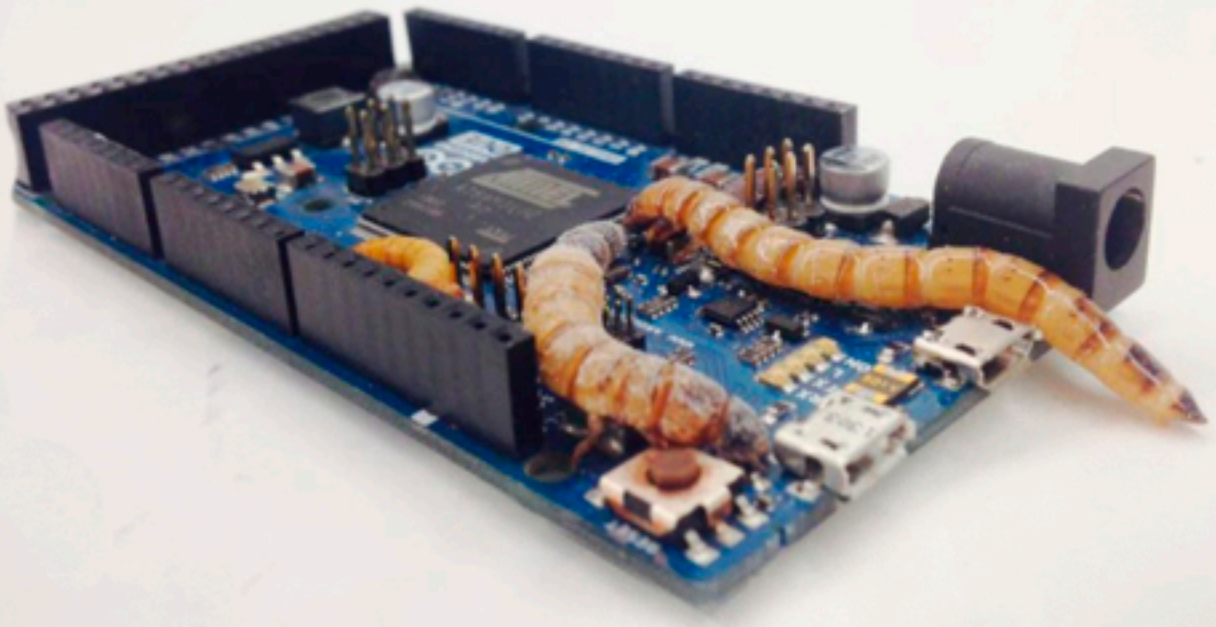
Aspekter af Insekter

Et designbaseret forskningsprojekt om et interaktivt, sansemæssigt refleksionsrum



Alberte Jeberg Kjær 56098

Jakob Scheunemann Hastrup 57318

Stig Hamborg Nielsen 58652

Kevin Martin Lindemark Holm 57939

Leonora Bryndum 57944

Vejleder Ulrik Schmidt

Abstract

This project examines, how it is possible, through the design of affective, sensuous and interactive installations, to cause participants to reflect on eating insects. We take a phenomenological approach when designing the installations utilising the method Research through Design, and when analysing how/if the design causes people to reflect on eating insects. Furthermore, we use theories about Affect, Aesthetic Experiences and Interactivity to explore how these can cause or lead to further reflection in people, and use these both as inspiration in the design process and to analyse our final installation. We conclude, through analysis and discussion, how design elements such as contrasts between the known/unknown, transforming whole spaces around one specific theme and interaction between participants are important factors, when designing installations that can cause people to reflect on a specific subject.

Indholdsfortegnelse

Problemfelt ... 4

Indledning ... 4

Problemformulering ... 5

Koncept - Aspekter af Insekter ... 5

Buskene ... 7

Insektbjerget ... 7

Insektsnacks ... 7

Terrariet ... 7

Metode ... 7

Research through Design og kropslige eksperimenter ... 7

Dokumentations- og analysestrategi ... 10

Teori ... 12

Fænomenologisk epistemologi ... 12

Affekt ... 13

Designperspektiv ... 14

Analyseperspektiv ... 16

Transformation ... 17

Den æstetiske oplevelse ... 17

Interaktivitet ... 19

Rum ... 21

Designproces ... 22

Eksplorativ fase ... 22

Konceptudvikling ... 22

Viden fra konceptudvikling ... 23

Værkstedsuge ... 23

Viden fra værkstedsuge ... 25

Konstruktionsfase ... 26

Installation 1: Buskene ... 27

Viden og intention bag installationen: ... 27
Installationens plads i rummet ... 28
Installation 2 og 3: Insektbjerget og Insektsnacks ... 28
Viden og intention bag installationen ... 29
Installationens plads i rummet ... 30
Installation 3: Terrariet ... 31
Viden og inspiration bag installationen ... 32
Installationens plads i rummet ... 33
Lounge ... 33
Analyse ... 34
Empiri ... 34
Lounge ... 35
Buskene ... 35
Insektbjerget ... 36
Hold 1 ... 37
Hold 2 ... 37
Hold 3 ... 38
Hold 4 ... 38
Insektsnacks ... 39
Alle hold ... 39
Terrariet ... 40
Hold 2 ... 40
Hold 3 ... 41
Snyde-holdet ... 41
Hold 4 ... 41
Fortolkninger ... 42
Affektive responser ... 42
Hold 1 ... 43
Hold 2 ... 43

Hold 3 ... 45
Terrarie ... 45
Hold 2 ... 45
Generelt ... 46
Paradoksal magnetisme ... 46
Moralske affektive responser ... 46
Transformation ... 47
Hold 1 ... 47
Hold 2 ... 48
Hold 3 ... 49
Hold 4 ... 49
Lounge ... 50
Designanalyse eller vurdering af designløsningerne ... 50
Lounge ... 50
Buskene ... 51
Måltidsinstallationerne ... 52
Terrariet ... 53
Gæstebogen ... 53
Diskussion ... 54
Teori og metode ... 54
Designløsning ... 54
Refleksionsrum ... 56
Konklusion ... 56
Litteraturliste ... 58

Problemfelt

Intentionen med dette projekt er at undersøge, hvordan man gennem design kan skabe et refleksionsrum, hvor deltagerne, gennem deres sanser, reflekterer over insektspisning. For at undersøge dette vil vi lave et design-baseret forskningsprojekt. Vi ønsker at designe et rum med interaktive installationer, der performer, og som skal skabe grobund for deltagernes refleksion, omkring det at spise insekter. Vi har valgt insekter som omdrejningspunkt, da det er problematisk at indføre disse, som fødevarer, i vestlig kultur. Det er ifølge Alan L. Yen, der er forsker i Bioscience, en nødvendighed, såfremt levestandarden skal udjævnes mellem rige og mindre rige lande, at tilføre en ny proteinkilde til vores fødevare arsenal (Yen, 2009:295). Desuden er kødindustrien en stor faktor til CO_2-udledning, og denne udvikling kræver derfor, at folk begynder at spise en anden slags protein. Den nye proteinkilde kan være insekter, men Yen (2009:290) påpeger, hvordan at den vestlige attitude omkring insektspisning, enten er præget af afsky eller nysgerrighed. Han påpeger i den forbindelse, hvordan der skal en kulturændring til for at implementere denne nye proteinkilde i vestlig kultur (Yen, 2009:295). Vesten skal således ændre holdning til insektspisning, hvis vi vil hjælpe både miljøet og være med til at udjævne skellet mellem rige og fattige. Selvom vi ser en stigende trend i Danmark ift. at spise insekter, kræver det stadigvæk en decideret kulturændring og ny attitude. Således er det både aktuelt og interessant at arbejde med denne kontekst. Det er dog ikke vores mening at tvinge en bestemt holdning ned over hovedet på deltagerne, men i stedet forsøge at skabe et rum hvor deltagere selv kan reflektere over deres forhold til insektspisning, og evt. derfra ændre deres holdning omkring det.

Indledning

Vi mener, at insektspisning er oplagt at arbejde med i et design perspektiv, da det er et komplekst problem og disse kan forstås og bearbejdes gennem design (Obrenović, 2011:4). Vi antager at deltagerne skal opleve flere aspekter af insekter, for at kunne tage stilling til hvorvidt det er en kulturændring, de kunne forestille sig at være en del af i fremtiden.

Vi er inspireret af Mickey Gjerris, lektor i Bioetik på KU og medlem af Etisk Råd, der fremlægger en problematik omkring dyreetik ift. produktion af insekter, da man endnu ikke ved hvordan insekternes bevidsthed fungerer (Gjerris, 2017), og af Yen (2009) der skriver hvordan den vestlige verdens forhold til insektspisning er præget både af afsky og nysgerrighed, og er derfor paradoksalt.

Det er således aspekterne: insektetik, insektproduktion og insektspisning, vi har valgt at fokusere på i vores sanselige refleksionsrum. For at forsøge at skabe et refleksionsrum, gennemgår vi en designproces, hvor vi, gennem kropslige eksperimenter, finder frem til en designløsning på et komplekst problem. Således undersøger vi, hvordan man gennem et design, kan skabe denne refleksion. Da vi har fokus på at lave en sanselig oplevelse, giver det mening at benytte vores egne sanser til at skabe den, da vores egne sanser bedst repræsenterer andre folks sanser. Dog vil vi også inddrage teori, både som inspiration til vores kropslige design-proces, og som hjælp til at observere og analysere på hvorvidt deltagernes sanselige oplevelser i de interaktive installationer, får dem til at reflektere. Herunder er det interessant at se på om affekt har en indflydelse på, hvordan vi spiser, og om affekt evt. kan bruges som et virkemiddel til at skabe refleksion omkring insektspisning. Desuden bruger vi både affekt og teori om transformation til at analysere vores deltagers reaktioner for således at kunne vurdere, om designet virker og giver anledning til refleksion.

Problemformulering

Hvordan kan man gennem designet af en affektive, sansemæssige og interaktive installation få deltagerne til at reflektere over insektspisning?

Koncept - Aspekter af Insekter

Vores koncept er at få en gruppe deltagere til at reflektere over insektspisning. Dette forsøges ved at skabe en performance med interaktive installationer. De fire interaktive installationer, udgør hver især aspekter, der skal fremkalde refleksioner hos deltagerne. For bedst at kunne reflektere kritisk over insektspisning, dækker aspekterne således over insektetik, insektproduktion og insektspisning, herunder hvordan de produceres, hvordan det føles at spise dem, samt hvordan insekters bevidsthed er. Hver installation forsøger gennem forskellige cueings at understrege disse aspekter (Billede 1).
Installationerne udgør, *Buskene, Insektbjerget, Insektsnacks og Terrariet.*

Billede 1: Plantegning over Stengade med installationer

Buskene

Den første installation sætter fokus på, hvorvidt insekter besidder en bevidsthed. Derfor består installationen af fire buske, hvor deltagerne skal få en opfattelse af, at der er levende insekter i buskene, og de kommunikerer med hinanden.

Insektbjerget

Den anden installation sætter fokus på insekter som et måltid. Her skal deltagerne konfronteres med de kulturforskelle, der er forbundet med måltider og herunder særligt insektspisning. Vi fokuserer her på kontraster mellem opdækning og anretning, og ved denne installation er det særligt anretningen, som fremstår fremmed for deltagerne.

Insektsnacks

Den tredje installation er sat i sammenhæng med anden installation og behandler samme tema. Her er det blot i stedet opdækningen, som er fremmed for deltagerne, og anretningen som fremstår mere velkendt.

Terrariet

Den sidste installation sætter fokus på produktion af insekterne. Her vises et terrarie frem med levende insekter. Terrariet er placeret i et rum, der minder om et terrarie i menneskestørrelse. Her bliver deltagerne projekteret ind i det lille terrarie, og insekter projekteret op på det store. Samtidig kan man høre forstærkede insekt-lyde. Derved er det følelsen af selv at være i et terrarie, som skal vække tanker om produktion.

Metode

Research through Design og kropslige eksperimenter

Vi vil benytte os af metoden Research through Design (RtD). Målet med denne metode er, at kunne skabe og samle viden gennem selve designprocessen til udvikling af vores interaktive installationer. Denne metode egner sig især til komplekse, interaktive systemer, da de kræver, at man tager komplekse valg for at balancere designmål og begrænsninger

(Obrenović, 2011:56). Disse valg vil ofte kræve omfattende undersøgelser og iterative forbedringer, og det er hér designeren kan få ny viden i løbet af processen (ibid.)

Ifølge Obrenović (2011) kan denne viden grupperes i tre kategorier:

- Designprocedure
- Problemanalyse
- Designløsning

Designproceduren beskriver viden omkring, hvordan proceduren eller konstruktionen omkring et bestemt designs udfordring bør være, problemanalyse beskriver viden omkring det egentlige problem, vi forsøger at løse med designet, mens designløsning beskriver viden omkring, hvordan vores endelige design bør være (Obrenović, 2011: 56-57). For at skabe viden, må man ville mere end blot at skabe et fungerende design, man må udtrække/udlede viden fra designprocessen, der kan generaliseres således, at det ikke kun er viden gældende for det design, der arbejdes på (Ibid.). Den viden vi udtrækker, kan generaliseres til at beskrive følgende:

- Design Methodology (generalisering af designproceduren)
- Domain Theory (generalisering af problemanalysen)
- Design Framework (generalisering af designløsning)

Altså en generalisering af én af de tre grupper viden nævnt ovenfor. Det er vigtigt at denne generaliserede viden præsenteres på en troværdig og forståelig måde, så designeres motivation og ræsonnement bag påstande er tydelig (Obrenović, 2011:59).
I vores projekt vil vi hovedsageligt benytte RtD til at udvinde og benytte viden omkring vores designløsning, da vores hovedfokus ligger i at designe interaktive installationer, og i sidste ende bruge installationerne som grundlag for en empirisk analyse af publikums reaktioner på disse. Det kan dog ikke undgås at vi også udvinder en generel viden vedrørende problemfeltet. Gennem iterative processer og kropslige forsøg i designprocessen genererer vi en klar idé om affektive reaktioner og tanker bag, insekter og virkemidler i sammenhæng med de forsøg vi i designprocessen opstiller.

Obrenović (2011:57) påpeger, at RtD ikke er den eneste måde at producere generaliserbar viden på, og med fordel kan benyttes sammen med traditionelle empiriske eller teoretiske researchmetoder. Disse kan dog ikke producere den samme viden, da RtD er den eneste metode, hvor designeres implicitte, intuitive viden kommer i spil (Obrenović, 2011:58).

For netop at kunne udnytte vores egen implicitte, intuitive og kropslige viden, vælger vi at rammesætte vores undersøgelser efter den fænomenologiske metode, som Svanæs (2013)

har beskrevet. Svanæs beskriver sin metode, som en slags overbygning på den klassiske Human Computer Interaction-teori (HCI), der ifølge ham, er baseret på kognitiv teori og handler om brugerens forståelse af interaktive systemer, og dermed ligeledes deres brugbarhed (Svanæs, 2013:2). Svanæs bygger videre på Poul Dourish' (2001) idé om, at benytte fænomenologien indenfor HCI, således at kroppen også må medtænkes, og skriver denne idé om kroppen og fænomenologi ind i interaktionsdesign: En metode der sætter fokus på nogle af de samme systemer som HCI, men hvor undersøgelserne i stedet handler om brugbarhed og systemernes egenskaber i retning af sjov, æstetik, kultur og den totale brugeroplevelse (Svanæs, 2013:2).

For at undersøge disse aspekter foreslår Svanæs at gøre brug af Merleau-Pontys kropslige fænomenologi, som tager afsæt i kernebegrebet *the lived body* (den oplevede krop). Den oplevede krop har to kernefunktioner, som man både kan bruge til at designe en oplevelse og analysere en oplevelse ud fra. Det er hhv. *embodied perception* (kropslig perception) og *kinaesthetic creativity* (kinæstetisk kreativitet). Kropslig perception handler om naturen i at opleve verden, men ligeledes at man gennem digitale teknologier kan udvide sit sanseapparat (Svanæs, 2013:28). Man undersøger verden gennem dét at opleve verden. Derfor kan vores forskning baseres på vores egne oplevede erfaringer, og vi kan opnå erkendelser gennem disse erfaringer. Kropslig perception bliver således en undersøgelsesmetode, men det har også en anden dimension. Deltagerne i vores performance har nemlig også kropslig perception som udgangspunkt for deltagelse. Vi skal derfor ikke kun undersøge med vores egne kroppe, men også designe til andres kroppe. Her kommer den kinæstetiske kreativitet ind i billedet. Det handler om at kroppen ifølge Svanæs, har en egenskab til direkte at relatere sig til 'følelses-dimensionen' af interaktive produkter i en designproces (Svanæs, 2013:28). Vi føler bedst med vores egne kroppe, hvordan designet vil føles på andre kroppe.

Det kan næsten ikke undgås, at man i en designproces samler viden omkring både processen og problemet, men det er ikke denne viden, vi ønsker at generalisere. Selvom RtD foreskriver, at man ikke kun kan fokusere på det endelige design, har vi stadig en deadline hvor en færdig, interaktiv oplevelse skal fremvises, og dette bliver vi nødt til at have in mente. Derfor vil vi fokusere på at skabe viden om, hvordan en interaktiv installation bedst muligt får folk til at reflektere over dét at spise insekter.
Mere dybdegående betyder dette, at vores startfase afspejler en proces, hvor vi forsøger at indkredse et problemfelt. Vi benytter os af et konceptudviklingsseminar, i forbindelse med vores undervisning, hvor vi iterativt brainstormer koncepter og idéer. Disse forsøger konstant at balancere mellem designmål og begrænsninger. Efter den helt tidlige designfase,

begynder en mere kropslig iterativ designproces at træde i kraft. Vi balancerer stadig mellem designmål og begrænsninger, men arbejdet består her i højere grad af at eksperimentere med prototyper. Vi anvender her teoretisk viden, som inspirerer og påvirker os i måden, hvorpå vi gennem kropslig perception og kinæstetisk kreativitet, begynder at forme den fysiske form på vores installationer.
Således er det gennem denne metodiske tilgang (RtD), som netop anerkender, at det er *gennem* arbejdet med designet, at vi vil og kan skabe generalisérbar viden omkring vores designløsning.

Dokumentations- og analysestrategi

Dette afsnit vil beskrive de strategier, vi benyttede til indsamling af dokumentation og bearbejdning af denne. Vi benyttede os af deltagerobservation i et fænomenologisk perspektiv, og ligeledes analyserede vi den indsamlede empiri fra et fænomenologisk udgangspunkt. Desuden vil vi komme nærmere ind på vores videnskabsteoretiske overvejelser indenfor fænomenologisk epistemologi senere i opgaven (se afsnittet *Fænomenologisk epistemologi*). Her er fokus på at indsamle dokumentation og analysere den ift. vores teoretiske afsnit, som følger dette (se afsnittet *Teori*).

Under afviklingen af vores installation, har vi indsamlet empiri, der forsøger at afdække hvorvidt designet virkede både rent teknisk, men med et klart fokus på, om designet har skabt refleksion omkring insektspisning hos deltagerne. Her ville vi især gerne observere på deltagernes reaktioner ift., om der blev skabt affekt som ledte til refleksion (se afsnit *Affekt*), om vi fik skabt en *æstetisk oplevelse* (se afsnittet *Den æstetiske oplevelse*) samt om deltagerne interagerede i en sådan grad at der skabtes *conversation/collaboration* (se afsnit *Interaktivitet*), og altså skabtes mening for deltagerne. Desuden var det vigtigt for os at lytte til, samt være en del af deltagernes samtaler efterfølgende, da vi formodede, at de ville snakke og udtrykke sig om oplevelsen. Derudover fandt vi det interessant hvilke refleksioner de gjorde sig i løbet af disse efterfølgende samtaler.

For at observere på dette, har vi benyttet deltagerobservation. Deltagerobservationen er en klassisk, kvalitativ antropologisk metode, som søger at forstå sociale interaktioner og menneskelige oplevelser (Szulevics, 2015). Det er netop deltagernes oplevelser og interaktioner, vi har observeret på, hvilket gjorde metoden oplagt. I deltagerobservation forsøger man at holde sig neutralt i rollen som forsker, men må være opmærksom på at man med sin tilstedeværelse altid vil påvirke situationer i højere eller mindre grad (Szulevics, 2015). Ved deltagerobservation kan vi bringe vores egne kropslige sansning i spil, da vi

bedst med kroppen kan forstå, hvordan andre kroppe reagerer. Vores observationer var således *transindividuelle*, da vores kroppe er en del af samme verden, som de kroppe vi observerede (Knudsen & Stage, 2016:67). Således havde vi mulighed for, at fornemme og sanse reaktioner og stemninger ud over det, der blev direkte italesat af deltagerne. Dette fænomenologiske udgangspunkt har således dannet grundlag for analysen af den opsamlede empiri.

Vi har i vores dokumentationsstrategi (Bilag 1) lagt vægt på både at filme eventet samt observere under afviklingen. Det var vigtigt for os at gøre begge dele, da filmen helt neutralt kan optage hvad der sker, mens vi med vores kroppe bedst opfatter stemninger, sansninger, tonefald osv, og en bladning af disse to ville være at foretrække. Ligeledes gør det sig gældende for fortolkningen og analysen af observationerne, at vi ud fra det *transindividuelle* (Knudsen & Stage, 2016:67) synspunkt kan tillade os at lægge betydning i reaktioner, sansninger og tonefald, da vi selv er kroppe, der har været i samme rum, og kan have lignende reaktioner. Således afspejler vores fortolkninger vores egne erkendelser omkring, hvordan andre reagerer.

Dokumentationsstrategien beskriver desuden, hvordan vi har forholdt os til, at mange deltagere var personlige bekendte, og vi skulle derfor vurdere vores plads, som observatører i rummet, og overveje hvad denne kunne have af betydning for den empiri vi opsamlede undervejs. Vi havde bedre mulighed for at snakke med publikum, og tolke på deres tonefald, men gjorde samtidig også at vi måtte bestræbe os ekstra meget på, ikke at påvirke dem under oplevelsen, da vores tilstedeværelse kunne påvirke vores bekendte til ikke at reagere reelt eller naturligt. Derfor har vi kun haft et enkelt gruppemedlem med under en af gennemgangene af installationerne, og ellers observeret udefra. I loungen forsøgte vi at stimulere samtalen ved at afspille en dokumentar, samt lægge sponsormateriale frem, der alt sammen omhandlede insekter og insektspisning. Vi lagde desuden en gæstebog frem, som vi opfordrede deltagerne til at skrive i, og her fik de en chance for, at bidrage med anonyme betragtninger.

Teori

Fænomenologisk epistemologi

I forhold til videnskabsteori, har vi valgt at bevæge os inden for fænomenologiske rammer. Herunder vil vi belyse, hvorfor denne ramme passer til vores problemstilling, og herunder bedre end andre. Ved hjælp af dette afsnit skulle vi gerne få klarlagt, hvordan vi forholder os til vidensgenerering med hensyn til de analytiske aspekter af opgavens empiri.

En af de mest essentielle aspekter af fænomenologien er, at man indenfor denne videnskabsteoretiske retning, beskæftiger sig med at analysere erfaringen, som den melder sig for bevidstheden. Her er det kroppens direkte bevidsthed i den verden den befinder sig i der tales om. På denne måde adskilles fænomenologien, fra mere naturvidenskabelige retninger, ved at være erfaringsbaseret samtidig med at der er fokus på konteksten. De naturvidenskabelige retninger har tendens til at reducere sådanne kvalitative komponenter til noget, der er kvantitativt og generaliserbart. Inden for den fænomenologiske retning, er der en enighed omkring, at videnskabens opgave er *"at beskrive den oplevede livsverdens intentionalitets- og væsensstrukturer således, som de viser sig i aktørens erfaring.*" (Fuglsang & Olsen 2009 :286). Det er blandt andet her at fænomenologien i høj grad adskiller sig fra positivistiske tilgange, der forsøger at forklare sociale omstændigheder ved hjælp af en empirisk induktiv tilgang, hvor sociale fænomener bliver gjort til noget falsificerbart. Kritikken ved denne måde at gribe det an på er, at det bliver for generelt, og at den konkrete erfaring derved går tabt i forsøget på, at behandle det matematisk. Et andet område som fænomenologien forholder sig kritisk til er rationalismen, da man i et fænomenologisk perspektiv ikke vil mene, at man kan se verden gennem abstrakte strukturer. Der er derfor ikke noget fugleperspektiv til at se verden ud fra, når det handler om erkendelsen. Dette skyldes at "*verden er et resultat af livsverdens uudgrundelighed, hvor meningen opstår eksistentielt i samspillet mellem situation, krop og historie"* (Fuglsang & Olsen 2009:286). Derfor er det vigtigt at forholde sig til, hvornår og hvor man er i verden, når man skal gøre sig fænomenologiske erkendelser. Derfor bør man være opmærksom på, at man selv bliver et element af den virkelighed, man prøver at erkende. Derved kunne man tro at fænomenologiske metoder kunne ende ud i relativistisk konstruktivisme, men det gør den ikke, da livsverdenen anses som en universel horisont. Verden bliver anskuet ud af forskellige forudsætninger, men det fænomenologiske grundlag sætter en fælles ramme. (Fuglsang & Olsen 2009:285-287).

Dermed kan vores egne subjektive erfaringer, som de melder sig for bevidstheden, anses som en kilde til vidensgenerering. Da vores subjektive verdenssyn, vil være vores egen sandhed, og derved legitim ift. oplevelsen af deltagerne og installationerne til eventet.

I et kropsfænomenologisk perspektiv som den anskues af Merleau-Ponty forholder man sig til verden ved at ”Verden er ikke det, jeg tænker, men det, jeg lever; jeg er åben over for verden, jeg kommunikerer med den, men jeg besidder den ikke; den er uudtømmelig” (Knudsen & Stage 2016:67). Dette passer godt sammen med affekt-teori, da denne gerne ser kroppen flettet sammen med det sociale, hvor at der er et opgør med subjektivitetens selvstændighed. Kroppen ses som noget, der hænger sammen med verden indtil at den bliver fortolket (ibid.)

> ”*Affekterne er både betinget af de erindringer og af de fremtids-forestillinger, som vi møder steder med, og som steder er i stand til at skabe. Man kan her sige, at affekterne er aflejret som potentialer i både kroppen og i stedet, fordi kroppe har affektive erindringer og forventninger til steder, ligesom steder er erindringssteder i og med deres historie, materialitet og semantik*.” (ibid.).

I vores undersøgelse kigger vi på, hvorvidt vores designløsning har den intenderede affekt på deltagerne. Derfor kan vi bruge fænomenologien og affekt-teori til at vurdere, hvorvidt vores forventninger til deltagernes reaktioner stemte overens med, hvilke reaktioner vi så. Et eksempel kunne være *Insektbjerget.* Vi har haft en intention om at skabe en affekt i folk, hvor de overvejer at spise insekter. I vores observationer har vi fundet ud af, hvorvidt de overvejede dette, og med affekt-teorien kan vi analysere os frem til årsagerne bag, det vi ser. Det er det, som Knudsen og Stage kalder at de *”affektive potentialer aktualiseres”* (Knudsen og Stage, 2016:68). I gennem denne her form for undersøgelse kan vi analysere os frem til om at deltagerne opnår en mening omkring insektspisning.

Affekt

Dette afsnit vil komme ind på, hvad vi forstår ved affektteori, og hvordan vi vil bruge affektteori i udformningen af vores design og senere analysere empiri fra vores event.
Vi vil i dette afsnit have fokus på affekt, *”…som en ikke-sproglig sanseerfaring, et skift i opmærksomhed og som noget, der kan erfares kropsligt gennem stigende eller faldende intensitet og energi*.” (Knudsen og Stage, 2016:56). Affekt handler således om, hvordan forskellige hændelser eller miljøer fremkalder kropslige affektive responser, gennem det der

sanses. Her bliver affekt et uundgåeligt niveau for et sanseligt og kropslig forankret menneske.
I forhold til konteksten omkring insektspisning, finder vi det interessant at fokusere på det affektive spændingsfelt, der opstår mellem det fremmede og det velkendte. Her vil vi beskrive, hvordan især spændingsfeltet omkring afsky og attraktion kan opstå og bruges, når vi har at gøre med insektspisning. Afsky, som en affektiv respons, kan desuden være med til at påvirke sociale grænser og normer i en gruppe. Således kan denne affektive respons være med til at påvirke eller forstærke en fordømmelse over for insekter, som et måltid (Korsmeyer, 2011:3), og herunder åbne op for yderligere refleksion omkring insekter. På samme måde vil en modsat respons, kunne forstærke en positiv reaktion. Vi vil både inddrage simple affektive responser, der er sensorisk forbundne, men også betragte affekt som en respons, der er moralsk forbundet – og derfor er mere kompleks (Korsmeyer, 2011:9).
Disse anskuelser vil vi inddrage både i et designperspektiv og et analyseperspektiv.

Designperspektiv

Vi har gennem konstruktionen af refleksionsrummet, og herunder de enkelte installationer, forsøgt at give anledning til, at vores deltagere skulle opleve affektive responser.
Begrebet *Attunement* forklarer, hvordan *Cueings* eller affektive påvirkninger, som fx afsky, kan skabe en affektiv samstemmighed hos et publikum (Knudsen & Stage 2016:58). Dog skal dette anskues som et ønskescenarie, da man samtidig må erkende, at kroppe vil reagere forskelligt, herunder pga. forskellige personers dispositioner og habitusser (Ibid.). Vi vil prøve at benytte forskellige cueings til at vække affektive responser hos vores deltagere, og vil desuden i analysen finde ud af, om deltagerne er attuneet til vores intention.

I denne sammenhæng forklarer Knudsen og Stage (2016), hvordan produktionen af det affektive både kan opstå af og forbindes til kropslige erfaringer og/eller subjektive erindringer, eller opstå ved at man udsættes for pludselige og uventede hændelser fx under specifikke begivenheder (Knudsen og Stage, 2016:55). Således forsøgte vi at designe cueings, der skulle forsøge at skabe denne samstemmighed hos deltagerne, dog med den erkendelse af, at deltagerne havde forskellige dispositioner og habitusser, grundet tidligere kropslige erfaringer og subjektive erindringer.
Vi havde en generel idé om og kulturel forståelse for, at insekter endnu ikke var en standard fødevare hos mange supermarkeder, og derfor heller ikke en fast del af deltagernes daglige måltider. Således blev denne antagelse udgangspunktet for at designe et event, der præsenterede insekter i et rum, hvor der blev lagt op til dialog omkring insektspisning.

Cueings udgjorde mange sensoriske aspekter af insekter, herunder som et væsen med en tilhørende adfærd, som et måltid og som en produktion, der skulle skabe en særlig atmosfære og opridse et tema, som således kunne drage deltagerne til en samstemmighed. Flere af konceptets cueings indeholdte paradoksale elementer, hvor fokusset skiftevis lå på det fremmede og det velkendte. Dette skulle fremkalde en paradoksal magnetisme hos deltagerne. Insekter er et eksempel på objekter, som vækker afsky hos nogle folk, hvilket både kan fascinere og blive attraktivt – og derigennem give anledning til refleksion (Korsmeyer, 2011:2). Her forekommer således en paradoksal magnetisme, hvor kroppen reagerer med afsky, men man alligevel føler en form for tiltrækning til objektet (Ibid.). Da insekter forbindes med afsky ifølge Yen (2009:290), formoder vi, at afsky/attraktion som affektiv respons, bliver katalysator for en paradoksal magnetisme.
For at afgøre, hvad der gør, at noget mad afskys frem for andet, har vi taget udgangspunkt i Korsmeyers "Savouring Disgust". Korsmeyer (2011) har lavet en liste baseret på, hvad forskellige teoretikere har anset som ulækkert. Dog mener hun, at sådanne lister altid vil være præget af kulturelle aspekter. I listen indgår blandt andet, ting der smager dårligt, som man afstødes ved og væsner i naturen, der er modstandsdygtige over for berøring, er fremmede for os og derfor er påpasselige overfor, fx giftige dyr og planter (Korsmeyer 2011:63). Dette vil vi prøve at tage højde for i vores design, da at dette kan skabe spændingsfelter, mellem noget fremmed og noget velkendt som kontraster i vores installationer.
Mad kan ses som ulækkert på mange forskellige måder; det kan være smagen eller måden den præsenteres på, der gør at den anses for ulækker. I nogle tilfælde kan for store mængder af en given fødevare, gøre at den opleves som værende ulækker, da nogle fødevarer kan give kvalme eller lignende hvis de konsumeres i for store mængder (Korsmeyer 2011:65). Dette kan arbejdes med i designet af installationerne, da mængder af mad kan bruges til at skabe intensitet af højere eller mindre grad og altså affektive responser.
Mange ting vi spiser kan vi desuden tillæres at synes om, hvis vi blot kommer over den første følelse af afsky. Fx kan ost have en kraftig lugt, der kan minde om opkast eller afføring. Dette kan gøre at nogen afholder sig fra at spise det, men ofte kan denne afsky vendes til appetit, hvis den første barriere brydes, og man får smagt på det. Den affektive, respons kan dog stadig fungere på samme måde som ved afsky, men måske vendes til noget positivt i stedet (Korsmeyer 2011:66). Ligesom med osten, kan der også opstå et spændingsfelt i vores design, da det at spise insekter muligvis er noget deltagerne kan tillæres at synes om. Dette aspekt kan vi prøve at forholde os til i designet, da deltagernes forhold til insektspisning måske kan ændres, hvis de får mulighed for at smage på insekterne.

Her kan vi til gengæld spille ind i den paradoksale magnetisme der opstår, når noget anses som ulækkert. Her formoder vi, at deltagerne på trods af afsky vil have en tiltrækning der gør, at de vil smage på insekter. Denne sanselige oplevelse, vil lede til en sekvens ved at give en ny affektiv respons, der vil lede til en følelse, og kunne lede til en ny, bedre funderet refleksion omkring insektspisning. Herefter vil folk muligvis have det fint med at spise insekter, hvis de fx forbinder smagen med noget godt.

Selvom vi anser insektsmagning som en meget stor del af, at tage stilling til insektspisning, er der mange forskellige kontraster og spændingsfelter, vi kan benytte som cueings i designet. Hvis vi kan få deltagerne i affekt gennem paradoksal magnetisme, vil de opnå større refleksion over denne affekt.
Således var det også vores ønske, at provokere ved at gøre aspekterne og de enkelte cuings kontrastfulde/paradoksale. Ligeledes havde vi en forhåbning om, at det uventede og nye perspektiv, ville give anledning til denne paradoksale magnetisme hos vores deltagere. Vi antager at en paradoksal magnetisme kan give hjælpe til at give anledning til interaktion med installationerne, ved at drage deltagerne mod installationerne, på trods af at deltagerne muligvis også føler en uvilje mod dette.

Analyseperspektiv

I en analytisk praksis er det vigtigt at skelne mellem de intenderede cuings af særlige affektive responser og de reelle og ofte komplekse affektive responser, som rent faktisk forekommer (Knudsen & Stage 2016:72).
Således er det vigtigt, at vi observerer hvilke og hvornår, der optræder synlige affekter hos vores deltagere, og i den sammenhæng overveje, om disse var forventede eller ej ift. de cues vi inddragede i vores design af eventet.
Det affektive er generelt svært at observere, da det er noget, der udspiller sig før de primære sansninger oversættes til sproglige udtryk. De affektive impulser foregår lige inden, de kan oversættes til kognitive perceptioner, og affekten kan derfor beskrives som den første form for sansning, der finder sted, før den kan oversættes til følelser og udtryk, der kan beskrives med ord. Vi mener, at oversættelsen af følelser til udtryk er en refleksion, og vi kigger derfor efter, hvornår dette sker i vores observationer. Når man kigger efter affekt kan man kigge på folks ekspression i stedet for kommunikation. Ekspressionen er en direkte form for kropslig udtryksform, hvor kroppen udtrykker det nye og hidtil usete (Knudsen & Stage, 2016:57-58). Dog vil kommunikation samtidig kunne være et tegn på, hvilken affekt man lige har oplevet. Her kan der tolkes på noget der bliver sagt og refereres tilbage til en affektiv respons. Betragter man afsky som affekt, er det typisk udtrykt i en automatisk fysisk reaktion, og kan

dermed kategoriseres, som den simple form for affektiv respons, der er forankret i det sensoriske, og således et kropsligt udtryk for, at det foranliggende (objekt) er farligt at tilnærme sig gennem enten berøring, smag eller lugt (Korsmeyer, 2011:9). Når man betragter afsky som en basis affektiv respons, kan den således observeres som en standard positur og/eller ansigtsudtryk. Ligeledes vil man typisk kunne måle på karakteristiske forandringer i kroppen, som fx puls. Vi har her ikke mulighed for at aflæse indre kropslige udtryk, men må i stedet fokusere på det der kan aflæses ved det ydre.
Udover den simple form for affektiv respons vil vi også komme ind på affekt, der er moralsk forbundet. Det eksemplificeres af Korsmeyer (2011), hvor hun siger, at afsky kan opstå i moralske ladede situationer. Når der er tale om moralsk forbundet affektive responser, er årsagen til reaktion moralsk, socialt eller religiøst bestemt (Korsmeyer, 2011:4). Det tror vi kan blive relevant at kigge på, da vi også håber at rejse etiske spørgsmål omkring insektspisning.

Transformation

Dette afsnit beskæftiger sig med, hvordan og hvorvidt deltagere kan siges at blive *transformeret* gennem interaktive installationer. Her benytter vi os af somaæstetikken og Schechners (2003) begreber om transformation og det æstetiske drama. Begreberne bruger vi til at belyse, hvordan en æstetisk oplevelse kan få folk til at være nærværende i oplevelsen og tvinge dem til at reflektere over denne og ændre eller *transformere* deres bevidsthed ift. denne. Desuden kigger afsnittet på, hvordan interaktivitet i en performance kan siges at være meningsskabende. Dette beskriver, hvordan interaktion med performere eller andre deltager kan føre til, at deltagerne sammen reflekterer sig frem til- og former meningen med performancen, indenfor en allerede fastsat ramme.
Disse begreber kan benyttes til at vurdere, om vores deltagere rent faktisk opnår en refleksion, gennem de interaktive installationer.

Den æstetiske oplevelse

Det er vores mål at designe en installation, der fordrer at folk, gennem kroppen og sanserne, reflekterer over det at spise og producere insekter. Derfor vil vi i følgende afsnit kigge på, hvordan man kan skabe forståelse gennem kroppen ved at skabe æstetiske oplevelser, og hvordan æstetiske ’dramaer’ eller performances kan siges at transformere publikums bevidsthed. For at belyse dette vil vi bruge Jørgensens (2014) kapitel om *’Nærvær og somaæstetik’* fra *’Den skønne tænkning*’ og Schechners (2003) kapitel *’Towards a Poetics of*

Performance' fra *'Performance Theory*', hvor vi især vil trække på afsnittet omkring *Transformances*.

Shusterman (amerikansk filosof) har introduceret somaæstetikken, da han mener, at æstetikken i højere grad bør arbejde med krop og sansning. Han beskriver somaæstetikken som at; egne erfaringer og egen krop betragtes som stedet for *"… sanseæstetisk forståelse (aesthesis) og kreativ selvdannelse"* (Jørgensen, 2017: 380). Dette beskriver, at man kan forstå alting gennem kroppen, og denne forståelse (eller mulighed for den) kan skabes gennem æstetiske oplevelser. For at opnå dette, må der skabes større nærvær; dvs. en tilstedeværelse i dét vi laver. Vi lever i en betydningskultur, og vil gerne fortolke alting omkring os, mens det sker. Denne fortolkning betyder, at vi nødvendigvis må træde et skridt tilbage, og derfor ikke kan være i en oplevelse, mens den fortolkes (Jørgensen, 2017:384-385). Derfor må der findes en balance mellem fortolkningen og nærværet, således at vi kan føle os nærværende i en situation, når den sker, og bagefter fortolke den (med den sanseæstetiske forståelse, vi har opnået ved at være nærværende). Dette nærvær kan opnås gennem æstetiske oplevelser, fordi de skaber "*fokuseret intensitet*" (Jørgensen, 2017:385). I dette nærvær må det også formodes, at deltagerne i højere grad vil være modtagelige for -og udvise affektive responser, da de ikke vil kunne distancere sig fra det der sker, ved blot at betragte og fortolke det.
Hvis det kan lykkes os at skabe en æstetisk oplevelse, skulle folk gerne hengive sig til oplevelsen, i stedet for blot at betragte og fortolke den. Således ser vi, at der fx vil være en større chance for, at deltagerne rent faktisk spiser insekter ved *Insektbjerget,* i stedet for blot at se på dem. At bruge deres sanser til rent faktisk at opleve med (fx at *smage* et insekt), vil således give deltagerne en større forståelse og fortolkningsgrundlag, til rent faktisk at reflektere over insektspisning.

Schechner, der er en af grundlæggerne inden for Performance Studies, mener at der findes tre typer dramaer, der kan transformere enten publikum eller performere. I dette afsnit, vil vi have fokus på det æstetiske drama, der kan transformere dets publikum (Schechner, 2003:191). Hvis transformationen virker, vil publikum opleve ændringer i humør eller bevidsthed (Schechner, 2003:192). Schechner beskriver egentlig mere traditionelle teaterstykker/performances, men hvis vi ser på ordet *drama*s oprindelige betydning; *at handle*, er det ikke langt væk at sige, at en oplevelse ligeledes kan være et æstetisk drama: en handling tilrettelagt af andre. I det æstetiske drama, deltager alle i *performancen*, mens det kun er skuespillere (etc.), der deltager i selve *dramaet* (Schechner, 2003:193). Dramaet udspiller sig inden i *performancen*, og derfor spiller publikum også en rolle, som deltagere i performancen (ibid.). Performancen kan således ses som selve den æstetiske oplevelse,

hvori alle deltager, mens dramaet er den, på forhånd tilrettelagte, oplevelse eller ramme (som ikke kan ændres af publikum). I vores tilfælde er der ingen skuespillere, der spiller dramaet, men derimod interaktive elementer, der på forhånd er tilrettelagt af os. Samtidig er alle deltagere i performancen, der foregår uden om de interaktive elementer, og denne kan formes af deltagerne. Det er her, at der kan ske en transformation af deltagernes bevidsthed*: "Aesthetic drama compels a transformation of the spectators' view of the world by rubbing their senses against enactments of extreme events, much more extreme than they would usually witness"* (ibid.) Således kræver det æstetiske drama, eller den æstetiske oplevelse at deltagerne reflekterer over, det der sker, og ændrer deres bevidsthed, ift. det de har oplevet. Denne transformation vil være ekstra stærk, hvis deltagerne kan være nærværende i oplevelsen.

Interaktivitet

For at vurdere om vores designløsning har skabt det ønskede refleksionsrum, benytter vi begreber og teori omkring interaktion, og forskellige roller folk kan påtage sig i sådan en situation. Disse begreber beskriver, hvordan interaktion kan bane vej for 'fælles-menings-dannelse' omkring en performance. For at rammesætte situationen vi arbejder inden for, vil vi kigge nærmere på hvilke forskellige typer af interaktioner, der kan opstå, inden for vores installationers rammer.

For at skabe et rum for refleksion blev vi inspireret af Augosto Boals forumteater. Han forsøgte at gøre publikum til skuespillere, og dermed kunne publikum selv skabe mening i hans performances (Somers, 2011:150). Vores design forsøger det samme, men i en anden form, og derfor vil vi her beskrive viden omkring interaktion i teaterverdenen.

Når man vælger at lade en performance være interaktiv, hvor publikum i større eller mindre grad kan interagere med performerne, vil der sandsynligvis opstå gensidig kommunikation. Her bliver performernes opgave at konstruere strukturen, rammen eller dramaet for performancen (O'Grady, 2011:167). En sådan ramme kan konstrueres mere eller mindre defineret forinden en performance. Men da publikum kan interagere og potentielt skabe ny mening inden for denne ramme betyder det samtidig, at resultatet af en given performance, kan være uklar, før deltagerne begynder at interagere (O'Grady, 2011:168). I forbindelse med vores event forsøgte vi at rammesætte hver af installationerne. Således havde hver af installationerne en stemning og en atmosfære, bygget op af cues, som afspejlede hver af de tre aspekter af insekter. Derfor vil det være op til deltagerne at skabe en yderlig betydning og

mening i installationerne, da de, ud over en intenderet stemning, stilles forholdsvis frit ift. at interagere både med rummets installationer og hinanden.

Performance teoretiker og praktiserende performance artist, Steve Dixon, præsenterer fire kategorier eller måder at konstruere sin ramme på for interaktion i performance (O'Grady, 2011:169). Således beskriver nedenstående både niveauet af åbenhed i det interaktive system, man har udviklet, samt dybden af deltagerinteraktion ved installationen (Dixon, 2007:563)

Navigation
En ramme hvor deltagere svare på simple ja og nej muligheder, som de bruger til at navigere rundt i en narrativ performance. Dette niveau afspejler derfor en let form for interaktion hos deltagerne (O'Grady, 2011:168).

Participation
Hvor deltagere kan komme med input og idéer uden at ændre noget signifikant. Dette niveau tillader deltagerne yderligere interaktion, men stadig med relativt stramme rammer for, hvad der kan lade sig gøre (ibid.).

Conversation
Giver mulighed for ægte dialog og gensidig udveksling inden for performancen. Det ligeværdige kommunikationsniveau mellem performer og deltager, bevirker en højere grad af uforudsigelighed - og afspejler således en dybere form for deltagerinteraktion(ibid.).

Collaboration
Giver deltagerne mulighed for rent faktisk at ændre i performancen, således at de bliver co-authors af resultatet og den intenderede mening ved installationen (ibid.). Således bliver der skabt en ny performance. Dette niveau er ikke nødvendigvis bedre end Navigation, det er blot et meget dybere niveau af interaktion (Dixon, 2007:563).

Dixons begreb om *Collaboration* afspejler her en proces, som netop i interaktivt teater, forsøger aktivt at skabe vej for at performere og deltagere sammen kan stille de rigtige spørgsmål (O'Grady, 2011:169). Det er dette Somers kalder 'shared meaning-making'. Man kan derfor sige, at formålet med det interaktive teater bliver at ændre eller skabe ny opmærksomhed hos deltagerne i performancen, som på mange måder også afspejler formålet med vores installation.

Disse kategorier betyder, herunder især *Collaboration,* at det er deltagernes input, via en interaktion, som kan blive afgørende for, hvad performancens faktiske mening eller betydning bliver. I vores refleksionsrum er det vigtigt, at der bliver skabt mening hos deltagerne. Der bliver ikke mulighed for at deltagerne i installationerne fysisk kan ændre på rummene og installationerne, og forme performancen på den måde. Dog forsøger vi i form af rammen, som blot er en stemning, at deltagerne har mulighed for et dybere niveau af interaktion. Således skal den relative åbne ramme og graden af potentiel interaktion hos deltagerne medvirke til, at der kan opnås *Conversation* og måske endda *Collaboration* i performancen, og dermed skabes mening hos deltagerne.

"*Whilst framed by fiction, the exchanges that take place are authentic" (*O'Grady, 2011:169*).*

Performances er en iscenesættelse, hvilket således altid må afspejle en fiktiv ramme. Men netop interaktionen i performancen må være autentisk og virkelig, da indholdet eller udbyttet af denne interaktion ikke kan forudsiges. Vi vil i vores installation, forsøge at skabe rum for interaktion med inspiration fra begreber nævnt i dette afsnit. Kan vi lykkes med dette, vil det også være muligt at skabe mening hos deltagerne og dermed refleksion over de emner installationen fremhæver.

Rum

Når man designer en installation eller performance, må man sørge for at medtænke alle aspekter, og kan som sådan ikke nøjes med at kigge på selve installationen. Da vores installation skal foregå på Spillestedet Stengade, må vi derfor nødvendigvis medtænke, hvordan rummet (space) påvirker installationen og omvendt.
Ifølge Dorita Hannah bliver rum en aktør i vores liv, gennem events. Dette kalder hun event-space, hvilket beskriver hvordan rummet altid vil være en performativ aktør i en begivenhed, mens rummet også først bliver en aktør gennem begivenheder. Rummet er en aktiv enhed, som gensidigt tilfører noget til og bliver tilført noget af dem eller det som optager rummet (Hannah, 2011:55).

Således vil rummet i Spillestedet Stengade både påvirke installationen, og installationen vil påvirke rummet. Vi vil manipulere spatialiteten i hovedrummet på Spillestedet Stengade, og samtidig vil rummet helt naturligt sætte nogle begrænsninger for hvordan vi kan gøre dette. Vi vil iscenesætte rummet, og skabe 3 mindre rum, hvor at vores 3 installationer skal præsenteres. Her vil vi, ifølge Dorita Hannah, fungere som scenograferne der abstraherer rummet: *"Space is the stuff of architects (who construct it) and scenographers (who abstract*

it); experienced by inhabitants (immersed within it) and spectators (who regard it)" (Hannah, 2011:54).

Hannah beskriver desuden hvordan steder og rum er påvirket af, hvad der før er sket i dem, og hvilken opmærksomhed stedet har fået fra offentligheden (Hannah, 2011:56). Derfor må vi medtænke, at Spillestedet Stengade er kendt i offentligheden som et spillested for alternativ musik. Dette vil både kunne påvirke folks forventninger til installationen, og samtidig også deres ageren i dem. Vi forventer, at folk vil se stedet som værende mindre formelt end fx et kunst-museum.

Designproces

Den endelige designløsning består af fire interaktive installationer, som har til formål at få deltagerne til at reflektere over insektspisning, og de berører derfor aspekterne insektetik, insektspisning og insektproduktion. Selve refleksionen forsøger vi at vække ved at konstruere kontrastfulde oplevelser, som skal skabe affektive responser hos deltagerne.
På grund af et fænomenologisk perspektiv og en metodisk tilgang, hvor vi anvender RtD, beskriver dette afsnit således, hvordan vi, gennem kropslige og sanselige eksperimenter samt løbende inspiration fra teori, gennemgår en iterativ designproces og får skabt ovennævnte fire installationer.
Dette afsnit vil derfor beskrive vores designproces, og er således inddelt i en Eksplorativ fase, som udgør en konceptudvikling og en værkstedsuge, samt en Konstruktionsfase, som udgør faser, hvor vi påbegynder en decideret konstruktion af installationerne. Således gennemgår afsnittet faserne i en kronologisk rækkefølge.

Eksplorativ fase

Konceptudvikling

Første skridt i designprocessen var konceptudviklingen. Allerede i de tidlige stadier af gruppedannelsen, havde vi i gruppen besluttet at arbejde med måltidskultur i sammenspil med interaktive installationer. En ramme valgt på baggrund af de allerede eksisterende, meget fastlagte traditioner inden for madkultur i hverdagen, hvor vi således havde mulighed for at bryde med disse.

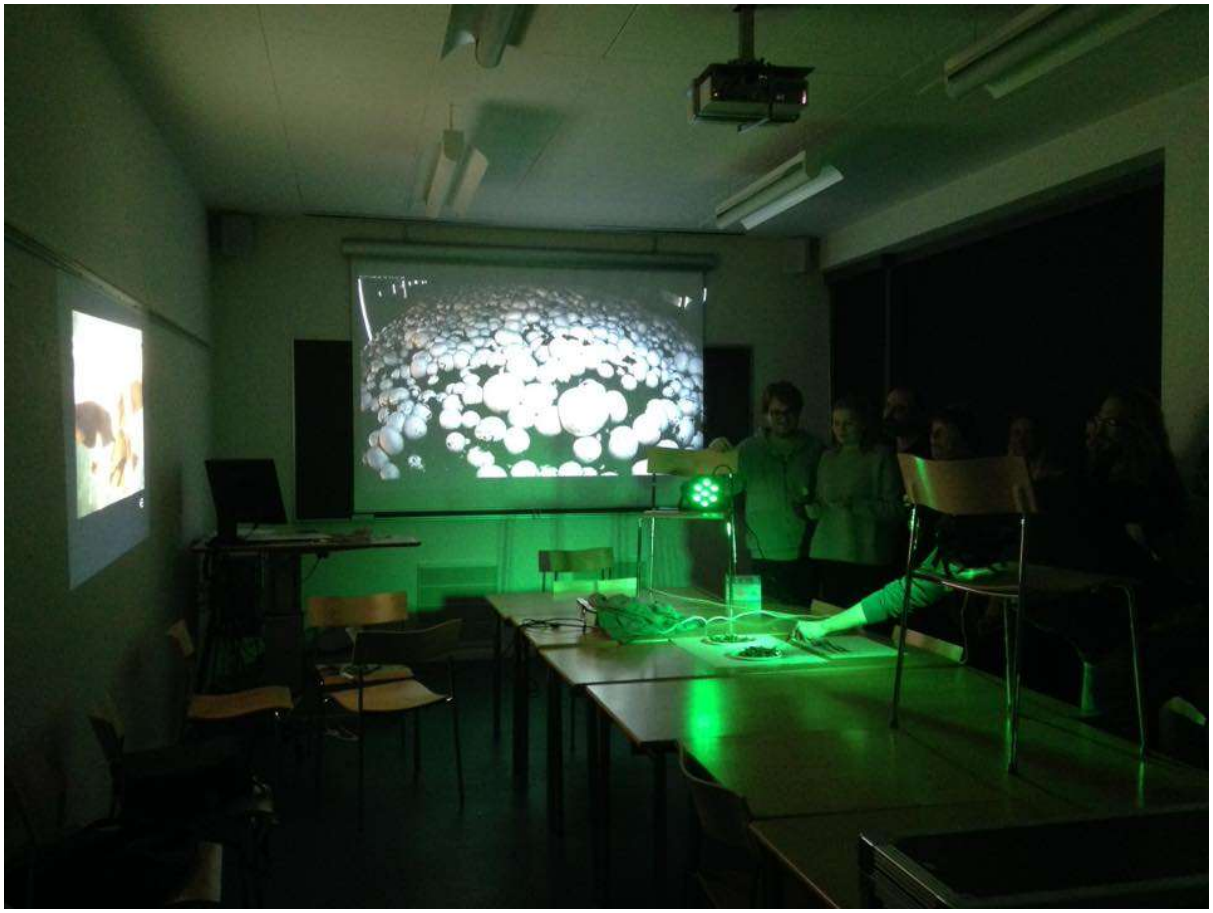
Vi lagde i konceptudviklingen ud med, at foretage et interview med en tekniker fra museet Ragnarock i Roskilde. Museet anvender og formidler primært gennem deres interaktive installationer, og vi mente derfor, at det var et godt sted at hente inspiration.
Dernæst gik en brainstorm-proces i gang, med inspiration fra besøget på museet. Her benyttede vi os af en øvelse, i forbindelse med undervisningen, omkring at få '100 ideer på en time'. Under den brugte vi en time på at skrive alle idéer ned på post-it notes, lige meget hvor lidt konkrete eller fjollede de var. I fællesskab sorterede vi ud i ideerne, vi var kommet på, og prøvede at sætte dem sammen til mere konkrete koncepter for installationer.

Viden fra konceptudvikling

På Ragnarock fandt vi ud af, at det spiller en vigtig rolle at etablere en stemning helt fra starten af, når man kommer ind i en interaktiv udstilling. Således danner publikum sig en ide om, hvilket omdrejningspunkt udstillingen kommer til at have, og får en åben og positiv indstilling til dette. Her virkede det godt, at der var stor kontrast ift. det rum, man kom fra før udstillingen. Det gav os en fornemmelse af at nu var udstillingen startet og det medvirkede til et øget fokus og intensitet. Her brugte de med fordel både lys og lyd som en slags cueings til at skabe en atmosfære. Hvad angår installationerne på Ragnarock var de mest interessante dem, der inddrog kroppen og sanserne. Al dette lærte vi på baggrund af vores egne kropslige interaktioner og sanselige oplevelser på museet.
Denne viden om interaktive installationer, og vores design-idéer, tog vi med videre til værkstedsugen, hvor vi afprøvede og eksperimenterede med dette.

Værkstedsuge

Under værkstedsugen, der var en del af vores undervisning på kurset "Designmetoder og Projektledelse", fik vi muligheden for at lave eksperimenter for at afprøve forskellige sanselige virkemidler. Vi opsatte to eksperimenter, hvor vi serverede tilberedte svampe til en testgruppe (Billede 2). Testgruppen var andre studerende på samme kursus. Ved første forsøg stillede vi en tallerken med champignoner frem, belyst med grønt lys. Til at spise dem med var der lagt gafler ud på en række. For at pryde rummets stemning kørte en projektion af voksende svampe filmet med timelapse. Her forsøgte vi at kreere et rum, der lagde vægt på hvor svampene kom fra. Vi viste film både fra naturen og fra en indendørsproduktion.



Billede 2: Første eksperiment, værkstedsugen

Vi fik feedback fra første forsøg, der lød på, at der var noget klart rituelt over opsætningen og spisningen af svampene. De fleste af deltagerne mente, at det grønne lys havde en effekt, der fik svampene til at virke ulækre at spise. Denne feedback tog vi med til næste forsøg, hvor vi igen serverede svampe.

Intentionen med dette forsøg var, at få folk til at tænke over, hvordan svampene bliver masseproduceret til fødevarebrug. Denne gang serverede vi rå svampe, og svampe der var stegt i hvidløg og chili. De rå lå her placeret på en tallerken med flis under. Svampene blev placeret på store hylder, lavet af stablede borde med plastforhæng ned af siderne. Denne gang var svampene belyst med en mere klinisk blå-hvid farve altsammen for at understrege og forstærke associationerne til en produktion (Billede 3). Gaflerne lå i en bunke ved siden af gryden med de stegte svampe. På væggen var der denne gang projektioner af svampe produktion og vi havde som supplement tilføjet industrimaskinelyde.

Billede 3: Andet eksperiment,værkstedsugen

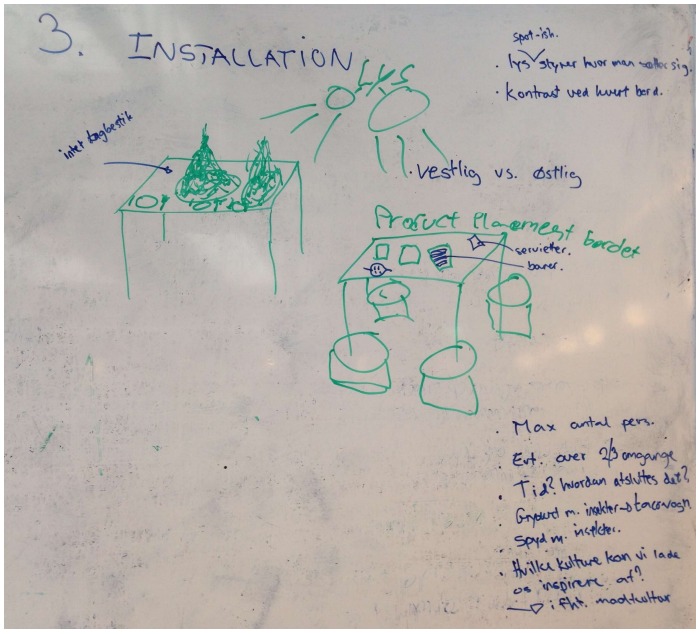
Feedbacken fra anden forsøg var langt tættere på, hvad vi ønskede for forsøget. I stedet for at fokusere på selve maden og hvor vidt den var lækker, begyndte testpersonerne at stille spørgsmål til hvor maden kom fra.

Viden fra værkstedsuge

Vi lærte fra disse eksperimenter at et måltid i større eller mindre grad er noget rituelt. Det vil derfor være vigtigt at forme dette måltids-ritual, så maden fremkalder de følelser og vækker de sanser og refleksioner, vi ønsker. Fx virker grønt lys ulækkert, mens hvidt lys er mere neutralt. Altså spiller rummet, lyset, lyden og placering af objekter en vigtig rolle for, hvordan både mad, og hvordan en installation opfattes. Denne viden tog vi med os, da vi designede især *Insektbjerget* og *Insektsnacks*. Vi fandt ud af at videoprojektioner, virkede godt som cuing, til at skabe bestemte tematiske atmosfærer. Derudover fandt vi også ud af at, måden mad blev forarbejdet og præsenteret på også havde en indvirkning på hvilke associationer testpersonerne fik. Således fandt vi ud af at disse kunne være interessante områder, at arbejde med som cueings i vores designs.

Konstruktionsfase

Inden vi kunne påbegynde selve den fysiske konstruktion havde vi en visuel grafisk proces. Her benyttede vi den viden, vi havde fået fra konceptudviklingen og eksperimenterne under værkstedsugen, til visuelt at give bud på, hvordan de enkelte installationer skulle se ud (Billede 4). Ideen med at benytte visuelle, grafiske metoder var først og fremmest, at få alle gruppens medlemmer på samme side, så alle var enige om, præcist hvordan installationerne skulle se ud i sidste ende.



Billede 4: Illustration af måltidsinstallationerne

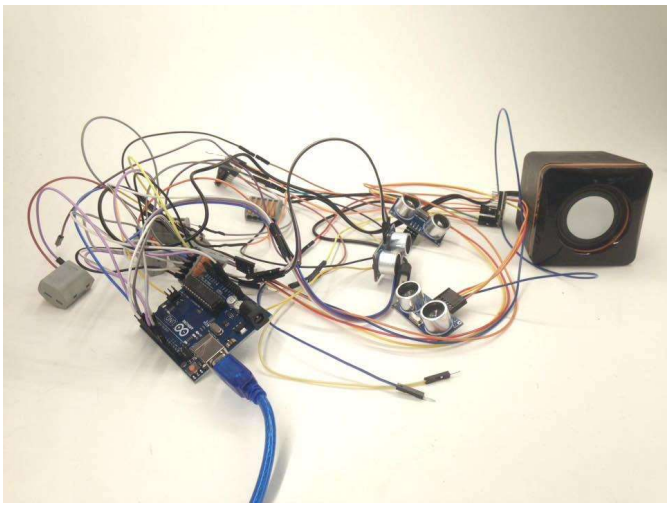
Desuden fik vi her bekræftet vores lokation på Stengade og derfor bidrog denne proces ligeledes til, at praktiske problematikker og udfordringer ift. rum, blev diskuteret og forsøgt løst. Således kunne vi benytte disse visuelle blueprints i det videre arbejde og konstruktion af de konkrete installationer og deres placeringer ift. hinanden (Billede 5).

Billede 5: Illustration af foreløbig plantegning

Nedenstående afsnit vil derfor være en beskrivelse af designprocessen for hver af de tre installationer. Disse processer trækker her på den viden, som er fundet i den indledende fase, og vil både beskrive den tekniske opsætning af installation, samt hvordan installationen intenderede at skabe refleksion omkring insektspisning hos deltagerne, her gennem cueings, som bevirkede affektive responser hos deltagerne.

Installation 1: Buskene

Buskene er en installation, der består af tre buske, der hver er udstyret med en bevægelsessensor og en højtaler. De er alle tre forbundet til den samme arduino (Billede 6), der afspiller en lyd-fil med lyden af fårekyllinger. Lyden spilles i en plante ad gangen, og når den afspillende plantes sensor bliver aktiveret (ved at en person stiller sig foran) stopper planten med at afspille en lyd og en ny plante begynder at afspille istedet.



Billede 6: Prototype af Buskene

Viden og intention bag installationen:

Intentionen med denne installation er, at skabe en reference til, at insekter har en bestemt adfærd og potentielt en grad af intelligens. Vi mener, at denne intelligens kan være grundlag for at rejse et etisk spørgsmål hos deltagerne, som man ofte ser det med andre fødevarer. Derfor udgjorde, de programmerede lyde, installationens cueings, som forsøger at skabe en affektiv respons hos deltagerne. Vi testede installationen internt i gruppen, og fandt sammen frem til, hvilken lyd der i størst grad fremkaldte denne reaktion hos os. Disse cueings skulle både give anledning til subjektive erindringer, fx i stil med at gå gennem en mark og høre fårekyllinger eller cikader synge, samt potentielt vække moralske responser ved de senere installationer, ved at deltagerne hér muligvis vil opfatte insekterne som levende væsner med en form for intelligens, og således muligvis kan føle et større etisk ansvar overfor dem, da de måske minder mere om andre dyr vi føler etisk ansvar overfor. Denne installation vil desuden stå i kontrast til *Terrariet*, da natur/produktion må ses som en slags modsætninger. Dette kan også virke som en cueing, der evt. kan skabe affekt gennem paradoksal magnetisme.
Med inspiration fra vores besøg på museet Ragnarok, mente vi, at det ville virke bedst som en interaktiv, legende installation. Samtidig er dette den første installation publikum støder

på, og skal derfor gerne sætte en legende, interaktiv stemning omkring hele eventet. I denne installation forsøger vi at arbejde med feedback-loops, som skal styrke den kropslige interaktion. Her består et loop af en intention, en handling og en propioception, som kan styrke 'embodied agency' (Popat, 2012: 5). Således forsøgte vi at designe Buskene til, at man først bliver nysgerrig, pga. en lyd fra en plante, hvilket giver lysten til at udforske nærmere (intention). Derefter bevæger man sig tættere på planten (handling), hvor efter dette vil forårsage, at lyden stopper i planten, men fortsætter i en anden. Dette giver en sanselig oplevelse (propioception) og dermed en kropslig fornemmelse af levende insekter i planterne. Vi har valgt at supplere installationen med grønt lys og ekstra planter uden lyde, der skal skabe et udtryk af den natur hvor insekterne kommer fra. Disse vil også stå i kontrast til de andre installationer, hvor insekterne er taget ud af naturen.

Installationens plads i rummet

Spillestedet Stengade er som tidligere nævnt stedet hvor vi iscenesætter eventet (se afsnittet *Rum).* Rummet har givet os mulighed for at adskille publikum mellem lobby og udstillingsrum (Billede 1). Rummet er dog ikke adskilt af en væg men i stedet er et forhæng blevet sat op som ikke dækker hele indgangen pga. brandsikkerhed. Dette betyder at publikum i lobbyen kan høre den første installation. Når deltagerne så endelig træder ind i udstillingen, ser de kun det grønne lys og buskene og bliver tvunget til at forholde sig til, hvad der er stillet foran dem.

Installation 2 og 3: Insektbjerget og Insektsnacks

Lyset på buskene slukkes, og et spotlight tændes på bordet med *Insektbjerget*. *Insektbjerget* og *Insektsnacks* er to installationer, som består af to middagsborde. Det første er opdækket i vestlig tradition, med tallerkener, bestik, vandglas, fin dug og vand i karafler. Her bliver der serveret insekter tilberedt på en asiatisk lignende måde og serveret på et stort tag-selv-fad midt på bordet. Således bliver der serveret en sydøstasiatisk nudelret, hvor hele, stegte insekter hældes ovenpå, og det derfor vil ligne at retten næsten udelukkende består af insekter, herunder buffaloorme, melorme, voksmøllelarver og unge græshopper. Opdækningen ved det andet bord med *Insektsnacks* afspejler en mere asiatisk eller østlig kultur. Publikum sidder på puder på gulvet, ved et lavt kakkelbord. Her får de serveret insektbarer (a la frugtstænger) og insektsnacks med sourcream and onion og chili (a la chips), i en meget vestlig og 'trendy' indpakning (Billede 7).

Vi vil gerne have, at der kun bliver fokuseret på et bord ad gangen, så deltagerne ikke bliver distraherede fra oplevelsen, men kan være nærværende i den. Vi styrer dette med lyset, således at det vestligt-opdækkede bord er belyst som det eneste i rummet i ca. 10 minutter. Herefter vil det østligt opdækkede bord blive belyst på samme vis.

Billede 7: Måltidsinstallationer

Viden og intention bag installationen

Intentionen bag middagsbordene er at få folk til at registrere kulturforskelle og dermed overveje de forbundne traditioner ift. måltidet, og herunder specielt indenfor det at spise insekter.

Vi regner med at denne installation, i højere grad end buskeinstallationen, vil virke som en æstetisk oplevelse, som deltagerne er nærværende i, da denne samler deltagerne rundt om spisebordet og derfor er noget som de umiddelbart er velkendte med. Vi lærte her under vores eksperimenter i værkstedsugen, at der er noget rituelt over måltider og måden at spise på. Dette kan være måden man sidder rundt om bordet på, eller de normer som er forbundet - som fx at skåle. Derfor regner vi med at folk som udgangspunkt vil agere som de plejer (her understreger spotlyset også det rituelle). Her mener vi med det rituelle, at det er forløb, hvor deltagerne er klar over hvordan de skal forholde sig til situationen, da det er noget de alle har prøvet før og som gøres forholdsvist ensartet hver gang. Altså når man er til middag hvor der er dækket fint op forventes, det at man forholder sig på en bestemt måde. Men ved

netop at ombytte og opsætte cueings, som understreger kulturelle forskelle udfordrer vi det velkendte og dermed også det vestlige rituelle. Således udgør netop opdækningen, samt anretningen og maden de cueings, som skal give anledning til affektive responser hos deltagerne. Det er her særligt de kulturelle kontraster mellem opdækningen og anretning og maden. Intentionen er her at skabe kontraster, der først og fremmest vækker deltagernes opmærksomhed, samt kontraster der skal tydeliggøre det uvante og fremmede, fx i form af *Insektbjerget* serveret på det vestlige opdækkede bord. På denne måde forsøger vi at skabe spændinger, mellem det velkendte og det ukendte, der gerne skulle udmønte sig i at deltagerne, får udfordret deres grænser, men samtidigt også i et miljø hvor at de tør overskride dem, da at rammerne også er velkendte og trygge på nogle områder. Samtidig forsøger vi helt implicit at fremkalde både affekt-reaktioner og nysgerrighed, ved at præsentere insekterne i et 'bjerg' ved *Insektbjerg*-installationen. Dette gør at insekterne er umulige at misse pga. størrelsen. Dette tænker vi vil skabe en højere intensitet og dermed også kraftigere reaktioner, som vil være nemmere for os at lægge mærke til. Derudover forsøger vi også at skabe muligheden for, at deltagerne kan opleve hvordan det at spise insekter sanses på egen krop, og derved også bedre forholde sig til om det er noget de bryder sig om. Det kunne fx være at nogen opdagede at smagen kunne bryde med deres hidtidige opfattelse af insekter.

Installationens plads i rummet

De to middagsborde er placeret på scenen på Spillestedet Stengade (Billede 1). Vi har valgt *Insekbjerget* som den første af de to måltidsinstallationer. Dette valg har vi truffet, fordi vi mener at det er en mere intens oplevelse end *Inseksnacks*. vi har forsøgt at arbejde med kontraster og kontrasten i intensitet er større fra *Buskene* til *Insekbjerget* end til *Insektsnacks.* På samme tid passer det også godt i et flow, hvor intensitetsgraden skifter mellem lav og høj, når deltagerne derefter sætter sig ved *Insektsnacks*, hvor maden er mere genkendelig og overkommelig at spise.

Installation 3: Terrariet

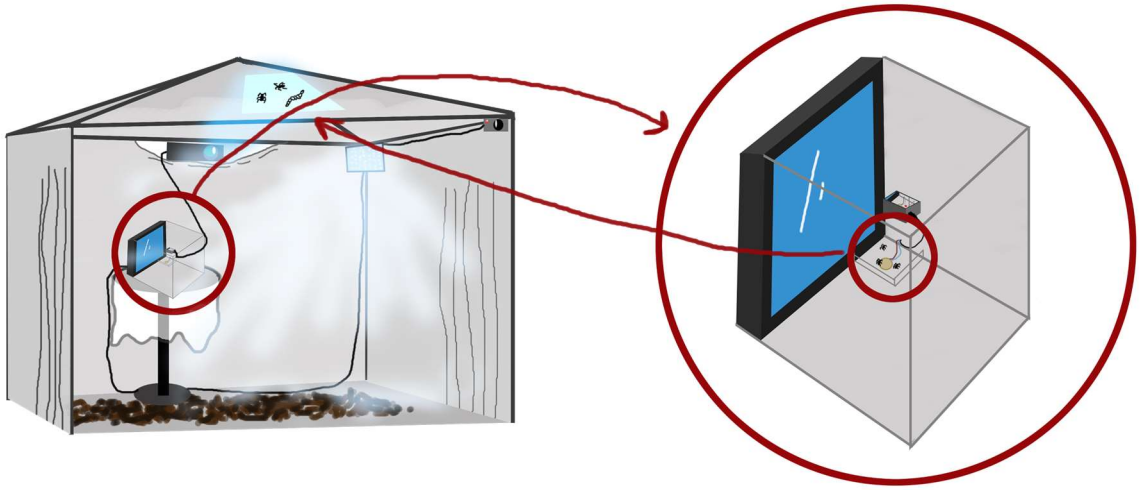
Terrarie-installationen er den sidste installation under udstillingen. Lyset slukker på scenen, og tændes i *Terrariet*. Det består af en hvid pavillon oplyst med kraftigt hvidt lys indefra, hvilket tydeligt ses udefra (Billede 8). Pavillonen har fire vægge, to af dem med en indgang/udgang i form af løsthængende trevlet gennemsigtig, armeret presenning. På gulvet er der samme presenning lagt, og på den er der bredt dækbark ud for at skabe illusionen af, at pavillonen er ét stort terrarie(Billede 8). Inde i pavillonen står et bord med et (rigtig mindre) terrarie, der indeholder levende insekter; biller og orme a la dem de har spist.

Billede 8: Terrarie installation

Terrariet er indrettet med en lille kravlegård i det ene hjørne, som har til formål at samle mængden af insekter ét sted. Kravlegården er udstyret med en kontaktmikrofon, som er opkoblet til en lille transportabel forstærker, så det kan høres, når insekterne træder på mikrofonen (Billede 9).

Billede 9: Billeder fra konstruktionsfasen

Over kravlegården er påsat et kamera, der hænger lige over insekterne, og således filmer direkte ned på dem. Kameraet transmitterer til en projektor, som projekterer insekterne ud på loftet af pavillonen. I toppen af pavillionen hænger et andet kamera, der filmer ned på publikum. Kameraet transmitterer til en skærm, som agerer bagvæg i terrariet, og altså gerne skulle give effekten af, at deltagerne er i terrariet (Billede 10).



Billede 10: Illustration Terrarieinstallationen

Viden og inspiration bag installationen

Terrariet er designet med en intention om, at deltagerne skal reflektere over temaer inden for produktion af insekter som fødevare. Vi forestiller os, at konfrontationen og kontrasten mellem de døde (spiselige) insekter og de levende i terrariet kan vække nogle affektive responser.

Derudover er det rummets æstetik og mange sanseindtryk som udgør de cueings, som skal give anledning til affektiv respons. Her er rummets lysintensitet meget høj for at give en fornemmelse af et klinisk miljø, og opsætningen afspejler, hvordan publikum selv er i et terrarie ligesom insekterne. Dette er inspireret af eksperimentet under værkstedsugen, som fik deltagerne til at tænke over, hvordan maden blev produceret. Der mærkede vi, at virkemidler så som hvidt lys og plastforhæng gav os og deltagerne affektive fornemmelser af produktionshaller.

Vi ønsker at skabe en særlig opmærksomhed til kroppen, da det særligt vil være sanseindtryk, som synssansen, følesansen, lugtesansen og høresansen, der vil give anledning til kropslige fornemmelser og følelser i denne installation. Her kommer synssansen i spil, da man vil kunne se sig selv (på en skærm) stå nede i terrariet fuld af insekter, mens man samtidig står fysisk i et rum, som visualiserer ét stort terrarie, som livestreamer og forstørrer de levende insekter nede i det rigtige terrarie. Følesansen vil komme i spil, når det lille rum bliver fyldt op med deltagere, og det dermed føles klemt og indelukket. Derudover afgiver de levende insekter en intens lugt, som forhåbentlig kan 'overdøve' lugten af deltagerne selv. Der er også en lugt af plastik fra presseningerne og dækbarken giver en slags jord-lugt fra sig. Dette skulle gerne fungere som cue til at

associere det med noget industrielt. Til sidst vil kontaktmikrofoner placeret i bunden af terrariet og koblet til højtalere gengive lyden af kravlende insekter fra terrariet i hele rummet. Dette skulle gerne give nogle spændinger ift. at deltagerne, oplever insekternes levevilkår på egen krop. Som den sidste installation understreger den ligeledes kontrasterne mellem *alle* installationerne, således er der kontrast mellem aspekterne, natur, måltid og produktion, som skal virke affektivt på deltagerne.

Installationens plads i rummet

Denne installation, er den der mindst bliver påvirket af det store, samlede rum, da den er et lukket rum i sig selv. Dog vil den kunne påvirke de andre installationer, da man fx vil kunne se den fra buske-installationen. Dette ser vi ikke som et problem, men der er en risiko for, at publikum vil finde det mere spændende at finde ud af, hvad der er inde i pavillon, end at lege med buskene.

Lounge

En lounge var ikke noget vi havde overvejet i vores oprindelige design. Men da vi først så rummet på Spillestedet Stengade (Bilag 5), blev vi klar over, at vi også måtte medtænke baren/loungen, som en del af deltagernes oplevelse af eventet. Vi ville ikke give for mange clues inden installationerne og dermed kernen af eventet, men i stedet forsøge at stimulere samtale omkring insekter. Intentionen var her, at deltagerne kunne varme op, komme i stemning og dermed potentielt være bedre “klar” til at reflektere over insektspisning. Derfor fremviste vi en dokumentar omkring insektspisning, der viste scener af både insekt-produktion, -‘jagt’, -madlavning og -spisning, hovedsagligt foregående i sydøst-Asien. Denne stod ved siden af baren, på et bord sammen med de insekt-brikker (billetter) vi uddelte til folk, samt postkort med forskellige insekt-motiver fra vores sponsor Enorm, og endeligt ved siden af dette en gæstebog (Billede 11). Alt dette blev designet hurtigt og intuitiv på location, som vi mente det gav bedst mening i rummet. Vores cues her var blandt andet videoen, som vi havde fundet ud af fungerede godt i forbindelse med vores værkstedsuge, til at skabe en atmosfære omkring et givent emne.

Billede 11: Skærm, Brikker og Gæstebog fra Lounge

Analyse

Empiri

Dette afsnit vil være en præsentation af den empiri, vi finder interessant ift. en efterfølgende analyse. Vi har benyttet video, deltagerobservation, gæstebog og feltnoter til at fremskaffe empirien. Således vil afsnittet beskrive, hvordan vores design er blevet oplevet gennem en blanding af alle empiriformerne.

Billede 12: Bar & Lounge

Lounge

I loungen blev man mødt af omkring 30-40 andre deltagere, der skulle indtil samme oplevelse. Derudover var der en bar, hvor der blev serveret drikkevarer (Billede 12). Vi forsøgte at byde velkommen til alle gæster, der kom og forklarede vores indgangssystem med brikkerne og tiderne. Derefter kunne deltagere vælge at se med på dokumentarfilmen eller mingle.

I loungen var vores primære fokus på, om folk snakkede om insekter, og om de kiggede på dokumentaren. Vores primære fokus i empiridannelsen var på selve installationer, derfor har vi ikke videodokumentation herfra og empirien herfra stammer udelukkende fra deltagerobservation. Vores indtryk var, at der både var samtaler, der drejede sig om insekter og samtaler der ikke gjorde. Der var deltagere, der kiggede på dokumentaren og den indledte samtaler omkring insekter og overvejelser omkring, om det var de insekter de selv skulle ind og smage på. Desuden var det i loungen, at deltagerne fik udleveret brikker med et insektlogo, som fungerede som indgangsbillet. Disse brikker blev positivt modtaget af gæsterne, men var umiddelbart ikke den største katalysator for samtale om insekter.

Da deltagerne kom ud igen, og havde været inde ved selve installationerne, blev installationens formål diskuteret af flere.

Billede 13: Deltagere kigger på Buskene

Buskene

Buskene var første installation og den eneste, der var belyst, når man kom ind i rummet. Installationen virkede ikke som planlagt og blev derfor kortet ned, hvilket betyder, at dette empiriafsnit udgør empiri fra alle holdene. Den blev belyst med en

enkel grøn lampe i midten af alle buskene (Billede 13). Deltagerne kunne høre en insekt-lyd gennem hele deres ophold i installationen. Da vi følte deltagerne skulle videre til næste installation nedtonede vi lyset og tændte lyset ved næste installation.

I *Buskene* var det primære fokus at se om de skabte affekt, der fik folk til at overveje insekternes eventuelle bevidsthed. Her benyttede vi også deltagerobservation, da vi nemt kunne observere deltagerne fra lyspulten. Desuden havde vi en enkelt runde, hvor en af os deltog i selve rundvisningen. Da en af buskene afspillede sin fårekyllinge-lyd gik deltagerne tæt på denne, men kun i få tilfælde gik de tæt nok på til at næste busk afspillede en lyd. Når dette skete, virkede det ikke som om deltagerne forstod, at det var deres bevægelse, der aktiverede dette nye lydbillede. Deltagerne begyndte hurtigt at udforske andre dele af rummet, og da det gik imod vores intention, valgte vi hurtigt at sende deltagerne videre til næste installation. I et enkelt tilfælde forsøgte en deltager at få busken til at reagere ved at sparke til denne. Det skabte ikke noget feedback fra busken og deltageren virkede også her skuffet.

Billede 14: Deltagere ved Insektbjerget

Insektbjerget

Da deltagerne så *Insektbjerget* var installationen oppe på en scene. Når de nærmede sig kunne de se et fad fyldt med insekter og nudler. Desuden var der stole omkring bordet og dækket op til alle (Billede 14). Da vi følte deltagerne skulle videre til næste installation nedtonede vi lyset og tændte lyset ved næste installation.
Ved *Insektbjerget* var det primære fokus, at se om *Insekbjerget* skabte en affekt, der fik folk til at overveje, om de havde lyst til at spise insekter. Her benyttede vi primært videoobservation, og havde under en enkelt gennemgang en deltagende observatør. Fælles for alle holdene var, at alle deltagerne smagte på insektretten, og at mange havde nervøse eller usikre grin og fnisen. Derudover var deltagernes adfærd ellers forskellig i de fire hold.

Der var her forskellig stemning og dermed højere eller mindre grad af udtalt refleksion, alt efter, hvem der deltog.

Hold 1

Ved det første hold, kan man fornemme en stille opstart, hvor folk er lidt påpasselige, og der er kun samtaler mellem få personer ad gangen. En af deltagerne fotograferer maden. En anden vil gerne "*have en af de store hvide*" (Bilag 3, s. 2). Flere ved bordet bliver nysgerrige omkring at smage de store hvide orme. Der er ikke sat tagbestik ved bordet, og mange begynder derfor at tage eller fiske efter insekterne med hænderne - direkte fra fadet. En af deltagerne ser ud til at have meget fokus på den smagsmæssige æstetik. Senere begynder samtalens intensitet at stige, og deltagerne virker til at være mere tilpas i situationen. Desuden spiser folk stadig af maden indtil at lyset slukkes og lyset tændes ved næste installation. En af deltagerne udbryder med positiv stemmeføring "*Ej der er mere!"* (Bilag 3, s. 2).

Hold 2

Ved dette hold var stemningen mere afslappet fra start og denne blev bibeholdt under hele deres måltid. En deltager kommenterer, at det giver en vild effekt, når portionen er så stor. En anden deltager sætter sig på en af pladserne tættest ved insekt-bjerget, men ombeslutter sig og giver sin plads til en anden. Der kommer hurtigt fokus på en enkelt af deltagerne, som tydeligt påvirkes mere af situationen. Deltageren ser skræmt ud og griner en smule nervøst. Deltageren går over til sin veninde og har dermed nærmet sig insekterne. Efter lidt tid nærmer deltageren sig sin tallerken, og udtaler, at hun "*ikke vil røre den*", og siger også, at "*det er ulækkert*". Denne episode udvikler sig til, at hendes veninde bliver draget til at filme hende, mens hun skal overvinde sin frygt med at spise insektet. Dette bliver underholdende, og også de andre ved bordet, griner ad det. Nogen forsøger at berolige hende, ved at sige, at melormene smager ligesom bacon. Det ender med, at hun i en pludselig bevægelse spiser et insekt og siger "*den er væk*" - samtidig med at hun klapper stolt i sine hænder (Bilag 3, s. 5). Der er en deltager, der udtrykker at melormene smager fint. Deltagerne i dette hold virker ikke til at spise ligeså meget som hold 1, og der er generelt også flere gange ved bordet, hvor det nævnes at især melormene er decideret klamme at se på. Deltageren der tydeligt påvirkes mere end de andre forklarer, at hun har fobi for larver og orme.
De fleste deltagere er forsigtige, og smager mest på maden, mens kun en enkelt skiller sig ud, og spiser større mængder, som man ville gøre til et reelt måltid.

Hold 3

I hold 3 var der også en god stemning fra start. En enkelt deltager siger *"Årh, det er godt man ikke har spist"* - mens han hentyder til det store insektbjerg, der står midt på bordet. Der var en enkelt deltager, der havde et skeptisk blik og tøvede med at spise insekterne. Efter et par minutter, hvor de andre spiser, vælger deltageren at spise af retten og fortsætter med at spise resten af måltidet. En af deltagerne udtrykker at insekterne passer godt sammen med nudler, og at det bliver lidt asiatisk. En anden deltager spiser næsten ikke af retten og bliver spurgt ind til om det er *"sådan lidt psykisk at du ikke har lyst?*". Hun svarer *"jeg har heller aldrig spist frøer*" (Bilag 2, 26:04-31:20).
En deltager siger, at han bliver ved med at tænke, at det er sådan nogle (orme) der ville æde ham. En anden deltager ser ud til at blive påvirket af dette. Der bliver nævnt, hvordan det ser lidt fordærvet ud og samtidig også smager lidt gammelt. Her siger samme person til sidst, mens han siger *"Af jord er du kommet - af jord skal du blive"* (Bilag 3, s. 9).

Hold 4

Da dette hold trådte ind, var videokameraet løbet tør for strøm og vores eneste dokumentation er et gruppemedlems egen beretning, da han fulgte gruppen. Han oplevede, at deltagerne afventede hans reaktion, da de godt vidste, at han havde været med til at skabe designet. Under denne gennemgang var der en deltager, der startede ud med at udtrykke, at hun ikke havde lyst til at smage på grund af insekternes udseende. Deltageren fik dog smagt på retten og endte med at spise meget af maden. Vores gruppemedlem var heller ikke selv vant til at spise insekter, men han valgte at gå modigt til værks for at inspirere de andre deltagere. Det endte med, at han selv var glad for at spise insekterne og især de største orme kunne han lide. Det skyldtes hans glæde ved ormenes saftige indre og knasende ydre. I denne her gennemgang varede måltidet lidt længere, hvilket resulterede, i at deltagerne endte med at have en akavet tavshed, som deltagerne skiftevis forsøgte at bryde.

Billede 15: Deltagere ved Insektsnacks

Insektsnacks

Da deltagerne så *Insektsnacks* var installationen oppe på samme scene. Når de nærmede sig kunne de se frugtbarer og små glas med friterede insekter. Desuden var der puder omkring det lave bord og nok insekter til alle (Billede 15). Da vi følte deltagerne skulle videre til næste installation, nedtonede vi lyset og tændte lyset ved næste installation.
I *Insektsnacks* havde vi samme fokus som i *Insektbjerget* og kiggede efter, om der var affekt, der fik folk til at overveje, hvorvidt de vil spise insekter. Her benyttede vi os af samme observationsmetode, som ved *Insektbjerget*. Det er her den samme videooptagelse, der dokumenterer denne installation. Da kameraet var langt væk fra denne installation, er observationen af ringere kvalitet. Det er både sværere at se deltagernes kroppe og høre deres lyde. Der er dog stadig forskellige observationer med relevans for analysen. Da de forskellige hold ikke adskilte sig særlig meget fra hinanden, har vi ikke inddelt nedenstående empiriindsamlingen for *Insektsnacks* i separate afsnit.

Alle hold

I videoobservationerne ser vi at allerede, når lyset slukker ved første bord under Hold 1, er der en deltager, der udbryder *"Ej er der mere"*, og deltagerne bevæger sig intuitivt over til andet bord med insektsnacks. Generelt ser vi en mere afslappet stemning end ved første bord for alle holdene. Det ser vi ved, at der kommer færre nervøse grin. Desuden er der en deltager, der efter kort tid spørger i plenum om *"der er nogen der vil dele?*". Gruppen virker mere samlet og griner i fællesskab af insektsnacks leverandørens firmanavn *Enorm* (Bilag 3, s. 3).
Under Hold 2 er der ligeledes et intuitivt skift, når lyssætningen ændres. Deltagerne samtaler primært om, hvordan det er nemmere at spise snacks, og deltagerne har associationer til hhv. chips og fignestænger. Desuden snakker deltagerne om, hvad insektmel er. Det samme gør sig gældende for Hold 3 og Hold 4.

Terrariet

Billede 16: Deltagerne ved Terrariet

Terrariet (Billede 16) var placeret foran scenen og deltagerne så denne som en hvid pavillion, der lyste op. Der var en indgang med flosset pressening og derefter kom deltagerne ind i et rum, hvor et terrarie stod placeret på et højbord. Yderligere beskrivelse kan læses i afsnittet *Installation 3: Terrariet.*

I *Terrariet* var fokus på, hvorvidt vi kunne skabe en affekt, hvor deltagerne overvejer produktionsforholdene for insekter, samt at skabe refleksion omkring insekters grad af bevidsthed. Her benyttede vi også videoobservation og havde en deltagende observatør med på en enkelt gennemgang. Desuden var der en ekstra fremvisning, hvor nogle deltagere gik ind for at gense installationen, dette foregik mellem tredje og fjerde gennemgang. Her var stemningen meget forskellig fra hold til hold. Generelt kan man dog stadig sige at alle holdene havde samtaler omkring insekterne set i relation til måltidsinstallationerne. Vores videokamera var ude af funktion ved hold 1, og derfor beskriver vi i stedet kun hold 2, hold 3, snyde-holdet og hold 4.

Hold 2

I denne gennemgang starter deltagerne med at stille sig på afstand til terrariet og en deltager udtaler "*der har vi dem så hva*?". Derefter udtrykker deltageren, der tidligere berettede om sin insektfobi, at hun synes de levende insekter er klamme. En anden deltager

svarer hende *"Hmm.. var det dem jeg synes der smagte godt?"* med en lidt provokerende og sarkastisk tone. Deltageren der berettede om sin insektfobi har en kropslig reaktion, hvor hele hendes krop ser ud til at reagere, og hun udtrykker, at det skete i forbindelse med, at hun opdagede insekternes forstærkede lyd (Bilag 3, s. 11).
En enkelt udtrykker også, hvordan man ikke har lyst til at spise dem dér (altså de nu levende insekter i terrariet).

Hold 3

I tredje gennemgang er der en deltager, der starter med at sige *"Er vi kommet i produktionsland?"*. I forbindelse med de forstærkede lyde fra insekterne kommer samtalen ind på, hvorvidt man kan kommunikere med insekterne. Samtalen drejer sig over på forskellen mellem insekter og andre dyr. To deltagere overvejer om repræsentationen af insekterne er ligesom virkelighedens insektproduktion. En udtaler, hvordan de bare er lavet til at blive slagtet. De ender med at konstatere, at de levende insekter nok har mere plads end, hvordan en rigtigt produktion ville foregå *"Det er nok økologisk"*. Til sidst er der en deltager, der sætter de forskellige livestreaminger i relation til at insekterne også kan se deltagerne og udtaler at *"Vi er jo også bare mennesker i et bur ligenu"* (Bilag 3, s. 11).

Snyde-holdet

Dette hold var ikke planlagt, men nogle af deltagerne valgte at gå ind til terrariet og snakkede om at spise melormsbillerne. Der opstod en form for konkurrence stemning, hvor det at spise billen var en udfordring om, hvem der turde, og hvem der ikke turde. Denne gennemgang blev afbrudt, da hold 4 skulle til at starte. Deltagerne fortsatte dog deres konkurrence i loungen. En af deltagerne udtaler bagefter at hun var bange for at knase bilen, og dermed ville få dens indvolde og andet i munden. En anden deltager udtaler at hun var bange for at den lider i det hun dræber den i munden.

Hold 4

Denne gennemgang startede med at en deltager udbryder *"Ej de er søde"* efterfulgt af sætningen *"Undskyld, jeg har spist din bror"*. Derefter er der en form for akavet stilhed, som vores deltagende observatør brød ved at spørge, om der var nogen, der turde at røre ved insekterne. Det resulterede i at samtalen drejede sig over på insekternes anatomi. Til sidst var der en anden deltager forklarede at insekterne er billige i Thailand. Vores deltagende observatør kom så ind på hvordan at den asiatiske insektproduktion er mere præget af jagt i naturen, end den man forestiller sig i vesten (Bilag 2, 50:00-55:12).

Fortolkninger

For at komme frem til, hvordan vores design fungerede og påvirkede deltagerne, vil vi i dette afsnit gå analytisk til værks og fortolke empirien. Her vil vi fokusere på deltagernes respons, og hvilken viden, vi kan tolke os frem til ud fra denne. Afsnittet vil først berøre en analyse ift. teori omkring Affektion og Transformation, hvor vi til sidst vil forsøge at analysere designet ift. designelementernes intentioner.

Affektive responser

Vi oplevede en udpræget mængde af affektive responser, herunder responser som bevægede sig fra afsky til attraktion, under særligt *Insektbjerget* og *Terrariet*. Således vil nedenstående analyse hovedsageligt fokusere på empiri fra disse installationer. Ved hver af installationerne har vi taget virkemidler i brug i form af cueings, som skulle forsøge at indkredse temaer, vi ønskede deltagerne skulle reflektere over. Vi sammensatte her forskellige cueings, som skulle bevirke en bestemt stemning. Analysen vil udpege de affektive responser, hvad de kendetegner og hvordan de observeres. I denne forbindelse vil vi forklare, og argumentere for, hvordan de skaber eller giver anledning til refleksion omkring insektspisning og herunder, om de stemmer overens med de intenderede cueings.

Som vi skriver i teoriafsnittet omkring affekt, betegner vi affekt som en form for sanselig erfaring, der ikke udtrykkes via sprog, og som er et skift i opmærksomheden. Første del i nedenstående analyse vil her både trække på episoder, hvor vi mener at *observere* en affektiv respons. Men særligt fordi affekten netop ikke udtrykkes sprogligt, beskriver dette afsnit ligeledes episoder, hvor vi ud fra udtalelser fra deltagerne kan *begrunde*, at der potentielt har været en affektiv respons, selvom den ikke (umiddelbart) kan observeres. Denne del af analysen vil være opdelt holdvis. Anden del af analysen vil beskæftige sig med begrebet paradoksal magnetisme og den mere komplekse moralske affektive respons hos deltagerne.

De intenderede cueings ved *Insektbjerget* var sanselige indtryk i form af det visuelle insektbjerg på det vestligt inspirerede, opdækkede bord, samt duften og smagen af typiske asiatiske ingredienser, der skulle give stemningen af et kulturpræget rum, hvor insekter var en del af måltidet.

Hold 1

Hvis vi skal kigge nærmere på hvilke positive affektive responser, der var, så har begejstringen over at opleve en ny smagsmæssig æstetik gået igen gennem flere af holdene. På hold 1 fandt deltagerne ud af, at de hvide orme havde en god smag. Her tager en deltager en portion mad i munden, og tygger den mens han tænker. Herefter siger han, at han bedst kan lide de store orme. Efter at en af deltagerne, havde smagt en af de hvide orme oplyste deltageren, at de smagte godt, til resten af gruppen. Dette skabte nysgerrighed hos de andre deltagere, og flere af dem måtte nu undersøge om dette passede. Flere smager dem, og synes at de smager godt. Deltagerne lader til at være begejstrede over denne opdagelse. Her snakker to deltager om, at maden smager godt og griner. Den ene laver euforiske armbevægelser imens (Bilag 3, s. 2). Her ses en affektiv respons, hvor en god smagsmæssig oplevelse kommer til udtryk gennem kroppen og sproget, hos de to piger. Da lyset slukkede ved *Insektbjerget*, grinede mange af deltagerne højlydt, og da der derefter kom lys på det næste bord, var der en positiv affektiv respons fra en af deltagerne, som lod til at være begejstret over, at der var mere at prøve i installationen. Ud fra dette kan man sige, at vores cueings omkring at skabe et rum, der skulle give deltagerne incitament til at smage på maden og reflektere over den, har passet godt med deres attunement. De fleste deltagere smagte på insekterne, og der var en generel positiv respons på smagsoplevelsen. Dog var der ikke nogen på hold 1, der gav bemærkelsesværdigt udtryk for at de reflekterede over, det kulturelle aspekt, omkring insektspisning i Vesten og Asien. På baggrund af dette, kan det tolkes at vores kulturelle cueings ikke passede til det attunement, der var på hold 1.

Hold 2

En deltager tager mad på sin tallerken, smager på det, og bliver spurgt om det smager godt. Hun svarer "*ja"*, mens folk griner og en enkelt siger *"oh my God"* (Bilag 3, s. 4). Efter lidt tid har mange stadig ikke smagt maden endnu, og en del af deltagerne griner lidt, og virker en smule anspændte over det overvældende insektbjerg. Det ser ud til at mange synes, det er en lidt grænseoverskridende situation, og derved griner, som en affektiv respons. De observérbare affektive responser, hvor der blev udtrykt afsky, var hos én deltager meget ekspressiv. Ved *Insektbjerget* bliver denne person stående, hvor hun kan holde afstand til insekterne og samtidig give sin krop plads til de fysiske responser. Hun står sjældent stille,

og hun giver udtryk for sin nervøsitet ved at have sine hænder tæt på munden**.** Der opstår ligeledes en disharmoni, idet hun griner, mens hendes ansigt forbliver stift og distraheret og en smule fjern. Det er her både hendes kropspositurer og hendes ansigtsudtryk, som udstråler nervøsitet og usikkerhed og dermed er der tegn på en respons præget af afsky. Der sker således et skift i hendes opmærksomhed allerede, da hun registrerer stemningens kerne, som ligger på bordet (*Insektbjerget*).
Det ser også ud til at stemningen bliver mindre anspændt efterfølgende, da oplevelsen bliver set i et mere sjovt lys, hvor at atmosfæren er mere legende. Den deltager der ser ud til at have mest besvær ved ideen om at spise insekter får spist en orm efter en del anstrengelser, og griner lettet efterfølgende. Da hun gør de andre opmærksomme på at den er væk, griner de også lidt. Det lader til at hun er glad over at have konfronteret sin afsky ved insekterne (Bilag 3, s. 5). Pigen der fik prøvet at spise insekterne, selvom hun havde meget besvær med det, nævner at hun har fobi for larver og orme. Dette bliver en anden pige imponeret over (Bilag 3, s. 6). Dette kan her være et tegn på, at nogens handlinger, kan påvirke andre i gruppen og dermed ligeledes dynamikken og det sociale. Man kan her argumentere for, at desto bedre dynamik i gruppen, desto større chance er der for, at diskussionerne går på tværs.

På dette hold har attunement, passet godt til vores cues, ift. at skabe en atmosfære, hvor at folk prøver at spise insekter. Selv deltageren med fobi over for larver og orme, prøvede to gange at spise en af disse. Der kom dog meget fokus på selve grænsen, der kan være svær at overskride med henhold til at skulle spise insekter, selvom det kan virke ulækkert. På dette hold var der heller ikke meget refleksion over, vestlig og asiatisk kultur ift. insektspisning. Så her var vores cues muligvis heller ikke så gode ift. deltagernes attunement eller også var fokus koncentreret på den meget fremtrædende deltager med fobi. Ligeledes ser vi, at der flere gange hos de andre opstår en tøvende adfærd. Her observeres, hvordan disse deltagere umiddelbart opfører sig anderledes end ved et normalt middagsselskab og installationen således bryder med det rituelle. Dette kan også pege på, at deltagerne har nogle subjektive erindringer, der forårsager en tilbageholdende eller lettere panisk affektiv respons. Ligeledes kan dette være tegn på subjektive erindringer, der er særligt forbundet til egen kultur.

Hold 3

En deltager der ikke rigtig havde lyst til at spise maden siger ”*Det smager faktisk godt*” (bilag 2, 35:15), hvorefter en anden giver hende ret, og nævner, at smagen minder lidt om nødder. Her er igen et eksempel på at deltagere, har en positiv affekt med hensyn til den æstetiske smagsoplevelse, når først de får overvundet deres barrierer omkring at insekterne ikke ser appetitlige ud for dem. Efter at flere nævner, at insekterne rent faktisk smager godt, breder der sig en nysgerrighed og entusiasme for at smage på dem. En deltager udtaler som et eksempel på dette ”*Ej jeg bliver nødt til at smage sådan en der, det bliver jeg simpelthen nødt til*” (Bilag 3, s. 8). En anden af deltagerne lader til at reflektere over den måde maden er lavet på, og siger ”*På en eller anden, måde synes jeg det passer meget godt til nudler, man tænker at insekter, det er sådan lidt asiatisk*” (Bilag 3, s. 9). Dette leder videre til at deltagerne senere hen også reflekterer over, hvordan produktionen af insekter, som mad, foregår. Dette hold viser sig at have en bedre attunement ift. vores cues, da de lægger mere mærke til de kulturelle aspekter af insekter, og reflekterer over dette. Fælles for alle holdene er, at der generelt har været en nysgerrighed og begejstring for at prøve at spise noget nyt. Der bliver også grint flere gange på alle holdene, hvilket kan anses for værende en positiv affektiv respons, på situationen.

Terrarie

I forhold til *Terrariet* så vi mest moralske affektive responser og disse kan der læses om i afsnittet *moralske affektive responser.* Der var dog en enkelt interessant simpel affektiv respons på hold 2 og derudover nogle mere generelle observationer som går på tværs af holdene.

Hold 2

Vi ser ligeledes, hvordan affektive responser opstår, når der opstår noget pludseligt. Her er det den ekspressive deltager med fobi, som pludselig opfatter en sammenhæng mellem lyden fra højtaleren i *Terrariet* og insekterne. Her aflæser vi en affektiv respons, hvor kroppen krummer sig sammen og skuldrene trækkes op til hovedet. Dette må igen anses som en tydelig form for afsky.

Generelt

Derudover opstår der situationer i *Terrariet*, hvor deltagerne udtaler sig omkring insekterne, hvor det kan være tegn på afsky. Insekterne bliver her omtalt som klamme flere gange, og særligt i T*errariet*, bliver insekterne ekstra klamme. De er her ikke længere i en madkontekst og er dermed en kontrast til det mere æstetiske setting ved *Insektbjerget*, og desuden bevæger de sig, hvilket muligvis kan trigge afskyen til insekter generelt.

Paradoksal magnetisme

Ovenstående afsnit omhandler afsky, som en affektiv respons, hvor subjektive erindringer, en allerede eksisterende insektfobi eller kropslige erfaringer giver deltagerne en affektiv respons gennem en sanselig kropslig erfaring. Udover denne form kan vi ligeledes argumentere for, at vi observerede affekt som en paradoksal magnetisme. Dette aflæses typisk ved, at der opstår uoverensstemmelse mellem det en deltager siger eller udtrykker og det vedkommende gør.
Som nævnt tidligere er der generelt mange deltagere, som giver udtryk for at særligt insekterne i *Insektbjerget* ser klamme ud, og herunder mængden af dem, får portionen på fadet til at se vulgær ud. Her får deltagerne først den affektive respons i form af afsky, hvorefter der ved samtlige af disse deltager alligevel opstår en attraktion. Således opstår der en situation, hvor deltagerne bliver draget, og på trods af kropslige advarsler, spiser insekterne. En deltager tilføjer verbalt, at han skal ”*have en af de store hvide*”. Man fornemmer her at tonen afspejler en umiddelbar afsky, men at han alligevel føler sig draget til at prøve en. En mere udtalt situation observeres i forbindelse med snyde-holdet. Her finder vi tre deltagere, som vender tilbage til terrariet for at spise de levende insekter. Denne episode kan være tegn på, at deltagerne føler sig draget – og at attraktionen således afspejler det at skulle overskride endnu en grænse. En af dem udtaler bagefter, at hun var bange for at knase den, og hun således ville få dens indvolde og andet i munden. Således udtrykker det endnu en paradoksal magnetisme, hvor handlinger overvinder det instinktive i os, som således advarer os mod at spise noget ukendt.

Moralske affektive responser

Udover ovenstående episoder med paradoksal magnetisme, opstår der også situationer, som kan betegnes som moralske affektive responser hos deltagerne. Under episoden med at spise de levende insekter, udtaler en anden at hun i stedet er bange for at den lider idet hun dræber den i munden. Her opstår en situation, hvor en mere kompleks affektiv respons

kommer til udtryk (via ord). Hun er her ikke længere præget af en afsky til selve insektet og det uvante måltid, men føler nærmere en afsky over for det potentiel umoralske måde insektet dør på.
Ligeledes opstår der en episode i *Terrariet*, hvor et økologitema kommer på banen i forbindelse med installationens tema omkring produktion af insekter. Det er her i forbindelse med, at en deltager har en ironisk distance, mens hun udtaler, at "*de må være økologiske*" pga. insekternes mængde af frie plads i terrariet. Her kan man ligeledes argumentere for, at deltagerne bliver ramt af en moralsk affektiv respons, hvor de får en smule afsky ift. en potentiel umoralsk insektproduktion og industri. Og eventuelt har det dårligt over generel madproduktion, at meget ikke er økologisk, og måske selvom det er økologisk ikke er okay. Til sidst kan man overveje, om og hvordan afsky har påvirket gruppedynamikken, herunder de sociale grænser og normer i gruppen.
Uden at inddrage teori omkring gruppedynamik, kan man argumentere for, at der var tendens til, at man som gruppe blev påvirket af hinandens affektive responser. Således så vi, at især grin og den tøvende adfærd, kan have påvirket indbyrdes i gruppen. Dette kan dog ligeledes være et tegn på, at de forskellige cueings, har formået at skabe en bestemt stemning som har givet samstemmighed ved installationerne.
Anskuer man særligt de affektive responser, som subjektive erindringer hos hver enkelt deltager, kan man argumentere for, at der også er opstået situationer, hvor nogle deltager har skabt affektive responser hos andre. Her er det særligt episoden, hvor en deltager fortæller om sine associationer og muligvis subjektive erindringer i plenum, hvilket påvirker en anden deltager, som herefter udtrykker en form for afsky gennem hendes kropspositur og ansigtsudtryk.

Transformation

Dette afsnit vil analysere på, om der kan siges at være sket en transformation hos deltagerne, gennem Dixons fire kategorier omkring *Interaktivitet* (O'Grady, 2011:168) eller den *Æstetiske Oplevelse* og hvordan denne transformation evt. opstår og kommer til udtryk. Essensen er at finde ud af, om deltagerne egentlig har reflekteret over insektspisning pga. de interaktive installationer. Her er analysen delt op i fire, et for hvert hold der kom gennem installationerne.

Hold 1

Første hold starter meget stille op. Der lader til at være en generel tøven og folk tager billeder af maden midt på bordet, før de begynder at tage. Det er rimelig naturligt at folk i dag

tager billeder af deres oplevelser, men det kunne samtidig virke som om, at folk bevidst prøver ikke at være den første der skal tage maden, og rent faktisk bruger det at tage billeder som en måde hvorpå de bevidst kan undgå/forsinke at skulle være nærværende i oplevelsen. Her kan det være, at æstetikken er så overvældende, at deltagerne skal tage sig mod til, før de kan dykke ned i oplevelsen.

Da deltagerne får sat sig ned, og alle får taget mad og begynder at spise, lader de dog til at være fokuserede på det sanselige i oplevelsen og opnår derved muligvis den ”*fokuserede intensitet”,* der kan lede til højere grad af nærvær (Jørgensen, 2017:385). Der er ikke meget snak om bordet, men den snak der er, omhandler insekterne; hvordan de smager, og hvor vidt man har fået smagt alle slags. Denne begyndende dialog mellem deltagerne kan være et tegn på *Conversation,* hvor deltagerne kommunikerer ligeværdigt omkring dét de oplever, hvilket kan lede til en fælles meningsdannelse blandt dem. Den større grad af samtale over bordet lader desuden til, at få deltagerne til at føle sig mere trygge i performancen; dette kan være en slags afslappethed, der kommer efter ’en udfordring’ er overstået, men kan også have noget at gøre med, at deltagerne kan mærke at stemningen i gruppen påvirker deres oplevelse, og derfor i højere grad forsøger at skabe en god stemning, især da de bevæger sig over til *Insektsnacks***.** Dette behøver ikke nødvendigvis være en bevidst handling fra deltagernes side, men kan afspejle at deltagerne naturligt vil påtage sig en rolle, når de lader rammen/dramaet udspille sig omkring dem.

Hold 2

Andet hold er i høj grad præget af en enkelt deltager, der fra starten skiller sig ud, ved at vælge at stå op, når de andre sætter sig ned. Det viser sig hurtigt, at deltageren synes insekterne er ulækre, og at hun i virkeligheden har fobi over for dem. Allerede da hun rejser sig op, får hun opmærksomheden fra de andre deltager og gør dem til beskuere til hendes performance, mens hun bliver til en egentlig performer i oplevelsen. Da hun lægger op til, muligvis at spise et insekt, bliver et par af deltagerne desuden til en slags provokatører, der forsøger at få hende til at gøre det og filmer hende. Hun ender med at spise insektet foran alle (måske grebet af den opmærksomhed hun får, lader det til hun gør lidt et show ud af det)**,** og fortæller bagefter højt til alle om hendes fobi for insekter. Her kan Dixons begreb *Collaboration* gøre sig gældende, da det netop beskriver, hvordan deltagerne kan ændre markant i performancen, og dermed også meningen omkring performancen. Denne ene deltagers reaktion på æstetikken i oplevelsen, gør at hun fra starten skiller sig ud fra de andre, hvori hun gør de andre deltagere til beskuere, og beskuerne og provokatørerne gør, at hun performer (og bliver ved med det). I denne omgang spiser deltagerne (på nær én)

markant mindre end i de andre runder, hvilket tyder på, at der er blevet dannet en mening om, at insekter måske er lidt klamme – i hvert fald, at der ikke bør spises mange af dem.

Der falder lidt ro på denne gruppe, som de sætter sig ved *Insektsnacks*. Det er først i *Terrariet,* at deltageren igen udtrykker, hvordan hun synes insekterne er klamme. Her svarer en enkelt deltager lidt provokerende tilbage, måske som et udtryk for, at hun har en anden oplevelse af dem og ikke ønsker at lade sig påvirke. Deltageren med fobi får en stærk kropslig reaktion, som nu kun giver en kortvarig opmærksomhed fra de andre deltagere. Hun griner af det bagefter, hvilket tyder på, at hun bliver en smule flov over sin iscenesættelse - og grinet er derfor et udtryk for, at hun forsøger at træde tilbage fra sin performer-rolle.

Hold 3

På hold 3 var der fra start ikke den samme tøven/nervøsitet, der var tydelig på de andre hold. Dette skyldtes højst sandsynligt at én af deltagerne meget hurtigt fik sat sig ved bordet, og øste op til sig selv og de andre deltagere. Her har æstetikken nok ikke virket intimiderende på deltageren, og hun har derfor kunne være nærværende i oplevelsen fra starten. Ved at øse op til de andre, har hun nærmest påtaget sig en rolle som guide, der har gjort det trygt for de andre deltagere at hengive sig til oplevelsen. Dette er muligvis også noget hun har gjort (ubevidst), netop for ikke at være alene i oplevelsen, da dette måske ville skabe en dårlig stemning. Her viser deltagerne nærmest fra start begrebet *Conversation*, ved ligeværdigt at snakke sammen (nogle gange ledt an af deltageren der agerer guide) og denne udveksling går hurtigt over i *Collaboration* da deltagerne sammen snakker og reflekterer sig frem til langt de fleste emner, vi har forsøgt at lægge op til; fx insektproduktion, kultur, smag, insekter vs. oksekød, insekter som foder og som ådselædere mm. Denne fælles meningsdannelse de opnår, synes at være formet i langt højere grad af den *Æstetiske oplevelse,* fremfor fx en enkelt deltagers reaktioner som ved hold 2. Her lader det derimod til, at de fleste sanser oplevelsen og åbent taler om hvad de oplever, hvilket leder til en fælles refleksion/meningsdannelse. Dette gør sig gældende gennem alle installationerne, der er fx også meget mere fælles samtale i *Terrariet* end hos de andre hold.

Hold 4

Her kan der ligeledes siges at have været en i en guide-rolle. Dog blev denne mere pålagt ham, da de andre deltagere vidste han havde været med til at lave installationen. Samtalen flød heller ikke lige så frit og reflekterende som på hold 3, måske netop fordi de andre deltagere regnede med, at guiden havde noget at sige. Her endte det dog også med, at alle

fik smagt på insekterne og altså kropsligt deltog i oplevelsen. Her gør begrebet *Conversation* sig også gældende, da deltagerne snakker om oplevelsen, men det er først til allersidst at deltagerne opnår et mere refleksivt *Collaboration*-niveau, da flere af deltagerne snakker om hvordan insekt-produktion foregår i Asien ift. i vesten. Dog virker alle deltagerne i *Terrariet* meget opslugt af insekterne, hvilket kan være et udtryk for "*fokuseret intensitet*" og nærvær, der altså bør lede til en dybere fortolkning hos den enkelte deltager (afsnit *Den æstetiske oplevelse*).

Lounge

I loungen snakkede mange videre om insekter da de kom ud, og mange noter i vores gæstebog, tyder på at deltagerne har gjort sig nogle tanker og refleksioner om insektspisning efter at have været i installationerne. Her kan det tyde på, at i og med vi har sat deltagerne nogle meget mere ekstreme situationer omkring insektspisning, end de normalt ville opleve, har vi kunne tvinge dem til at reflektere over dette, og ændre deres bevidsthed, i hvert fald midlertidigt (Schechner, 2003:193). Deltagernes individuelle oplevelser og refleksioner vil desuden være formet af, hvilke roller de spillede undervejs, samt hvilken form for interaktivitet, der opnåedes i den gruppe de var med. Ligeledes vil der potentielt være blevet skabt nye subjektive erindringer, som er skabt på baggrund af andre deltageres performances eller affektive responser.

Designanalyse eller vurdering af designløsningerne

I dette afsnit kigger vi tilbage på designprocessen og forsøger således at vurdere om vores designvalg har virket som, vi havde intention om de skulle. Således vil vi analysere hver af de fire installationer, og derved vurdere om objekterne og de forskellige cueings i designet løste de problemer, de var tiltænkt.

Lounge

I loungen var formålet at skabe et rum, hvor deltagerne både kunne vente på det blev deres tur og snakke om deres oplevelse, efter de havde været gennem installationerne. Da loungen var placeret i samme rum som installationerne, havde vi en udfordring i og med, at deltagerne kunne se installationerne før, det blev deres tur. Dette problem forsøgte vi at løse ved at hænge et tæppe op, og desuden forklare deltagerne, at de ikke skulle gå forbi dette tæppe. Dette blev overholdt langt hen ad vejen, men i nogle få tilfælde, var der deltagere som nåede at se rummet med installationerne, inden de fik at vide man skulle vente. Vi

vurderer derfor at løsningen fungerede godt, fordi deltagerne respekterede vores retningslinjer. Samtidig skabte tæppet en nysgerrighed på, hvad der var på den anden side. Et andet problem vi forsøgte at løse var, at deltagerne skulle følge vores intention om at de skulle reflektere over insektspisning. De skulle derfor ikke bare snakke sammen om deres normale emner, men vi forsøgte at dreje deres samtaler hen imod insekter. Derfor gav vi dem både insektbrikker som indgangsbilletter, satte en skærm op med en insektdokumentar og lagde postkort ud. Denne løsning virkede delvist da der var flere, der snakkede om insekter i rummet. Især så vi flere, der kiggede på dokumentaren, der blev afspillet ved baren, og helt konkret snakkede om hvad der skete i den. Alt i denne dokumentar forholdt sig til insektspisning, og derfor har deltagerne reflekteret om dette ud fra filmen. Desuden var deltagerne sporet ind på dette emne allerede inden de kom, da de højst sandsynligt har læst vores Facebook-invitation. Der var dog stadig mange samtaler der handlede om helt andre emner end insektspisning. Man kan derfor diskutere, hvorvidt vi kunne have løst dette problem mere tilfredsstillende, hvis vi havde inddraget tanker om dette rum tidligere i designprocessen. Dog skulle rummet også have en afslappet atmosfære, hvor deltagerne kunne 'varme op' til selve eventet, og det er derfor også helt fint at alle samtaler ikke har handlet om insekter. Man må formode at folk stadig har forstået temaet i rummet.

Buskene

I denne installation var formålet at skabe det feedback-loop, der beskrives i afsnittet *Installation 1: Buskene*. Vi antog at deltagerne ville forstå konceptet efter et feedback loop og derefter gå ind i en legende tilstand og udforske installationens koncept. Det stemte dog ikke overens med virkeligheden, hvor deltagerne kun i få tilfælde fik aktiveret installationens interaktive element. I det tilfælde hvor det skete, vækkede det ikke nok nysgerrighed eller interesse til, at de ville udforske yderligere i *Buskene*. I stedet begyndte deltagerne at udforske andre dele af vores rum. Vi mener, at årsagen til den manglende interesse for installationen blandt andet ligger i et dårligt konstrueret feedback-loop. Installationens konstruktion var afhængig af et teknologisk system, som bar præg af at være en prototype. Dette medførte, at den nogle gange fik forkerte sensor-input, og dermed nogle gange stoppede helt med at afspille lyd eller sprang en busk over. Desuden var der en ventetid fra sensoren blev aktiveret til at næste busk begyndte at afspille sin lyd. Der var således noget i konstruktionen, som ikke levede op til konceptkravet, og derfor var feedbacken ikke intuitiv. Den kunne dog stadig have haft den ønskede virkning, hvis deltagerne fik deres subjektive erindringer i forbindelse med installationen, som vi ønskede at genskabe. Generelt lod det dog til, at dette ikke var tilfældet, og det havde nok krævet mere fokus på det rumlige design

fremfor det interaktive design. Vi mener umiddelbart at rummet havde været mere effektfuldt, hvis der havde været store planter og et gennemarbejdet lydbillede.
Dog mener vi, at installationen havde en positiv rolle at spille, som var mere eller mindre uintenderet. Således mener vi, at installationen og herunder særligt de afspillede lyde, fungerede som en katalysator for at deltagerne kom i stemning til senere at interagere med de installationer.

Måltidsinstallationerne

Der var to måltidsinstallationer, og begge skulle overordnet skabe et rum, hvor deltagerne turde at gå i dialog med hinanden omkring insektspisning eller individuelt reflektere over dette. For at danne et sådant rum forsøgte vi os med at dække op i velkendte kulturelle stilarter. Første bords opdækning var normal vestlig (yderligere uddybet i afsnittet *Installation 2 og 3: Insektbjerget og Insektsnacks*) og anden opdækning var mere inspireret af østlig eller asiatisk tradition (yderligere uddybet i afsnittet *Installation 2 og 3: Insektbjerget og Insektsnacks*). Dette fungerede efter hensigten, da langt de fleste deltagere både satte sig ved bordene og interagerede med andre deltagere. I forhold til rækkefølgen på de to borde valgte vi, at præsentere det 'normale' bord først, med det mest grænseoverskridende mad. Det gjorde at der var en mere afslappende stemning ved det østlige bord (bord nummer to) med let spiselige insektsnacks. Det tror vi skyldes, at deltagerne havde overskredet deres grænse, ved allerede at have deltaget i et måltid, hvor insekterne var meget visuelt tilstede. I Gæstebogen beskriver et par deltagere, hvordan de følte at rækkefølgen fungerede godt, netop på grund af dette (Bilag 4).
Vi vurderer at designløsningen til at være lykkedes, da alle tog stilling til, om hvorvidt de havde lyst til at spise insekter. Alle deltagere spiste mindst et insekt. Derudover havde vi indtryk af at alle hold fik reflekteret omkring insektspisning.
Vi havde været nervøse for om folk forstod, at de måtte bevæge sig op på scenen og spise maden. Dette løste vi ved at fortælle hvert hold, at man skulle følge lyset og være sulten. Vi lærte under afviklingen at flere forskellige lyssætninger fungerer som en god vejviser til deltagerne. Folk lagde i høj grad mærke til, at lyset tændte på scenen og en LED-strip lyste på scenekanten. Her gik alle grupper instinktivt op, og selvom de egentlig var på vej et andet sted hen (fx direkte fra *Buskene* ind til *Terrariet*), flere udbrød ting som "*wow*" eller "*vi skal herop*" (Bilag 3, s. 3 og s. 8). Det samme gjorde sig gældende fra *Insektbjerget* til *Insektsnacks* og herfra til *Terrariet.* Der var ikke brug for andet end lyset til at guide deltagerne, vi behøvede højst sandsynligt ikke engang at have fortsat deltagerne de skulle følge lyset.

Terrariet

Denne installations formål var at skabe refleksion omkring insektproduktion og eventuelle give anledning til etiske og moralske overvejelser i den forbindelse. Vi valgte derfor at udstille et terrarie med insekter. Vi var nervøse for, at dette ikke var nok til at skabe dybere moralske overvejelser, og derfor prøvede vi at tilføje nogen flere cueings. Vi forsøgte at skabe en stemning, hvor deltagerne blev sat i relation til insekterne i terrariet. Det gjorde vi blandt andet ved at livestreame både deltagerne og insekterne. Således kunne deltagerne kigge på insekterne på en projektion, og insekterne kunne kigge på deltagerne på en skærm i terrariet. Dette var et forsøg på, at få deltagerne til at overveje, at insekterne også er levende væsner ligesom deltagerne selv, og dermed sætte en refleksion i gang omkring etikken i at spise insekter. Det lykkedes i et enkelt hold, at flere deltagere begyndte at snakke om præcis det aspekt. I de andre hold, var der refleksion omkring insekters bevidsthed, men her var det udelukkende de levende insekter, der var katalysator. De levende insekter blev her sat i relation til måltidsinstallationerne. Igen viser det sig derfor, at rækkefølgen på installationerne har haft en betydning. Hvis deltagerne havde set de levende insekter før måltidsinstallationerne, havde deres relation til insekterne muligvis været anderledes. Vi vurderer således, at denne installation er en succes, da der her var forskellige former for refleksion omkring insekter, produktion og insektspisning.

Gæstebogen

Deltagerne giver generelt positive kommentarer med på vejen, og mange nævner at det var en god oplevelse, og det at det var sjovt/fedt/interessant at prøve at spise insekter (Bilag 4). Vi har selvfølgelig sigtet efter at deltagerne skulle have en god oplevelse, derfor er det fedt at få sådanne kommentarer med på vejen. Dog er de ikke specielt konstruktive, og der er en chance for, at fordi de fleste deltagere kendte os personligt, har de ikke ville 'såre' os. Nogle er også direkte kommentarer til et gruppemedlem. Der er dog også flere konstruktive kommentarer, især har folk syntes at *Insektbjerget* fungerede godt, da den skabte debat, var grænseoverskridende og dermed gjorde de andre installationer 'nemmere' (Bilag 4). En enkelt deltager nævner også hvordan det kunne være sjovt, at have spist insekter i en "*i en kombination med kartoffelmos & brunsovs*" (Bilag 4). I sådanne og flere kommentarer viser folk også tegn på, at have reflekteret videre over insektspisning pga. installationerne.

Diskussion

Nedenstående afsnit udgør emnerne Designløsning, Teori og Metode, samt Refleksionsrum. Således vil afsnittet kigge kritisk på disse emner og diskutere fordele, ulemper og nye perspektiver.

Teori og metode

For at forholde os kritisk til vores anvendte teorier og metoder, vil vi i dette afsnit diskutere, hvad vores valgte perspektiver gør ift., hvordan vi har anskuet situationen. Med henhold til, at vi har valgt at kigge efter affekt og æstetik, samt oplevelse og interaktivitet, så kan der være andre sammenhænge eller aspekter, som vi ikke har bemærket. Her ville anden teori muligvis have fortalt os noget andet om vores deltagere og deres reaktioner. Således kan man diskutere, hvorvidt analysepointer fortæller hele sandheden om deltagerne. Vi kunne fx have analyseret på, sociale interaktioner eller gruppedynamikker. Dette kunne formentligt have givet en anden slags viden, hvor fokus ville være mere på, hvordan mennesker agerer i fællesskab i udfordrende situationer.
I forhold til at vi har valgt en fænomenologisk tilgang, kan det desuden diskuteres, om vores metode til at behandle vores empiri har været fyldestgørende. Således afspejler analysen, hvordan vi selv har opfattet empirien. Dette betyder fx, at de affektive responser, vi har tolket os frem til hos deltagerne, muligvis havde været tolket anderledes, såfremt vi befandt os inden for en anden gren end epistemologi. På den anden side giver det en mere specifik viden om, hvordan vi selv har oplevet situationen, hvilket ikke nødvendigvis behøver at være en ulempe. Fordelen ved dette kan være at mennesker ofte er bedre til at tolke på mennesker, end teorier, da disse ofte ikke er lige så fleksible til at tilpasse sig forskellige situationer i komplekse miljøer.

Designløsning

Gennem opgaven har vi beskrevet vores designløsning. En designløsning som er et produkt af en designproces med kropslige eksperimenter. Vi vil her diskutere, hvorvidt designløsningen levede op til intentionen.
Vi mener, at designløsningen levede op til intentionen om at få deltagere til reflektere over insektspisning. Det begrunder vi i, at vi så mange former for refleksion omkring insektspisning i løbet af eventet. Alle vores elementer i designet bidrog i forskellig grad til dette, men især måltidsinstallationerne og *Terrariet,* fik deltagerne i indbyrdes dialog omkring

insektspisning og insektproduktion. I modsætning til dette lykkedes det ikke i samme grad, at få deltagerne til at reflektere over insekters adfærd, og således det etiske aspekt omkring at spise disse levende væsner. Der var kun få deltagere, der havde disse overvejelser med. *Buskene* var designet til at gøre opmærksom på insekters adfærd, men da denne ikke virkede efter intentionen gik dette tabt, som ellers potentielt kunne have givet anledning omkring etik ved de andre installationer. Her kunne vi måske allerede i designprocessen have overvejet, hvorvidt vi skulle have lavet en anden installation, da vi havde flere udfordringer med den. Den fungerede stadig som en del af et spændingsfelt mellem natur og produktion - dette kunne dog også kunne have været tydeligere, hvis vi havde haft mere koncentreret fokus omkring dette.
Derudover ville det have været interessant at lave et eksperiment, hvor rækkefølgen var byttet om på måltidsinstallationerne. Her ville man kunne undersøge om deltagernes grænser ligger i selve insektspisningen, eller om det mere er selve præsentationen, der gør en forskel. I gæstebogen nævner en af deltagerne desuden at "*Det kunne være sjovt at se, hvordan folk ville tage det, hvis det var i en kombination med kartoffelmos og brunsovs.*" (Bilag 4). Dette kunne også have været en mulig designløsning ift. maden, som formentligt ville skabe en form for spænding mellem det velkendte og ukendte. Her ville en meget klassisk dansk ret, få integreret et nyt element i form af insekter, hvilket på den ene side potentielt kunne skabe en tryggere ramme, ved den velkendte ret, men på den anden side ville nogen måske se retten som ødelagt, ved at et fremmed element blev tilføjet. Således ville der nok blive skabt en endnu større kontrast mellem det velkendte og det ukendte, da nudelretten, som vi anvendte, og som deltagerne også nævner, passer godt til insekter og det asiatiske tema (Bilag 4). Med kartoffelmos og brun sovs, havde der muligvis været en endnu højere grad af affekt, da insekterne nok markant ville ses som noget, der ikke passede ind. Dette ville på den ene side potentielt lede til at færre deltagere ville smage på dem, men måske ville det fungere bedre i sammenhæng, med refleksion omkring det kulturelle aspekt, da at den danske kultur i sådan et tilfælde nok udfordres i højere grad. Ligeledes ville en anden rækkefølge af alle installationerne potentielt fortælle en anden historie. Det er her muligt, at deltagerne ville have haft andre affektive responser. Ligeledes var der jo generelt flere der syntes, at insekterne var klamme i *Terrariet*, hvilket potentielt kan betyde, at deltagerne havde haft sværere ved at spise insekterne i Måltidsinstallationerne.

Refleksionsrum

Vi har i løbet af opgavens analyse fundet frem til, at det er lykkes os at skabe et refleksionsrum for vores deltagere. Dermed har vi produceret noget viden om en måde, hvorpå man kan danne gode rammer for et refleksionsrum. Da der er mange forskellige institutioner (fx nævnes museer og uddannelsesinstitutioner), som gerne vil skabe refleksionsrum, er det interessant at diskutere, hvordan vores metoder kan benyttes i andre sammenhænge. Vores metode har været at sætte forskellige aspekter indenfor vores emne ind i hele vores rum. Både installationerne og artefakterne i loungen har bidraget til, at refleksionsrummet blev skabt. Det kan derfor være relevant at forsøge at transformere et helt rum til kun at omhandle et enkelt emne. Emnet kan med fordel belyses fra flere sider, og desuden gennem så mange sanser som muligt. På den måde er der større chance for at imødekomme alle deltageres subjektive erindringer. Når dette lykkes, eller når det lykkes at give deltagere kropslige fornemmelser, ser vi i hvert fald en større chance for at deltageren vil udtale sig om sin oplevelse og dermed skabe grobund for yderligere refleksion i en samtale med andre deltagere.

Vi så det som afgørende, at deltagerne selv skulle vælge, hvordan de ville forholde sig til de forskellige installationer. Fraværet af en guide-rolle gjorde, at der var mere selvstændig refleksion hos deltagerne. Vi så ved hold 4, at deltagerne reflekterede mindre, og det tror vi netop skyldes tilstedeværelsen af vores gruppemedlem, som kunne betragtes som en guide og dermed en person med en vis autoritet. Man skal således overveje, hvorvidt guidede tours passer ind i rum, der skal skabe selvstændig refleksion. Vi havde stor succes med at udskifte en menneskelig guide med en lyssætning, der gjorde at folk selv kunne finde rundt, og stadig holde sig inden for den ramme, vi havde sat op.
Derudover mener vi, at vores holdinddeling bidrog til øget refleksion. Det, at alle ikke kendte hinanden, skabte en form for gruppedynamik, hvor interaktion omkring det fælles blev nødvendigt. Det de havde tilfælles var tilstedeværelsen under eventet, og derfor kom refleksionen naturligt til at omhandle, de objekter vi havde placeret i rummet.

Konklusion

Gennem designet af affektive, sansemæssige og interaktive installationer, har vi udviklet ny viden omkring at få deltagere til at reflektere over insektspisning. Vi har især indsamlet viden

omkring deltagernes affektive responser og transformation gennem oplevelsen. Det har således udviklet viden omkring, hvordan man kan skabe et refleksionsrum gennem interaktive installationer. Ved af opstille vores interaktive installationer til eventet *"Aspekter af Insekter"* på Spillestedet Stengade, har vi haft mulighed for at afprøve designet. Gennem denne afvikling er vi kommet frem til, at interaktive installationer med kontrastfyldte spændingsfelter, kan være en god katalysator for at skabe affektive responser som kan skabe refleksioner hos deltagerne. Herunder har spændingsfeltet mellem det velkendte og det fremmede fungeret godt. Vi erfarede at kropslige eksperimenter var gode i designprocessen og kan erkende dette ud fra at vores design der, i sin helhed, fungerede godt under eventet.
I forhold til at skabe et sansemæssigt, affektivt, og interaktivt refleksionsrum, kan vi erkende, at det har været godt at transformere hele rum ift. bestemte emner, samt at belyse emnet fra flere vinkler. Når hele rummet behandler et bestemt emne, her insekter, kan deltageren blive nærværende i oplevelsen. Når deltageren er nærværende, er der bedre grundlag for refleksion. Vi kan desuden erkende, at folk reflekterer mere over et emne, når de ikke har en menneskelig guide med autoritet med, da de derved vil henvende sig mere til guiden i stedet for at danne deres egen mening gennem refleksion. Ligeledes vil deltagerne påvirke hinanden, gennem de roller de indtager under oplevelsen. Vil man undgå at deltagerne evt. bliver påvirket på en anden måde end intenderet, vil det nok være en fordel at arbejde med disse roller i designprocessen.
Vi kan gennem vores erfaringer med designet erkende, at affekt i de fleste tilfælde har foregået sekventielt. Hermed mener vi, at deltagerne ofte først fik en affektiv respons, derefter følte de, i deres kropslige erfaringer, hvad denne affekt betød og kunne derefter fortolke responsen som positiv eller negativ. Dette gav sig ofte til udtryk i en form for paradoksal magnetisme, hvor nogle deltagere havde afsky for især insektmaden i *Insektbjerget* og de levende insekter i *Terrariet,* og dog stadig oplevede attraktion til det. Attraktionen fik deltagerne til at udforske insekterne nærmere og fik dermed nye affektive responser, der ledte til refleksion. Således er det godt at arbejde med at skabe affekt i et design, der skal få deltagerne til at reflektere.
Til sidst har vi fundet ud af, at der er en sammenhæng mellem refleksion og en interaktiv installations tema og feedback-loop. Således er refleksionen afhængig af, at feedback-loop fungerer og/eller, der er et stærkt, tydeligt tema.

Litteraturliste

Dixon, Steve (2007): "*Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*" Cambridge, Ma & London, The MIT Press.

Fuglsang, Lars & Olsen, Paul Bitsch (2009) "*Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne*" Samfundslitteratur.

Gjerris, Mickey (2017): "*Gælder dyrevelfærd også insekter?"*. Kristeligt Dagblad, [online] https://www.kristeligt-dagblad.dk/debat/kan-insekter-opleve-velfaerd [set 13/12/17].

Hannah, Dorita, et al. (2011) "*Space*" i Pitches, Jonathan & Popat, Sita: "*Performance Perspectives*". Palgrave, s. 52-87.

Jørgensen, Dorthe (2014): "*Nærvær og somaæstetik*" i "*Den skønne tænkning*". Aarhus Universitetsforlag, s. 379-394.

Korsmeyer, Carelyn (2011): "*Savouring Disgust*". USA: Oxford University Press.

Knudsen, Britta Timm & Stage, Carsten, et al. (2016): "*Kulturteori & Kultursociologi*". Hans Reitzels Forlag s.53-74.

Obrenović, Željko (2011): "*Design-Based Research: What we Learn When We Engage in Design of Interactive Systems*". Eindhoven University of Technology.

O'Grady, Alice & Somers et al. (2011): "*Interactivity*" i Pitches, Jonathan & Popat, Sita: "*Performance Perspectives*". Palgrave, s. 146-175.

Popat,Sita et al.(2012) "Identity, Performance and Technology: Practices of Empowerment" Palgrave Macmillan, University of Leeds

Svanæs, Dag (2013): "*Interaction Design for and with the Lived Body: Some Implications of Merleau-Ponty's Phenomenology*". Norwegian University of Science and Technology.

Schechner, Richard ((1978) 2003): "*Toward a Poetics of Performance*" i "*Performance Theory*". Revised and expanded edition, with at new preface by the Author. London and New York: Routledge. S. 170-210.

Szulevics, Thomas (2015): "*Deltagerobservation*" i, Brinkmann, Svend & Tanggaard, Svend. "*Kvalitative metoder - en grundbog 2. udgave*". Hans Reitzels Forlag, s. 81-96.

Yen, Alan L (2009): "*Edible insects: Traditional knowledge or western phobia*?". Biosiences Research Devision, department of Primary Industries, Victoria, Australia, s. 289-298.

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Bilag 1 - Dokumentationsstrategi

Under afviklingen af vores installation, vil vi indsamle empiri der forsøger at afdække hvorvidt designet 'virker' både rent teknisk, men med et klart fokus på, om designet skaber refleksion omkring insekssspisning hos deltagerne. Her vil vi især gerne observere på deltagernes reaktioner ift. om der skabes affekt, samt om deltagerne interagerer i en sådan grad at der skabes *conversation/collaboration*, og altså skabes mening for deltagerne. Desuden vil det være vigtigt at lytte til, samt være en del af deltagernes samtaler efterfølgende, da de formodentlig vil snakke og udtrykke sig om oplevelsen og hvilke refleksioner de gør sig, hvis vi har formået at skabe affekt og interageren blandt deltagerne.

For at observere på disse ting, vil vi benytte deltagerobservation. Deltagerobservationen er en klassisk, kvalitativ antropologisk metode, som søger at forstå sociale interaktioner og menneskelige oplevelser (Szulevics, 2015) . Det er netop deltagernes oplevelser og interaktioner vi skal observere på, hvilket gør metoden oplagt. Her forsøger man at holde sig neutralt i rollen som forsker, men må være opmærksom på at man med sin tilstedeværelse altid vil påvirke situationer i højere eller mindre grad (Szulevics, 2015). Ved deltagerobservation kan vi bringe vores egne kropslige sansning i spil, da vi bedst med kroppen kan forstå, hvordan andre kroppe reagerer. Således vil vi have en mulighed for at fornemme/sanse reaktioner og stemninger, ud over det, der bliver direkte italesat af deltagerne
Da det især vil være mange af vores egne venner og bekendte der deltager, vil det blive svært for os, at have en deltager med rundt på hver fremvisning, da vores tilstedeværelse kan påvirke de deltagere, vi kender. Hvis chancen byder sig, og der er en fremvisningsgruppe, hvor ingen af deltagerne kender en af os, vil vi sende vedkommende med rundt, for, på tæt hold, at kunne observere på deltagernes reaktioner og interageren. Her er det vigtigt, at observatøren følger deltagernes interaktion med installationen, således at han/hun ikke stikker ud pga. tilbageholdenhed, men samtidig heller ikke er den første til at interagere, hvilket kunne påvirke de andre deltagere til at gøre det samme - og dermed ikke gøre hvad der først faldt dem naturligt.
Vi vil selvfølgelig stadig gerne observere på de hold, hvor vi ikke kan sende en observatør med rundt,

og derfor vil vi både filme dem, samt observere på afstand. Det er nærliggende at filme, for at få alle reaktioner med, samt kunne bruge optagelserne til at be- eller afkræfte egne observationer. Samtidig vil vi kunne observere på afstand, da vi alligevel skal have en person stående ved lyd/lys-pulten for at styre dette. Denne person vil ikke virke indtrængende, da deltagerne nok vil acceptere at de har en praktisk rolle. På den måde vil denne person kunne observere deltagerne på afstand, uden at påvirke deres ageren i højere grad.
Samtidig må vi være opmærksomme på at observere på deltagerne efter de er kommet ud, da deres reaktioner og interageren forhåbentlig vil komme til udtryk i samtale. Dette kan vi både gøre ved at lytte til samtaler udefra, men også især ved at tage del i dem. Da vi kommer til at kende mange af deltagerne personligt, vil det ikke være 'underligt' for os at snakke med dem. Vi må dog være opmærksomme på ikke at stille ledende spørgsmål som påvirker, hvordan de snakker om installationen over for os (for evt. ikke at "såre" os). Det skal samtidig heller ikke blive et interview, men en samtale, hvor deltagerne kun snakker om deres oplevelse, hvis de har lyst, og er blevet påvirket af den. Her vil vi bestræbe os på på forhånd at italesætte over for deltagerne, at dette er et eksperiment, og de derfor ikke skal bekymre sig om, hvorvidt de siger noget positivt/negativt.
Det er vigtigt at vi løbende skriver observationer ned, da vi ønsker at huske detaljerne, samtidig med at noterne ikke kommer til at afspejle rekonstruerede beretninger af fra eventet (92). Det er imidlertid en balance, da vi må forsøge ikke at lade det gå udover vores deltagelse, og herunder give vores deltagere følelsen af, at de bliver overvåget. Således vil observationsnoterne muligvis også afspejle refleksionsnoter, som er nedskrevet efterfølgende.
Det er vigtigt for os, at vi i vores analyse, kan bruge observationsnoter, som afspejler en høj grad af åbenhed. Derfor vil vi generelt forsøge ikke at tolke eller tillægge vores deltagere bestemte motiver for deres handlinger (93), men i stedet forsøge at 'renskrive', hvad de præcis foretager sig, samt citere dem i stedet for at nedskrive det, vi tror de mener.

Vi vil desuden forsøge at stimulere deltagernes samtale, ved at afspille en dokumentar i baren der omhandler insekt-spisning. Dette vil give deltagerne mulighed for, at sætte deres oplevelser i installationen sammen med dokumentarens budskaber. Samtidig vil der ligge materiale fra vores sponsorer, som kan virke på samme måde. (Måske vi også sætter nogle billeder op eller et eller andet?)

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

For at indsamle noget helt konkret empiri og give deltagerne mulighed for at dele kommentarer der evt. kan være anonyme, vil vi lægge en gæstebog frem (eller noget andet deltagerne kan skrive på), hvor deltagerne både kan sende os en hilsen, men samtidig også skrive om installationen. Denne skal præsenteres som en meget uformel ting, så ingen tvinges til noget. Forhåbentlig vil deltagerne have lyst til at give deres mening med på vejen.

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Bilag 2 - Video

https://www.youtube.com/watch?v=OOacBBuPMS4&t=30s

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Bilag 3 - Empiri

Dette bilag udgør vores fælles noter, fra aftenen samt empiri-indsamling fra video (Bilag 2). Nogle notater har tilhørende tidspunkt med, andre står alene. Alle noter er dog opdelt under Installation og hold.

Måltidsinstallationerne - Hold 1

Folk tager billeder først.

0:41 folk sætter sig til bords og to piger griner lidt og siger skål, som om, at de lige skal drikke lidt mod til situationen.

Alle kigger mod maden, virker tøvende
Griner en del.

0:47 en spørger entusiastisk om de skal prøve at smage? Yes siger en anden

0:53 mange der lige har sat sig tager allerede billeder med telefonen

1:11 der er virkelig mange siger en pige

1:20 mange griner, og efter den første har taget, begynder de fleste andre at bøje sig ind over bordet og tager maden fra det store fad over på deres tallerkener.

1:50 en siger at der mangler noget at tage maden med. Næsten alle ved bordet har nu fået mad og er begyndt at spise. Ud fra kropssproget ser det ikke ud til at nogen har synderligt besvær ved at indtage maden.

Folk tager mere, snakker om hvordan de forskellige insekter smager
Folk er interesserede, synes ikke de er klamme
Lidt snak på tværs af bordet, men folk snakker mest med dem de kender

2:09 en af drengene længst til højre tager en portion i munden og ser meget betænksom ud imens han tygger, og nævner, at han bedst kan lide de store orme.

2:27 en nævner at hun gerne vil prøve en af de store hvide orme, og flere ved borde rejser sig og ”fisker” efter dem i fadet med den blandede mad.

2:31 en pige har en af de store orme på sin gaffel og studere den imens hun smiler lidt, og en anden spørger ind til hvordan de er.

2:44 drengen længst til højre tager en ny mundfuld, og ser igen betænksom ud, imens han tygger maden. Han sider nærmest stivnet med hånden i gaflen over tallerknen, og nikker efter lidt tid og siger at de smager godt de der hvide orme.

3:10 de to piger længst til højre, tager begge en mundfuld, og bliver enige om at de smager godt, mens den ene laver euforiske bevægelser med armene samtidigt med at de griner lidt.

3:30 folk små snakker lidt, og stemningen virker lidt som et helt normalt middagsselskab i noget tid. Folk ser ud til at have brudt en barriere og virker mere afslappede.

4:24 de snakker lidt om de forskellige orme og larver og pigen i rød trøje peger på fadet og nævner at det selvfølgelig er larver, og kan ikke helt vurdere om der er forskel på orme og larver. Der grines lidt af situationen.

Folk spiser rimelig meget/ tager flere gange

6:30 lyset dæmpes og det bliver helt mørkt. Folk griner lidt ved situationen. Lyset ved snack-bordet tændes og en pige siger ”ej der er mere” og lyder begejstret. Folk griner

6:47 de fleste er går hurtigt, hen til det snack-bordet. Og sætter sig, mens nogen tager billeder igen.

8:00 de smager på snacksne og en nævner at det da smager meget godt.

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Knap så meget (nervøst) grin som ved det andet bord – griner af navnet enorm

8:51 en siger at ormen er lille, og en anden siger enorm, hvilket nok er en reference til embalagen på snacksne hvor der står enorm.

9:00 folk gentager lidt og lader til at forstå ordspillet, enorm og en orm.
9:15 atmosfæren virker hyggeligt ved snacksbordet, da at de sidder tættere sammen end ved insekt-bjerget hvor de sad på stole.

10:00 en rejser sig fra snack-bordet og går hen til det andet mørklagte bord med insekt-bjerget, og tager et par billeder at det med blits og går derefter tilbage igen

10:58 en pige begynder at nærstudere emballagen på snacksne og spørger om der står hvad der er i.

Lægger meget mærke til der bliver tændt lys i produktionsteltet

Måltidsinstallationerne - Hold 2

13:06 pige med lyst hår kommer ind og kigger på fadet og ser en anelse skeptisk ud
“Vi skal herop”.

Mange står i et stykke tid.
De filmer med det samme.

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

“Det er en ret vild effekt det der, hva?” (hentyder til bjerget af insekter).

13:20 pige med mørkt hår sætter sig lige foran kameraet tættest på fadet med insekter.

13:50 pige med mørkt hår giver sin plads til en fyr, der spørger om der er plads til alle, efter at hun har kigget lidt nærmere på insekt-bjerget.

13:55 fyren smiler og spørger om hun springer over, og hun svarer ja, imens hun bevæger sig væk fra sin plads.

13:59 han siger, at det skal prøves og sætter sig ved bordet. Imens er en pige i højre side begyndt at tage mad over på sin tallerken.

Folk kigger på insektbjerget når de går op, og laver lidt nervøse grimasser

En stor del af bordet tøver længe før de spiser.

En pige vil ikke sidde, men går i stedet lidt nervøst rundt - kan ikke stå stille. Men kigger hele tiden ned på Insektbjerget på bordet.

14:00 alle kigger på fadet og mange dokumentere med deres telefoner.

14:13 pigen der tog mad på sin tallerken er gået i gang med at smage og der bliver spurgt om det smager godt. Hun svarer ja, og folk griner lidt og en siger oh my god.

14:14 mand med briller i højre side begynder nu også at tage mad over på sin tallerken, imens nævner en pige at der er nogen der bevæger sig.

14:23 pigen der står op til højre, kigger på fadet og siger ej nej nej nej der var bare fordi du rykkede på dem. Mens hun bøjer sig ned for at prøve at se bedre efter. Hun griner på en lidt anspændt måde. Og

gør også lidt et show ud af det.

14:28 manden med briller kigger op på hende og smiler

14:34 manden med briller tager noget mere fra fadet med sin gaffel

14:40 pigen der står op til højre rykker sig over på den anden side af bordet imens hun nævner at hun gerne vil filme, når pigen spiser af maden.

15:00 pigen der skal spise tager demonstrativt en gaffel med mad på og holder oppe i luften, imens pigen med mørkt hår filmer det med sin telefon.

16:10 manden med briller løfter sin tallerken i gestus der tilbyder pigen med mørkt hår at smage . Hun siger at hun ikke vil røre ved dem, hun gør et forsøg alligevel, men begynder at spjætte og sige lyde i afsky.

16:30 hun prøver stadig at samle mod til at smage, men bakker hele tiden væk fra tallerknen i foragt imens hun krymper sig sammen og siger at den er ulækker. Siger “Jeg vil ikke røre ved den”. “Jeg kan ikke”.

Hun bliver nu filmet.

En prøver at få hende til at spise en orm, ved at sige, at den smager af bacon.

Andre snakker imens. “Hvad er det her?...Nårh græshopper”
“Synes i virkeligheden melormene er klammere end græshopperne” → “Ja, de er mega klamme”

16:38 hun prøver igen at få en orm på gaflen, og til sidst lykkedes det, og hun kaster den med et snuptag, ned i sin hals, og rejser sig og siger at den er væk, og at hun kastede den direkte ned i sin hals. Resten af bordet har fulgt seancen og nogen har filmet.

17:00 pigen der lige har slugt en orm, griner og virker lettet, og spørger hvad det er nogen af de andre

har fået øje på er. En siger at det er en græshoppe, og pigen tager en slurk af sin øl. Derefter siger hun at græshopper må være mega klamme.

17:30 pigen der sidder mod højre putter lidt lime på græshoppen, og tager den i munden og tygger. Hun siger mmm åh nej og tager sig til hovedet mens de andre griner hun siger noget der får de andre til at grine endnu mere.

18:00 pigen der sidder mod højre tager noget mere og en siger hun skal passe på der ikke er levende orme i. pigen tager en portion med fingrene og propper i munden.

18:13 pigen der står op med mørkt hår råber og børster sit hår, det ser ud til hun tror der er levende orme i det.

18:20 nogle af de andre kigger over på hende efter anfaldet og smiler lidt.

19:10 den siddende pige mod højre tager flere portioner, og er en af de eneste der spiser, af maden som et decideret måltid, og ikke kun smager en smule.

20:00 pigen der spiser mest, giver en gaffel med noget mad på til pigen med mørkt hår, som spørger om hun ikke bare kan sluge den. Manden ved siden af siger kom så, og til sidst putter hun det der ligger på gaflen i munden. Hun tygger og ser ud som om hun er ved at kaste op og tager om sin øl, mens hun krampagtigt tygger videre og til sidst skyller ned.

20:26 hun siger at det var ligesom da hun spiste en skorpion, men at den smagte ligesom kyllingeskind, der var lidt mere knasende.

20:38 en pige siger hun er imponeret over at hun spiste den, og hun svarer at hun har fobi over for larver og orme.

21:10 lyset slukke og tændes ved næste bord og folk forstår dette cue og går over til næste bord

Snakker om smagene på ormesnacks. En udtaler “Ah, det er med sour cream and onion”

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

“Årh, det ligner jo en fignestang”

Snakker ikke så meget om insekter, men om maden som mad
”Hvilken smag er det med?” ”Det ligner en figenstang”
Snakker om hvad insektmel er
”Det minder om chips” “Det bliver meget nemmere, når det er snacks.”

Går lige en my længere end sidste hold, før de opdager lyset i pavillonen ”vi skal videre tror jeg”

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Måltidsinstallationerne - Hold 3

“Wow” - da lyset tænder

“Årh, godt man ikke har spist” (hentyder til bjerget af insekter).

Nervøse grin. Der er færre der tager billeder.

En deltager tager først.

“Dufter meget godt”

Lidt madstilhed, ikke vild snak
Kameraerne kommer frem – folk tager billeder
”Ser lidt fordærvet ud ikk?” (ingen bekræfter rigtigt)
Snakker om hvordan de forskellige insekter smager, sammenligner smagene

En deltagers kropspositur virker afventende og hun ender med at få serveret sine insekter.

Der er meget snak om man har prøvet noget lignende før.

“Det ser jo lidt fordærvet ud”

“Jeg kan starte med en lille én, lidt røget i smagen” deltageren tager dem med hænderne fra sin tallerken.

“Du bliver nødt til at prøve én af dem her”

“Vi gør det på samme tid” “Din bangebuks”
Tager billeder
“Smager meget godt”

Der bliver sagt, at insekterne passer godt til nudler og det virker lidt asiatisk.

“Det smager på en måde også lidt gammelt”

En enkelt deltager siger ingenting!
En kalder larverne for labre larver.

“Af jord er du kommet - af jord skal du blive”

Der bliver snakker om insekter som måltid herunder hvordan de kan tilberedes, anrettes - også hvordan de mon er tilberedt til dette event.
Snakker om hvordan insekter bliver serveret og produceret
”Kan man starte en hjemmeproduktion?”
”er der ingen der observerer?” Opdager kameraet
Tak for mad.

Går lidt tid før de sætter sig ved næste bord
Snakker om smagene, de smager ikke af insekter med af ”sour cream and onion” og ”frugtstang”
Snakker om at man ikke ville lægge mærke til insekterne

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Terrarie - Hold 2

Går stille ind langs væggen og så hen til terrariet
Stiller sig rundt om det lille terrarie.
En siger: “Dé der er klamme” anden “Hmm...var det dem jeg synes smagte godt mon?” (lidt provokerende tone)

”De er lidt ulækre” ”Fuck de er nice” “Prøv at stik hånden ned til dem”
Var det dem jeg synes der smagte bedst? "NEj det var melorme, de har ben dem der!"

Der er ikke vildt meget konversation, folk er mest fokuseret på terrariet og ikke så meget på projektionen
Snakker om, om man kan spise dem

”God effekt, først spiser man dem, og så ser man dem(??)”
“Man har ikke lige lyst til at spise dem dér”

En deltager løfter øjnbrynene, når hun kigger op på det projekterede.
En anden deltager hører lyden af larverne får hun myrekryb.

”Nå” – går ud

Terrarie - Hold 3

”Er vi kommet i produktionsland?”
”Er det dem vi lige har spist”
”Lige om lidt kommer der en stemme der siger vi skal spise dem” folk griner
“De er bare lavet til at blive slagtet” “Mums”

Snakker om at insekter er anderledes end køer – man spiser det hele
Opdager mikrofonen – forstår ikke helt hvordan det virker
”Så kan de se os, så er vi lige vidt. Vi er jo også bare mennesker i et bur lige nu”
Folk forstår ikke helt hvad mikrofonen og kameraet gør
”er det insekterne der er mic’et op?” ”Grinern”
“Kan man kommunikere med dem?” (får øje på kontaktmikrofonen”
(Afventende) “Skal der ske noget?”
(Peger på skærmen” “ De kan se os - på den måde er vi lige - vi er også bare mennesker indeni et bur ligenu.”

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

“De har nok ikke lige så meget plads…” → “Nej, det er også det - det er nok økologisk” → de tager super meget stilling til produktionstemaet.

Snakker mere sammen end første hold
Alle læner sig ind mod terrariet, nysgerrige
En deltager opdager at kameraet ikke bliver projekteret op (og det burde) da folk er på vej ud

Terrarie - Hold 3½

Nogen udfordrer hinanden til at spise de levende biller
De snakker om hvilke de skal spise, og om de kan spises
De er stadig i tvivl
En deltager synes de er søde "Nu er det gået op for mig jeg har lige har spist dem"
De tager biller og spiser dem uden for teltet
Flere kommer ind selvom det ikke er meningen – Jakob bliver sur på dem

Terrarie - Hold 4

Går direkte hen til buret
”Ej de er søde” ”Undskyld, jeg har spist din bror”
Jakob forklarer hvordan biller/orme/pupper fungerer
Holder den og studerer den nærmere - tæller fødderne.
Folk læner sig også meget frem mod terrariet her
Èn står mere i baggrunden
“Kan man spise dem her?”
“I Thailand er de relativt billige faktisk”.

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Lidt akavet da folk skal til at gå – skal/skal ikke stemning, går ikke alligevel
Hen til terrariet igen, Jakob prøver at få folk til at røre
En tager et insekt op – snakker om hvordan den føles og ser ud
Jakob snakker og snakker

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

Bilag 4 - Gæstebog

Dette bilag er indholdet af gæstebogen som var lagt frem til fri afbenyttelse af deltagerne.

“Biller og orme er dejlige og smager godt
Tak Maja”

“Tak for en spændende oplevelse. Det var sjovt at spise insekter sammen med “fremmede” ved endnu ikke hvad jeg skal have ud af det men det skal tænkes over - især ormevelfærd!
Xox Cat ”

“Havde aldrig prøvet at spise et insekt før men det har jeg nu - tak! Det var jo slet ikke slemt, men godt! Fede insekter både for øjne og øre - Britney”

“Tak for en interessant og sjov installation. Fede smagsprøver en sjov udfordring. Slet ikke så uhyggeligt som man skulle tro. -Mogens & Vibe”

“Sjovt! Dejligt at have tid til at sanse og opleve insekter fra flere perspektiver. I en gruppe bliver alle fordommene udfordret”

“Grænseoverkridende på den gode måde. God måde at blive ført igennem, forskellige reaktioner hvert “sted”
-Emma”

“Fed oplevelse! Sjov måde at gå på opdagelse i andre slags fødevarer”

“Alt hvad jeg er ved er løgnen insekter kan bruges”

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

“Mega grinern arrangement - ville gerne have mødt hele teamet bag. Hastrup du er for sej -Lise
ps. Fed opsætning med de forskellige kulisser. Ved bordet kom der gang i diskussionen og folk “bandede” omkring insekterne”

“Super event! Vi havde aldrig smagt insekter før og vi er positivt overraskede. Det smager jo OK
VH Hanne & Samanta”

“Det var en fin installation/interaktion, det var spændene at se hvordan insekterne skabte debat under “middagen”. Både hvordan nogle slet ikke synes om det, eller hvordan andre var facineret af de små kryb. Det var en god ide at blande insekterne med nudler, da det lidt gav minder til asien, og derved var det mere “OK”.Det kunne være sjovt at se hvordan folk ville tage det, hvis det var i en kombination med kartoffelmos & brunsovs SKIDE GODT ARBEJDE”

“Efter i aften blev insekterne lidt mindre kontroversielle. Frygten for det nye skal snakkes væk, og det blev den langt hen af vejen. Spændende installation, spændende mad, og godt selskab. Tak for mad! Virkelig godt arbejde.”

“SÅ LÆKKERT JO! Bedre end five star 6 hjerter i politiken ! <3 <3 <3 <3 <3 <3 Endnu engang brilliere Kevin i køkkenet PEACE”

“Fordommene var mange, men at smage insekterne var en oplevelse! Sjov at se jeres interaktive installation”

“Skide sjovt og anderledes! Kom igen!”

“****** 6 store stjerner <3 Fed oplevelse”

“God effekt at starte med det “ pæne bord” med måltidet, så prøvere man det af i et måltid. Derefter bliver snacken lettere fordøjelig. Synd der ikke var en evaluering efterfølgende. Det kunne være fedt

med en mere “aktiv” evaluering. Ulempen ved at være i grupper hvor man ikke kender hinanden og ikke kender konceptet gør, at samtalen kan være svær at få igang.”

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

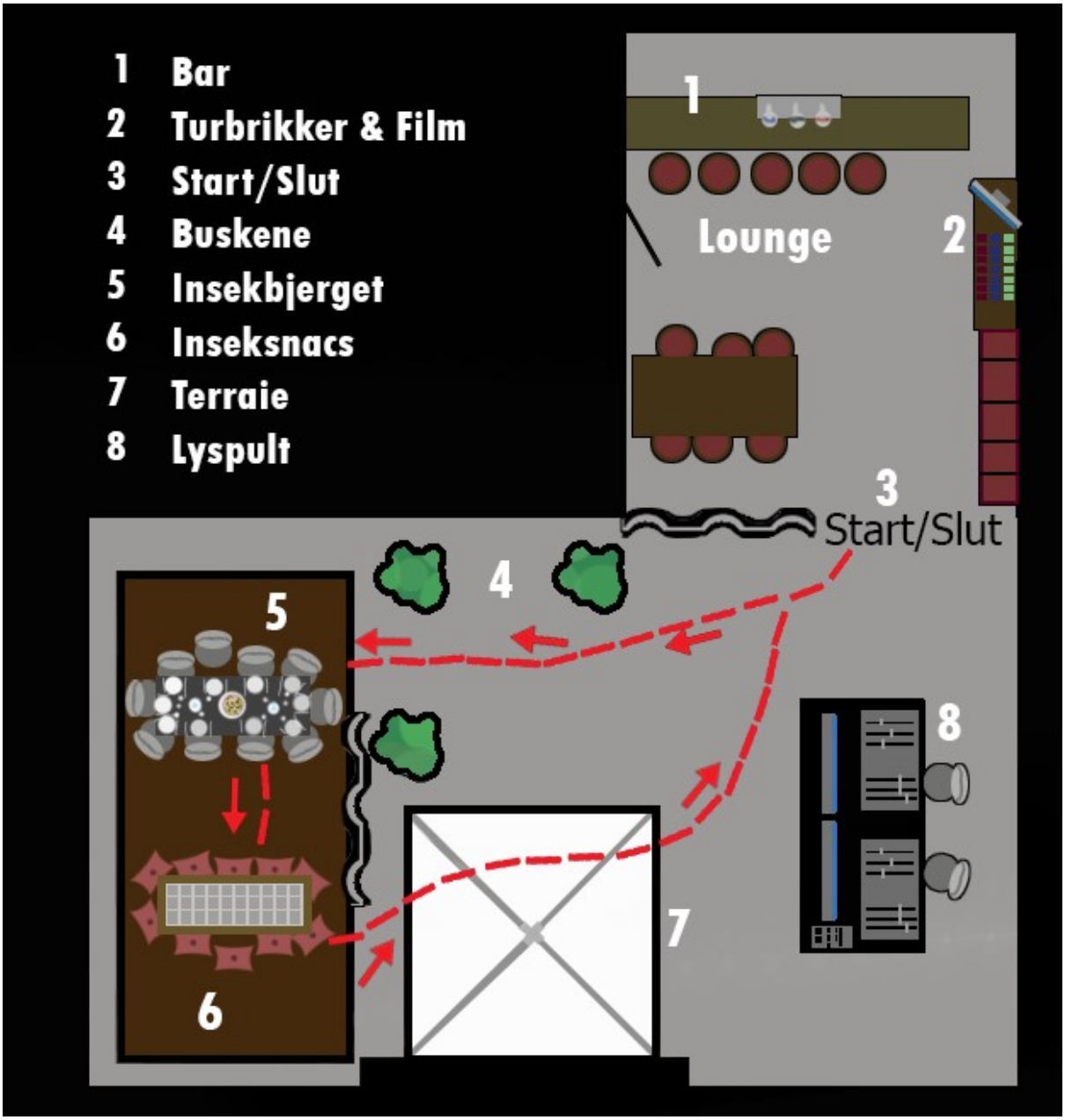
Bilag 5 - Rum

Rummet

Hvis vi kigger nærmere på main-rummet, som er der hvor at der normalt er musikalske begivenheder, så består det af, en scene og et dansegulv. Dette rum vil være vores primære event-space. Hvis vi kigger på figur X, som er en plantegning vi har lavet over rummet potentielle spatiale opsætning. Så vil man kunne se at alle vores installationer er placeret i dette rum. På denne måde vil vi forsøge at skabe 3 rum i det store rum.

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt



Billede 1: Plantegning over Stengade med installationer

Ved den gule stjerne på figur et, ses indgangen og når fok træder ind af denne dør mødes

de med baren, der er i lobby rummet. På billede X nedenfor kan man se, baren og lidt af lobbyen. Dette rum skal fungere som der hvor at folk venter, inden de får adgang til installationerne.

Bar og lounge areal på Stengade

Baren er i lobbyrummet, og folk vil få serveret drinks, med fårekyllinger i her. Dette rum skal fungere som en slags indledning til installationen, hvor at de forberedes på at skulle forholde sig til den mere intense til insektspisning i main-rummet. Her vil de blive mødt af stengades bartendere, som kan ses som stedets

inbyggere.

Scenen på Stengade

Dette billede er fra main rummet, taget omkring der hvor lydmandens rum er. Her får man en nogenlunde fornemmelse af rummets spatialitet. Der er en scene og gulvplads til publikum.

Installation 1 – bevidsthed

Dette rum vil være det første publikum skal igennem, og have en mild tematisk ramme omkring insekters bevidsthed.

Installation 2 – kultur

Gruppemedlemmer: Jakob Scheunemann Hastrup 57318, Stig Hamborg Nielsen 57944, Kevin Martin Lindemark Holm 57939, Leonora Bryndum 57944, Alberte Jeberg Kjær 58096

Vejleder: Ulrik Schmidt

I dette rum skal publikum spise insekter i to forskellige settings, der skal sætte fokus på vestlig og ikke vestlig kultur i forhold til insektspisning. Der vil være opstillet to borde på scenen hvor et vil være mørklagt og et vil være belyst. Lyset skal vise hvilket bord de skal sidde ved og vil skifte efter noget tid.

Installation 3 – produktion

I dette rum, vil der blive sat fokus på produktion i forhold til insekter i form af fødevarer til mennesker. Dette rum vil muligvis være i en form for telt eller pavillion, indrettet som en insektfarm. Her skal publikum føle en atmosfære lignende den som insekterne i insektfarme har.