INTERACTIVE INSTITUTE PLAY

I samarbete med:
NY MUSIK

Informativ konst och långsam teknologi

PLAY

Interaktiva Institutet och PLAY

PLAY är en av forskningsstudiorna inom Interaktiva Institutet, en nationell satsning på forskning inom konst, kommunikation och informationsteknologi. Institutet finansieras med såväl statliga medel som av privat näringsliv. Interaktiva Institutet består idag av 6 studior med olika inriktning och tanken är att det skall växa ytterligare.

PLAY har funnits som forskargrupp i drygt två och ett halvt år och består idag av nio personer. Medlemmarna i PLAY är alla disputerade forskare eller doktorander med skiftande bakgrund, såsom datavetenskap, datalingvistik, filosofi, informatik, kognitionsvetenskap och musik.

PLAY har främst inriktat sig på att hitta nya sätt att använda datorer. Visserligen kommer den vanliga datorn med sin skärm, tangentbord och mus fortfarande att spela en stor roll, men vi kan också se att intresset ökar för t.ex. små handhållna datorer för mobila användare, "intelligenta" rum som anpassar sig till vad som händer i det och datorer inbyggda i diverse föremål som möbler, kläder och andra vardagsföremål.

Ett av huvudskälen till att söka alternativ till den vanliga PC:n är att människor vistas på många andra ställen än vid ett skrivbord. Vidare är arbete och att vara effektiva bara en del av allt vi gör – vill vi skapa teknologi för människors fritid och vardag, så måste vi också försöka göra den både användbar och tillgänglig där människor är och vill vara!

Vad är interaktionsdesign?

En viktig del av att utveckla och designa informationsteknologi är att utforma dess *gränssnitt* gentemot användaren. Forskning inom interaktionsdesign handlar främst om att förstå hur gränssnitt skall utformas för att vara lätta att använda samt hur de skall integreras i de miljöer de är tänkta att användas i. Till exempel berör interaktionsdesign frågor som hur man skall göra det tydligt för användaren vad man kan göra och hur man gör för att få ett visst resultat med ett givet verktyg eller datorprogram.

Tidigare dominerades forskningen inom människa-dator interaktion av psykologer och tekniker, men idag arbetar ofta forskare, utvecklare och designers från olika discipliner tillsammans. Man kan också se att design, estetiska och sociala aspekter av teknologin blir allt viktigare, och att man i allt större omfattning studerar utveckling och användning av IT som inte bara har med arbetet i kontorsmiljöer eller vetenskapliga laboratorier att göra.

Bakgrund

Bilder, affischer, tavlor m.m. hängs ofta upp på väggarna för att skapa en viss atmosfär. Tavlor används då snarare som en del av själva inredningen, än som konstverk i sig. För ungdomar kan detta innebära ett sätt att markera sin identitet i form av musiksmak m.m. För något äldre personer kan t.ex. en affisch från en viss utställning vara ett sätt att visa sitt kulturella engagemang på kontoret eller i hemmet. Man skulle kunna säga att vi använder affischer, tavlor och bilder som informationsförmedlare. Just denna egenskap hos dekorativa föremål var utgångspunkten när vi började arbeta med *informativ konst*.

Vi ville undersöka vilken typ av informationsförmedling som skulle kunna bli möjlig ifall man utnyttjade IT, istället för att använda passiva material som papper eller duk, för att skapa dekorativa affischer och tavlor. Genom att använda datorskärmar och projektorer skulle man kunna göra "bilder" som förändras över tid (jmft. *interaktiv* och *elektronisk konst*), och som således också kan representera dynamisk information. Detta skulle kunna jämföras med en vanlig väggalmanacka som byter utseende varje månad (givet att någon vänder blad!) och på så sätt avspeglar tiden på året.

Designproblem

Att visa information på stora skärmar eller tavlor i mer eller mindre offentliga miljöer är något som designers, arkitekter m.fl. arbetat länge med. Ett bra exempel är de informationstavlor som används på tågstationer och flygplatser som visar var och när tåg och flyg avgår och ankommer. I de här fallen är utmaningen att designa informationstavlorna på ett sätt som gör att resenären inte läser fel och att det är lätt att hitta rätt information.

Skall man efterlikna dekorativa föremål som tavlor är problemet emellertid ett helt annat – för att informationstavlan skall kunna fungera som en vanlig "tavla" så måste den ju se ut som en sådan! Om en vanlig tavla skulle bete sig som en datorskärm som hela tiden uppdateras med ny information skulle den förlora sina lugna egenskaper som också ger oss tid för eftertanke och reflektion. Vi har försökt ge den informativa konsten sådana här lugna egenskaper, genom att t.ex. låta dem förändras mycket långsamt över tid.

En annan viktig skillnad är att man oftast tittar på en informationstavla och en vanlig affisch på helt olika sätt: informationstavlan tittar man på när man behöver veta något, meden den vanliga tavlan i korridoren på kontoren kanske man tittar till på när man går förbi. Den främsta svårigheten ligger således i att kombinera erfarenheter från hur man visar information på datorskärmar med hur man skapar estetiska objekt som kan användas för att inreda ett rum i en viss stil.

Relevans för forskning inom interaktionsdesign

De många skillnaderna mellan vanliga informationstavlor och dekorativa föremål som tavlor och affischer, gör informativ konst till ett intressant område där vi kan studera vilka krav olika situationer ställer på hur vi kan distribuera information med hjälp av IT.

Informativ konst är också ett exempel på IT som inte är nyttig, effektiv eller tidsbesparande. I vissa fall har t.o.m. dess långsamma förändringar över tid och abstrakta informationspresentation motsatt effekt. Istället sätter vi här frågeställningar som rör design och estetik, samt användning som syftar till underhållning och inspiration snarare än effektivitet och produktivitet, i centrum. Detta är aspekter som vi tror kommer att bli allt viktigare inom utvecklingen av IT.

Andra centrala forskningsfrågor berör hur man kan använda tid på olika sätt i interaktionsdesign, och att inte bara försöka minimera tidsåtgången eller effektivisera en arbetsprocess utan hur man kan skapa teknologi som ger tid för eftertanke – *långsam teknologi*.

Utställningen i Borås – att spegla tid och rum

För att kunna visa exempel på hur informativ konst kan fungera i ett utställningssammanhang så har ett antal förändringar fått göras. När man vistas i miljöer som i sitt hem eller på sin arbetsplats, är tidsperspektivet ett helt annat än när man besöker en utställning en kort stund. Informativa "konstverk" som är gjorda för hem och arbetsplatser är ofta alldeles för långsamma för att man skall få en klar bild av hur de fungerar under ett kort besök på ett museum. Därför har vi "snabbat upp" tavlorna.

Vi har också baserat installationerna på andra typer av information. Inledningsvis använde vi oss av information om t.ex. hur mycket information som skickas över det lokala nätverket, hur många som besöker vissa viktiga webbsidor, textmaterial från webbsidor och artiklar som kollegor skickar till varandra m.m. I den här utställningen används istället olika typer av sensorer som känner av vad som händer i rummet, till exempel: hur och hur många människor som rör sig i olika delar av lokalerna, vilken ljudnivå det är, och vad besökare skriver in i datorn vid *Pratkvarnen* (se beskrivning av resp. installation).

Således är installationerna tänkta att spegla vad som händer i tid och rum under utställningen. I framtiden kommer vi att experimentera med fler typer av information och sätt att inhämta den för att lära oss mer om hur, var och när den här typen av mer abstrakt informationspresentation kan användas, samt vad "användbarhet" innebär i detta sammanhang.

www.interactiveinstitute.se
www.playresearch.com