Aalborg Universitet

Mennesker og Arkitektur

At forstå brugeren

Tvedebrink, Tenna Doktor Olsen

Publication date:
2017

Link to publication from Aalborg University

Citation for published version (APA):
Tvedebrink, T. D. O. (2017). *Mennesker og Arkitektur: At forstå brugeren*. (s. 1-14). Arkitektur & Design (A&D Files). Department of Architecture and Design Working Paper Series Nr. 111

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from vbn.aau.dk on: May 12, 2024

Modulaktivitet 6

MENNESKER & ARKITEKTUR

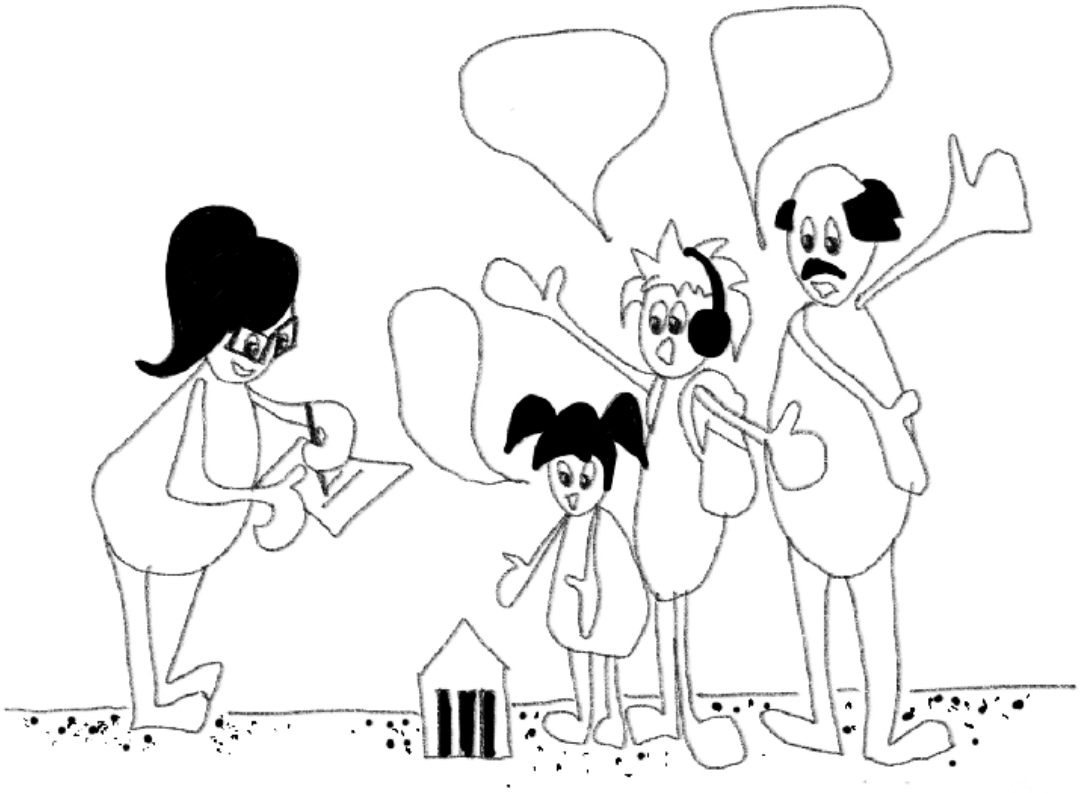
AT FORSTÅ BRUGEREN

AOD, BSc01, Efterår 2017

af

Tenna Doktor Olsen Tvedebrink

Adjunkt, Ph.d., Institut for Arkitektur, Design og Medieteknologi



AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Forside illustration: “Arkitekturens Brugere” af Tenna D.O. Tvedebrink, 2017

Modulaktivitet 6: “Mennesker & Arkitektur: at forstå brugeren”
Arkitektur & Design (AOD), BSc01
Første udgave - efterår 2017

Printet 2017 af Aalborg Universitet
Tenna Doktor Olsen Tvedebrink, Adjunkt, Ph.d.
Sektion for Arkitektur og Urban Design,
Institut for Arkitektur, Design og Medieteknologi,
Rendsburggade 14,
DK-9000 Aalborg

ISSN 1603-6204
Skriftserie: Arkitektur & Design (A&D Files),
Volume no. 111

© Aalborg Universitet

MENNESKER & ARKITEKTUR

I bogen 'Utzons Arv' af Matthiesen (2015:10) kan man læse at den danske arkitekt Jørn Utzon til sin søn har fortalt: *"Det var et stort ønske for min far, at mennesker skulle føle sig godt tilpas I de bygninger, han skabte. … De skulle helst være en inspirationskilde for mennesker. Han var på mange måder ikke særligt interesseret i, hvordan bygningerne så ud. Han var først og fremmest optaget af, hvad man lagde i dem. Hvordan man brugte dem. Han ville skabe levende bygninger for levende mennesker, som derved kunne lade sig inspirere til at få det bedste ud af livet. Bygningerne skulle fungere I dagligdagen og ikke fremstå som monumenter uden indre liv"*.

Men Utzon er ikke den eneste, der har beskæftiget sig med denne "menneskelige dimension" af arkitekturen. En af de første bøger jeg selv blev præsenteret for som helt ny arkitekt-ingeniørstuderende var Sten Eiler Rasmussens bog *'Om at opleve arkitektur'*. Her husker jeg selv mange år efter tydeligt de første sider, hvor han skriver: *"Arkitektur er en meget speciel brugskunst: den former rum, vi kan leve i, skaber den ydre ramme om vor tilværelse. Forskellen mellem skulptur og arkitektur er altså ikke, at den første arbejder med mere organiske former, den sidste med mere abstrakte. Selv den mest abstrakte skulptur begrænset af rent matematiske flader bliver ikke til arkitektur, den mangler noget afgørende:* ***brugshensynet****."* (Rasmussen, 1966:10). Og han fortsætter: *"Enhver kan forstå, at når man projekterer haver, er det afgørende, at regne med netop d**e** vækster, der kan gro under de givne forhold: En have kan formmæssigt være aldrig så smuk; hvis de planter, der er regnet med, ikke vil trives i den, er den alligevel en fiasko. Men også arkitekten arbejder med noget levende, noget der er vanskeligere at beregne end planter, nemlig mennesker. Hvis de ikke kan trives i hans hus, så kan det være så smukt det vil, uden liv bliver det et monstrum."* (Rasmussen, 1966:12).

I forbindelse hermed er især billedet af den danske konge på cyklen, for mig, utroligt sigende og jeg var dybt fascineret af Rasmussens (1966) argumenter om at mennesket – eller brugeren – var tæt forbundet, endda selve motivationen bag, arkitekturens form og udtryk. En anden kendt arkitekturteoretiker, som ofte er at finde på unge arkitekt-ingeniørstuderendes skrivebord, er Juhani Pallasmaa (2012), der med bogen *'The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses'* er nært beslægtede med Rasmussens (1966) fænomenologisk-sansebaserede tilgang til forståelsen og oplevelsen af arkitektur. Her diskuterer Pallasmaa (2012) blandt andet hvad arkitektonisk kvalitet er, samt hvordan vi som arkitekter/arkitekt-ingeniører sikre kvalitet i arbejdet med at forme arkitekturen? At mødet mellem arkitektur og menneske er en monogam, næsten sakral oplevelse – defineret ud fra én krops møde med ét værk. Samtidigt må jeg også indrømme, at jeg var (og stadigvæk er) en smule skuffet (eller måske mere forundret) over at både Rasmussen (1966) og Pallasmaa (2012) tilsyneladende ikke kommer dette spektakulære forhold mellem mennesket og arkitekturen nærmere i resten af deres bøger. For mig at se bliver de, på hver deres måde, i stedet mere fokuseret på den sanseligt-kropslige oplevelse af arkitekturen som geometrisk form og værk. Det var ligesom om at brugeren blev reduceret til enten øje, øre eller hånd. Dette blev yderligere forstærket af, at diverse arkitekturfotos i fagblade og fagbøger ofte fremstilledes *uden* mennesker. Uden livet, men som

spektakulære værker. Jeg savnede i denne tankegang de psykologiske, kulturelle og sociale aspekter, hvor brugerens oplevelse af arkitekturen og atmosfæren påvirkes af interaktionen og mødet med andre mennesker. Da det i store dele af den såkaldte 'hverdagsarkitektur' som børnerhaver, skoler, arbejdspladser, hospitaler, plejehjem, byrum og så videre trods alt sjældent forekommer, at vi er fuldstændig alene. Men også en forståelse for hvordan brugernes adfærd, aktiviteter og velbefindende er stærkt knyttet til arkitekturens fysiske udformning.

Den mere psykologiske og sociale vinkel med brugernes adfærd og aktiviteter, har dog især ægteparret Jan og Ingrid Gehl beskæftiget sig med. Allerede i 1971 udgav psykologen Ingrid Gehl således bogen 'Bo-miljø: SBI rapport 71', hvor hun fremhæver det paradoksale i at *"…love og bestemmelser for byggeri sikrer, at en række økonomiske og tekniske krav er tilgodeset. Men de menneskelige kvaliteter, et byggeri i velfærdssamfundet i dag må kunne opfylde, er ikke beskrevet, er ikke lovfæstet og er i alt for ringe grad opfyldt."* (Gehl 1971a:6). Ingrid Gehl (1971a:8) opstiller i sin bog en række bo-relevante psykologiske behov: kontakt, isolation, oplevelse, udfoldelse, leg, identifikation, strukturering og æstetik. Samt inddeler brugeren i en række aldersgrupper: 0-6, 7-14, 15-20, 21-44, 45-65 og 65+ år, da netop alderen og de forskellige fysiske, psykologiske og sociale udviklingstrin i relation til alderen har betydning for styrken af de forskellige bo-behov. Gehls (1971a) bo-behov går på tværs af byggeskala og beskæftiger sig både med byrum, bygning og interiør. Derimod er ægtemanden og arkitekten Jan Gehl med sin bog *'Livet mellem husene'* (1971b), udelukkende fokuseret på byrummet og byplanlægningsperspektivet. Her fremhæver han især kvaliteterne i at samle, integrere, invitere og inspirere byens brugere til at gå, stå, sidde, se, høre og tale sammen. At man som 'designer' af de offentlige rum grundigt overvejer hvordan man kan skabe fundamentet for liv, bevægelse og aktivitet frem for triste, kedelige og tomme offentlige rum. Han skriver: *"Livet mellem husene er et tilbud, der kan benyttes, en ekstra mulighed for at være sammen med andre… Måske går man fra tid til anden en tur ned af gaden. Måske lægger man vejen om ad hovedgaden på vej fra arbejde. Måske tager man en gang imellem hen til torvet…eller sætter sig på bænken ved indgangen…Måske går man på indkøb hver dag…Måske kigger man bare ud af vinduet…"* (Gehl 1971b:11).

At studere og forstå arkitektur handler, som I kan se af eksemplerne med Jørn Utzon, Steen Eiler Rasmussen, Juhani Pallasmaa, samt Jan og Ingrid Gehl, altså ikke kun om at kunne beskrive og analysere *oplevelsen* af et værks formmæssige-, funktionelle- og tekniske kvaliteter. Eller om at forstå oplevelsen af et givent sted og dets historiske, iboende kvaliteter. Det handler i høj grad også om *metodisk* at kunne sætte sig ind i *den menneskelige dimension*. At studere og forstå hvordan vi mennesker - som brugere - sanser, oplever og anvender arkitekturen i vores hverdag. Og, væsentligt, hvordan I som arkitekt-ingeniørstuderende systematisk kan begynde at indsamle viden om disse brugere, så I kan bruge det aktivt i jeres design- og formgivningsproces.

Den menneskelig dimension

At forstå mennesker (og dermed arkitekturens brugere) er dog en temmelig kompliceret sag. For det første er ingen mennesker ens. Ikke en gang enæggede tvillinger er nødvendigvis fuldstændig ens

hverken fysisk, psykologisk eller socialt. Alle mennesker er individer med forskellig baggrund, forskellige behov og forskellige præferencer. Dernæst peger en del nyere forskning på at menneskers trivsel afhænger af både nogle 'indre' (personlige) faktorer, samt nogle 'ydre' (omgivelsesmæssige) faktorer (Møller og Knudstrup 2008, Kandel et al. 2000). Som del heraf, den kropslige-biologiske sundhedstilstand, sanseapparatets fysiske opfattelsesevne, grov- og finmotoriske funktioner, kognitiv kapacitet, sociale forhold som familie, venner og andre relationer. Desuden kulturelle normer, værdier, traditioner og ritualer, samt fysiske miljømæssige omgivelser med lys, temperatur, klima og så videre. Menneskers trivsel og livskvalitet afhænger derfor af en bred vifte af forskellige faktorer, der alle i en eller anden form og tilsammen har betydning for det enkelte menneskes oplevelser, valg og adfærd.

Som fremtidig arkitekt-ingeniør, hvad enten du vælger at fokusere på den by- og landskabsmæssige skala med urban design, bygningsskalaen med arkitektur eller produkt- og serviceskalaen med industrielt design, har du sammen med bygherre, beslutningstagere, administratorer og fagfolk et stort ansvar for at sikre disse faktorer, og for at brugernes behov tilgodeses i dit designforslag. I arkitekturpraksis vil I se at sådanne brugerbehov ofte er direkte udtrykt gennem krav og specifikationer til en række funktioner i et såkaldt 'rumprogram' eller 'byggeprogram'. At udforme et rumprogram eller byggeprogram kan være en stor opgave i sig selv, og især ved store offentlige byggerier som hospitaler, plejehjem og lignende er der i dag et langt større fokus på brugerinddragelse, for netop at forstå brugerens behov, krav og ønsker langt bedre. I 2014 udformede den danske regering således en arkitekturpolitik, der skulle sikre større kvalitet i offentligt byggeri. Heriblandt større fokus på brugerinddragelse i planlægningen og de tidlige faser as designprocessen (Simonsen 2014:32). Men som påpeget af en række forskere er det desværre ikke altid er nok "bare" at spørge brugeren, om hvad de vil have og ønsker sig. De ved det ofte ikke. Det er svært at spå om fremtiden og forudsige hvad man har brug for om 5-10 år. Eller brugeren kan måske ikke formulerer det præcist nok og fokuserer på helt andre detaljer og elementer end du selv, som arkitekt-ingeniør og designer, ville (Stickdorn og Schneider 2011, Bechmann 2010).

Omvendt, har mange bygninger ofte et liv på flere hundrede år, måske med skiftende brugere og funktioner, samt at det heller slet ikke er sikkert at arkitekten, ingeniøren eller designeren ved bedst. Sidst men ikke mindst, så findes der formentlig ikke én universel "opskrift" på sammenhængen imellem de arkitektoniske omgivelser og et menneskes trivsel og livskvalitet, som entydigt kan udpege hvordan du som arkitekt-ingeniør skal forholde dig i din formgivning. At forstå brugeren, og studere forholdet mellem mennesker og arkitektur er derfor i høj grad en metodisk del af at arbejde med integreret design. Det kræver dels at I begynder at øve jer i systematisk at indsamle viden om brugeren, og øver jer i at anvende analysen af denne viden til at indleve jer i brugerens behov og adfærd. Men også at I lærer at bruge denne viden og *indlevelsesevne* fra analysefasen som et formgivningsparameter på lige fod med de mere tekniske og æstetiske overvejelser i jeres designproces. Så I på denne måde drager paralleller imellem analysefasen og designfasen. Og nu tænker du sikkert noget i stil med – *men hvordan gør jeg det så i praksis?*

At forstå brugeren

Du har formentlig nu allerede lært en masse om hvad uddannelsen Arkitektur & Design handler om. Som del heraf er du sikkert også allerede godt i gang med at bearbejde den problemstilling jeres semesterprojekt handler om. Sådan en bearbejdning kaldes også for jeres 'designproces', og den overordnede designproces udgør, som introduceret med teksten *'Arkitektur som Integreret Design'* af Knudstrup (2005) traditionelt en række sammenhængende faser. Først en fase med 1) Problemformulering, så 2) Analyse, 3) Skitsering, 4) Syntese, samt endeligt 5) Præsentation. På dette semester er I nu i fuld gang med at lære hvordan I teoretisk og metodisk arbejder med henholdsvis problemformulering, analyse, skitsering, syntese/ideudvikling og præsentation. Og som del af analysefasen er i blevet introduceret til hvordan vi arbejder med arkitektur som et formmæssigt, tekniske og æstetisk værk, et givent sted og en given historisk, kulturel og social kontekst ved hjælp af litteratur og feltstudier med videre. Dette lille notat giver i sammenhæng med kursusgang nr. 6 en grundlæggende introduktion til metoderne 'Persona', 'Scenarie/Storyboard' og 'Storytelling/Essay' som *eksempler* på praktiske redskaber til hvordan du, som arkitekt-ingeniør studerende kan begynde at arbejde med forståelsen af *brugeren* i den arkitektoniske formgivning. Senere på andre semestre i løbet af jeres studietid på Arkitektur og Design, vil I blive introduceret til mere dybdegående metoder og redskaber inden for brugerforståelse og brugerinddragelse i relation til de enkelte fagligheder Arkitektur, Industriel Design og Urban Design.

Persona, Scenarie og Storytelling

Måske kender du allerede begrebet 'Persona'? Det anvendes ofte i sammenhænge med mere kommercielle, marketing og forbrugerorienterede aktiviteter og fagligheder som Service Design, Etnografi, Antropologi, Sociologi, Forbrugervidenskab og Fremtidsforskning. **En persona er** grundlæggende en fiktiv, arketypisk brugerprofil, der repræsenterer en specifik gruppe brugere, der deler de samme interesser og værdier (Grudin og Pruitt 2002+2003, Stickdorn og Schneider 2011, Bechmann 2010, Nielsen 2002). Formålet med en 'persona' er, at de dels kan hjælpe designere/arkitekter til at forstå den enkelte bruger, som en individuel person med særlige personlige forhold, værdier, ønsker og adfærd fremfor som en del af et stort markedssegment. Men dels også at tænke på blandt andet en række komplicerede sociale aspekter som ellers ofte kan overses i de forskellige faser af designprocessen. Den væsentligste forskel imellem et 'brugersegment' som du måske kender det fra marketing og en 'persona' er således at segmenteringen ofte på baggrund af kvantitative studier opdeler personer i grupper efter demografiske forhold som alder, bopæl, etnicitet og lignende frem for mere socialt eller kulturelt værdibaserede aspekter og *brugeradfærd* med en persons individuelle ønsker, krav og behov. En persona baseres således i praksis ofte på en række empiriske forundersøgelser der udnytter kvalitative, etnografiske metoder som eksempelvis interview, observation/feltstudier, mapping, shadowing, walk-along og lignende, hvor man kan opnå en dybdegående og personlig forståelse (Stickdorn og Schneider 2011:178, Don og Petrick 2003:76). Men de kan også være resultatet af 'desktop-research' og brainstorm-sessioner (Bechmann 2010). En persona indeholder derfor typisk følgende nøgleoplysninger: navn; foto; demografiske karakteristika; livsstilsforhold; adfærdsmæssige karakteristika; ønsker, tanker og følelser omkring den specifikke design udfordring eller særbehov (Don og Petrick 2003, Bechmann 2010). Så selvom selve personaen er en konstrueret, fiktiv karakter, *kan* de være baseret på studier af virkelige personers behov, krav og ønsker. Baseret på en empati og dybere forståelse for den enkelte bruger, samt hvilke positive muligheder dette bringer med sig i designprocessens analyse- og ideudviklingsfaser (Grudin og Pruitt 2002, Stickdorn og Schneider 2011, Bechmann 2010). Formålet med at få dette flerdimensionelle

billede med de personlige-, værdiladede- og følelsesmæssige elementer tydeligere frem er, at det potentielt hjælper os med at huske og forstå brugeren bedre. Samt, at det hjælper os med at identificere og personificerer brugeroplevelsen af arkitekturen, ligesom i eksemplerne med Rasmussen (1966) og Pallasmaa (2012), i stedet for at standardiserer.

Et scenarie er, i forlængelse af en persona, en fiktiv beretning – en tænkt situation eller en fortælling – der viser eksempelvis hvordan en række hverdagshandlinger foregår over en given tid/forløb. Fortællingen kan være udtrykt i ord (skriftligt eller mundtligt) som et *essay*, eller i en serie af billeder/fotos/tegninger/video/moodboards som et *storyboard*. Scenarier kan altså laves og kommunikeres på mange forskellige måder. Vigtig at forstå er dog at ethvert scenarie foruden en række handlinger og en tidsperiode, foregår et specifikt sted og involverer en person(a) eller flere person(a)er med interaktioner, følelser, tanker og oplevelser (Grundin og Pruitt 2002, Stickdorn og Schneider 2011, Bechmann 2010). Formålet med et scenarie er at hjælpe med at ”forstå” brugeren via en visuel og nuanceret beskrivelse. At analysere, samle og kommunikere viden om brugerens oplevelser, men også til at fremprovokere diskussioner og overvejelser omkring problemer, udfordringer og mulige løsningsforslag (Stickdorn og Schneider 2011). I kan altså bruge sådanne fiktive scenarier, storyboards og essays, i forlængelse af arbejdet med en persona, til at definere og fokusere ikke bare de kontekstuelle og faktuelle informationer indsamlet i analysefasen for ens projekt, men også til at begynde at opliste tanker og formodninger omkring de mere funktionelle, tekniske og æstetiske ”rammer” for det design eller den arkitektur I arbejder på i projektet, ud fra et brugerperspektiv (Kappel og Thomsen 2007, Grundin og Pruitt 2002, Stickdorn og Schneider 2011).

Storytelling – eller historiefortælling - er, i forlængelse af persona og i sammenhæng med scenariet, et redskab til at kommunikere informationer og tanker om brugerens liv, handlinger, oplevelser og følelser. Metoden er oprindeligt relateret til journalistik og teater, og kan udformes som korte beskrivende og fortællende tekster – eller såkaldte *essays* (Kappel og Thomsen 2007, Stickdorn og Schneider 2011). Pointen med at anvende storytelling sammen med persona og fremtidsscenarier er at netop den personificerede fortællerstil og spændingskurve kan hjælpe til at forstå de komplicerede sammenhænge og forskellige perspektiver meget bedre, fordi det generelt er nemmere at huske en god historie med et handlingsforløb end en masse fakta (Stickdorn og Schneider 2011, Bechmann 2010). Den personificerede fortælling skaber således ikke bare oplysning, men giver også oplevelse, empati og *indlevelse* i brugerens behov og krav. Pointen er, at de tre redskaber; persona, scenarier og storytelling, skal bruges sammen med det formål at give dels jer og en eventuelt modtager af jeres projekt en forståelse og fornemmelse af den planlagte kontekst og designets fremtidige anvendelse. Som en vigtig del heraf, en fornemmelse af de centrale oplevelser, stemninger, atmosfærer og følelser brugeren forventes at få. Tilsammen er det med til at definere den oplevede kvalitet af jeres design. De tre redskaber er således yderst relevante arbejdsmetoder at inddrage i forlængelse af de andre kontekstanalyser, skitsering og idegenereringsværktøjer i har fået introduceret, som skal hjælpe jer med at udvikle ideer, skabe associationer og visualisere jeres tanker omkring krav til netop jeres ’ARTNEST’ og dens funktioner og oplevelser.

Selvom redskaberne i høj grad er baseret på spekulationer omkring fremtiden – hvordan det skal være i modsætning til hvordan det allerede er, samt er baseret på jeres personlige estimeringer, forventninger og ideer, så handler metoden samtidig om at komme så tæt på - at der skabes realistiske og sammenhængende scenarier, der metodisk og systematisk skaber et bedre grundlag for at træffe de rette beslutninger for fremtiden (Stickdorn og Schneider 2011). I designprocessen kan dette bruges til at hjælpe jer med at forklare og udvikle ’rumprogrammet’ og det formmæssige ’hovedgreb’.

Et eksempel; ”En Kunstnerbolig”

I det nedenstående vil jeg gerne introducere jer til et eksempel på hvordan en gruppe arkitekt-ingeniørstuderende tidligere har prøvet at arbejde med sammenkoblingen af ’persona’, ’storytelling’ og ’scenario’ som redskaber til at skabe et overordnet koncept og et specifikt rumprogram. Samt dermed koble deres analyse- og formgivningsproces. Eksemplet er baseret på et hovedprojekt fra tredje semester. Det tager udgangspunkt i et konceptuelt design af en kunstnerbolig og en uddybende detaljering af badeværelset med tilhørende serie af vådrumsinteriør (Aagaard et al. 2003a, 2003b). Selve konceptet tager afsæt i en fiktiv mandlig brugerprofil (dog med inspiration i kunstneren Jean Michel Basquiat) og tanker om dennes eksperimentelle og ret karakterfulde kunstnerliv.

Og lad os starte med netop deres brugerprofil – eller hvad man også kan kalde en ’persona’. Her har de studerende valgt at præsentere brugerprofilen dels i en kort beskrivende tekst, og dels med et moodboard (se figur 1). Med teksten omkring brugerprofilen, beskriver de studerende blandt andet:

”Kunstneren er en impulsiv person, der bor alene og bruger det meste af sin tid på sin kunst. Han stiller høje krav til indretning og funktionalitet i boligen, og har kun det mest nødvendige interiør…….Her er atelieret et meget vigtigt rum... …Som kunstner færdes han i kunstnermiljøets jetset… …han lever sit liv mellem opture og nedture, hvor han henter inspiration i ekstremerne…” (Aagaard et al. 2003a:16)

”…i midten af 30’erne, der bor i Amsterdam, og som lever af sin kunst. …lever et heftigt natteliv, med damer og rusmidler. Det er ikke klassiske mærkevarer han omgiver sig med, men karakterfulde produkter, hvor brugen og materialet er en del af produktets rå udtryk. …danner en rå og industripræget, men alligevel stemningsfyldt, ramme omkring hans kunstneristiske udfoldelser. …penge er uden betydning. Produkterne han omgiver sig med er velvalgte og har affektionsværdi.” (Aagaard et al. 2003b:12)

Af ovenstående tekst- og på nedenstående moodboard (figur 1), ses det hvordan de studerendes overordnede tanker omkring brugerprofilens særlige personlighed kombineres med en række detaljerede informationer omkring dels demografi (alder, tilhørsforhold, civilstatus etc.), men også hverdagsaktiviteter, vaner, ritualer, stemninger, farver, lyde, følelser, materialer og indtryk omkring sociale relationer.

Figur 1. Moodboard (Aagard et al. 2003a:17)

Dernæst lad os så prøve at studere de studerendes tanker omkring brugerprofilens anvendelse af kunstnerboligen. I det følgende er præsenteret et uddrag af et essay de studerende præsenterer som introduktion til den ene af deres projektrapporter (Aagaard et al. 2003b:4-5):

"Enorme højder, en øredøvende larm, kulde, gysen. Forsvinder i mængden af vand. Lader mig rive med – føler kræfterne, materialerne… slapper af, føres væk af lyset…

Vender mig i sengen, kigger ud af vinduet, hvor vandet i havnen piskes op af regnen. Mærker en blød hånd på skulderen. Ryster den af og går ud på badeværelset, finder min skraber, tænder for vandet og barberer mig. Går ind under bruseren. Det vælter ned i hovedet på mig og banker trætheden ud af kroppen. Bliver stående i lang tid, læner mig op af halvmuren. Det mørke rum tynger, mens lyset og skyggerne bag glasvæggen befrier. Går ud i køkkenet, fornemmer hendes tilstedeværelse, tager maden med ned i atelieret. Begynder at arbejde.

Hører skridt, trappen der knirker. … to velklædte herrer kommer ned i atelieret. Deres blikke vandrer rundt i det store rum, hviler på mig og

kunsten. De stopper ved kjolen, jeg har malet på. De hvisker lidt sammen. Jeg ignorerer dem og maler videre. Endelig går de.

Hun kommer ned af trappen, og sætter sig i hjørnet ved pejsen. Ignorerer hende, imens hun sidder der. Hun går op. Roder rundt ude i køkkenet. Jeg smider mere maling på billedet, finder en spraydåse og sprayer et mønster. Det er ikke sådan, jeg vil have det. Skraber lidt. Inhalerer. Det klør og river i næsen, effekten er der med det samme…

Tager lidt sort maling, lader det danse over lærredet – spraydåsen får sit eget liv, fører hånden over lærredet, pulveriserer og nedbryder farverne. Skaber et sort hul, en ny dimension, et nyt univers, en verden af kunst. Forsvinder med malingen ind i væggen. Snurrer rundt. Rummet griber mig, fører mig op. Brudstykker af natten kommer tilbage. Hede kroppe, rødlige farver … duften af varme, sensualiteten, kroppen, huden.

Hun er gået i bad. Fornemmer hendes kontur. Mørke skygger dansende bag isen, diffust – et røgslør, der fortæller og alligevel skjuler. Jeg lader mig føre af skyggerne… bevægelserne… døser hen.

Går op i køkkenet og starter på at forberede maden. Kender rummet og redskaberne, arbejder med lukkede øjne, nyder de stimulerende dufte. Maden, materialerne, rummet, hende.

Mærker hendes blik, vender mig om, løfter hende op, presser hende ind mod muren.

Hendes veninde kommer op af trappen. Kigger koldt på hende, rejser mig og går i gang med at tilberede skaldyrene på panden. Ser deres farve skifte fra sort til rød. Tager maden med ind i sengen foran pejsen. Befinder mig i brændpunktet mellem ilden og isen, mærker spændingen, klimakset – sensualiteten. Pigerne ligger og snakker, imens de drikker champagne. Kan mærke varmen, betragter pigerne. Ser dem tage maden med fingrene og putte den i munden.

Går ud på toilettet, putter koldt vand i hovedet. Mærker et par hænder glide ned ad ryggen. Griber bagud og fanger hende. Løfter hende op på vasken. Hvad hedder hun egentlig? Kan ikke huske det, er ligeglad…

Jeg går ned i atelieret. Betragter billedet endnu en gang. Tilfreds? Stiller mig hen til vinduet. Kan høre de to ovenpå. Det er tusmørke udenfor, men lysene på den anden side af havnen skimtes gennem regnen. Små lysende blink, svævende i mørket, dragende og forførende.

Går op og ud under bruseren. Kan skimte de to i sengen. Ser dem rejse sig… Dansende skygger, bevægelse, is, smygende fornemmelser, huden, kødet, farverne, dampen, ilden, vandet, tyngden. Hengiver mig…”

Som I kan se af ovenstående eksempel, er det ikke nødvendigvis hverken i persona, moodboards eller essay, præcist defineret *hvordan* rummene i kunstnerboligen ser ud. Eller hvilket formmæssigt udtryk arkitekturen præcist har. Men vi begynder, som læsere af henholdsvis persona, essay og moodboard, at få et ret tydeligt indtryk af atmosfæren, af livet der foregår og af hvilke elementer, funktioner og rum der er essentielle for netop denne bruger i denne specifikke situation. Der er slået en stemning an, hvor kunstnerboligen fremstilles som et sensuelt sted med fokus på de kropsligt-sanselige oplevelser, kunst, mad, bad og erotik. Endnu mere væsentligt så begynder der at danne sig billeder i vores hoveder af *hvordan det kunne se ud* på grund af detaljerne omkring elementer som de fysiske genstande, materialer, aktiviteter, oplevelser, ritualer og følelser. Samt en større forståelse for hvilke sammenhænge der er imellem de forskellige elementer, funktioner og rum. Der begynder at tegne sig et *koncept*, eller en grundlæggende idé/hovedgreb for designets oplevede kvalitet. Omvendt, begynder der også at tegne sig ret tydelige indtryk af hvordan designet *ikke ser ud.* Vi kan altså også anvende redskaberne; persona, scenarier og storytelling/essay, til at *afgrænse opgaven.* Det er derfor vigtigt at prøve at være meget detaljere omkring antydninger af materialer, teksturer, dufte, lyde, bevægelser, tid, interaktioner, tanker og oplevelser for ens persona(er).

Men netop grænsen imellem det realistiske og det karikerede/ekstreme er svær. Hvornår er det realistisk nok uden at være for kedeligt og trivielt? Og hvornår er det så ekstremet at det bliver irrelevant for alle andre end denne ene bruger og dette ene snævre scenarie? Et argument for det stærkt karikerede er, at vi husker det ekstreme. Omvendt er et andet argument, at vi ikke behøver det ekstreme og stærkt karikerede fordi vi godt kan identificerer os med karaktererne hvis de er personlige nok og vi bliver introduceret godt nok (Grudin og Pruitt 2002).

Vigtige overvejelser til fremtiden

Som alle andre metoder, har anvendelsen af redskaberne; persona, scenarier og storytelling, altså både styrker og svagheder. ***En af styrkerne, set med arkitekt- og designøjne*, er** at de er fremragende kommunikative redskaber. Processen med at udvikle en persona og en række tilhørende fremtidsscenarier/storytelling kan altså hjælpe jer, som arkitekt-ingeniører og designere, til dels at træne både den visuelle og skriftlige kommunikation, men også til at kommunikere internt i projektgruppen i løbet af jeres designproces. Dels kan de tre redskaber hjælpe jer med at afklare og forventningsafstemme tanker og ideer omkring projektet, så I opnår en større fælles forståelse for projektets formål og arkitektoniske kvaliteter (Kappel og Thomsen 2007). De hjælper jer således til at give projektet retning og afgrænse projektrammen. Samtidig hjælper de tre redskaber, som nævnt tidligere, jer til at angribe designproblemet fra forskellige vinkler i overgangen imellem analyse og ideudviklingsfasen. Sidst, men ikke mindst, kan redskaberne anvendes til at formidle jeres ideer overfor eksterne parter – som en eventuel bygherre.

***En svaghed, set med mere videnskabelige øjne,* er** at redskaberne i høj grad også *kan* være fiktive og subjektivt formet af jeres forestillingsevner og fantasi. At det specifikke scenarie måske er for karikeret, snævert eller ekstremt til at være realistisk og relevant i fremtiden. Det kunne for eksempel være tilfældet med ovenstående eksempel af de studerende Aagaard et al. 2003. Men at arbejde med en persona, scenarier og storytelling behøver dog langt fra at være ren fiktion. Flere og flere forskere inden for den nævnte områder som Service Design, Urban Design og Forbrugervidenskab arbejder med hvordan etnografisk, brugerorienterede forskningsmetoder som interview, observation, mapping, walk-along, feltstudier, brugerinddragelse og co-creation med blandt andet fremtids workshops og rollespil kan anvendes til at indsamle empiriske data som baggrund for udformningen

af personaer, scenarier og storytelling (Grundin og Pruitt 2002, Stickdorn og Scheinder 2011, Bechmann 2010). Denne brugerorienterede tilgang er især populær hvor det er vigtigt at forstå hvilke værdier, følelser, oplevelser og identitet der kan være med til at gøre forskellen i valget af et produkt eller en service frem for en anden (Pine og Gilmore 1999). I relation hertil, argumenterer Beckmann (2010:144-145) for at: *"En markant forskel på mange designeres tilgang til analyse af kunder, segmenter og kundeadfærd, er deres fokus på den enkelte frem for gruppen. … Men … er data valide og hvordan kan man vide at de mennesker, man taler med, overhovedet siger sandheden? 20 personer bliver aldring en repræsentativ gruppe. Men det er trods alt 20 gange bedre end selv at "regne den ud hjemme ved skrivebordet". Nogle gange kan mere end hele sandheden komme fra én enkelt klarsynet kunde. … At gå ud i verden og møde de mennesker … At observere, hvad mennesker gør, hvordan de agerer, hvordan de indgår i relationer med andre, og hvordan de tænker samt, ikke mindst, forsøge at forstå, hvorfor de gør det."*

I forlængelse heraf, er det min påstand – eller måske snarer hypotese – at selv med denne brugerorienterede tilgang og endog inddragelsen af 'rigtige' bruger, vil der for arkitekt-ingeniøren og designeren altid være et nødvendigt lag af personlig indlevelse og subjektivitet som ikke kan kvantificeres og verificeres på traditionel vis. Selvfølgelig kan den dybe brugerforståelse være særlig relevant og nødvendig i arkitektens arbejdet med at forsøge at forstå komplicerede sociale og kulturelle forhold i relation til mere udsatte brugergrupper som ældre, børn, handicappede og syge når vi arbejder med offentligt byggeri, institutioner og hverdagens såkaldte 'velfærdsarkitektur'. Brugere der ofte kan have særlige eller mere individuelle behov og krav til deres omgivelser i forhold til de normer og standarder der findes i traditionelle byggestandarder og bygningsvejledninger. Samtidig må vi huske, at disse brugere måske ikke altid ved hvad de har behov for eller hvad de ønsker. Samt at de ofte slet ikke er trænet til at bringe disse tanker om ønsker og behov fra ide til konkret form med arkitektonisk kvalitet. For jer som arkitekt-ingeniører og fremtidige designere er det derfor vigtigt at huske, at brugerforståelse ikke kun handler om videnskab, men i høj grad også om *indlevelse* og evnen til at begynde at *sanse, føle og forestille sig* ligesom arkitekterne Steen Eiler Rasmussen, Juhani Pallasmaa og ikke mindst Jørn Utzon fremhævede med deres tanker og arbejde.

Men, som nævnt ovenfor, så vil I blive introduceret til nogle af disse metoder mere detaljeret på senere semestre i jeres uddannelse – og så er I selvfølgelig altid velkomne til selv at studere videre i litteraturen ☺

Så, nok for nu. Lad os så komme i gang – og rigtig god fornøjelse!

REFERENCER

Aagard, C., Frier, M., Hedegaard, A., Kristensen, K.M., Olsen, T.D., Petersen, M.D. (2003a). *Atelierbolig.* 3 semesterprojekt – del A, ”Boligen”, Civilingeniøruddannelsen i Arkitektur & Design, Aalborg Universitet. (ikke publiceret projektrapport)

Aagard, C., Frier, M., Hedegaard, A., Kristensen, K.M., Olsen, T.D., Petersen, M.D. (2003b). *6-sans.* 3 semesterprojekt – del B, ”Vandrummet”, Civilingeniøruddannelsen i Arkitektur & Design, Aalborg Universitet. (ikke publiceret projektrapport)

Bechmann, S. (2010). *Servicedesign.* DK, Århus: Academica.

Don, A. og Petrick, J. (2003). User Requirements. I: Laurel, B. (ed.). *Design Research: Methods and Perspectives.* Cambridge, Massechusetts: MIT Press, s.70-80.

Gehl, I. (1971a). *Bo-miljø: SBI-rapport 71.* DK: Statens Byggeforskningsinstitut, Teknisk Forlag.

Gehl, J. (1971b). *Livet mellem husene.* DK: Arkitektens Forlag, 6. udgave

Grudin, J. og Pruitt, J. (2002). *Personas, Participatory Design and Product Development: An Infrastructure for Engagement.* I: PSC 02 Proceedings from Participatory Design Conference, (Eds.) Binder, T., Gregory, J., Wagner, I. Malmö, Sweden. Tilgængelig på: http://rossy.ruc.dk/ojs/index.php/pdc/article/view/249 [Tilgået den: 03 August 2017]

Kappel, A. og Thomsen, B.D. (2007). *The Future Essay as a Design Tool.* International Conference on Engineering and Product Design Education, UK: North Umbria University, Newcastle Upon Tyne.

Kandel, E.R., Schwartz, J.H. & Jessell, T.M. (2000). *Principles of Neural Science.* New York: McGraw-Hill Companies.

Knudstrup, M.A. (2005). *Arkitektur som Integreret Design.* I: Pandoras Boks, Botin, L. og Phil, O. (Eds.). DK: Aalborg Universitetsforlag.

Mantan, A. og Newman, P. (2016). *Mennesker Først: Arkitekten Jan Gehl.* DK: Bogværket.

Matthiesen, S. (2015). *Utzons Arv.* DK: Gyldendal.

Møller, K. og Knudstrup, M.A. (2008). Indledning: Trivsel i plejeboligen. I: *Trivsel i plejeboligen: En antologi om trivselsfaktorer i plejeboliger.* (red.) Møller, K. og Knudstrup, M.A., 2008, Syddansk Universitetsforlag, s.9-16.

Nielsen, L. (2002). *From user to character – an investigation into user-descriptions in scenarios.* The HCI research group, Department of Informatics working paper-series.

Nielsen, L. (2013). *Personas – User Focused Design.* London: Springer.

Pallasmaa, J. (2005/2012). *The Eyes of the Skin.* UK: John Wiley & Sons.

Pine, B. J. og Gilmore, J. H. (1999). *Experience Economy – work is theatre and every business a stage.* USA: Harvard Business School Press.

Pruitt, J. og Grudin, J. (2003). *Personas: Practice and Theory.* In: DUX 03, Proceedings of the 2003 conference on Designing for user experiences. USA: ACM, pp. 1-15

Rasmussen, S.E. (1966/1997). *Om at opleve arkitektur.* DK: Fonden til Udgivelse af Arkitekturværker, Arkitektskolen i Aarhus, 2. udgave

Simonsen, G.K. (2014). Hvad med lovgivningen og kompetencer? *Arkitekten,* vol. 116, s. 32-33

Stickdorn, M. og Scheinder, J. (2011). *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases.* Amsterdam, NL: BIS Publishers.

Forslag til anden litteratur:

Brandt, E., Binder, T. og Sanders, B.N. (2013). *Tools and Techniques: ways to engage telling, making and enacting.* In: Routledge International Handbook of Participatory Design. Simonsen, J. og Robertson, T. (ed.), New York: Routledge, pp.145-181.

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation.* New York: Haper Collins Publishers.

Gehl, J. (2010). *Byer for Mennesker.* DK: Bogværket.

Gehl, J. og Svarre, B. (2013). *Byolivsstudier – studier af samspillet mellem byens form og byens liv.* DK: Bogværket.

Hvid, M. (2002). Fascinerende fortællinger. Århus: Center for Journalistik og Efteruddannelse

Jensen, Jutta Elisabeth. (2003). Scenarieteknik – en ny bibliotekarisk kompetence. Biblioteksspressen, 19

Jungk, R. and Müller, N. (1987). Future Workshops: How to create desirable futures, Institute of Social Inventions, London, UK.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value.* New York: Allworth Press + Design Management Institute.

Lucas, R. (2016). *Research Methods for Architecture.* UK, London: Laurence King Publishing.

Svendsen, S. A (2001). Futurist's Toolbox Performance and Innovation Unit, Copenhagen Institute for Futures Studies, Avaiable: http://www.publicfutures.dk/portfolio/a-futurists-toolbox [Accessed on 03 August 2017]