagerne, før workshoppen angående *undersøgende opmærksomhed*. Og på selve workshoppen var der ikke tid, da jeg ønskede at fokusere på Mellemrummet som begreb i arbejdet med rum og æstetik. Ligeledes blev der i dette eksperiment heller ikke arbejdet med at skabe et fælles udgangspunkt. Pga. den manglende tid var det deltagernes erfaringer fra de forudgående fællesfaglige moduler, der gjorde det ud for det fælles udgangspunkt. Det var den kontekst, de skulle forstyrre i arbejdet med Mellemrum.

I eksperiment 6 kombinerede jeg innovationskoreografierne med scenariebygning i rum. I dette eksperiment ville jeg gerne kombinere arbejdet med scenariebygning i modelformat (se eksperiment 5) og scenariebygning i rum. Jeg videreførte dog æsken med redskaber fra innovationskoreografierne, således at deltagerne i dette eksperiment både fik en toolbox udleveret samt havde adgang til et differentieret udvalg af materialer.

Scenariebygningen i rum adskilte sig fra eksperiment 6 ved, at deltagerne ikke kunne medbringe materialer selv, da eksperimentet bestod af *en* workshop frem for de to i eksperiment 6. Derfor var der stillet et begrænset udvalg af forskellige materialer til rådighed også til den øvelse.

Nedenstående illustration (se figur 7.23) viser de teoretiske og metodiske tilgange, der blev sat i spil i eksperiment 7.



Figur 7.23 Illustration der viser de teoretiske og metodiske tilgange der informerede eksperiment 7.

Formålet med eksperiment 7 var således at:

- afprøve kombinationen af scenariebygning i *model* med scenariebygning i *rum*
- undersøge om man kan arbejde med scenariebygning i rum uden at deltagerne kan forberede sig
- undersøge om begrebet Mellemrum giver mening i viden- og læringsmiljøer
- afprøve Mellemrumsmodellen

BESKRIVELSE AF EKSPERIMENT 7

TO MELLEMRUM

Efter et kort oplæg af mig om Bourriauds begreb Mellemrum, det systemiske begreb 'passende forstyrrelse' samt en forklaring af Mellemrumsmodellen, fik deltagerne den 1. øvelse udleveret, som lød:

ØVELSE 1 – SCENARIEBYGNING
Varighed 45 min.

Hvordan kan de fysiske rammer støtte op om og intensivere de to nedenstående situationer?

- Modtagelse og velkomst af alle NextEUD-elever, når vi mødes til det fællesfaglige modul 'Internationalt Udsyn'
- En social begivenhed/aktivitet for eleverne undervejs i det fællesfaglige modul 'Bæredygtighed og Grøn Teknologi'

I skal skabe et Mellemrum for hver situation, som tager udgangspunkt i de sociale interaktioner/ relationer I gerne ser skabt eller understøttet i situationerne.

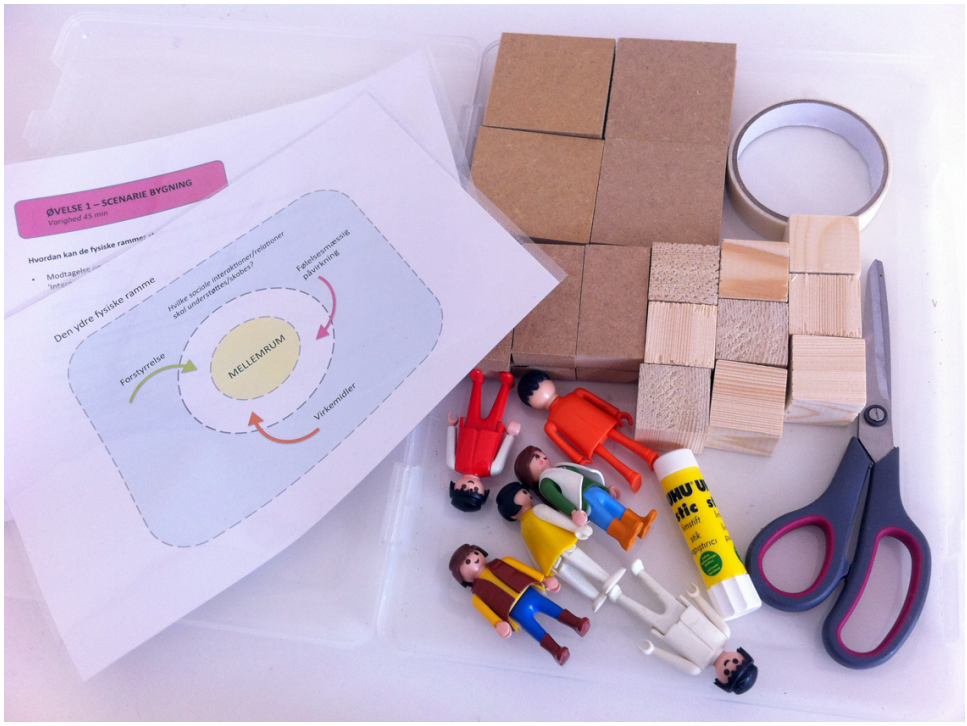
Brug modellen og overvej:

- hvilken **følelsesmæssig påvirkning** Mellemrummet skal have på brugerne.
- hvilke **æstetiske-materielle virkemidler** der kan tages i brug.
- og hvilken **passende forstyrrelse**, der kan skabe/intensivere denne påvirkning.

Lav en model af pappet og brug de forskellige materialer til at skabe et scenarie for hver af de to situationer.

Deltagerne blev delt i fire grupper med en elev i hver. Til øvelsen fik de udleveret en æske med tre forskellige typer træklodser, seks playmobil-figurer, en rulle malertape, en saks og en limstift samt en illustration af Mellemrumsmodellen og øvelse 1 (se figur 7.24). Derudover fik hver gruppe A3 papstykker, de kunne bruge i modelbygningen. I tillæg til dette var der som nævnt tidligere et stort udvalg af materialer til rådighed. Grupperne skulle i modelstørrelse skabe to skitser til eller prototyper af Mellemrum.

Alle grupperne gik i gang med at bygge, og imens gik snakken om læring og erfaringer fra hverdagen. De fire elever, som var en del af hver gruppe kom i høj grad til orde og deltog aktivt.



Figur 7.24 Toolbox med materialer til scenariebygning samt opgave 1 og Mellemrumsmodel.

Grupperne gik meget forskelligt til værks. Gruppe 1 (herefter vil jeg benævne grupperne 1-4) var meget forsigtige i starten (se figur 7.25). De lagde ud med at snakke og spurgte mig efter kort tid, om de måtte søge inspiration på nettet.

Figur 7.25 Gruppe 1 inden de begyndte at bygge.

Jeg svarede, at de bare skulle gå i gang med at bygge – starte med at lave et rum af pappet og bruge materialerne. Det fik dem i gang med det samme. De tapede hurtigt et rum sammen, klippede stemningsbilleder ud (kopier af 100 Billeder) og brugte materialerne flittigt (se figur 7.26). Alle var engagerede og deltog aktivt i byggeriet (dette var den eneste gruppe, der satte en væg på deres rum – de andre brugte kun pappet som gulvflade).

Figur 7.26 Gruppe 1 i fuld gang med materialerne.

Gruppe 2 arbejdede mere abstrakt med rummet og brugte sammen med toolboxen et begrænset antal materialer fra 'materialebunken' (se figur 7.27).

Figur 7.27 Gruppe 2's modelscenarie.

Gruppe 3 var lang tid om overhovedet at åbne toolboxen. Der var en arkitekt i gruppen, som skitserede i stedet for at bygge. Efter flere opfordringer fra mig begyndte de at bruge materialerne fra boxen, især træklodserne, men de anvendte næsten ingen af materialerne fra den øvrige materialesamling (se figur 7.28).

Figur 7.28 Gruppe 3 bygger modelscenarie.

Den fjerde gruppe var meget konkret i deres tilgang. De byggede bl.a. et rum med borde, hvorpå der skulle forstille at ligge mad (se figur 7.29).

Figur 7.29 Gruppe 4's modelscenarie.

FREMLÆGGELSE AF MODELSCENARIER

Da de 45 min. var gået, som de fik til øvelsen, fremlagde de fire grupper deres scenarier for de andre.

Gruppe 1, som havde bygget rummet med vægge og brugt materialer og billeder flittigt, lagde ud. Deres Mellemrum til *Modtagelse og velkomst* var et kreativt værksted, hvor man kunne bygge *noget* sammen. Det lagde op til, at man havde det sjovt, og at der indgik et konkurrenceelement. I deres scenarie (se figur 7.26) havde de vha. playmobil-figurer prøvet at vise elever, der samarbejdede om forskellige øvelser.

Kvinden, der fremlagde gruppens modelscenarie stod med Mellemrumsmodellen og pegede under fremlæggelsen på den, mens hun gennemgik den punkt for punkt:

Den følelsesmæssige påvirkning: at grine

Forstyrrelsen: "Vi bliver forstyrret ved, at vi laver det her… sådan noget anderledes noget i rummet… vi sætter os fx ikke ned, vi står op, vi griner lidt, vi bliver forstyrret lidt og måske har vi en lidt anden tilgang til undervisningen eller læringsrummet, når det påbegyndes." (00.02.27)

Virkemidler: "…hinanden, samarbejdet, relationerne og så også i det her tilfælde (pegede på modellen) klodser… vi har lavet et kreativt værksted." (00.02.43)

Gruppe 1's Mellemrum nummer to, der havde med *En social begivenhed/aktivitet* at gøre, skulle eleverne selv være med til at komme frem til i det (første) innovative, idegenererende Mellemrum. Som de udtrykte det: "…vi har skabt nogle kreative rammer, hvor inden for vi mener, at de så kan… nu bliver de inddraget… så eleverne skal faktisk selv komme på en social begivenhed, som kan foregå undervejs." (00.03.31)

Gruppe 2 (00.04.40) havde som 'modtagelse og velkomst' bygget en labyrint med træklodserne og placeret playmobil-figurer i den. De havde også brugt andre materialer, men ikke i særlig stort omfang (se figur 7.27).

I stedet for et firkantet rum ville de gerne have et 'mange-kantet' rum, sådan lidt 'fluffy' med en skyagtig form.

Gruppens ide var, at eleverne kom ind i en labyrint, der aktiverede deres sanser gennem både noget visuelt og gennem dufte.

"…det kunne være, at der var sådan, at de blev ledt ind nogle steder, hvor deres sanser var frarøvet, så de på den måde skulle lave nogle samarbejdsøvelser. Vi snakkede også om, at de

skulle gå derind sammen, måske skulle de have bind for øjnene… en rigtig god ide, som du (peger på eleven) bl.a. kom med, det der med at eleverne måske allerførst ikke skulle se hinanden, så de ikke havde alt det der ydre at forholde sig til." (00.00.26)

De havde også en anden ide i forhold til at arbejde med sanserne: "…et totalt mørkt læringsrum, men hvor alle går rundt med lommelygte, så det er først i det øjeblik, du sætter lyset på et eller andet, at du ser det." (00.03.30)

Labyrinten var en 'indledning' til fællesmodulet. I stedet for det vanlige mundtlige oplæg skulle eleverne gå igennem labyrinten.

Den sociale begivenhed til det fællesfaglige modul 'Bæredygtighed og Grøn Teknologi' (gruppe 2's Mellemrum to) handlede om at sprede affald i et rum og se, hvordan eleverne ville reagere.

I den forbindelse fortalte en af deltagerne ud fra Mellemrumsmodellen om deres overvejelser i forhold til forstyrrelsen: "…det provokatoriske i at man kommer ind i et rum, hvor man forventer, at i går aftes var der en rengøringsassistent, men du kommer ind i et rum, hvor der bare flyder med affald. Det er jo forstyrrelse… der kan lugte af en rådden banan eller et eller andet. Det bliver så forstyrrelsen, som så skal være med til at animere fokusset i forhold til affald…" (00.04.14)

I forhold til æstetiske virkemidler forklarede de: "Det var bl.a. det her omkring sanserne… lyde, lugte, lys… føle, mærke." (00.06.00)

(I fremlæggelsen blandede gruppe 2 de to Mellemrum sammen.)

Gruppe 3 havde lavet et tredelt scenarie (se figur 7.30) med et 'offentligt snakke-rum', man først kom ind i. Dernæst skulle man igennem et mørklagt oplevelsesrum, der via infoskærme m.m. klargjorde eleverne til den læring, de skulle ind og modtage i det sidste rum.

Figur 7.30 Gruppe 3's færdige modelscenarie

Under fremlæggelsen spillede gruppen mellemøstlig musik og en fra gruppen forklarede:

"…det der med lyden, musikken vi snakkede om, det her med internationalt udsyn, og når man kommer ind i det her snævre, sorte, mørke rum med nogle søjler af lys, så kunne det være spændende med musik fra forskellige dele af verden blandet op med måske sådan nogle udkald, som der er i undergrundsbaner i forskellige lande…" (00.04.17)

En fra gruppen forklarede videre, at det midterste var Mellemrummet: "Ja, det er jo Mellemrummet… der definerer forskellen på læringsrummet og det offentlige rum." (00.05.35)

Jeg spurgte, om det er det rum, der definerede, at der skulle ske noget andet.

"Ja, og det var også derfor, at det ikke bare var en lige bevægelse ind, at man ikke bare planløst kan gå efter det grønne skilt, hvor der står indgang eller exit, at man bliver nødt til at forholde sig til, hvad står der på den her?" (00.05.46) Han hentyder til infoplakater, som eleverne skal læse på vej ind.

En anden fra gruppen har taget Mellemrumsmodellen og siger: "Så det der Mellemrum, det kan man tænke som… en form for forstyrrelse af det der med bare at vade ind i et rum… og følelsesmæssig påvirkning… der er mange ting i det der Mellemrum, dels… samling og noget skabe fokus og der er noget transformation, som vi ligesom tænker også foregår i det der Mellemrum." (00.06.15)

Gruppe 4 havde bygget to scenarier, som var meget konkrete (se figur 7.29). De havde kun brugt modellervoks ud over de materialer, der var i æsken.

Deres 'modtagelse og velkomst' Mellemrum handlede om at byde smagssanserne velkommen ved at lave mad fra forskellige lande. De ville gerne skabe stemning med musik og belysning samt 'noget' visuelt, der var kendetegnende for det enkelte land.

Mellemrummet angående *Den sociale begivenhed/aktivitet* gik ud på, at eleverne selv skulle forsøge at skabe energi ved hjælp af forskellige materialer, der blev stillet til rådighed. Det sociale skulle komme ind gennem et konkurrenceelement samt arbejdet på tværs af de forskellige skoler. Det skulle være et aktivt rum gerne med larm og musik. Derudover skulle der være en stillezone, hvis nogen havde brug for ro.

AT BYGGE MELLEMRUMSSCENARIER I RUMMET

Workshoppens øvelse 2 gik ud på, at grupperne skulle vælge et af deres egne scenarier og skabe det i rummet med de remedier og materialer, der var stillet til rådighed samt rummets faste inventar. Materialerne var som tidligere nævnt ikke de samme som til model-scenarierne og slet ikke så varieret i sit udvalg. Der var lagt vægt på at tilbyde noget stofligt, som ofte er det, der er mindst af i kontor/læringsmiljøer. Materialerne bestod af: afdækningspap og –filt, mange gamle stofduge i forskellige farver og mønstre, puder, sækkestole og fleece tæpper. I tillæg var der tænkt på, der skulle være noget, som deltagerne kunne klippe til og bruge på mange måder (afdækningspap og –filt).

Når scenarierne var sat op, skulle grupperne fremlægge deres Mellemrum for en af de andre grupper, som skulle agere deltagere eller publikum samt kommentere Mellemrummet. Øvelsen lød:

ØVELSE 2 – AFPRØV I RUM
Varighed 55 min.

Vælg et af de to scenarier I har arbejdet med.
Hvordan kan det realiseres i rummet her?

- Brug borde, stole og de forhåndenværende samt medbragte materialer og byg/skab Mellemrummet i dette rum
- Overvej hvordan elever kunne inddrages aktivt i realiseringen af scenariet, hvis det var i 'virkeligheden'
- Afprøv scenariet i rummet med jeres samarbejdsgruppe som deltagere eller publikum

Efter hver gruppes afprøvning kommenterer og reflekterer I sammen over Mellemrummets virkning samt yderligere muligheder for elevinddragelse.

De gik i gang med at bygge, og der var en livlig dialog. Alle er aktive og engageret på nær gruppe 4, som slet ikke kunne se meningen med denne øvelse, når der ikke var de rigtige materialer til rådighed. Jeg prøvede på forskellig vis at motivere dem til at gå i gang, men gruppens to mænd 'ville ingenting'. Kvinden og eleven var interesserede og søgte kort efter over til de andre grupper og fulgte med i arbejdet der.

FREMLÆGGELSE AF MELLEMRUM

Grupperne gik nu sammen to og to og skulle vise deres scenarie for hinanden/lade den anden gruppe opleve scenariet.

Gruppe 2 instruerede gruppe 1 i, hvordan de skulle gå igennem labyrinten. Først skulle de dufte ind i et lille mørkt 'rum', dernæst tage fat i en snor, der ledte dem videre til et rum, som skulle forestille at indeholde noget visuelt.

Derefter præsenterede gruppe 1 deres scenarie i rummet for gruppe 2. De fortalte, at det var et 'udsnit' af det værksted, de byggede i modelform. Da de havde et sofahjørne i deres scenarie, havde de taget udgangspunkt i et sofahjørne, der var i det lokale, vi var i.

Kvinden, der præsenterede, gjorde opmærksom på, at der ikke var stole i rummet. Man kunne sidde og slappe af i sofaen eller stå op ved høje borde. De havde sat plancher op på væggen

for at illustrere, at der skulle være en væg, hvor eleverne kunne have 'innovative brainstorms'.

De præsenterede også den øvelse, som havde til formål at få eleverne til at grine sammen. Den gik ud på at stable det højeste tårn af stole på ti minutter.

I stedet for at afprøve scenariet stod tilhørerne bare og lyttede. Jeg var ikke til stede ved denne fremlæggelse. Havde jeg været det, ville jeg have tilskyndet tilhøregruppen til at afprøve scenariet og stole-øvelsen.

Gruppe 3 præsenterede deres scenarie i rummet for gruppe 4 (da gruppe 4 ikke havde udarbejdet et scenarie, havde den ikke noget at vise for gruppe 3).

Figur 7.31 Gruppe 3 fremlægger deres Mellemrum (Pavillon).

Gruppe 3 havde taget udgangspunkt i det bagerste af deres tredelte modelscenarie. Det rum hvor læringen skulle foregå (det var *ikke* det rum, de i fremlæggelsen af modelscenariet havde benævnt Mellemrummet).

Gruppen forestillede sig, at der i rummet, hvor det fællesfaglige modul skulle afholdes, var lavet små rum vha. pavilloner (hvide havepavilloner af plast). Eleverne skulle være inddelt i grupper og arbejde med base i disse pavilloner. For at illustrere pavillonen havde de bygget et lille rum vha. en flytbar tavle, der var anbragt lidt over en meter fra en række skabe, der stod

ud i rummet. Fra skabene til tavlen havde de hængt en hvid dug og placeret et lille bord og to stole i rummet (se figur 7.31). Derudover forklarede eleven, at der bagerst i det lille rum var et 'V' som man skulle gå ind i, hvis man ville fortælle noget til de andre i gruppen ('V' betød en vinkel). Eleven gik meget op i at forklare, at det var vigtigt med denne zoneinddeling af det lille rum, så gruppearbejdet ikke bare flød sammen. Der var et bord til koncentrationsarbejde og et andet sted – 'V'et – hvis man ville meddele noget til hele gruppen eller dele sin viden. Han mente ligeledes, at 'V'et kunne træne eleverne i at fremlægge for andre.

Jeg opfordrede gruppe 3 til at invitere gruppe 4 ind i rummet, så de kunne opleve det. Tre fra gruppe 4 satte sig ind.

Gruppe 3 fortalte, at de havde valgt at have en lampe med fokuseret lys over bordet, da de gerne vil skabe et lille rum til koncentrationsarbejdet.

En fra gruppe 3 forklarer: "…en anden side af sagen er, at man faktisk skal tage en meget bevidst beslutning, hvis man vil forlade gruppen, fordi du taler om et meget intimt område." (00.00.14)

En anden fra gruppe 3 forklarede, at eleven havde været meget bevidst om at: "'V'et her, hvor man diskuterer ting, skal ikke være en del af det her rum (koncentrationsområdet om bordet), det skal være… en bevidst handling at vi nu forlader det her rum og går over i 'V'et… Funktionerne er knyttet til de her små rum. Vi har computerne der, det er heller ikke en direkte del, men alt er, hvad skal vi sige, til rådighed. Computerne er lige i nærheden, men man rejser sig fra bordet og går hen til computeren for at arbejde. 'V'et er et lille stykke derfra, men man rejser sig fra bordet eller computeren og går hen for at diskutere tingene." (00.00.56)

En af dem fra gruppe 4, som sad i 'rummet', spurgte, om det skulle være så lille og fik det svar, at det skulle være intimt. Gruppe 3 havde tænkt at rummet: "…har flere nicher inden for en lille niche." (00.02.40)

Medlemmerne af gruppe 4, der sad i rummet, forstod ikke helt konceptet. En tilskuer (en projektmedarbejder, der ikke havde deltaget, men bare var på 'besøg', foreslog, at de skulle afprøve situationen, så det blev kropsligt. Det ville de dog ikke, men snakken går frem og tilbage om 'V'ets berettigelse. Projektmedarbejderen fra før siger: "…rummet indrettes efter… når du har sådan et 'V', du kan stille dig op i, så fortæller du ligesom gruppen, nu har jeg noget jeg godt kunne tænke mig at sige… du signalerer også med kroppen og bevægelsen, nu vil jeg noget andet." (00.05.51)

En projektmedarbejder fra gruppe 3 spurgte eleven fra gruppe 4 (som sad i det lille rum), hvad han syntes om rummet. Han svarede, at det var en god ide med opmærksomhed på dem, der snakkede/fremlagde og mente, det ville fungere.

Jeg spurgte, hvordan de havde forestillet sig, at eleverne blev inddraget i set-uppet.

En fra gruppen svarede, at eleverne på det fællesfaglige modul kunne få udleveret en pavillon til at starte med, og at de dernæst fik til opgave at finde ud af at bruge den, han forklarede: "…hvordan gør I? I skal have et talerum, I skal have et arbejdsrum, I skal have et refleksionsrum, der er tre forskellige, hvordan vil I indrette dem? Hvordan giver det mening i jeres gruppe?" Til det supplerede eleven: "…I har to borde her, hvordan vil I indrette jeres arbejdsplads, når I har en vinkel til rådighed?" (00.11.17)

Den udenforstående projektmedarbejder kommenterede: "Så der er en bunden lille forstyrrelse, der skal tages med… og så kan vi observere, at der kommer nok forskellige løsninger på at få etableret sådan et grupperum." (00.11.26) Deltagerne er enige om, at det vil skabe ejerskab til rummet, og en lærer indskyder: "Vi har jo bare givet materialerne…" (00.11.42)

Den udenforstående projektmedarbejder siger afsluttende: "…men så kan I måske også komme på besøg hos hinanden og få inspiration af, hvordan har de forskellige grupper løst den opgave." (00.11.49)

Workshoppen sluttede med en fælles opsamling, hvor gruppernes ideer blev skrevet ned til brug for de kommende fællesfaglige moduler.

DISKUSSION AF EKSPERIMENT 7

ÅBNE ELLER LUKKEDE MODELSCENARIER

Yndigegn og Foverskov (2011) beskriver i deres arbejde med 'props' i forbindelse med udviklingen af kommunikationsteknologi til ældre, at de 'props', de sætter i spil, skal være åbne og abstrakte, så det er muligt for de involverede selv at definere brug og betydning. Der skal således være en høj grad af fortolkningsfrihed (Yndigegn & Foverskov 2011, se kapitel 4). Noget tyder på, at det samme kunne være tilfældet med modelscenarier. De to grupper (2 og 3), der havde de mest åbne og abstrakte modelscenarier var dem, der var mest engagerede i scenariebygningen i rum.

I scenariebygningen i rummet brugte både gruppe 2 og 3 materialerne, de havde fået stillet til rådighed aktivt og engageret. Gruppe 1 derimod, som havde bygget en meget detaljeret model

og havde benyttet sig af det differentierede materialeudvalg, var ikke særlig aktiv og søgte den lette løsning i sofahjørnet. Gruppe fire, der gik helt i 'baglås' udtalte, at de jo *havde* fået ideen og vist den i modelscenariet. Derfor så de ingen grund til at arbejde videre med den. Noget tyder således på, at modelscenarierne helst ikke må blive for færdige eller 'lukkede' i sit udtryk, hvis de skal fungere som engagerende og genererende artefakter for det videre arbejde med scenarierne i rum. Dette bakkes ligeledes op af innovationsscenografierne i eksperiment 6, som havde et åbnet og abstrakt udtryk og fungerede godt som engagerende og genererende artefakter for de efterfølgende scenarier i rum. Brugen af en toolbox med få materialer synes derfor befordrende for åbne og abstrakte modelscenarier.

KROPSLIGE ERFARINGER OG IDEUDVIKLING

I gruppe 3 greb de straks til materialerne, da der skulle bygges i rummet. De rykkede rundt på møbler og byggede pavillonen af det forhåndenværende og var i høj grad engagerede. De skabte et rum i rummet, og deres scenarie skabte megen refleksion og dialog om læring, gruppearbejde, sociale interaktioner, bevægelse og placering i rummet. Ved at opføre scenariet i rummet fik gruppen en oplevelse af, hvordan det var at flytte sig fra zone til zone, hvordan det var at befinde sig i et mindre rum i rummet. Ligeledes kunne de forestille sig, hvordan et fokuseret lys over arbejdszonen kunne skabe koncentration. Eleven fik ligeledes indsigter angående betydningen af zonerne for gruppearbejdets struktur, fremlæggelse m.m. Der opstod en lang dialog om, hvordan rum kan befordre læring, og hvordan elever kan involveres i at skabe deres egne Mellemrum. I afprøvningen af scenariet i rummet skete der således en idegenerering, en bodystorming, der videreudviklede konceptet.

De besøgende fra gruppe 4 afprøvede rummet, og gruppe 3 demonstrerede brugen ved at bevæge sig fra zone til zone. I gruppe 2 afprøvede de besøgende ligeledes labyrinten. De blev guidet igennem af gruppen og fik at vide, hvilke sansemæssige virkemidler de skulle forestille sig de forskellige steder – fx dufte og billeder.

I gruppe 2 genererede afprøvningen ikke så stor refleksion og ingen forslag til videreudvikling. Dette kan imidlertid have noget at gøre med manglende tilskyndelse, da jeg ikke selv var til stede under deres fremlæggelse.

Grupperne tog således stilling til æstetiske virkemidler og brugen af dem i rum. Som i eksperiment 5 og 6 var det hovedsaglig de virkemidler, der har med placering og bevægelse at gøre. Gruppe 2 arbejdede dog i tillæg med sanserne i labyrinten. Her var de både omkring dufte og visuelle virkemidler.

AT LEGE MED DET FORHÅNDENVÆRENDE

Reaktionerne på at skulle arbejde med scenarier i rum var meget forskellige. Som nævnt gik gruppe 3 straks i gang og brugte det, der var til rådighed. Gruppe 2 ligeså. Gruppe 1 blev desværre bremset i deres udfoldelse, da de valgte et eksisterende sofahjørne og derfor ikke behøvede at gøre så meget. De arbejdede dog med at hænge noget på væggene. Gruppe 4 gik som nævnt helt i stå, da to af deltagerne ikke kunne se formålet med øvelsen, hvilket jeg fornemmede lige så meget bundede i, at de syntes, det var grænseoverskridende at skulle 'lege' og 'forestille sig noget'. De blev utrygge, hvorimod de andre kastede sig ud i øvelsen og 'legede' med og skabte scenarierne i rummet.

Øvelsen og den legende tilgang havde ligeledes den effekt, at deltagernes positioner blev udvisket undervejs i processen. I gruppe 3 var der fx både projektledere, lærere og en elev. Under byggeprocessen blev rollerne udvisket, og de blev bare mennesker, der sam-skabte og ideudviklede. Den garvede projektleder med masser af erfaring havde således ikke mere at skulle have sagt end eleven på 16 år. Eleven havde derimod en meget stor rolle, da han kunne bidrage med konkrete hverdagserfaringer som elev.

FRA FORSTYRRELSE TIL MELLEMRUM

Gennem scenariebygningen i rum fik deltagerne kropslige oplevelser og erfaringer med sansemæssige kvaliteter, bevægelse, placering og forstyrrelser. Formålet med gruppe 2's labyrint var fx, at den skulle erstatte et mundtligt oplæg som starten på et fællesfagligt modul. Frem for en verbal præsentation ønskede gruppen at give eleverne en sansemæssig oplevelse og derved 'forstyrre' det, man 'plejede' at gøre. Labyrinten ville skabe et Mellemrum, der tilbød noget ganske andet end det 'sædvanlige'.

Gruppe 3 ville ruske op i den måde, man brugte rummet på i undervisningen på de fællesfaglige moduler. Frem for det store åbne rum ønskede de at skabe små enklaver, som de studerende gruppevis kunne etablere sig i. Ideen var at disse små rum i rummet skulle lægge rammen for en helt anden struktur for elevernes gruppearbejde. Gennem pavillonerne ville de skabe et Mellemrum, der kunne fremme andre sociale interaktioner og relationer, der kunne føre til en bedre arbejdsproces for eleverne.

Gruppe 1 lagde vægt på humor og konkurrence. Gennem deres scenarie ønskede de at skabe et Mellemrum, hvor eleverne havde det sjovt og fik grint, inden undervisningen gik i gang. Som en i gruppe 1 udtrykte det: "… vi griner lidt, vi bliver forstyrret lidt, og måske har vi en lidt anden tilgang til undervisningen eller læringsrummet, når det påbegyndes." (00.02.27)

Gruppe 4 ville ligeledes skabe en sansemæssig oplevelse for eleverne ved at præsentere dem for smagsoplevelser fra udvalgte steder i verden. Ved en sådan lejlighed – fælles måltider – ville andre relationer opstå mellem eleverne fra de fire forskellige skoler, der ikke kendte meget til hinanden.

De fire grupper fik således på hver sin måde forstyrret det gængse set-up for fællesfaglige moduler. Grupperne fik sat en ramme for andre måder at være sammen på i en undervisningssituation. Således kan man sige, at de fik skabt ideerne til fire Mellemrum – rum, der lagde op til andre måder at være sammen på end det omgivende miljø.

MELLEMRUMSMODELLEN

Det viste sig at grupperne forholdt sig til Mellemrumsmodellen i arbejdet med modelscenarierne. I deres præsentationer henviste de til modellens begreber og forklarede deres tanker i forhold til dem. De anvendte således modellen og dens begreber aktivt. Havde der været mere end tre timer til rådighed kunne deltagerne have arbejdet mere grundigt med begreberne og på den måde måske fået en endnu større forståelse for dem.

KONKRETE TILTAG

Via arbejdet med scenarierne fik deltagerne lavet en liste med konkrete forslag til måder at 'forstyrre' de fællesfaglige moduler og derved måske skabe et Mellemrum for noget *andet* end det, de plejede.

Det viste sig, at deltagerne på deres næste fællesfaglige modul havde anvendt ideen med pavillonerne. Den var videreudviklet og forenklet, således at hver klasse (4 stk.) havde hver en pavillon som base.

Eleverne arbejdede med blogs og skulle selv opsøge viden og videreformidle dette til resten af deres klasse. Lærerne var mere facilitatorer og faglige vejledere end undervisere. Det var således eleverne, der afholdt workshops og underviste hinanden. Mens nogle af klassens elever gik ud i workshops hos andre klasser, blev andre elever tilbage i pavillonen og underviste elever fra de andre skoler.

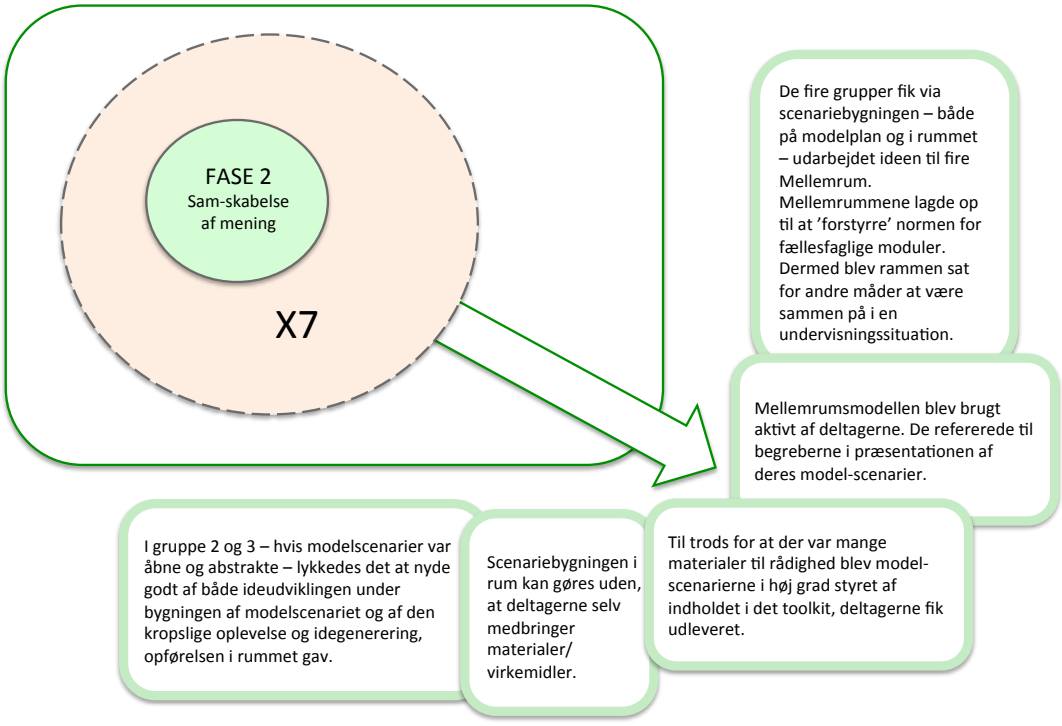
Efter modulet meldte lærerne tilbage til projektlederne, at pavillonerne havde sænket støjniveauet, havde skabt et større fokus på arbejdet og havde haft en samlende effekt på eleverne, hvilket medførte, at der ikke var så mange elever, der 'sivede' væk fra undervisningen, som der plejede at være.

Det, at der var gjort noget ekstra ud af at etablere et tilhørsforhold for hver klasse, fik tilsyneladende eleverne til at føle, at de hørte til et sted. Det skabte en øget oplevelse af fællesskab, som øgede deres interesse for undervisningen. En af projektlederne mente ligeledes, at det var vigtigt, at især de udefrakommende elever havde et sted at være i pauserne.

Man kan måske ikke ligefrem sige, at det var Mellemrum, der blev skabt på det fællesfaglige modul, men det havde afgjort en effekt at gøre *noget* ved rummet. Pavillonerne skabte en anden måde at forholde sig til undervisningen og situationen på og blev derved et pædagogisk-didaktisk redskab. Et fokus på Mellemrum førte således til en anden brug af rummet i undervisningssammenhænge.

INDSIGTER/FINDINGS EKSPERIMENT 7

Den nedenstående illustration (se figur 7.32) viser de output, eksperiment 7 genererede.



Figur 7.32 Illustration af de out-put, som eksperiment 7 genererede.

Hvis man gerne vil have deltagerne til at bruge et differentieret udvalg af materialer i bygningen af modelscenarier viser eksperiment 7, at en samtidig udlevering af et toolkit med et begrænset udvalg af materialer ikke er optimalt. Deltagerne holdt sig i høj grad til

toolboxens indhold og lod det styre scenariebygningen. På den anden side viser eksperimentet ligeledes, at det måske slet ikke er optimalt at kombinere *modelscenarier inklusive mange materialer* med *modelscenarier i rum*, da meget detaljerede modelscenarier kan bremse udviklingen af scenarier i rum.

I gruppe 2 og 3 lykkedes kombinationen af scenariebygning i model og i rum. Måske fordi deres modelscenarier havde et åbent og abstrakt udtryk – tilsvarende innovationskoreografierne i eksperiment 6 – og på den måde var genererende for nye udtryk. Her var selve afprøvningen ikke bare en gentagelse af modelscenariet, men en videreudvikling.

Eksperimentet viser ligeledes, at scenariebygning i rum kan udføres, uden at deltagerne selv medbringer materialer/virkemidler. Man skal dog være opmærksom på, at nogle mennesker føler det grænseoverskridende at skulle 'lege' eller 'forestille sig noget'.

Selve Mellemrumsmodellen blev brugt aktivt af deltagerne. De refererede til begreberne i præsentationen af deres modelscenarier.

De fire grupper fik via scenariebygningen – både på modelplan og i rummet – udarbejdet ideen til fire Mellemrum. Mellemrummene lagde op til at 'forstyrre' normen for de fællesfaglige moduler ved at sætte rammen for andre mellemmenneskelige interaktioner og relationer end undervisningssituationerne normalt bød på. Derfor mener jeg, at begrebet Mellemrum er relevant i arbejdet med æstetik og rum i viden- og læringsmiljøer.

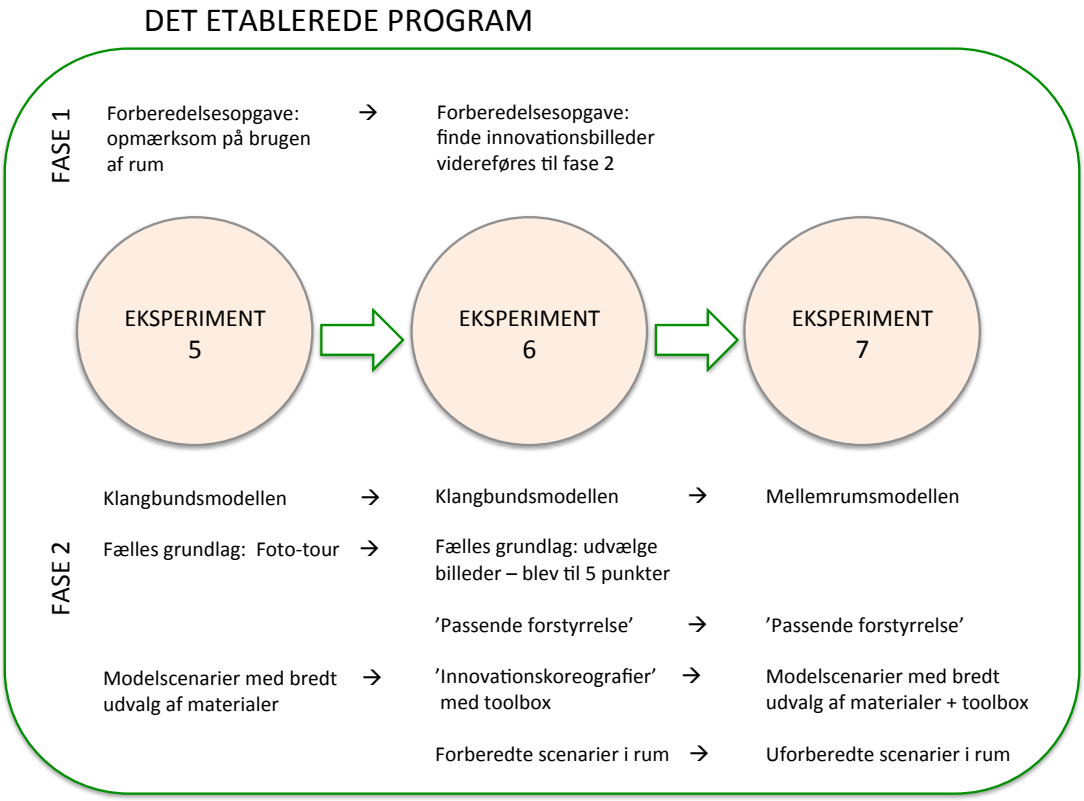
De væsentligste indsigter fra eksperiment 7 er:

- Modelscenarierne skal have et åbent og abstrakt udtryk for at fungere som basis for scenarier i rum.
- Mellemrummet er et relevant begreb at arbejde videre med inden for viden- og læringsmiljøer.

OPSAMLING PÅ EKSPERIMENT 5-7

ITERATIONER

De tre iterative eksperimenter beskrevet i det ovenstående er baseret på det program, jeg etablerede på baggrund af operationaliseringsfasen (se kapitel 6). Programmets æstetiske tilgang er den relationelle æstetiske logik på Æstetiktrappens 5. trin (se kapitel 6), som har fokus på at skabe rum for *andre* sociale interaktioner og relationer, end det omgivende miljø lægger op til. Programmets metodiske tilgang er baseret på den del af participatory design, der arbejder med engagerende og genererende teknikker, bl.a. i form af participatory prototyping (se kapitel 4). I den nedenstående illustration (se figur 7.33) har jeg redegjort for eksperimenternes iterationer.



Figur 7.33 Oversigt over iterationer i eksperiment 5-7.

Den bærende teknik i alle tre eksperimenter er scenariebygning. I eksperiment 6 og 7 blev Experience Prototyping og Bodystorming introduceret som del af arbejdet med scenarier i rummet.

Eksperiment 5 og 6 var begge bygget op om Proceshjulets to første faser. Fase 1: *undersøgende opmærksomhed* bestod af en forberedelsesopgave, og begge eksperimenter brugte Klangbundsmodellen til sam-skabelse af mening i fase 2. Opgaven i fase 2, der gik ud på at danne et fælles grundlag for den videre proces, blev ført videre fra eksperiment 5 til eksperiment 6. Ligeledes blev teknikken scenariebygning ført videre dog i en anden form.

Eksperiment 7 derimod havde ingen forberedelsesopgave, da det ikke var muligt rent praktisk og tidsmæssigt. Der blev heller ikke arbejdet med et fælles grundlag, hvilket også bundede i, at tiden var knap, samt at mit fokus var på at afprøve Mellemrumsmodellen. Modsat Klangbundsmodellen indeholdt Mellemrumsmodellen det systemiske begreb 'passende forstyrrelse', som jeg havde introduceret i eksperiment 6.

Den 'passende forstyrrelse' blev således ført videre fra eksperiment 6 til 7. I eksperiment 7 i form af introduktionen af Mellemrum, som steder der bryder med/'forstyrrer' normen og befordrer at andre mellemmenneskelige interaktioner og relationer kan finde sted. Scenariebygningen blev ligeledes ført videre fra eksperiment 6 til 7 endnu engang i en ændret form. I eksperiment 7 erstattede Mellemrumsmodellen Klangbundsmodellen i Proceshjulets fase 2 – sam-skabelse af mening.

De tre eksperimenter er således iterationer, hvor resultatet af den ene eksperiment inspirerer og informerer planlægningen af det næste.

FORBEREDELSESOPGAVE

I både eksperiment 5 og 6 bestod fase 1 som beskrevet af en forberedelsesopgave. Opgavens formål var imidlertid forskelligt i de to eksperimenter. I eksperiment 5 fungerede den som en generel refleksion over, hvordan vi benytter fysiske omgivelser, og hvordan de påvirker os. Refleksionen havde til formål at påvirke og forberede de to deltageres arbejde med grupperummene undervejs i processen samt indsamle materiale til den første øvelse på workshoppen (da Søren og Morten ikke havde medbragt noget, blev øvelsen omformet til individuel refleksion efterfulgt af dialog om rum, æstetik og interaktion m.m.). Der var således ikke baseret en sam-skabende øvelse direkte på forberedelsesopgaven i eksperiment 5.

I eksperiment 6 blev den første sam-skabende øvelse på workshop 1 derimod baseret på forberedelsesopgaven, som havde til hensigt at få deltagerne til at undersøge, hvad de forbandt med innovation. På workshop 1 skulle deltagerne således arbejde videre med de billeder på innovation, de havde medbragt. Via inspiration fra billederne skulle de sam-skabe et fælles grundlag for den videre proces.

Forberedelsesopgaven kan således være en generel og forberedende refleksionsøvelse over workshoppens tema tilsvarende begrebet sensitization, som bl.a. indgår i 'contextmapping' beskrevet af Sleeswijk Visser et al. (2005). Her er det selve det, at deltagerne har gjort sig refleksioner over temaet, der er formålet. Men den kan også være mere direkte relateret til workshoppens proces. Sander og Westerlund (2011) beskriver, hvordan workshopdeltagere fik til opgave før en workshop at forberede kort med nøgleord samt finde en genstand, som de kunne fortælle en historie om. På selve workshoppen skulle de præsentere det medbragte materiale for de andre deltagere. Derefter skulle deltagerne sammen gruppere kort og genstande og derved få et udgangspunkt for den videre proces. Forberedelsesopgavens formål kan således også være at danne et konkret udgangspunkt for deltagernes arbejde med temaet.

ET FÆLLES UDGANGSPUNKT

Forberedelsesopgavens formål i eksperiment 6 var som nævnt netop at samle materiale, som deltagerne kunne bruge til at sam-skabe et fælles udgangspunkt for den videre proces med innovationsrummet. Eksperiment 5 indeholdt ligeledes en øvelse med det formål at sam-skabe et fælles grundlag – Foto-tour øvelsen. I den skulle deltagerne tage billeder af ting, de mente viste, hvad Attractor 'står for' samt af det modsatte. Billederne dannede derpå det engagerende og genererede udgangspunkt for en dialog om hvilke værdier og normer, deltagerne mente kunne knyttes til Attractor. I eksperiment 5 byggede det fælles udgangspunkt således på værdier og normer, der gerne skulle udtrykkes i grupperummene. I eksperiment 6 byggede det på deltagernes syn på begrebet innovation, og hvad de mente et innovationsrum skulle befordre i deres kommunale kontekst.

Det fælles udgangspunkt fungerede desuden som evalueringsredskab for de scenarier, deltagerne havde skabt. I eksperiment 6 var udgangspunktet dog tydeligere takket være de fem punkter, der kom ud af øvelsen med innovationsbillederne. Punkterne skabte en tydelig referenceramme og gjorde det lettere og meget konkret at bruge det fælles udgangspunkt som evalueringsredskab i eksperiment 6. I eksperiment 5 fik de to deltagere ikke på samme måde lejlighed til i fællesskab at afslutte øvelsen med et *udvalgt* billedmateriale tilknyttet begreber og ord. Det gjorde referencerammen mindre tydelig og derfor sværere at bruge undervejs og i evalueringen. Det er således væsentligt at få konkretiseret sam-skabelsen af det fælles udgangspunkt, fx i form af udvalgte billeder og ord.

SCENARIER SOM MODEL OG I RUM

I både eksperiment 5, 6 og 7 indgik som beskrevet scenariebygning i modelform. I eksperiment 5 var der stillet mange forskellige materialer til rådighed for deltagerne. Materialerne var 'åbne' og møntet på, at deltagerne kunne bruge dem på mange forskellige måder og tillægge dem deres egen betydning. (Yndigegn & Foverskov 2011) I arbejdet med materialerne og bygningen af scenarierne tog Morten og Søren samtidigt stilling til æstetiske virkemidler. Både dem der relaterer sig til bevægelse og placering og dem, der har med det visuelle/taktile at gøre. Som beskrevet i diskussionen af eksperiment 5 blev materialerne bl.a valgt ud fra de associationer, de vakte hos deltagerne. Søren valgte at bruge træ, fordi det mindede ham om det at lege og klatre i træer. Brugen af træet førte til refleksioner over andre muligheder for at placere sig i rum og andre relationer mødedeltagere imellem.

I eksperiment 6 ville jeg imidlertid afprøve, om jeg kunne rette deltagernes fokus mere direkte mod, hvilke mellemmenneskelige interaktioner og relationer, de ønskede, og hvordan de kunne fremmes gennem muligheder for bevægelse og placering i rummet. Dermed var det ikke de visuelle/taktile virkemidler, der var i fokus, og det differentierede udvalg af materialer var derfor ikke så vigtigt. Derfor fik deltagerne i stedet udleveret en toolbox med et begrænset antal materialer. De fik til opgave at udarbejde hurtige skitser – hvor de ud fra brugen af materialerne i toolboxen kom med ideer til brugen af rummet. Skitserne (innovationskoreografierne) var forarbejdet til, at deltagerne på den næste workshop skulle opstille scenarier i rummet, som kunne afprøves/opleves kropsligt i én til én. I arbejdet med scenarierne i rummet skulle de tage stilling til æstetiske virkemidler i forbindelse med visuelle/taktile kvaliteter.

Der var stor forskel på arbejdet med modelscenarierne i eksperiment 5, hvor et stort udvalg af materialer var til rådighed og innovationskoreografierne samt rumscenarierne i eksperiment 6. Modelscenarierne lagde op til en helhedsorienteret refleksion og ideudvikling, hvor det var let at se, hvordan de forskellige elementer, deltagerne placerede i rummet, havde en effekt på placerings- og bevægelsesmuligheder samt atmosfære og udtryk. I innovationskoreografierne derimod var arbejdet med scenarierne forenklet og skitsepræget pga. det begrænsede udvalg af materialer. Deltagerne i eksperiment 6 havde imidlertid et stort fokus på 'den rette stemning' og arbejdede med, hvordan man kunne placere sig i rummet, og hvordan rummet kunne opdeles og fx zoneinddeles for at sikre, at brugerne var i den rette stemning. De kombinerede på den måde bevægelse/placering og atmosfære.

Meningen var, at deltagerne i eksperiment 6 dernæst skulle arbejde mere målrettet med de visuelle/taktile virkemidler i forberedelsen til scenarierne i rummet. Det gjorde de til dels også, men det er naturligvis sværere at arbejde med dette i stor størrelse og uden det meget

varierede materialeudvalg. Hvad scenarierne i rummet derimod befordrede var en kropslig oplevelse af at være til stede i et miljø og fx mærke forskellen på at sidde på en gulvpude frem for en stol eller fornemmelsen af at tage skoene af som forberedelse til en arbejdsproces.

Arbejdet med mange materialer på modelplan gav mulighed for at *ideudvikle* gennem arbejdet med materialerne og skabe gennemarbejdede scenarier. Arbejdet med materialer i hele rummet befordrede en afprøvning af måder man kunne bevæge sig og placere sig på samt en *oplevelse* af brugen af lys/mørke, musik osv. Modelscenarier er således relevante til idegenerering og refleksion gennem materialer, hvor scenarier i rummet er relevante til oplevelse af og refleksion over rum samt erfaring med æstetiske virkemidler på egen krop.

I eksperiment 7 ville jeg undersøge, om man kunne kombinere de tre eksempler på brugen af scenariebygning fra eksperiment 5 og 6. Den helhedsorienterede måde foranlediget af modelscenarier med mange materialer, toolboxen fra innovationskoreografierne og scenarier i rummet. Det viste sig dog, som beskrevet i diskussionen af eksperiment 7, at toolboxen i kombination med de mange materialer ikke nødvendigvis er en god ide. Eksperiment 4 og 5 viser, at scenariebygning i model med mange materialer lægger op til at frembringe forholdsvis detaljerede scenarier, som bliver meget færdige i udtrykket.

Både innovationskoreografierne i eksperiment 6 og gruppe 2 og 3's scenarier i eksperiment 7 tyder imidlertid på, at skal modelscenarierne bruges som afsæt for scenarier i rum, har deltagerne lettest ved at tage afsæt i modelscenarierne, hvis de ikke er for færdige i sit udtryk.

Så til trods for, at Gruppe 4 i eksperiment 7 viste, at det også er muligt at skabe meget færdige scenarier, hovedsagelig kun med toolboxens indhold, vil jeg mene, at toolboxens mere begrænsede indhold er bedre egnet som redskaber til konstruktionen af åbne og mere abstrakte scenarier, som kan virke idegenererende for det videre arbejde med scenarier i rum.

I eksperiment 6 og især i gruppe 3´s scenarie i eksperiment 7 blev det tydeligt, at scenarier i rum også kan generere ideer. Den idegenerering, der foregik her, var dog ikke baseret på brugen af materialerne, men opstod gennem den dialog scenariet afledte.

Scenarier i rum afprøvede jeg på to forskellige måder. I eksperiment 6 skulle deltagerne selv medbringe de virkemidler, de mente kunne intensivere oplevelsen af deres scenarier, og i eksperiment 7 fik deltagerne stillet materialer til rådighed. Det kan selvfølgelig være en fordel, at deltagerne på forhånd kan reflektere over hvilke virkemidler såsom lys, mørklægning og musik, de gerne vil benytte. Men det kommer an på formålet. I eksperiment 6 var jeg optaget af, at de skulle tage stilling til visuelle/taktile kvaliteter på et overordnet plan i deres scenariebygning. I eksperiment 7 var der ikke så meget tid, og det var selve afprøvningen af scenariernes forstyrrende egenskaber, der var fokus på og ikke de

visuelle/taktile virkemidler som sådan. Grupperne i eksperiment 7 havde dog i høj grad fokus på sanserne og på, at de sansemæssige oplevelser fx i labyrinten (gruppe 2) kan skabe en forstyrrelse af det forventede.

DEN RELATIONELLE ÆSTETISKE LOGIK

Arbejdet med det æstetiske perspektiv på Æstetiktrappens 5. trin indebærer, at man forholder sig til en forstyrrelse af det forventede. Det var dog først i eksperiment 6, jeg fik den tanke at introducere og italesatte den 'passende forstyrrelse' i programmet og dermed i eksperimenterne.

I arbejdet med det, der skaber noget *andet* – den 'passende forstyrrelse' og Mellemrummet – må man være bevidst om det, der *er*. Man må vide, hvad man skal forstyrre eller skabe en kontrast til. Samtidigt må man reflektere over, hvad der kunne fremme en forandring det pågældende sted eller i den pågældende situation.

Ifølge Moltke og Molly (2009) kan den 'passende forstyrrelse' skabe forandring ved at sætte tanker i gang, overraske, forundre eller pirre nysgerrigheden. Med andre ord ved at bryde med det forventede kan et fysisk miljø skabe det, Bourriaud (2002) kalder et Mellemrum.

I eksperiment 5 var konteksten Rambølls temmelig neutrale fysiske rammer. Grupperummene skulle skabe en kontrast, der gjorde, at man kunne se, at her skete der noget andet end i resten af Rambøll. Processen gik ud på at undersøge, hvordan Attractor kunne komme til udtryk i rummene og derved signalere, at de ikke er *helt* som de andre. Grupperummene i Aarhus var tænkt som *statiske* i forståelsen blivende indretninger. I eksperiment 6 skulle innovationsrummet skabe en kontrast i forhold til Greve Kommunes gængse fysiske rammer. Innovationsrummet skulle danne rammen om anderledes arbejdsprocesser, hvor man kunne iscenesætte rummet efter behov. Rummet skulle således være *foranderligt*. Eksperiment 7 drejede sig om at skabe kontraster til de fællesfaglige modulers normale undervisningsmiljø og -form. Undervisningen skiftede mellem de fire institutioner, og der skulle derfor tænkes i noget, man hurtigt kunne sætte op og derpå fjerne igen. Her var det således *midlertidige* iscenesættelser efter behov, der var brug for.

ÆSTETISKE VALG OG STILLINGTAGEN

I eksperiment 5 fandt jeg ud af, at det både er ens *personlige sociale og kulturelle baggrund* samt den *her og nu kontekst*, man er en del af, der har indflydelse på, hvad man tillægger æstetisk værdi. Søren og Morten valgte materialer ud fra associationer og minder. Fx grenene,

der mindede Søren om at klatre i træer og derfor om noget legende. Det legende passede ind i det billede, han havde af Attractor. I eksperiment 6 fik jeg bekræftet, at brugere ikke skal inddrages i en 'finjustering' af æstetiske kvaliteter, men kun tage stilling til visuelle og taktile kvaliteter på et overordnet plan. Fx om noget skal have et blødt, stringent eller fortroligt udtryk. Som Albers (2000) skriver, kræver det en sensitivitet over for fx materialer at kunne arbejde med disse på et fyldestgørende niveau i forhold til rumlige æstetiske udtryk. Det samme gælder farver og formsprog. 'Finjusteringen', det præcise valg af æstetiske kvaliteter, der skal til for at skabe en atmosfære, hører designeren til.

VÆSENTLIGE INDSIGTER / FINDINGS FRA EKSPERIMENT 5-7

Proceshjulet og Klangbundsmodellen skabte en brugbar struktur for og ramme om stillingtagen til æstetik i participatory design processer.

FASE 1

- Den undersøgende opmærksomhed i fase 1 kan øge refleksionsniveauet. Fasen rummer en forberedelsesopgave. Forberedelsesopgaven er en indledende refleksionsøvelse, hvor deltagerne undersøger temaet og derigennem indsamler materiale til den kommende workshop. I tillæg kan den danne grundlag for sam-skabelse af et fælles udgangspunkt.

FASE 2

Fælles udgangspunkt:

- I fase 2 kan der sam-skabes et fælles udgangspunkt for processen, som ligeledes kan fungere som evalueringsgrundlag undervejs og til slut. Det er væsentligt at få konkretiseret det fælles grundlag, fx i form af udvalgte billeder og ord.

Scenariebygning:

- *Scenariebygning i model* med et differentieret udvalg af materialer gør det muligt for deltagerne at arbejde konkret med æstetiske kvaliteter, sociale interaktioner/relationer og kontekst som en helhed. Ligeledes giver det mulighed for at ideudvikle gennem arbejdet med materialerne. Resultatet bliver ofte ret detaljerede og 'færdige' scenarier.

- *Innovationskoreografier* med et begrænset udvalg af materialer, fx i form af en toolbox skabte øget refleksion over og skærpet fokus på, hvordan man kan bevæge sig og placere sig for at fremme/skabe gavnlige sociale interaktioner og relationer i konteksten. Resultatet blev åbne og abstrakte skitser af rum-koncepter.
- *Scenarierne i rummet* førte til kropslige oplevelser, erfaringer og indsiger i forhold til brugen af æstetiske virkemidler, placering og bevægelse i rummet. De kan både være forberedte, dvs. at deltagerne selv medbringer materialer, eller de kan være uforberedte, hvilket vil sige, at deltagerne benytter materialer, der er stillet til rådighed og dermed ikke har indflydelse på udvalget.
- Skal modelscenarierne bruges som afsæt for scenarier i rum, har deltagerne lettest ved at tage afsæt i dem, hvis de er åbne og abstrakte i sit udtryk.

Mellemrummet og 'passende forstyrrelse':

Begreberne Mellemrummet og 'passende forstyrrelse' førte til udviklingen af scenarier, der tilbød noget andet end de vante omgivelser. Begreberne sætter fokus på viden- og læringsmiljøer som ramme om forundring, nysgerrighed og forandring.

Mellemrumsmodellen fungerede som vejledende model for brugerne i eksperiment 7.

Eksperimenterne 5-7 viste, at man kan arbejde med Mellemrummet og den 'passende forstyrrelse' på mindst tre forskellige måder:

- statiske indretninger
- foranderlige konstellationer
- midlertidige iscenesættelser

Æstetiske valg:

- Både ens personlige sociale og kulturelle baggrund samt den 'her og nu' kontekst, man befinder sig i, har indflydelse på de æstetiske valg, man træffer.

- Deltagerne skal ikke involveres i den æstetiske 'finjustering', men kun tage overordnet stilling til æstetiske virkemidler, der relaterer sig til form, farve og materialer.

KAPITEL 8

Opsamling, konklusion, bidrag & perspektivering

OPSAMLING AF INDSIGTER OG FINDINGS

INVOLVERING OG ÆSTETIK

Som beskrevet i indledningen mente jeg, at det æstetiske havde et langt større potentiale og kunne spille en større rolle i menneskers dagligdag, end det er tilfældet i de fleste viden- og læringsmiljøer i dag. Derfor ønskede jeg at finde metoder, redskaber og teknikker, der kunne involvere brugerne i stillingtagen til æstetiske udtryk i deres egne miljøer.

Som metode valgte jeg participatory design. Participatory design er en tilgang, der giver brugerne mulighed for at komme på banen med deres tanker, ideer, erfaringer og viden, og som ofte benytter engagerende og genererende redskaber for at fremme refleksion og ideudvikling.

Fokus i dette projekt var, at deltagerne ved hjælp af engagerende og genererende redskaber skulle *sam-skabe* meningsfulde kontekstuelle æstetiske udtryk. Jeg valgte derfor workshopformen til indsamling af viden og afprøvede og udviklede på den måde en række teknikker og redskaber i en iterativ proces.

Da jeg indledte undersøgelsen, opfattede jeg den æstetiske dimension af rum som relateret til form, farve og materialemæssige kvaliteter. Samtidigt mente jeg, at den æstetiske dimension af rum skulle bevirke, at brugere kunne identificere sig med de fysiske omgivelser, de skulle færdes i.

I proto-practice fasen afprøvede jeg forskellige tilgange, der havde til formål at repræsentere brugerne i de fysiske rammer. I eksperiment 1 ved at lade det æstetiske opstå fra begreber, deltagerne gerne ville have afspejlet i deres fysiske miljø. I eksperiment 2 ved at få brugerne til at forholde sig til deres egen identitet samt de æstetiske kvaliteter, de mente kunne støtte op om denne. Begge dele blev imidlertid for uhåndgribeligt. I eksperiment 3 knyttede jeg det æstetiske sammen med det sociale gennem Crillys funktionsbegreber. Først her ved

sammenkoblingen af sociale interaktioner/relationer og de æstetiske virkemidler, der kunne fremme disse, opstod der et tilpas konkret udgangspunkt for den æstetiske stillingtagen. Proto-practice fasen viste således, at et fokus på sociale interaktioner og relationer kunne være gavnligt for stillingtagen til æstetik i participatory design processer. Derved viste proto-practice fasen vejen for det fundament for processer med brugere, som jeg ledte efter. En vigtig brik var den relationelle æstetik af Bourriaud, som pga. opfattelsen af det sociale/relationelle som en del af det æstetiske fangede min interesse. Den inspirerede til et fokus på sociale interaktioner og relationer som en væsentlig del af æstetikkens virke i fysiske rammer. Dermed blev det sociale ikke kun et kriterium, der gjorde det lettere at tage stilling til æstetik – det sociale blev integreret i selve det æstetiske. I en relationel æstetisk forståelse er det æstetiske ikke knyttet til en subjektiv oplevelse af, hvordan fx et rum ser ud, men til den sociale virkning rummet har – hvad det kan igangsætte af interaktioner og relationer mellem mennesker. Således bevirkede den relationelle æstetik, at mit eget syn på den æstetiske dimension af rum ændrede sig. Jeg fik gennem processen øjnene op for, at man i praksis kan arbejde med flere forskellige æstetiske perspektiver. Det førte til udviklingen af frameworket Æstetiktrappen, der beskriver fem forskellige tilgange til arbejdet med æstetik i viden- og læringsmiljøer. Således kan Æstetiktrappen gøre arbejdet med æstetik mere håndgribeligt i participatory design. Gennem brugen af Æstetiktrappen er brugerne/interessenterne nødsaget til at reflektere over, hvordan de mener æstetikken skal komme til udtryk i deres fysiske rammer. Den skaber således refleksion og dialog i forhold til æstetik som virkemiddel i rum.

Igennem projektet har jeg selv bevæget mig op ad trappen. I proto-practice fasen arbejdede jeg på at tage skridtet fra Æstetiktrappens trin 2, hvor fokus var på pæne og harmoniske miljøer, til trin 3, hvor fokus var på, at brugerne skulle kunne identificere sig med de rumlige æstetiske udtryk. Efter introduktionen af den relationelle æstetiske logik tog jeg endnu et par skridt op ad trappen og valgte udelukkende at arbejde på trin 5 – den relationelle æstetiske logik. Dette gjorde jeg, fordi denne logik med inddragelsen af det mellemmenneskelige som del af det æstetiske ændrer ved de mere traditionelle syn på æstetikkens rolle i viden- og læringsmiljøer, repræsenteret på Æstetiktrappens trin 1 – 3. Derved blev der i processerne med brugerne åbnet for at arbejde med og betragte æstetikkens rolle i rum som noget, der skaber eller fremmer *andre* sociale interaktioner og relationer end dem omgivelserne tilbyder.

Jeg brugte imidlertid også den relationelle æstetik mere overordnet. I *operationaliseringsfasen* udviklede jeg Klangbundsmodellen, hvis formål er at skabe en ramme om en *helhedsorienteret* designproces. Modellens tre punkter *kontekst, sociale interaktioner/relationer* samt *æstetiske virkemidler* sikrer, at man både har øje for den kontekst, man skal skabe miljøer til – fx hvilke værdier og normer, der gør sig gældende –

hvilke sociale interaktioner og relationer, der er væsentlige at fremme eller skabe i konteksten og hvilke æstetiske virkemidler, der kan befordre dem. Sammen med Æstetiktrappens logikker repræsenterer Klangbundsmodellen de kriterier, jeg mener, er væsentlige for at kunne tage stilling til den æstetiske dimension af rum.

Den relationelle æstetiks rolle i Klangbundsmodellen er en understregelse af, at arbejdet med at fremme eller skabe mellemmenneskelige interaktioner og relationer er en grundlæggende del af arbejdet med æstetik i rum uanset hvilket trin på trappen, der er på tale.

Dermed bruges den relationelle æstetik på to plan i projektet her:

- som et grundlæggende fokus på, at sociale interaktioner og relationer er et bærende element i designet af fysiske rammer (Klangbundsmodellen)
- som en æstetisk logik med fokus på at fremme/skabe *andre* sociale interaktioner og relationer (Æstetiktrappens trin 5)

For at kunne arbejde med den æstetiske logik på trin 5 integrerede jeg det systemiske begreb 'passende forstyrrelse' og udviklede Mellemrumsmodellen, hvis ærinde ikke er tanken på helheden, men derimod forstyrrelsen af det vante og forventede. Ved at forstyrre det vante kan der skabes betingelser for *andre* mellemmenneskelige interaktioner og relationer.

Grundet behovet for en overordnet struktur for processer med brugere angående æstetisk stillingtagen udviklede jeg Proceshjulet, som består af tre faser. Fase 1 omhandler en undersøgende opmærksom over for det tema, der skal arbejdes med. Fase 2 omhandler sam-skabelse af mening og benytter i eksperiment 5 og 6 Klangbundsmodellen som ramme for at få skabt en æstetisk mening blandt deltagerne af processen. I eksperiment 7 overtager Mellemrumsmodellen denne plads. Fase 3 er en konkretiseringsfase – selve udførelsen af de æstetiske/rumlige tiltag processen har ført med sig. Da dette projekt har haft idefasen i fokus og ikke det færdige 'produkt', er fase 3 ikke berørt her.

Operationaliseringsfasen, der opstod efter proto-practice fasen, førte således til et fundament for de videre eksperimenter. Fundamentet består af Æstetiktrappen, Klangbundsmodellen/Mellemrumsmodellen og Proceshjulet.

Både det perspektiv man vælger på Æstetiktrappen, Proceshjulets tre faser og Klangbundsmodellen/Mellemrumsmodellens fokuspunkter er retningsgivende for valget eller udviklingen af de teknikker og redskaber, der er relevante i den pågældende participatory design proces.

TEKNIKKER OG REDSKABER

For at kunne tage kvalificeret stilling til æstetik må deltagerne i processerne præsenteres for teknikker og redskaber, der kan hjælpe dem med at reflektere og sam-skabe æstetiske udtryk. Alle eksperimenter i projektet har derfor været baseret på engagerende og genererende redskaber. Gennem projektet blev teknikker og redskaber udviklet og videreudviklet. Proto-practice fasen, der startede med materialer og 3-D objekter i eksperiment 1, gik derefter over til hovedsagelig at være baseret på billeder og dialog i eksperiment 2 og 3 og dernæst tilbage til materialer og denne gang scenarier i model i eksperiment 4.

Igennem eksperiment 2 og 3 fandt jeg ud af, at det taktile var gået tabt. De genererende redskaber bestod af visuelle input hovedsagelig i form af 'færdige' billeder fra magasiner og blade. Det taktile manglede både som en stimulering af de taktile sans, men også som materialer og artefakter, der fra et mere åbent og abstrakt stadie kunne skabe associationer og generere ideer hos deltagerne. Brugen af materialerne, og det jeg kalder *scenariebygning i model* i eksperiment 4, tilføjede det taktile, idegenereringen samt refleksion over og stillingtagen til æstetiske virkemidler gennem byggeprocessen.

Der var flere af øvelserne i proto-practice fasen, der skabte dialog og refleksion. I eksperiment 2 var både forberedelsesøvelsen, øvelsen angående den praktiske og sociale funktion og mood board øvelsen eksempler på dette. Ligeledes skabte 'kigge i blade øvelsen'/mood board øvelsen i eksperiment 3 et grundlag for deltagernes refleksion og dialog.

Øvelserne i eksperiment 2 og 3 var dog som nævnt tidligere hovedsagelig baseret på visuelle 'færdige' udtryk – visuelle udtryk udarbejdet af andre. Dermed blev redskaberne mere lukkede at arbejde med. De kunne generere refleksion og dialog om æstetiske virkemidler som i eksperiment 3, hvor deltagerne tog stilling til æstetiske kvaliteter ud fra billeder i magasiner. Ligeledes kunne billederne til dels generere ideudvikling på et verbalt plan. Det skete fx i eksperiment 2, hvor der opstod et koncept om sociale zoner og arbejdsstationer. Men de opfordrede ikke deltagerne til at skabe *selv*. Da skal man, som Yndigegn og Foverskov (2011) beskriver, over i mere åbne og abstrakte redskaber, som deltagerne selv kan tillægge betydning. Det fandt jeg i scenariebygning, som er en metode, hvor åbne og abstrakte redskaber lægger op til refleksion samt til, at deltagerne selv sam-skaber æstetiske udtryk. Således blev forskellige former for scenariebygning et bærende element i eksperimenterne gennem resten af projektet. De forskellige former kan beskrives således:

- Scenariebygning i model med et differentieret udvalg af materialer er velegnet til en helhedsorienteret stillingtagen til æstetiske virkemidler, der både har med visuelle og

taktile kvaliteter at gøre samt placering og bevægelse. Ofte bliver scenarierne detaljerede og 'færdige' i deres udtryk.

- Scenariebygning med toolbox (et begrænset materialeudvalg som i innovationskoreografierne) befordrer, at deltagerne kan arbejde med mere åbne og skitseprægede scenarier. De åbne og abstrakte skitser er velegnede som udgangspunkt for et videre arbejde med scenarier i rum.
- Scenariebygning i rum befordrer både en kropslig/sansemæssig oplevelse af visuelle og taktile kvaliteter og en kropslig afprøvning af bevægelses- og placeringsmuligheder.

Arbejdet med scenarierne er en form for participatory prototyping, hvor deltagerne ved brug af forskellige materialer sam-skaber prototyper af mulige æstetiske udtryk i rum.

Ligesom i eksemplet beskrevet af Foverskov (2010), hvor borgere deltog i ideudviklingen af et gademiljø i Malmø, stilles der materialer til rådighed i scenariebygning. I Foverskovs eksempel, som også forholdt sig til et fysisk miljø, var der imidlertid ikke fokus på æstetiske kvaliteter og virkemidler, men på ideudvikling af gadekoncepter, hvilket afspejles i de materialer, der var stillet til rådighed. Materialerne var ikke valgt ud fra deres sansemæssige kvaliteter, men ud fra et ideudviklingsperspektiv, hvor det var deres symbolske karakter, der var vigtig. I arbejdet med dukketeater-teknikken (Halse et al. 2010; Brandt et al. 2013) arbejdes der ligeledes med en model eller 'scenografi'. Her har 'scenografien' imidlertid den funktion at sætte rammen for en situation/fortælling, som skal gennemspilles, og materialerne der anvendes, bliver rekvisitter i fortællingen. Heller ikke her er det således redskabernes visuelle og taktile kvaliteter i sig selv, der er målet.

Da dette projekts formål jo netop er stillingtagen til æstetiske kvaliteter, er der fokus på, at stille et bredt udvalg af materialer repræsenterende mange forskellige taktile og visuelle kvaliteter til rådighed i byggeprocessen. Materialerne er åbne og abstrakte og lagt an på, at deltagerne selv klipper/brækker, sammensætter og placerer materialerne. Til forskel fra brugen af materialerne i Malmø-eksemplet udformer deltagerne i scenariebygning til dels *selv* de enkelte dele, som de derefter i fællesskab sammensætter til en prototype. Deltagerne bygger en konkretiserende og til tider detaljeret model af deres tanker og ideer ved at forme de engagerende og genererende redskaber til formålet. Derved bliver deltagerne aktive og tager stilling til sansemæssige kvaliteter samt muligheder for at fremme sociale interaktioner og relationer.

Det begrænsede udvalg af materialer i toolboxen fra eksperiment 6 og 7 kan til gengæld sammenlignes med redskaberne fra gadeprojeket i Malmø. Til forskel fra fx Buur og Beuthels brug af modeltoget, bestod både toolboxen og redskaberne i gadeprojektet af abstrakte materialer. I toolboxen var der dog taget højde for både noget blødt og rundt samt modellervoks, der kunne formes efter behov. Fælles for alle tre eksempler på engagerende og genererende redskaber er imidlertid, at deltagerne *samskaber* et designartefakt – en participatory prototype, som er et svar på de ideer og behov, der er kommet frem i participatory design processen.

Ved scenariebygning i rum nøjes deltagerne dog ikke med at sam-skabe en prototype og dermed indgå i participatory prototyping. De afprøver ligeledes prototypen kropsligt. I lighed med både bodystorming og experience prototyping kan de derved ideudvikle samt opleve, hvordan det kunne være at befinde sig fysisk i miljøerne. Man kan således kalde scenariebygning i rum for *participatory experience prototyping.*

En anden teknik, der viste sig velegnet var brugen af billeder som engagerende og genererende redskaber. Billederne blev sat i spil på flere måder gennem eksperimenterne, fx som del af en forberedelsesøvelse. Forberedelsesøvelsen er delvis inspireret af begrebet *sensitization* beskrevet af Sleeswijk Visser et al. (2005). Ligesom sensitizing fasen skulle forberedelsesøvelsen 'tune' deltagerne ind på workshoppens tema og skabe refleksion over samme. Jeg udvidede imidlertid fasens formål ved, at deltagerne gennem et undersøgende og opmærksomt blik på temaet selv skulle indsamle refleksionsmateriale til selve workshoppen i form af billeder enten fundet i blade, på nettet og lignende eller taget af dem selv. Deltagerne fik således ikke udleveret et opgavesæt, som det ofte bruges inden for arbejdet med sensitization og 'generative tools'. At deltagerne selv medbringer 'noget' relaterer både til Sanders og Westerlunds (2011) beskrivelse af forskere, der skulle medbringe kort med stikord samt en genstand, de kunne fortælle om og til Brandt og Agger Eriksen (2010), der forberedte et kaffebord med tomme tallerkner, som deltagerne skulle fylde med deres medbragte objekter. I begge tilfælde startes processen ud fra deltagernes egne refleksioner og tanker.

Det medbragte billedmateriale eller billeder taget af deltagerne på workshoppen kan fx bruges til at sam-skabe et *fælles kontekstuelt grundlag* for den videre proces, som ligeledes kan fungere som *evalueringsgrundlag*. Gennem projektet søgte jeg efter et grundlag, som deltagerne kunne bruge som basis for stillingtagen til æstetiske kvaliteter/virkemidler. I eksperiment 6 lykkedes det at skabe dette grundlag, da deltagernes medbragte billeder førte til kriterier for innovationsrummets brug. Kriterierne sammen med et fokus på hvilke sociale interaktioner og relationer, der var ønskede og relevante at fremme var udgangspunktet for deltagernes arbejde med rum og æstetik.

Selve det at sam-skabe gennem brugen af materialer/artefakter kan sammenlignes med øvelsen beskrevet af Sanders og Westerlund (2011), hvor deltagere gruppevis ved hjælp af abstrakte figurer ('generative tools') skulle fremstille et billede af en fælles vision. Igen er der dog den forskel, at deltagerne i Sanders og Westerlunds workshop fik udleveret et toolkit med elementer, de skulle bruge til processen. Her i projektet skulle deltagerne tage udgangspunkt i *egne* billeder og ud fra dem sam-skabe et fælles kontekstuelt grundlag.

Begge dele har fordele og ulemper. Brugen af et toolkit sikrer, at der er et materiale at arbejde med, som designeren/forskeren selv finder relevant. Det kan være noget mere usikkert at bede deltagerne medbringe materiale selv, da man ikke kan være sikker på, at de har noget med, og at det er egnet til formålet. Fordelen ved, at deltagerne selv medbringer materiale, er imidlertid, at de har et ejerskab til materialerne, som derved bliver mere vedkommende både for deltageren selv og for de andre deltagere.

Arbejdet med at skabe et fælles kontekstuelt grundlag evt. på baggrund af deltagerens medbragte billeder har således været et vigtigt element i processerne med brugerne.

FRA STATISK INDRETNING TIL MIDLERTIDIGE ISCENESÆTTELSER

Igennem eksperiment 5-7 viste der sig tre forskellige måder, hvorpå den relationelle æstetiske logik kan benyttes i viden- og læringsmiljøer: *Statiske indretninger, foranderlige konstellationer* eller *midlertidige iscenesættelser*.

Statiske indretninger er den måde, man traditionelt arbejder med rum og æstetik. Man beslutter, hvad et rum skal bruges til og hvilke møbler, der er nødvendige, og indretter det herefter. Dermed er rummet *indrettet* og forbliver i udgangspunktet sådan. Eksperiment 5 var et eksempel på arbejdet med sådanne permanente indretninger. Ved foranderlige konstellationer derimod er rummet hele tiden i bevægelse. Det omjusteres i forhold til den specifikke situation, der skal foregå i rummet. Det var det koncept, deltagerne kom frem til i eksperiment 6 i processen om innovationsrummet. Der skulle være et udvalg af elementer til rådighed i rummet, som brugerne kunne bringe i anvendelse på forskellig vis. Foranderlige konstellationer foregår inden for en bestemt og defineret fysisk ramme, hvorimod midlertidige iscenesættelser, som dem deltagerne arbejdede med i eksperiment 7, kan finde sted hvor som helst. De sættes i værk for at skabe et midlertidigt rum for andre muligheder.

FACILITERING

Min rolle som designer og facilitator har naturligvis påvirket processerne med brugere i denne afhandling. Jeg satte dem i gang ud fra et designfagligt perspektiv, hvor æstetik ikke kun dækker over en sansemæssig oplevelse, men anses som værende et virkemiddel, noget man kan anvende og ændre på for at opnå bestemte udtryk. Jeg italesatte temaer og opgaver ud fra mine erfaringer og antagelser i forhold til rum og æstetik og rettede dermed deltagernes blik mod bestemte tilgange hertil. Men i relation til deltagerne selv var jeg påpasselig med at være nysgerrig, åben og undersøgende og dermed ikke at lade mine antagelser om dem og deres kontekst styre. I tillæg var der mange andre faktorer, som havde indflydelse på faciliteringen af processerne. Processens varighed, antallet af deltagere og konteksten i det hele taget.

Hvad antallet af deltagere angår, kan eksperimenterne overordnet inddeles i to kategorier. Eksperiment 2, 3, 5 og 6 der havde et mindre antal deltagere (2-7) og eksperiment 1, 4 og 7, der havde forholdsvis mange deltagere (12-17). I processerne med mange deltagere var det ikke muligt at følge den enkelte gruppes proces lige så nøje som i processerne med få deltagere. Derved får man som facilitator en mere overordnet rolle bestående i at forklare opgaverne, sørge for at tiden overholdes, og at processen kører samt slutteligt at samle op på denne. Ved processerne med et mindre antal deltagere kan man derimod følge gruppernes proces nøje. Især i de sidstnævnte har min rolle som facilitator ændret sig undervejs i projektet.

I eksperiment 2 og 3 sad jeg ofte med ved bordet og deltog i dialogen, stillede spørgsmål og fik deltagerne til at uddybe det, de sagde. På den måde 'drev' jeg processen frem med spørgsmål, der kunne skabe refleksion. I eksperiment 5 og 6 lod jeg derimod deltagerne arbejde to og to uden, at jeg blandede mig synderligt i processen, hvorefter der i fællesskab blev samlet op efter hver øvelse. Det var hovedsagelig i forbindelse med denne opsamling, jeg stillede spørgsmål. Hermed overtog øvelserne/redskaberne i sig selv en del af den refleksionsskabende rolle, jeg havde haft i eksperiment 2 og 3. Det at arbejde selvstændigt i grupper med en problemstilling var inspireret af den måde, hvorpå der arbejdes med opgaver på Attractors proceskonsulentuddannelse. Ved at arbejde således øges den enkelte deltagers egen refleksion og andel i processen.

I starten af projektet var jeg usikker på både min egen og deltagernes rolle. Jeg vidste ikke helt, hvor meget jeg skulle blande mig i processen som *designer*, og hvor meget jeg kunne forvente af deltagerne både forberedelsesmæssigt og i forhold til, hvad de ville 'være med på'. Til at begynde med ville jeg således slet ikke have troet det muligt, at man kunne få folk til at flytte rundt på møblerne i et rum og medbringe genstande osv., som deltagerne gjorde i eksperiment 6 og 7. Men gennem proceskonsulentuddannelsen oplevede jeg, hvordan

underviserne stillede os kursister opgaver, der indebar, at vi planlagde processer, hvor vi medbragte ting, tænkte musik og stemningsbilleder ind samt flyttede rundt på bordene i kursuslokalet. Derigennem erfarede jeg, at folk ofte gerne vil engagere sig og ligeledes ofte er med på at prøve noget andet. I hvert fald gør deltagerne ofte det, proceskonsulenten beder dem om, hvis det bliver sagt med tilstrækkelig selvfølgelighed og overbevisning i stemme og kropssprog. Især eksperiment 6 og 7, hvor deltagerne både vha. medbragte ting hjemmefra og få udleverede materialer samt de forhåndenværende møbler m.m. skabte scenarier i rummet, var eksempler på, at man godt kan forvente meget af deltagerne.

Naturligvis kan der opstå situationer, som i eksperiment 7, hvor deltagerne i den ene gruppe 'strejkede', fordi de ikke kunne se meningen med scenariebygning i rummet. I en proces med et mindre antal deltagere som fx i eksperiment 2, hvor deltagerne ikke kunne arbejde videre med metaforen, kan man improvisere og ændre retning. Det er langt sværere i en proces med mange deltagere, hvor man må dele sin opmærksomhed på flere grupper. Når det i tillæg kun er en gruppe ud af fire, der 'protesterer', mens resten af grupperne arbejder engageret og aktivt, kan det være vanskeligt at agere i som proceskonsulent.

Det kommer selvfølgelig an på deltagerne og hele konteksten, hvor åbne og eksperimenterende øvelserne kan være. Men det kommer også an på facilitatorens erfaring og dermed evne til at forudse og håndtere deltagernes eventuelle modstand mod processen. Havde jeg været en mere erfaren proceskonsulent, kunne jeg måske have fået gruppen i gang. På den anden side vil der være tilfælde, hvor man som facilitator må acceptere, at deltagerne ikke vil eller kan det, man forestillede sig, de skulle/kunne.

Hvad man kan få folk med på afhænger således både af deltagernes åbenhed, konteksten samt af facilitatorens indstilling, personlighed og erfaring fra tidligere processer. Om man nemt kan ændre 'kurs' midt i processen afhænger bl.a. af deltagerantallet og naturligvis af den specifikke situation.

Deltagerantallet samt workshoppens varighed har ligeledes betydning for, hvor tæt man som facilitator kommer på deltagerne. Det er lettere at komme 'ind på livet' af en lille gruppe end en stor gruppe. Eksperiment 6 var fx tidsmæssigt dobbelt så langt som eksperiment 7 og havde kun 4 deltagere mod de 17 i eksperiment 7. Derved blev eksperiment 6 en mere 'intim' og samlet proces, hvor deltagerne havde tid til refleksion og dialog, og hvor jeg som facilitator havde tid til at byde ind samt stille mere uddybende spørgsmål ved opsamlingerne. Dette skabte en dybere refleksion og mere velovervejet stillingtagen hos deltagerne.

Gennem projektet undersøgte jeg således min rolle som designer og facilitator i de forskellige processer med brugerne. Jeg prøvede mig frem i forhold til, hvor meget og hvornår jeg skulle træde ind i ekspertpositionen som designer, og hvornår jeg udelukkende skulle være

facilitatoren, der skabte refleksion og fik processen til at glide. Dermed fandt jeg hen ad vejen et naturligt leje for, hvordan jeg kunne træde ud af ekspertpositionen og lade deltagerne arbejde alene og dernæst om nødvendigt træde ind i ekspertpositionen i de fælles opsamlinger. Derved blev det deltagerns ideer og refleksioner om fremtidige muligheder frem for mine, der blev styrende for processen samtidigt med, at jeg kunne støtte disse fra en designfaglig vinkel.

BESVARELSE AF FORSKNINGSSPØRGSMÅL – KONKLUSION

Jeg betragter ikke undersøgelsen beskrevet i denne afhandling som færdig. Tværtimod er den lige startet og har åbnet for en verden af spørgsmål om brugen af æstetik i rum og muligheder for at arbejde med participatory design med et æstetisk perspektiv på rum. Da det er en organisk og uforudsigelig proces at arbejde med mennesker, vil der aldrig være et entydigt svar at hente. Hver situation og kontekst vil være forskellig fra den foregående. Menneskene der deltager, præmisserne for workshop og deltagelse, temaet etc. vil være forskelligt fra den ene gang til den anden. Processer som dem beskrevet i afhandlingen her, vil altid kræve, at facilitatoren afstemmer og udvikler teknikker og redskaber til den specifikke situation og kontekst. Derfor er det ikke muligt at komme med en decideret konklusion, derimod vil jeg komme med de svar på de nedenstående spørgsmål, som projektet har bragt med sig.

Mit overordnede forskningsspørgsmål lød:

Hvordan kan brugere involveres i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer?

For at besvare det stillede jeg to uddybende underspørgsmål:

- *Ud fra hvilke kriterier kan brugere tage stilling til æstetiske kvaliteter i rum?*
- *Hvilke metoder, teknikker og redskaber kan befordre stillingtagen til den æstetiske dimension af rum?*

Gennem Æstetiktrappen, Proceshjulet og Klangbundsmodellen/Mellemrumsmodellen skabes et grundlag og en ramme for participatory design processerne med brugere. Ved at italesætte æstetik ud fra Æstetiktrappens fem perspektiver bliver den æstetiske dimension håndterbar og mulig at arbejde med. Deltagerne kan via trappen som refleksions- og dialogredskab tage stilling til, hvilken æstetisk logik der passer i deres kontekst.

Proceshjulet bidrager med tre faser, der har fokus på *undersøgende opmærksomhed*, *samskabelse af mening* samt *konkretisering* af ideer og koncepter. Den undersøgende

opmærksomhed tuner deltagerne ind på et emne – får dem til at 'se lidt nøjere efter', hvorved verden, som Thyssen skriver, måske træder frem på en anden måde. Sam-skabelse af æstetiske udtryk samt et fokus på, hvad der giver mening i konteksten, mindsker betydningen af deltagernes subjektive æstetiske præferencer.

Selve konkretiseringen af de ideer, der er kommet frem i participatory design processerne, har ikke været i fokus i dette projekt, men igennem de tre sidste workshops viste der sig tre måder, hvorpå æstetiske virkemidler kan benyttes i fysiske rammer. De kan benyttes til at skabe enten:

- statiske indretninger
- foranderlige konstellationer
- midlertidige iscenesættelser

I sam-skabelsesfasen kan Klangbundsmodellen tages i brug for at sikre et helhedsorienteret arbejde med rum, idet den tager højde for både kontekst, de sociale interaktioner og relationer, man gerne vil fremme eller skabe samt hvilke æstetiske virkemidler, der kan understøtte både kontekst og interaktioner/relationer. Er det derimod forstyrrelsen og det *andet,* man gerne vil fremme, kan Mellemrumsmodellen erstatte Klangbundsmodellen i Proceshjulets fase 2.

Svaret på første underspørgsmål er således: *Grundlaget og rammen skabt af Æstetiktrappen, Proceshjulet og de to modeller Klangbunds- og Mellemrumsmodellen udgør de kriterier, ud fra hvilke deltagerne i participatory design processerne kan tage stilling til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer.*

For at arbejde med en fælles stillingtagen til æstetiske virkemidler i betydningen: Overordnede visuelle og taktile kvaliteter samt muligheder for placering og bevægelse i rum, må teknikker og redskaber være åbne og abstrakte. Der skal lægges op til refleksion og aktiv stillingtagen gennem brug af materialer og artefakter, der indeholder forskellige sansemæssige kvaliteter.

Svaret på underspørgsmål nummer to er derfor: *De teknikker og redskaber jeg endte med at finde mest relevante at benytte i participatory design processer angående den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer er følgende:*

- *Sam-skabelse af et fælles kontekstuelt grundlag for processen, som også kan fungere som basis for en evaluering. Det kan fx være vha. billeder, som engagerende og genererende redskaber evt. medbragt af deltagerne.*

- *Scenariebygning både i model og i rum med forskelligartede materialer (evt. i form af en toolbox) som engagerende og genererende redskaber.*

Tilsammen skaber grundlaget og teknikkerne en *metode* til involvering af brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer og er dermed svaret på det overordnede forskningsspørgsmål.

BIDRAG OG PERSPEKTIVERING

BIDRAG TIL FORSKNING OG TIL PRAKSIS

Svaret på det overordnede forskningsspørgsmål er ligeledes afhandlingens overordnede bidrag. Hovedbidraget er dermed en metode til inddragelse af brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af viden- og læringsmiljøer. Metoden har både et forskningsmæssigt bidrag samt et bidrag til praksis. Det forskningsmæssige bidrag retter sig mod participatory design feltet, hvor hverken rum eller æstetisk har haft den store bevågenhed. Metoden bidrager således med en mulighed for at involvere brugere i den æstetiske dimension af rum (se afsnittet: 'Projektets bidrag til participatory design' i kapitel 4).

Bidraget til praksis er ligeledes bidraget til Rambøll. Med metoden udviklet gennem projektet får Rambøll en tilgang, der kan danne grundlag for et samarbejde mellem Bygherrerådgivningen og Attractor (se afsnittet: 'Projektets bidrag set i et virksomhedsperspektiv' i kapitel 1). Metoden giver Attractor en ramme for faciliteringen af processer angående den æstetiske dimension af rum. Via rammen og Attractors proceskonsulent-kompetencer kan brugere og interessenter således inddrages i både de tidlige faser af et byggeprojekt, hvor byggeriets formål og vision skal tydeliggøres i selve bygningen samt i de faser, hvor byggeriet skal tages i brug, og der skal tages stilling til, hvordan de fysiske rammer skal udformes i forhold til formål og vision.

Ved at involvere brugere/interessenter i den æstetiske dimension af rum får Bygherrerådgivningen en helhedsorienteret rådgivningspraksis, hvor ikke bare de praktiske og tekniske aspekter af rum er i højsæde, men også de æstetiske, sansemæssige aspekter, der ifølge Kjeld Fredens kan øge læring, samarbejde og trivsel.

Et fremadrettet perspektiv for arbejdet med æstetik og rum i Attractor-regi er desuden at inddrage denne opmærksomhed i deres egen konsulentpraksis. Igennem det jeg har kaldt *andre væsentlige empiriske input* i kapitel 1, som består af erfaringer fra brugen af rummet på proceskonsulentuddannelsen samt Attractors grupperum i Rambølls hovedsæde i Ørestad, opstod tanker om, hvordan rummet og de æstetiske udtryk i det kan være et virkemiddel i

selve procesarbejdet samt konkretisere evt. løsninger eller beslutninger. Rummet og de elementer, det indeholder, kan anvendes som ramme og rekvisitter for gennemspilningen af mulige situationer/løsninger sammen med kunden. Således kan æstetisk-rumlige udtryk være med til at forankre og støtte op om de beslutninger, der tages undervejs i processen. Fx kan måden, man placerer sig i et rum, forbedre relationer mellem medarbejdere eller æstetiske udtryk, der forstyrrer det vante, kan ryste op i og måske ændre gamle vaner og mønstre. Opmærksomheden på æstetisk-rumlige udtryk kan således være en del af de forandrings- og udviklingsprocesser, der gennemføres hos Attractors kunder. Metoden kan således anvendes til at få procesdeltagere til at reflektere over, hvordan det materielle kan støtte op om det verbale og dermed forstærke virkningen af processen i deres kontekst. En opmærksomhed på rum og æstetiske virkemidler fra dette perspektiv er ikke indretning. Det angiver derimod nye muligheder for at konkretisere beslutninger m.m. i bl.a. udviklings- og forandringsprocesser, ikke kun verbalt men ligeledes materielt.

Set i et fremadrettet perspektiv har Rambøll således via den metodiske tilgang fået mulighed for at inddrage den æstetiske dimension af rum på flere planer.

DESIGNEREN SOM FACILITATOR – BRUGEREN SOM AKTØR

Gennem udviklingen af hovedbidragets metodiske tilgang kom der desuden et mere generelt 'side'-bidrag i form af en ændret opfattelse af æstetiks formål og rolle i rum samt en anden måde, hvorpå design af rum kan gribes an. Her bliver designeren facilitator, og brugeren bliver – ikke designer – men reflekteret aktør.

Metoden, der er projektets hovedbidrag, er lagt an på, at designeren er facilitator og anvender sine designfaglige kompetencer anderledes, end en traditionel designposition lægger op til. Participatory design beskrives ofte som en proces, hvor brugere og interessenter inviteres med i designprocessen på lige fod med designerne. I dette projekt har min rolle som designer imidlertid ikke været at idegenerere og designe i processen sammen med deltagerne, men derimod at udvikle grundlaget for processerne samt facilitere dem. Jeg har således ikke været en del af 'design-teamet', men har brugt min indsigt som designer til at iværksætte øvelser, der kunne skabe refleksion om æstetiske kvaliteter og virkemidler i rum.

Derudover har min rolle som designer været at skabe helhed og sammenhæng i processen vha. min designfaglige viden. Dette gjaldt både undervejs og i opsamlingen af processens resultater efter hvert workshopforløb. Opsamlingen bevirkede, at der forelå et materiale, som enten kunne videregives til en designer/arkitekt som inspirationsmateriale for en indretningsproces eller kunne fungere som retningslinjer for brugerne selv i en videre proces.

Brugerne i dette projekt er således ikke tænkt som designere, men som mennesker, der kan kvalificere udformningen af deres egne fysiske rammer ved at komme med input til designeren. Imidlertid har tanken ligeledes været, at brugere ved at deltage i processer omhandlende rum og æstetik kunne blive mere opmærksomme på de muligheder, der ligger i at tilføre rum forskellige æstetiske kvaliteter og udtryk. Gennem denne opmærksomhed kunne de tage erfaringerne med sig videre og gøre brug af dem i de fysiske rammer, der udgør deres arbejds- eller studiemæssige kontekst. Derved åbnes der for et perspektiv, hvor brugere arbejder aktivt med æstetiske udtryk i rum som en naturlig del af hverdagen i viden- og læringsmiljøer.

Projektet viste tre kategorier, som arbejdet med rum kan inddeles i og dermed også tre måder, hvorpå brugere i fremtiden kan spille en rolle i arbejdet med rum og æstetik. De tre kategorier er: *statiske indretninger, foranderlige konstellationer* og *midlertidige scenarier*. Statiske indretninger står for et traditionelt syn på indretning forstået som færdige, permanente udtryk. Her kommer brugere med input til designprocessen, der kvalificerer den ved at rette den mod deres kontekst. Herefter kan processen overgå til en designer/arkitekt, der kan anvende brugernes input som inspiration og med sine faglige kompetencer 'finjustere' de æstetiske udtryk. Denne måde at inddrage brugere på kan sammenlignes med det, Bjögvinsson et al. (2012) med Redströms udtryk kalder 'use-before-use'. De skriver: "In such a 'traditional' approach, Participatory Design is seen as a way to meet the challenges of anticipating or envisioning use before actual use, as it takes place in people's lifeworlds." (Bjögvinsson et al. 2012:104) Man prøver gennem designprocessen at 'regne ud', hvad der bliver behov for. Man forestiller sig fx brugen af *det færdige rum*, før det skal tages i brug.

Ved foranderlige konstellationer inddrages brugere ligeledes for at rette de æstetiske udtryk mod deres kontekst, men her rykkes der ved den permanente form. Her 'færdig-designes' rummet ikke i traditionel forstand. Den designer/arkitekt, der skal overtage, skal derimod designe muligheder for differentieret brug frem for en statisk løsning. Rummets æstetiske udtryk skal være transformerbart. Brugerne skal kunne omforme det til den aktuelle situation. Dermed (for)bliver brugerne aktive og tager kontinuerligt stilling til de æstetiske virkemidler, de mener vil befordre situationen. Når brugerne anvender rummet, mener jeg ikke, at de *designer* rummet – derimod udnytter brugerne de æstetiske muligheder, rummet tilbyder – lige såvel som man udnytter fx tekniske muligheder.

Når det kommer til midlertidige iscenesættelser, er det brugerne selv, der skaber dem. Igen ser jeg det ikke som design, men snarere som en udnyttelse af de æstetiske potentialer for appel, stemning og møder de fysiske rammer kan lægge op til i hverdagen. Det drejer sig her om, at brugere af rum ser de muligheder, forandringer i rummet kan tilbyde fx i undervisning,

møder, udviklings- og forandringsprocesser (se appendix: *INTERSTICES – spaces for becoming-other*. Paper omhandlende brug af rum og æstetiske virkemidler i proceskonsultation og undervisning). Dette forudsætter, at brugernes opmærksomhed rettes mod de potentialer, der ligger i at bruge æstetikken som virkemiddel, og som beskrevet gennem afhandlingen kan *den metodiske tilgang* befordre dette.

DESIGN-AFTER-DESIGN

Foranderlige konstellationer og midlertidige iscenesættelser bidrager således med et andet syn på rum og æstetik. Her drejer det sig ikke om indretning i traditionel forstand, men om udnyttelse af æstetiske virkemidler. Rummets udtryk er således noget, der kan ændres og skabes og dermed tilpasses specifikke behov.

Dermed bliver der er plads til det Redström modsat 'use-before-use' kalder 'design-after-design' (Bjögvinsson et al. 2012). Med det menes: "….addressing the challenge of design as ongoing and as anticipation or envisioning of potential design that takes place in use after design in a specific project." (Bjögvinsson et al. 2012:104) Dermed afsluttes design- eller udviklingsprocessen ikke, den fortsætter gennem brugen af designet.

Derved bidrager projektet ligeledes til et ændret syn på formålet med design af fysiske rammer. Ved at fralægge sig ekspertpositionen i designprocessen og i stedet søge at få deltagerne til selv at få indsigter og erfaringer gennem processen, åbner designeren for brugernes erfaringer og input. Det gør ikke brugere til designere, men til reflekterede aktører, der forhåbentligt fortsat vil arbejde videre med egne fysiske rammer. Derved fortsætter brugernes stillingtagen, og rum kan således blive en bevægelig og intensiverende faktor i viden- og læringsmiljøer, der kan overraske og stemme mennesker – omsætte passive følelser til aktive følelser og derved fremme læring, samarbejde og trivsel.

REFERENCER

Albers, A. (2000). *Selected Writings on Design*. Middeltown: Wesleyan University Press.

Bang, A. L. (2010). *Emotional Value of Applied Textiles – Dialogue-oriented and Participatory Approaches to Textile Design*. Ph.d.-afhandling, Designskolen Kolding/Arkitektskolen Aarhus.

Bang, A. L., Krogh P. G., Ludvigsen M. & Markussen T. (2012). The Role of Hypothesis in Constructive Design Research. *Proceedings: Art of Research Conference IV, Helsinki*, Finland.

Bateson, G. (1979). *Mind and nature: A necessary unity*. New York: Ballantine.

Binder, T. & Redström, J. (2006). Exemplary Design Research, *Wonderground DRS 2006 (Design Research Society), International Conference*, Lisbon, 1-4. November.

Binder, T. (2007). Why Design:labs?. *First Nordic Design Research Conference 2007: Design Inquiries*. Stockholm, 27-30 May 2007. (Online proceedings: www.nordes.org).

Bjögvinsson, E., Ehn, P. & Hillgren, P.-A. (2012). Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges, *Design Issues*: Vol. 28, no. 3 Summer 2012.

Böhme, G. (1993). *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics, Thesis Eleven; 36; 113*. SAGE Publications.

Böhme, G. (2001). *Aisthetik – Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. Wilhelm Fink Verlag.

Böhme, G. (2008). The Art of the Stage Set as a Paradigm for an Aesthetics of Atmospheres, *1. International Congress on Ambiances, Grenoble 2008*, France.

Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*, Les presses du reel.

Brandt, E. (2011). Participation through Exploratory Design Games. I Baungaard Rasmussen, L. (eds.) *Facilitating change – using interactive methods* (s. 213-256). Polyteknisk Forlag.

Brandt, E. & Agger Eriksen, M. (2010). From a blank slate or a full table? Kicking off innovation by exploring the well-known. Bidrag i: Halse, J., Brandt, E., Clark, B., Binder, T. (eds.). *Rehearsing the Future* (s. 74-79). The Danish Design School Press, Copenhagen.

Brandt, E. & Binder, T. (2007). Experimental design research: Genealogy – Intervention – Argument. *Proceedings: IASDR 07, Emerging Trends in Design Research,* (International association of societies of design research), Hong kong, 12-15 November 2007.

Brandt, E., Binder, T. & Sanders, E. B.-N. (2013). Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting. Bidrag i Simonsen, J. & Robertson, T. (eds.) *Routledge International Handbook of Participatory Design* (s. 145-181). Routledge.

Brandt, E. & Grunnet, C. (2000). Evoking the future: Drama and props in user centered design. *Proceedings: PDC 2000 (Participatory Design Conference)*. New York, 28 november – 1. December 2000.

Bratteteig, T., Bødker, K., Dittrich, Y., Holst Mogensen, P. & Simonsen, J. (2013). Methods: Organising principles and general guidelines for Participatory Design projects. Bidrag i: Simonsen, J. & Robertson, T. (eds.) *Routledge International Handbook of Participatory Design* (s. 117-144). Routledge.

Buchenau, M. & Fulton Suri, J. (2000). *Experience Prototyping*. DIS '00, New York.

Buur, J. & Beuthel, M. R. (2013). Skilled Toy Train Discussions about Business Innovation. *Participatory Innovation Conference 2013*, Lahti, Finland, 18-20 June, www.pin-c2013.org.

Crilly, N. (2010). The roles that artefacts play: technical, social and aesthetic functions. *Design Studies*.

Dahl, K. & Granhof Juhl, A. (2009). Den professionelle proceskonsulent. Hans Reitzels Forlag, København.

DCUM (2003). Interview med Kjeld Fredens i *Æstetik, ja tak* (s. 34-39). Dansk center for undervisningsmiljø (DCUM).

Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Penguin Books.

Flyvbjerg, B. (2010). Fem misforståelser om casestudiet. Bidrag i: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (eds.). *Kvalitative metoder – en grundbog* (s. 463-487). Hans Reitzels Forlag.

Folkmann, M. N. (2010). Evaluating Aesthetics in Design: A Phenomenological Approach. *Design Issues*: Volume 26, Number 1 Winther.

Foverskov, M. (2010). Glittery Stars above Malmö Street. Bidrag i: Halse, J., Brandt, E., Clark, B., Binder, T. (eds.). *Rehearsing the Future* (s.94-99). The Danish Design School Press, Copenhagen.

Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal Collage of Art Research Papers*, vol. 1, no. 1, 1993/4.

Friberg, C. (2005). Æstetik som 'aisthesis'. Bidrag i: Thyssen, O. (red.). *Æstetisk erfaring* (s. 109-133). Samfundslitteratur.

Friberg, C. (2006). Æstetisk værdi. Bidrag i: Bisgaard, U. & Friberg, C. (red.). *Det æstetiskes aktualitet* (s. 182-192). Forlaget Multivers, København.

Friberg, C. (2007). *Æstetiske erfaringer - Filosofiske betragtninger af den moderne kultur*. Forlaget Multivers.

Garner, S. & McDonagh-Philp, D. (2001). Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education. *Jade 20.1, NSEAD 2001*.

Halse, J. (2010). Doll Scenarios. Bidrag i: Halse, J., Brandt, E., Clark, B., Binder, T. (eds.). *Rehearsing the Future* (s. 134-135). The Danish Design School Press, Copenhagen.

Halse, J. (2010). Improvised Design Performances. Bidrag i: Halse, J., Brandt, E., Clark, B., Binder, T. (eds.). *Rehearsing the Future* (s.182-189). The Danish Design School Press, Copenhagen.

Haslebo, G. & Nielsen, K.S. (1997). *Konsultation i organisationer – hvordan mennesker skaber ny mening.* Dansk Psykologisk Forlag.

Heape, C. (2007). Ph.d.-afhandling: *The Design Space: the design process as the construction, exploration and expansion of a conceptual space*. Mads Clausens Institute for Product Innovation, Syddansk Universitet.

Hekkert, P. (2006 (2)). Design Aesthetics: principles of pleasure in design. *Psychology Science*, Volume 48, p. 157-172.

Kensing, F. & Greenbaum, J. (2013). Heritage: Having a say. Bidrag i: Simonsen, J. & Robertson, T. (eds.) *Routledge International Handbook of Participatory Design* (s. 21-36). Routledge.

Kirkeby, I. M. (2006). *Skolen finder sted.* SBi (Statens byggeforskningsinstitut).

Kjørup, S. (2006). Another Way of Knowing – Baumgarten, Aesthetics, and the Concept of Sensuous Cognition*, Sensuous Knowledge*, *Focus on Artistic Research and Development*, No. 01, Bergen National Academy of Arts/Roskilde University.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., Wensveen, S. (2011). *Design Research through Practice – From the Lab, Field, and Showroom*. Elsevier/Morgan Kaufmann.

Markussen, T. Bang, A. L., Pedersen, P. & Knutz, E. (2012). Dynamic Research Sketching – A New Explanatory Tool for Understanding Theory Construction in Design Research. *Proceedings of The Design Research Society (DRS) Conference, Bangkok 1-4 juli2012.*

Mattelmäki, T. (2006). Ph.d.-afhandling: *Design Probes*. University of Art and Design Helsinki.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis* (2. Edition). SAGE Publications, Inc.

Moltke, H. V. & Molly, A. (2009). *Systemisk Coaching – En grundbog*. Psykologisk Forlag A/S.

Norman, D. A. (2002). Emotion and Design: Attractive things work better. *Interactions Magazine, ix* (4), 36-42.

Oulasvirta, A., Kurvinen, E. & Kankainen, T. (2003). Understanding contexts by being there: case studies in bodystorming. *Pers Ubiquit Comput*, 7: 125-134.

Ravn, I. (2008). Mening i arbejdslivet – definition og konceptualisering. *Tidsskrift for arbejdsliv*, 10 årg., no. 4.

Redström, J. (2011). Some notes on program/experiment dialectics. *Nordic Design Research Conference* (Nordes), Helsinki.

Robertson, T. & Simonsen, J. (2013). Participatory Design: An introduction. Bidrag i: Simonsen, J. & Robertson, T. (eds.) *Routledge International Handbook of Participatory Design* (s. 1-17). Routledge.

Sanders, E. B.-N. (2000). Generative Tools for CoDesigning. (To be published in a book called) *Collaborative Design*, Scrivener, Ball and Woodcock (Eds.). Springer-Verlag London Limited.

Sanders, E. B.-N. (2006). Design Research in 2006. *Design Research Quarterly*, Vol. 1 No. 1, 1-8.

Sanders, E.B.-N. (2008). An Evolving Map of Design Practice and Design Research. *Interactions*. November + December 2008 (s. 13-17.)

Sanders, E. B.-N., Brandt, E. & Binder, T. (2010). A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design. *PDC 2010 (Participatory design Conference), 29. november – 3. december 2010, Sydney, Australia*.

Sanders, E. B.-N. & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design, *CoDesign*, Vol. 4, No. 1, March, 5–18.

Sanders, E. B.-N. & Westerlund, B. (2011). Experiencing, Exploring and Experimenting in and with co-design spaces. *Nordic Design Research Conference 2011*, Helsinki.

Shusterman, R. (1992). *Pragmatist Aesthetics. Living Beauty, Rethinking Art*. Blackwell Publishers.

Shusterman, R. (2000). 'Somaesthetics: A Disciplinary Proposal' in *Pragmatist Aesthetics. Living Beauty, Rethinking Art,* Rowman & Littlefield: Lanham (2. edition).

Sleeswijk Visser, F., Stappers, P. J.; van der Lugt, R. & Sanders, E. B. – N. (2005). Contextmapping: experiences from practice, *CoDesign* vol. 1, No. 2, 119 – 149, juni.

Søholm, T. M. & Juhl, A. (2003). *Den systemiske terapeut.* Attractor kurser.

Søholm, T. M., Storch. J., Juhl, A., Dahl, K., Molly, A. 2006. *Ledelsesbaseret coaching*. Børsens Forlag.

Thyssen, O. (2005). Æstetisk erfaring. Bidrag i: Thyssen, O. (red.). *Æstetisk erfaring – tradition, teori, aktualitet* (s. 27-40). Forlaget Samfundslitteratur.

Tractinsky, N. & Zmiri, D. (2005). Exploring Attributes of Skins as Potential Antecedents of Emotion in HCI. In P. Fishwick (Ed.) *Aesthetic Computing*, MIT Press.

Ulrich, K. T. (2006). Aesthetics in Design. *Design: Creation of Artifacts in Society*, Pontifica Press (www.pontifica.com), forthcoming 2007. (Chapter draft of March 8, 2006).

Viña, S. & Mattelmäki, T. (2010). Spicing up public journeys – Storytelling as a design strategy. *ServDes 2010, Second Nordic Conference on Service Design and Service Innovation.*

Walden, R. (2009). *Schools for the Future: Design Proposals from Architectural Psychology*. Hogrefe & Huber.

Welsch, W. (1997). *Undoing Aesthetics*, SAGE London.

Yndigegn, S. L. & Foverskov, M. (2011). Props to evoke 'the new' by staging the everyday into future scenarios. *Participatory Innovation Conference 2011.*

Zimmerman, J. & Forlizzi, J. (2008). The role of design artifacts in design theory construction, *Artifact*, 2: 1, 41-45.

Zimmerman, J., Stolterman, E. & Forlizzi, J. (2010). An Analysis and Critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. *DIS 2010* 16.-20. august, Aarhus, Denmark.

SUMMARY

The dissertation '*With Aesthetics in Mind… A Study of Participatory Design as a Framework for Considering and Evaluating the Aesthetics of Knowledge and Learning Environments'*

is an Industrial PhD thesis performed under the auspices of the Danish company Rambøll. The company was originally a consulting engineering company, but today it is involved in numerous fields such as transportation, environment, building, energy, management consulting, etc. At Rambøll the PhD project was divided between two areas of business: Attractor, which is part of Rambøll Management Consulting, and the Building Consultancy. The objective of the project was to develop methods, techniques and tools for involving the users in considerations and evaluations related to the aesthetic dimension in spaces within knowledge and learning environments. The developed methods, techniques and tools would enable Attractor to facilitate processes with users/stakeholders in relation to the aesthetic dimension of spaces and buildings. Hence the building consultancy's expertise would be expanded from a purely technical and practical consultancy to also include consultation regarding the aesthetic dimension of space and building.

The driver behind the PhD project is a desire to exploit the potential of aesthetics as an effective means in people's daily working and learning environments. The aesthetic dimension of space has an emotional impact on people; it affects the way we meet and interact, and it can be conducive to learning and cooperation. Allowing users to influence their own environment will most likely also convey a feeling of ownership, community and well-being.

The dissertation has eight chapters

CHAPTER 1: *The context and the empirical foundation of the project* provides an introduction to the company context in which the PhD project was developed. In addition, the chapter describes the empirical *foundation* in the form of seven workshops with users of knowledge and learning environments.

CHAPTER 2: *Research Method* outlines the overarching method, Constructive Design Research, where knowledge is generated through construction of artefacts, systems, concepts, etc. The project was practice-based, which means that I used my competencies as a designer

to develop or *construct* techniques and tools which can further the users' considerations in regard to the use of aesthetics as an effective means within their working or learning context.

As a structure for the research process I used the approach called Experimental Design Research. Here a programme is set up consisting of the theory and the method deemed relevant in the particular research context. The programme and the experiments form the dynamic research process where knowledge is generated through the dialectics between the programme and the experiments. In this project the seven workshops constitute the experiments. The process was iterative – the output of one experiment impacted the planning of the following experiment as well as the development of techniques and tools.

CHAPTER 3: *The theoretical foundation* provides an overview of aesthetic theoretical approaches which form the foundation of the work on aesthetics on which this thesis is based. The foundation is based on 'Aesthetics as Aisthesis', which is the Greek term for sensing, feeling, observing and perceiving. Hence the topic of aesthetics in this thesis is not affiliated with art and 'the beautiful' but with the sensory expressions we meet in everyday life and the aesthetics of our everyday environment. The following concepts played a central role in the project:

- Lingering perception – Ole Thyssen
- Aesthetic value – Carsten Friberg
- Atmosphere – Gernot Böhme
- Relational Aesthetics – Nicolas Bourriaud

Chapter 3 also defines systemic theory. Attractor is rooted in systemics, and my frequent visits to Attractor, in addition to the fact that I completed a course in process consultancy at Attractor, have affected my work with aesthetics and users. In particular concepts like 'appropriate perturbation' (appropriate disturbance) and 'the multiverse'/the myriad of perspectives (from which a problem can be viewed) have had a great influence.

CHAPTER 4: *Design Method* is about participatory design, which was used in the seven experiments in the form of workshops with users. The chapter starts with a brief introduction to the origin of participatory design followed by an overview of various methods, techniques and tools aimed at being engaging and generating in the processes with users. The techniques and tools often enable the users to work with their hands and their body in addition to their intellect. Subsequently the chapter describes how existing techniques and tools inspired the development of the techniques and tools that emerged through the project's experiments enabling users to make considerations regarding the aesthetic qualities and effective aesthetic means in spaces.

CHAPTER 5: *Proto-practice: experiments 1-4* describes and discusses the first four experiments. They were conducted as part of a temporary programme and can thus be viewed as *a proto-practice phase*, where theoretical and methodical approaches were tested prior to the introduction of an *established programme*. Böhme's theory of atmosphere was the aesthetic-theoretical approach in the proto-practice phase. However, when incorporating Crilly's functional concepts: technical, social and aesthetic function it turned out that social interactions and relationships were essential for the participants' considerations about aesthetic expressions in space.

CHAPTER 6: *Operationalisation of theory and empirical data* discusses how the insights gained from the first four experiments as well as from further studies of literature about aesthetic approaches (see above in the section about Chapter 3) were converted into:

- A framework – the Aesthetics Steps – which proposes five aesthetic perspectives/logics that can be applied in relation to space. They range from primarily practical expressions to relational aesthetics expressions.
- A process structure – the Process Wheel – based on investigative attention and co-creation of meaning.
- A framework for the design process – the Sounding Board Model – based on context, social interaction/relations as well as aesthetic expressions.

The key aesthetic approach is Relational Aesthetics. This approach of including inter-human interactions and relationships in aesthetics influenced my view of the role of aesthetics in spaces in general. Integrating the *social* element in aesthetics changes the purpose of aesthetics in spaces. Hence the individual's experience of space is not the primary factor, but rather what the space can initiate *among* people.

Rather than viewing aesthetic expression as exclusively related to form, colour and material, elements such as movement and placement became significant aspects of spatial aesthetic expressions. The framework and the two models became the theoretical and methodical approach informing the established programme and constituted the framework for the remaining three experiments.

CHAPTER 7: *The established programme: experiments 5-7* delineates and discusses the last three experiments. The objective of the experiments was to investigate the last step on the Aesthetics Steps: relational aesthetic expressions. Within this aesthetic logic the purpose of aesthetics is to create or promote social interactions and relations *other* than those promoted by the surrounding environment. Therefore I introduced the systemic concept 'appropriate perturbation' and Bourriaud's concept *Interstices* in the last two experiments. An 'appropriate perturbation' can effect change by provoking the ordinary. Interstice is a term used for spaces

that promote or create other meetings and relations between people. For the last experiment I developed the *Interstice Model* which takes the work with the two concepts in a spatial-aesthetic context into account.

Through the work with the established programme I wanted the participants to co-create a common starting point for the design process, a point of departure that made sense in their specific context, and which could also be a basis for evaluation of the aesthetic expressions which the participants developed through the technique of *scenario building*. Scenario building (i.e. building models of spaces with materials) was a prevailing technique in the last three experiments. In the last two experiments the technique was expanded to include the space itself, i.e. the participants had to set up scenarios in the space that would offer bodily experiences in contrast to the model scenarios.

The three experiments in the established programme revealed three different ways in which it is possible to work with the spatial 'perturbation'/Interstice in practice: Static interior designs, changeable constellations, and temporary scenarios.

CHAPTER 8: *Summary, conclusion, contributions and perspectivation* initially sums up the essential findings and insights from the seven experiments of the thesis. Next the research questions are answered. Those answers are also the overarching contribution of the thesis in the form of a methodical foundation which enables the work with considerations and evaluations regarding spatial aesthetics in participatory design processes. The foundation is based on the framework the Aesthetics Steps and the models the Process Wheel, the Sounding Board model, and the Interstice Model in addition to the technique of scenario building.

The methodical foundation contributes to the participatory design field by offering a method that focuses on the use of aesthetic qualities and considerations regarding the aesthetic dimension of spaces. Furthermore the methodical foundation makes a contribution to Rambøll by enabling user-involvement in the aesthetic considerations in building processes.

The thesis also offers an alternative view of the work with aesthetics in space as something more than interior design. Aesthetics can be a means that is used actively in the knowledge and learning environments, which benefits learning, cooperation and well-being.

RESUMÉ

Afhandlingen *Med æstetikken for øje…*: *en undersøgelse af participatory design som ramme for stillingtagen til æstetik i viden- og læringsmiljøer* er en erhvervsph.d. med den danske virksomhed Rambøll som vært. Rambøll, der oprindeligt var en rådgivende ingeniørvirksomhed, arbejder i dag inden for mange forskellige områder såsom transport, miljø, byggeri, energi, management consulting m.m. I Rambøll var ph.d.-projektet delt mellem to forretningsområder: Attractor, som er en del af Rambøll Management Consulting, og Bygherrerådgivningen. Formålet med projektet var at udvikle metoder, teknikker og redskaber til involvering af brugere i stillingtagen til den æstetiske dimension af rum i viden- og læringsmiljøer. De udviklede metoder, teknikker og redskaber skulle gøre det muligt for Attractor at facilitere processer med brugere/interessenter i relation til den æstetiske dimension af rum og bygninger. Således kan bygherrerådgivningens rådgivningsfelt udvides fra en næsten udelukkende teknisk og praktisk rådgivning til ligeledes at indbefatte rådgivning inden for den æstetiske dimension af rum og byggeri.

Drivkraften bag ph.d.-projektet er et ønske om i langt højere grad at udnytte æstetikkens potentialer som virkemiddel i menneskers daglige arbejds- eller læringskontekst. Den æstetiske dimension af rum stemmer mennesker følelsesmæssigt, den påvirker vores måde at mødes og interagere på, og den kan befordre læring og samarbejde. Hvis brugere i tillæg får lov at have indflydelse på egne miljøer, vil det med stor sandsynlighed også bidrage med en følelse af ejerskab, fællesskab og trivsel.

Afhandlingen er inddelt i 8 kapitler:

KAPITEL 1 *Projektets forankring & empiriske grundlag* giver en indføring i den virksomhedskontekst, ph.d.-projektet var en del af. Ligeledes beskrives her det empiriske grundlag bestående af syv workshopforløb med brugere af viden- og læringsmiljøer.

KAPITEL 2 *Forskningsmetode* beskriver den overordnede metode Constructive Design Research, hvor viden genereres gennem konstruktionen af artefakter, systemer, koncepter etc.

Projektet var praksisbaseret, hvilket vil sige, at jeg brugte mine kompetencer som designer til at udvikle eller *konstruere* teknikker og redskaber, der kan befordre brugeres stillingtagen til anvendelsen af æstetik som virkemiddel i deres arbejds- eller undervisningskontekst.

Som struktur for forskningsprocessen anvendte jeg en tilgang kaldet Experimental Design Research. I Experimental Design Research opstiller man et program bestående af den teori og metode, man finder relevant at benytte samt forskningens kontekst. Programmet og eksperimenterne udgør en dynamisk forskningsproces, hvor viden genereres gennem dialektikken mellem program og eksperimenter. I dette projekt er de syv workshopforløb eksperimenterne. Processen var iterativ – det ene eksperiments output fik således betydning for næste eksperiments planlæggelse samt udviklingen af teknikker og redskaber.

KAPITEL 3 *Det teoretiske grundlag* er en gennemgang af de æstetikteoretiske tilgange, der ligger til grund for arbejdet med æstetik i afhandlingen. Det er baseret på æstetik som aisthesis, som er det græske ord for at sanse, mærke, fornemme, iagttage og opfatte. Dermed er æstetik i denne afhandling ikke knyttet udelukkende til kunsten og det 'skønne', men til de sanseindtryk, vi mødes af i dagligdagen, og den æstetiske udformning af vores hverdagsomgivelser. De æstetiske begreber, der har spillet en fremtrædende rolle i projektet, er:

- dvælende sansning – Ole Thyssen
- æstetisk værdi – Carsten Friberg
- atmosfære – Gernot Böhme
- relationel æstetik – Nicolas Bourriaud

Derudover beskriver kapitel 3 systemisk teori. Da Attractor er systemisk funderet, har min gang hos Attractor samt det, at jeg tog en proceskonsulentuddannelse hos Attractor under projektet, påvirket mit arbejde med æstetik og brugere. Især systemiske begreber som 'passende forstyrrelse' og multiverset/de mange perspektiver (i betydningen en sag kan ses fra mange perspektiver) har haft indflydelse.

KAPITEL 4 *Designmetode* omhandler participatory design, som blev anvendt i projektets syv eksperimenter i form af workshopforløb med brugere. Kapitlet indeholder først en kort introduktion til participatory designs oprindelse. Derefter kommer en gennemgang af forskellige metoder, teknikker og redskaber, der er møntet på at være engagerende og genererende i processer med brugere. Ofte giver teknikker og redskaber mulighed for at arbejde med hænder og krop såvel som intellektet. Herefter beskrives, hvordan eksisterende teknikker og redskaber inspirerede til udviklingen af de teknikker og redskaber, der blev til gennem projektets eksperimenter for at kunne varetage stillingtagen til æstetiske kvaliteter og virkemidler i rum.

KAPITEL 5 *Proto-practice: eksperiment 1-4* beskriver og diskuterer de første fire eksperimenter. De blev udført i et midlertidigt program og kan således betegnes som en *proto-practice fase,* hvor teoretiske og metodiske tilgange blev afprøvet, inden et *etableret*

program blev til. Atmosfæreteorien af Böhme var den æstetikteoretiske tilgang i proto-practice fasen. Men ved inddragelsen af Crillys funktionsbegreber: teknisk, social og æstetisk funktion viste det sig bl.a., at sociale interaktioner og relationer var væsentlige for deltagernes stillingtagen til æstetiske udtryk i rum. Derudover blev det tydeligt, at ved at bruge materialer aktivt og bygge modeller af rum kunne deltagerne anvende æstetiske kvaliteter konkret, hvorved der forekom en stillingtagen i byggeprocessen.

KAPITEL 6 *Operationalisering af teori & empiri* handler om, hvordan indsigterne fra de første fire eksperimenter samt fra yderligere litteraturstudier af forskellig æstetiske tilgange (nævnt ovenstående i afsnittet om kapitel 3) blev omsat til:

- Et framework – *Æstetiktrappen* – der giver fem bud på æstetiske perspektiver/logikker, der kan anvendes i relation til rum. De spænder fra overvejende praktiske udtryk til relationelle æstetiske udtryk.
- En processtruktur – *Proceshjulet* – som bygger på en undersøgende opmærksomhed og sam-skabelse af mening.
- En ramme for designprocessen – *Klangbundsmodellen* – der bygger på kontekst, sociale interaktioner/relationer samt æstetiske udtryk.

Den væsentligste æstetiske tilgang her var relationel æstetik. Ved at inddrage mellemmenneskelige interaktioner og relationer som en del af det æstetiske påvirkede tilgangen mit syn på æstetiks rolle i rum generelt. Ved at integrere det sociale i det æstetiske ændres æstetikkens formål i rum. Således bliver det ikke menneskers individuelle oplevelse af rummet, der er vigtig, men det rummet kan sætte i gang *mellem* mennesker.

Fra at opfatte æstetiske udtryk som udelukkende relateret til former, farver og materialer blev bevægelse og placering derved betydningsfulde aspekter af rumlige æstetiske udtryk. Frameworket og de to modeller udgjorde den teoretiske og metodiske tilgang i det etablerede program og var således ramme om de sidste tre eksperimenter.

KAPITEL 7 *Det etablerede program: eksperiment 5-7* beskriver og diskuterer de sidste tre eksperimenter. Jeg ønskede i eksperimenterne at undersøge det sidste trin på Æstetiktrappen: relationelle æstetiske udtryk. I den relationelle æstetiske logik er æstetikkens ærinde at skabe eller fremme *andre* sociale interaktioner og relationer, end dem det omgivende miljø befordrer. Derfor satte jeg i de to sidste eksperimenter det systemiske begreb 'passende forstyrrelse' og Bourriauds begreb Mellemrum i spil. En 'passende forstyrrelse' kan forårsage en forandring ved at ruske op i det vante, og Mellemrum er en betegnelse for steder, der fremmer eller skaber andre møder og relationer mellem mennesker. Til det sidste eksperiment udviklede jeg en model kaldet *Mellemrumsmodellen*, der tager højde for arbejdet med de to begreber i en rumlig-æstetisk kontekst.

Igennem arbejdet med det etablerede program var jeg optaget af, at deltagerne skulle samskabe et fælles udgangspunkt for designprocessen. Et udgangspunkt der gav mening i deres specifikke kontekst, og som ligeledes kunne fungere som evalueringsgrundlag for de æstetiske udtryk, deltagerne kom frem til vha. teknikken *scenariebygning*. Scenariebygning (at bygge modeller af rum vha. materialer) var den gennemgående teknik i de sidste tre eksperimenter. I de to sidste eksperimenter blev teknikken ligeledes udvidet til at omfatte selve rummet. Dvs. at deltagerne skulle opstille scenarier i rummet, som kunne give anderledes kropslige erfaringer og oplevelser end modelscenarierne.

Gennem de tre eksperimenter i det etablerede program viste der sig tre forskellige måder, hvorpå man kan arbejde med den rumlige 'forstyrrelse'/Mellemrummet i praksis: *statiske indretninger, foranderlige konstellationer* og *midlertidige iscenesættelser*.

KAPITEL 8 *Opsamling, konklusion, bidrag & perspektivering* samler op på de væsentligste findings og indsigter fra afhandlingens syv eksperimenter. Dernæst besvares forskningsspørgsmålene. Svarerne på dem er ligeledes afhandlingens overordnede bidrag i form af et metodisk grundlag, der muliggør arbejdet med stillingtagen til rumlig æstetik i participatory design processer. Grundlaget bygger på frameworket Æstetiktrappen og modellerne Proceshjulet, Klangbundsmodellen og Mellemrumsmodellen samt teknikken scenariebygning.

Det metodiske grundlag bidrager til participatory design feltet ved at tilbyde en metode, der har fokus på brugen af æstetiske kvaliteter og stillingtagen til den æstetiske dimension af rum. Tillige bidrager det metodiske grundlag til Rambøll ved at give mulighed for at inddrage brugere i stillingtagen til æstetik i byggeprocesser.

Afhandlingen bidrager ligeledes med et syn på arbejdet med æstetik i rum som andet end indretning. Æstetik kan være et virkemiddel, der arbejdes aktivt med i dagligdagens viden- og læringsmiljøer til gavn for bl.a. læring, samarbejde og trivsel.

Bilag 1 (eksperiment 1)

Sendt til Attractors medarbejdere inden workshoppen.

ATMOSFÆRE-LABORATORIUM.....!

Kære Alle

På medarbejderdagen d. 8. november vil jeg gerne invitere jer med ind i mit Atmosfære-laboratorium, hvor jeg håber, I er med på at deltage i et eksperiment……

Det drejer sig om stemning/atmosfære og indretning af Attractors nye lokaler i både Århus og København.

Til eksperimentet er der brug for mange forskellige materialer, og jeg vil derfor bede hver af jer om at medbringe en eller anden form for materiale, der enten kan deles med saks, hobbykniv evt. rives over eller, som består af små dele (søm, vatpinde…..). Materialet skal kunne deles for at flere kan få glæde af det☺

Det kan være ting fra garagen, loftet, køkkenet….og kun ting I ikke behøver at få med retur.

Håber I alle vil medbringe et eller andet, så vi får et overflødighedshorn af muligheder – kun fantasien sætter grænsen!

De venligste hilsner Tine

Bilag 2 (eksperiment 1)

Bilag 2 viser først det, der blev sagt som introduktionen til workshoppen i noteform. Dernæst kommer selve øvelsen deltagerne skulle udføre. Martin arbejdede med visuel kommunikation hos Attractor og var kun en del af introduktionen.

8. November 2010

1. Intro ved Martin og Tine
   Martin: indretning og design er sammen med hjemmeside mm med til at fortælle hvad Attractor er både til medarbejdere og kursister, kunder, samarbejdspartnere…..
   Tine: Det skal komme indefra …….., derfor denne øvelse som er en del af forskningsprojekt – inviteret ind i atmosfære-laboratoriet, hvor jeg prøver at undersøge hvordan en indretningsproces kan startes ved sanserne frem for ved det praktiske og funktionelle.
2. laboratorie-øvelse (forenklet udgave af CHs) Her kobles ord/begreber, der anses for vigtige for atmosfæren/stemningen i Attractors nye lokaler direkte med materialer, farver, formsprog.
3. gruppeindeling
4. Efterfølgende oprettes to grupper – en for københavn og en for Århus – der arbejder videre med atmosfære og indretning. Forhåbentlig med udgangspunkt i objekterne.

LABORATORIE-ØVELSE

- Find sammen med jeres gruppe et ord/begreb eller sætning, som I finder væsentlig for atmosfæren/stemningen i Attractors nye lokaler. Hvad skal møde jer selv, kursister, kunder mm, når I/de træder ind i rummene?

- Byg i fællesskab et 3-dimentionelt objekt der i former, farver, strukturer, overflader beskriver det valgte begreb. (f.eks: hvordan ser 'imødekommenhed', 'seriøsitet' eller ' fuld af energi' ud? Og hvordan føles det at røre ved?)

- En i gruppen sørger for at objektet beskrives i ord, enten undervejs eller til sidst.
  Hvorfor ser det ud/føles det, som det gør – hvorfor består det af netop de materialer?

- Hver gruppe har 1-2 min til at fortælle os andre om deres objekt.

Bilag 3 (eksperiment 2 – workshop 1)

Forberedelsesopgave sendt til deltagerne inden workshoppen.

forberedelse til workshop 1 d. 29/3 - 2011

Tag de **u-selvfølgelige** briller på og SE, MÆRK og tag stilling til de fysiske omgivelser I bevæger jer i til daglig på jeres arbejde. Hvordan ser de egentlig ud? Og hvordan er de at være i?

Prøv at gøre følgende til vi ses d. 29/3:

(OBS! udfør opgaverne uden at tale med jeres kollegaer om jeres tanker.)

- **Tag 1-2 fotos i jeres afdeling eller et andet sted i Rambøll, på steder I synes det er rart at være.**
- **Tag 1-2 fotos, der viser det modsatte – steder i afdelingen/Rambøll, hvor det *ikke* er rart at være.**
- **Tag 1-2 billeder af det/de sted(er) i bedst kan lide at arbejde, når I arbejder hjemme. (Det må gerne være sofaen eller foran brændeovnen☺ – mærk efter hvor det fungerer bedst.)**
- **Prøv at gennemgå Surveys rum et for et og skriv en kort note om, hvad I mener det enkelte rums praktiske og sociale funktion er.**

PRINT* billederne ud og medbring dem, samt jeres overvejelser til workshoppen.

Jeg glæder mig til at se jer og jeres billeder og høre om jeres overvejelser.

De venligste hilsner Tine

Bilag 4 (eksperiment 2 – workshop 1)

Agenda for workshoppen.

Mere *lækkerhed*

Survey, workshop 1 d. 29/3 2011

KONTEKSTAFKLARING

Der tales ikke i forhold til konkrete lokaler☺

Hvilken kultur skal gøre sig gældende i Survey?

- Metaforer/fortællinger som udgangspunkt
- Fælles fortælling eller metafor skabes eller påbegyndes

Hvor trives vi? Og hvor gør vi ikke?

- Hvor er der godt at være? Hvorfor?
- Hvor er der skidt at være? Hvorfor?
- Hvor arbejder vi hjemme? Hvorfor?

Nu tales der i forhold til konkrete lokaler

Hvilke rum er til rådighed?

- Rummenes funktion, praktisk, socialt, æstetisk
- Hvordan skal de fungere for at leve op til kulturen/fortællingen/metaforen?

Bilag 5 (eksperiment 2 – workshop 2)

Forberedelsesopgave sendt til deltagerne inden workshoppen.

Forberedelse til workshop 2 - Survey

12 april 2011

Gennemgå Surveys rum et for et og skriv en kort note om, hvad I mener det enkelte rums praktiske og sociale funktion skal være (stod også på sidst, men er uddybet lidt). Hvad skal rummet kunne for at opfylde jeres arbejdsmæssige og sociale behov? De praktiske og sociale funktioner hænger sammen og kan være svære at adskille.

Jeg prøver med et eksempel:

Sidst snakkede vi om, at det - i Hannes nye kontor - kunne være rart, hvis der var et sted, hvor hun kunne sidde og snakke med interviewerne. Nu fungerer rummet praktisk ved at de kan gå ind og snakke med Hanne - der er plads og de snakker ikke til hendes ryg! Men hvis der blev placeret 'noget' der indbød til samtale – et lille bord med stole om eller to bløde stole - ville rummet også opfylde en social funktion, det ville blive mere naturligt og behageligt at snakke sammen.

1. **Så tag en tur og kig på om jeres lokaler opfylder de behov, I har både praktisk og socialt og tænk over konkrete ændringer, der kan optimere de enkelte rum.**

2. **I må meget gerne tænke på om de metaforer og ord/begreber, der står under punkt 1 i opsamlingen, giver jer brikker til en fortælling om hvem Survey/I er. Og skulle I falde over billeder eller genstande, I synes bidrager til fortællingen så medbring dem endelig….**

3. **De af jer der registrerer en ændring i lækkerhed, når I går ned gennem gangen til Rambøll Management, prøv at finde ud af årsagen. (Møblernes farve, placering, udsmykning….?)**

Når vi har snakket om det praktiske/sociale aspekt starter vi på den æstetiske funktion. Til det kommer jeg med en lille (konkret) opgave☺

Men vi får susende travlt – så vi må være skarpe!

☺Tine

Bilag 6 (eksperiment 2 – workshop 2)

Agenda for workshoppen.

Survey – workshop 2

12. april 2011

Øvelse 1

Inddeles i 2 grupper (mænd og kvinder mikset).

Fortæl de andre i gruppen om jeres notater og tanker ang jeres lokalers praktiske og sociale funktion. Lav en opsummering af det I synes er vigtigst. *10 min*

Fremlæg jeres opsummering for den anden gruppe *2 x 5 min*

Vi laver en fælles liste - Rum for rum hvad skal gøres/optimeres? *10 min*

Øvelse 2

2 grupper igen

4 billeder til hver gruppe, 1 sæt farvebrikker, 1 sæt former, 1 sæt materialer

- Find ud af hvilke farver, der er mest fremtrædende i billedet af rummet, find dem blandt farvebrikkerne og læg dem ved billedet.

- Se efter rummets formsprog. Hvad er det domineret af? Er der kanter, buede former…..? Læg de former ved, som I synes passer bedst.

- Hvilke materialer er der i rummet? Er de bløde, fine, lette, grove, glatte, ru…? Læg de materialer I synes passer bedst hen til billedet.

Gør det samme med de andre billeder *15 min*

Vi snakker om jeres resultater og jeg fortæller om jeres hjemmeopgave.

Bilag 7 (eksperiment 2 – workshop 2)

Opsamling fra workshoppen sendt til deltagerne.

Survey - opsamling workshop 2

Som svar på øvelse 1, hvor I snakkede om jeres lokalers praktiske og sociale funktion kom følgende frem:

- **Etablering af sociale rum** – hvor man kan mødes over en kop kaffe og snakke uden at forstyrre andre.
  F.eks et bord langs væggen i køkkenet – højt med barstole.

- **Det store kontor** – Hannes skitse hvor mindre skriveborde placeres langs væggene med 'ansigtet' ud i rummet og der skabes 'huler' der hvor Thomas'erne sidder.

  Samt en sofagruppe (til at sidde og læse i) med et sofabord – mødebordet ud (bruges ikke).
- **Fleksibelt møde- og samtalerum** - Hvis det skal skabes, må der flere borde ind i det store kontor eller evt indføres 'flydende' arbejdspladser (ikke fast plads og ikke pladser til alle, da det er sjældent alle er på kontoret samtidigt).

  Vil flere borde i det store kontor føre til for meget støj?
- **Er det muligt at få mere plads? Flere lokaler?**

Efter denne opsamling havde vi øvelsen med billederne af rummene, hvor I skulle lægge farvebrikker, former og materialer på. Den var en introduktion til selv at se efter farver, former, materialer, som kan være med til at skabe en visuel og taktil fortælling om hvem Survey er. Vi blev enige om, at I samler 'elementer' (farver, former, materialer – fotos, udklip, materialestumper osv) ind og hænger op på det store papir som Hanne satte op.

Vi var også lidt inde på metaforerne igen – feks elastikken, der allerede indeholder et organisk formsprog. Vi snakkede om at I også kan tænke videre angående dem - om der er nogle oplagte, der kunne hænges på papiret…

Vi snakkede om om Surveys rumlige 'udtryk'/fortælling skal opstå indefra eller tænkes udefra. Er fortællingen for jer selv eller for udefrakommende? Vi endte på at den skulle komme fra jer og derigennem 'nå' de udefrakommende.

Bilag 8 (eksperiment 2 – workshop 3)

Forberedelsesopgave sendt til deltagerne før workshoppen.

Forberedelse til workshop 3 – Survey

10. maj 2011

Vi tager udgangspunkt i tanken om, at jeres behov, praktiske, sociale såvel som æstetiske lægger rammen for indretningskonceptet. Altså, at vi lader det vokse indefra (fra jer) i stedet for at tænke image udad til. I skal derfor tænke på hvad I gerne vil bidrage med til Surveys rumlige, visuelle og taktile fortælling.

Jeg tror, at hvis I 'kommer frem' og er glade for resultatet vil kunder og andre besøgende tydeligt mærke og se *'jeres atmosfære'*.

Så med tanke på det vi snakkede om til workshoppen d. 12. april ang. formsprog, farver og materialer, så kig efter billeder, genstande, farve- og form-'stumper', der kan være med til at vise/fortælle den visuelle og taktile historie om jer.

Og sæt det I finder op på det store papir, Hanne har hængt op i fælleskontoret og, hvis det er en genstand, så tag et billede og print det ud – bare op med det! Så vi har noget at arbejde med næste gang.☺

Tænk også gerne i metaforer (elastikken?) De kan hjælpe til med at bygge billedet op – så hæng også her 'noget' op der viser jeres tanke.

Altså:

Hvilket formsprog vil I gerne mødes af, når I møder på arbejde? (Når I er kommet gennem arkivet☺).

Eks: skal bordet i køkkenet være i bløde organiske former eller lige, stramme linjer? (Det store bord i Attractors 'Pejsestue' er et eksempel på et bord med bløde organiske linjer.)

Hvilke farver vil I gerne mødes af?

Bløde pasteller, skrappe pangfarver, kølige farver, varme farver - eller en blanding?

Hvilke materialer vil I gerne røre ved, sidde på, gå på?

Glatte materialer, bløde materialer, naturlige eller syntetiske?

Hvilken metafor vil glæde jer, gøre jer stolte, når I møder på arbejde?

Tænk over hvorfor? Hvad fortæller dine valg om dig og dine æstetiske/sansemæssige behov?

På workshop 3 prøver vi at samle materialet og få et overblik, prioritere og sortere ud.

God vind! Tine

Bilag 9 (eksperiment 2 – workshop 3)

Agenda for workshoppen.

Survey - workshop 3

10 maj 2011 varighed 1 time

Vi kigger på jeres medbragte 'brikker' til historien om Survey.

- Hvad fortæller de?
- Tegner der sig et eller flere temaer/kategorier?
- Hvis der ikke er nok kigger vi i blade – klipper og kopierer…

Metaforer:

- Er der nye?
- Kan de gamle bruges til noget?

Hvad sker der når vi holder de sansmæssige udtryk samt metaforer op mod rummenes praktiske og sociale funktion?

Uformelt kaffe mødested

Hannes kontor – samtaleplads

Det store kontor

Fleksibelt møde-/samtalerum

Det lille kontor oppe

Det andet kontor nede

Vi skal gerne ende med en stemningscollage/en visuel og taktil fortælling samt overvejelser om de forskellige rums æstetiske udtryk - skabt ud fra fortællingen.

Bilag 10 (eksperiment 2 – workshop 3)

Referat/opsamling skrevet af workshopdeltager. Det beskriver resultaterne af workshop-forløbet og blev sendt ud til hele afdelingen.

REFERAT

Projekt	**Atmosfære workshop part III**
Emne	**Indretning af vores lokaler**
Dato	**2011-05-10**
Referent	**TINT**
Deltagere	**Tine Ebdrup, CATG, KRSL, CTF, THJ, HQM, TINT**

Dagsorden

Collagen

Collagen

Vi indledte workshoppen med en runde, hvor vi én efter én præsenterede de udklip, vi havde hængt op på planchen. Hver især knyttede vi et par kommentarer til vores valg af eksempler, farver, design og interiør.

To overordnede temaer tegnede sig for vores ønsker til indretningen:

1. **Naturens elementer/det organiske**

Naturen ind i lokalet:

- Ruminddeling i form af planter eller andet organisk materiale – fx palisander-stave, wirer spændt ud fra gulv til loft med groende planter, markere zoner via forskelligt lys.
- Store naturfotos (fx 2x3 m), eksempelvis en birkelund eller andet grønt motiv, der vil give en rar og rolig fornemmelse at betragte.
- Billedet af akvariet/det blå submarine miljø med fisk og koraller som metafor for vores diversitet i en fælles habitat.
- Natur-temaet som bindeled til Maria Dubins blomster i foyeren.

2. **Det enkle design i de stærke farver**

Møblering med knald på farver og former:

- Stærke farver og enkelt design på interiør (reoler, lamper, tæpper etc.)
- Runde former på møbler i vores 'sofa-hjørne', hvor den runde form skal markere, at man nu træder ind i en mere afslappet zone. Det kan være små runde tæpper på gulvet, runde sidde-puffere el.

Derudover talte vi om…

- At der bør være en rød tråd i indretningen af over- og underetagen; enten i form af en gennemgående farve eller et gennemgående tema.

- Vi er en del af Rambøll, men udgør også vores egen enhed. Det vil vi gerne vise i indretningen via ting/temaer/former/farver, der associerer til huset/virksomheden samtidig med, at det også markerer vores egenart.

- Vi skifter bordpladerne ud på vores skriveborde og kan derved gå fra et mål på 200x100 cm til 160x90 cm pr. bord.

- Vi kan få et red-light system til gratis afprøvning på det store kontor; systemet består af en lille lampe, der installeres oven på hver computer – når lampen lyser rød, vil man ikke forstyrres. Er der stemning for, vil vi afprøve det.

Metaforer vi (stadig) godt kan lide:

- Elastikken som symbol på vores stærke sammenhold, fleksibilitet og villighed til at yde i forhold til ressourcebehov.
- Akvariet med de mange forskelligfarvede fisk; (vi er hver især nogle underlige fisk, men) sammenkomsten af vores unikke farver/kompetencer skaber et smukt billede!

Hvad skal der nu ske?

Tredje del af vores workshop med Tine Ebdrup var også den sidste seance med Tine.

CATG, HQM og TINT meldte sig til at følge op, hvor workshoppen stoppede. Der skal indhentes priser og konkrete forslag på møblering og dekorering af vægge.

Der blev på workshoppen ikke fortaget endelige beslutninger vedr. indkøb af nyt interiør. Dette skal først afvejes i forhold til økonomien.

Bilag 11 (eksperiment 3)

Nedenstående blev sendt til de virksomheder, der blev indbudt til at deltage i processen.

INVITATION TIL INDFLYDELSE

Forløb angående ATMOSFÆRE og INDRETNING af det nye Innovationshus (med fokus på fællesarealer)

Foreløbigt udkast til processen

Workshop 1

Varighed: 1½ time

Arbejdsspørgsmål: Hvilken kultur for vidensdeling, samarbejde, socialt samvær m.m. skal gøre sig gældende i det nye innovationshus?

- *Det er vigtigt, at vi får skabt et fælles billede af, hvordan kulturen ønskes, da det er grundlaget for det videre arbejde med stemningen og indretningen - som jo skal støtte op om kulturen.*

Vi arbejder også med fællesarealernes funktion, både den praktiske, sociale og æstetiske.

Der vil være en lille forberedende opgave inden workshoppen – ikke noget der kræver ret meget tid – som vi tager udgangspunkt i. (Det samme gælder for de to efterfølgende workshops.)

Workshop 2

Varighed: 1½ time

Arbejdsspørgsmål: Hvordan skal fællesarealerne fungere og se ud for at understøtte det fælles billede af den ønskede kultur?

- *Nu skal det fælles billede 'oversættes' til formsprog, farver og materialer – vi taler bl.a. om bløde møbler/hårde møbler, hvilken kunst/udsmykning o.s.v.*

Workshop 3

Varighed 1½ time

De ønsker og den viden, der er genereret på de to første workshops. bearbejdes til en fortælling i ord og billeder. Denne fortælling videregives til indretningsarkitekterne, som del af de specifikationer de skal indarbejde i indretningen.

- *Forløbet er en mulighed for, som bruger, at tage bevidst stilling til ønsker og behov mht indretning af fællesarealerne i det nye innovationshus og for at kvalificere en efterfølgende dialog med indretningsarkitekterne.*

Bilag 12 (eksperiment 3 – workshop 1)

Forberedelsesopgave sendt til deltagerne før workshoppen.

Forberedelse til workshop 1 d. 26 april 2011

Det nye innovationshus – Agro Food Park

Hvor og hvordan oplever I, at der finder vidensdeling sted i jeres daglige arbejde?

- På bestemte steder?
- I bestemte situationer?
- Bestemte mødeformer? Uformelle møder?
- ?

**Tag fotos af de steder/situationer, hvor I synes vidensdelingen sker, print dem ud og medbring dem samt jeres overvejelser til workshoppen. I må også gerne tænke på eksempler I har oplevet, men ikke kan tage fotos af (evt på tidligere arbejdssteder)…skriv et par stikord ned i stedet.*

Overvej ligeledes hvad der forhindrer vidensdeling i jeres hverdag?

- Lægger de fysiske rammer hindringer i vejen?
- Manglende prioritering?
- ?

**Tag ligeledes fotos (så vidt muligt) af hindringerne og print dem ud og medbring dem samt jeres overvejelser. Tænk også her gerne på eksempler I har oplevet tidligere og skriv et par stikord.*

Kan vidensdeling og socialt samvær kombineres?

- Kantinen?
- Kaffeautomaten?
- Fredagsøl?
- ?

**Har I eksempler? Tag billeder og print ud, hvis muligt, ellers skriv et par stikord.*

God arbejdslyst☺

Jeg glæder mig til at møde jer! Venligst Tine

Bilag 13 (eksperiment 3 – workshop 1)

Agenda for workshoppen.

'DET NYE INNOVATIONSHUS' AGRO FOOD PARK - WORKSHOP 1

26 april 2011

KORT PRÆSENTATION AF MIG OG JER.

Find sammen i grupper på 3-4 pers.

Fortæl om jeres medbragte billeder og tanker om vidensdeling:

- Hvor finder vidensdeling sted og hvad forhindrer vidensdeling?
- Kan vidensdeling og socialt samvær kombineres?
- Er der fælles tendenser? Hvis ja, prøv at grupper dem.

Snak også om:

- Hvordan ser de fysiske rammer for disse 'tendenser'/møder ud?
- Hvilken indretningsform fremmer disse måder at vidensdele på?

  (sofagruppe, lukket mødelokale, høje cafe-borde i åbent område……)

Fælles:

Grupperne fortæller om deres 'tendenser'/vidensdelingsformer og indretningsformer til de andre grupper og der vælger 3 ud som I synes det er relevant at arbejde videre med i det nye Innovationshus.

MEN hvilket æstetisk udtryk har indretningsformerne?

- Eks: Hvordan ser sofagruppen ud? Hvilket formsprog, hvilke farver og materialer?
- Hvilken fortælling skal indretning – møbler, genstande, placering - formidle til brugere, kunder og gæster af det nye Innovationshus?
- Hvad skal de fysiske rammer kommunikere?
- Hvilken atmosfære skal man mødes af?

I grupper:

Øvelse: Sammen placerer i farvebrikker, materialer og former (kun dem i synes passer bedst) ved hvert billede.

Fælles:

Vi snakker om resultaterne. (Husk at lægge gruppenr ved billederne.)

Bilag 14 (eksperiment 3 – workshop 2)

Forberedelsesopgave sendt til deltagerne før workshoppen.

Agro Food Park – det nye Innovationshus

FORBEREDELSE TIL WORKSHOP 2 – d. 5. maj 2011

Når I tænker på øvelsen med farver, materialer og former fra sidst, hvilke 'brikker' ønsker I så skal 'ligge' ved det nye innovationshus' fællesarealer? Hvilken visuel/taktil fortælling skal de berette? Hvilke brikker/ 'ord' skal sættes sammen?

Tag form, farve og materiale 'brillerne' på og kig på verden gennem dem. Læg mærke til former, farver, materialer, som I synes kan bidrage til den visuelle/taktile fortælling om det nye Innovationshus.

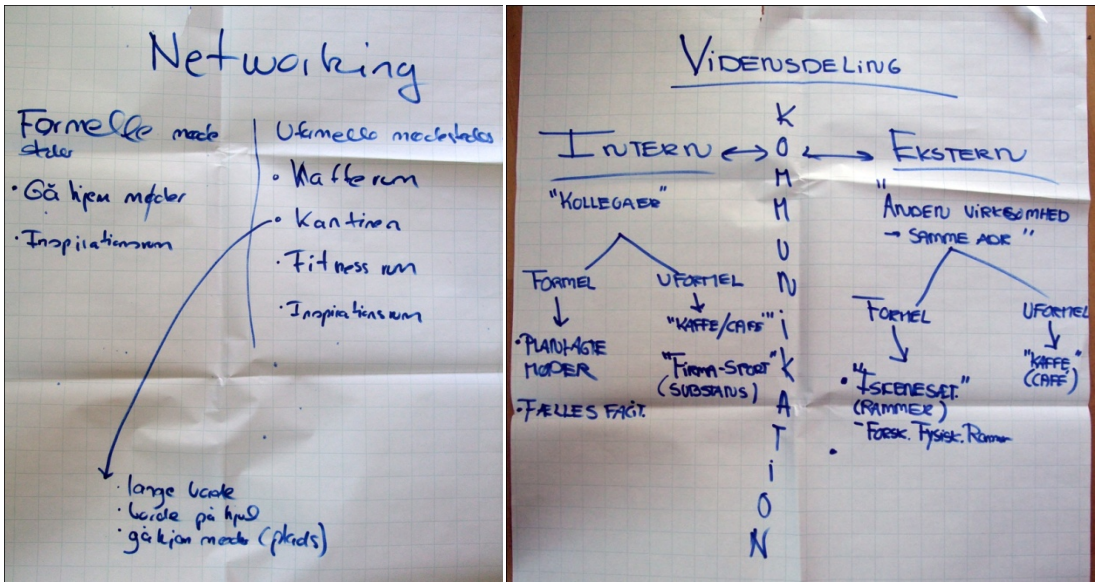
Se efter 'brikker' alle vegne – i blade/aviser (riv/klip ud), i naturen, der hjemme, på job, (tag fotos) internettet (print ud).

Tænk på, at I skal 'skrive' en visuel/taktil fortælling næste gang vi mødes.

MEDBRING ALT HVAD I FINDER (*BILLEDER UDPRINTET*) TIL NÆSTE GANG VI SES.

OG…

Ud fra den samtale, der var i de to grupper om vidensdeling/networking, kom det nedenstående frem:



Der blev snakket en del om meget fleksible rammer, der kan ændres efter behov. Men behovene må defineres for at kunne integreres i fleksibiliteten. **Så til workshop 2 ville det også være godt, hvis alle tænker over hvilke behov, de synes er de væsentligste.**

Bilag 15 (eksperiment 3 – workshop 2)

Agenda for workshoppen.

Agro Food Park – workshop 2

5. maj 2011

1. *(15 min)*

Gå sammen 3 og 3 og fortæl hinanden om hvilke rumlige behov I har tænkt på/defineret i forhold til fællesarealerne set i konteksten: vidensdeling/networking.

- **Skriv de fællesarealer ned I har tænkt på.**
- **Kan I blive enige om en liste af behov i forhold til arealerne?**

2. *(30 min)*

Grupperne fortæller de andre grupper om deres overvejelser og vi ser om vi kan lave en fælles liste over arealer og definerede behov.

3. *(45 min)*

Æstetisk udformning/visuel og taktil fortælling

(Hjemmeopgave: Når I tænker på øvelsen med farver, materialer og former fra sidst, hvilke 'brikker' ønsker I så skal 'ligge' ved det nye innovationshus' fællesarealer? Hvilken visuel/taktil fortælling skal de berette? Hvilke brikker/'ord' skal sættes sammen?)

Vi kigger på jeres medbragte 'brikker'.

- **Hvad fortæller de?**
- **Tegner der sig et eller flere temaer/kategorier?**
- **Hvis der ikke er nok kigger vi i blade….**

Vi prøver om vi kan samle et stemningsbillede.

Bilag 16 (eksperiment 3 – workshop 2)

Opsamling fra workshoppen samt forberedelsesopgave til næste workshop sendt til deltagerne.

Opsamling fra workshop 2

5. maj 2011, varighed 1 ½ time, 4 deltagere + Tina og Tine

Områderne vi snakkede om var: Kantinen, the køkkenerne, innovationstorvene nede og oppe og møderummene.

Behovsafklaring

En havde medbragt en grundplan over det nye Innovationshus, og den var et rigtig godt udgangspunkt for snakken om behovene i de forskellige fællesarealer. Vi gik ud fra det, der blev skrevet ned på flip-over sidst.

Følgende kom frem:

Kantinen:

Borde på hjul. Det vil have indflydelse på hele kulturen i kantinen, man tager et bord og ruller hen til dem man gerne vil snakke/networke/vidensdele med.

Lys som fungerer uafhængigt af bordene – da de jo kan flyttes rundt.

Lys og akustik vigtigt.

Møderum:

Et fortroligt rum – vi snakkede om hvordan et fortroligt rum ser ud. Ikke kun hårde overflader og kolde farver…

Borde i mødelokaler skal være fleksible, så de kan ændres i forhold til antal og mødeform.

Innovationstorvet nede ved indgangspartiet:

En sofagruppe og højborde til uformelle møder og 'se-an' møder (med dem man ikke vil have med hen til virksomhedens egne lokaler i første omgang.)

Innovationstorv 1. sal:

Et bibliotekshjørne – tidsskrifter/aviser/bøger. Forholdsvis åben afskærmning.

Evt. et til sofa hjørne i modsatte side.

Uformelle kaffe/møde pladser langs vinduerne – højborde.

The-køkkener:

Højborde uden stole, så de ikke opfordrer folk til at spise deres madpakke der – vil gerne have dem ned til fællesskabet i kantinen – networking/vidensdeling.

Bordene ikke for små – man skal kunne lægge en blok/papir og stå og tegne/forklarer ved dem.

Æstetik og indretning

Der var ikke blevet medbragt så meget, men jeg havde taget nogle indretningsblade med, som henvender sig til designere/arkitekter og derfor er lidt mere utraditionelle og meget inspirerende. Dem blev der kigget i og markeret med post-it på de billeder, der var spændende. Der kom mange gode ting frem, og jeg kopierer alle de pågældende billeder til næste gang, men mine noter undervejs lød:

Nyt og gammelt blandet. Evt Chesterfield stole i biblioteket.

Kontraster i stærke farver.

Organiske materialer – træ og levende grønne planter

Et mere 'pjattet'/utraditionelt hjørne i kantinen.

Konferencerum/møderum med forskellige udtryk – så man vælger det der passer bedst til mødets form og deltagere. Både formelle og mere afslappede.

Udsmykning med fragmenter af mange forskellige farver, så man undgår smag og skiftende tendenser – neutrale omgivelser

Kunstværk med udgangspunkt i fødevarer/landbrug.

Vi aftalte, at vi alle til næste gang tager med, hvad vi har af bolig blade (både til at klippe i og tage kopier af) og ellers fortsætter med at kigge efter æstetiske udtryk/indretninger i hverdagen, der tiltaler – tag billeder og medbring kopier.

Efter næste gang (sidste gang) skal vi gerne have nogle visuelle udtryk, vi kan videregive til indretningsarkitekten sammen med listen over behov i de enkelte områder.

Bilag 17 (eksperiment 3 – workshop 3)

Opsummering foretaget på workshoppen samt agenda.

Agro Food Park - workshop 3

11/5- 2011, varighed 1 ½ time

Kort gennemgang af resultaterne fra sidst: *(5 min)*

Kantinen:

Borde på hjul. Det vil have indflydelse på hele kulturen i kantinen, man tager et bord og ruller hen til dem man gerne vil snakke/networke/vidensdele med.

Lys som fungerer uafhængigt af bordene – da de jo kan flyttes rundt.

Lys og akustik vigtigt.

Møderum:

Et fortroligt rum – vi snakkede om hvordan et fortroligt rum ser ud. Ikke kun hårde overflader og kolde farver…

Borde i mødelokaler skal være fleksible, så de kan ændres i forhold til antal og mødeform.

Innovationstorvet nede ved indgangspartiet:

En sofagruppe og højborde til uformelle møder og 'se-an' møder (med dem man ikke vil have med hen til virksomhedens egne lokaler i første omgang.)

Innovationstorv 1. sal:

Et bibliotekshjørne – tidsskrifter/aviser/bøger. Forholdsvis åben afskærmning.

Evt. et til sofa hjørne i modsatte side.

Uformelle kaffe/møde pladser langs vinduerne – højborde.

The-køkkener:

Højborde uden stole, så de ikke opfordrer folk til at spise deres madpakke der – vil gerne have dem ned til fællesskabet i kantinen – networking/vidensdeling.

Bordene ikke for små – man skal kunne lægge en blok/papir og stå og tegne/forklarer ved dem.

- **Kan behovene uddybes noget mere? Gøres mere præcise?***(15 min)*

Æstetik og indretning (+ billeder)

Nyt og gammelt blandet. Evt Chesterfield stole i biblioteket.

Kontraster i stærke farver.

Organiske materialer – træ og levende grønne planter

Et mere 'pjattet'/utraditionelt hjørne i kantinen.

Konferencerum/møderum med forskellige udtryk – så man vælger det der passer bedst til mødets form og deltagere. Både formelle og mere afslappede.

Udsmykning med fragmenter af mange forskellige farver, så man undgår smag og skiftende tendenser – neutrale omgivelser

Kunstværk med udgangspunkt i fødevarer/landbrug.

- **Vi præciserer det æstetiske udtryk - kigger i blade og afmærker eller klipper.**
  (15 min)

Opsamling *(15 min)*

Æstetisk udvælgelse *(30 min)*

Kommentarer til forløbet *(10 min)*

På denne workshop skal vi gerne have samlet et visuelt udtryk, vi kan videregive til indretningsarkitekten sammen med en liste over behov i de enkelte områder.

Bilag 18 (eksperiment 3)

De følgende fire sider er det materiale, der blev sendt med de praktiske specifikationer til udvalgte indretningsfirmaer.

BEHOVSAFKLARING - opsamling fra workshopforløb

Repræsentanter fra 7 af de virksomheder, der skal flytte ind i Agro Food Parks nye innovationshus, har været samlet i et workshopforløb for at afklare behov og ønsker i forhold til indretningen af det nye hus. Der blev både drøftet praktiske, sociale og æstetiske ønsker og behov. Følgende kom frem:

MØDERUM

Fleksible borde så de kan ændre størrelse i forhold til antal og mødeform.
Stabelbare stole.

Møderum med forskellige stemninger - f.eks.:
Det fortrolige/bløde rum - lave uformelle møbler med et tæppe under.
Det formelle/traditionelle rum - konference-/mødebord.
Det inspirerende og innovative rum - med mulighed for at udfolde sig mere kreativt. Store papirer man kan lægge på bordet og skrive/tegne på, interaktive tavler (smartboards) mm.

INNOVATIONSTORV v. indgangsparti

En sofagruppe og høje café borde til uformelle møder.

INNOVATIONSTORV 1. sal

Et bibliotekshjørne - tidsskrifter, aviser, bøger. Forholdsvis åben afskærmning. Møblement evt Chesterfield.
Et sofahjørne mere i tilsvarende område modsatte side.
Uformelle kaffe- og mødepladser langs vinduerne - høje café borde.

BEHOVSAFKLARING - opsamling fra workshopforløb

TE KØKKENER

Højborde uden stole - skal ikke opfordre til madpakkespisning
- folk skal helst deltage i kantinens fællesskab.

Bordene ikke for små - man skal kunne lægge en blok/papir på dem som man tegner på eller forklarer om.

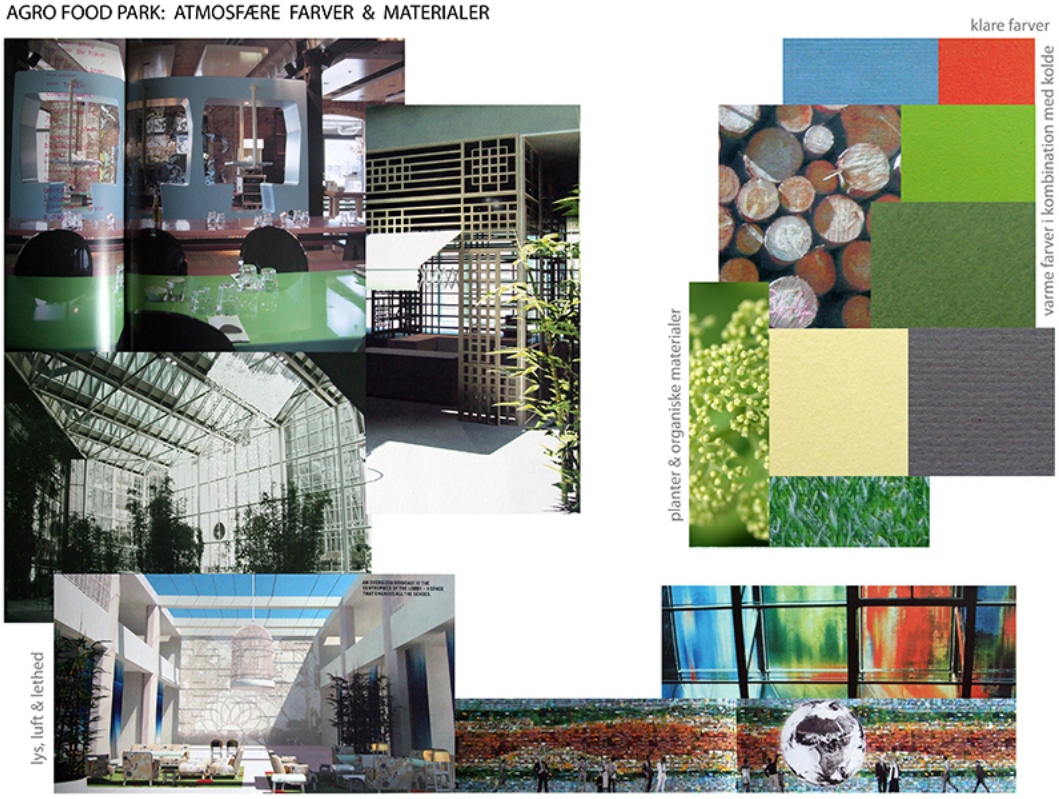
KANTINEN

Borde på hjul - man tager sit bord og ruller det hen til dem, man gerne vil snakke, networke eller vidensdele med.
Det vil have indflydelse på hele kulturen i kantinen - gøre den mindre statisk.

Lys som fungerer uafhængigt af bordene - da de er mobile.
Velfungerende lys og god akustik er vigtigt.

Et hjørne af kantinen, som er indrettet utraditionelt og legende.

AGRO FOOD PARK: ATMOSFÆRE FARVER & MATERIALER



UØNSKET ATMOSFÆRE

for koldt og sterilt

Bilag 19 (eksperiment 6)

Sendt til deltagerne før workshoppen.

PROCES I FORBINDELSE MED INNOVATIONSRUM

For at finde ud af hvad jeres nye innovationsrum skal kunne tilbyde, undersøger vi gennem to (måske tre) workshops af tre timers varighed, hvad innovation er i jeres kontekst og hvordan rummet – det æstetiske-materielle i betydningen: lyd, lys, farver, materialer, genstande, bevægelse og placering – kan understøtte arbejdet med innovationsprocesser. Målet er, at I efter endt proces har et materiale, der både fungerer som inspiration og er retningsangivende i forhold til en konkret indretning af rummet.

Processen er sam-skabende, hvilket vil sige at den i høj grad drives af jeres erfaringer, viden og refleksioner ang. innovation og rum. Jeg faciliterer processen og i min egenskab af designer og med baggrund i mit igangværende Phd-projekt, kommer jeg med input til processen i form af øvelser, inspirationsmateriale og metoder.

Mit Phd-projekt har fokus på hvordan æstetik som virkemiddel kan bruges aktivt og reflekteret til at understøtte ønskede mellemmenneskelige interaktioner og relationer i viden- og læringsmiljøer.

Jeg glæder mig meget til at undersøge *rummets muligheder* sammen med jer!

Venligst Tine Ebdrup

Bilag 20 (eksperiment 6 – workshop 1)

Forberedelsesopgave sendt til deltagerne før workshoppen.

'HJEMMEOPGAVE' TIL D. 20 MARTS 2013

Da vi skal tage stilling til et *innovationsrum,* er det væsentligt at have en nogenlunde samstemmende opfattelse af, hvad innovation egentlig er. Derfor får I lidt hjemmearbejde☺.

Det er meget vigtigt, at I laver denne øvelse, da det er den workshoppen tager udgangspunkt i.

I skal:

1. *'Smage på' begrebet innovation. Hvad står det egentlig for? Hvad synes du det står for?*

2. *Medbringe **5 billeder d. 20 marts**, der illustrerer, hvad du mener innovation er.*

Billederne kan forestille noget konkret, eller de kan vise innovation på et metaforisk plan – noget der symboliserer, hvad du synes innovation er.

Billederne kan både være nogle, I selv tager af 'noget'/genstande, I støder på – og de kan være fra nettet, avisen, blade etc.

Det er vigtigt, at I medbringer billederne i **ud-printet form og gerne i A4 størrelse** hvis muligt.

Jeg glæder mig til at se jer!

DE VENLIGSTE HILSNER TINE

Bilag 21 (eksperiment 6 – workshop 1)

Herunder er mine egne noter til introduktion af Ph.d. projekt og workshopforløb på workshop 1 i Greve kommune.

Jeg er i gang med en erhvervs-phd for Rambøll/Attractor & Designskolen Kolding.

Projektet handler om, hvordan man gennem co-design kan bruge æstetik aktivt og reflekteret i viden- og læringsmiljøer som et intensiverende og beskrivende virkemiddel.

Æstetik = lyd, lys, farver, materialer, formsprog/genstande ….Også tænke bevægelse, infrastruktur, placering med som virkemiddel….

Æstetikken kan ses som et sprog. Ligesom vi bruger det til at vise, hvem vi er hjemme hos os selv og afkoder andre vha. af det, kan det også fortælle om en virksomheds værdier og normer og afspejle brugernes identitet/gøre at brugerne kan identificere sig med de fysiske rammer de færdes i og på den måde bringe mening og øget trivsel.

Hvorfor udnyttes dette ikke meget mere i viden- og læringsmiljøer?

I jeres tilfælde er det indhold, der skal udtrykkes ikke jer som afdeling, kommune, rådhus, men hvordan I kan intensivere de innovationsprocesser, der skal finde sted i dette rum.

Hvordan kan de æstetiske udtryk i dette rum understøtte og befordre innovation i jeres kontekst?

VIS MODEL - klangbund:

Min tilgang er bygget på tre begreber: kontekst, interaktion/relation og æstetik som virkemiddel.

Dvs. man identificerer først konteksten, her: Hvad er innovation i Greve kommune.

Derefter forholder vi os til hvilke interaktioner og relationer mellem mennesker, der er ønskværdige for at fremme innovation i jeres kontekst. Først herefter taler vi om, hvilke æstetiske virkemidler, der skal til for at understøtte og intensivere disse interaktioner og relationer.

På denne måde bliver æstetikken ikke en overflade, den bliver til på baggrund af kontekst og SI&R.

Denne workshop er et forsøg på at koble disse tre punkter og inddrage jer i processen.

Som designer kan jeg jo godt komme som ekspert og fortælle jer, hvad jeg synes. Men er det egentlig interessant, når det ikke er mig, der skal bruge rummet?

Og det er jo jer der ved noget om konteksten og de menneskesker, der skal benytte det. Jeg ser min rolle som sparringspartner og 'skubber'. Jeg kan måske forstyrre jer til at se rummet på en anden måde.

Derfor har jeg valgt at arbejde med en co-design tilgang i PhD-projektet

Sig til, hvis I oplever, at det ikke giver mening, hænger sammen etc.

Bilag 22 (eksperiment 6 – workshop 2)

Forberedelsesopgave til workshop 2 udleveret til deltagerne på workshop 1.

HJEMMEOPGAVE
TIL 10. APRIL

Hvordan understøttes og intensiveres koreografierne gennem æstetiske virkemidler?

Til næste workshop skal I to og to arbejde med de to 'koreografier' I valgte ud.

I skal holde et møde, hvor I tager stilling til hvilke æstetiske virkemidler, der kan intensivere 'koreografierne' og skabe '**scenografien'.**

Gør jer overvejelser om lys, lyd, materialer, farver, genstande – samt den affektive virkning af dem, dvs. hvilken stemning genererer de?
Medbring meget gerne stemningsbilleder, der viser jeres idé.

Tænk på, hvordan I kan bruge rummet, og det der er I det nu, til at vise jeres scenarie.

Vær opmærksom på den 'passende forstyrrelse' i forhold til konteksten – *innovationsprocesser i Greve Kommune.*

Medbring så mange stemningssættende 'rekvisitter' som muligt til næste gang, hvor vi skal lege med rummet og genstande i fuld størrelse.

1

Bilag 23 (eksperiment 6 – workshop 2)

Agenda for workshoppen.

PROGRAM for workshop 2 – d. 10. april 2013

INNOVATIONS-SCENARIER & MOOD BOARDS

- Vi bruger den første time på at opleve/'afprøve' jeres scenarier. Vi hjælpes ad med at forandre rummet – flytte borde osv. – mellem hvert scenarie.

- Derefter kigger vi på innovations-plancherne fra sidst og evaluerer de oplevede scenarier i forhold til jeres tanker om innovation. Opfylder de 'kriterierne', kan nogle slås sammen mm.

- Dernæst tydeliggør vi scenarierne/ideerne ved brug af stemningsbilleder, tekst og plantegninger, så vi ender med et 'mood board' til hvert scenarie. (Jeg tager blade og billedmateriale med, som kan fotokopieres, men hvis I ligger inde med blade, der må klippes i, må I meget gerne medbringe dem☺)

Glæder mig til at se jer☺, Tine

APPENDIX

Som appendix ligger de to papers jeg har præsenteret på konferencer og en artikel godkendt til net-tidsskriftet Artifact.

1. Paper præsenteret på DRS 2012 Bangkok: *Relational Aesthetics as a New Approach for Designing Spatial Aesthetic Expressions in Participatory Design.*

2. Paper præsenteret på PIN-C 2013 Lahti, Finland: *INTERSTICES – spaces for becoming-other.*

3. Artikel godkendt til net-tidsskriftet Artifact i 2013: *The Aesthetics Steps – Differentiated Approaches to Spatial Aesthetics.*

DRS 2012 Bangkok
Chulalongkorn University
Bangkok, Thailand, 1–4 July 2012

Tine Ebdrup (2012). Relational Aesthetics as a New Approach for

Designing Spatial Aesthetic Expressions in Participatory Design 1 - 12

Relational Aesthetics as a New Approach for Designing Spatial Aesthetic Expressions in Participatory Design

Tine EBDRUP

Kolding School of Design

The physical environment greatly influences our well-being, learning and collaboration with other people. Through visual, tactile and form-related means a space communicates the identity, values, strategies, visions etc. of e.g. a company or educational institution and suggests various types of behaviour and interaction. Research within the field of architectural psychology recommends that users of knowledge and learning spaces be involved in the interior design process so that they can identify with the spatial aesthetic expressions. But how are decisions made on spatial communication in a given context? What should these spatial aesthetic expressions be based on? The study of this issue includes three processes based on Participatory Design workshops. The current paper describes the aesthetic theories applied in the workshops – Aesthetics as Aisthesis and Atmosphere – and demonstrates how the need for an alternative theory of aesthetics – Relational Aesthetics – developed in the course of the workshops. Finally, the processes have resulted in a proposal for a novel approach to involving users in decisions related to issues of spatial, aesthetic expression in a given context.

Keywords: Aesthetics, Relational Aesthetics, Participatory Design, Aesthetic Decision-making

Introduction

A vast number of people in the knowledge and learning fields spend a great deal of time in physical settings over which they have no control. But our environment has an impact on us, because spaces communicate. They reveal the underlying identity, values, strategies, visions etc., and they suggest different types of behaviour (Kirkeby 2006). In order to thrive and feel at home in knowledge and learning environments it's important to be able to identify with the physical settings in which we find ourselves (Walden 2009). Hence it is imperative that the people who are going to work and study in the physical setting are part of the decision process about what the spaces should communicate (ibid.).

An important part of spatial communication is aesthetic expressions[1] based on visual, tactile and form-related qualities. These sensuous elements are rarely brought forward in the context of user participation; but they need to be part of the agenda, since they are vital for the well-being, learning and collaboration of the users of the spaces (Fredens 2003). The question is, however, what should these aesthetic expressions, which create the spatial communication, be based on? How can the designer help the users to structure decision-making on spatial, aesthetic qualities?

The aim of this paper is to elucidate this problem by using findings from three iterative and experimental[2] Participatory Design (PD) processes within knowledge environments. In PD users are considered experts in their own experiences and needs, and they are included in the design process together with designers in order that their experiences and knowledge can contribute to a suitable outcome (Visser et al 2005). In order to be able to participate as an 'expert' the users need proper tools with which to express themselves throughout the process (Sanders & Stappers 2008).

This paper is based on research performed within the client consultant[3] and the process consultant units within a large Danish corporation. The objective is to develop processes, methods and tools that can be used in the promotion of aesthetic qualities in the processes involving users and interested parties. This would further the collaboration between the client consultants and the process consultants in the company and also expand the operations of the client consultancy, which currently focuses primarily on technical and practical issues.

In each of the three above-mentioned processes a small group of employees[4] participated in the creation of a mood board which provides guidelines in terms of shape, colour and materials for the creation of the atmosphere in the prospective interior design. The starting point of the experiments was an investigation of the possibilities of implementing a user-involved interior design process incorporating the senses/atmosphere – factors rarely taken into consideration when users participate in interior design.

As a theoretical approach, the branches of philosophical aesthetics – aesthetics as aisthesis[5] and atmosphere – which focuses on the sensory impressions surrounding us in our daily lives, were chosen. Both apply theoretical perspectives to the role of visual,

[1] Hallnäs 2011, pp 73: 'When we say that design means forming the expression of things, we simply mean that in the process of designing we decide the way in which a thing actually will appear in terms of color…, texture…,sound…, behavior…' '.. expression is that which displays, shows a thing..'

[2] Binder & Redström 2006

[3] The client consultancy offers services and advice in building projects and acts on behalf of the customer to employ architects, engineers, and contractors to design and build their building.

[4] The participants in process 1 were process consultants and administrative staff from the process consultant unit (in the Danish company hosting the research), who were going to move to new offices. Staff from a Survey department in the same company participated in workshop 2. They had just moved to new offices, but were dissatisfied with them and wanted improvements. Workshop 3 was conducted on behalf of one of the client consultancy's clients. The participants were employees from different companies who were going to share the same building, which was under construction.

[5] Aisthesis = sense, feel, observe, perceive, understand

tactile and form-related qualities in our everyday environment and are an important foundation for aesthetics of space.

The paper starts with a description of aesthetics as aisthesis and the atmosphere theory. Subsequently the three processes will be briefly described.[6]

However, the knowledge generated in the workshops revealed that this theoretical approach was too limited. Another aesthetic theory was needed, which could incorporate and support social interaction. The theory of Relational Aesthetics (RA), advocated primarily by the French curator and art critic Nicolas Bourriaud, does exactly that. RA expands the concepts of everyday aesthetics and atmosphere by introducing human interaction and relations as a basis of aesthetic expression. In conclusion the contribution of this paper is an outline of a novel approach to design of spatial aesthetic expression in a context of PD based on RA.

Aesthetics as Aisthesis and the Concept of Atmosphere

In 1735 the German philosopher Alexander Gottlieb Baumgarten defined an epistemology for a certain type of knowledge he called 'cognitio sentivia' (sensuous knowledge). He maintained that an increasing sense of aesthetic qualities, which defied the rationalist and logical approaches to knowledge prevalent at the time, was entering the world of science.

The Danish philosopher Søren Kjørup makes the following observation: "*Baumgarten solved the problems by creating a new paradigm. And to do that, he had to invent a new concept of knowledge, sensuous knowledge, and a new theoretical discipline, aesthetics."* (Kjørup 2006 pp. 9)

However, under the influence of e. g. Kant's theory of aesthetics, the concept became linked to a discussion and conversation about art and 'good taste' from a decidedly judgmental viewpoint (Böhme 1993). As the philosopher Gernot Böhme writes, *"Sensuousness and nature have in this fashion disappeared from aesthetics."* (ibid pp.115) And the philosopher Richard Shusterman wonders "…*why the scope of post-Baumgartenian aesthetics was reduced from the vast field of sensory cognition to the narrow compass of beauty and fine art."* (Shusterman 2000 pp. 266).

In the last 10-20 years, though, some part of philosophical, aesthetic discourse has reverted back to the original view of aesthetics as being associated with the senses (Friberg 2005).

This discourse refers to *Aesthetics* being derived from the Greek *Aisthesis*, which means sense, feel, perceive, observe and understand. The Greek term was also the reason why Baumgarten chose the word Aesthetica for his new theoretical discipline.

Aesthetics as Aisthesis

This movement back to the senses provides the concept of aesthetics with a new perspective. By viewing aesthetics as aisthesis, the aesthetic aspect is brought right into people's everyday lives. By emphasizing that what one senses –irrespective of context – is meaningful, the framework for the justification of aesthetics is broadened. The Danish philosopher Carsten Friberg states, *"The senses are the feelings, moods and experiences that derive from a certain type of stimulus from certain elements and contexts. These senses may originate in certain items, both articles for everyday use and exhibited artistic items; it may be a set design at the theatre, a show window, and the public square, or it may be other people's dress or body language…"* (ibid. pp. 110)[7]

[6] Since this paper focuses on the aesthetic part of the processes, the Participatory Design segment will not be discussed in detail.

[7] (translation from Danish)

Richard Shusterman believes that the body has been neglected in modern aesthetic discourse. He suggests a new term in aesthetic philosophy –Somaesthetics – which focus on the body and its importance for sensual impressions and human beings' sense of well-being. He writes: *"Concerned not simply with the body's external form or representation but also with its lived experience, somaesthetics works at improving awareness of our bodily states and feelings, thus providing greater insight into both our passing moods and lasting attitudes."* (Shusterman 2000 pp. 268).

Aesthetics is not only what we sense when encountering art; aesthetic experiences also emerge from our everyday use and experience of artifacts and environments.

In his description of the relevance of aesthetics in everyday life Friberg draws parallels between aesthetics and rhetoric (Friberg 2005).

He points out that sensory impressions help create certain situations which affect our perception and hence our appreciation of situations, conversations, products and services. We interpret our social and professional context based on the signals we receive via our senses – consciously and unconsciously.

Some consider non-artistic aesthetics trivial, but as Friberg writes: *"The depth of the issue is irrelevant until it reaches the surface where form conditions the way in which the issue will be expressed."* (ibid. pp.117) [8] Like in rhetoric the way in which the sensuous expressions are presented is critical. The aesthetic effects are a language that conveys contexts and behavioural patterns and guides us in our everyday life.

'We have to focus on how a basic understanding of ourselves and our surroundings manifests itself in the shapes of the objects around us, for example articles for everyday use, as well as in the forms of situations in e. g. instruction or in the work place…' (ibid. pp.117*)* [9]

The aesthetic expressions or *forms* which surround us in our everyday life have a strong impact on us. What they communicate and the signals they send affect our behaviour and well-being. One could also say that these forms create an atmosphere which we experience both somatically and mentally and which impact us to a great extent. The concept *Atmosphere* is relevant in this context, since it does, indeed, relate to the entire aesthetic expression of the things that surround us.

Atmosphere

The German philosopher Gernot Böhme also advocates the importance of aesthetics in everyday life. Böhme introduces the term 'atmosphere', which he sees as a key concept in a new understanding of aesthetics focusing on the senses. He defines the new aesthetic theory as follows, "*The new resulting aesthetics is concerned with the relation between environmental qualities and human states. This 'and', this in-between, by means of which environmental qualities and states are related, is atmosphere."* (Böhme 1993 pp. 114) Atmosphere is a vague and intangible quality between subject and object, 'something' that influences human beings and puts them in a certain mood.

Böhme considers atmosphere both as a theory for practitioners working with creating atmosphere (Böhme focuses on the stage-set) and as a theory about cognition, in case of the receiver (the audience/users of space) relating to the experience of physical surroundings and the presence of individuals and objects (Böhme 1993).

Since atmosphere is this intangible element between subject and object, impossible to grasp, Böhme believes we cannot create the atmosphere itself, only the conditions which allow an atmosphere to emerge and be experienced. We can make so-called 'generators' available and thus 'tune' the room for a specific purpose; in other words try to 'guide' or influence the experiencing subject in a certain direction. Böhme writes about generators*, "The making ….. does not relate to the determinations of things, but to the way in which*

[8] (translation from Danish)
[9] (translation from Danish)

they radiate outwards into space, to their output of generators of atmosphere." (Böhme 2008 pp. 7)

Böhme calls this radiation *ecstasies* (Böhme 1993). All objects in a room radiate ecstasies, which are generators for a potential experienced atmosphere. And depending on the constellation of objects they will generate or communicate something different to the people in the space.

Experimental Workshops

As mentioned earlier, aesthetic factors are rarely part of the equation when considering users and interior design. Hence the aim of the workshops described in this paper was to initiate a Participatory Design process with a sensuous approach to space, i.e. with a focus on atmospheres and generators of these – materials, shapes and colours – and their effect on the sensuous experience of space.

Therefore the following approaches to aesthetics were put into play:

- 'Aesthetics as aisthesis' (or everyday aesthetics), meaning: We sense everything around us, and these sensory experiences affect us in our everyday life by communicating context, identity, behaviour etc.
- The atmosphere theory, meaning: Everything radiates 'something'/ecstasies, which create atmospheres, and by being aware of the objects, materials, colours and shapes we place in a room we can create generators of atmosphere and spatial communication.

All three processes consisted each of three or four workshops lasting an hour to an hour and a half with 3-6 participants.[10] The purpose of each process was that the participants *(see note 4)* should work on creating a mood board *(see Picture 1).* Through the materials, colours and idiom the mood board would provide guidelines for the atmosphere they wanted in their premises.

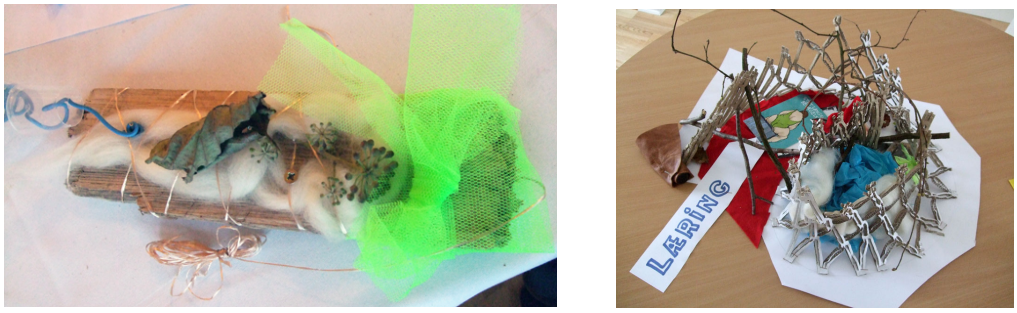
Picture 1. Example of mood board

In two of the processes the employees would be in charge of the interior design afterwards. In the last process the mood board and the practical specifications were sent

[10] The first process consisted of four workshops of one hour. The first one was part of a meeting and involved approx. 18 employees. The other three workshops had 2-3 participating employees. Process number two consisted of three workshops, each lasting one hour.
Five or six employees participated. The third process also consisted of three workshops each one lasting an hour and a half. It had 5-6 participants.

to a selected number of interior design firms, which had to come up with interior design proposals. As both designer and facilitator, I attempted throughout the sessions to make the participants reflect on materials, colours and idiom and their effect on the space as generators of atmosphere. I also tried to make them define the desired atmosphere through images and materials. Obstacles soon arose. The problem was to decide what the atmosphere/the aesthetic expressions should relate to. What type of associations should the participants use as basis for the aesthetic expressions/the atmosphere?

In an attempt to avoid practical and technical issues, which often steal the limelight when interior design is in focus among the knowledge and learning communities, the first workshop started in a rather abstract fashion with the participants *(see note 4)* having to identify *concepts,* which they considered important for the *atmosphere* in their new offices. *(The participants chose the following expressions: 'Presence in motion', 'Life blood', 'the Learning Spiral and 'Vitality')*. The concepts were translated into 3D objects[11] *(see Picture 2)* by means of a wide selection of materials *(see Picture 3)*.



Picture 2. Examples of objects: 'Presence in motion' and the Learning Spiral'

Picture 3. Materials for 3D objects

Through interviews and the subsequent workshop the objects were 'translated into' other concepts/abstract guidelines. An example from an interview *(relating to 'Presence in motion'): 'What we are after is disruption; we want it to initiate something without any barriers…. A combination of something soft and something with an edge'.*

It turned out that the concepts were too abstract to use as a basis for the further process.

In the second process with the Survey department the goal was still to use the senses as a starting point. But after the experience with the first process the approach was changed in the direction of defining the *identity* of the department by means of visual, tactile and form-related qualities (rather than finding a desired atmosphere).

[11] The method I used in the first workshop was based on an abstract designerly way of creating inspired by the technique developed by Chris Heape and described in his Ph.D thesis: The Design Space – the design process as the construction, exploration and expansion of a conceptual space, 2007

In addition it was necessary to find a faster technique than the 3D objects, since this process was under some time constraints. In order to keep the focus on the senses it was still important that the technique required the participants to take a stand on colour, shape or material. The participants were asked to bring an object as a metaphor illustrating 'who they were' as a department. (*Example: rubber band – flexibility, ability to stretch in all directions, adopting different shapes – both individually and as a department.)*

Both the 3D objects/ atmosphere and the metaphors/identity turned out to be too intangible as the start of a process to map out aesthetic guidelines. Once the process reached a point where words and concepts had to be translated into guidelines or inspiration through visual and tactile and form-related qualities the process came to a halt.

The participants found it too abstract. The processes are outlined below *(see Figure 1)*. The first process is only outlined until the point where it had to change course, the same with number 2, but here the change of course is indicated, since it was important and was continued in the third process.

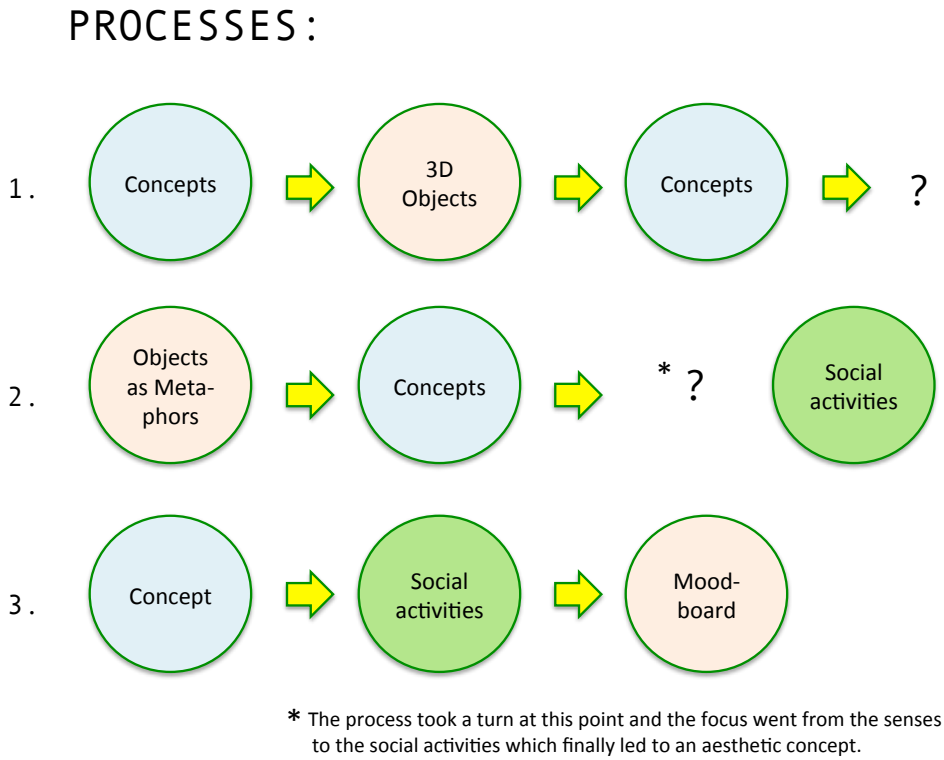


Figure 1

In the design field you are used to interpreting words into images, images into objects/concepts etc., but for non-designers this was too complicated. So the third process started in a more concrete fashion.

It focused on inspiration for the interior design of an 'Innovation House', which was going to accommodate several different companies, the majority of which was related to agriculture and food production.

Based on the experiences from the first two processes, the decision was made to start the process with a familiar concept, rather than the abstract, sensuous approach, and the aesthetics would then be decided on the basis of this concept. In collaboration with the project coordinator for the interior design of the building the concept *knowledge sharing* was chosen, since the idea of renting space in the same building provided an opportunity for knowledge sharing and development through relationships to the other tenants on the premises.

The process kicked off with a group dialogue about the participants' experience with knowledge sharing and how they envisaged the implementation of knowledge sharing in the new building. Based on these very concrete proposals for what type of social relations and interactions would be involved in knowledge sharing it was an easy task to identify and describe the visual, tactile and form-related qualities. The fact that the aesthetic expressions should support something concrete made them tangible.

The iterative research process conducted through the three processes demonstrated that it is impractical to focus only on aesthetics – the sensuous experience of form, colours and materials. The aesthetic expression has to relate to 'something' familiar/concrete in order to make it meaningful for the participants to come to a decision – in fact, for any decision to be reached at all. Based on the experiences from the third workshop I propose that this 'something' is social interaction/relation.

The everyday aesthetics and the atmosphere theory, however, have no references to social interaction and relation. Aesthetics is considered to be sensuous experiences which may be shared with others, but fundamentally do not embrace activities and interaction among people. Hence an aesthetic approach is needed, which includes interaction and relational components – this approach is described by Nicolas Bourriaud in his theory of Relational Aesthetics.

RA is a theory of art, which has only received little attention in design and design research. However, since RA focuses on the role of aesthetics in the establishment of social interaction and relations and perceives inter-human interactions as art and aesthetic expression, RA offers a novel approach to spatial design.

Visual, tactile and form-related qualities do not only create subjective experiences or relations between subject and object, but also possibilities for social interaction. In addition this focus on social interaction can help create aesthetic spatial expressions based on relational needs.

Based on results from the workshops that pointed to a need to focus on social interactions, this paper proposes RA as a novel approach to decision making related to spatial aesthetic expressions in Participatory Design.

Relational Aesthetics

Bourriaud defines RA as follows*: "An aesthetic theory consisting in judging artworks on the basis of the inter-human relations which they represent, produce or prompt*." (Bourriaud 2002 pp. 112) He defines Relational Art as, *"A set of artistic practices which take as their theoretical and practical point of departure the whole of human relations and their social context, rather than an independent and private space."* (ibid pp. 113)

Where the atmosphere theory concentrates on the relations between the individual and the object/space, RA focuses on *social* relations and interactions. The aesthetic expressions are judged based on their ability to create inter-human interactions and relations, as opposed to the atmosphere theory, which is measured on the basis of individual experience and impact. Individuals can influence an atmosphere through their presence in a room, but according to Böhme the inter-human interaction itself is not part of the aesthetic expression. Böhme talks about the radiance of objects as generators for an experienced atmosphere; RA, on the other hand, supplements social interactions as generators of relational aesthetic expressions.

But sensuous expressions must have a physical form. Bourriaud defines form as "*Structural unity imitating the world. Artistic practice involves creating a form capable of 'lasting', bringing heterogeneous units together on a coherent level, in order to create a relationship to the world."* (ibid. pp. 111)

The point is to combine single and diverse segments into a structured whole, which creates a relation to the world, an 'exchange area' where communities are established and interaction between people takes place. Bourriaud also writes, "*Producing a form is to invent possible encounters; receiving a form is to create the conditions for an exchange…"* (ibid. pp. 23)

In other words, the combination of these heterogeneous units into one structure must be done with a view to possible encounters – the interaction must be an integral part of the form from the very beginning. In that way the form creates the conditions for interaction in a user context.

The works of the artist Rirkrit Tiravanija are a good example of relational aesthetics which imitates the world and creates possible encounters. His works often deal with food and eating situations and focus on the meal as a core element in everyday social interaction (*see Pictures 4 and 5*).

Picture 4. Example of works by Tiravanija

Picture 5. Example of works by Tiravanija involving eating

Tiravanija sometimes underscores this theme at his exhibitions by serving food for the guests. He thus establishes an exchange area for social interaction which becomes part of the artwork and the artistic experience for the audience.

The Relevance of Relational Aesthetics and its Impact on Design

RA offers a different perspective on the role of aesthetics in space. Rather than measuring aesthetics in terms of sensuous experiences, aesthetics is judged based on the interactions it generates through aesthetic expressions. As an integral part of interior design RA focuses on the role of design to create exchange areas and possible encounters, rather than pleasant subjective experiences. The inter-human relations and the underlying interactions drive the aesthetic expressions and grant form to the space.

The sensuous experiences – atmosphere and everyday aesthetics – are, of course, implicit in RA, but the concept expands these experiences to include the relations and interactions that arise among people.

From a PD perspective the relational and social approach to space acts as a link in the process, which is familiar to the participants and hence they are able to relate to these in

a concrete fashion. Instead of asking: What do you want to sense in this space in order to be tuned to (for example) an informal meeting? The question is: What social interactions/relations must be present in order to hold an informal meeting? And how can the form support these interactions?

New Approach and Operationalization

Form, Interaction/Relation and Interstice[12] are three interesting concepts in the realm of RA. They are used to create the model for the new approach together with *Context (see Figure 2)*. This concept was added because the first two processes suffered from a lack of clearly defined context from the outset. The context describes the objective of the process; whether it is on the company or the office level; the activities, identity, vision, values etc. of the company or the institution. Consequently the context is the entity that acts as a sounding board and mirror for interactions and form.

When the *context* has been defined and outlined and the parties have agreed on a common interpretation, the next question is what inter-human *interactions and relations* are required to fulfil or support the context – and subsequently, what *forms* can create and support these interactions/relations.

The form will also be informed straight from the context, since it has to support interactions/relations as well as the context (identity, image and values). Hence the form emerges as the result of interactions/relations and context. In the form the infrastructure of the space is also viewed as a form-related quality, since it greatly impacts the use of the space and the possibilities of interaction.

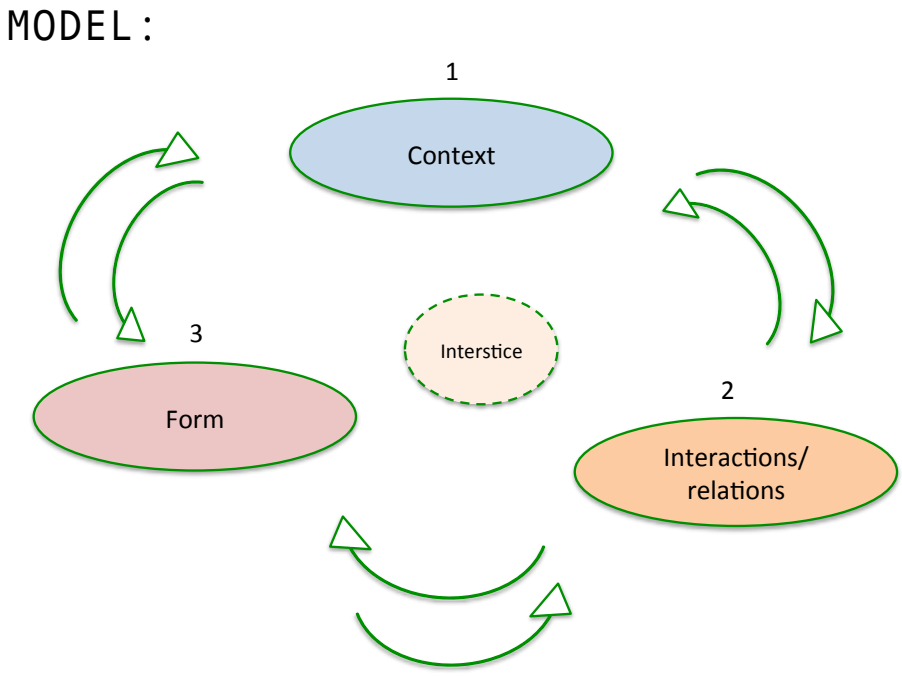


Figure 2

[12] '*The interstice is a space in human relations which fits more or less harmoniously and openly into the overall system, but suggests other trading possibilities than those in effect within this system.*' Bourriaud 2002, pp. 16

In the model the concept *Interstice* indicates a design approach to space and forms which primarily is meant to open the door for alternative options for action and exchange. It could be 'raw', non-designed, flexible spaces which the users can reshape and adjust according to required interactions and activities. But the forms of the interstices depend entirely on the context.

The interstice is a very interesting phenomenon, which will be the subject of my further research. Hence it will not be discussed in detail here.

The arrows indicate that the three concepts have an impact on each other going both ways. The numbers show the most appropriate sequence based on the results from the workshops.

Conclusion

The use of RA as an approach in PD processes related to spatial aesthetic expressions provides a natural and concrete starting point for the aesthetic considerations and choices facing the participants. After clarifying the inter-human interactions and relations which form the basis of the users' work, knowledge sharing, meeting activity, learning etc. it would be obvious to focus on what the supporting form and structure of this interaction should look like. What should the form communicate to the people who use it in order to further interaction? Visual, tactile and form-related qualities play a major role in this communication being core indicators of how the form should be perceived and used.

Experiences from the processes revealed that the participants were able to think 'synaesthetically' provided there was a concrete base for the thought process. For example, one participant in process 3 declared that *"a comfortable, intimate space does not have hard surfaces and cold colours"*. And a participant in process 2 suggested that "*part of the concept could be to establish 'soft' zones. After getting up from one's 'square' work place one could seek refuge in round furniture – the social zones"*.

The purpose of using PD in the processes was not to develop specific suggestions for interior design, but to create inspiring mood boards. Hence the concentration on form rather than space and furniture can help keep the participants' thoughts on the tactile, visual and form-related level – away from specific suggestions for interior design – without the task becoming too abstract.

The focus of RA could divert the participants' thoughts from practical considerations in the direction of the basis for spatial expression and form – the social interactions for which they are going to provide a framework.

In my future experiments I intend to test and further develop the model. Since it is created from practice-based research, which focuses on research as well as the design process, I am convinced that it is applicable in both design practice and design research.

References

Binder, T., Redström, J. (2006). *Programs, Experiments and Exemplary Design Research*, Paper presented at the DRS Wonderground Conference, 1-4. November

Böhme, G. (1993). *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*, Thesis Eleven no. 36

Böhme, G. (2008). *The Art of the Stage Set as a Paradigm for an Aesthetics of Atmospheres*, Ambiance, http://www.cresson.archi.fr/PUBLI/pubCOLLOQUE/AMB8-confGBohme-eng.pdf

Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*, Les presses du réel

Fredens, K. (2003). *Æstetik, ja tak (Aesthetics, Yes Please)*, DCUM, pp. 34-39

Friberg, C. (2005). *Æstetik som 'aisthesis' (Aesthetics as 'Aisthesis')*, Æstetisk erfaring (Aesthetic Experience) pp. 109 – 133, Samfundslitteratur

Hallnäs, L. (2011). *On the Foundations of Interaction Design Aesthetics: Revisiting the Notions of Form and Expression*, International Journal of Design, Vol. 5 no. 1

Kirkeby, I. M. (2006). *Skolen finder sted (Creating School buildings)*, SBi

Kjørup, S. (2006). *Another Way of Knowing – Baumgarten, Aesthetics, and the Concept of Sensuous Cognition',* Sensuous Knowledge, Focus on Artistic Research and Development, No. 01, Bergen National Academy of Arts/Roskilde University

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the New Landscapes of Design*

Shusterman, R. (2000). *'Somaesthetics: A Disciplinary Proposal'* in *Pragmatist Aesthetics. Living Beauty, Rethinking Art,* Rowman & Littlefield: Lanham (2. edition)

Thyssen, O. (2003). *Æstetisk Ledelse – om organisationer og brugskunst (Aesthetic Management. On Organizations and Applied Art)*, Gyldendal

Visser, F. S.; Stappers, P. J.; van der Lugt, R. & Sanders, E. B. – N. (2005). *Contextmapping: experiences from practice*, CoDesign vol. 1, No. 2, 119 – 149, June

Walden, R. (2009). *Schools for the Future. Design Proposals from Architectural Psychology*, Hogrefe & Huber

INTERSTICES – spaces for *becoming-other*

TINE EBDRUP
KOLDING SCHOOL OF DESIGN
TE@DSKD.DK

TIM STRUCK
RAMBOLL MANGEMENT CONSULTING/ ATTRACTOR
TIST@R-M.COM

ABSTRACT

This paper introduces Nicolas Bourriaud's concept *Interstice* and highlights the possibilities of using this concept as a process application for working actively and reflectively with the aesthetic-material dimension in the fields of systemic process consultation and participatory innovation. The concept originates from Bourriaud's description of Relational Aesthetics and is a metaphor for a specific inter-human arena of exchange offering possibilities for social interactions and relations other than those offered by the surrounding environment. Using non-representational theory we outline how Interstices – through affective and pre-cognitive dimensions as well as the generative force of space and aesthetics – potentially open up passages for new experiences and patterns of interaction. Based on three examples of experienced Interstice from a process consultant training programme, we propose an emerging framework for operationalizing the notion of Interstice in practice.

Key words: affect, Interstice, process consultation, Relational Aesthetics, space

INTRODUCTION

The starting point of this interdisciplinary paper is Nicolas Bourriaud's concept Interstice. Bourriaud is an art critic, curator, and author of the book *Relational Aesthetics* in which he describes Interstice as a different inter-human arena of exchange, which offers, promotes or creates *other* social relations and interactions than the surrounding environment (Bourriaud 2002). Seen from the perspective of non-representational theory this new arena of exchange consists of 'hybrid assemblages' (Thrift 2008: 9) of colours, materials, objects, movement, position, sound and light. These aesthetic-material constellations are experienced on a pre-cognitive and affective level and carries a generative force (Thrift 2008; Beyes et al 2011), which may potentially create passages to *the new*, *the unthought*, to *becoming-other* (Thrift 2008; Colebrook 2002; Deleuze 2001 & 2002). Interstice thus operates through aesthetic-material elements which affect and disturb the participants and hence becomes a breeding ground for other experiences than the cognitive and intellectual ones (Colebrook 2002). Interstice always relates to interpersonal and social situations and creates transitional moments where inter-human relations and interactions are intensified (Røge et al 2011).

SYSTEMIC PROCESS CONSULTATION & PARTICIPATORY DESIGN

Since facilitation of processes is an integral part of working with participatory innovation, and since the systemic process approach we refer to here is based on participant involvement, it seems natural to consider the notion of Interstice relevant in both disciplines.

Systemic process consultation originates from systemic therapy where the focus is on the 'system' rather than on the individual. If e.g. there is a problem/issue with a family member the therapist looks at the family as a whole, a 'system', rather than focusing on the individual who apparently is causing the problem. According to this approach the relation is the smallest unit. People are created through their relations to others and the source of e.g. a family problem has to be found in the relations inside the 'family-system'. (Bateson 1979)

In systemic process consultation this approach is transferred from families to organizations (Søholm et al. 2006). To solve a problem in a department, a working team, a management group etc. you work with the relations between the involved parties and through reflection, dialogue and 'appropriate perturbation' (See the paragraph: Appropriate disturbance.) the process consultant encourages the participants to discover new perspectives of their own situation as well as alternative opportunities and ways into the future. (Moltke and Molly 2009) This process is most often verbal. The aesthetic-material dimension and space is usually only considered important from a practical perspective, i.e. whether there are tables and chairs for everyone, whether the light is adequate, whether paper for posters, post it notes etc. are available. The aesthetic-material elements as affective and sensuous tools is seldom explored.

In the field of Participatory Design, though, the aesthetic-material aspect is often included. Physical artefacts are used as 'thinking tools' and 'generative tools' and to create a common visual and tactile language among the participants in participatory design processes (Sanders 2008). Scenarios are co-designed, and through objects, body and interventions future possibilities for new systems and products are explored (Halse et al. 2010; Viña & Mattelmäki 2010; Koskinen et al. 2011). However, in this context the aesthetic-material dimension is most commonly used as idea-generating artefacts in design processes and in problem solution.

AIM AND CONTRIBUTION

The aim of this paper is to highlight the possibilities of using Interstice as process application for working actively and reflectively with the aesthetic-material dimension, in the fields of both systemic process consultation and participatory innovation

The intention is not to use the aesthetic-material elements as tools in targeted idea-generating processes, but rather as an intensifying dimension – a spatial and material generating force that creates new arenas of exchange, where there is room for the unknown and where something unpredictable can emerge. Hence the purpose of an Interstice is not to seek a result or a solution; rather it is an inter-human formation process in which the participant will become familiar with unpredictability as a creative potential.

The contribution of this paper is a proposal for an emerging framework that points out concepts and approaches which we consider vital for the work with Interstices in practice.

AUTHOR BACKGROUND

Both authors are employed in a Danish-based international engineering and management consulting firm. Struck is a sustainable society consultant and is also working as a doctoral researcher in action philosophy. Ebdrup is an Industrial PhD scholar with a background in design. The practical examples mentioned in the paper are from a systemically based process consultant training programme; Struck is an instructor and Ebdrup has participated in the course.

The empirical material has been compiled over several courses through participant observations, video, and photo registration.

STRUCTURE OF THIS PAPER

First we will present the theory that has informed and inspired our work with Interstices and then introduce the four concepts: *The Micro-Utopia, The Crack, The Means* and *The Affect*. Subsequently we will describe three examples of Interstices that we have experienced, observed and participated in and which exemplify the four concepts. The final section comprises a discussion of the emerging framework and a conclusion.

THEORY – RELATIONAL AESTHETICS

The French art critic and curator Nicolas Bourriaud introduces the concept *Interstice* in his description of Relational Aesthetics. In his book *Relational Aesthetics* he claims that in many areas of contemporary art the focus has shifted from the finished work itself to the social and relational effects of the work. The experience of a 'work' thus moves from the subjective, individual experience to the inter-human and relational experience, and with social aspects as an integral part of the work. The concept Interstice was used by Karl Marx to describe the trading communities, barter, no-profit sales, and self-sufficiency production that evaded the regular framework of the capitalist economy, because they were exempt from the law of profit (Bourriaud 2002). Hence an Interstice is a space for human relations which distinguishes itself from the 'overall system' by suggesting exchange opportunities that differ from the ones that apply in that system (Ibid.:16).

Bourriaud believes that *'Over and above its mercantile nature and its semantic value, the work of art (Relational Art) represents a social interstice.'* (Ibid.:16) '*…it creates free areas, and time spans whose rhythm contrasts with those structuring everyday life, and it encourages an inter-human commerce that differs from the "communication zones" that are imposed upon us'* (Ibid.:16). Bourriaud says that contemporary art '*…appears these days to be a rich loam for social experiments, like a space partly protected from the uniformity of behavioural patterns"* (Ibid.:9). The goal of relational art is to create alternative forms and models for inter-human interaction within the existing reality (Ibid). An Interstice is an arena of exchange or sanctuary for other forms of social interaction which are independent of the established conventions of interaction that govern the larger system. Bourriaud also refers to these arenas of exchange as Micro-utopias (Ibid.). They are places where one tries to influence everyday life, rather than trying to change the whole world. By creating Micro-utopias, which offer, create and promote alternative forms of interaction, it is possible to experiment with social and inter-human aspects and challenge relational connections. New thoughts and new patterns may then emerge.

An example of a Micro-utopia is when the artist Jens Haaning started telling Turkish jokes over a loudspeaker in a square in Copenhagen (Turkish Jokes, 1994). In a fraction of a second he established a micro-community among the immigrants united in laughter. This community, which for a while turned their perception of being in exile upside down, is both derived from and is an integral part of the artwork (Bourriaud 2002).

The Micro-utopia is hence an arena of exchange (Ibid.:17) which must be judged based on *'...the coherence of its form, and then the symbolic value of the "world" it suggests to us, and of the image of human relations reflected by it'* (Ibid.:18). The key issue is not the work as a completed form but what is generated

through the work. One of the things that is created is a disturbance of the 'larger system' or of held expectations.

APPROPRIATE DISTURBANCE

The systemic theory uses Humberto Maturana's (Chilean biologist and philosopher) concept *perturbation* (disturbance) to describe change initiatives within systems. The implicit assumption is that an outsider cannot change a system. A system always acts based on its own logics, and in order to move the system it is necessary to disturb these logics. Through the disturbance the logics are put into play and will have to re-orient themselves towards each other, which creates a different constellation. In systemic process consultation the phrase *appropriate perturbation* is used to indicate that the disturbance cannot deviate too much from the ruling logics of the system; then it will shut down. If the disturbance is too small it will not bring the logics 'off course'. (Moltke & Molly 2009)

Through an *appropriate disturbance* a system can be brought to such a state that it changes itself. Haaning's jokes brought a disturbance into the logics of everyday life in the square in Copenhagen. The logics were disturbed and re-assembled in a *different* temporary micro-community of Turkish immigrants united in laughter.

STEPPING INTO A LOGIC

But in order for an *Interstice* to emerge, people must agree to step into the logic of the Micro-utopia. If the immigrants did not find the jokes funny or the situation hilarious, or if the intervention was too massive and they found it embarrassing the Micro-utopia that Haaning offered would not materialize as an *Interstice* and they would not experience what Røge et al. – referring to theatre and performance research – describe as 'the transitional moment'. '*In transitional moments inter-human social relations are experienced and intensified through concentrated interaction and through the degree of involvement displayed by the participants. In other words, transitional moments only arise in inter-human situations between two or more people…What is exchanged in these transitional moments is expanded relations in an alternative social space which differs from the everyday reality'* (authors translation) (Røge et al. 2011:61). The new reality is perceived through the senses rather than being interpreted, and thus a path is cleared into spontaneity and the pre-cognitive realm (Ibid.).

ATMOSPHERE

The philosopher Gernot Böhme also focuses on pre-cognition and affect as he introduces the concept of atmosphere. The Atmosphere is *the intangible* between subject and object which we perceive with our senses when we e.g. step into a room. The atmosphere is created by the objects and elements of the room. They all emit *ecstasies,* which act as generators of an experienced atmosphere (Böhme 2008:7). The atmosphere has an affective impact on individuals' state of mind and affects the perception of the room and the situation.

NON-REPRESENTATIONAL THEORY

Non-representational theory (NRT) also emphasises the affective and pre-cognitive dimensions. It goes a step further than Böhme, however, by stating that space and 'things' and the affective aspect intensify a procedural and generative force (Thrift 2008; Beyes et al 2011) which can influence interpersonal interaction and lead to something else and potentially new.

NRT is the term used for a loosely connected group of researchers from several UK universities who all work on relations and interactions among people and physical spaces in the field of human geography (Thrift 2008; Dewsbury 2003). NRT's overarching project is to study this empiric field based on a variety of approaches from sociology, social theories, and cultural studies, which again draw on an assortment of concepts from *'Latourian Actor-Network Theory, complexity theory, the process philosophies of Whitehead and Bergson, phenomenological and feminist writings on embodiment and, prominently, performance studies and Deleuzian rhizomatics'* (Beyes et al 2011:7).

The term *non-representational* itself indicates that they are interested in interaction between people and spaces as emergent, open-ended, and context-dependent interactions and processes before we, so to speak, categorise or *re*-present these interactions into abstract and general concepts disconnected from the context in which they operate; hence the term *non-representational* theory (See also e.g. Dewsbury 2003). This approach is relevant to this paper, since we are focusing in particular on the procedural level where objects/spaces are seen as generative forces which can intensify affective and sensory flows. These flows are active prior to the onset of our cognitive and conscious apparatus, which evaluates and generalises 'elements' based on what we know and automatically rely on in a perception and experience context. "*Affect, as presented in art, disrupts the everyday and opinionated links we make between words and experience …Everyday opinion generalises and reduces concepts to their already known forms*" (Colebrook 2002:23).

NRT wants to examine or make room for what is beyond the well-known, the also-possible '*what is aside from itself*', as Beyes and Steyaert let the French philosopher J. Derrida state (Beyes et al 2011:7). They view art/aesthetics/sensuous expressions as a passage to the pre-cognitive and affective flows: *'We can think of affect in terms of a form of pre-personal perception. I watch a scene in a film and my heart races, my eyes flinches and I begin to perspire. Before I even think or conceptualise there is an element of response that is prior to any decision. Affect is* intensive *rather than* extensive*.'* (Colebrook 2002:38) An important part of the sensory flows of everyday life is what Nigel Thrift calls '*the energy of the sense-catching forms of things*' (Thrift 2008:9). The things around us are not indifferent, passive objects; rather they intensify a potential energy which captures our senses and 'answers back' (Ibid.:9). Thus they become an integral and active part of people's

everyday life. 'Things' and 'spaces' become a living, generating and materially concretising part of the 'hybrid' constellations – environments, situations and social flows – which we are all part of in our daily lives.

In other words, the objects and spaces that surround us influence us pre-cognitively and affectively. They create an atmosphere and sensuous flows whose generating force can be further intensified when we work actively and reflectively with the space and with the aesthetic-material dimension. Transitional moments can thus emerge, Interstices which can create a passage to *something else*, to another social reality, to a space for other patterns of interaction – potential parallel worlds.

In our appreciation and practical work with Interstices we build on Bourriaud's concepts: *Interstice* and *Micro-utopia.* We distinguish between the two terms, however, by considering *Micro-utopia* as the aesthetic-material framework (the spatial set-up) that is designed in the hope that *Interstice* will emerge.

In order to facilitate the work with *Interstice* as a passage into 'something else' or 'something new' within process consultation four key concepts emerge: *The Micro-utopia* as the overarching framework for or design of a new arena of exchange. In order to create this one needs to keep an eye out for *The Crack,* the disturbance, *The Means*, the aesthetic-material elements, and *The Affect* which relates to the pre-cognitive and affective experiences. We consider these concepts as focus points and guidelines in the creation of a Micro-utopia in practice.

INTERSTICE IN PRACTICE

The following section is a description of experienced Interstices. The participants agreed to step into the logics of the micro-utopias they had been offered, and *other* arenas of exchange emerged. All three examples take their point of departure in the systemically based process consultant training programme, where Struck work as an instructor and Ebdrup has been a participant. The course participants are process consultants in the public or private sector who wish to improve their process skills. Since Struck was one of two instructors the focus was on how aesthetic-material aspects – objects, space, light, sound and movements – can be incorporated into and affect a process design or the process itself.

All three examples are Micro-utopias meaning: an aesthetic-material framework designed to facilitate a potential *Interstice*. The three concepts *The Crack, The Means and The Affect* are in various ways represented in each example. We call the examples *The Temporary, The External and The Permanent* according to the overall physical settings in which they take place.

THE TEMPORARY

In this example the course participants are divided into groups and have received the following assignment, which has to be prepared between two seminar modules:

The next module starts with four small upstart processes, each of five minutes. Each group completes its process with the entire team as participants/audience. Each process must include a reasoned choice and staging of the three concepts we worked with in module 6: The story, the set design, and the choreography. The three concepts must promote or intensify the quality of the small upstart process.

The example below was prepared and presented by one of the groups.

The entire team, except for the group that is in charge of the following small upstart process, is waiting in the seminar room where the previous upstart processes have taken place. There is a short break to allow the group to make the final preparations in another room. We have been told to remove our shoes. Shortly afterwards a group member arrives and guides us out of the room, all the way out of the seminar area. We walk awkwardly in our stockinged feet. We are slightly puzzled as to where we are going. The trip ends in one of the company's fitness rooms. We laugh… but quickly stop in the dim room. A faint, meditative music fills the room. There are mats and large balls scattered on the floor. One of the members of the group is lying on a mat, the rest are standing. The person lying down indicates the purpose of the mats and the balls, and people sit down and lie down without further instruction, by themselves, or two together. Some people take blankets, since the room is cool. There is silence except for the soothing music. Calm descends. Suddenly one of the group members says, *I put off to sea....* No one says anything for some time. Then someone else says, *I was brave!...* The person lying down sits up and says, *the course is…*Shortly afterwards the next one says, *my travel companion…* Then*: storm...* and *sun*… and finally: *I go ashore...* There is a relaxed but attentive mood in the room. Everyone is quiet, only the music fills the room. The music is turned off… the event is over.

By means of just a few aesthetic-material elements – mats and balls on the floor as seating, music and sound/talk (The Means) – the group managed to offer a different, temporary arena of exchange. The disturbance (The Crack) was created through the walk in stockinged feet, change of physical environment, the different floor seating, the music and the prepared utterances that the group members took turns reciting.

The Micro-utopia influenced the participants on an affective and pre-cognitive level. Due to the music the laughter quickly subsided once the participants entered the room (The Affect). Everyone sensed, on a pre-individual level, that this was not the time for fun and games. Now was the time to sit down/lie down and be quiet. The Micro-utopia succeeded in taking the participants on an almost meditative journey, where an intensified, inter-human space for calm emerged, a generating calm that opened up for a sensuous presence and created an Interstice. Thus this Interstice "facilitated" *calm* through the chosen aesthetic-materiel elements.

THE EXTERNAL

This example focuses on leaving the familiar surroundings and acting in other physical surroundings. In one of the modules the team meets at a small theatre in inner Copenhagen. We had been told to wear clothes we could comfortably move around in. We assembled in the theatre's coffee shop where the theme of the day was presented: *to expand one's personal expression.*

The theatre had three stages. One was in the basement. At some point during the day we all assembled there. It was a relatively small and narrow room, painted all black. The ceiling was an almost scary mass of pipes and technical equipment, black through and through. And it was cold!

Later we split up into groups and scattered all over the theatre. I was part of a group that had to be in the black room. When we came back there a complete transformation had taken place. It was warm. The spotlights on the stage were on, and all the technical equipment was hidden in the dark. The group worked on the stage to rehearse situations from everyday life of a process consultant combined with exercises in expanding one's personal expression. The spotlight was strong and warm and focused our attention, created a space within the space, and intensified the presence around what was going on (see figure 1).

In "*The External*" The Crack is the use of the theatre as a physical setting. The Means – the aesthetic-material elements such as the stages, the spotlights, the spectator seats and the exercises in expanding one's personal expression – created unfamiliar 'hybrid' constellations and *other* social flows which enhanced The Affect. The unfamiliarity of working on the stage in the "light room" of the spotlight created an experimental social space which would have been difficult, if not impossible to create in the seminar room we normally used. The whole experience of being in a theatre and standing on a stage intensified the interaction among the participants and set the stage, literally, for rehearsals of 'scenes' which would have been awkward in our normal environment. An alternative reality for concentrated social interaction was created, and the room became a generating force for new expressions. Using the effects of the theatre this Interstice 'facilitated' *social engagement.*

THE PERMANENT

A large segment of the process consultant training programme requires the participants to work in groups with cases exemplifying a certain problem. On the premises where the training usually takes place there are a number of small rooms designed for group work. Some of the rooms are designed with various themes. One of them is the Moroccan room (see figure 2). The following description outlines the impact of the design of the room on how a group of meeting participants situated themselves in the room.

Figure 1: Rehearsing on the stage

Figure 2: The Moroccan room

It was the second day of the first seminar module. Hence we did not know each other very well when we were divided into groups and had to find a place to meet within the premises. "Why don't we go in here," one of the group members said when we came to the Moroccan room. With its embroidered cushions, tablecloths and rugs, bead curtain and wooden bench the room is strikingly different from the rest of the meeting rooms (see figure 3). We all agreed. Three of us sat down on the bench. I (Ebdrup) removed my shoes and sat down cross-legged on the bench. The last person sat down on a floor

cushion. During the meeting the person on the floor cushion changed position and lay down on the floor (see figure 4).

Figure 3: A normal meeting room

Figure 4: Meeting in the Moroccan room - reconstructed

It was only after the meeting I started reflecting on how the room and the objects in the room had affected our behaviour and created a social space allowing us to "act differently." If we had held the meeting in the adjoining room (see figure 3) I would never have removed my shoes and sat down cross-legged, and no one would have thought of lying down on the floor. This Micro-utopia which the Moroccan room offered affected the way we situated ourselves and moved around in the room. We were offered a 'hybrid' constellation that responded and thus 'formed' the way we interacted with the room and with each other and thereby created an Interstice. The Means, the embroidered cushions, tablecloths etc. create a set-up that differs considerably from the surrounding environment and disturbs our expectations i.e. create The Crack and The Affect. This group room offers an affective experience, shakes up our habitual thinking, and presents a path to spontaneity (Røge et al. 2011). When I removed my shoes and sat down cross-legged on the bench it was not a conscious, reflective act, but an act that had been released pre-cognitively based on the opportunities the room offered combined with the specific social space that was created when the group situated itself in the room. In other words, through its design this Interstice facilitated other options for *movement and position*.

DISCUSSION AND CONCLUSION

Through the three Interstices described above we demonstrate how the four concepts *The Micro-utopia, The Crack, The Means* and *The Affect* are expressed in a practical context and how it is possible to work actively and in a reflective manner with the aesthetic-material dimension in process consultation. We consider *The Micro-utopia* to be the overall framework or design of a potential Interstice. *The Crack, The Means and The Affect* can be seen as sub-elements or facets of the Micro-utopia which overlap and often coincide. *The Crack* may be the applied aesthetic-material elements – i.e. *The Means*, as e.g. in *The External* where the stage, the spotlights and the exercises together with the theater itself disturbed the familiarity by having an impact on an affective level.

Even though the concepts coincide they cannot be covered by one term, since each of them comprises its own unique focus when working with Interstices. From a practitioner's point of view each of the three concepts can be the starting point in the practical creation of the Micro-utopia.

Working on these focal points or passages can pave the way for transitional moments and Interstices, but in the end it is the participant's social involvement and acceptance of the logic of the Micro-utopia that actualizes an Interstice.

The three practical examples *The Temporary, The External and The Permanent* represent three categories of Interstices created in three different physical settings. An Interstice can, thus, operate as a temporary set-up; alternative localities outside the regular, familiar environment can be chosen; or more permanent scenarios can be designed. It is important to choose the setting that is best suited to the intention one has for the potential Interstice and the context in which it is going to operate.

Also based on the intention and the context, a disturbance is chosen (The Crack), the desired affective impact is considered (The Affect), as well as the use of aesthetic-material elements (The Means) that can create this disturbance and impact. In *The Temporary* the idea was to create a calm atmosphere and leave the participants in a state of pensiveness. Hence the meditative music and the sitting/lying position on the floor were chosen. In *The External* the intention was to expand the personal expression, and the theatre with its stages, spotlights and rehearsals was an obvious choice to create social interaction and engagement among the participants. The

set design in *The Permanent* sets the stage for a position and movement around the room that is different from a regular meeting room, and this created a disturbance in one's perception of how to act in a meeting situation. In other words, in addition to the four concepts (*The Micro-utopia, The Crack, The Means* and *The Affect)* and the physical settings (*The Temporary, The External* and *The Permanent)* the outlined examples also provide an additional three approaches that can be used actively and in a reflective manner when working with Interstices. These approaches relate to *the mode* – the way specific social interactions are supported and a certain atmosphere created. Here we have named them *Calm, Social engagement,* and *Movement & Position.*

This gives us the following design approaches and focal points for the practical work with Interstices:

- The four concepts *The Micro-utopia, The Crack, The Means* and *The Affect*
- Three categories associated with the physical setting: *The Temporary, The External, and The Permanent.*
- Three approaches associated with the mode, here exemplified by *Calm, Social engagement* and *Movement & Position*.
  (See figure 5)

These are obviously only a selection of the approaches one can choose when working with the physical setting and the mode.

These categories, approaches and concepts are intended as an emerging framework for the practical work with Interstices in systemic process consultation and participatory innovation. It offers concrete support for active and reflective choices concerning the design of the Micro-utopia/Interstice. Although the concepts *intention* and *context* guide the choices in designing the Micro-utopia/Interstice and hence play an important role in a reflective work, we have consciously omitted these topics, since this paper focuses on the aesthetic-material and spatial dimension as a generative force used in process consultation.

It is our hope that this paper and the emerging framework will make a contribution to an operationalization of Interstice. We believe that Interstice, through the aesthetic-material aspects and the space as a procedural force, has a potential for application in both systemic process consultation and in participatory innovation as an *alternative* 'innovation space'. Through new ways of 'setting the scenes' and new ways of creating a sense of 'togetherness' between participants this alternative space differs from the ones that focus on idea generation and associated tools. An Interstice is a place for '*The poetics of the un-thought'* (Thrift 2008), a place where the poetic aspect of what we do not yet know, what may emerge, is appreciated. It opens up a space for *'what is aside from itself'* (Beyes et al. 2011) – what is new and unusual – without expectations of a specific result, but aiming at familiarity with *the potential* which, through an inter-human transitional moment, can intensify a passage to *becoming-other*.

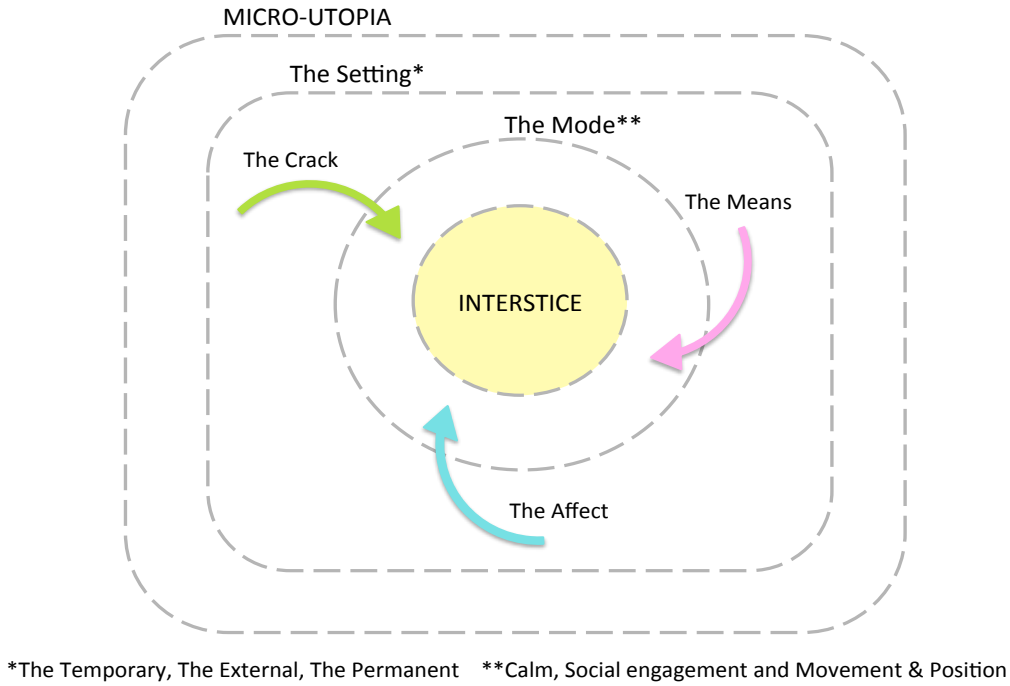


Figure 5: Emerging framework for the practical work with Interstices.

ACKNOWLEDGEMENTS

We would like to thank our colleagues and supervisors at Ramboll Management Consulting/Attractor and Kolding School of Design for fruitful dialogues and reflections. We would also like to express our appreciation to the management of Ramboll Management Consulting/Attractor for making experiments possible and for funding part of this research.

REFERENCES

Bateson, G. 1979. Mind and nature: A necessary unity, New York: Ballantine.

Beyes, T., Steyaert, C. 2011. Spacing organization: non-representational theory and performing organizational space, Organization 1-17, Sage (sagepub.com at Universitaet St Gallen).

Böhme, G. 2008. The Art of the Stage Set as a Paradigm for an Aesthetics of Atmospheres, Ambiance, http://www.cresson.archi.fr/PUBLI/pubCOLLOQUE/AMB8-confGBohme-eng.pdf

Bourriaud, N. 2002. Relational Aesthetics, Les presses du reel.

Colebrook, C. 2002. Gilles Deleuze, Routledge.

Deleuze, G. 2001. Essays on a Life, Zone Books.

Deleuze, G., Guattari, F. 2002. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia, Continuum.

Dewsbury, J. D. 2003. Witnessing space: 'knowledge without contemplation, Environment and Planning A, vol. 35, pp. 1907-1932.

Halse, J., Brandt, E., Clark, B., Binder, T. 2010. Rehearsing the Future, The Danish Design School Press, Copenhagen.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., Wensveen, S. 2011. Design Things: Models, Scenarios, Prototypes in Design Research through Practice - From the Lab, Field, and Showroom, pp. 125 – 143, Morgan Kaufmann/Elsevier.

Moltke, H. V., Molly,A. 2009. Systemisk Coaching – En grundbog (Systemic Coaching – a basic reader), Psykologisk Forlag A/S.

Røge, B.L., Hallberg, G.W., Lindinger-Löwy, L., Topsøe-Jensen, M. 2011. Teaterlandskabet og det transitionelle øjeblik (The Theatre Landscape and the transitional moment) from Theatre-in-Business – Udfordringer og potentialer (Challenges and potentials). Institut for Kunst og Kulturvidenskab, University of Copenhagen.

Sanders, E. 2008. Interactions – experiences, people, technology, volume XV.6, November & December, p. 13-17.

Søholm, T. M., Storch. J., Juhl, A., Dahl, K., Molly, A. 2006. Ledelsesbaseret coaching (Leadership-based coaching), Børsens Forlag.

Thrift, N. 2008. Non-representational Theory: Space, Politics, Affect, Routledge.

Viña, S., Mattelmäki, T. 2010. Spicing up public journeys – Storytelling as a design strategy, ServDes. 2010, Second Nordic Conference on Service Design and Service Innovation.

The Aesthetics Steps

Differentiated Approaches to Spatial Aesthetics

Tine Ebdrup, Kolding School of Design, te@dskd.dk

ABSTRACT

This article suggests applying several alternative perspectives and logics when working with spatial aesthetics in practice. The framework presented here – the Aesthetics Steps - is developed as a tool for reflection and dialogue in co-design processes with users concerning the role of aesthetics in knowledge and learning environments.

By expanding the concept of aesthetics to include social meaning and social relations more discourses are created which may further a more varied dialogue about the effects and purpose of aesthetics in the environments.

The framework consists of five segments comprising these possible discourses and logics. Through the steps, aesthetics becomes gradually more complex and the focus on the specific user group and their social and cultural context increases.

The last step of the framework represents a relational aesthetic approach which is formulated by the art theorist Nicolas Bourriaud whose ideas about Relationel Aesthetics are applied here to a spatial design context.

Keywords: Aesthetic framework, Aesthetic value, Co-design, Relational Aesthetics, Spatial aesthetics.

INTRODUCTION

This article is based on a PhD project which aims at developing tools and tecniques for co-design processes with users/stakeholders in knowledge and learning environments (K&L environments). The processes attempt to promote reflection and dialogue about the use of aesthetics in these environments. The focus in the co-design processes is how to create spatial aesthetic expressions relating to the specific context of the participants/users, i.e. how to reflect their values, norms etc. as a group. These processes can be seen as initial steps furthering awareness about aesthetics prior to an (actual) interior design process. This awareness among the users can contribute to more qualified aesthetic choices and a continuous and more deliberate use of space and aesthetics in their everyday K&L environments.

The aim of this article is to highlight the possibility of adopting several options in terms of positions and logics when working with the use of aesthetics in K&L environments. By expanding the "common" understanding of spatial aesthetics as connected to beauty, harmony and the intangible term "good taste", several alternative discourses are created, i.e. ways in which aesthetics can be verbalised and used in furthering a more differentiated dialogue about the effects and purpose of spatial aesthetics in K&L environments.

Based on these different logics I have created a framework – The Aesthetics Steps – which describes five different spatial aesthetical approaches. The framework has emerged from practice-based design research and the five logics stem from empirical studies, such as observations, interviews, and co-design workshops with users. (Ebdrup 2012)

The starting point of the Steps is an evolutional-psychological perspective focusing on perception and survival as a basis of what individuals perceive as aesthetically appealing. And the Steps end at the notion of aesthetics as a social media for a certain user group encompassing aesthetic value and relational aesthetics. The image of the Steps does not imply that step 1 is lower ranking than step 5; rather there is an increasing level of aesthetic complexity with each upward step.

Thus, the contribution of this article is a new cross-disciplinary framework that encompasses design aesthetics, philosophical aesthetics, and art theory unifying these usually divided aesthetic approaches. The theories derived from different aesthetic fields are used in order to explain the *logics* of the different steps. Hence, the exposition is neither a thorough presentation of the theories nor a theoretical discussion. On the contrary it is a proposal for managing the intangible and diverse concept of aesthetics in practice.

The article also contributes to the application of Relational Aesthetics (RA) in a design context. To my knowledge, this is a novel approach that encourages a change in the aesthetic focus when working with space and aesthetics. From a focus on "functional and comfortable designs" RA introduce a focus on the social relations that needs to be established and supported by aesthetic expressions.

CURRENT PREVAILING AESTHETIC 'DISCOURSES'

In the current knowledge and learning environments in Denmark two approaches to and endeavours relating to spatial aesthetics prevail. They may even be categorized as two superior 'discourses'. One focuses almost exclusively on practical issues - functional tables and chairs, neutral colours, hard and smooth surfaces that are easy to clean etc. I have named that approach *practical neutrality*. The other approach considers different sensuous impressions - application of colours, use of different tactile surfaces etc. - often in a harmonious but quite anonymous way. I have named that *comfortable and harmonious.* In the following sections I will start by trying to identify the background for these two 'discourses', which represent the first two steps on the Aesthetics Steps (figure 3). Subsequently I will suggest three other options of formulating aesthetics as an effective and expressive element in K&L environments. These three approaches make up the remaining steps on the Aesthetics Steps.

PRACTICAL NEUTRALITY

In Karl T. Ulrichs considerations concerning a theory of aesthetics in design he operates with two definitions of aesthetics, Evolutionary Aesthetics and Cultural Aesthetics (Ulrich 2006). Evolutionary Aesthetics is based on the aesthetic judgement adaptations derived from a focus on survival, and in my search for the logic behind *practical neutrality* I turn to this psychological-evolutionary approach to aesthetics. According to this term we still evaluate our sensory impressions by adaptations evolved over the past 100.000 generations and even though "…our most immediate aesthetic responses are vestigial" (Ulrich 2006:9) in a modern context they still control our aesthetic judgement and preferences (ibid.). Through the adaptations, we have developed functions and psychological mechanisms which benefit our survival, and which we consequently try to maintain in our surroundings (Hekkert 2006). Paul Hekkert writes "From these functions we can derive the aesthetic principle that explains why certain features in the world, in being functionally favourable, are aesthetically more pleasing than others." (ibid.:161) He believes that functional factors are very important for human

beings' aesthetic preferences (ibid.) and that we prefer to surround ourselves with patterns that organise our sensory impressions. "…. they make us see that certain things belong together whereas others are unrelated, and they help us to make a most likely and economically efficient interpretation of the world out there. In short, they bring order in the flow of information."(ibid.: 161)

This means that we humans find pleasure in a sensory organisation and context which enables us to act effectively – with a view to reproduction and survival. But preferably a minimal amount of resources and brain activity should be invested in the process. In Hekkert's view, this very desire to function fast and effectively with the least amount of effort involved explains why we find the simple, neutral and functional more aesthetically pleasing than more complicated expressions and solutions.

This could be an explanation why K&L environments in many contexts have given a lower priority to aesthetic impressions such as colour, diversified materials and idiom and thereby offer what I call *primarily practical impressions* (step 1, figure 3). This term*,* primarily practical impressions*,* is supported by an observation from Noam Tractinsky and Dror Zmiris' study of user preference of 'skin' as personification of entertainment applications, where they refer to "The dimension of aesthetics that deals with orderliness was found to be highly correlated with usability" (Tractinsky & Zmiris 2005:416).

Thus, based on a psychological-evolutionary perspective, the most important thing seems to be that a space is easily manageable in terms of perceived function and movement. If the users are uncertain about the purpose of the space or how to move and place themselves in it they feel confused. Neutral colours contribute to creating a calm, non-confusing impression, which confirms this logic.

The office environment in Figure 1 is an example of such a practical expression. It is uniform in terms of colours, idiom and material. The colours are greyish; the idiom is square. The cut-out in the table even indicates where to sit at the table, thus excluding other options. The table is in an office with several desks, and the tables form straight rows clearly indicating where you are supposed to walk and sit. The materials are primarily smooth and hard. The room has a straightforward, functional expression clearly indicating what the purpose of the space is, and no confusion or uncertainty arises.

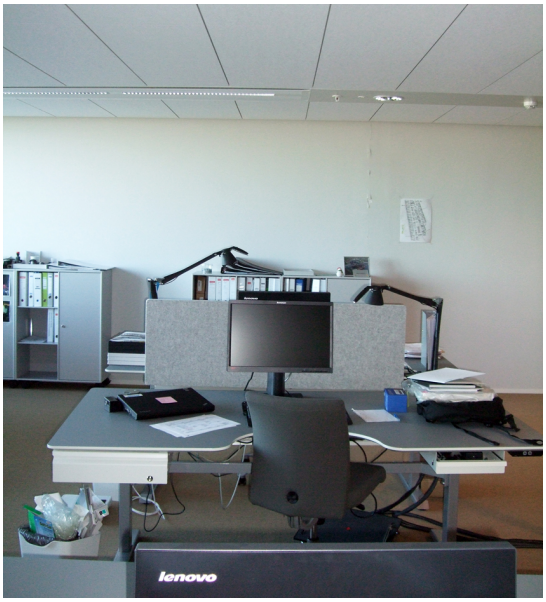


Figure 1. Practical neutrality/primarily practical impression. (Photo: Tine Ebdrup)

COMFORTABLE AND HARMONIOUS

The Danish brain scientist Kjeld Fredens does not think the practical impressions are enough. He believes that differentiated aesthetic impressions play an important role for the development of learning, cooperation and wellbeing. He says, "If passive emotions are converted to active ones, people's activeness increases.....This furthers learning, increases

memory, expands cooperation, and heightens happiness." He continues, "Aesthetics can raise your awareness and retain the possibility of converting passive emotions into active ones" (Fredens 2003:35). In other words, differentiated aesthetic impressions are required in order to support life in the K&L environments. Donald Norman also emphasizes the importance of varied aesthetic impressions. He describes how, in the early days of computers, he did not cognitively see the advantage of a colour monitor rather than a black & white one. Nonetheless, without quite realizing why, he did not want to abandon the colour monitor once he had experienced it (Norman 2002:3). The reason may be that the addition of colours gave him a higher degree of pleasure when working on the computer, and Norman himself says, "…pleasing things work better, are easier to learn, and produce a more harmonious result." (Norman 2002:4). So even if we, according to Hekkert, are attracted to simplicity and functionality, diverse sensuous expressions are very important for our experience of things and spaces.

Being surrounded by harmonious images is equally important for us. In his concept *optimal match* Hekkert further elaborates on this idea emphasising the importance of similarity in sensory impression. "… ease of identification has survival value, we tend to prefer products that convey similar messages to all our senses. Consistency of impressions will lead to elevated identification accuracy" (Hekkert 2006:168). In a spatial context you can say that in order for the users to feel comfortable within the spaces it is vital that the interior decor creates generally comfortable and harmonious impressions through their colour combination and composition emitting concurrent signals. Such an example is depicted in figure 2, a common area in a knowledge environment. The use of colours are diverse but clearly matching giving a pleasant colour display in the large open room. Textiles and wood have been added which convey a feeling of warmth partly compensating for the coolness of the glass. This environment is designed to appeal to a broad group of employees, customers and other visitors, not merely to one specific user group. The *diverse aesthetic impressions* are meant to convey a comfortable and harmonious impression.

Figure 2. Comfortable and harmonious/diverse aesthetic impressions. (Photo: Tine Ebdrup)

These two "discourses" – *practical neutrality* encompassing *primarily practical impressions,* and *comfortable and harmonious* created from *diverse aesthetic impressions* – constitute the first two steps on the Aesthetics Steps (see figure 3).

As previously mentioned, the objective of the Aesthetics Steps is to broaden the concept of aesthetics by offering other possible aesthetic logics i.e. ways in which aesthetics can be used in the design of K&L environments. The

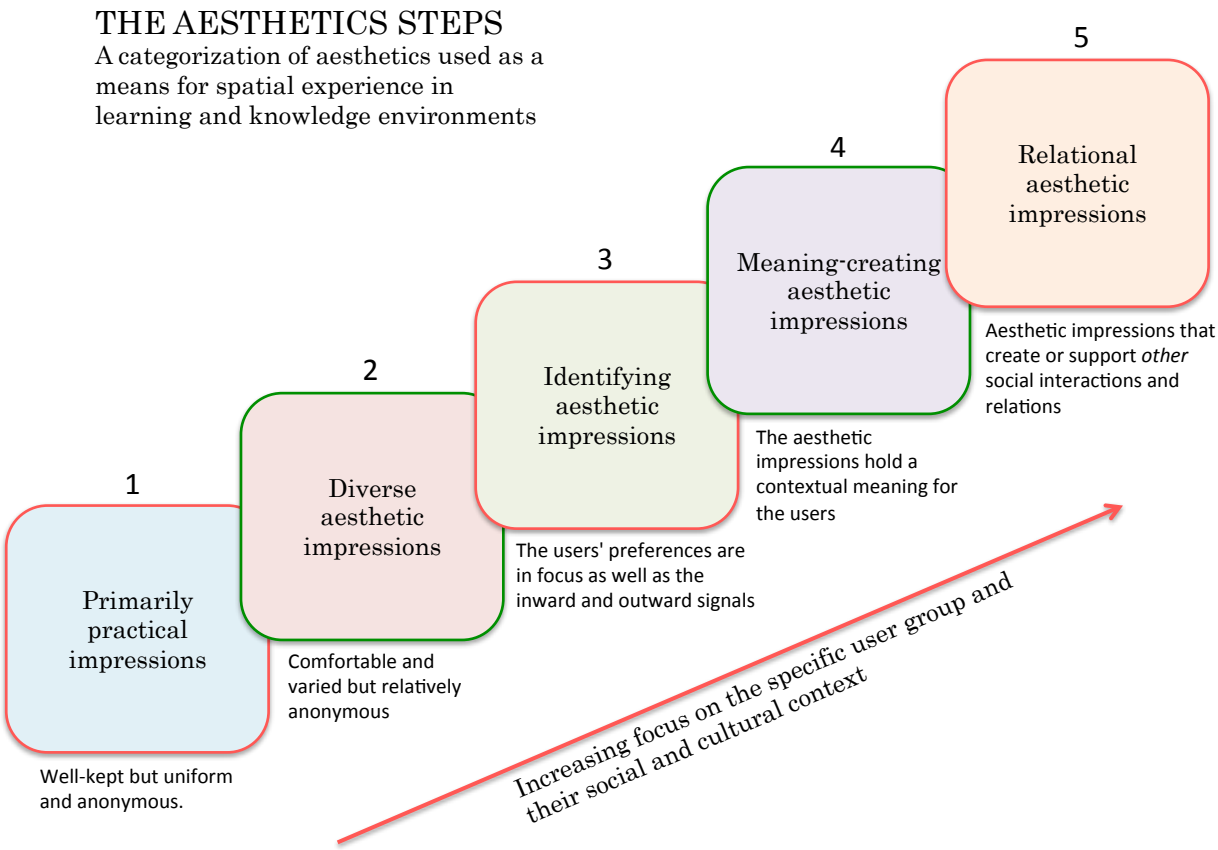


Figure 3. The Aesthetics Steps – a conceptual framework

following section describes the logics behind the last three steps of the framework. These Steps can be related to the second concept in Ulrich's theory of aesthetics in design (mentioned in the practical neutrality paragraph) – Cultural Aesthetics. This term concerns aesthetic responses to symbols derived from learning and experience and also encompasses a focus on how social relations and cultural context influence the aesthetic preferences of people (Ulrich 2006).

Thus, the last three steps are characterized by an increasing level of aesthetic complexity initiated by a gradually enhanced focus on the specific user groups and the importance of their common social and cultural context.

A BROADENED AESTHETICS CONCEPT

Based on my observations in K&L environments and my workshops with users I think the two aesthetics "discourses" described above – practical neutrality and comfortable and harmonious – can be considered representatives of a widely accepted understanding of aesthetics in a spatial context. The spatial design is related to functionality, harmony, colour scheme, and materials. It would be interesting to broaden the understanding of the concept of aesthetics to

include one more dimension, where the aesthetic expressions can evolve from different layers of meaning which are important to the users' sense of identity and their social and cultural meaning and relations. This additional dimension creates other possible aesthetic and interior design discourses that can be applied in the K&L environments.

These additional discourses not only focus on the knowledge of professionals about colour schemes and composition, but also on the users' prior understanding, social and cultural background, situation and context, as important for the actual selection of aesthetic expressions. In this perspective aesthetics are used to create environments with which the users can identify and which, when in use, create a common social and cultural meaning; according to the architectural psychologist Rotraut Walden, this is vital for an optimal learning environment (Walden 2009).

STEP 3

Noam Tractinsky and Dror Zmiri acknowledge that we humans have a strong attachment to the items we use or surround ourselves with and that we have an existential urge to personify our surroundings and hence create our own 'world' (Tractinsky & Zmiri 2005). Since this attachment, according to Walden, is a crucial aspect of the users' connection to the environments in which they are going to learn, knowledge-share and thrive, it is precisely the reason why users need to be involved in the design of their own K&L environments. It is important that they can identify with these environments and feel that they have assisted in creating them.

"Through user design, children and young people can express their identity and creativity, as well as demonstrating these to others'…..'..only this will allow them to feel connected to the spaces" (Walden 2009:99).

Here Walden also emphasizes the importance of the extrovert role of the aesthetic expression/spatial design. It is vital to signal to whom the environment is targeted and hence create an interest and a sense of belonging for the individual user.

On this step the aesthetic expression in space is directed towards a specific user group. The focus on the comfortable and the harmonious fades away, and the aesthetic preferences and the context in which these users find themselves become the centre of attention. The aesthetic expressions in the youth club for children between 13 and 15 years of age, which make the users identify with the space, are fundamentally different from those used in a traditional law firm. The symbolic value of the aesthetic expression is thus of vital importance, since it presents a possibility to express oneself, one's social and cultural affiliation and status, or the desire for these (Tractinsky & Zmiri 2005).

Tractinsky & Zmiri point out that professionals and users do not always agree on what constitutes good design (ibid.), and it may be an advantage that users are not subject to the designer's aesthetic preferences and can influence the expressions with which they are surrounded.

Neither the practical nor the harmonious and generally pleasing are the major focal points on this step. Rather it allows the user to tune into the environment and recognise himself in it. This step is called *identifying aesthetic impressions.*

An example of such a space is the depicted coffee area at Alto University, Art and Design, in Helsinki, Finland (see figure 4). A professor took the initiative to design a small common area for the design students. The kitchen elements for the area were purchased at Ikea. But since design students often prefer and

identify with uneven and unusual expressions an old work table top with burnt marks and scratches – used for many years in one of the school's workshops – was chosen as a raw contrast to the smooth, general 'Ikea-expression'.

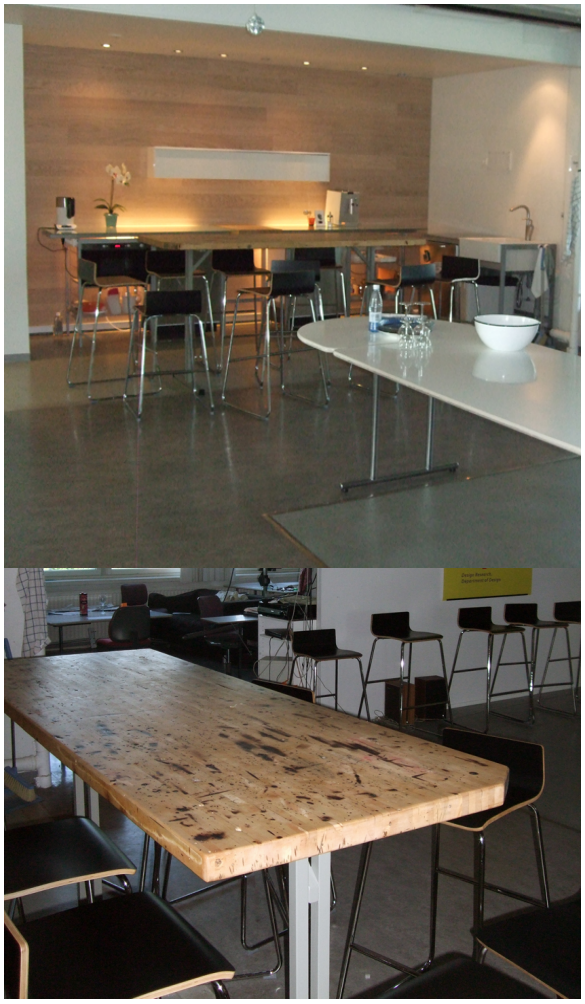


Figure 4. The coffee shop at Alto University, Art and Design. (Photos: Tine Ebdrup)

STEP 4

One thing is being surrounded with aesthetic expressions that one can identify with as a user on the immediate level. Another is to use aesthetics as a meaning-creating layer in a user group. Step 4 represents the notion that a foundation for a user group can be established through aesthetics, which goes beyond identifying - the idea that aesthetics itself and the aesthetic value which a user group attaches to certain aesthetic expressions can create or symbolise a deeper social meaning and appreciation in the group.

But where does this aesthetic value originate? The Danish philosopher Carsten Friberg believes that aesthetic value stems from fascination. He states, "Fascination comes into existence because what is fascinating is in accordance with our background, our experiences and life stories, which are part of our way of seeing, our sensibility, which guides our attention, in our habits and character, and in our impulsive ideas, reactions and actions. An issue which is supposed to capture our attention and fascinate us had better present itself in such a way that it corresponds with this background" (Friberg 2006:188). There has to be harmony between the issue and our understanding of the world and ourselves in order for us to attach value to it. But how does a user group decide what has aesthetic value in its social and cultural context? How is a conscious contextual aesthetic meaning created within the group?

Within the field of pragmatic linguistic philosophy context is defined as the way in which humans weave together a meaning (Søholm og Juhl 2003). Consequently, a contextual aesthetic meaning develops and is constructed among people. That means that on this step it is necessary to look at the values of the user group and facilitate a collective weaving together of these values.

This interweaving focuses on the social and aesthetic functions (Crilly 2010) of spaces and environments, rather than practical functions. Nathan Crilly writes about the social function, "Rather than depending on physical properties, these social functions depend on the collective understanding and agreement of the agents that make up the relevant community….."

(ibid.:18). What is relevant is the collective understanding of what is aesthetically valuable and as Ulrich states "…ideas prevalent in a social environment influence the aesthetic preferences of individuals within that environment. Therefore when the environment differs, so does the aesthetic preferences." (Ulrich 2006:4)

Similar to Step 3 the users on this step have to be able to identify with the aesthetic impressions, but in addition the impressions have to support a deeper appreciation and value creation internally within the group. This can be facilitated in co-creative processes where you use different tools for reflection and dialogues to dig a little deeper and try to reveal the basis of the group's aesthetic preferences. Thus the group becomes conscious of why these exact aesthetic impressions retain value for them. The very interweaving process – the meaning creation – becomes as important as the resulting aesthetic expressions.

In order to fully grasp this logic the role of the designer on this step has to expand to also include that of the process consultant, whose job it is, through reflection and dialogue, to facilitate such processes where collective meaning is co-created in a user group (Moltke & Molly 2009, Haslebo & Nielsen 1997).
It is aesthetics as a tool to create a social meaning between people, which is guiding this step. One example is shown in figure 5.

The reader should focus on the animals. They are made by an artist from processed recycled materials and belong to a consulting company where they decorate the walls and floors of its seminar spaces and its offices.
These animals are woven into the company's history and occupy a special place among the employees. The animals symbolise the uneven, the unruly, the creative, which are part of their self-image. Coming from the outside one senses this as a signal value, but it is hard to appreciate the collective and social importance of the animals for the employees, since they are only relevant to them as a group.

Figure 5. Meaning creating animals.
(Photos: Tine Ebdrup)

The aesthetic value conveys a message among people. We influence each other in a mutual negotiation and thus create a reality which we believe reflect us and express our personality. Thus aesthetic value decides a deeper social meaning in a user group, and through aesthetic means it is possible to design meaning-creating aesthetic expressions which possesses a specific aesthetic value and importance for a user group. The animals can be considered as conveying *meaning-creating aesthetic impressions* for the employees of this company.

STEP 5

When a group realises what aesthetic expressions are meaningful in everyday life as a sounding board for learning, knowledge sharing and wellbeing it can start challenging these expressions by creating contrasts which lead to other encounters and social interactions. In this process the logic behind Relational Aesthetics (RA) is beneficial. Nicolas Bourriaud defines relational art as follows: ”..it creates free areas, and time spans whose rhythm contrasts with those structuring everyday life, and it encourages an inter-human commerce that differs from the ”communication zones” that are imposed upon us” (Bourriaud 2002:16).

He views relational art as an interstice and as a free area – a contrast to everyday life and its surroundings (ibid.) Bourriaud believes that the role of the artworks is ”to actually be ways of living and models of action with the existing real...” (ibid.:13)

According to Bourriaud, art not only creates models for actions, but also models for possible universes, arenas of exchange, where connections can be made between levels of reality otherwise isolated (ibid.), through which micro-utopias are created supported by inter-human relations.

When the performance artist Julie Tolentino performs *’A True Story About Two People’* (see figure 6 & 6a) she dances with changing partners from the audience for 24 hours in a small ’space installation’ in the foyer of the House of World Cultures in Berlin. She is blind-folded thus emphasising that her encounter with her dance partner is not a visual but a physical encounter. The encounter originates in the relations which the dance creates between her and her dance partner. Through this performance Tolentino offers an interstice (ibid.), i.e. a possibility of creating an inter-human relation that differs from what the House of World Cultures normally presents.

She creates a micro-utopia by establishing a space for a relation that might just as well be

Figure 6. Julie Tolentino, ‘A True Story About Two People’, House of World Cultures in Berlin in 2007 (Photo: Unknown)

Figure 6a. ibid. (Photo: Debra Levine)

the truth about two people, i.e. another possible version of reality, which is true at that moment. Hence the focus of this performance is on the creation of the relations between the two dancers and not on the space or the work

per se, which is only created – or only attains substance and existence (ibid.) – when a member of the audience steps in as participant and co-creator.

Relational art often has a unifying and participatory objective which explores the relations between people rather than the work itself. The focus is what the work triggers in the audience. This shift of focus – from the actual work of art and the subjective experience of it – to the relations that the work engenders – is an interesting phenomenon to transfer to design of spaces. Is it possible to imagine this type of interstices in K&L environments where the design focuses not on a static, comfortable interior but on the best way to support and create the desired relations? Can micro-utopias be created where one steps out of everyday life and into a world of other forms of sociability where immediate communities can be established?

I believe this is possible, and one example is a group room (see figure 7) in the seminar section of the above-mentioned consulting company (which in addition to consultancy conducts an extensive seminar business). The seminar area has several small rooms for group work, coaching and meetings, primarily targeted at the seminar participants' activities. Four of these rooms are designed by the employees themselves and have scenographic themes: The Forest Room, the Buddhist room, the Freud Room, and the Moroccan Room. They offer diverse aesthetic impressions and add a considerable contrast to the 'regular' group rooms (see figure 8). The theme room depicted is the Moroccan one.

It became clear to me after a personal meeting here that this room, through its form and expression, is an exchange area, which offers other models of sociability than the surrounding environment (see figure 9). It was an informal meeting between seminar participants (I was one of them), but it was on the second day of the seminar, so we were not really acquainted with each other. After the meeting two things struck me as unusual.

Figure 7. The Moroccan group room.
(Photo: Tine Ebdrup)

Figure 8. A regular group room.
(Photo: Tine Ebdrup)

Figure 9. Reconstruction of the meeting in the Moroccan room. (Photo: Tine Ebdrup)

First, that I immediately removed my shoes and sat down cross-legged on the couch. Second, that one of my fellow participants during the meeting lay down on the floor, even though he was the 'game master' i.e. facilitated the meeting. It is hard to imagine the same behaviour in the regular group room next to the Moroccan one – shown in figure 8.

Due to the scenographic design of the room the user steps into another possible world, a micro-utopia allowing one to do things which will appear strange outside this arena of exchange. Other relations and inter-human interactions arise; you place yourself differently; relationships of power can be erased for the time being. Like in Tolentino's 'dance installation' an interstice can emerge in the Moroccan room, a free area, which offers something different from the ordinary surrounding space.

Hence the logic of the fifth step offer a perspective of the role of aesthetics in knowledge and learning environments where the focus is on supporting and creating inter-human relations rather than expressing general harmony.

DISCUSSION

The Aesthetics Steps present five perspectives of aesthetics which have practical application in the design of K&L environments. The steps embody a steadily increasing, aesthetic complexity extending from, what Ulrich calls Evolutionary Aesthetics—originating in human survival mechanisms—to Cultural Aesthetics, which is based on individual experiences, learning and cultural background as well as social affiliations.

When applying the Aesthetics Steps for reflection and dialogue in co-design processes in the K&L environment users can be included in more concrete dialogues about the use of aesthetics as an effective means in their own social and physical context. The Steps enable the designer to introduce several aesthetic logics and perspectives, which 'disturb' the users' own perception of aesthetics. This verbalisation of aesthetics facilitates discussions of which aesthetic expressions are required in the participants' specific context and whether different logics are needed in different sections of a physical environment.

Mads Nygaard Folkmann has described a framework for evaluation of aesthetics in design (Folkmann 2010), which, like the Aesthetics Steps, stretches from the neutral and practical to the more complex aesthetic expressions. Folkmann calls the extremities 'Non-surplus in appearance' related to "functionality" and 'Surplus in appearance' related to "aesthetics." These extreme points are the x-axis in a coordinate system, where the y-axis goes from 'Directly displaying the idea' to 'Indirectly mediating the idea'. This framework demonstrates "…how an idea can be reflected in the design and how it can create a surplus of meaning…" (ibid.:51).

This *idea* (which can be reflected through a design) is precisely the issue I want the users/stakeholders to embrace; how their

specific ideas, based on their context, can be expressed in the physical environments and 'create a surplus of meaning'.

Folkmann's framework is, however, geared towards designers and their own designs or towards the evaluation of finished design products and makes the assumption that there is an idea to evaluate and come to a decision about. But the situation in many K&L environments is that there rarely is a supporting idea for the aesthetic initiatives. The spaces are often based on pure functionality rather than an idea and the users have to deal with "the rest of it" themselves. Hence a framework like the Aesthetics Steps is useful in order to help verbalising a supporting idea.

I have applied the Aesthetics Steps to three co-design processes in order to make the users reflect on and co-create the perceived concept behind a finished spatial design. The concrete examples of logics offered by the Aesthetics Steps proved useful as a basis for dialogues and reflection in these processes. The framework was used in different ways. The participants took the Aesthetics Steps back to their own work environment which they evaluated and mapped by means of the different steps. Thus the participants had the opportunity to look at their own spaces and the objects, colours, materials etc. in the spaces from another perspective. The Aesthetics Steps created a more diverse basis of reflection for how aesthetics could be an active element in their own context.

Subsequently the categories of the Steps were used as a horizontal axis in a matrix (see figure 10); the vertical axis consisted of the concepts transformable/static, which were important in this context. The participants placed the environments they had explored in the matrix. Where on the Steps did they belong in their present form? Did they have a static or transformable expression? Subsequently we created a similar matrix where the participants, through dialogue and reflection, had to agree on where to position the same environments. This time the environments had to be placed where the participants found that they supported the group or department in the best possible way. Was there a need for formal meeting rooms or would the department be able to better express itself in some relational interstices?

Hence the five perspectives of the Steps and the reflections and dialogues resulting from the work could be used to support and promote the idea on which a spatial design would be based.

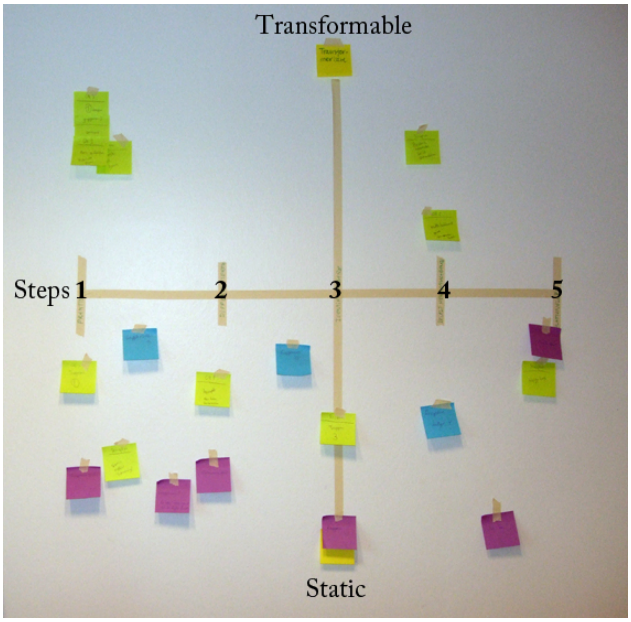


Figure 10. Matrix with the Aesthetics Steps categories as the horizontal axis and the concepts transformable /static as the vertical axis. (Photo: Tine Ebdrup)

The use of RA on the fifth step adds a perspective to spatial design where it is not the general aesthetic appeal that is significant but the expressive character of the form and its effect on individuals. Dhaval Vyas, Cristina M. Chisalita and Gerrit C. van der Veer propose a wider application of the concept of affordance,

Affordance in Interaction (Vyas et al. 2006). This expanded term advocates that affordance is not predefined properties and potentials but is created by the users' interaction with an artifact. They write, "From this view, affordances of an artefact are not the properties of the artefact but a relationship that is socially and culturally constructed between the users and the artefact in the lived world. This view strongly suggests that affordance emerges during a user's interaction with the environment" (ibid. 2006: 92). Thus the concept of affordance also focuses on the effect of the environment on people, but the main focus is on the relations between user and artefact. RA contributes to this concept by concentrating on the relations between individuals, relations which are initiated through the effect of objects, space and performance.

By applying this relational aesthetical approach it is possible to create interstices as intensified inter-human exchange areas, which differ from the surroundings by offering other spatial expressions in terms of visual and tactile qualities, and also in terms of possibilities of moving and placing oneself in the spaces. This approach to space and aesthetics may form the foundation for working actively with space in everyday life. Aesthetics in the K&L environments may also include temporary stagings which sustain and intensify an activity. In my opinion, as a designer, this is an important contribution to the way designers can approach the concept of space and aesthetics in K&L environments. Using the RA approach creates a possibility for the designer to consider aesthetics and space as a means of supporting social interactions and relations rather than supporting practical matters or harmonious expressions. The RA approach challenges the designer's way of working and offers entirely different options for the role that space can play within an organization or an educational institution.

CONCLUSION

Many knowledge and learning environments pay scant attention to the aesthetic dimension of the physical framework. In most places only practical needs (tables, chairs etc.) are met, and it is up to the users themselves to make the most out of the interior design. The users are often unaware of aesthetics as an effective means in their environment and everyday life, and hence there is often no comprehensive idea behind the aesthetic expressions in K&L environments. Alternatively, a designer's or an architect's design concepts are evident, but that does not necessarily mean that the users and their specific context are taken into consideration.

In this article I have proposed a framework, the Aesthetics Steps, which has proven its relevance in creating dialogue and reflection in co-design processes with users. The purpose of these processes is to co-create a supporting idea which is a reflection of the user group. An idea they can identify with as a group and which adds meaning to their environments. Through the five steps the concept of aesthetics has been broadened, and aesthetic perspectives have been presented that stretch from an evolutionary-psychological logic (with a focus on functionality and transparency) to a relational aesthetic logic considering social interactions, which can be sustained and promoted through aesthetic expressions. Thus a more differentiated starting point for a qualified position on aesthetics in K&L environments has been created.

REFERENCES

Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*, Les presses du reel.

Crilly, N. (2010). *The Roles that Artefacts Play: technical, social and aesthetic functions.* Design Studies.

Ebdrup, T. (2012). *Relational Aesthetics as a New Approach for Designing Spatial Aesthetic Expressions in Participatory Design,* Proceedings: Design Research Society 2012: Bangkok, Volume 2, pp. 448-459.

Folkmann, M. N. (2010). *Evaluating Aesthetics in Design: A Phenomenological Approach.* Design Issues: Volume 26, Number 1 Winther.

Fredens, K. (2003). *Æstetik, ja tak (Aesthetics, Yes Please)*, DCUM, pp. 34-39

Friberg, C. (2006). *Æstetisk værdi, Det æstetiskes aktualitet* (Aesthetic Value, The Relevance of Aesthetics), Forlaget Multivers, København.

Haslebo, G. & Nielsen, K.S. (1997). *Konsultation i organisationer – hvordan mennesker skaber ny mening.* (Consultation in Organisations – how people create new meaning.), Dansk Psykologisk Forlag.

Hekkert, P. (2006 (2)). Design Aesthetics: principles of pleasure in design*. Psychology Science*, Volume 48, p. 157-172

Moltke, H. V. & Molly, A. (2009). Systemisk Coaching – En grundbog (Systemic Coaching – a basic reader), Psykologisk Forlag A/S.

Norman, D. A. (2002). Emotion and Design: Attractive things work better. *Interactions Magazine, ix* (4), 36-42. http://www.jnd.org/dn.mss/emotion_design.html

Søholm, T. M. & Juhl, A. (2003). *Den systemiske terapeut (The Systemic Therapist*), Attractor kurser*.*

Tractinsky, N. & Zmiri, D. (2005). Exploring Attributes of Skins as Potential Antecedents of Emotion in HCI. In P. Fishwick (Ed.) *Aesthetic Computing*, MIT Press.

Ulrich, K. T. (2006). Aesthetics in Design, from Ulrich, Karl T., *Design: Creation of Artifacts in Society*, Pontifica Press (www.pontifica.com), forthcoming 2007. (Chapter draft of March 8, 2006)

Vyas, D., Chisalita, C. M. & van der Veer, G. C. (2006). *Affordance in Interaction,* Proceedings of the 13th European conference on Cognitive ergonomics: trust and control in complex socio-technical systems.

Walden, R. (2009). Schools for the Future. Design Proposals from Architectural Psychology, Hogrefe & Huber.

Debra Levine's photo is from:
http://performanceartworld.wordpress.com/2010/06/20/julie-tolentino/