

MINNEN LYCKA DRÖMMAR

prototypen

KU-projekt 2004

Marie-Louise Gustafsson och Anita Ylipää

Medverkande

Andrej Håkansson, idéutvecklare inom interaktiva medier.

Andrej Håkansson har medverkat med såväl teoretiska tankegångar kring tjänstens funktion och innehåll, utvecklingen av dessa samt utvecklingen av det interaktiva mediet och skapandet av den associativa databasen. Andrej är också medskribent av denna rapport.

Sammanfattning

År 2003 påbörjade vi, Marie Louise Gustafsson och Anita Ylipää ett projekt som gick under namnet ”MINNEN LYCKA DRÖMMAR *själens ergonomi och den emotionella metodiken*”. Vi utvecklade då en idé där människors positiva berättelser, uppsamlade genom intervjuer, skulle vidareföredlas till designers och andra kreativa yrkesgrupper som en inspirerande information. Syftet med att välja ett positivt tema var att vi tycker att så många intryck i dagens samhälle är negativa och att ett projekts utgångspunkt ofta är ett problem. En annan viktig anledning var att vi ville förmedla en positiv känsla och göra detta i flera led. Hos människor vi intervjuade, hos oss själva som mottagare vid intervjutillfället samt till en designer. Detta skulle då, förhoppningsvis, kunna generera att denna positiva input skulle synas i de produkter designern formger och som möter konsumenten, som ett positivt kretslopp. Ett annat argument för tematiken var att en positiv emotion kan fungera förlösande i arbetsprocessen. Vår ambition var då att intervjumaterialet även skulle ha en informativ dimension, att människors personliga berättelser om lyckliga minnen, glädje i vardagen samt framtidsdrömmar skulle berätta mycket om människors önskningar och vad de värderar högt.

I denna rapport beskriver vi en utveckling av ovan beskrivna intention. En utveckling mot en WEB tjänst som vi vill ska fungera som en positiv inspirationskälla. Den positiva intentionen är kvar som en huvudingrediens (i form av människors berättelser) och vi tar även till vara och uppmärksammar den kreativa spänning som uppstår mellan två bilder och människors behov av att hitta en mening mellan dessa. Vår förhoppning är att användare av tjänsten i och med mötet mellan en positiv berättelse samt ljud och bildcollage hittar en egen positiv upplevelse/historia. Resultatet av 2004 års version av MINNEN LYCKA DRÖMMAR är en interaktiv prototyp som via en associationsdatabas förmedlar den positiva intentionen samt den kreativa spänningen i form av associationer kring berättelser, ljud, bild och collage.

Innehållsförteckning

<u>Medverkande</u>	<u>1</u>
<u>Sammanfattning</u>	<u>2</u>
<u>Innehållsförteckning</u>	<u>3</u>
<u>1.Inledning</u>	<u>4</u>
1.1 Bakgrund	5
1.2 Vad är tjänsten?	6
1.3 Syfte	7
1.4 Avgränsning	7
<u>2.Metod</u>	<u>9</u>
2.1 Intervju	9
2.2 Reflektion av intervju	10
2.3 Utveckling av verktyg för tjänsten	11
2.4 Test av verktygsskiss	13
2.5 Testpersoners reflektioner	13
2.6 Slutsats test	15
2.7 Summering av metod	15
2.8 Slutsats samt praktisk beskrivning av verktyget	16
<u>3.Prototyp</u>	<u>17</u>
3.1 Beskrivning av prototyp	17
<u>4.Slutsats</u>	<u>20</u>
4.1 Vidare arbete	20
4.2 Slutsats	20
<u>Kontakta oss</u>	<u>21</u>

1.Inledning

Kort om tidigare arbete kring ”banken”

2003 påbörjade vi, Marie-Louise Gustafsson och Anita Ylipää ett projekt som då gick under namnet, ”Bortom fint och fult, själens ergonomi och den emotionella metodiken”.

Vi ansökte med detta projekt om KU pengar från Konstfack, vilket vi också fick, 50 000 kr.

Denna första del av vårt projekt blev ett slags pilotprojekt där vi gjorde en analys av vårt syfte med projektet samt målsättningen. Hur det skulle genomföras samt vad vi önskade uppnå. Vi valde att fokusera vårt projekt på människors positiva minnen, vardagliga lycka/glädje samt framtidsdrömmar och bytte också därigenom namn på projektet till:

MINNEN LYCKA DRÖMMAR *själens ergonomi och den emotionella metodiken*. Varför vi valde detta tema samt hela den ursprungliga intentionen med den positiva WEB tjänsten ”Banken” finns beskrivet i vår rapport från 2003.

I detta pilotprojekt gjorde vi fyra intervjuer med det temat, ”Minnen Lycka Drömmar”, vi påbörjade också tankegången att kunna samla intervjumaterialet i en bank och låta andra ta del av materialet via denna bank. Ett antal tester genomfördes på hur detta skulle kunna ske. Vår primära målgrupp var designers och andra kreativa yrkesgrupper.

År 2004 fick vi glädjande nog ytterligare ett projektbidrag av KU-nämnden, denna gång tilldelades vi 100 000 kr. Vi tog vid där del ett av projektet slutade. Inför denna del (del 2) av projektet har vi fokuserat på att utveckla själva tjänsten, ”banken” samt samla in mer material för denna. Under denna andra del av projektet har vi fokuserat endast på uppbyggnaden av banken, samlat in mer intervjumaterial samt tittat på form, funktion och gränssnitt för banken.

1.1 Bakgrund

Vi har en glad nyhet, ett positivt inspirationsverktyg där associationer ger oväntad form till dina egna tankar och idéer. Vi vill förmedla nya erfarenheter till dig att använda i din arbetsprocess. Erfarenheterna skapas ur en kombination av människors positiva berättelser och miljöer i form av ljud och bilder i collageform.

I varje projekt vi jobbar med, kan vara ett designprojekt eller något annat så kommer vi alltid till en punkt när det känns uteslagningsvärt. Vi fastnar, tänker samma tankar om och om igen och blir trötta till döden på oss själva. Vi bläddrar i samma tidningar, letar där vi brukar leta efter något nytt men det finns inte där, vi har fastnat i våra egna idéer och handlingsmönster. Det enda vi då vill göra är att stoppa huvudet i en centrifug för att skaka om i rejält i skallen och frigöra våra tankar.

Scenario:

Carina ska formge en visp i samarbete med Vispfirman. Carinas ambitionsnivå är hög, hon vill att vispen ska särskilja sig från andra vispar, det vill också Vispfirman. Hon ska nu komma upp med fem olika idéer som hon ska presentera om ett par dagar.

Ja, första vispen kom ju rätt lätt, andra också men sedan börjar det kännas trögt, hon krystar fram en tredje också men börjar känna sig rejält uttråkad och tom. Visp, visp, visp, hon har sett hundratals vispar och det är svårt att glömma dem, Vispfirman vill ju ha något nytt. Helt plötsligt känns det dessutom som att varenda visp hon skissar på liknar allt hon gjort senaste året. Visparna är faktiskt väldigt lika både soffan, taklampan, häftapparaten och presentartiklarna för Carlsberg tycker hon. GAAH, hon blir TOKIG. –Jag borde faktiskt diska tänker hon, kan inte koncentrera mig när det är rörigt omkring mig. Hon gör det. –Borde jag inte sätta upp de där klädhängarna, de har ju legat ett tag, tänker hon. Hon gör det. –Nu jäklar MÅSTE jag fortsätta, men jag behöver lite energi, en liten godsak, och kaffe. Hon går ner och köper en dammsugare, och så går hon bara in en sväng i bokhandeln,

och så bara en sväng in och köper nya trosor, -jag behöver faktiskt verkligen nya trosor.

Det är faktiskt inte så lätt att välja heller. (Paniken växer i bakhuvudet.)

Inget av det Carina har gjort nu hjälper henne. Det är förstås bra att komma i väg lite, resa sig från stolen, men inget av det hon gör upplevs av henne själv som vare sig positivt eller konstruktivt.

I ett annat scenario kan vi tänka oss att Carina, när hon sitter där med sin prestationsångest går in på webbtjänsten XXX. Carina vet att detta är en kravlös tjänst, det handlar om att släppa taget och tillåta sig att fritt associera kring de intryck hon möter. Hon styr men blir ändå hela tiden överraskad över det hennes val leder fram till. Vispen finns kvar i bakhuvudet men de nya positiva associationerna som tjänsten framkallar hos Carina kan hon ta med sig till sitt vispproblem. Carina blir gladare, leken och associationerna har fått in henne på nya tankebanor och gör att hon känner sig lättare till sinnes. Efter att ha lämnat tjänsten XXX känner hon lust till att skissa fram nya idéer. Hon känner sig uppfriskad och avslappnad.

1.2 Bakgrund: Vad är tjänsten?

1. Tjänsten bygger på två pelare/teorier (*se sidan 6*), den ena är att tematiken bygger på ett glädjeperspektiv att förmedla en inspirationskälla ur en positiv vinkel när så många intryck vi idag får är negativa. Den andra är den kreativa spänning som uppstår mellan två bilder och människors behov av mening. När man betraktar två bredvid varandra fristående bilder föds ett behov att se ett samband mellan dessa. Man försöker hitta en mening och för att göra det skapar man en historia. Detta behov är grunden som det här verktyget, i alla dess faser, försöker stimulera.

2. Intentionen är att förmedla glädje och ge inspiration, En emotion är dock något som sällan kan förklaras, den måste upplevas. I vår metod uppmuntras därför betraktaren att

själv skapa sig en egen koppling mellan två fristående bilder; där den ena är en glädjefylld berättelse ur en intervju och den andra är en positiv dynamiskt skapad miljö bestående av bilder och ljud.

3. Grundintentionen med tjänsten är att förmedla en positiv känsla. Tanken med att använda ett positivt känslomaterial kommer ur att vi förespråkar att detta bör ha en plats i arbetsprocessen. Material har vi samlat genom att göra ett antal intervjuer på temat: Positiva minnen, lycka/glädje och framtidsdrömmar.

1.3 Syfte

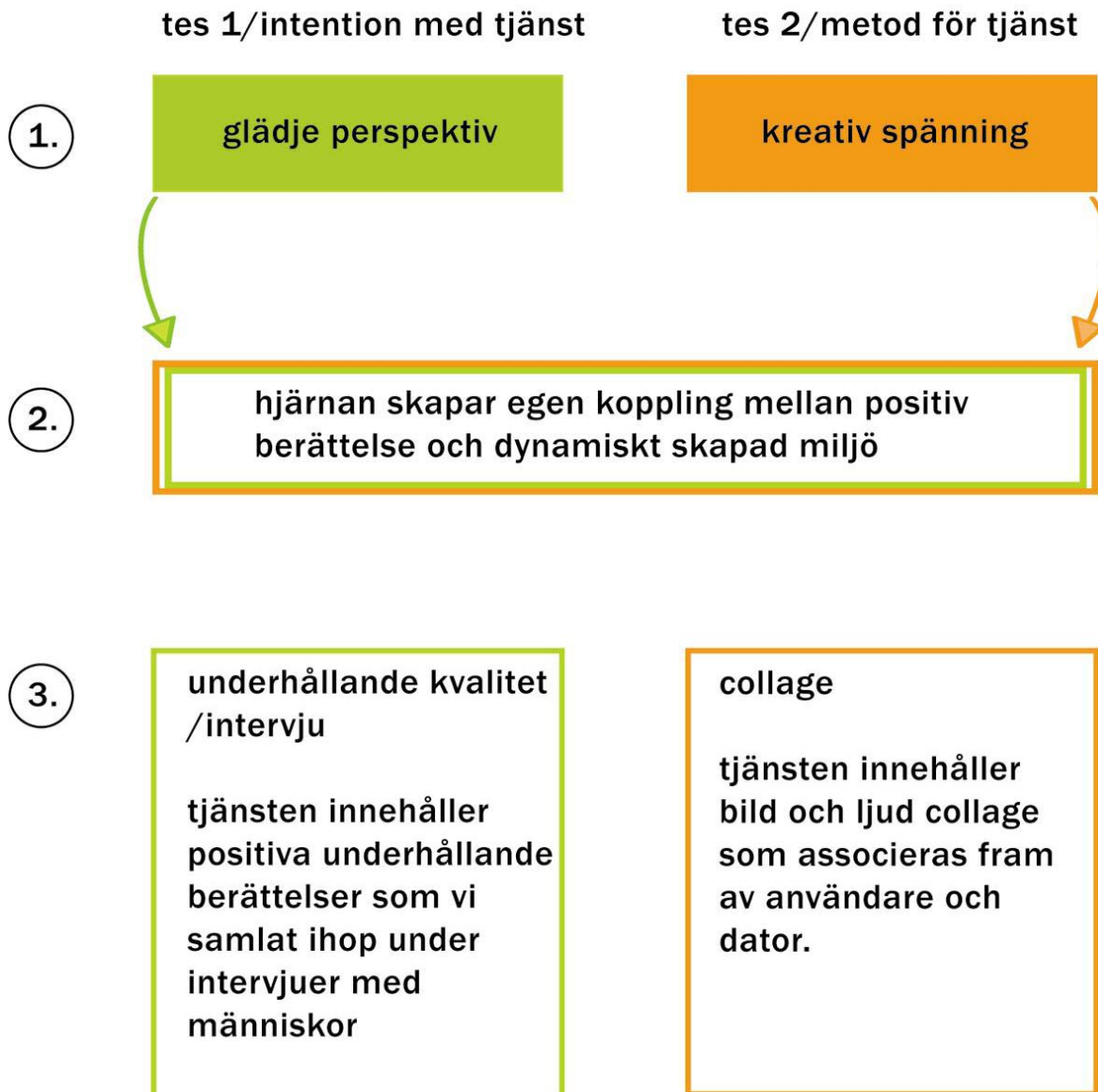
Syftet är att skapa en prototyp av ett verktyg för att utforska associationer i en emotionellt positiv kontext.

1,4 Avgränsning

Vi ska inte göra fler än tio intervjuer, detta är vad tiden medger för att hinna behandla materialet eftersom fokus ska ligga på att utveckla tjänsten. Vår ambition är inte att göra en färdig produkt i detta stadium, eftersom, tiden inte medger de tester som krävs för att utveckla den till slut.

.

VERKTYG



2. Metod

I detta kapitel förklarar vi hur vi gått till väga under projektet. Vi behandlar intervjuer, reflektioner av intervjuarbete, utveckling av prototypen, test av prototyp, praktiskt om prototypen.

2.1 intervju

För att samla material till banken har vi gjort intervjuer med totalt femton personer, fyra personer under första delen av vårt projekt 2003, samt 11 personer under denna del. Innan intervjun har informanterna fått tre frågeställningar att fundera kring inför intervjutillfället. Själva intervjun har skett på ställen som informanten själv har valt för att han/hon ska känna sig trygg och bekväm. Intervjun har skett under avslappnade former där vi samtalat kring frågeställningarna. Informantens berättelse har dock varit i centrum under intervjun. Vi har tagit upp ljudet på alla intervjuer och filmat 14 av de 15 mötena.

Tre av intervjuerna är gjorda i Växjö och 12 är gjorda i Stockholm och förorter till Stockholm. Vi eftersträfvade en större geografisk spridning av informanterna men tiden medgav inte detta. Detta ser vi i dagsläget heller inte som något betydelsefullt för den prototyp vi skapat. Informanterna skiljer sig i ursprung, ålder och livssituation. Vi är inte beroende av en demagogisk spridning eftersom vi inte ska dra några slutsatser av intervjuerna, de är inte gjorda i ett undersökande syfte.

För att hitta våra informanter tog vi kontakt med olika organisationer exempelvis: Studieförbundet i Växjö, Afrosvenskarnas riksförbund, Synskadades riksförbund, Hjälpmedelsinstitutet och Svenska kyrkan i Sundbyberg. Till skillnad från vårt förra arbete (*minne, lycka, drömmar 2003*) där vi medvetet valde ålder och kön, intervjuade vi denna gång personer som ställde upp oberoende av kön och ålder.

Vi har medvetet valt 14 människor vi inte har en personlig relation till samt en person vi har en personlig relation till. Valet av att inte ha en personlig relation med informanterna beror på att vi vill komma till mötet utan att vara alltför färgade av förkunskaper om personen som kan påverka samtalet. Vi tror också att en person som vi känner kan betrakta alltför mycket som underförstått samt att ett mer vänskapligt samtal kan generera slapphet, att samtalet förlorar i skärpa.

Under arbetets gång har vi iakttagit att positiva berättelser och dess kvalitet har betydelse för tjänstens faktiska uppbyggnad och form. Vi valde därför att göra en testintervju med en person vi har en personlig relation till, detta för att undersöka om berättelsen blev annorlunda vid ett mer avslappnat förhållande. Vi bad särskilt informanten vid detta tillfälle att förmedla sina berättelser med en början och ett slut för att de på ett bättre sätt skulle bli användbara för prototypen.

Vid denna test kom vi fram till att ett visst urval, det vill säga människor som berättar med inlevelse, kan vara önskvärt. Vi kanske också bör kalla informanten för en berättare i stället. Vi bör förbereda informanten på att han/hon ska berätta en historia från början till slut. Utvecklingen av arbetet har varit svårt att förutse men när vi ser hur tjänsten utvecklats så är kvalitativa intervjuer, i form av samtal svåra att använda. Nu efterfrågar vi mer sammanhållna positiva berättelser ur informantens/berättarens liv.

2.2 Reflektion intervju

För att materialet ska fungera för vårt syfte bör intervjumaterialet i sig själv vara intressant och kunna stå på egna ben, det ska förmedla en inspirerande berättelse. Om en historia berättas på ett oengagerat sätt så förmedlas känslan sämre. Intervjuerna ska gärna ha en underhållande kvalitet. Det är viktigt att lyssnaren behåller sitt intresse för historien.

Tidigare i projektet har vi inte lagt stor vikt vid *hur* historierna berättas utan snarare *vad* som sagts. Under skapandet av prototypen, genom diskussioner och tester har vi dock kommit fram till att vårt material inte riktigt håller måttet. Klippen blir för korta och fragmentariska eftersom intervjuerna fungerat som ett samtal där vi kommer in och kommenterar och ställer frågor. Personernas berättelser svarar ofta på en fråga vilket gör att de sällan har någon riktig början.

2.3 Utveckling av verktyg för tjänst

När intervjuerna genomförts gick vi igenom allt filmat material och valde subjektivt ut klipp som höll måttet för en positiv historia alternativt förmedlar en positiv känsla.

Nu togs också in en tredje person i vårt projekt. Eftersom den interaktiva tjänsten skulle utvecklas så sökte vi upp en person med kunskap om interaktiva och digitala medier. Vi fick tag på Andrej Håkansson, idéutvecklare inom interaktiva medier.

Parallellt med genomgången av filmarbetet började vi i samarbete med Andrej att skissa på form, innehåll och funktion för tjänsten. Vi diskuterade och brainstormade runt interface, ett sammanhang för berättelserna att finnas i. Beslutet att det skulle bli en WEB tjänst togs också nu.

Vi definierade att kärnan i tjänsten ska vara att den ska förmedla en positiv känsla. Detta är intentionen, mottagandet är subjektivt från användare till användare. För att förmedla denna positiva känsla behövdes ett material kring själva intervjun för att förstärka denna. Vi behövde också ett gränssnitt för att hitta till olika berättelse.

Tidigare i projektet (2003) har vi diskuterat om man till exempel ska söka via givna kategorier, vi har dock inte tyckt att detta varit önskvärt eftersom vi inte vill kategorisera materialet, vare sig demagogiskt eller på andra sätt. Vi tittade också på den kortfilm vi (*i*

samarbete med Lena Nordström, konstnär) gjorde för KU-veckans utställning, januari 2004 och såg att illustrationer till intervjuerna skapade ett intressant och mer känslöförmedlande intryck.

Under brainstorming, diskussioner och visualiseringstester kom vi fram till att miljöer i collageform skulle kunna fungera som en illustration till berättelserna. I och med detta såg vi också möjligheten i detta dynamiska och förändringsbara material. Vi började också diskutera vad som händer om man placerar historien i olika miljöer. Att olika miljöer till samma berättelse skapar nya betydelser och associationer.

För att illustrera de positiva berättelserna har vi valt att använda collage, det är tekniskt ganska enkelt att sätta ihop dem och innehållet har ett högt associativt och illustrativt värde. Det är en form som medger oväntade bildkombinationer vilket stimulerar betraktarens förmåga att skapa egna berättelser. På samma sätt, genom att lägga till miljö- och stämningsljud , ökar vi upplevelsedjupet av vårt intervjumaterial.

Det vi nu kommit fram till är att historien är i centrum, den ska illustreras av collage. Associationer och betydelseförändringar är önskvärda för att skapa en tredje bild, användarens egen association.

Vi började efter denna slutsats, schematiskt skissa på hur tjänsten rent praktiskt skulle kunna fungera. I och med att vi tagit beslut om att användarens egna associationer var önskvärda, skulle tjänsten kunna förmedla dessa tillfällen. Gärna kontinuerligt under hela den tid som användaren är i kontakt med tjänsten. Vi ansåg det också önskvärt att tjänsten skulle bestå av flera steg, en väg som man går vidare på istället för att hela tiden gå fram och tillbaka mellan en början och ett slut. Man skall dock kunna avsluta användandet när man så önskar. Vi ville också att användaren skulle delge oss och sätta ord på sina

associationer. Användaren får därigenom med sig dessa ord för att eventuellt kunna använda dem i sitt arbete samt vår databas fylls på med associationer.

2.4 Test av verktygsskiss

Vi tog fram en digital, enkel, verktygsskiss av tjänsten. Verktgsskissen innehöll en första sida där tre valbara bilder visades, valen gjordes via upp och ner knappar på sidans vänstra nedre kant. Den innehöll vidare bildcollage som var kopplade till bildvalen, dessa tonades fram och förändrades inför varje användning, fyra sorters illustrerande ljud samt två berättelser i form av den filmade informanten. Samt en sista sida med plats för användaren att skriva ner fyra ord associationer.

Vi bad tre personer (alla med kreativa yrken) att testa verktygsskissen. Inför testet ombads de föreställa sig att tjänsten var ett inspirationsredskap som de skulle använda sig av i sin arbetsprocess. Personerna valde först fritt ut tre bilder på den första sidan, för att sedan gå vidare i interfacet, de fick spontant tala om vad de såg och hur de reagerade på vad de såg. Efter att de testat det ett antal gånger fick de tala om hur de upplevt detta samt om upplevelsen kan vara användbar i deras arbete.

2.5 Testpersoners reflektioner

Användaren läste spontant ihop de tre första bildvalen, antingen i kronologisk ordning eller för att de passade ihop utseendemässigt eller betydelsemässigt, de skapade gärna en för de meningsfull komposition av bilderna. Alla försökte klicka på bilderna i stället för på knapparna och uttryckte en stark önskan om att kunna göra detta.

Vidare vid mötet av collage och berättelse beskrevs upplevelsen: positiv, spännande, fantasieggande, överraskande och konstigt var ord som användes. Alla sa också att de blev nyfikna på vad de skulle få se. Nackdelen var att det blev så många intryck att det var svårt att fokusera på enskilda saker, upplevelse av såväl collage som berättelsefilm blev

därigenom mindre enligt testpersonerna, att berättelsen var kort gjorde också att stunden med materialet upplevdes som väl kort.

Att associera med ord till det de sett uppfattades på olika sätt, någon tyckte att det var jobbigt att skriva i den känslöstämningen personen hamnat i, men tyckte sedan att det var intressant att få med sig dessa associationer. En tyckte att orden kunde användas som inspirationsord att jobba vidare med i sitt eget arbete. Någon annan fick en känsla av att det krävdes en prestation, att det fanns något slags rätt svar. Att skriva ner fyra ord tyckte alla var för mycket, tre ord upplevdes som möjligt att associera fram. Alla längtade efter ett tredje steg, att gå tillbaka till utgångspunkten och välja bland samma bilder kändes lite snopet.

I och med denna verktygsskiss bara innehöll två berättelser så fick testpersonerna se varje intervju två gånger men med olika collagemiljöer, de tyckte alla att berättelsens innehåll och associationerna förändrades i och med att kontexten blev annorlunda.

Två av tre upplevde tjänsten som en kravlös lek. En knasig och konstig sida, de hade aldrig sett något liknande förr. En av tre trodde att en prestation var önskvärd och ville ha en tydligare belöning för sin prestation.

Alla tre kunde se tjänstens funktion i ett arbetssammanhang. De tyckte att helheten var inspirerande och ibland förvirrande. Förvirringen och känslan av bristande logik upplevdes av två av de tre som något positivt. En av tre ville se en tydligare koppling mellan bildval och film/collage.

2.6 Slutsats test

Testerna svarade väl ut mot hur vi hoppats att tjänsten skulle uppfattas. Testpersonernas tolkade, i stort sett, tjänstens funktion i överensstämmelse med den intention vi har med den. Efter dessa tester uppstod för oss en ny diskussion vilket resulterade i att istället för att testa denna skissprototyp på fler så ville vi modifiera den.

Testerna visade att användarna upplevde att tjänsten var rörig, det blev för många olika intryck vilket medförde att det var svårt att fokusera på vare sig historia eller collage. Vi har därför valt att, i prototypen vi visar nu, ta bort filmsekvensen med de intervjuade och endast presentera berättelsen som ljud. I prototypen kommer användaren att skriva ner tre associations ord. Interfacet ska ha klickbara bilder istället för att valet sker på knappar i en menyrad.

2.7 Summering av metod

- o Vi definierade att kärnan i tjänsten ska vara att den ska förmedla en positiv känsla.
- o Det ska vara en WEB tjänst.
- o Berättelsen är i centrum, den ska illustreras av collage.
- o Associationer och betydelseförändringar är önskvärda för att skapa en tredje bild, användarens egen association.
- o Vi efterfrågar sammanhållna positiva berättelser ur informantens/berättarens liv.
- o Intervjuerna ska gärna ha en underhållande kvalitet.
- o Tjänstens gränssnitt skall bestå av flera steg,
- o Filmsekvensen med de intervjuade tas bort och berättelsen presenteras som ljud.
- o Användaren skall associera fram tre ord.

2.8 Slutsats samt praktiskt beskrivning av verktyget

Datorn agerar i det här verktyget som en associationspartner. Den associerar kring de bilder användaren väljer och genererar en miljö med tillhörande berättelse. Dess associationsförmåga är grundad på en databas med människors tidigare associationer, kopplingar emellan ord och bilder, bilder och bilder samt bilder och ljud. Genom att låta datorn "associera" kan en oväntad men ändå meningsfull miljö skapas. Vidare försöker vi fånga upp en del associationer som användaren gjorde under användandet och återföra dem till databasen.

Våra ambitioner:

...är att tjänsten skall inbjuda till association utan att vara förvirrande.

... är att det ska vara tydligt att användaren styr.

... är att det ska vara tydligt att det finns en mening med allt som verktyget genererar och att det inte är baserat på slump.

I prototypen kommer dessa ambitioner möjligen inte att vara helt uppfyllda men för en eventuell slutprodukt kommer vi att jobba för att förfina dessa grundläggande viktiga intryck. Vi ser det som att verktyget fortfarande utvecklas, vi måste testa om de filmade berättelserna ska finnas med, ibland, eller alltid. Tjänstens grafiska form kräver också mer arbete. Vi är medvetna om ovanstående inklusive tjänstens funktion kräver mer förfining och fler tester för att uppfylla vårt syfte.

3.Prototyp

I detta kapitel presenterar vi prototypen av verktyget. Detta bygger på ovanstående beskrivning av ”tjänsten”.

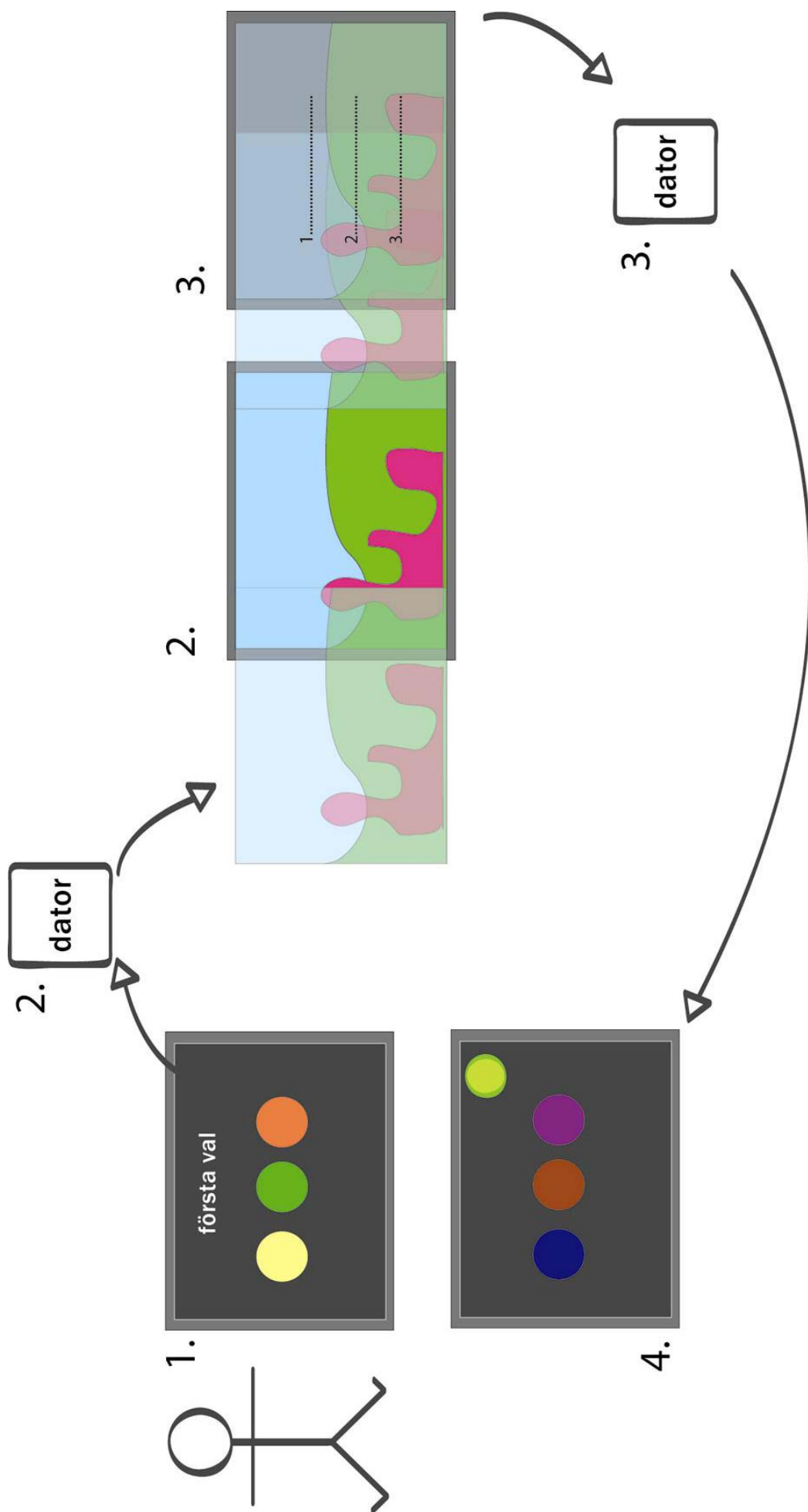
3.1 Beskrivning av prototyp

1. Det första som möter användaren är en valsituation där en möjlighet finns att välja tre bilder ur tre bildbanker. I den processen utmanas användaren att själv skapa en egen mening, en historia, kring de bilder han/hon väljer.
2. Datorn associerar med dessa bilder som utgångspunkt och skapar ett audiovisuellt collage i vilket en historia spelas upp. Förhoppningen är att den genererade historien upplevs som inspirerande men också användaren försöker göra en koppling till sin egen historia – valet av de tre bilderna.
3. När historien är slut tonas collagemiljön ner och vi ber användaren att fritt associera fram tre ord. Dessa ord läggs till i databasen och kopplas ihop med den historia som har spelats upp. Samtidigt ger dessa tre ord datorn inspiration att skapa tre nya bildbanker att välja tre nya bilder ifrån.
4. Vad användaren nu får se är en liknande valsituation som han/hon först gjorde, men med en tillagd bild av datorn. För varje ny valsituation som användaren erbjuds lämnas ett spår av de tidigare valen, som en tidslinje/historia. Hur detta spår exakt kommer att se ut är ännu ej helt fastslaget.

Naturligtvis är användarens upplevelse av tjänsten mycket beroende på kvalitén i det visade materialet. Så väl ljudkvalitet som bildkvalitet och sättet det sammanfogas. Detta bör vi lägga ner mycket tid på för en slutlig produkt.

I ett framtida scenario kommer det att vara möjligt för användaren att spara bilder, miljöer och historier i associationskedjan. Detta kommer att se ut och fungera som ett slags mind map. I och med att datorns associationsdatabas ständigt förändras är sannolikheten liten att man upplever samma miljö och historia två gånger.

Presentationen av den första prototypen av vår tjänst ser vi mycket som ett test. Hur kommer nya användare att respondera på materialet, fungerar det som vi hoppas?



4.Slutsats

4.1 Vidare arbete

Under utställningen kommer ytterligare tester av tjänsten att göras. Vi hoppas hitta ekonomi för att utveckla prototypen mot en färdig produkt och utveckla den med hjälp av testernas utfall. Vi önskar även testa prototypen på studenter i form av workshops. Inför en färdig produkt bör formen, tekniken och materialinsamlandet förfinas och utvecklas.

4.2 Slutsats

Syftet i vårt projekt del 2 var att skapa en prototyp av ett verktyg för att utforska associationer i en emotionellt positiv kontext.

Slutsats efter presentation, utställning samt tester av prototypen

Vårt KU projekt presenterades och ställdes ut vecka 50 på Konstfack. Inför presentationen tog vi beslutet att lägga fokus på själva tjänsten och dess prototyp för att generera en diskussion om denna. Detta var också den önskan vi hade att få ut av detta första möte mellan prototypen och en publik som också skulle kunna vara tjänstens målgrupp.

Mottagandet under presentationen var blandat. Flera verkade ha svårt att förstå vad tjänsten egentligen var, de vill ha en tydligare förpackning av den. Andra synpunkter var att denna typ av inspiration snarare skulle förstöra konstnären/designerns egen inspiration än att hjälpa den. Det verkade också som att många i publiken inte ansåg sig ha behov av denna tjänst. Denna inställning får vi förstås respektera och beakta, men att konstnärer/designers skulle ha en outsärlig ström av inspiration hela tiden är något som vi med våra erfarenheter inte riktigt tror på. Att tala om att behöva hjälp med detta kanske är alltför känsligt för en person med ett kreativt yrke. Vi kan väl ändå konstatera att många i publiken hade svårt att ta till sig denna vår tjänst men vi uppskattar deras ifrågasättande.

I publiken fanns också några som kunde se en faktisk nytta med tjänsten som ett redskap att använda vid olika stadier i en idéutveckling/designprocess. Vi förstod också att någon saknade mer utrymme för de intervjuades berättelser i tjänsten. De upplevde det som att dessa har fått en betydligt mindre roll och betydelse än de haft tidigare i vårt projekt. Vår slutsats efter bemötandet är att vår produkt kräver en tydligare presentation för att få ett rättvist bemötande. Vi förstår också att paketeringen är viktig för den målgrupp som vi tidigare benämnt vara designers. Samt att denna målgrupp bör fortsätta att diskuteras.

Vi gjorde också ett tiotal tester under utställningen på Konstfack. Vi konstaterade att miljön och tillfället inte var det ultimata för en rättvisande test. Personerna kunde inte sitta nog ostört och tjänsten kräver mer tid för en användare att sätta sig in i och förstå den. Presentationen av tjänsten var heller inte nog tydlig, användarna blev osäkra på vad som förväntades av dem. De som vi bad delta i testen fick sätta sig ner och använda den utifrån den information som fanns tillgänglig. Vi svarade dock på de frågor de hade kring användandet och prototypen.



Utdrag ur tester:

Viktor, industridesigner: Testade tjänsten fyra-fem gånger.

Kommentarer: Vill att datorn ska vara en hjälp att bolla idéer. Den ska ta reda på hans problem och fungera lite som en psykolog. I slutet ska men få ett kvitto eller en mindmap, en tolkning av hur han tänkte. Tjänsten hjälper honom att strukturera associationer.

Tomas, konstnär: Testade fyra-fem gånger.

Kommentarer: Tyckte det var intressant att välja bilder i det första valet. Kul! Frågade om man får något i slutet och vad som är meningen med tjänsten.

Anne, journalist: Testade sex-sju gånger.

Kommentar: Kände sig omtumlad, känns som att hon varit inne i ett resemagasin. Gillar collagebilderna de är fantasifulla och inspirerande, kanske för att bilderna är från andra länder. Gjorde första valet på sin intuition och accepterade att hon inte förstod. Ansåg att det var bra att gå på sin intuition. Hon tyckte att det var konstigt att inte se personerna som berättar. Hon undrar om personen och berättelsen har med bildcollaget att göra.

Astrid, konstnär: Testade tjänsten fyra gånger.

Kommentar: Hon tyckte att det var märkliga bilder i det första valet. Hon tyckte att det var starka intryck och att hon klev in i *vår* personliga värld, inte en allmängiltig värld. Hon ifrågasatte menybilderna, varför ser det ut som det gör? Hon ansåg det vara för lite kontrast mellan bilderna.

Leif, konstnär: Testade ett flertal gånger, Leif var även närvarande under presentationen av projektet.

Kommentar: ”Jag tror att mina val och tankar i viss mån genererade mer av vad jag skrev/valde in i programmet. Genereringen tog vara på vissa av aspekterna av mina val. Innan jag testade det hela var jag kritisk till grundtanken, att programmet kunde generera glädje. Jag tror att en tydligare vara behövs, däremot kan det generera glädje om man går in med den intentionen från början. Vilket faktiskt uppstod när jag väl gjorde försöket! Kanske handlade det mer om mitt tillstånd?”

Teo, industridesigner, professor: Testade tjänsten cirka fyra-fem gånger. Teo var även närvarande under presentationen av projektet.

Kommentar: Tänkte på ett designproblem när han satte sig vid tjänsten, en webbsida som han ville ha en viss tyngd i. Valde sådana bilder och tyckte också att dessa associationer levererades. Tyckte dock inte att berättelsen i sig gav något för hans syfte. (Han fick en historia om kor och tyckte i och för sig att kor representerar tyngd.) Han var positiv till funktionen och det den kan leverera. Såg det hela även som en rent layoutmässig inspiration. Han vill kunna spara de steg han gått igenom som en Mindmap.

Patrik, musikproducent: Testade tjänsten ca fem gånger.

Kommentar: Ville kunna spara något efter. Vill se människan som berättar, vill att förståelsen av människan ska förstärkas. Fick inga kopplingar mellan bild och berättelse. Han tycker inte att man kommer så långt, vill komma vidare i programmet.

Barbara, konstnär/designer, lärare på institutionen för textil:

Testade tjänsten ca tre gånger.

Kommentar: Fick associationer till resor, fick bilder i huvudet. Tjänsten är OK som inspirationsverktyg. Hon förstår industridesignkopplingen, att behovet av metodiska inspirationsverktyg finns där.

De lärdomar vi dragit efter utställning/presentation är att själva förpackningen av tjänsten är viktig, vad är detta? Till vad ska det användas? Att det krävs att användaren sätter sig in i och använder tjänsten några gånger för att kunna ta till sig den är tydligt. Det blev också tydligt att berättelserna kom i skymundan för bildcollagen. Där är många visuella intryck som användaren hade fullt upp med att förstå och tolka. Vi står även inför ett beslut om hur mycket plats informanter och berättelser bör ha.

Slutligen vill vi fortsätta med att utveckla tjänsten som vi tror kan bli ett fungerande verktyg med huvudingredienserna positivt budskap och människors berättelser.

Kontakta oss:

Anita Ylipää

Industridesigner MFA

MAIL: anita@yli.se

MOB: 070 604 03 41

Marie-Louise Gustafsson

Industri/produkt designer MA RCA

MAIL: info@marielouise.se

MOB: 070 492 28 58

Andrej Håkansson

Mail: me@andrej.se

MOB: 070 776 67 66