

PULS OG BEVÆGELSE - DESIGN TIL DEN OVERVÅGEDE KROP

Nicolai Hansen, Gustav Max Lindholm og Martin Krogh - Kunstakademiets Designskole forår 2012

Indledende

At vi alle skal dø er et faktum som ingen kan løbe fra. Døden er tilstede overalt og vi bliver alle tvunget til at forholde os direkte eller indirekte til den nu og da - noget som kan være kompliceret for mange mennesker.

I vores vej gennem livet, samler de fleste mennesker en væsentlig række ting. Det synes at være et helt grundlæggende menneskeligt træk at gemme ting. Ting som vi selv har anskaffet os, købt, lavet, bygget, givet i gave eller har arvet. Ting som har større eller mindre betydning for os. De artefakter vi omgiver os med, er med til at definere os som personer og med til at fortælle hver vores unikke historie om vores liv og hvor vi kommer fra. Ofte er arvede ting fra en afdød vigtige i en sorgperiode - de kan bruges til at mindes og være med til at definere ens egen identitet og forhold til den afdøde.

I efterhånden en længere årrække er flere og flere af de objekter vi omgiver os med, i et eller andet omfang digitale og det er naturligvis en udvikling som kun g år én vej: mere digitalisering. Dette faktum skaber nye spørgsmål i forhold til måden vi videregiver vores digitale ejendele og spor.

Digitale spor

Med vores stadigt større tilstedeværelse i cyberspace og brug af digitale medier efterlader vi mennesker os for første gang i historien, store mængder personlige data gemt på computere, usb nøgler, hardiske, internettet osv, når vi går bort - oftest usorteret data som kan virke utilnærmelig og næsten paralyserende på andre end brugeren selv. Dette skaber en lang række nye spørgsmål af både, praktisk og etisk-moralsk karakter. Hvordan skal de data vi efterlader os være tilgængelige og for hvem? Hvordan skal data kunne bruges? Hvem ejer dem? Og hvad med al det digitale "skrald" man efterlader sig?

Problemformulering

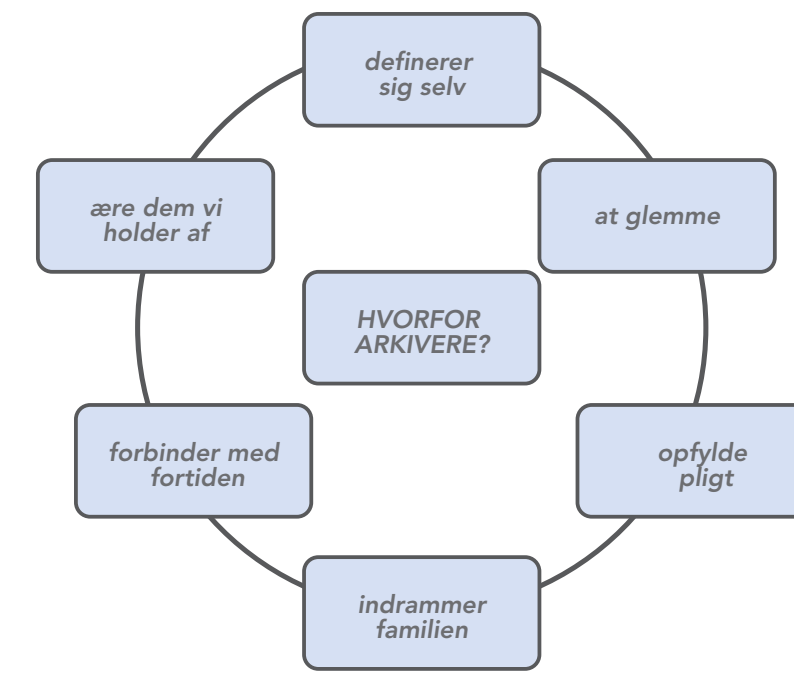
Hvordan kan vi i et designforslag skabe et teknologisk/digitalt produkt der potentielt kan overleve sin bruger og blive et arvestykke. Og hvordan kan vi i den forbindelse rejse spørgsmålet om, hvad der evt. skal ske med vores digitale arvegods?

Thanatosensitivitet

Thanatosensitivitet er et begreb der opererer med at integrere det faktum at vi alle skal dø, i digital teknologi. Hvordan skal vores computer, mobiltelefon, facebookside osv forholde sig til dette gennem sit design? Det er et spørgsmål som kun bliver mere relevant for hver dag der går...

Planlagt forældelse

Til dato har det gængs paradigme ubetinget været at man har planlagt forældelsen af elektroniske objekter. Et eksempel på dette kunne være mobiltelefonen - som på sin vis er en stærkt personlig ting, der potentielt kunne være arvemateriale. Men det er de færreste brugere som har en mobiltelefon længere end et par år. Dette fordrer naturligvis ikke at disse potentielt kunne blive arvemateriale. Men indholdet på telefonen, synes for de fleste interessant - og på den måde kan tale om en en skarp opdeling af medie og data...



Arvegods

Det fysiske aspekt i de objekter vi er forbundet med følelsesmæssigt er fundamentalt for vores oplevelser med og af disse. Men hvorfor bliver vi knyttet til disse objekter? Det er der naturligvis flere grunde til - Kirk og Sellen udtrykker det det bla. således[]: "Sentimentale objekter kan vække og symbolisere vigtige steder, tidspunkter, ting, mennesker og oplevelser og det er igennem denne proces de får deres værdi". Videre siger de "I essensen af et arvet fysisk objekt, ligger i dets beskaffenhed at andre mennesker har haft det i hænderne og brugt det" - i den forbindelse kan det sommetider også være gennem brugen af et arvet objekt, at man ihukommer en afdød. Dette er, lidt generelt sagt, en kvalitet som digitale objekter mangler endnu - måske på grund af deres klare tendens til hurtigt at blive forældede og som fysisk objekt ikke at indeholde patina og historie.

Digitalt arvegods...

I den digitale verden er der en tendens til at ophobe enorme mængder af data. Der er ikke den store forskel rent fysisk på om en harddisk indeholder 250gb eller 3000gb. Man kan sige vi er fremmedgjorte over for mængderne af data som brugere. Vi skal jo i stadig mindre grad forholde os til hvor meget de filer vi gemmer fylder, da der bliver stadig mere plads på vores lagerenheder. Det skaber nye udfordringer i sorteringen af data når vi dør. Hvad skal vores efterkommere stille op med alle de harddiske, usb nøgler, cd'ere, for slet ikke at tale om alle de data vi har lagret på internettet? Hvordan sorterer man det trivielle fra det væsentlige?



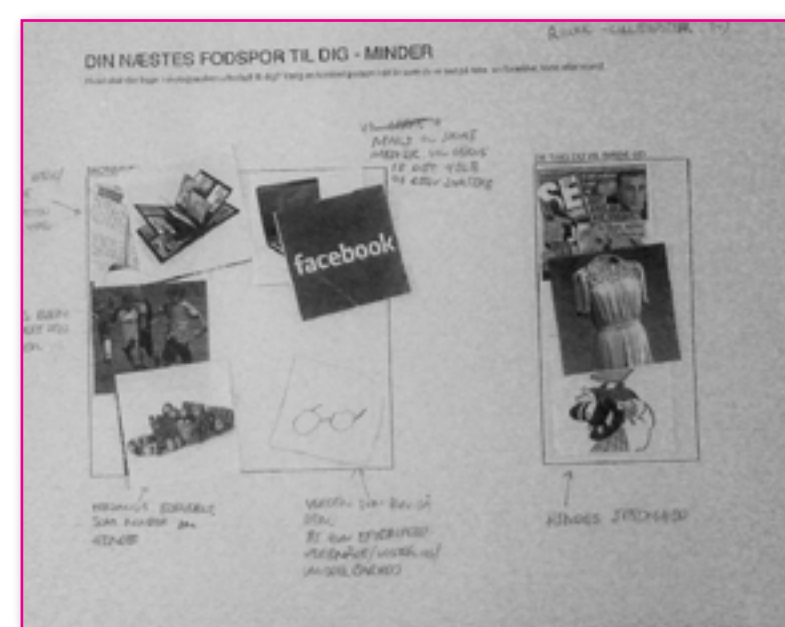
PROCES

Analyse



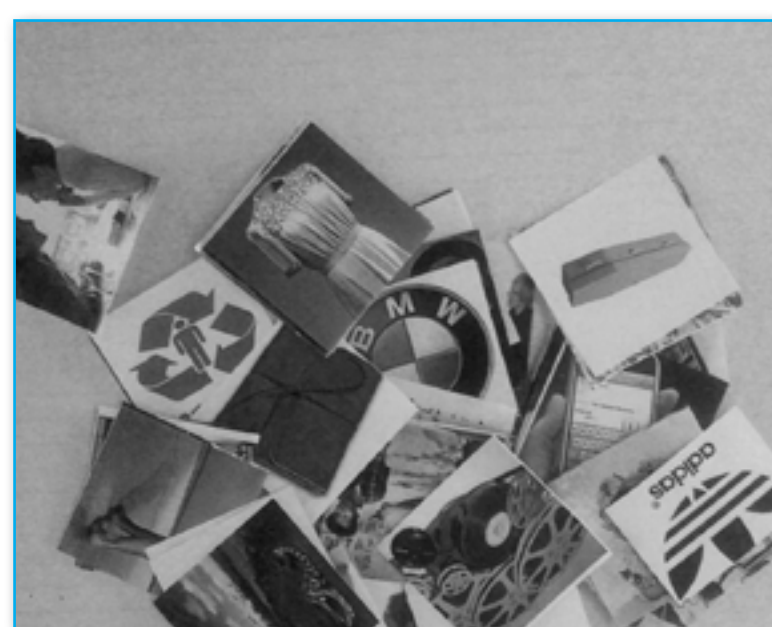
Start med dybtgående analyse og afgrænsning af område.

Arbejdsbog I



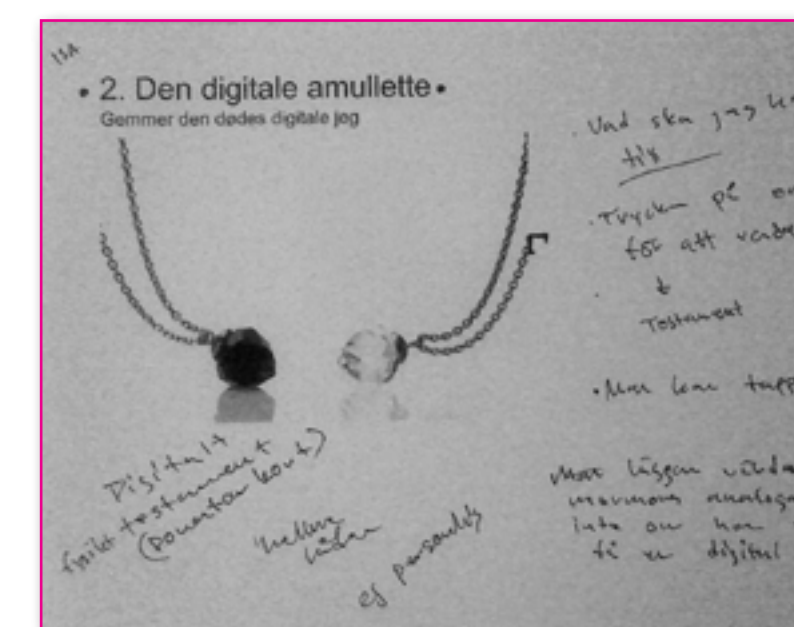
Gennem bruger interviews med arbejdsbøgerne undersøgte holdninger til digitale spor.

Refleksioner



Efter analyse af arbejdsbog I skabes fire koncepter med forskellige abstraktionsniveauer.

Arbejdsbog II



Koncepter præsenteres i arbejdsbog II og blev videre modelleret i samråd med respondenterne

Nya koncept



Problemer, muligheder og ønsker anvendes som grundlag for at udvikle et koncept, der ville være til grund for den første prototype.

Prototyp I



I dette første koncept arbejdedes med at skabe fysiske og analoge objekter, der tjente som en digital nøgle.

Brugerskitsering I



Ved brugerskitsering I, undersøgte vi brugernes reaktioner og i forhold til prototypen.

Reflektioner



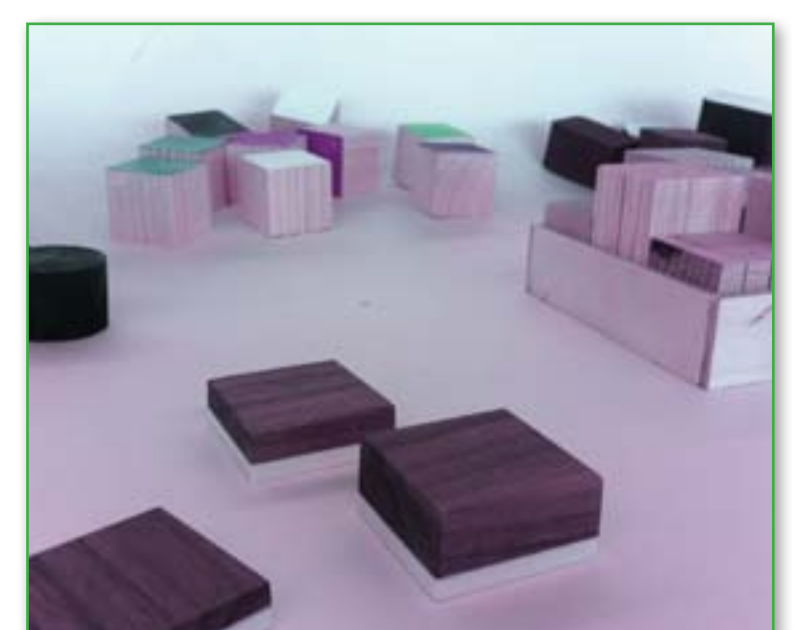
Her begyndte vi så småt at få et grundlag for et interface på grundlag af feedback fra de første brugere og begyndte at skitsere

Brugerskitsering II



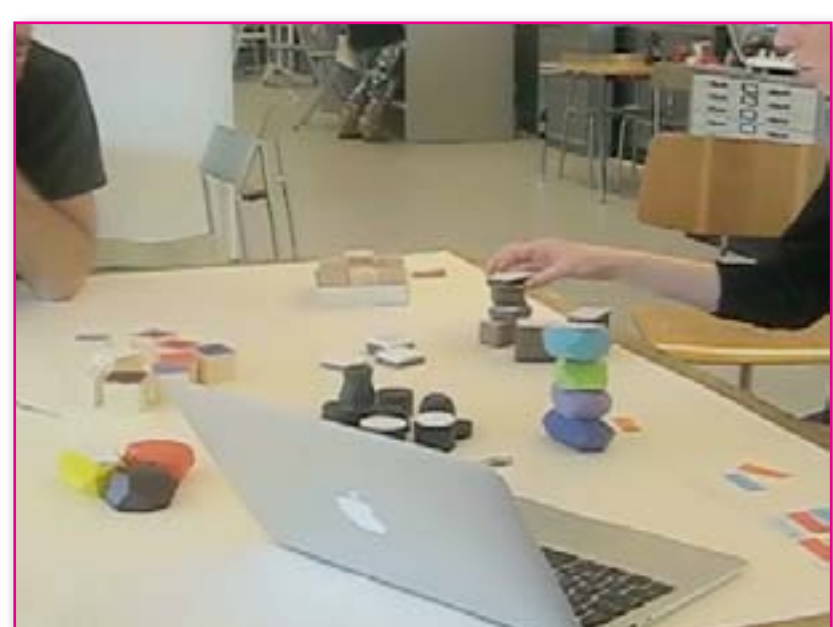
Ved at møde brugeren i hjemmet, undersøgte vi, hvordan vores koncept kunne fungere i hverdagen.

Prototype II



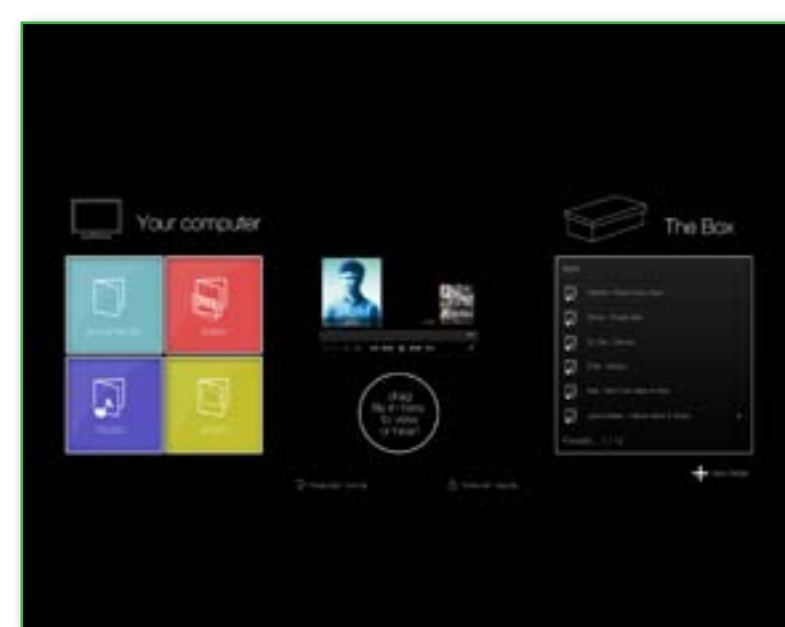
Vi udviklede og afprøvede andre og nye former til konceptet.

Brugerskitsering III



I den sidste undersøgelse lægges større vægt på materiale og den taktile oplevelse af prototypen.

TUI



På grundlag af vores undersøgelser begyndte vi at udvikle et interface

TUI -udvikling



Vi så at vores prototypen blev for statisk og begyndte udvikle et "tangibile user interface" (TUI).

Konceptudvikling



Vi tog et skridt tilbage i processen for at indkorporere "TUI" i vores koncept.

Endelig prototype



Den endelige prototype og et nyt koncept bliver til...