

Z



## Obligatorisk Opgave 1



Jeppé V. Jørgensen, Niels H. Pedersen & Simon Marxen

## Vision

Skrald er en underlig størrelse fordi skrald kan være alting. Alting bliver til skrald. Skrald er et resultat af liv, i særdeleshed det moderne storforbrugende menneskes liv. Derfor må storbyen, hvor mange mennesker lever på et begrænset areal, være karakteriseret af store mængder af skrald.

Deraf følgende spørgsmål:

- Hvad er en storby uden skrald?
- Kan man erstatte skrald?
- Hvilke værdier og kvaliteter har skrald?
- Skrald indeholder informationer, hvilke?

## Analyse af Stiftens LED-storskærm på banegårdspladsen

Skærmens formål er at videregive information og levere lokale, nationale og internationale nyheder og derigennem også reklamer til menneskerne på og omkring banegårdspladsen i Århus. Objektivt set er skærmen signifier, dvs den fysiske form og umiddelbare udtryk<sup>1</sup>, en LED-skærm som ikke er bygget til avanceret visualitet, men til animationer i farver. Den er en nyhedsportal. Den har som objekt, i samspil med dens placering, en stor visuel tiltrækningskraft og man undgår sjældent at sende den et blik når man færdes i området.

Man kan altså se skærmen som en service, som stiftens leverer til gavn for borgerne, men samtidig har den bibetydning i dens udtryk. Subjektivt set er betydningen, meningen og ideen bag skærmen, hvilke man betegner som signified<sup>2</sup>, udtrykt i forskellige aspekter af skærmens formål:

Den er tændt 24 timer i døgnet, hvilket giver et indtryk af at der altid er liv, og dynamik omkring avisen, den er der altid for modtageren. Derudover understreger det også avisens potentiale og seriøsitet.

Skærmen er placeret, lige over indgangen til organisationen, så man kan se den fra strøget og helt hen til rådhuset, dvs. den spænder over et stort synligt areal, hvilket giver en stor rummelighed og et indtryk af autoritet. Derfor har vi animeret et billede af stiftens uden skærm, således man kan se forskellen.

Skærmen har et fald ud mod banegården, hvilket giver et indtryk af at den kigger ned på en - holder øje - men samtidig er den også lettere at se, selv hvis man står lige ved siden af den.

Igennem de ovennævnte udtryk formår Stiftstidende, via skærmen at give et indtryk af at de er en vigtig del af byen. Ved at have en skærm skaber stiftens et tættere, direkte, forhold til byen, hvilket er oplagt for en avis der altid har proklameret sig selv som "Byens Avis".

---

<sup>1</sup> Practising of looking; Sturken & Cartwright side 25

<sup>2</sup> Practising of looking; Sturken & Cartwright side 25



### Analyse af skrald

Som ovennævnt i vores vision, kan skrald tage alle former og farver, da skrald kan være alting, og alting bliver til skrald på et tidspunkt. Derfor kan skrald repræsentere alting der har været konsumeret og skal nedbrydes eller genbruges i dens respektive cyklus. Objektiv set, ”signifier”, indgår skrald i flere processer, fra det er konsumeret, til det bliver smidt ud, til det bliver nedbrudt eller genbrugt på lossepladsen. Det er et affaldsprodukt der skal bortskaffes. Banegården var præget af stor renlighed, da vi besøgte området fredag middag. Der var sågar oprydningsfolk der tømte skraldespande<sup>3</sup>.

Men hvis man reflekterer over skralds udtryk, skrald som ”signified”, kan man drage en større mening til genstanden. I og med skrald kan indtage alle former og farver, må den semiotisk set, kunne give mange forskellige udtryk. Man må dog antage at et system, i det her tilfælde byen, har en tradition og en social tilgang til skrald, som i høj grad præger antagelsen af dette. Socialt set, er skrald et affaldsprodukt, der skal bortskaffes, men kunstnere har i perioder, eksperimenteret med skralds udtryk, jvf. dadaisme og Warhols udtryk om menneskets storkonsumering, i særdeleshed i vesten. Med udgangspunkt i skrald som produkt af menneskets storkonsumering, er skrald også socialt set, et kendetegn på liv, ligeså vel som den er et udtryk for noget der skal bortskaffes. Man kan så spørge sig selv hvad en storby er uden skrald og de værdier der ligger heri? Skrald ligger i forlængelse af det moderne menneskes liv, og er et udtryk for at mennesket lever. Rent kulturelt og socialt går Århus gennem en stor udvikling pga. den økonomiske fremgang der har været i Danmark. Dette har resulteret i en ”pæn” by, der er karakteriseret af ny arkitektur ved åen og strøget, samt flere kommende projekter omkring havnen, Katrinebjerg og Mølleparken. Ligeledes også overskud til at have arbejdskraft til at varetage den store arbejdsbyrde der ligger i at holde byen pæn og ren. Der er en ubalance mellem den moderne metropol, der er fyldt med liv, men samtidig uden et udtryk for det moderne menneskes liv. Byen bliver mere livløs og kedelig. Derfor er skralds vigtigste udtryk, hvis man ser bort fra lugt, sundhed osv, at den beskriver liv. Der er mange informationer i skrald. Den har tidligere været skabt til at have et bestemt udtryk til forbrugeren, derfor er der en linje

---

<sup>3</sup> Se billede af skraldespandenes lokalitet nedenfor.

tilbage til det menneske der vælger at konsumere netop dette produkt. På den måde kendetegner skrald det enkelte menneskes liv, i et område hvor der er mange mennesker.

Man kan altså sige at skrald har følgende kvaliteter og udtryk:

- Skrald kan give utallige udtryk, da det kan være alt.
- Skrald udtrykker liv.
- Skrald indeholder information om forbrugeren.



## Fokuspunkter

Dialog mellem materiale og en selv, to communicate with oneself, skitser giver feed back til hvordan man ellers kunne gøre noget.

Vi har udvalgt 3 fokuspunkter, dvs. steder i vores nu-scenarie, hvor der er mulighed for forandring og hvor der er en design problematik. Scenariet giver mulighed for at konkretisere problemstillingen og den giver "feed back", som Löwgren & Stoltserman formulerer det: "to communicate with oneself"<sup>4</sup>. Den information inspirerer til en forandringsmulighed, som vi beskæftiger os med sidst i opgaven. Et scenarie har visse karakteristika<sup>5</sup> som vi uddyber inden vi konkretiserer vores fokuspunkter. Scenariet udspilles på banegårdspladsen, hvor Burger King ligger, og hvor busser og andre transportmidler bevæger sig gennem, dvs. scenariets "setting". "Agenterne", Franz og de omkringværende personer, har en række mål over tiden i scenariet. Franz skal spise

<sup>4</sup> Löwgren & Stoltserman side 28

<sup>5</sup> John M. Carroll; Five Reasons for Scenario-Based Design

en burger, skrive sms, nå en bus og have tyve minutter til at gå, mens han befinder sig på pladsen.

Herunder beskriver vi de "actions" og "events", de ting aktørerne gør og de ting der ændrer sig over tiden, for senere at kunne specificere et "plot", en alternativ løsning på vores design-problem og udbygge vores vision.

### **Skrald, et problem?**

Det at der er placeret så mange skraldespande i området<sup>6</sup> er logisk nok, et udtryk for at Århus skal være en ren by. Eftersom der ligger skrald i hjørner og mange andre steder end i skraldespandene på banegårdspladsen, må man se det som en interessekonflikt. Denne konflikt illustreres i billede syv og otte i vores scenarie.

I billede syv bemærkes det at de omkring stående personer ikke udviser interesse for at skraldet blev smidt på jorden. Det kan diskuteres hvorvidt personerne kan se skraldet eller ser hændelsen, men Franz bliver aldrig konfronteret med at han smider skrald på jorden på et senere tidspunkt i scenariet. Det illustrerer den bevidste eller ubevidste accept der er omkring skraldet.

I billede otte bemærker man at en forbigående viser interesse for episoden, og ud fra hans ansigtsudtryk forstås det at, han ikke finder episoden tilfredsstillende. Han mangler dog et incitament til at vise hans holdning, og går derfor videre.

Derfor kan det diskuteres hvorvidt skrald er et problem. Det er det ikke for alle, og tingene fungerer i princippet som de skal. Hvis man ser Franz mål som at komme af med hans skrald, har han succes og som vi kommer ind på senere bliver der jævnlige gjort rent på pladsen, hvilket kan legalisere Franz handling og give en mere afslappet holdning til problemstillingen. Det skal dog tilføjes at hvis der bare er én der føler at skrald er et problem på pladsen, vil der være en konflikt, en problemstilling.

### **Mål og handling**

Der er uoverensstemmelse mellem målet at smide skrald ud, og handlingen hvor Franz rammer ved siden af. Banegårdspladsen er et knudepunkt i Århus, hvor Franz, som så mange andre mennesker, er nødsaget til at opholde sig under ventetid på offentlig transport. Derudover er det også et areal hvor man ofte bevæger sig igennem pga. dets beliggenhed. Derfor sker der en naturlig ophobning af mennesker, der giver grobund for de mange reklamer på bygninger og busser. Alt dette medvirker til en helt speciel atmosfære omkring banegårdspladsen. Det hele går lidt hurtigere end andre steder i byen, hvorfor folk som oftest virker stressede når man møder dem. Man har et eller andet man "skal" hvis man færdes på banegårdspladsen, hvad enten det er at nå et tog, bus eller at man er på vej på shoppingtur i Bruuns galleri. Der er mange ting at forholde sig til og i Franz tilfælde er han både optaget af bustider, stiftens storskærm, at spise mad og skrive SMS. Omgivelserne og atmosfæren omkring banegårdspladsen ligger derfor et ubevidst pres på Franz.

Der er to aspekter i fokuspunktet, Franz ved måske at han rammer ved siden af, eller også ved han det ikke.

Hvis vi antager at Franz ved han rammer ved siden af, havde han muligheden for at samle skraldet op igen, men som ovennævnt er der et pres på Franz, hvilket *kan* legalisere at han ikke samler skraldet op. Han føler han har for travlt, og måske føler han at området har mindre værdi fordi det er et sted han er tvunget til at opholde sig.

Hvis vi antager at Franz ikke var opmærksom på at han ramte ved siden af, kan man se det som et udtryk for at han bliver påvirket negativt af omgivelserne, dvs. reklamer

---

<sup>6</sup> Se skralde-kort på [www.digisign.wordpress.com](http://www.digisign.wordpress.com)

på stiftens skærm og dét at han skal nå en bus. Derfor opfylder han ikke målet, hans intention, som var at smide papiret i skraldespanden.

### **Motivation**

Man kan motiveres både bevidst og ubevidst. Derfor ligger motivationen i forlængelse af det ovennævnte fokuspunkt omkring mål og handling, hvor der tydeligvis har været mangel på motivation for at nå målet.

Hvis vi antager at Franz ved at han rammer ved siden af, var han ikke motiveret til at samle skraldet op og prøve igen. Som det fremgår af det sidste billede bliver skraldet fjernet af renovationsarbejdere. Under vores etnografiske feltstudie fik vi et indtryk af en meget pæn og vedligeholdt plads da vi var der fredag middag, men vi måtte revurdere vores indtryk da vi vendte tilbage en søndag eftermiddag, hvor der lå betydelige mængder af skrald. Når man opholder sig med jævne mellemrum på banegården, vil man derfor få det indtryk at skraldet bliver fjernet jævnlige og derfor ikke føle at det gør en forskel om man smider et enkelt stykke skrald, som Franz gjorde.

Hvis vi antager at Franz ikke ved han rammer ved siden af, ses dette også som et udtryk for manglende motivation, eftersom han ikke har gjort overvejelser, eller undersøgt efterfølgende om han ramte da han kastede. Det må stadig ses som et udtryk for hans manglende interesse omkring handlingen.

### **En forandringsmulighed**

Med udgangspunkt i vores vision og de værdier i skrald vi har analyseret os frem til, vil vi kort opsummere vores umiddelbare tanker omkring en forandringsmulighed.

Vi vil bruge skralds værdier og udtryk i vores design, og samtidig skabe sammenhæng mellem vores design og byens mål om at blive en pæn og ren by. Vores koncept skal passe ind i banegårdens traditioner. Den skal give mulighed for at iagttageren/brugeren selv danner sit indtryk og indgår i en interaktion. Systemet skal tilgodese mennesket, og der skal være en balance i sammenspillet mellem teknologi og menneske. Det giver en oplevelse af at mennesket påvirker systemet, og gør en forskel. Brugeren bliver aktiv i systemet og problemstillingen omkring skrald.

Vi har fundet inspiration i det glasbur med modeltog der tidligere stod i banegårdshallen, som nu står i venteværelset. Når man smider 2 kroner i, støtter man et godt formål, og man får en visuel oplevelse - toget kører.

Når man smider skrald i en skraldespand, hvor man kan se LED-skærmen, støtter man et godt formål - man holder byen ren, og får en visuel oplevelse på skærmen. Skralds udtryk er aldrig det samme, og der skal være incitament for brugeren til at gentage akten, så oplevelsen skal være individuel og anderledes hver gang.

Der kunne være variationer i de forskellige skraldespandene, så de giver et forskelligt udtryk, således at konteksten også spiller ind. Eller der kan være forskellige udtryk afhængig af hvilket skrald man smider i eller tager op. De informationer der er i skrald, og de udtryk skrald giver, bruges i den visuelle del af oplevelsen, på skærmen. På den måde bevarer vi skralds kvaliteter, men undgår de gener, og den arbejdsbyrde der ligger i skrald.



Franz ankommer sidst på eftermiddagen til benægtelsespladsen med bussen. Der er 20 min til hans næste bus hjem gåt.



Han er lidt smudsullen og køber en enkelt burger hos Burger King.



Franz går udenfor for at nyde sin Burger da der er stopplejt i restauranten.



Siftens skærm opfanger hurtigt hans opmærksomhed.



En nyhed på skærmen optager Franz' fokus.



Skroddet ryger ved siden af.



De omkringstående personer tænser ikke at skroddet røg på jorden.



Franz får en sms fra kæresten. En forbipgænder bliver en smule foroveret over at Franz ikke samler skroddet op, men giver det ikke yderligere opmærksomhed.



Franz' bus ankommer og han står på.



Der går ikke lang tid før en kommunal renovationsarbejder ankommer og får ryddet op.

