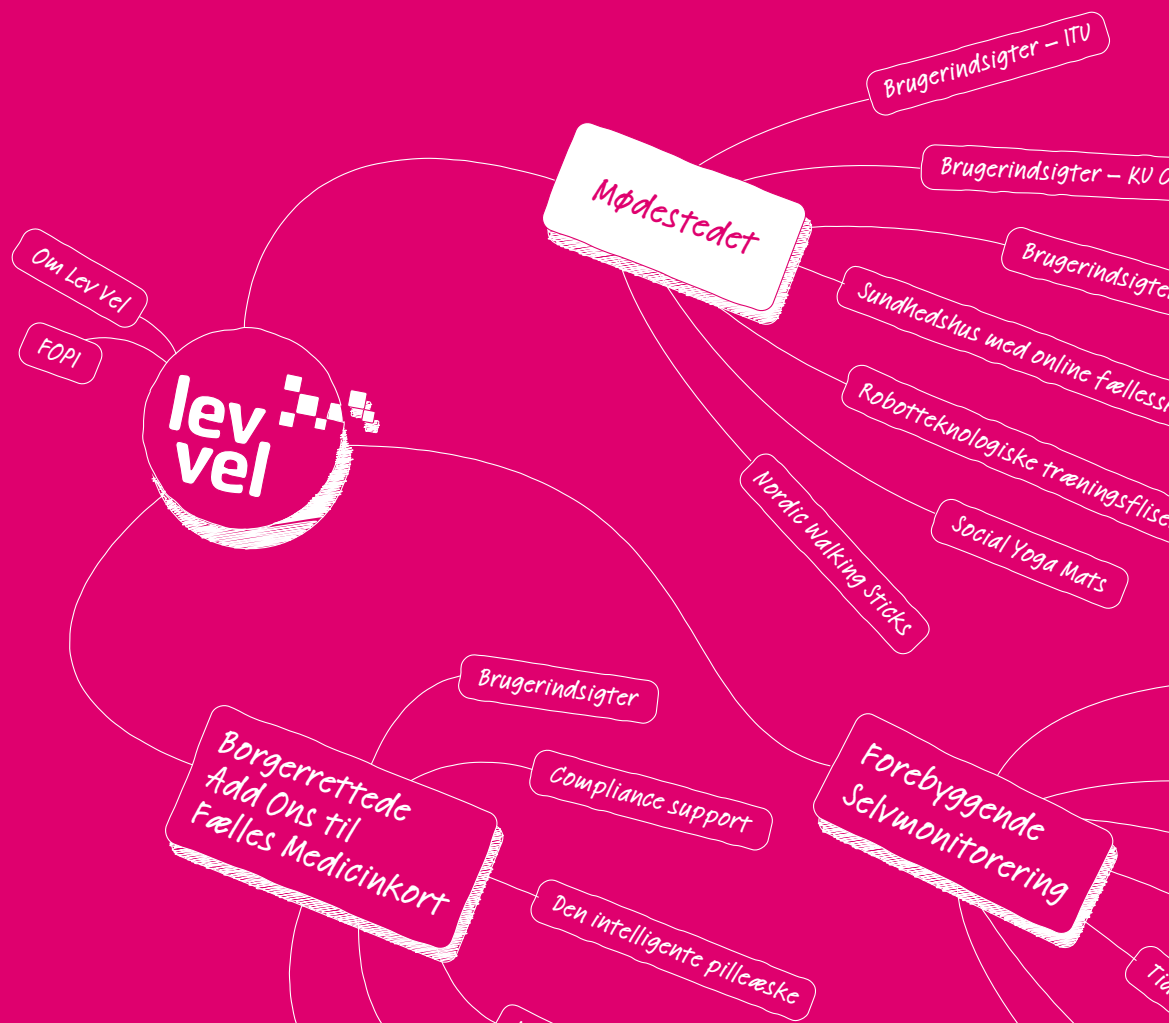


INVITATION TIL DESIGNMØDER



Li Jönsson, Thomas Binder,
Eva Brandt

Kunstakademiets Arkitektskole

INVITATION TIL DESIGNMØDER

Hvilke møder skal "Mødestedet" være ramme om? Det var omdrejningspunktet for fire 'designmøder', hvor projektet under overskriften INVITE satte seniorer stævne omkring 'usædvanlige' møder.

INVITE har hver gang spurgt: Hvad nu hvis...? Kan vi mødes om at bytte det, vi kan, til det, vi mangler? Kan vi indtage byen og motionere ved at plante blomster? Kan vi mødes i det "muntre køkken" i nye roller? Kan fuglene omkring os give nye samtaler i hverdagen?

Invitationerne viste, at brugerne gerne vil forme og afprøve nye mødesteder. Brugerundersøgelser og prototyping kan gå hånd i hånd, og med tidlige prototyper som afsæt kan stereotype forestillinger om seniorliv udfordres.

DESIGNORIENTERET BRUGERUNDERSØGELSE

INVITE var overskriften for en designorienteret brugerundersøgelse, som Kunstakademiets Designskole gennemførte som del af Lev Vel-projektet: Mødestedet. Formålet med INVITE var at undersøge, hvordan et innovationsprojekt møder sine "brugere", og at spørge til, hvilken slags møder "mødestedet" skal være ramme om.

Gennem partnerkredsen udsendte INVITE invitationer til seniorer, som allerede mødes i forskellige sammenhæng. En kreds af seniorer på Café Kram tog imod invitationen til at indgå i korte design-dialoger omkring "det aggressive køkken" og "fuglekugleklubben", mens Gladsaxe bibliotek og Sund Fitness var ramme om tilsvarende dialoger med deres seniorbrugere omkring "vi maler byen gul, blå og rød".

Omdrejningspunktet for de fire designdialoger er prototyper, der giver designforskernes bud på, hvordan man kan mødes. Men prototyperne i INVITE skal ikke løse problemer. I stedet tilbyder de et nyt blik på fællesskaber blandt ældre. På den måde udfordrer og undersøger INVITE den fælles forståelse, der har udviklet sig i "Mødestedet". INVITE er dermed ikke blot designernes forestillinger og spekulationer, men designmøder, der udspiller sig, når forestillingerne manifesterer sig som konkrete designobjekter i hverdagen med både seniorer og projektets partnere.

Udgangspunktet er aktuelle forestillinger om livet i byen. I INVITE blev disse forestillinger gentænkt og pakket om som udspil til fællesskaber blandt ældre, der normalt ikke ville være en del af disse aktiviteter. Eksempelvis er designmødet: "Vi maler byen gul, blå og rød" en invitation til fredsommelig "grafiti" i det offentlige rum, hvor sprayflasken er byttet ud med blomsterfrø. I designmødet: "Det aggressive køkken" er det tilsvarende krydsninger mellem work-out, håndarbejde og leg, der inviteres til, når forskerne tilbyder broscheværksted med skårene af kongeligt porcelæn, som deltagerne selv knuser, når de kaster til måls.

Alle designmøderne er forskellige, og de kan hver for sig fortælle os noget om, hvordan møder bliver til, udfolder sig og lever videre. Prototyperne, der indledte samtalerne er ikke i sig selv det vigtige. De er en udløsende faktor, der kan hjælpe os til at tænke på nye måder at mødes på og finde på nye ting at dele.

INVITE blev gennemført fra marts til september 2011

MØDESTEDET

Formålet med projektet er at udvikle nye typer af mødesteder for selvhjulpne ældre. Mødesteder, der vil virke tiltrækkende og motiverende, fordi de øger både den mentale og fysiske fitness gennem en kombination af leg, oplevelse, træning og samvær.

Læs mere om Mødestedet i Lev Vel bogen i kapitel 2.

DIALOG GENNEM DESIGNMØDER

De fire designmøder i INVITE tilbød projekt Mødestedet en mulighed for at undersøge, hvordan en dialog med seniorer kan etableres omkring tidlige designforslag. Til hvert designmøde har der været en åben invitation til både partnere og seniorer om at deltage – der hvor invitationen blev accepteret, blev det starten på et engagement og på nye relationer. Men også dér, hvor invitationerne ikke blev accepteret, som i designmødet ”byt, hvad du kan”, kan vi blive klogere på behovet for at kommunikere og skabe forståelse for nye forslag. Designmøderne i sig selv viser, hvor lidt der egentlig skal til for at prøve noget nyt. Men uden mennesker som deltager, ville relationer, dialoger og møder aldrig finde sted.

Møder, der inviterede til det uventede, blev ofte de mest succesrige. I stedet for at slå billige IKEA tallerkener i stykker, blev den lille provokation, der lå i at ødelægge fint musselmalet for eksempel det, der gjorde det tankevækkende at deltage.

Så snart en idé eller et koncept forlader tegnebordet og bliver en del af andre menneskers liv, tager de oprindelige intentioner og forventninger en ny kurs. Det var overraskende for os at se, hvordan det ”aggressive” køkken forløb. Vi så, hvordan alder var uden betydning og blev usynlig undervejs. Vores rolle blev forandret, efterhånden som alle kom med, og vi blev som forskere deltager på lige fod.

Tidsrammen var anderledes åben omkring ”fuglekugleklubben”. Den udviklede sig over flere uger, hvor måger og duer snarere end mejser og småfugle blev lokket tæt

på Café Krams vinduer. Uanset om fuglene var smukke eller ej, inspirerede designmødet Café Kram til nye aktiviteter og til at overveje, hvordan deres have skal bruges i fremtiden.

En vigtig indsigt i INVITE blev, at gode mødesteder ikke nødvendigvis er knyttet til det fysiske sted. Gode mødesteder handler mere om relationer og den dialog, der vokser frem.

De ting, der blev fremstillet til hvert dialogmøde blev vigtige rekvisitter eller konversationsstykker, som skabte relationer og gav mening til dialogen. For eksempel blev der fremstillet brædde-træer til Café Krams have, hvor fuglene kunne sætte sig og blive set fra cafeens vinduer. Det blev en konkret anledning til samtaler mellem gæsterne i cafeen. Træerne og de andre rekvisitter bragte folk sammen om fælles interesser, de ikke vidste, de havde. De nye forbindelser er meget konkrete og virkelige, og selvom de havde deres udspring i forskernes spekulationer, blev de først mulige, da spekulationerne forlod tegnebordet og blev en del af seniorernes hverdag.

Med INVITE fik projekt Mødestedet en tidlig mulighed for at fjerne begrænsninger og teste nye ting, med muligheden for at både at spille ud med det forkerte eller mislykkes på andre måder. Det er ofte en vigtig forudsætning for at kunne nå til nye erkendelser og dermed også til nyskabelse.

INVITE ER DOKUMENTERET I BOGEN:

Thomas Binder, Li Jönsson, Andrea Otterstrøm Nørgaard (2011), Invite! Prototyping before prototyping, Kunstakademiets Designskoles forlag (76 sider)

FAKTA

Tid: Aug. 2010 – Feb. 2012

Projektledelse: Alexandra Institut

Partnere: Dansk Fitness, Fit&Sund, Entertainment Robotics, Medical Device Business Catalyst, Falck, Gentofte Kommune, Gladsaxe Kommune, Københavns Kommune, Aktivitets- huset Wiedergården Dragør, DTU – Center for Playware, ITU, KU CESA, Danmarks Designskole, Professionshøjskolen Metropol, Den danske Diakonissestiftelse, Foreningen Hjernesund, Foreningen Sundt Seniorliv



www.lvvl.dk/bog

