

Videosketching - Gruppe 9

Line Mulvad, Michel Nielsen, Peter H. Jørgensen, Nina Kirstine Busk og Simon Lüdeking

Vi startede video-forløbet ud med en hurtig brainstorm med emnet TwitterIdo. Her fik vi opridset nogle overordnede idéer til designs. Med afsæt i disse idéer gennemspillede vi et par scenarier som vi filmede. De scenarier som vi nåede at videosketche var: Ornitolog-kikkerten samt TwitterIdo-ringen.

Til næste øvelsesgang gennemså vi videoerne, og blev på baggrund af dem enige om vi ville skabe en ramme, indenfor hvilken vi kunne sketche. Vi blev hurtigt enige om at fokusere på fritidsinteresser, og finde andre man deler interesser med. Det blev også lagt fast, at kommunikationen skulle foregå fra enhed til enhed, modsat fra enhed til computer. For at vælge en ramme hvor folk er åbne for interaktion og gerne vil møde nye mennesker, blev vi enige om at fastlægge rammen til at være Roskilde Festival. Med udgangspunkt i denne ramme, video-sketchede vi 4 forskellige idéer til designs, som netop med udgangspunkt i TwitterIdo skabte social interaktion mellem mennesker. Vi arbejdede blandt andet med at give folk en "ticket to talk", altså give folk som ikke kender hinanden mulighed for at interagere omkring et emne som de har tilfælles.

- **At kunne generere , fastholde og stimulere til videreudviklingen af en given ide om en tilstræbt brugeroplevelse. Herunder den hurtighed og lethed, hvormed der kan frembringes en mangfoldighed af sketches.**

Vi har arbejdet med ideudvikling ved at starte ud med en ide til et koncept vi gerne vil prøve af og herefter fundet på et scenarie for konceptet. Udfra det første scenarie er vi kommet på nye ideer til situationer som konceptet kunne indgå i og derefter har vi prøvet de nye scenarier af, som var udsprunget af det første. På denne måde har skuespillet og det at gennemleve situationerne inspireret os til både nye sammenhænge, situationer, ideer og koncepter. Det har desuden givet et godt flow i arbejdsprocessen at videreudvikle på en ide og lave flere videosketches til et koncept, fremfor at stoppe op og finde på nye koncepter hver gang. Det har hjulpet til at fastholde fokus og stimulere kreativiteten at udtømme én ide, ved at afprøve alle dens muligheder og genbruge den i forskellige sammenhænge. Vi benyttede os af at skifte roller undervejs, hvilket også gav en god ramme for at alle fik lov at komme på banen med deres idéer og prøve dem af "på gulvet".

- **At kunne balancere åbenhed og mangetydighed med konkretisering og detaljerighed i sketchingen af en tilstræbt brugeroplevelse. Herunder at kunne balancere mellem detalje og helhed i udforskningen af en tilstræbt brugeroplevelse.**

I arbejdet med videosketching har vi i gruppen startet med at ligge meget vægt på at fordele rollerne (skuespiller, instruktør osv). Instruktørens rolle var at sætte rammen for hvad der skulle ske, hvor vi var, hvem vi var, osv.. Vi har i første omgang været lidt for grundige, idet at vi nærmest har haft alt aftalt på forhånd, og derudover har brugt speak som introduktion til alle videoklip. Speak har hjulpet til at sætte en fælles ramme og en fælles forståelse for situationen vi ville spille, men kunne også tendere til at diktere hvad der skulle ske. I det store hele har vi i første omgang ikke efterladt meget rum for improvisation i skuespillet. Fordelen for så stramme rammer, har været at man

som skuespiller kunne føle sig mere tryk i situationen, når man vidste hvem man var og hvad der skulle ske. Men ulempen var at der ikke har været skabt rum, for at noget uventet kunne ske og spillet kunne få lov til selv at udvikle sig.

Fremover vil vi forsøge at balancere de 3 tilgange for hvordan man bruger videosketching bedst:

- improvisation
- fremtidsnografi
- instruktion & manuskript

- **At kunne bibringe empati for brugeren**

Problemstillingerne har taget udgangspunkt i, at det er problemer en bruger vil opleve på Roskilde Festival, som f.eks: at blive væk fra hinanden, ikke at kunne holde styr på musikprogrammet, at blive brændt af af sin kæreste, at være sulten og have langt op til madboderne, at man ikke kommer i bad osv.. så ud fra dette synspunkt har vi arbejdet med at have empati for brugerne.

- **At adressere kropslig erfaring og direkte sansbarhed i den brugeroplevelse der sketches.**

For at styrke de sanslige oplevelser har vi under optagelsen af vores videosketches haft musik i baggrunden, samt at skuespillet i sig selv giver én, en sanselig oplevelse og forståelse for konteksten.

- **Andre overvejelser**

Opvarmningsøvelse en form for Legende tilgang. Hjælper med at blive fysisk og komme ind i et fælles flow.

- Brugte ikke den legende tilgang til vores sketching så meget som vi måske burde have gjort.

Video-optagning

Brugte ikke at gense og reflektere over video optagelserne før til sidst i processen. Havde vi brugt det efter hvert optagelse kunne vi have reflekteret over de gode og dårlige punkter og skabt nogle bedre videoer, ved at lave flere justeringer undervejs.