

En samskabende designproces af Det Cirkulære Laboratorium

på Roskilde Festival



BACHELORPROJEKT

3. juni 2022

Aalborg Universitet København
Bæredygtigt Design
6. Semester - Forår/sommer 2022

Antal normalsider: 58,06
Antal tegn inkl. mellemrum: 139.341

Forfattere

Christoffer Kolbe Boye-Hansen
Studienr: 20195361



Christoffer Krog Bonnesen
Studienr: 20195972



Marie Westphal Hvims
Studienr: 20194541



Marius Rønne Christensen
Studienr: 20195122



ABSTRACT

This rapport is composed by a group of bachelor students Christoffer Kolbe Boye-Hansen, Christoffer Krog Bonnesen, Marius Rønne Christensen, and Marie Westphal Hvims from the Sustainable Design bachelor at Aalborg University. The report is based on the group's co-creation of The Circular Lab in collaboration with Roskilde Festival and project manager for The Circular Lab Kristine Barenholdt. The project evolves around the design of The Circular Lab which will be established at Roskilde Festival. It will over the next five years function as a lab for young, green entrepreneurs, who through their work contribute to a sustainable behaviour change among the festival guests and the participating actors, and hopefully will stretch beyond the festival's boundaries.

The group have with the framework Staging Negotiation Spaces navigated the design process. The group have throughout the project used Design-games, prototyping, interviews and Design:Labs to collect and process empirical material.

As a result of the co-creation process the group have enrolled and mobilized multiple actors in the creation of The Circular Lab. Furthermore, the co-creation process has established a peer-to-peer network of entrepreneurs, who together have developed new circular products.

The knowledge of the creation of The Circular Lab will hopefully help Roskilde Festival towards a more sustainable practice in the coming years

**INTENTIONALLY
LEFT BLANK**

FORORD

Denne bachelorrapport er af Christoffer Kolbe Boye-Hansen, Christoffer Krog Bonnesen, Marie Westphal Hvims og Marius Rønne Christensen, som en del af deres afsluttende projekt på bacheloruddannelsen i Bæredygtigt Design på Aalborg Universitet København. Rapporten er en opsamling på det arbejde vi har lagt sammen med Roskilde Festival i deres projekt med at opbygge Det Cirkulære Laboratorium.

Vi vil først og fremmest sende en stor tak til vores vejleder **Wendy Gunn**, for at vejlede os hele vejen gennem projektet, give os faglig sparring, pace os i slutspurten og ikke mindst rette vores rapportudkast i hendes ferie.

Vi vil også sende en stor til **Kristine Barenholdt Bruun**, for at invitere os med ombord på projektet og gøres os til en del af **Roskilde Festival Organisationen** og medskabere af Roskilde Festival 2022.

Tak til **Signe Pedersen** for at give os faglig sparring på vores metode valg og forståelse og til **Peter Munthe-Kaas** for at hjælpe os med at få retning på projektet.

Tak til **Mathilde Abild Andersen**, for at ville sætte sig sammen med os i sin fritid og besvare spørgsmål. Tak til Søren og alle de andre frivillige i organisationen, for at være imødekommende og glædeligt at dele ud af deres tid, viden og kompetencer.

Tak til alle iværksætterne der har lagt deres tid i projektet. Både dem som er blevet en del af laboratoriet, og dem som ikke er. Uden jer gav projektet ikke mening.

Til sidst skal der lyde tak til **Tuborgfondet**, for at gøre dette projekt til en mulighed, og til jer der læser denne rapport med interesse.

Vi håber i nyder læsningen.

BEGREBSLISTE & FORKORTELSER

Igennem rapporten vil der blive brugt diverse forkortelser og indforståede begreber. For at gøre læsningen lidt lettere, er her en samlet liste:

- ANT** = Aktør-Netværk Teori
- COL** = Clean Out Loud, et campingområde på Roskilde Festival
- Danisbo** = Det fysiske område på Roskilde Festival, hvor DCL kommer til at ligge.
- DCL** = Det Cirkulære Laboratorium (The Circular Lab)
- Negotiation** = Forhandling
- PD** = Participatory Design
- RF** = Roskilde Festival
- RFO** = Roskilde Festival Organisation
- RoFH** = Roskilde Festival Højskole
- SNS** = Stating Negotiation Spaces
- SNS-frameworket** = De tre konkrete skridt i Stating Negotiation Spaces; staging, negotiation og reframing.
- Staging** = Iscenesættelse
- Stakeholder** = Humane aktører der har en interesse i projektet
- TF** = Tuborgfondet

INDHOLDSFORTEGNELSE

1 INDLEDNING	1
1.1 Introduktion til problemformulering	1
1.2 PROBLEMFORMULERING	2
2 INTRODUKTION TIL FELTET & AKTØRER	3
2.1 Det Cirkulære Laboratorium på Roskilde Festival v. projektleder Kristine Barenholdt Bruun	4
2.2 Tuborgfondet	4
2.3 Konstruktionsiværksættere	5
2.4 Roskilde Festival Højskole & Common Ground	7
2.5 Det fysiske felt: Danisbo	8
2.6 Clean Out Loud	8
2.7 Øvrige iværksættere	9
3 VORES BIDRAG SOM BÆREDYGTIGE DESIGNERE	12
4 TEORETISK INSPIRATION & METODISK TILGANG	13
4.1 Aktør-Netværksteori	14
4.2 Translation	14
4.3 Matters of concern	15
4.4 Udviklingsarenaer	15
4.5 Participatorisk design	16
4.6 Staging Negotiation Spaces	17
4.7 Design:Lab	18
4.8 Brugen af objekter	19
4.8.1 Grænseobjekter	19
4.8.2 Designspil	19
4.8.3 Intermediære objekter	20
4.8.4 Prototyper	20
4.9 Øvrige relevante metoder	22

4.9.1 Logbog	22	6.2 Inddragelse af Roskilde Festival gæster	85
4.9.2 Deltagende observation	22	6.3 Vidensdeling som element i Det Cirkulære Laboratorie	85
4.9.3 Trello: Iværksætteroverblik	23	7 Konklusion	87
5 - Tilblivelse af Det Cirkulære Laboratorium	25	8 LITTERATURLISTE	89
5.1 Åbning af feltet	27	9 Figur referencer	92
5.1.1 Første møde med Kristine Barenholdt Bruun	27	10 Bilagsliste	94
5.1.2 Desk-research	28		
5.1.3 Moodboard med potentielle gæster	29		
5.1.4 Møde 2 og møde 3 med Kristine	33		
5.1.5 Workshop 0: Iværksætteraften	35		
5.1.6 Interview med Tuborgfondet	37		
5.2 Samskabende designproces	41		
5.2.1 Indledende interviews med konstruktionsiværksætterne	41		
5.2.2 Første møde med Clean Out Loud og Common Ground	45		
5.2.3 RF områdeplanlægningsmøde	46		
5.2.4 Roskilde Festival Højskolens rolle i DCL	47		
5.2.5 Møde med RF korttegner: Søren	50		
5.2.6 Møde med Peter Münthe-Kaas, underviser i Kreativ projektledelse	52		
5.2.7 Deadline med byggegodkendelser	53		
5.2.8 Design:Lab 1	55		
5.2.9 Møde med Nikolaj Hansen fra RoFH	63		
5.2.10 Første møde med Johnny ift. El og strøm på Danisbo	64		
5.2.11 Møde omkring infrastruktur på Danisbo	66		
5.2.12 Møde med Lynge fra RFO	68		
5.2.13 Møde med Mellow Designs	69		
5.2.14 Design:Lab 2	71		
5.3 Mobilisering og fremtid	81		
6 refleksion	83		
6.1 Den dobbelte ansvarsrolle	84		

1 INDLEDNING

Roskilde festival er en uge om året den fjerde største danske by, mht. indbyggertal, med mere end 130.000 gæster fordelt over en uge. Festivalens midlertidige natur og den stigende brug og smid væk-kultur som præger samfundet, gør at festivalen i mange år har haft problemer med de store mængder skrald som efterlades på festivalpladsen. De har derfor gennem Tuborgfondet søgt en række midler til at skabe et laboratorium for cirkulære løsninger, med det mål at ændre festivalgæsternes adfærd, og komme det store affaldsproblem til livs.

1.1 Introduktion til problemformulering

Projektet startede for projektgruppen anderledes end vi har været vant til på de andre studiesemestre, da vi blev en del af et projekt, hvor løsningen allerede var fastlagt. Løsningen er Det Cirkulære Laboratorium. Vi kunne hermed ikke starte arbejdet med den klassiske *problemization* fase, hvor problematikkerne udforskes med relevante aktører.

Denne klare løsning var skabt på baggrund af ansøgningen til Tuborgfondet, som er årsagen til at *Det Cirkulære Laboratorium* kan etableres. Heldigvis for os var der ikke skabt en plan for hvordan denne løsning skulle etableres. Vi indledte derfor et samarbejde med Kristine Barenholdt Bruun med det formål at hjælpe med designet og udførelsen af *Det Cirkulære Laboratorium*. Den første iteration af problemformuleringen, som vi skabte i fællesskab, lød som følgende:

»Hvordan designer vi et showroom for de grønne iværksættere, hvor de kan eksponere deres produkter for festivalgæster?«

Efter at projektgruppen blev indrullet i projektet blev vi i fællesskab med vores samarbejdspartner Kristine enige om at *Det Cirkulære Laboratorium* ikke kun skulle agere som showroom, men også skabe værdi for iværksætterne. Vi omformulerede problemstillingen:

»Hvordan omdanner man et område på Roskilde Festival til et midlertidigt cirkulært laboratorium, som giver størst mulig værdi til de involverede aktører?«

Senere i forløbet fik vi at Kristine tildelt det fulde ansvar for designet og etableringen af DCL. Dette gjorde det muligt for os som bæredygtige designingeniører at facilitere en samskabende designproces. Vi udformede derfor en tredje og endelig iteration af problemformuleringen

1.2 PROBLEMFORMULERING

Designgruppens endelige problemformulering lyder som følgende:

Hvordan omdanner man et område på Roskilde Festival, gennem en samskabende designproces med centrale aktører, til et midlertidigt cirkulært laboratorium, som giver størst mulig værdi til de involverede aktører?

2 INTRODUKTION TIL FELTET & AKTØRER

Igennem projektet har vi samarbejdet med en bred skare af aktører. I dette afsnit bliver de, deres bidrag og selve det fysiske felt for projektet præsenteret.

2.1 Det Cirkulære Laboratorium på Roskilde Festival v. projektleder Kristine Barenholdt Bruun

Kristine Barenholdt Bruun er projektleder for *Det Cirkulære Laboratorium* (DCL) på Roskilde Festival. Hun er vores hovedkontaktperson og har tildelt os rollen til at stå for og designe den fysiske del af DCL. Kristine er lønnet af Tuborgfondet, men er en del af Roskilde Festival Organisationen (RFO) og deler derfor kontor med de resterende ansatte. Hun blev ansat i 2021 og er derfor ny i organisationen og har aldrig før været med til at planlægge Roskilde Festival.

På trods af at projektgruppen har fået ansvaret for designet og udførelsen af *Det Cirkulære Laboratorium*, er Kristine den sidste instans i beslutningsprocessen. Hun er bindeleddet mellem projektgruppen, Tuborg Fondet og Roskilde Festival organisationen. Hun beslutter og underskriver de økonomiske tiltag, og står for de overordnede administrative opgaver. Her er det specifikt tildeling af frivilligroller og armbånd til festivalen.

2.2 Tuborgfondet

Tuborgfondet er sponsoren af projektet, som skal forløbe over en periode på 5 år. Tuborgfondet støtter unge og har derfor interesse i at hjælpe DCL med at fremme unge iværksættere og bæredygtig innovation: "Vi skænker muligheder for at unge i fællesskab kan skabe en håbefuldst og bæredygtig fremtid" (Tuborgfondet, 2022).

2.3 Konstruktionsiværksættere

Hele grundstenen i dette projekt, har været iværksætterne, da det er deres produkter og idéer der skal testes i laboratoriet. Iværksætterne valgte vi at dele i to grupper: konstruktionsiværksættere og øvrige iværksættere.

De vigtigste iværksættere for vores del af projektet, har været konstruktionsiværksætterne. Det er disse vi primært har arbejdet sammen med, om opbygningen af DCL, og dem der leverer størstedelen af materialerne. Disse var de første vi valgte at inddrage i projektet.

SAML:

Har opfundet et byggesystem, der gør det hurtigt at bygge midlertidige konstruktioner i trælægter, som kan genbruges. Deres system består af hullede lægter, og et speciallavet beslag, der gør det muligt at opbygge konstruktion ala. byggesættet Meccano.



Figur 1: Rendering af mulig SAML konstruktion

Deres mål er at undersøge hvordan systemet interagerer med personer uden byggeerfaring; er det nemt og intuitivt at samle og skille ad. I sidste ende vil de hjælpe Roskilde Festival (RF) og andre festivaler med affaldsproblematikker relateret til midlertidige konstruktioner.

Konklusionen på designfasen er blevet, at de bidrager med en stor siddekonstruktion på udeområdet, en stor konstruktion inde i laden, som skal indeholde alle tekstilværksætterne, og fungere som områdeopdeler, tøjstativ, reolsystem m.m, og så har de udviklet en konstruktion i samarbejde med Updropp, som de skal bruge udenfor. Udover dette medbringer de også ikke øremærkede lægter og samlinger på byggeugen, så der er mulighed for, at konstruere ikke planlagte konstruktioner der i løbet af opbygningen kan give værdi til designet.



Figur 2: Mellow joint

Mellow Designs:

Har opfundet et genbrugeligt samlingssystem kaldet Mellow Joint, som er beregnet til europaller. Deres system består af speciallavede beslag, der gør det muligt at samle og vinkle paller uden at beskadige dem. Ved hjælp af Mellow Joints kan man opbygge mange forskellige konstruktioner, heriblandt bænke, borde, skillevægge, reolsystemer og mini huse. Deres mål er at teste holdbarheden og sværhedsgraden af deres løsning i et festivalmiljø. Samtidig ønsker de at få feedback fra brugere af deres system og deres konstruktioner, samt at få inspiration til hvilke konstruktioner, der i fremtiden kan bygges med deres system.

Konklusionen på designfasen er blevet, at de bidrager med 130 Mellow Joints, som skal bruges til opbygning af størstedelen af inventaret til de andre iværksættere i laden; herunder borde, skillevægge og plakatsøjler. Derudover medbringer de Mellow Joints til diverse siddekonstruktioner, som de skal teste til udendørsbrug. De 130 Mellow joints er købt af RF, og bliver brugt de næste fem år af DCL's levetid og herefter kan indgå i opbygningen af resten af festivalen. De tilføjer dermed et cirkulært element til DCL, som de næste mange år kan indrette deres lade af genbrugte europaller.

Plastic Projects:

Producerer æstetiske plastikplader og andre byggematerialer i genanvendt plastik. Deres mål er at skabe en ressourcebevidsthed hos forbrugeren, og vise genbrugsplastikkens rigtige værdi. De ønsker samtidig at vise, at plastik ikke behøver at se gråt, kedeligt og billigt ud. Dette vil de prøve at gøre, ved at opbygge en pavillon med hævet terrændække, og bruge denne som udgangspunkt for en dialog med festivalgæsterne.



Figur 3: Plader af genanvendt plast, Plastic Projects

Konklusionen på designfasen er blevet, at de bidrager med den store pavillon i genbrugsplast på udeområdet og skilte til indgangsportene.

Flid:

Laver kvalitetsværktøj og byggevejledninger. Flid beskriver i deres ansøgning: "Vi ønsker at teste vores byggekits og vores step-by-step manualer. Vi i FLID ønsker at skabe byggeglæde ved at lave produkter, hvor folk bliver inviteret med ind i byggeprocessen." (Flid, 2022). Flid var med i designprocessen indtil Design:Lab 1 (se afsnit: 5.2.8 Design:Lab 1 (04-04-2022)), hvor de kort tid efter valgte at lukke deres start-up og træde ud af DCL.

2.4 Roskilde Festival Højskole & Common Ground

En væsentlig aktør i opbygningen af DCL er Roskilde Festival Højskole (RoFH). RoFH adskiller sig fra de andre iværksættere indenfor konstruktion, idet højskolen ikke har ansøgt om adgang på samme fod som de andre, for at blive en del af DCL. De har på forhånd lavet en aftale med nøglepersoner i RFO, om at de ville få tildelt plads på DCL. Nikolaj Hansen, underviser faget "midlertidig arkitektur og møbler" på RoFH har været vores kontaktperson, da det er ham der i samarbejde med sine elever designer loungeområdet på Danisbo. Derudover står RoFH for en bar på området, som skal indrettes i en gammel campingvogn.



Figur 4: Nikolaj Hansen viser projektgruppen campingvognen, som skal laves til en bar.

vognsbar, nogle vilde blomster, et loungeområde, som åbner sig op mod vores område og nogle få siddekonstruktioner, som skal testes af inde i laden.



Figur 5: Kort over placeringen af DCL på festivalen

Andre aktører fra RoFH vi har kontakt med er Freja Drabæk, som med sine elever skal teste frøbomber, som bliver til vilde blomster på Danisbo og Aya Mortag Freund, som er leder for campingområdet Common Ground, der støder op til Danisbo (se figur 5). RoFH står derfor for: en camping-

Inddragelsen af RoFH har været anderledes end fra iværksætterne, da de allerede inden vi fik dem indrulleret i projektet havde fastlagt sig på de designløsninger. Derudover havde Kristine også allerede lovet dem en cirka placering til loungeområdet: ved den ene langside af laden (inkl. under overdækningen) (se figur 6). Derfor var det gruppens ansvar at overholde disse aftaler, samt inddrage dem i en samskabende designproces, således at de skabte værdi for det samlede område.

Designfasen med Rofh har primært indeholdt forhandlinger om, hvor meget plads de kunne få, samspillet med de resterende konstruktioner og ansvarsfordeling.

2.5 Det fysiske felt: Danisbo

Roskilde Festival afholdes på Dyreskuepladsen i den sidste uge af juni. Festivalen består af et campingområde, samt selve festivalpladsen. Danisbo er et område som er placeret midt på festivalen, mellem campingområderne Clean Out Loud og

RoFHs Common Ground. På Danisbo står en gammel lade på en græsplæne, som er omringet af træer. Danisbo er delt i to ansvarsområder, hvor den venstre side er til DCL og den højre side er til initiativer fra COL. Laden er placeret på venstre side af Danisbo og er omdrejningspunktet for DCL.



Figur 6: Kort over inddelingen af Danisbo

2.6 Clean Out Loud

Clean Out Loud (COL) er et campingområde der støder op til Danisbo. COL står også for den højre side af området på Danisbo (se figur 5) Vores kontaktperson er Mathilde Abild Andersen, som er projektleder for COL. Hun er en vigtig aktør, da hun har været frivillig i mange år indenfor RF-organisationen og derfor har videregivet vigtig læring og information til projektgruppen undervejs i projektet.

2.7 Øvrige iværksættere

Resten af iværksætterne har vi valgt at kategorisere som øvrige iværksættere. De øvrige iværksættere har modsat konstruktionsiværksætterne ikke bidraget med nogle konstruktioner til området. De skal i stedet bruges konstruktionsiværksætternes konstruktioner til at holde deres interventioner i DCL. Derfor blev disse først inddraget senere i den samskabende designproces, da vi i samarbejde med konstruktionsiværksætterne havde undersøgt mulighederne for indretningen af laden.



Figur 7: Bite med deres produkter

Bite: Producerer forskellige sirupper, der kan opblandes med vand/danskvand til non-alkoholiske cocktails. Deres mål er at teste nye smage på festivalgæsterne, få gæsternes mening om deres produkt, og generelt blive klogere på om der er et marked for sirupper og non-alkoholiske cocktails på festivaler.



Figur 8: BærTex med lampe af genanvendte tekstiler

Kaffe Bueno: Producerer sæbe i pulverform, lavet af kaffegrums, der når det blandes med vand bliver til håndsæbe. Sæbeekstrakt uden vand og nedsætter klimabelastning ved transport, grundet vægt- og volume-reduktionen. Deres mål er at teste deres produkt, indsamle kaffegrums fra festivalens boder, og forhåbentlig indgå et samarbejde med festivalen om at producere sæbe til deres toiletter.



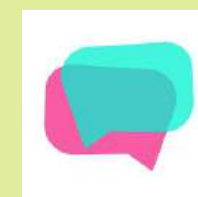
Figur 9: Sæbe fra Kaffe Bueno, brugt til intervention på Smukfest

BærTex: Producere lamper af genanvendt tekstilaffald. Deres mål med deltagelse, er at samle tøj ind på festivalen, producere en limited edition lampe af dette, og bruge indsamlingen som en samtale starter om tekstilaffald. Derudover vil de udstille lampen i DCL.



Figur 10: Smagsvarianter fra Kombucha Time

Secondly: Vil ændre festivalgæsternes syn på deletøj og gøre "delegarderober" til noget lige så normalt som at købe nyt tøj. På festivalen vil Secondly teste et nyt koncept hvor festivalgæster kan bytte deres brugte tøj med andre festivalgæsters, og på den måde "skabe en ny festivalgarderobe uden at bruge en krone". De har i samarbejde med SAML aftalt, at der skal bygges et tøjstativ af SAMLs lægter.



Figur 13: Sensimate logo

Sensimate: Har udviklet en platform som FMCG-virksomheder kan bruge til få hurtig indsamling af forbrugerfeedback før og under deres produktudvikling. Deres mål er:

- At teste deres løsning på en større og fleksibel brugergruppe
- At validere deres idé med en bredere demografi og kundegruppe
- At analysere menneskelig adfærd og interaktioner
- At få viden om hvordan deres produkt kan forbedres og bedre tilpasses mennesker med handicap
- At etablere et netværk med relevante aktører og reklamere for deres produkt.

Kombucha Time: Producerer kombucha i forskellige smagsvarianter. De har undervejs i forløbet indgået et samarbejde med Bite om at lave kombucha på Bites affaldsprodukter. Deres mål er at teste lækende ikke alkoholiske drikke af på festivalgæsterne, og undersøge om der vil være interesse for kombucha på fad.

Our Shift: Upcycler og modificerer gammelt tøj og tekstilaffald, for at give det et nyt liv. Deres mål ved festivalen, er at skabe fokus på tekstilaffald som problem, ved at lave aktivistiske tryk på folks medbragte tøj, og upcycle ødelagte telte til festivals merchandise.



Figur 11: OurShift iført egen kollektion produceret af upcycledede tekstiler



Figur 12: Secondly til en intervention omkring deres app

Tempty Food: Har udviklet fødevarer produceret på mycelium, som et alternativ til de mere etablerede proteinalternativer produceret af soya- og ærtebønner. Det er ikke deres hensigt, at deres produkter skal ses som kødalternativer, men som et produkt med en ny og spændende konsistens og smag. Deres mål er at teste hvordan deres produkter bliver modtaget hos gæsterne, udbygge opmærksomheden på andre alternativer til protein og give festivalgæsterne flere muligheder for at spise sundt og bæredygtigt.



Figur 14: Iværksætterne fra Tempty Food



Figur 15:

The Firm and the Product logo

The Firm & the Product: Antonio Esparza har en virksomhed som laver lamper og vægophæng i 3D printet genbrugsplast. Målet med deltagelsen i DCL er at vise produktet og give festivalgæsterne et indblik i hvor hurtig produktionsmetoden er. Antonio vil derfor i løbet af festivalen printe lamper som skal udsmykke og oplyse laden.

Updropp: En virksomhed som arbejder med recycling af E-waste. i form af stationer hvor man kan aflevere sit elektroniske affald. Updropp indsamler det, reparerer på det og sender det videre i et



Figur 16:

Sara fra Updropp

cirkulært system, således at elektronikken får nyt liv. På festivalen vil Updropp teste om dette koncept også ville fungere med campingudstyr og andet grej der bruges på festivalen. De vil lave en station hvor festivalgæster kan aflevere ting, som ikke bliver brugt, hvad enten det er fordi det er defekte eller blot til overs. Herefter vil andre festivalgæster have mulighed for at komme og tage ting, og der vil dermed skabes et cirkulært system med ting fra festivalen.



Figur 17: Iværksætterne fra VAER med deres sneaker lavet af upcycledede tekstiler

Vair: Laver sneakers fra upcycledede tekstiler. Deres mål er at hjælpe festivalgæsterne med at lave en customized sko ud af upcycledede arbejdstøj. De vil gerne teste hvordan det fungerer ved at upcycle tekstiler, der ikke er standardiserede størrelser, og undersøge hvilke udfordringer der vil være forbundet med at opskalere deres produktion.

3 VORES BIDRAG SOM BÆREDYGTIGE DESIGNERE

Som bæredygtige designere har vores største og vigtigste bidrag været at fungere som facilitatorer for en samskabende designproces. Her har vi udvalgt de bæredygtige iværksættere og gjort det muligt for dem at eksponere deres produkter. Produkter der hver især forsøger at løse de miljømæssige problemer som vi står overfor. I løbet af den samskabende designproces har vi indrulleret og mobiliseret iværksætterne i designet af laden, ved at facilitere et rum hvor iværksætterne har haft mulighed for at skabe det område der giver dem og deres løsninger mest mulig værdi.

Helt konkret har vi igennem mere end 18 forhandlinger, hvoraf to var iscenesat som Design:Labs (Bilag A), etableret et netværk af grønne iværksættere og centrale aktører fra Roskilde Festival og deres organisation, omkring udviklingen af *Det Cirkulære Laboratorium*. Her har vi *mobiliseret* flere cirkulære konstruktioner til opbygningen af laboratoriet, som kan bruges til de kommende festivaler. Det er specifikt 130 Mellow Joint's, der bruges til at lave konstruktioner af ubrugte europaller, og lægter som efter behov kan samles og adskilles til forskellige konstruktioner. Foruden mobiliseringen af cirkulære konstruktioner, har vi faciliteret et peer-to-peer netværk af bæredygtige iværksættere, som på baggrund af vores etablerede forhandlinger er gået sammen om at skabe nye bæredygtige løsninger.

Som frivillige medskabere af Roskilde Festival 2022 har vores bidrag været at stå med ansvaret for bestilling af alle materialer til opbygning af området, bestilling af el, hvervning af frivillige til at hjælpe os med opbygningen i "byggeugen" op til festivalen og koordinering mellem de andre aktører som har fået tildelt et område i Danisbo.

4 TEORETISK INSPIRATION & METODISK TILGANG

De 3 grundperspektiver i vores uddannelse som bæredygtige designingeniører er et teknologi-, design- og brugerorienteret perspektiv på bæredygtighed og innovationen. Gennem et socio-materielt blik og med en dyb forståelse for design af designprocesser og teknisk grundforståelse, forsøger vi at udvikle og implementere bæredygtige løsninger til gavn for os alle. Dette kræver at vi som designere kan analysere og navigere i den komplekse virkelighed, der består af både humane og non-humane aktører. Vores teoretiske og metodiske tilgang har beroet sig på *Staging Negotiation Spaces*, der tager sit udspring fra *Aktør-Netværks-Teori* (ANT) og *Participatorisk Design* (PD). ANT er brugt som framework til at analysere de relationer og magtstrukturer der eksisterer i de heterogene netværk, og *Participatorisk Design* (PD) som et handlingsorienteret design framework der fordrer navigation i de komplekse netværk.

4.1 Aktør-Netværksteori

Ved design og udvikling af nye produkter og ideer, tilbyder ANT et analytisk perspektiv der kan visualisere og beskrive de komplekse netværk der opstår og er til stede i den socio-tekniske verden. En kortlægning (*mapping*) af disse netværk kan være med til at frembringe de relationer, kontroverser og bekymringer der er til stede, og skaber en forståelse for hvordan og hvorfor aktører agerer som de gør. Aktører er og gør nemlig kun noget i forhold til deres relation til andre i deres respektive netværk (Storni, 2015).

Inde for ANT og aktør-netværk eksisterer også aktørverdener, som på en måde er små netværk inde i netværket. Her definerer centrale aktører de resterende aktørers roller, magt og relationer til aktørverdenen og det resterende aktør-netværk. Man skal derfor forstå aktørverdener for at forstå relationerne i netværket. Som Callon et al. skriver: "*Therefore, we cannot describe technical objects without describing the actor-worlds that shape them in all their diversity and scope*" (1986, p. 23).

4.2 Translation

For at skabe et varigt netværk for *Det Cirkulære Laboratorium*, der år efter år kan fremvise bæredygtige løsninger og skabe bæredygtig adfærdsændring hos festivalgæsterne, kræver det at vi gennem omfattende translationsproces, involverer relevante aktører. Derfor vil vi på baggrund af ANT forsøge at forstå Det Cirkulære Laboratorium som et heterogent netværk bestående af humane og non-humane aktører. Ifølge ANT er en translationsproces med til at konstruere, dekonstruere og skubbe et netværk, for at skabe forandring. Som Latour skriver: "*I used translation to mean displacement, drift, invention, mediation, the creation of a link that did not exist before and that to some degree modifies the original two.*" (1999, p. 179). Translationsprocessen består af 4 faser;

1. *Problematisering*, hvor der etableres en fælles problematisering for aktørerne i netværket.
2. *Interessering*, hvor designeren skaber en interesse hos aktøren for at være en del af netværket.
3. *Indrullering*, hvor aktørerne får defineret deres rolle i netværket, som de nu er en del af.
4. *Mobilisering*, hvor aktørerne arbejder for den fælles problemstilling, og er repræsentanter for netværket.

Callon tilføjer, at translation er en proces, og ikke skal føre til et endeligt resultat (Callon, 1984). Samtidigt skal processen ses som en iterativ proces, hvor man i løbet af designprocessen involverer relevante aktører. Det er altså ikke en lineær og sekventiel proces (Hansen & Clausen, 2017).

Teorien om translation og processen derom, har været vigtigt i vores projekt for at forstå hvordan vi kan inddrage forskellige aktører i DCL. Her er formålet både at skabe den bedst mulige løsning med aktørerne til dette års festival, og at skabe et netværk der kan drive projektet videre de kommende år. Vi har i vores designproces derfor brugt *interessement devices*, som er redskaber man kan gøre brug af for at skabe en interesse hos aktører til at blive en del af netværket. Som Hansen og Clausen skriver: "*We define interessement devices as non-human elements which are circulated by key actors in order to inspire other actors to support the change.*" (2017, p. 346). Disse *interessement devices* har en stor rolle i vores projekt, og etableringen af et stærkere og mere stabilt netværk omkring DCL.

4.3 Matters of concern

For at forstå aktørers relationer og placering i netværket, skal man ifølge Bruno Latour undersøge deres *matters of concerns* (Latour, 2004). For at forstå netværkets relationer og kontroverser, kan man belyse de forskellige aktørers bekymringer. Forståelse af netværket handler derfor ikke om det koncept/produkt som netværket er bygget op omkring, men om de bekymringer som konceptet imødekommer eller skaber. Vi skal derfor i vores arbejde med at skabe DCL imødekomme aktørernes bekymringer for at skabe et stærkt og stabilt netværk.

4.4 Udviklingsarenaer

For at få en forståelse for feltet og det netværk vi forsøger at skabe i forlængelse af udviklingen af *Det Cirkulære Laboratorium*, har vi taget udgangspunkt i Jørgensen & Sørensens teori om udviklingsarenaen (1999). Som Jørgensen & Sørensens skriver: "*A development arena, in our definition, is characterised and delimited by a space that hold together the settings and relations that comprise the context for product or process development that includes*" (1999, p. 190).

Udviklingsarenaen giver os i forlængelse af ANT en forståelse for, hvordan aktører og aktørverdeners handlinger påvirker og skaber relationer i den metaforiske arena for udvikling. Samtidig er det med til at visualisere de processer som skaber relationerne mellem aktørerne. Som Jørgensen & Sørensens skriver: "*a development arena is a visualising spatial expression of processes of competition and co-operation*" (1999, p. 199).

4.5 Particimatorisk design

Participatory design (PD) er en designpraksis der har sit udspring fra den demokratiske, skandinaviske designtradition, og hvis grundpræmis er direkte involvering af alle relevante aktører som ægte deltagere i designprocessen af de teknologier de bruger (Pedersen et al., 2020). Ved ægte deltagelse henvises der til det fundamentale skift der sker, når brugeren går fra at ses som en informant, til at blive set som en legitim deltager i designprocessen, der deltager på lige fod med designerne gennem hele designprocessen (Simonsen & Robertson, 2013). I nyere litteratur har PD udviklet sig i en retning, hvor fokus ikke kun er på at inddrage brugerne, men alle relevante aktører i designprocessen (Pedersen, 2016). Målet med denne inddragelse er, at udvikle vores teknologier, miljøer og sociale institutioner m.m. i en retning, hvor resultatet opfylder deres behov og er brugbart. En sådan inddragelse af mangeartede aktører, medfører dog ofte konflikter og kontroverser, bl.a. i form af interessestridigheder og vidensbarrierer (Carlile, 2002; Pedersen, 2016). Som participatorisk designer påtager man sig derfor en todelt rolle, da det der bliver designet, både er produktet af designprocessen og processen i sig selv, der sætter de involverede aktører i stand til at engagere sig i at udviklingen af emnet. Som Cherkasky skriver: "*Participatory design provides a framework for individual designers to deal with issues raised during collaboration in design, including how to negotiate conflicting constraints and values, make visible diverse stakeholders' interests and knowledge, and assess design success...*" (2003, p. 11).

Isenesættelsen sker ved hjælp af bearbejdning af prototyper, mock-ups, designspil og andre værktøjer, der kan repræsentere en udvikling og potentiel fremtidig praksis eller produkt, og derved faciliterer gensidig læring gennem forhandlinger og nedbrydelser af vidensbarrierer (Carlile, 2002; Simonsen & Robertson, 2012).

I resten af rapporten vil betegne vores proces som en samskabende designproces, for på denne måde at ligge vægt på, at dette projekt ikke er blevet skabt for iværksætterne men sammen med dem.

PD spiller på denne måde naturligt ind i relationstankegangen fra ANT. ANT giver et analytisk perspektiv til at beskrive de sociotekniske rammer projektet er funderet i, og et analytisk værktøj til at undersøge og beskrive selve designprocesserne (Storni et al., 2012). ANT giver os i den forstand, sproget til at beskrive translationen der sker ved vores interaktioner, og derved belyse netværksforandringerne, mens PD fungere som en handlingsorienteret designpraksis, der muliggør translationen. Alt dette bliver samlet i frameworket Staging negotiation spaces, som vi har brugt gennem dette projekt, og vil forklare i næste afsnit.

4.6 Staging Negotiation Spaces

”*Staging Negotiation Spaces (SNS)* er et iterativt co-design framework, der kan bruges analytisk til at forstå, hvordan designere fortolker, iscenesætter og inskriberer intermediære objekter i forhandlinger med aktører på arenaen. Det udvider begrebet omkring intermediære objekter, ved at fokusere på hvordan man facilitere forhandlinger, og derved rummet omkring objekterne, samt hvilken reframing der sker på baggrund af forhandlingerne (Pedersen, 2020). Dette gør man som designer, for bedre at forstå aktanternes forskellige concerns, og gennem gensidig translation reframe det, for at komme nærmere et fælles matter of concern.” (Christensen et al. 2022, p. 16).

SNS samler teorien fra ANT, PD, grænseobjekter og prototyping til et samlet analytisk og handlingsorienteret værktøj. SNS har løbende hjulpet os med at navigere i udviklingsarenaen for DCL, og ved cirkulation af intermediære objekter, gjort det muligt at translaterer aktører og netværk til sammen at skabe et koncept for det fysiske cirkulære laboratorium.

I inddragelsen af iværksætterne har fokuset ikke kun været på at deres stemmer blev hørt, men også at lægge ansvar over på dem, og forberede dem på at vi og festivalen forventer noget af dem. For som Binder & Brandt skriver: “*Only if the participants experience that they have put something into the collaboration for which they are accountable, and that what is taken up touches issues essential for them, will they become full participants. This commitment is necessary to ensure that what is produced is processed and reflected upon not only by the research team but also by the other participants.*” (2008, p. 117). Tilgangen har været med til at mobilisere iværksætterne gennem en samarbejdende designproces, og skabe et resistent netværk omkring *Det Cirkulære Laboratorium*, der vil sikre projektet en bæredygtig levetid i dets projektperiode.

4.7 Design:Lab

Design:Lab er en term foreslået af (Binder & Brandt, 2008) til at beskrive åbne samarbejder mellem multiple aktører, der deler en fælles interesse for designarbejde indenfor et bestemt felt. I vores opgave vil bruge termen om vores design workshops med de involverede iværksættere.

Som begreb argumenterer (Binder & Brandt, 2008) for, at laboratorium er et mere fyldestgørende begreb end workshop. For mens workshop begrebet henviser til en eksperimenterende og deltagende partcipatorisk intervention, leder det ikke tanker hen på en transparent, skalerbar og journalførende aktivitet. Som Binder og Brandt skriver: “... *The laboratory metaphor can help to ensure that we do not end up with collaborative events that are fun in themselves but do not leave a lasting imprint on the inquiry*” (2008, p. 7). På den måde hjælper laboratoriemetaforen med at sikre, at vi får en intervention som sætter et varigt præg på emnet som undersøges.

Et Design:Lab skal ses som et hypotetisk rum, hvor vi sammen med deltagerne undersøger en 'as-if-world'. Dette skal forstås som et rum, hvor vi som designere har opsat et kontrolleret miljø, hvor vi undersøger en potentiel fremtid, ud fra den præmis at vi endnu ikke har besluttet om denne verden skal omsættes til en permanent virkelighed. En vigtig karakteristisk for denne laboratorietankegang er at det ikke kun er op til designeren men en forhandling blandt alle deltagerne, hvor meget af omverdenen og hvor bred designproblematikken man vil undersøge.

Ved det sætter alle deltagerne noget på spil i processen, hvilket gør dem til 'full participants' eller ægte deltagere. På den måde kommer ejerskabet af designudkommet ikke til at lægge hos os som designere, men hos deltagerne i laboratoriet (Binder & Brandt, 2008; Simonsen & Robertson, 2012).

Design:Lab begrebet harmonerer med SNS-frameworket. Begrebet låner ligesom SNS, metaforiske begreber fra teaterverdenen, som Binder og Brandt skriver: “... *Similarly, we found it useful to adopt dramaturgic approaches to collaborative scenario building that made the staging and enactment of scenarios important instruments of synthesis*” (2008, p. 4).

Tilgangen lægger også vægt på, at det der bliver produceret ved hver session, bliver uddybet, forfinet og af og til bevidst forvrænget af os designere og deltagerne mellem sessionerne. Herefter bliver det igen præsenteret, for at åbne op for yderligere forhandlinger (Binder & Brandt, 2008). Ligesom i SNS-frameworket, ligger Design:Lab tilgangen op til *reframing* mellem hver design intervention.

4.8 Brugen af objekter

Som tidligere nævnt er en essentiel del af ANT, SNS og PD er brugen af objekter. ANT bruger begrebet *interessement devices* (Callon, 1984) til at beskrive objekter, der cirkuleres mellem aktører for at skabe en ændring. I SNS benytter sig af begrebet intermediære objekter. *Participatorisk Design* har ikke med et bestemt begrebsnavn, men ligger vægt på vigtigheden af, at objekterne kan repræsentere en udvikling og potentiel fremtidig.

4.8.1 Grænseobjekter

Materielle objekter kan benyttes i en samtale, for at konkretisere og specificere en forhandling, så aktørerne er på bølgelængde. Disse objekter bruges til at skabe og kommunikere samme forståelse mellem aktører. Objekter såsom designspil og prototyper kaldes grænseobjekter og er med til at nedbryde vidensbarrierer mellem aktører og designere. Grænseobjekter kan udvikle sig over tid og er derfor ikke nødvendigvis statiske. Dette kan bl.a. ske i forbindelse med at problematiseringen og aktørerne udvikler sig, derfor udvikles objekterne også (Carlile, 2002).



Figur 18: Illustration af produktudvikling med og uden grænseobjekt

4.8.2 Designspil

Designspil i participatorisk sammenhæng findes mange former med forskellige formål og grader af regler. Fællestrækkene er dog, at designspillene handler om iscenesættelse af forhandlinger mellem aktører i en legende kontekst, med en grad prædefinerede regler og spillebrikker der guider spillets udførsel. Det handler ikke om at vinde eller tabe, men om at designeren kan bruge spillet som et dialogskabende værktøj (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014).

I vores projekt har vi benyttet os af prioriteringsspil. I et prioriteringsspil opsætter vi som designere et scenarie, hvor de deltagende aktører skal prioritere mellem udvalgte emner, oftest opsat som flytbare brikker. Herved opstår der en kunstig konflikt, hvor aktørerne skal argumentere for deres valg. Som designere har det givet os et indblik i aktørernes tanker, ved at

4.8.3 Intermediære objekter

Intermediære objekter er en udvidelse af grænseobjektbegrebet. Disse er objekter der repræsenterer (inskriberer concerns, intentioner, magt-dynamikker etc.), translaterer (transformerer de involverede aktanter enten bevidst eller ubevidst) og mediere (interagere med aktanterne og faciliterer opbygningen af kompromiser og vidensdeling). Disse objekter kan nedbryde vidensbarrierer, ved kognitivt at hjælpe med at synkronisere aktører og aktørverdener, og samtidig fungere som mellemstadier af løsningen. Når det cirkuleres mellem aktører (og aktørverdener), repræsenterer og translaterer det, det fremtidige produkt. Ved at følge dets vej, gives der indblik i relationer, aktiviteter og praksisser i de aktørnetværk der observeres, samt tilblivelsen af løsningen (Pedersen, 2020; Vinck, 2012).

I vores projekt har de vigtigste intermediære objekter vi har cirkuleret, været opbygget som prototyper eller designspil. Et vigtigt princip er, at translationen og medieringen først sker ved interaktionen med aktørerne, og derfor opstår det intermediære objekt først ved empirisk afprøvning. Viser det sig, at objektet ikke fungerer som et intermediært, kan de stadig fungere som grænseobjekt.

4.8.4 Prototyper

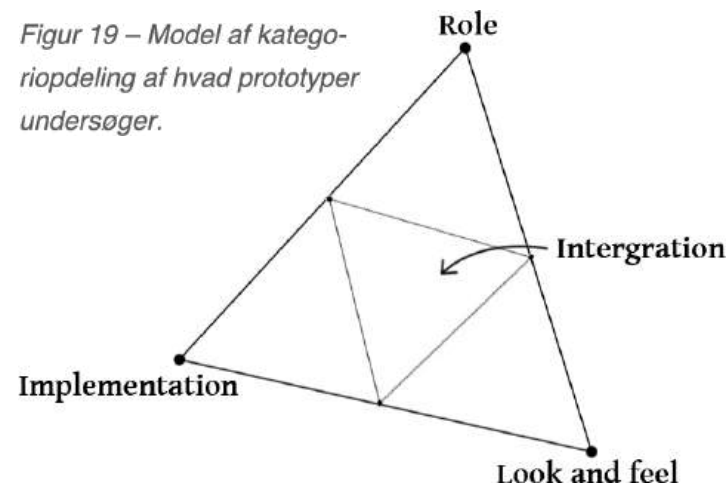
Hvad en prototype kan og skal, findes der mange forskellige meninger om. Vores forståelse af prototyper tager udgangspunkt i litteraturen fra (Houde & Hill og Rhinow et al. 1997; 2012). De ser prototyper som et værktøj til at få forskellige former for feedback, alt afhængig af medium og produktionsmetode. Som Rhinow et al. skriver: "Prototypes are considered as a manifestation for different sources of feedback in design processes." (2012, p. 2).

Ifølge Rhinow et al. har prototyper 3 hovedopgaver:

1. ...as a manifestation for user feedback
2. ... as a tool to improve team experience
3. ... as a force to converge thinking during the design phase

(2012, p. 2)

Figur 19 – Model af kategoriopdeling af hvad prototyper undersøger.



Som designer skal man starte med at definere, hvad man gerne vil have at prototypen giver feedback på, og derefter basere udformningen af prototypen ud fra definitionen (Houde & Hill, 1997). For nemmere at kunne kvantificere hvad man vil undersøge, inddeler Houde & Hill prototyper i 4 overordnede kategorier alt efter hvad man gerne vil have feedback på; *role*-, *implementation*-, *'look and feel'*- og *intergration*-prototyper. *Role*-prototyper undersøger feedback på, hvad produktet kan gøre for brugeren; hvilke fordele det vil bidrage med til brugeren. *Implementation*-prototyper undersøger den tekniske gennemførlighed af produktet. *'Look and feel'*-prototyper undersøger brugeroplevelsen af produktet. *Intergration*-prototyper kombinere de 3 forrige kategorier, og undersøger den komplette brugeroplevelser (1997). Et vigtigt aspekt ved prototyper er, at denne feedback ikke opstår af sig selv, men kun i samtalen omkring prototypen, og derfor skal en prototype forbindes med en struktureret dialog (Rhinow et al., 2012).

I vores projekt har vi benyttet os af denne forståelse, til at have en dybere refleksion i projektgruppen om, hvad vi vil undersøge og opnå ved brugen af prototyper. Dette har guidet os gennem udviklingen af vores prototyper og dialogen omkring dem. I sidste ende har dette medført, at vores prototyper har fungeret som effektive intermedieære objekter, der har hjulpet os og iværksætterne i udviklingen af *Det Cirkulære Laboratorium* og her åbnet op for nye ideer, og skabt samarbejder iværksætterne imellem.

4.9 Øvrige relevante metoder

4.9.1 Logbog

Vi har i løbet af semesteret haft brug for at holde styr på alle vores møder, uddelagrede opgaver, to-do's, interaktioner med aktører og andre aftaler. For at have et fælles overblik, har vi benyttet os af en simpel logbog og udnævnt en uge-ansvarlig, hvis opgave var at der var lavet en klar agenda til hvert af ugens gruppemøder, og at den blev udfyldt til sidst på mødet. (Bilag G)

4.9.2 Deltagende observation

Ifølge den klassiske antropologi skal man integrere sig i det felt man vil undersøge, for at forstå hvordan aktører føler, tænker og handler (Mørck, 2016). Vi var i stand til at gøre dette gennem løbende deltagende observation. Vi har på baggrund af denne tanke indgået som frivillige i RFO, og er med til at planlægge Roskilde Festival 2022. Her har vi fået tildelt en rolle som medskabere, der er en 365 dages frivilligrolle. For at indsætte os selv i organisationen og få et blik ind i maskinrummet, valgte vi tidligt i processen have en arbejdsdag hver onsdag på RFO's kontor i Roskilde. Her indgik vi i dagligdagen og var til rådighed for organisationen, samtidig med at passe vores frivilligarbejde som medskaber af DCL. Ved at placere os på kontoret har vi kunne observere hvordan organisationen planlægger og klargør Roskilde Festival 2022, for som Thagaard skriver: "*Deltagerobservation indebærer, at forskeren spiller en aktiv rolle i forhold til informanterne og i en vis udstrækning deltager på lige fod med dem*" (2004, p. 70).

Vi har yderligere gjort brug af *det kvalitative forskningsinterview* som middel for både at kunne indbringe mere information om felten, men også for at skabe relationer til aktører (Thagaard, 2004). De semistrukturerede interviews har hjulpet os med bedre at forstå organisationen og de aktører der har været vigtige at inddrage, samtidigt med at den interviewede har kunnet være med til at påvirke hvor samtalen skulle føre hen. Det har været med til at få facetter frem i samtalen vi ikke selv havde overvejet, og belyse nogle af de bekymringer og relationer der udgør netværket for vores felt.

4.9.3 Trello: Iværksætteroverblik

Vi har benyttet den digitale platform Trello.com, som et visuelt planlægningsværktøj til at danne overblik over de mange aktører, der har ansøgt til at være en del af DCL. Her har vi kunne opdele iværksætterne i kategorier, såsom *Construction, Food & Beverages, Products & Textiles* og *Ressources & Waste*, for at skabe overblik over iværksætterne (Bilag B). Derudover har vi indsat billeder, som har hjulpet os med at skelne mellem iværksætterne og lavet mærkater (se figur 20) der demonstrerer status på hvilke aktører vi har haft kontakt til, holdt møder med og hvilket formål de har med DCL. (se figur 21)

Dette værktøj har fungeret som et objekt mellem designgruppen og stakeholders, såsom Kristine m.fl. fra Roskilde Festival organisationen. Det har derfor været med til at skabe en stærk relation til vores primære samarbejdspartner, Kristine, som sidenhen også har delt værktøjet med sine kollegaer.



Figur 20: Overblik over labels brugt i Trello



Figur 21: Eksempel på hvordan aktørerne beskrives i Trello

INTENTIONALLY
LEFT BLANK

5 - TILBLIVELSE AF DET CIRKULÆRE LABORATORIUM

I følgende afsnit, vil vi med udgangspunkt i SNS-frameworket forklare processen omkring tilblivelsen af det cirkulære laboratorium. I faserne gennemgår vi de primære interaktioner vi har haft gennem projektføreløbet. I de forskellige faser sker der forskydninger i arenaen, som er illustreret og forklaret via figurer.

Faserne består af:

- Åbning af feltet
- Samskabende designproces
- Mobilisering, fremtid og det endelige design



I figur 22 ses et overblik over de forhandlinger projektgruppen har været igennem i løbet af projektet.

Figur 22 – Tidslinje over forhandlinger

5.1 Åbning af feltet

Dette kapitel er en beskrivelse af hvordan projektgruppen har åbnet op for det felt vi blev indrullet i, og hvordan relationer til aktørerne i nætværket er skabt. Der vil i løbet af afsnittet beskrives *iscenesættelsen*, *forhandlingerne* og *reframingen*, for de møder projektgruppen startede projektet med, og som har dannet grundlag for den samskabende designproces.

5.1.1 Første møde med Kristine Barenholdt Bruun (12-01-2022)

Gennem en kontakt som Marius havde til Roskilde Festivalen, blev projektgruppen sat i forbindelse med Kristine Barenholdt Bruun som kort forinden var blevet ansat som projektleder, for det nye projekt på Roskilde Festivalen *Det cirkulære laboratorium*. DCL er placeret fysisk på festivalen i det område der hedder Danisbo. *Det cirkulære laboratorium* er blevet til fordi Roskilde Festivalen gennem og i samarbejde med Tuborgfondet har indsamlet en række bevillinger.

Vi aftalte gennem en mailkorrespondance at afholde et møde online. Mødet blev iscenesat af Kristine, med henblik på at møde os og blive klogere på hvad vores eventuelle bidrag kunne være. Mødet var ikke styret af en dagsorden eller et intermedieret objekt, men blev derimod styret af Kristine som en åben dialog, omkring mulighederne for et eventuelt samarbejde. Igennem mødet fortalte vi, hvad vi havde arbejdet med i vores studietid, samt hvilke kompetencer vi har tilegnet os de sidste fem semestre. Vi fortalte om vores kompetencer, heriblandt Co-design, LCA, ANT, netværksanalyse, om arbejdet med cirkulær økonomi samt en række andre nyttige værktøjer, vi har tillært os de sidste tre års studietid.

Kristine fortalte os om *Det Cirkulære Laboratorium*, som skal være et nyt område på Roskilde Festival, hvor iværksættere med bæredygtige ideer skulle komme og vise deres produkter. DCL skal desuden være med til at skabe et peer-to-peer netværk for de inddragede iværksættere, som de kan bruge i deres videre arbejde efter festivalen. Gennem forhandlingen under mødet diskuterede vi, hvor i projektet Kristine kunne få brug for projektgruppen og det blev klart for Kristine, at der manglede ansvarshavende for designet af det fysiske område. Projektgruppens rolle blev hermed *framet* som designansvarlige for dette område.

Vi kunne i løbet af mødet forstå på Kristine at hun var ny i hele processen og havde grundet sin korte ansættelsestid, ikke mulighed for at besvare de spørgsmål som var opstået. Vi besluttede derfor at arrangere et nyt møde, således at vi kunne møde

hinanden i virkeligheden og hun samtidig havde chancen for at undersøge det store ressortområde hun var blevet leder for.

I fællesskab med Kristine, blev vi enige om at DCL skulle frames som showroom for de tilhørende iværksættere. Et showroom hvor de havde mulighed for at eksponere deres grønne, bæredygtige og cirkulære løsninger for gæster af RF. Vi kunne på baggrund af mødet formulere vores første iteration af problemstillingen.

'Hvordan designer vi et showroom for de grønne iværksættere, hvor de kan eksponere deres produkter for festivalgæster?'

5.1.2 Desk-research

For at udnytte tiden mellem de to møder med Kristine, begyndte vi at undersøge den arena vi var blevet en del af. Kristine havde efter vores første møde sendt os den officielle ansøgning til Tuborgfondet (Bilag C) og vi startede med at gennemlæse denne, så vi kunne danne et overblik over hvad kriterierne for hvad en vellykket etablering ville være.

Nedenfor ses en liste som Roskilde Festivalen havde medsendt ansøgningen til Tuborgfondet, og beskriver målet for projektet og dermed betingelserne for modtagelsen af bevillingen (Bilag C).

- "At unge (festival)deltagere mellem 16-30 år reducerer deres affaldsproduktion (primært på campingområderne) på Roskilde Festival med 50.
- At de 40.000 deltagere, der hvert år kommer i kontakt med løsninger i 'Det grønne laboratorium' tager bæredygtig adfærd med sig ud i samfundet efter festivalen.
- At projektet samler viden, 'best practices' og udvikler metoder, som bidrager til mere bæredygtig adfærd i Danmark.
- At teste minimum 200 grønne cirkulære idéer fra unge entreprenører på bl.a. Roskilde Festival over de næste fem år.
- At opbygge et fysisk cirkulært område på festivalen (camping) der besøges af mindst 9.000 festivaldeltagere og 1.000 repræsentanter fra erhvervslivet hvert år.
- At sikre videndelingen mellem de minimum 30 medvirkende virksomheder, organisationer m.fl. der beskæftiger sig med eller ønsker at beskæftige sig med grønne løsninger og omstilling.

- At udgive tre-seks videnskabelige artikler (under aktions- eller følgeforskningen).
- At udvikle digitale videndelingsformater, der bringer ‘Det grønne laboratorium’ i kontakt med Roskilde Festivals 135.000 deltagere hvert år og bringer ‘Det grønne laboratorium’ i kontakt med 10.000 unikke brugere – fra borgere til repræsentanter fra NGOer og erhvervslivet.”

Dette var en stor hjælp til at forstå omfanget af den arena vi bevægede os i, samt hvad forventningerne til området var. Herefter valgte vi at undersøge om der var nogle fortilfælde for etableringen af sådanne områder på andre festivaler. Dette var ikke umiddelbart til at opsøge, og vi valgte derfor, efter dialog med vores vejleder Wendy Gunn, at studere en række projekter som hovedsageligt omhandlede indretningen af midlertidige områder. Denne desk-research bekræftede projektgruppen i vigtigheden om en klar plan for designet af det fysiske område. Samtidigt vidste projektgruppen på baggrund af *Participatorisk design* og *ANT* at det ville være afgørende for det kommende projektforsøg at få translateret, interesseret og indrullet de deltagende iværksættere, således at den endelige mobilisering af området vil forløbe gnidningsfrit.

5.1.3 Moodboard med potentielle gæster

Projektgruppen ville ikke udelukkende basere designet ud fra egne erfaringer som festivalgæst, samt iværksætternes tanker. Vi valgte derfor at opsøge en gruppe potentielle festivalgæster uden for vores udviklingsarena og undersøge deres tanker om et kommende festivalområde. For at have et fast udgangspunkt for denne forhandling valgte vi at bruge moodboard som dialogskabende objekt.

For at få så mange nuancer frem som muligt, valgte vi både at inddrage personer der har været på Roskilde før, folk der ikke har været på Roskilde men andre festivaler, og personer der aldrig har været på festival før.

Moodboard v.1

Vi valgte i første omgang at stille deltagerne spørgsmålet: *Hvilke ting falder dig ind, når du har det cirkulære laboratorium i tankerne og kigger på disse billeder?* For at give dem noget hjælp til samtalen, have vi lavet et tilhørende moodboard, der indeholdt forskellige stemningsbilleder vi forestillede os samtalen kunne tage udgangspunkt i. Vi valgte specifikt ikke at fortælle særlig meget om *Det Cirkulære Laboratorium*, andet end at det vil komme til at være et nyt område på campingområdet. Tan-

ken her var, et jo mindre vi sagde, jo mere ville deltagerne tænke ud af boksen, og vi ville få tanker og facetter frem, som vi ikke selv havde overvejet.

Det første moodboard blev præsenteret for 3 mennesker fra Christoffers kollegiekøkken. Moodboardet blev præsenteret gennem et ustruktureret interview, hvor vi gerne ville høre deres tanker.



Figur 23 – Moodboard v1

Restaging

De første samtaler var givende, men det vidste sig også hurtigt, allerede efter de to første deltagere, at når de havde fået vist billederne, var det svært at tænke ud over disse. Billederne hæmmede deltagernes evne til at tænke ud af og deraf samtalen. Den kom hurtigt til udelukkende at handle, om den fysiske opbygning.

Vi valgte derfor at *restage* interventionen in-situ, og de næste to deltagere fik først stillet spørgsmålet, hvorefter en løs samtale fulgte. Da denne var ved at dø ud, fik de vist billederne, for åbne samtalen yderligere op og få nye facetter frem. Dette fungerede, men det vidste sig her, at en del af deltagerne savnede mere viden om det cirkulære laboratorium, og en stor del af samtalen kom til at handle om, at uddybe hvad tankerne med *Det Cirkulære Laboratorium* var. Vi valgte derfor at omformulere spørgsmålet, og kreere et nyt moodboard

Reframing 1 (moodboard v. 2)

På baggrund af erfaringerne fra første intervention, valgte vi at omformulere spørgsmålet til: Vi skal designe et fysisk sted på RF, hvor iværksættere kan komme og frem-

vise og teste deres produkter. Med det og disse billeder in mende, hvad skal der til for, at du vil gide at bruge din tid sådan et sted? Herefter blev 2 nye deltagere fundet til at deltage. Sammen med spørgsmålet fik de også en mere uddybende forklaring af *Det Cirkulære Laboratorium*, og ligesom sidst fik de først vist billederne når samtalen stagnerede.

Efter *reframingen* var forhandlingerne mere konstruktive. Dog var det svært for deltagerne at forklare hvilke billeder de refererede til uden at pege, og ligeledes svært skrive referat. Derfor blev endnu et moodboard kreeret.



Figur 24 – Moodboard v2

Reframing 2 (moodboard v. 3)

I sidste version af moodboardet, havde vi tilføjet tal til alle billederne, så det var nemt for deltagerne at fortælle, hvilke billeder de refererer til.

”Billede 4 er hyggeligere end 2” – (Kristian, personlig kommunikation, 10. februar, 2022)

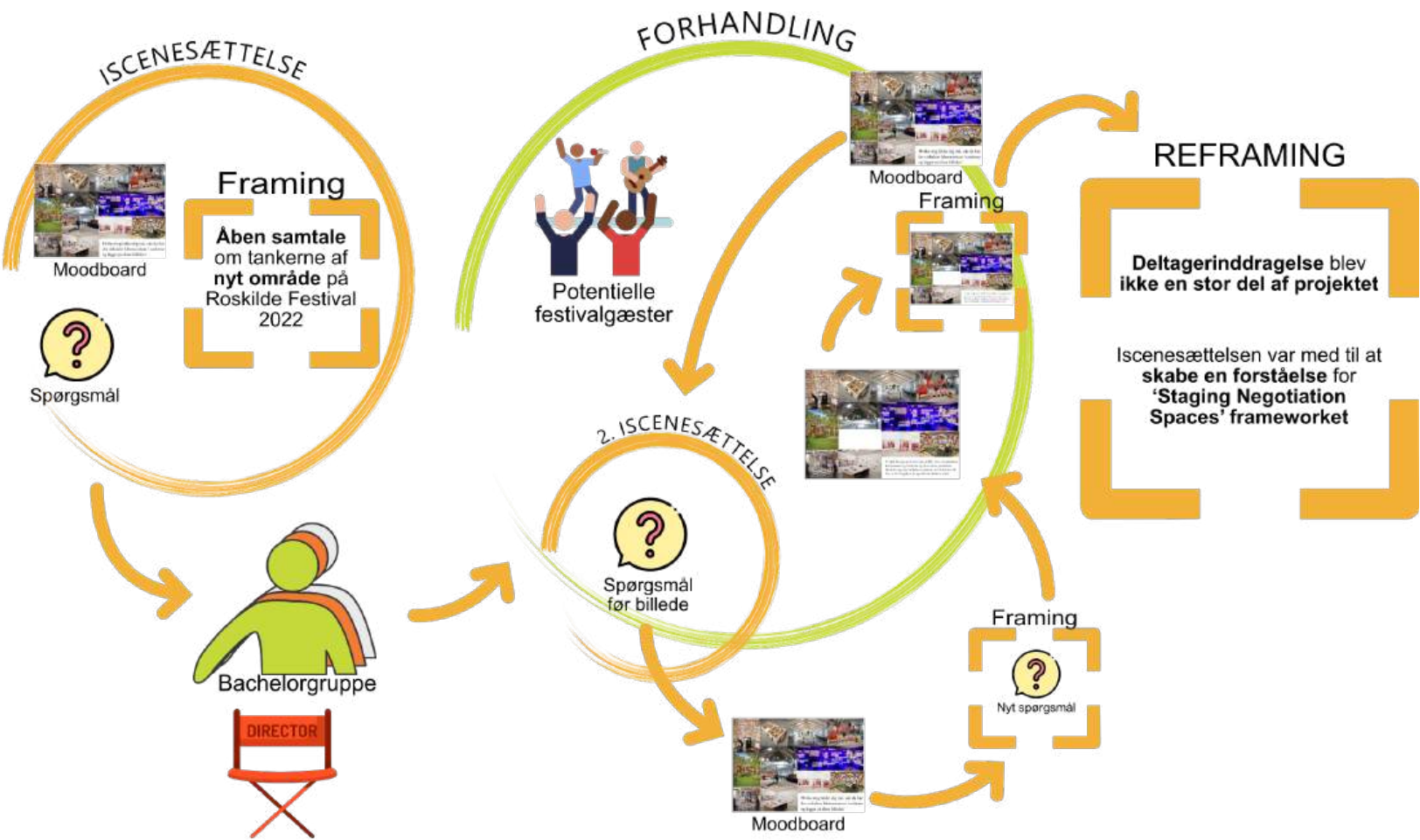
Udover at havde tilføjet tal til alle billederne, valgte vi også at tilføje en ekstra side med billeder af tidligere billeder fra forskellige fysiske installationer på RF. Dette blev gjort, da vi erfarede at vi det var svært for nogle af interviewpersonerne, at overfører billederne til en Roskilde sammenhæng. Samtidig følte vi, at vi manglede mere feedback på, hvilke rum der allerede fungerer på Roskilde Festival, og hvilke der ikke gør.



Figur 25 – Moodboard v3

Resultatet af forhandlingerne

Moodboardet blev introduceret for de potentielle festivalgæster, for at undersøge hvordan DCL kunne imødekomme dem. Vi blev dog hurtigt enige om, at festivalgæsterne ikke ville få en rolle i den samskabende designproces. Fokusset for Kristine og projektgruppen var dette år at undersøge hvordan DCL kunne etableres i Roskilde Festival. Forhandlingen med de potentielle festivalgæster har dog ikke været forgæves. Den var en stor hjælp i forståelsen af frameworket *Staging Negotiation Spaces*, som har været essentiel for vores projekt.



Figur 26: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af Moodboard med potentielle deltagere samt reframing på baggrund af denne

5.1.4 Møde 2 (17-02-2022) og møde 3 (22-02-2022) med Kristine

Projektgruppen og Kristine havde som afslutning på det første møde, aftalt at mødes d. 17/2 februar, for at få præciseret gruppens rolle i projektet, samt mødes ansigt til ansigt. Mødet d. 17/2, blev dog afholdt online da Kristine havde fået Covid-19, og vi udskød derfor det fysiske møde til d. 22/2.

På baggrund af det første online møde med Kristine, havde vi i fællesskab iscenesat dette møde som en mulighed for at klargøre vores rolle i projektet, og hvordan vi bedst muligt kunne skabe værdi for festivalen. Vi blev på baggrund af det forudgående desk-research bekræftet i vores idé om at *Det Cirkulære Laboratorium* skulle være et showroom for iværksætterne, og at det derfor var designet af dette som var *framingen* for mødet. Vi havde forinden klargjort en række spørgsmål som skulle gøre os skarpere på vores rolle, men også omkring festivalens rolle ift. iværksætterne. Vi ville gerne vide hvordan iværksætterne var udvalgt, hvad der havde ligget til grunde for dette, samt hvilken rolle disse iværksætterne skulle have i udviklingsarenaen. Mødet var hermed fra projektgruppens side iscenesat som et interview af Kristine med henblik på at få fastlagt hvilke udfordringer projektet kunne indeholde.

Til mødet havde projektgruppen forberedt et slideshow (Bilag D.1), som blev brugt til at uddybe vores kompetencer som designstuderende og give Kristine et større indblik i hvilket erfaringer vi havde fra tidligere projekter.

Vi fandt igennem forhandlingerne under mødet ud af, at dette projekt var mere omstændigt end først antaget. Først og fremmest var projektet ikke så langt i processen som vi havde regnet med, og de iværksættere som skulle være en del af DCL, var endnu ikke udvalgt. De var inviteret til en workshop d. 2/3, og skulle først herefter udvælges til det endelige projekt. Dette gjorde at den samskabende designproces vi tænkte skulle styre projektet ikke kunne blive sat i gang, da vi endnu ikke vidste hvem der skulle deltage. Vi fandt ud af at området Danisbo ikke kun var tiltænkt DCL, men skulle deles med både Roskilde Festival højskole (RoFH) og Clean Out Loud (COL).

Som en del af DCLs bidrag til de grønne iværksættere tilbyder *The footprint firm* at bidrage til området med deres ekspertise omkring iværksætteri og hjælpe iværksætterne på deres videre vej efter festivalens afslutning. Denne del af projektet er ikke vores ansvar, men har været brugt som interessment device i vores senere forhandlinger med iværksætterne.

Vi afsluttede onlinemødet og aftalte at mødes på RFs hovedkontor, når Kristine igen var ude af isolation.

Projektgruppen mødtes som aftalt d. 22/2 med Kristine på Havstensvej i Roskilde, hvor Roskilde Festivalen har hovedkontor. Noterne fra mødet kan ses i (Bilag A.1)

Vi havde valgt at iscenesætte mødet på hovedkontoret for at skabe en bedre forståelse af hvilken organisation Roskilde Festival er, samt give projektgruppen muligheden for at møde andre aktører i netværket. Mødet afsluttedes på Roskilde dyreskueplads, hvor festivalen finder sted, så vi i projektgruppen kunne se hvordan området så ud i virkeligheden.

Under forhandlingerne til mødet fandt vi ud af, at det er Kristine der skal stå for bestilling/anskaffelse af materialer til at bygge stedet, selve opbygningen, inddragelse af ekstra frivillige til hjælp af opbygning, samt eventuel markedsføring for området



Figur 27: Projektgruppen og Kristine snakker om mulighederne for indretningen af DCL

Vi afsluttede mødet med at køre med Kristine ud til Roskilde dyreskueplads og se hvordan området som skal blive til *Det Cirkulære Laboratorium* så ud. Dette var enormt givende for projektgruppen, fordi det gav os mulighed for at opmåle laden som skal være omdrejningspunktet, og i det hele taget gjorde vores tanker om projektet mere konkrete. Ved at pege og skitsere kunne vi alt imens vi gik rundt på området have en løs dialog/brainstorm omkring mulighederne for området. Laden fungerede her som et grænseobjekt mellem projektgruppen og Kristine, da de foregående ideer og muligheder for området blev konkrete og håndgribelige.

5.1.5 Workshop 0: Iværksætteraften (02-03-2022)

Som aftalt blev vi i start marts indkaldt til en workshop, hvor alle de iværksættere som havde ansøgt om at blive en del af *Det Cirkulære Laboratorium* var indkaldt. Workshoppens iscenesat af Kristine og skulle afholdes på hovedkontoret på Havstensvej. Til denne workshop deltog, foruden os og iværksætterne desuden en række repræsentanter fra Roskilde Festivalens forskellige afdelinger, samt Kristine som er den ansvarlige for tilblivelsen af DCL.

Grunden til at repræsentanterne fra andre dele af festivalen var inviteret, skyldtes at tanken i starten af projektet var at iværksætterne skulle sættes i forbindelse med de afdelinger, som passede bedst muligt på deres produkt. (Eksempelvis skulle Updropp, Secondly og TakeMeNext som alle er iværksættere med fokus på genbrug/upcycling/reparation af festivals affald sættes i forbindelse med Waste-team DCL skulle altså ikke være endemålet, men mere en mellemstation for flere af disse iværksættere.

Til workshoppens skulle hver enkelt iværksætter på få minutter komme med en pitch omkring deres produkt/koncept, en gennemgang af hvad deres bidrag til festivalen kunne være, samt hvad de ønskede at få ud af deltagelsen af DCL. Dette var iværksætterne blevet instrueret om på forhånd og det var altså igen Kristine som havde iscenesat workshoppens, således at informationen fra iværksætterne var strømlinet og relevant for de deltagende aktører fra festivalen.

Workshoppens var udover de planlagte pitches fra iværksætterne også iscenesat som en mulighed for at iværksætterne og de deltagende aktører fra festivalen kunne møde hinanden. Efter rækken af pitches var overstået, havde alle deltagerne til wor-

kshoppens mulighed for at mingle, og projektgruppen fik her mulighed for at møde de forskellige iværksættere og komme lidt dybere ind i deres produkter/koncepter samt deres tanker om deltagelsen i projektet. Det var under denne del af workshoppens de første relationer til det netværk, som DCL skal være med til at facilitere, blev skabt. Vi så her hvordan flere af iværksætterne mødte hinanden og hurtigt så muligheder for eventuelle samarbejde på kryds og tværs. Vi observerede blandt andet at iværksætterne fra SAML og Plastic Projects havde en god dialog omkring deres produkter, mens iværksætterne fra Bite og Kombucha Time snakkede om at bruge hinandens produkter i en fælles produktion. Iscenesættelsen af workshoppens og samlingen af

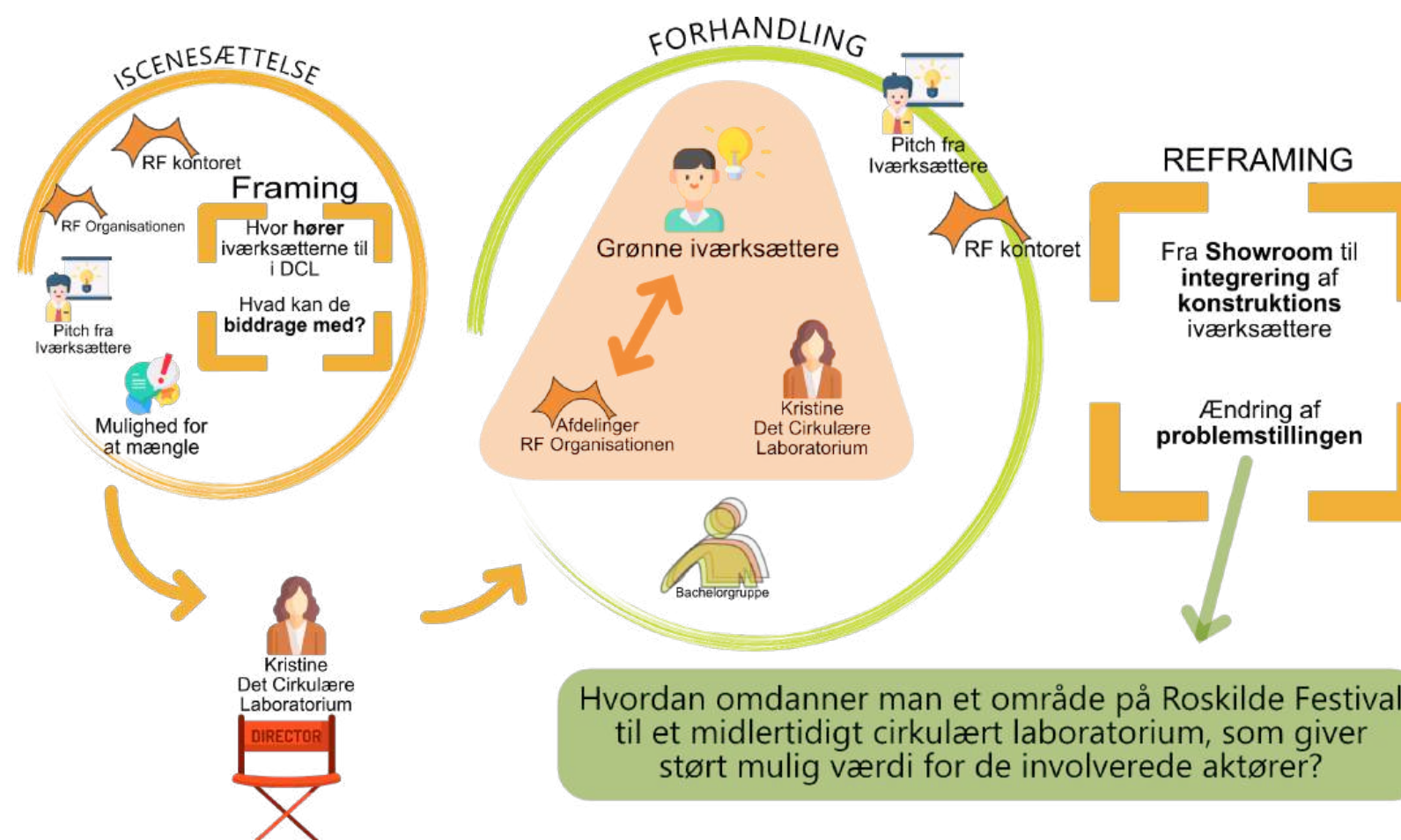
iværksætterne i samme rum muliggjorde at iværksætterne kunne skabe en relation.

Efter workshoppens blev vi i fællesskab med Kristine enige i at *reframe* den første problematisering, da laden kunne skabe mere værdi for projektet end udelukkende at agere som et showroom. Vi så at en række af de inviterede iværksættere arbejder med diverse bæredygtige konstruktioner, og derfor kan bruge disse konstruktioner i opbygningen af det fysiske område. Der var hermed en gruppe af iværksættere, som i projektgruppens øjne, fik *reframet* deres rolle fra udelukkende at deltage som iværksættere i den endelige løsning, til nu at indgå som designere og konstruktionsansvarlige i tilblivelsen af området. På den måde kunne iværksætterne med konstruktioner afprøve deres produkter i en virkelig setting, og samtidig være med til at designe et rum der skaber mest mulig

værdi for de resterende iværksættere.

Den reframede problemstilling

"Hvordan omdanner man et område på Roskilde Festival til et midlertidigt cirkulært laboratorium, som giver størst mulig værdi til de involverede aktører?"



Figur 28: Visualisering af iscenesættelse og forhandlingerne til iværksætteraften samt reframing på baggrund af denne

5.1.6 Interview med Tuborgfondet (15-03-2022)

For at blive klogere på hvad Tuborgfondets rolle er i *Det Cirkulære Laboratorium*, iscenesatte vi i projektgruppen et møde med Mikkel Sander der arbejder som ”Programansvarlig for Entreprenørskab og Kreative Erhverv” i Tuborgfondet. Mødet med Mikkel var planlagt at skulle foregå online, da intentionen med mødet var at få svar på spørgsmål omkring Tuborgfondets inddragelse og beføjelser i DCL. Foregående for interviewet havde projektgruppen studeret ansøgningen til Tuborgfondet (Bilag C), og skrevet en række spørgsmål til ting vi fandt vigtigt at få uddybet yderligere.

Vi havde iscenesat mødet således at projektgruppens primære rolle var som interviewere mens Mikkel indtog rollen som den interviewede.

Under interviewet spurgte projektgruppen ind til Tuborgfondets arbejde og formålet med bevillingen til DCL. Hertil svarer Mikkel ”*Tuborgfondet og Roskilde Festivalen deler en vision om at flere unge skal være en del af den grønne omstilling. DCL kan være med til at skabe en forandring ude på festivalen, men også en forandring hos de unge der deltager. Både som iværksættere og festivalgæst. Derudover vil de gerne undersøge om man kan bruge den nyfundne viden på andre festivalen eller større begivenheder omkring i verden.*” (M. Sander, personlig kommunikation, 15. marts, 2022)

Vi havde foruden vores spørgsmål forberedt et ”Prioriteringspil” (Bilag E), som vi sammen med Mikkel ville bruge som designspil til at styre dialogen til mødet. Vi bad Mikkel om at prioriterer en række førnævnte kategorier som vi på baggrund af det forliggende arbejde med desk-research, workshops og møder fandt relevant for projektet. Vi klargjorde derudover at det var vigtigt for processen at Mikkel også udtrykte andre behov, hvis der var noget vi i projektgruppen havde overset. Vi bad Mikkel tage stilling til prioriteringsspillet som talsmand for Tuborgfondet og framede på den måde prioriteringsspillet som en mulighed for at have indflydelse på designet af DCL.

Gennem forhandlinger omkring prioriteringsspillet fandt vi at det var ”*Bæredygtighed*” og ”*Cirkulær økonomi*”, som Tuborgfondet vægtede højest for en vellykket etablering af DCL. Dernæst vægtede Tuborgfondet ”*Iværksætter*” som næst vigtigst. Vi havde i projektgruppen også inddraget ”*Networking*” som en svarmulighed i prioriteringsspillet, men her udtrykte Mikkel at ”*Networking er ikke et mål, men et værktøj til at nå cirkularitet i en bredere forstand. Dette gør det ikke mindre vigtigt.*” (M. Sander, personlig kommunikation, 15. marts, 2022).

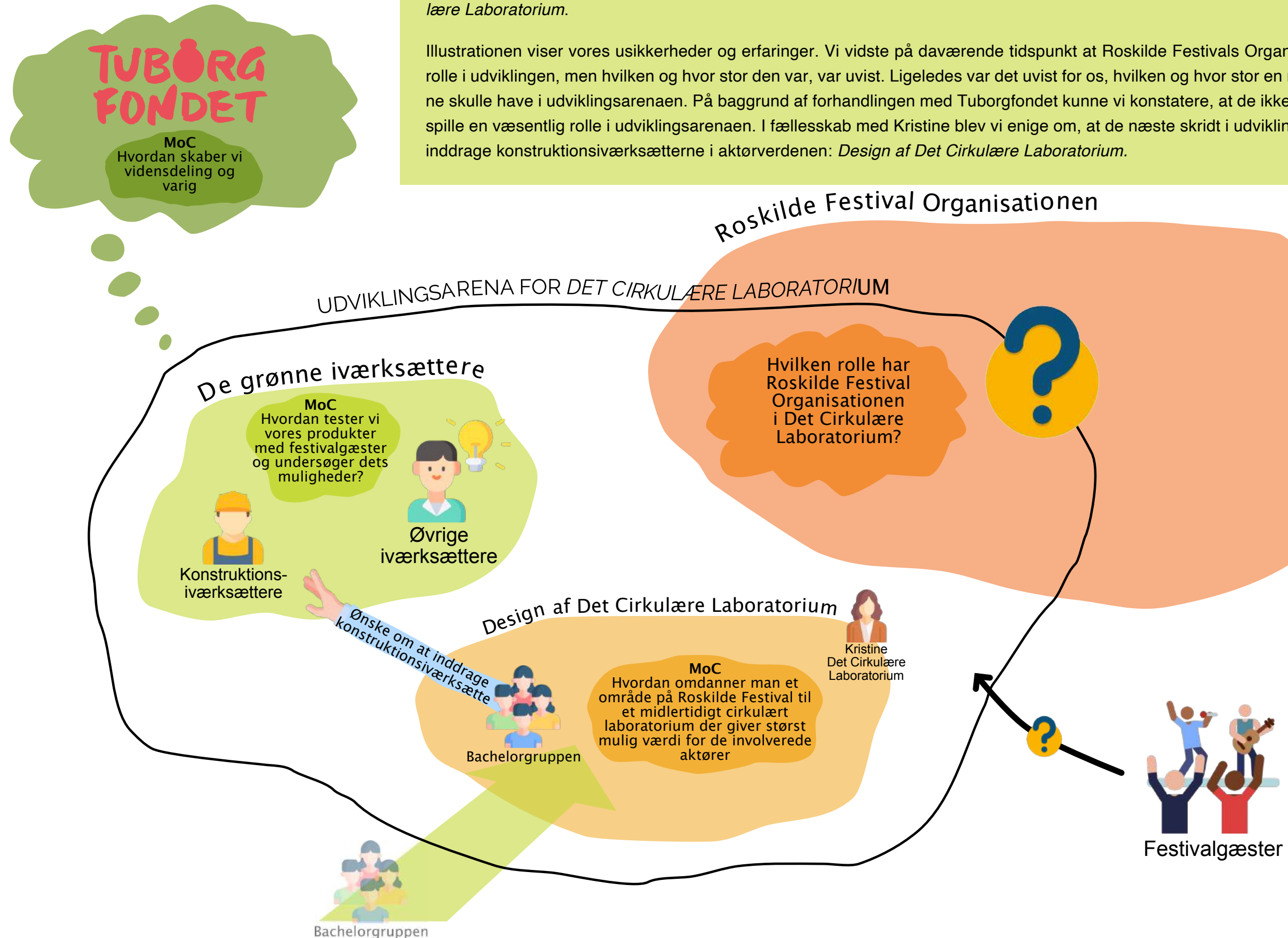
Mikkel foreslog derimod at vi tilføjede ”*Vidensdeling*” samt ”*Adgang til produkt og services*” i prioriteringsspillet. Vidensdeling så Mikkel som et vigtigt element fordi det netop er vidensdelingen mellem iværksætterne som kan gøre DCL til noget helt unikt og få projektet til at række ud over festivalens grænser. ”*Adgang til produkt og services*” vægtede Mikkel ligeledes højt fordi ”*Man kan ikke agere bæredygtigt, hvis man ikke har muligheden og dermed adgang til at træffe disse valg.*” (M. Sander, personlig kommunikation, 15. marts, 2022).

Efter prioriteringsspillet viste vi Mikkel en række billeder af Danisbo og førte snakken over på det fysiske område og Tuborgfondets forventninger til dette. Her udtrykte Mikkel at der ikke var de store krav fra fondet udover at det skulle være et rum som opfordrede til at festivalgæsterne kunne gå på opdagelse og til at iværksætterne havde muligheden for at vise/teste deres produkter.

Første iteration af udviklingsarenaen

I figur 29 har vi illustreret hvordan udviklingsarenaen for DCL så ud på daværende tidspunkt. Dette er opsamlingen på afsnit 5.1 *Åbning af feltet*. Her er illustreret hvordan vi på baggrund af forhandlinger med Kristine er blevet placeret i aktørverdenen: *Design af Det Cirkulære Laboratorium*.

Illustrationen viser vores usikkerheder og erfaringer. Vi vidste på daværende tidspunkt at Roskilde Festivals Organisation havde en rolle i udviklingen, men hvilken og hvor stor den var, var uvist. Ligeledes var det uvist for os, hvilken og hvor stor en rolle festivalgæsterne skulle have i udviklingsarenaen. På baggrund af forhandlingen med Tuborgfondet kunne vi konstatere, at de ikke havde behov for at spille en væsentlig rolle i udviklingsarenaen. I fællesskab med Kristine blev vi enige om, at de næste skridt i udviklingen af DCL, blev at inddrage konstruktionsiværksætterne i aktørverdenen: *Design af Det Cirkulære Laboratorium*.



5.2 Samskabende designproces

Dette kapitel omhandler den samskabende designproces projektgruppen har faciliteret. I løbet af kapitlet vil vi gennemgå de forhandlinger vi har haft med de indrullerede aktører. Vi vil beskrive hvilke forskydninger i netværket disse forhandlinger har skabt, og hvordan projektgruppen på baggrund af dette har reframe arbejdet. Vi vil løbende illustrere udviklingen af vores udviklingsarena, samt hvordan dette arbejde har ledt os til en mobilisering af netværket.

5.2.1 Indledende interviews med konstruktionsiværksætterne

Vi valgte efter workshop 0 (afsnit 5.1.5), på baggrund af beslutningen om *reframing* af problematisering, at tage kontakt til de iværksættere der arbejder med konstruktioner.

Vi startede med at opsætte møder med de 4 iværksætter grupper, hvor vi udførte *kvalitative forskningsinterviews* på omkring en times varighed. Vi medbragte et kort og billeder over det fysiske område på festivalen, som skulle danne grundlag for dialogen.

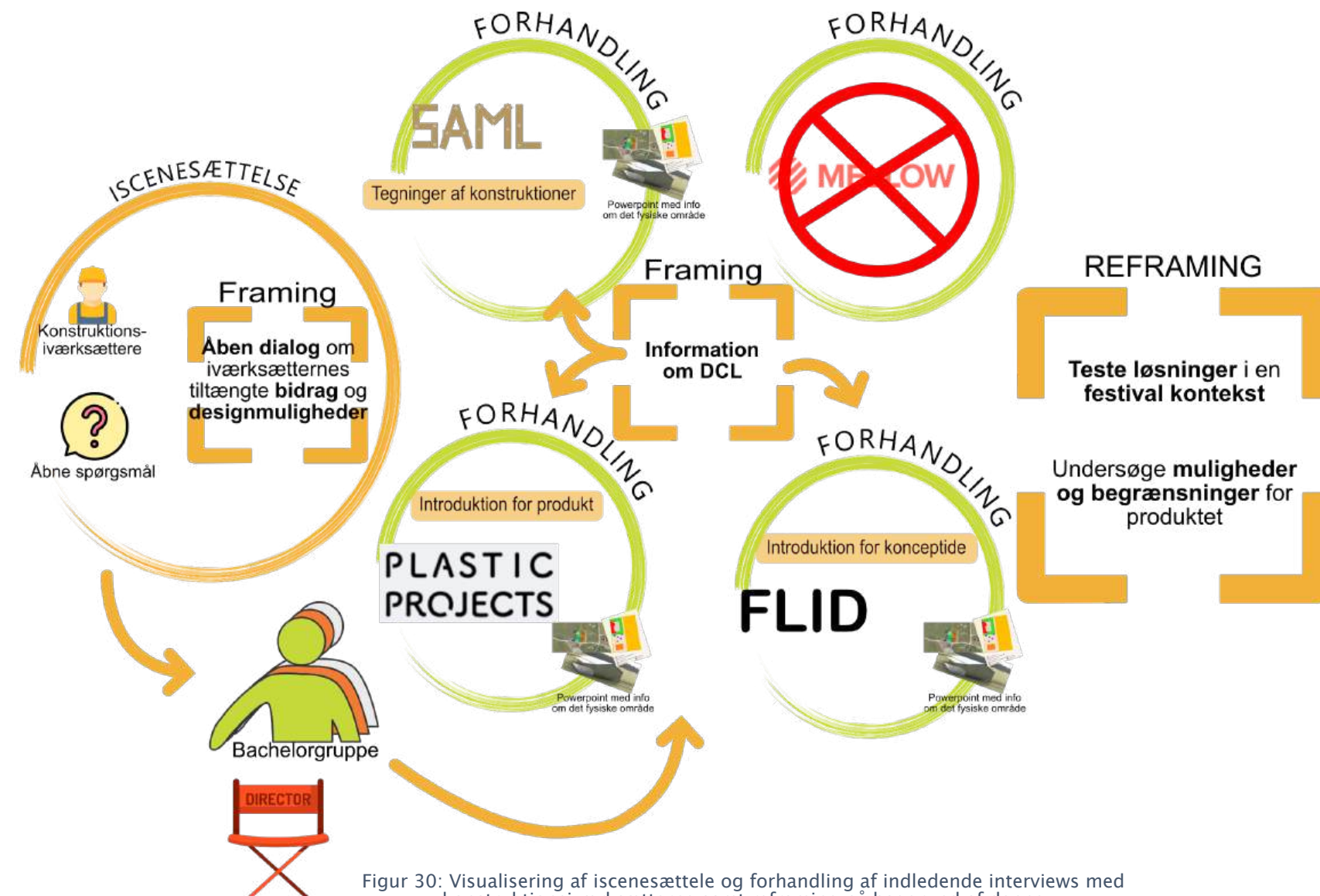
Det var vigtigt at vi som interviewere ikke havde en fast agenda, men lod samtalen flyde, således at vi ikke styrede dialogen utilsigtet, og dermed måske gennemtrumfede nogle af vores forudindtagne ideer. Vigtigt var det også, at vi ikke indsnævrede eller begrænsede den samskabende designproces.

I forbindelse med planlægningen af disse møder gav Kristine os lov til at fortælle konstruktionsiværksætterne den gode nyhed om at de var blevet udvalgt til at være en del af projektet. Vi blev hermed repræsentanter for DCL

Formålet med disse iscenesættelser var at begynde den samskabende designproces, for at skabe en bedre forståelse for hvilke bidrag iværksætternes produkter som udgangspunkt kunne give, samt hvilke begrænsninger der lå til hindring for eventuelle designtiltag. Under disse forhandlinger spurgte vi ind til både produkt, produktion og intention med deltagelse i det cirkulære laboratorium, og så at 3 ud af 4 iværksættere havde samme *matter of concern* hvad angik deltagelsen i projektet;

- De ville gerne have muligheden for at teste deres produkter på og med festivalgæster for at få en bedre indsigt i produkternes styrker og svagheder og forbedringspotentialer.
- De gav os alle udtryk for at de gerne ville "udfordres" på deres designs og for at undersøge begrænsninger og muligheder for deres koncepter.

SAML (14-03-2022)



Figur 30: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af indledende interviews med konstruktionsiværksætterne samt reframing på baggrund af denne

Mødet med Lasse Bruun Korsholm fra SAML var den første iscenesættelse, hvor vi skulle være repræsentanter fra *Det Cirkulære Laboratorium* og ikke kun være en bachelorgruppe fra Aalborg Universitet.

Noterne fra denne workshop kan findes i (Bilag A.3)

Iscenesættelsen fandt sted i et mødelokale på BloxHub, hvor Lasse fra SAML holder til. Først og fremmest gik vi til mødet med en forventning om at iværksætterne havde fået noget information fra Roskilde Festival og havde kendskab til DCL. Da vi ankom til mødet, fandt vi hurtigt ud af at SAML havde fået minimal information og mødet blev derfor *restaget* til at vi skulle informere Lasse om hvad selve projektet omkring Det Cirkulære Laboratorium omhandler. Til vores held havde vi på baggrund af forhandlingerne med Kristine og Tuborgfondet indsamlet information og billeder omkring *Det Cirkulære Laboratorium* og kunne videregive disse til SAML.

Vi benyttede præsentationen fra "Kreativ Projektledelse eksamen" (Bilag D.2) som grænseobjekt til at forklarer om Det Cirkulære Laboratorium. Billederne og figurerne

hjalp os med at skabe en fælles forståelse for det fysiske område, placeringen og hvilke stakeholders der indgår i projektet.

Efter at have inddraget Lasse i konteksten om DCL handlede mødet om den originale *framing* hvor vi fik uddybet SAMLs ønsker til den fysiske del af DCL. Lasse viste os nogle billeder af deres træ-lægter i samlede konstruktioner og dette objekt gav os en uddybende forklaring af hvad SAMLs produkt er og hvad de kan bidrage med. Derudover fik vi klargjort at de ønsker at teste deres konstruktioner i en kontekst, hvor de udsættes for vind, vejr og slitage for samtlige festivalgæster.

Flid (22-03-2022)

Projektgruppen afholdte d. 22/3 et møde med firmaet FLID som beskæftiger sig med værktøj lavet af resttræ fra en designmøbelproduktion. Derudover er deres nyeste produkt et taburet-byggesæt som brugeren bestiller efter mål, og som derefter skæres af FLID, og sendes til brugeren som selv samler møblet.

Noterne fra denne workshop
kan findes i (Bilag A.5)

Formålet for FLIDs deltagelse i DCL var at teste denne nye type taburet og se hvordan brugeren samler møblet ud fra de instruktioner som medsendes.

Under mødet gik forhandlingen på at finde ud af hvordan denne type test ville passe ind i DCL, da denne ikke i udgangspunktet var cirkulær og derfor passede dårligt i DCL. Det blev her tydeligt for FLID at det var selvmodsigende at lave test på et koncept som handler ikke at overproducere og bygge møbler efter mål, ved at samle en masse forud produceret taburetter for at ende med måske at skulle smide dem ud efter festivalens afslutning. Vi aftalte derfor at de ville gå i tænkeboks omkring en konceptfornyelse før det gav mening at de skulle deltage i DCL.

Til Design:Lab 1 gav FLID udtryk for at de ikke kunne se en løsning hvor det ville give mening at de deltog i DCL, og de meddelte kort tid efter workshoppen at de havde taget beslutningen om at lukke firmaet.

Plastic Projects (29-03-2022)

Efter mødet med SAML som så mulighed for samarbejde med Plastic Projects, samt de forskydninger i arenaen som var sket på baggrund af workshop 0, fandt projektgruppen det relevant at etablere et møde med Plastic Projects. Mødet blev iscenesat i det værksted som til dagligt danner kontor for tomands-teamet bag Plastic Projects, beliggende under Langebro i København. Dette valgte vi at gøre, så projektgruppen havde mulighed for at se hvordan Plastic Projects arbejder til hverdag og på den måde skabe en bedre forståelse for iværksætterne.

Projektgruppen havde op til mødet forberedt en kort forklaring om hvad det indebar at være en del af DCL, da vi efter mødet med SAML, så at denne viden var meget begrænset. Vi ville derfor sikre os at Plastic Projects var indforstået med hvad det krævede af dem at deltage, samt hvad de kunne forvente at få ud af deltagelsen. Foruden denne gennemgang, havde projektgruppen igen medbragt et PowerPoint show til at beskrive det fysiske område på festivalen. Dette gjorde vi, fordi vi efter mødet med Kristine på Havstensvej selv mærkede den værdi det gav for projektet og idégenereringen at få et konkret billede af det område DCL kommer til at eksistere i. Til sidst havde vi som iscenesættelse noteret en række spørgsmål omkring Plastic Projects produkter, deres intentioner med deltagelsen i DCL samt mål for projektet, som var lavet på baggrund af den information de gav under iværksætteraftenen.

Gennem det *kvalitative forskningsinterview*, indsnævrede vi os på hvad Plastic Projects matter of concern var. Her fandt vi, at de ligesom vi så hos SAML, gerne ville have mulighed for at teste deres produkt i en virkelig kontekst, specifikt en festival kontekst. Plastic Projects ville gerne bygge en pavillon som kunne bruges af festivalgæsterne til at opholde sig i, og som skulle skabe bevidsthed omkring deres produkt. Vi havde en uddybende snak omkring hvad bevidsthed betød for Plastic Projects, samt hvilke test de vægtede højest at få indlejret i interventionen på festivalen. Her så vi at det var den taktile interaktion fra festivalgæsten som var i hovedsædet, altså at gæsterne kunne få lov at se, røre, stå, hoppe og på anden vis stressteste iværksætterne plastpladder. Plastic Projects mente at denne interaktion ville overraske gæsterne grundet plastmaterialets hårdføre natur, og på den måde give iværksætterne mulighed for at åbne en dialog med gæsterne omkring plastaffald og mulighederne for genbrug. Det var desuden vigtigt for iværksætterne at deres konstruktion kom til at stå udenfor, da dette var endnu et sted, hvor materialet endnu ikke var fuldt gennemprøvet.

Under forhandlingerne snakkede vi om etableringen af et samarbejde med iværksætterne fra SAML, hvilket SAML havde givet udtryk for kunne være interessant un-

der vores møde med dem. Dette var Plastic Projects ikke afvisende overfor, men understregede at de helst så deres pavillon udelukkende blive bygget af plast, da én af grundideerne med denne intervention var at vise plastens materielle egenskaber, hvilket ikke ville komme til udtryk på samme vis, hvis konstruktionen delvist blev lavet af træ.

Mellow Designs

Vi havde i starten af processen svært ved at komme i kontakt med Mellow Designs, og fik derfor ikke afholdt en indledende forhandling på samme vis som med de andre iværksættere. Til vores held har Mellow Designs en flot og beskrivende hjemmeside, hvor vi hurtigt kunne finde informationer i. På trods af den manglende forhandling blev de inviteret til Design:Lab 1, da vi som projektledere af DCL, så potentialet for deres cirkulære produkt.

5.2.2 Første møde med Clean Out Loud og Common Ground (23-03-2022)

Området på Danisbo er opdelt og har derfor flere stakeholders. Derfor kontaktede vi Mathilde Abild Andersen, projektleder for Clean Out Loud (COL), som har fået tildelt den højre side af Danisbo. Vi iscenesatte mødet for at undersøge interessen i at lave noget samspil mellem de 2 områder. Via en mailkorrespondance før mødet gjorde Mathilde det meget klart at de to områder skal holdes adskilt. Derudover ville hun tage Aya Mortag Freund fra RoFH, som styrer området Common Ground med til mødet.

Noterne fra denne workshop kan findes i (Bilag A.6)

Mødet blev iscenesat som en uformel samtale i baghaven hos RoFH. Her snakkede vi om hvad Common Ground og Clean Out Loud er og hvad de står for, da det er de to campingområder, som tilstødende til DCL. Mathilde fortalte en vigtig pointe om hvordan at COL originalt var et skraldeprojekt og at de første 5 år var en joke for Roskilde Festival organisationen, men som nu er en kæmpe succes. Dette er en central *finding*, da DCL er et helt nyt område på festivalen, der også bliver set til med kritiske briller af RF-organisationen, som vi observerede til områdeplanlægningsmødet, hvor der blev joket med den manglende planlægning af DCL.

Under mødet oplyste Mathilde om en række deadlines fra RFO, der var lige rundt om hjørnet, som vi ikke var blevet informeret om førhen. Dette skyldes dårlig kommunikation mellem RFO og Kristine, som er ny i organisationen. Vi blev derfor nødt til at

reframe vores designproces for at imødekomme disse deadlines, og ringede efter mødet til Kristine, for at blive inviteret til områdeplanlægningsmødet.

Mødet med Aya og Mathilde var vigtigt da vi fik skabt en relation til to vigtige stakeholders og da de gjorde os opmærksomme på en nogle meget vigtige informationer, der til sidste ende endte med at ændre designgruppens rolle i projektet. Mødet skabte en stærkere og bedre relation til begge stakeholders, da de før mødet havde en kontrovers med DCL, fordi de skulle afgive noget af deres område pga. miscommunication. Efter forhandlingen var de mere åbne for samarbejde med DCL.

5.2.3 RF områdeplanlægningsmøde (26-03-2022)

Vi tog på baggrund af *reframing* af vores designproces, fat i Kristine for at høre hende om hvordan vi skulle forholde os til den kommende deadline. Mødet fandt sted lørdag den 26. marts i Roskilde Festival organisationens kontorer. Vi blev to dage forinden inviteret til et områdeplansmøde af Kristine, men var heldigvis to fra gruppen der havde tid til at deltage på trods af den korte varsel. Det skulle vise sig at være et særdeles vigtigt møde at deltage i, både i forhold til viden om organisationen og for projektgruppens rolle i etableringen af DCL.

Noterne fra denne workshop kan findes i (Bilag A.8)

Mødet var planlagt af Bertel Baagøe, som er leder for "Byplan og Produktion" i Roskilde Festival organisationen. Vi har valgt at se på dette møde som en iscenesættelse fra organisationens side. Bertel, og de resterende ledere fra organisationen havde iscenesat mødet for at informere nye frivillige, opdatere tidligere frivillige og for at sørge for at alle fulgte tidsplanen frem mod festivalen. Mødet var iscenesat i et stort rum, hvor alle havde mulighed for at sidde, hvorefter man i forskellige afdelinger spredte sig rundt i bygningen.

Til mødet blev vi i projektgruppen præsenteret for deadlines, byggetilladelser, kort og korttegnere samt alle de krav der skulle opfyldes før at festivalen skal løbe af stablen. Bertel og organisationen havde på baggrund af førnævnte elementer *framet* iscenesættelsen som et planlægningsmøde, hvor der skulle styr på at alle frivillige ville nå de afsatte deadlines. De førnævnte elementer var nye for både projektgruppen, Kristine og hele udviklingsarenaen for DCL. Kortet vi blev repræsenteret for, fungerer som et online intermediært objekt på tværs af de forskellige afdelinger i organisationen. Her afmærker man, med hjælp fra uddannede korttegnere, de steder man skal have gravet huller, placeret konstruktioner og hvor man ønsker at få trukket strøm. Hermed har hele organisationen mulighed for at se hvilke områder der er op-

taget, samt hvor man kan og ikke kan placere elledninger og vandrør i jorden. Gennem kortet som objekt, kan aktørerne translaterer deres bekymringer og planer, og på den måde se sig selv repræsenteret i den endelige iteration af kortet. Det er et kort, som gennem projektet gennemgår en iterativ proces, og som projektgruppen har brugt som objekt, i forhandlinger med andre aktører.

Der var en deadline for hvornår man skulle have indtegnet sine konstruktioner på det førnævnte kort, hvornår man skulle indlevere tegninger til byggegodkendelser og hvornår man sidst kunne bestille redskaber, el, vand og forsyninger til Roskilde Festival 2022. Deadlinen medførte at vores projekt og rolle i udviklingen af DCL blev *reframet*. Kristine informerede os, at vi fra dags dato havde ansvaret for etableringen af DCL på RF 2022, og *reframede* hermed også vores problemstilling. Vi skulle nu bestemme hvem af de mange iværksættere vi ville indrullere i designprocessen, og hvem vi så som relevante at placere i laden i løbet af festivalen, hvilket øgede vores muligheder for at skabe en samarbejdende designproces af DCL med iværksætterne. Denne *reframing* medførte, at vi som frivillige på festivalen fik et langt større ansvarsområde. Vores ansvarsområde lagde sig før tæt op ad bacheloropgaven, men kunne nu betragtes som to forskellige projekter. Vores bidrag i disse to projekter er beskrevet i afsnittet (afsnit 3)

Efterfølgende blev vi tildelt rollen som medskaber 365, som er en helårlig frivilligrolle. Introduktionen af deadlines, samt tildelingen af den nye rolle, ændrede også udviklingsarenaen for DCL. Først og fremmest blev vi placeret centralt i arenaen for udviklingen af DCL til RF 2022, hvilket gjorde det nemmere for os at navigere og præsentere objekter for aktører i arenaen. Dernæst blev arenaen RF-organisation også en del af udviklingsarenaen, da der var flere elementer og objekter fra RF-organisationen der var nødvendige at inddrage i udviklingen af DCL's arena.

Reframed problemstilling

"Hvordan omdanner man et område på Roskilde Festival, gennem en samarbejdende designproces med centrale aktører, til et midlertidigt cirkulært laboratorium, som giver størst mulig værdi til de involverede aktører?"

5.2.4 Roskilde Festival Højskolens rolle i DCL (30-03-2022)

Vi iscenesatte i projektgruppen et møde med Nikolaj og Freja fra Roskilde Festival Højskole, hvor vi skulle drøfte deres ideer vedrørende den lounge de skulle designe, samt deres rolle i DCL. Dette var en del af den samskabende designproces, hvor vi



Figur 31: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af områdeplanlægningsmøde samt reframing på baggrund af denne

sammen med aktørerne i løbet af processen skaber DCL sammen. Vi havde før forhandlingen lavet et PowerPoint, hvor vi havde indtegnet de konstruktioner som indtil videre var placeret, for at iscenesætte forhandlingen til at omhandle de muligheder og begrænsninger RoFH havde for placering og design af loungen.

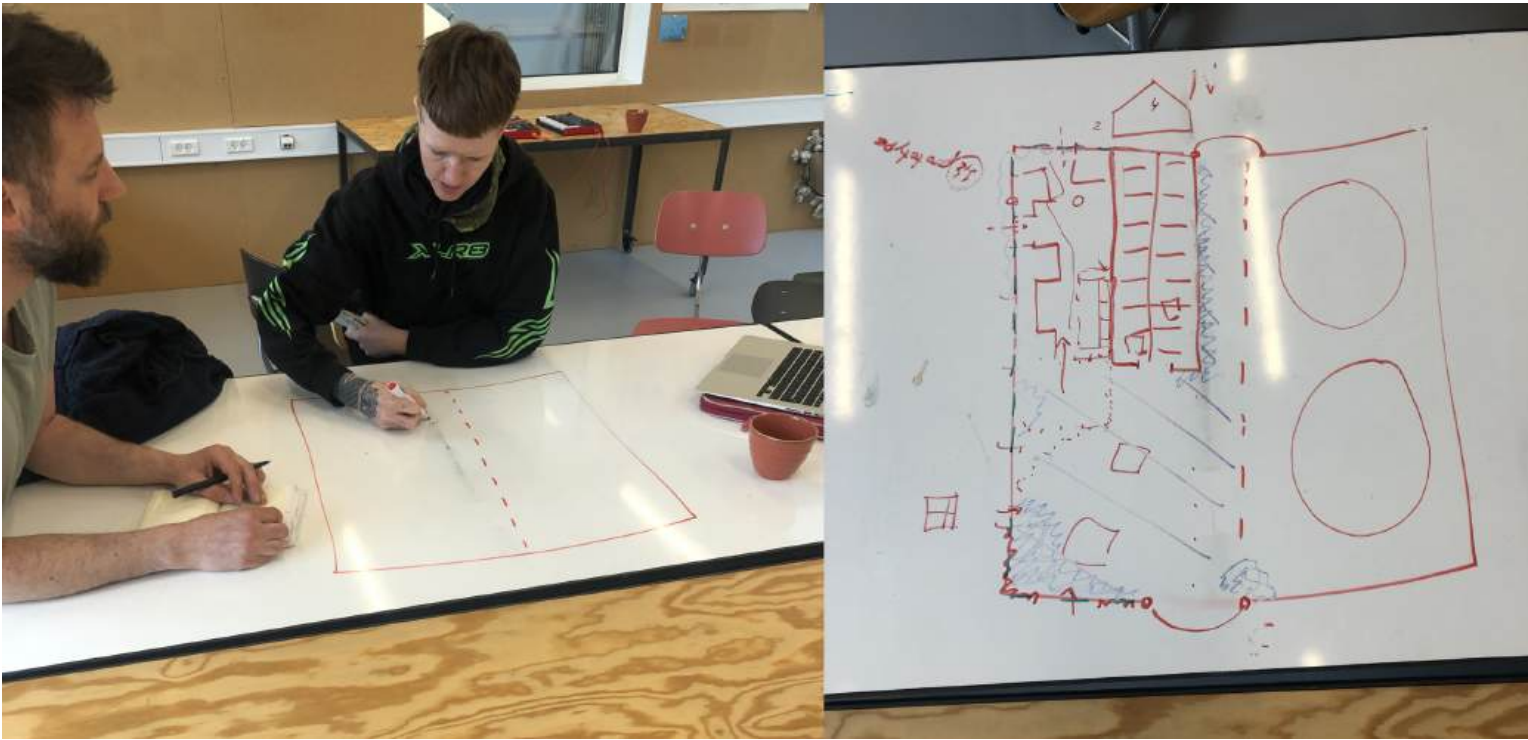
Noterne fra denne workshop kan findes i (Bilag A.10)

Da vi mødte op, viste Nikolaj os rundt i det værksted, hvor han og hans elever bygger de møbler der skal udgøre loungen ved DCL. Vi fik her en introduktion til deres måde at arbejde på, samt de materialer de bygger deres møbler af. Det primære materiale var et upcyclet restprodukt fra gulvbræddeproduktion, hvilket harmonerer med den cirkulære tankegang i DCL. Dette var et stort plus for os, da vi ønsker at designe et cirkulært laboratorium lavet af cirkulære materialer. Præsentationen af Nikolaj og hans elevers konstruktioner, gjorde det muligt for os bedre at forstå deres ideer i den senere forhandling af loungen.

En anden underviser, Freja, stødte til, og vi begyndte den planlagte forhandling. Vi viste dem vores PowerPoint med de forskellige kort, tegninger og ideer vi havde. PowerPointet fungerede dog ikke som et intermediært objekt på grund af dets mang-

lende manipulerbarhed, og påvirkede derfor ikke forhandlingerne mellem os og RoFH som ønsket. Freja rekonfigurerede derfor den iscenesatte forhandling og præsenterede et nyt objekt. Hun fandt en tusch, og begyndte at tegne området, Danisbo, på et whiteboardbord. Ved at rekonfigurere forhandlingen, formåede Freja at introducerer et intermediært objekt, hvor det var muligt for RoFH at visualisere deres ideer og bekymringer.

Ved hjælp af det netop introducerede intermediære objekt, fik vi placeret RoFH's Lounge langs siden på laden, og under det indbyggede halvtag. Freja og hendes elever fik grønt lys til at smide frøbomber på hele DCL's område, for at skabe et RF med mere vild natur. Vi påtog os opgaven om at sørge for, at de vilde blomster ikke bliver slået ned inden festivalen. Samtidigt fik vi fastsat, at loungen udelukkende var RoFH's ansvar, hvilket både inkluderer materialer, opbygning, oprydning og design. RoFH blev på baggrund af forhandlingen indrulleret i designet af DCL og fik det fulde ansvar for loungen.

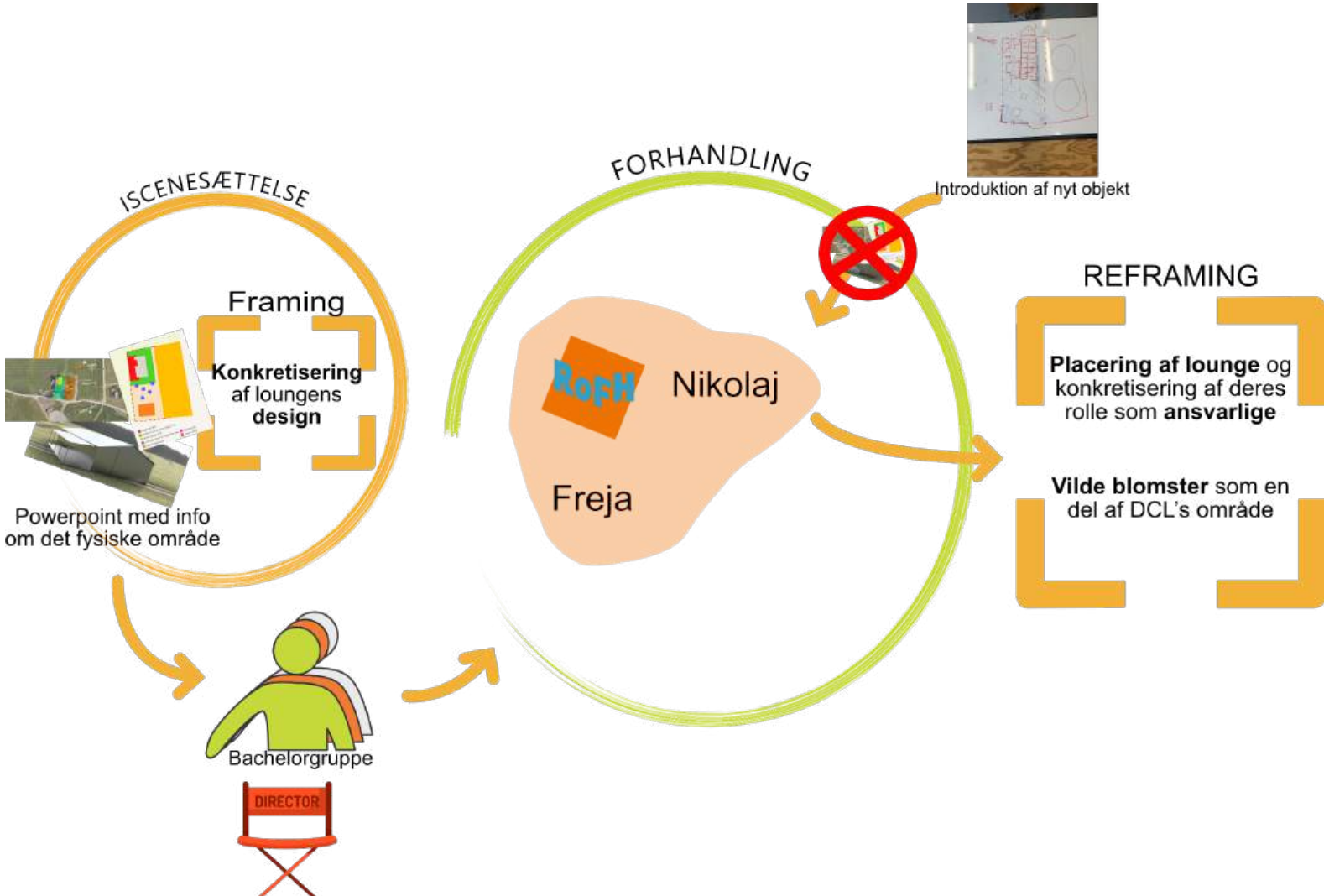


Figur 32: Freja tegner Danisbo på whiteboard-bord konstruktionsiværksætterne samt reframing på baggrund af denne

Det var nu muligt for os at opdatere design for DCL, og videregive ansvaret for loungen til RoFH. De blev hermed også præsenteret og placeret på udviklingsarenaen for DCL.

5.2.5 Møde med RF korttegner: Søren (30-03-2022)

Deadlinen for opdatering af kortet over Roskilde Festival 2022 var den 1. april, og vi



Figur 33: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af møde om loungeområde samt reframing på baggrund af denne

var derfor nødsaget til at aftale et møde med Søren, der er frivillig korttegner. Når vi siger nødsaget, er det fordi vi endnu ikke vidste hvordan området skal designes. Til mødet skulle vi på kortet afsætte plads til huller, konstruktioner, strøm og vand. Kortet er et essentielt element i planlægningen af RF, og fungerer som medierende objekt for frivillige i organisationen. Søren forklarede "Hvis ikke i markerer den plads i skal bruge, så bliver den taget af nogle andre" (Personlig kommunikation, 30. marts, 2022). Kortet fungerer igen som et objekt hvor RF-frivillige og sektioner bliver repræsenteret ved at markere de områder de skal bruge. Markeringerne skal ske inden 1. april, for at være sikker på, at der ikke bliver lagt vandrør, elledninger, telefontårne eller toiletter.

Isenesættelsen med kortet som intermediert objekt, og deadline den 1. april blev framet som en nødvendig del af planlægningen af RF. Søren var den kompetente korttegner, og kendte til de mange forskellige lag i kortet, og hvad vi som designere af DCL havde af muligheder

Efter aftale mødtes vi med Mathilde (frivillig for COL) i Roskildes mødelokaler i København, hvor hun sammen med Søren markerer Clean Out Loud på kortet. Vi går efterfølgende i gang med at markere de elementer vi ved skal være en del af området. På baggrund af vores forhandling med RoFH, kan vi placere loungen på den vestlige side af laden. Vi ved ikke endnu hvordan og hvor konstruktionsiværksætterne vil placere deres produkter på det udendørsområde, og forklarer Søren vores bekymringer. Grundet hans ekspertise med korttegning, og hans mange år som frivillig på RF, råder han os til at vi markerer hele området uden for laden, så der ikke bliver lagt vand eller el i jorden. Han beroliger os også med, at vi senere kan placere de respektive konstruktioner og markere de huller der skal graves.

Resultatet af isenesættelsen bliver som vist på figur 34 at vi har afsat hele området omkring laden til DCL. Vi blev også klar over, at vi som frivillige for DCL hurtigst muligt var nødt til at placere de resterende konstruktioner. Dette førte også til at vi i vores anden rolle som bæredygtige designstuderende skulle fremskynde co-designprocessen med konstruktionsiværksætterne. Isenesættelsen gav os også nu et redskab til vores videre designarbejde, kortet, som vi i fremtidige forhandlinger kunne bruge som grænseobjekt til sammen med aktørerne at skabe en forståelse af det fysiske områdes struktur.



Figur 34: iteration af det officielle kort over Danisbo

5.2.6 Møde med Peter Münthe-Kaas, underviser i Kreativ projektledelse (31-03-2022)

Som et resultat af de mange forhandlinger vi, den sidste måned havde haft med DCL's stakeholdere, fandt vi det i projektgruppen svært at vælge et fokus for projektet. Vi valgte derfor som bachelorstuderende, ikke som frivillige af RF 2022, at kontakte vores underviser i Kreativ Projektledelse, Peter Münthe Kaas, for vejledning i bachelorprojektet. I Kreativ Projektledelse fik vi undervisning i hvordan man kan lede udviklingsbaserede ingeniørdesignprojekter på en kreativ måde. Vi følte i projektgruppen, at dette spillede sammen med vores projekt, og arbejde med udviklingen af DCL, som skulle udvikles og justeres i samarbejde med Roskilde Festival organisationen. Peter Münthe Kaas har grundet sine tidligere projekter, stor erfaring med workshops og aktionsbaseret design.

Vi lavede et *kvalitative forskningsinterview* med Peter, med det formål at imødekomme vores projekt og de mange forskellige veje dialogen ville kunne tage hen. Vi så derfor ikke mødet med Peter som en isenesættelse, men mere som en vejledning i vores projektarbejde.

Til mødet spurgte vi Peter ind til hans erfaring vedrørende workshops, og hvordan man fik mest ud af den tid man havde med aktørerne. Han vejledte os til, at vi i vores workshops skulle have fokus på at skabe interesse og interaktion med iværksætterne. En måde at imødekomme dette, var ifølge ham, at man kunne lave rollespil med skalamodellen, ved for eksempel at introducere prototyper, og menneskelige figurer i skala. På den måde vil iværksætterne opleve og opdage hvordan DCL fungerer og hvordan deres egne produkter kan spille en rolle. Han gjorde os også opmærksomme på, at man altid skal være godt forberedt, hvis den ønskede interaktion eller dialog ikke opstår. Her er det optimalt at have spørgsmål klar, som kan starte og lede samtalen. Disse redskaber kan være behjælpelige til, at iværksætterne kan se helheden af projektet, og dermed tage ejerskab over projektet.

I forlængelse til de vejledende råd vedrørende workshoppen, var vi i mødet med Peter også inde på det overordnede bachelorprojekt. Grundet projektets kaotiske natur,



Figur 35: Møde med Peter Münthe Kaas

meget ulig det vi før har prøvet, var det på dette tidspunkt i projektet svært for projektgruppen at have overblik over hvorvidt bachelordelen af projektet fik nok opmærksomhed. Peter kunne dog berolige gruppen med at translationerne som allerede var lavet, er en essentiel del af arbejdet som bæredygtige designingeniører. Peter var meget begejstret over vores aktionsbaserede måde at tilgå projektet, og kommenterede at vi i løbet af projektet havde opnået meget, og dermed også havde muligheden for at påvirke meget. I forlængelse af dette kom vi ind på hvilke veje vores bachelor kunne tage. Som følge af det meget aktionsbaserede og virkelighedsnære projekt vi foreløbigt havde lavet, så han det naturligt at følge den translations- og mobiliseringsproces vi havde gennemgået. Her skulle fokus være på hvordan vi var gået fra at have en lade på en græsplæne, til et cirkulært laboratorium bestående af et netværk af grønne cirkulære iværksættere, der i løbet af RF 2022 interagerer med de besøgende.

Mødet med Peter Münthe Kaas gav os mulighed for at reflektere over vores arbejde. Vi endte med at kunne konkludere, at vores kommende Design:Lab var et vigtigt element i translationsprocessen og forberedelsen til denne, ville være afgørende for et vellykket lab.

5.2.7 Deadline med byggegodkendelser (01-04-2022)

Den 1. april var der fra RF-organisationen side sat deadline for både indsendelse af bilag til byggegodkendelser, og markering af konstruktioner på RF kortet. Det var her vi havde muligheden for at translatere og præsentere iværksætternes konstruktioner i RF's officielle kort, og dermed manifestere deres tilstedeværelse til festivalen 2022. Op til deadline havde vi i en mail til iværksætterne forklaret alvoren af denne. Deadline fungerede dermed som et *interestment device* som var med til at translatere iværksætterne og deres deltagelse og betydning for netværket.

Iværksætterne lavede tekniske tegninger af deres konstruktioner, og sendte dem til os, så vi kunne samle dem i et dokument og sende det til det team der stod for byggetilladelser. Heldigvis havde vi af Kristine og Bertel fået bekræftet, at deadline den 1. april var det ønskede mål for planlægningen af festivalen. Den endelige og afgørende deadline for markeringer på kortet, og byggetilladelser var den 1. maj. Denne besked gav ro, og samtidig en bevidsthed om hvor vi skulle lægge fokusset i forhold til samarbejdet med iværksætterne, for at muliggøre DCL. Deadline var også med til at styrke vores forhold til iværksætterne, som på baggrund af deadline som *interestment device*, blev en større del af netværket og arenaen for udvikling af DCL.

INTENTIONALLY
LEFT BLANK

5.2.8 Design:Lab 1 (04-04-2022)

I starten af marts havde vi haft forhandlinger med de fleste af konstruktionsiværksætterne, og havde nu en ide om hvad de ønskede at præsentere og få ud af at deltage i DCL. Det var for os naturligt, at det næste step i den bæredygtige samskabende designproces skulle være en mere konkret involvering af iværksætterne. Vi ønskede at gøre dem til *ægte deltagere*, og undersøge mulighederne for at inkorporere iværksætternes konstruktioner i designet af DCL. Vi opstillede derfor en workshop hvor vi inviterede; SAML, Mellow Designs, Plastic Projects og FLID. Vi sendte en invitation den 09-03, og endte med at afholde workshoppen den 04-04. Til workshoppen inviterede vi også Kristine Barenholdt, som repræsentant for DCL og RF-organisationen, og Nikolaj som repræsentant for RoFH, men de havde desværre ikke mulighed for at deltage.

Fra workshop til Design:Lab

For at forberede workshoppen diskuterede vi hvordan man kunne sørge for, at iværksætterne ville blive ægte deltagere i vores fælles designproces. Her lagde vi specielt vægt på tidligere semestres metoder til, hvordan man involverer aktører i designprocessen. Vi læste derfor op på designspil, *prototyping* og *participatorisk design*. I den forbindelse faldt vi over teorien for Design:Lab som en metode i til at snakke om vidensproduktion gennem samskabende workshops. Som nævnt i afsnittet teoretisk inspiration, gav dette en refleksion om – sammen med SNS-frameworket - hvordan vi opsatte og talte om

Noterne fra dette Design:Lab
kan findes i (Bilag A.12)



Figur 36: Billede af laden på Danisbo

workshoppen, så vidensproduktionen blev maksimeret, flytbar og reproducerbar. Vi vil derfor omtale denne og fremtidige workshops som Design:Labs. Design:Lab'et gav os mulighed for at translaterere iværksætternes viden og personlige kompetencer

ind i designet af DCL, og indrullere og mobiliserer dem i det tilhørende netværk.

Isenesættelse

Hovedpointen med designinterventionen var for os at få en bedre idé om, hvad de forskellige konstruktionsiværksættere vil kunne bidrage med til området, få forventningsafstemt og få opbygget et netværk iværksætterne imellem. For at iscenesætte sessionen valgte vi, at bygge en skalamodel af laden og det omkringliggende område i skala 1:30. Laden blev bygget i hvidt skumpap, mens området blev modelleret ved hvidt papir, modeltræer og plastikmennesker for størrelsesreference. Taget på laden kunne tages af, så man på den måde kunne se ind i og manipulere det indvendige rum. Til sessionen placerede vi modellen på en samling af fritstående borde, så det var muligt at observere og interagere med den fra alle vinkler. Vi havde også medbragt forskellige materialer der alle havde forskel-

lige egenskaber i forhold til styrke, deformation, struktur, udseende og taktile udtryk, samt redskaber til at manipulere disse materialer. Til sessionen blev modellen præsenteret som et objekt, de i fællesskab skulle tegne, klippe, male på og på anden vis ændre, til vi stod med en fremtidig repræsentation af området, som fungerede som en iteration af det endelige design for DCL. Vi opfordrede dem til at tænke stort, og

gav dem ingen begrænsninger på nær den fysiske som skalamodelen fordrede. Denne iscenesættelse håbede vi på, ville få iværksætterne til at opfatte sessionen som et hypotetisk rum, hvor alle løsninger var mulige, og der ingen begrænsninger er for hvad de kan tilføje til skalamodelen.

Udover skalamodellen havde vi også været ud at tage billeder og videoer af laden og det omkringliggende område og opsat dem i en præsentation. For som tidligere skrevet, havde vores indledende interviews med iværksætterne vist, at de intet vidste om området og projektets omfang. Vi bad derfor samtidig også Kristine forberede en kort præsentation af, hvad organisationen forventede af dem, og omvendt hvad iværksætterne kunne forvente at få tilbage (Bilag D.3).

Forhandlinger under Design:Lab 1

Den 04-04 mødte vi op på Blox og placerede os i et mellemstort konferencerum, som vi havde lånt af SAML. Vi havde her efter en time til at gøre klar, hvor vi satte skalamodellen op, klargjorde et bord med sandwich og drikke og satte vores præsentation op på storskærm. Desværre meldte både Kristine og Nikolaj afbud. I stedet sendte Kristine en kort liste i punktform med forventninger.

Da iværksætterne mødte op, startede vi med at præsentere os selv, vores projekt, vores arbejde indtil videre, DCL som område og Kristines tilsendte punkter. Iværksætterne fortalte at dette gav dem et bedre udgangspunkt for hvordan de kunne inkorporere deres produkter. Vi kunne under præsentationen fortælle, at alle de tilstedeværende iværksættere havde fået en plads i DCL til RF 2022. Dette var en vigtig information for translationen af iværksætterne i netværket, og gav projektgruppen autoritet ved rollen som repræsentant for DCL.

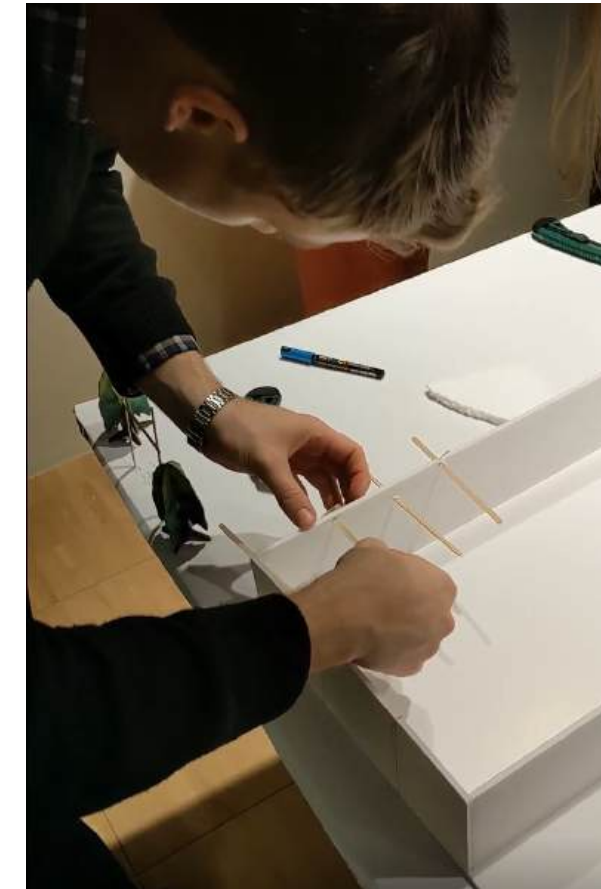
Efter vores præsentation fik hver af iværksætterne nu muligheden for at introducere dem selv, deres produkter og cirkulære løsninger. Her fik vi igen bekræftet, at flere



Figur 37: Projektgruppen introducerer dem selv, Danisbo, Det Cirkulære Laboratorie og forventninger for Design:Lab



Figur 39: I midten ser vi Lasse Korsholm fra SAML der simulerer solens gang over DCL



Figur 38: Lasse fra SAML manipulerer med skalamodellen

indikation af, at etableringen af DCL allerede havde skabt en kontakt og netværk imellem iværksættere.

Da iværksætterne havde introduceret dem selv, påbegyndte vi den kreative del af design laboratoriet. De blev alle introduceret til skalamodelen og de tilhørende materialer, og gik herefter stille og roligt i gang med at producere små skalamodeller af deres konstruktioner.

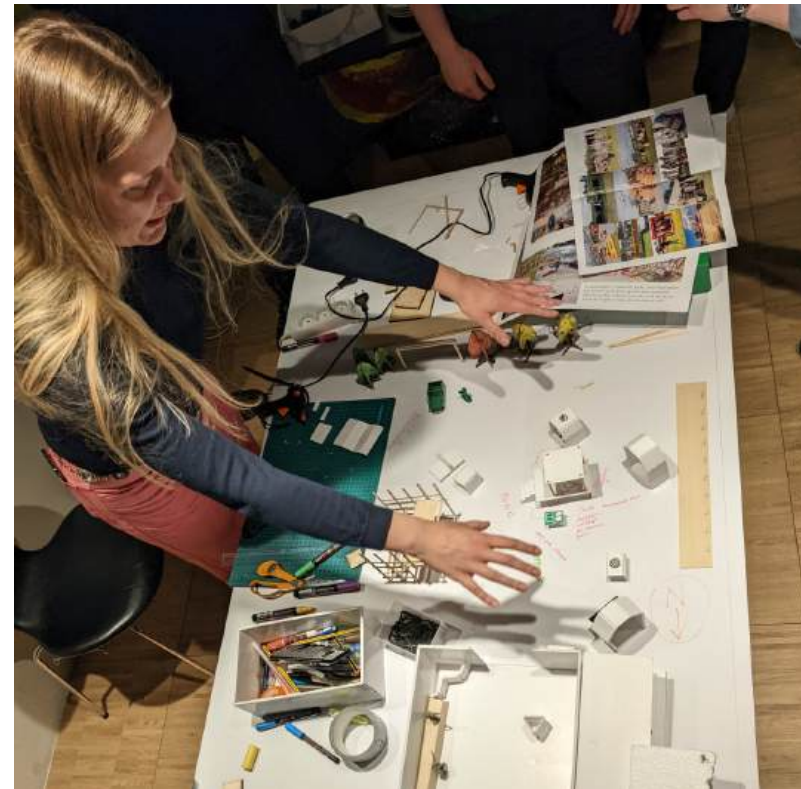
Plastic Project, som ville lave en pavillon af deres genbrugte plastikplader, fandt hurtigt noget skumpap og lavede en model. Både SAML og Mellow sad og regnede på mulighederne for at inkorporere deres produkter inden de gik i gang med at lave skalamodeller. FLID fandt hurtigt ud af at deres tiltænkte produkt ikke ville fungere som en cirkulær løsning, inde for DCL's rammer. Efterfulgt af en lang diskussion om deres muligheder i DCL, konkluderede de at de ville overveje deres deltagelse i projektet. I starten virkede iværksætterne en smule berøringsangst over for skalamodellen. Efter 20 minutter tog Lasse fra SAML mod til sig og prikkede hul i siden på laden, for at undersøge mulighederne for at inkorporere deres konstruktioner (se figur 38).

Herefter gik det stærkt. Flere af de andre iværksættere stødte til, og placerede deres konstruktioner på modellen. Der blev skåret hul til døre, og limet ting, tegnet og skrevet. I dette øjeblik skete der en translation mellem iværksætterne og objektet. Objektet havde fysisk ændret form og iværksætterne havde ændret holdning til skalamodellen og taget den til sig. Skalamodellen fungerede nu som et intermediært objekt, iværksætterne blev repræsenteret i objektet, ved hjælp af deres egne modeller. Modellen blev også en mediator for samtalen mellem iværksætterne, som sammen fandt på fælles designløsninger, og den medierede når der blev forhandlet mellem os og iværksætterne og iværksætterne imellem om placering, størrelse og muligheder m.m. Disse forhandlinger blev journalført både via notesblok, men i endnu større grad ved, at vi og iværksættere skrev og tegnede på skalamodellen. Bekymringer og formål blev skrevet ned, og placeringer og afgrænsninger blev tegnet, rykket og diskuteret (se figur 40).

Resultat

Ved iscenesættelsen af det intermediære objekt, skalamodellen, fik iværksætterne translateret deres konstruktioner, tanker og ideer ind i designprocessen for DCL. På den måde blev SAML, Mellow Designs og Plastic Project, en essentiel del af udviklingsarenaen, mens FLID blev uden for, da det vidste sig, at det de kunne bidrage med, ikke passede ind i projektets rammer

Ved iscenesættelsen af det intermediære objekt, skalamodellen, fik iværksætterne translateret deres konstruktioner, tanker og ideer ind i designprocessen for DCL. På den måde blev SAML, Mellow Designs og Plastic Project, en essentiel



Figur 40: Iværksætter tegner på underlag for skalamodel og forklarer med fagter



Figur 41: Skalamodel efter afslutning på Design:Lab 1

del af udviklingsarenaen, mens FLID blev uden for, da det vidste sig, at det de kunne bidrage med, ikke passede ind i projektets rammer.

Design:Lab'et gjorde os også opmærksomme på, at vi og iværksætterne stod med mange ubesvarede spørgsmål. Dette gjaldt konkrete forventninger til samarbejdet med Roskilde Festival, bl.a. ift. til økonomi og ejerfordelingen, og områdefordelingen mellem os og RoFH. Som følge af Design:Lab'ets samskabende tilgang, opstod der løbende spørgsmål vi på trods af forberedelse, havde svært ved at svare på. Spørgsmålene var overvejende af administrativ karakter og henvendte sig derfor primært til Kristines ressortområde. Vi forsøgte efter bedste evne at påtage os rollen som stedfortrædere for Kristine, men kom oftest til kort. Det samme gjorde sig gældende med spørgsmål til Nikolaj, selvom vi inden mødet følte, at vi var godt forberedte oven på vores møder med RoFH.

Denne erkendelse gjorde det klart for projektgruppen, at vi til fremtidige interventioner skulle sikre os at Kristine kunne deltage, således at iværksætterne administrative spørgsmål kunne besvares med det samme.



Figur 42 - Iværksætternes konstruktioner begynder at tage plads i DCL

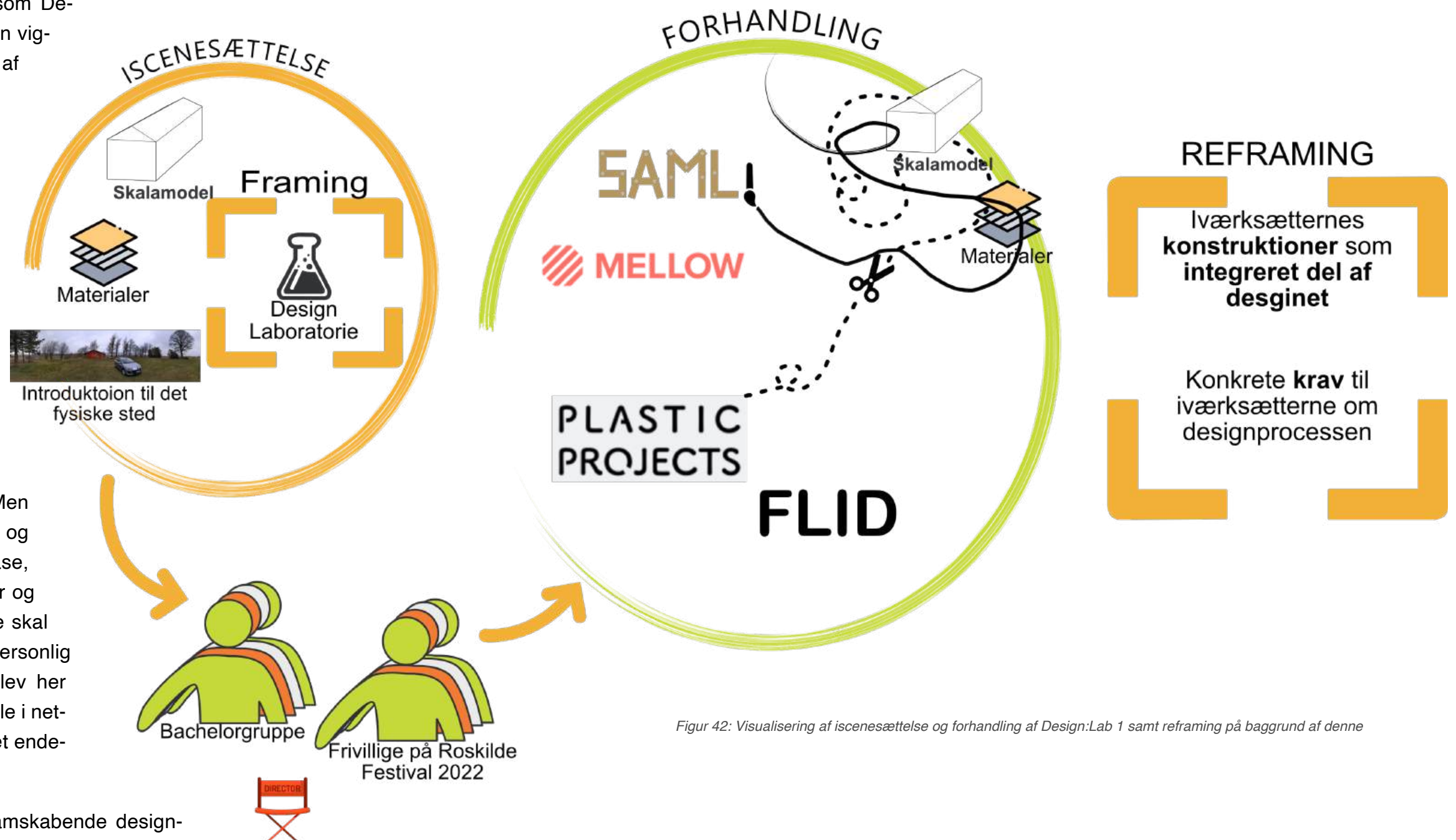
Reframing

Som resultat af design laboratoriet, og iværksætternes interaktion med skala-modellen, har vi som beskrevet og visualiseret inddraget iværksætterne, deres produkter og kompetencer i designprocessen.

Isenesættelsen, og dens framing som Design:Lab, har været succesfuld, og en vigtig faktor i translationsprocessen af iværksætterne, som nu for alvor er blevet indrullet i den samarbejdende designproces. På baggrund af iscenesættelsen fik vi etableret iværksætternes rolle som medskabere af det endelige design af DCL.

En anden vigtig erkendelse, på baggrund af iscenesættelsen var en kommentar som Lasse fra SAML pointerede. "Det har været megafedt at kunne lege med jeres model, og sjovt at vi har haft helt frie rammer. Men det er jeres arbejde nu at strukturere og præcisere den fremtidige designfase, hvor vi skal sætte nogle flere grænser og krav til hvordan vi som iværksættere skal indgå i DCL". (Lasse Korsholm, personlig kommunikation, 4 april, 2022) Vi blev her mindet om, at vi stadig har en stor rolle i netværket og arenaen for designet af det endelige produkt.

Vores intention om at holde den samskabende designproces så åben som muligt, blev positivt imødekommet. Vi blev dog gjort opmærksomme på, at vi med det fulde ansvar for området, skulle stille konkrete krav til iværksætterne i det videre designarbejde.

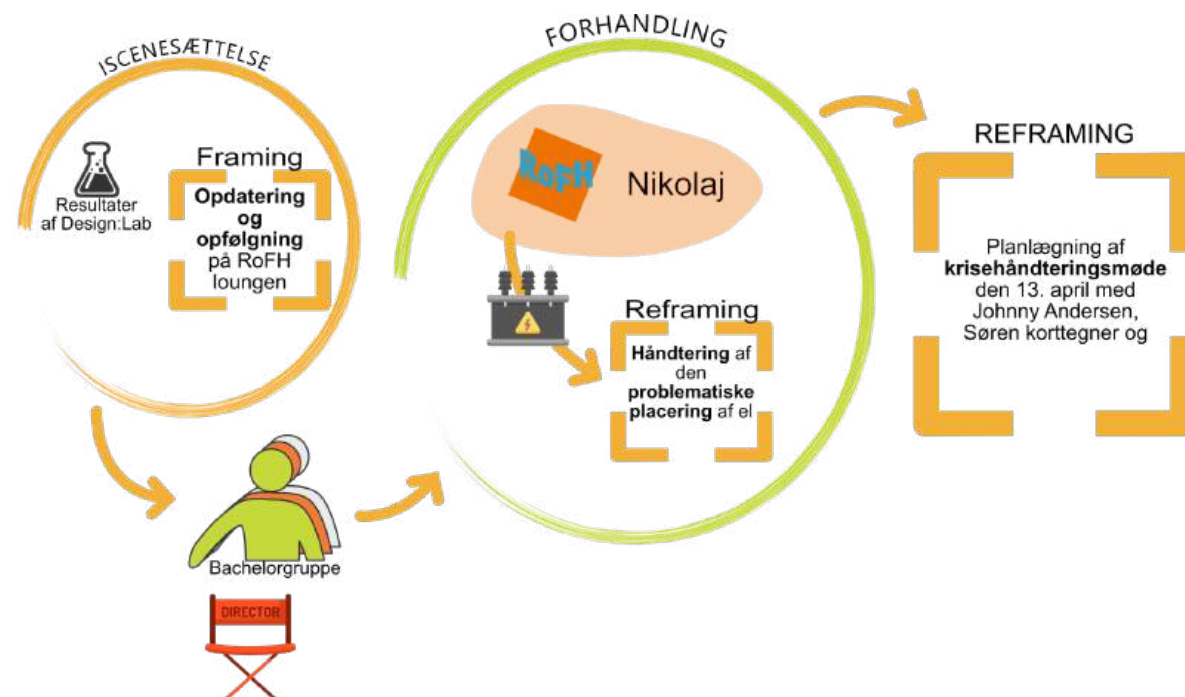


Figur 42: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af Design:Lab 1 samt reframing på baggrund af denne

5.2.9 Møde med Nikolaj Hansen fra RoFH (06-04-2022)

For at opdatere Nikolaj på resultaterne fra Design:Lab'et, og få en opdatering fra deres side om hvad der var sket siden vores sidste møde, planlagde vi et møde med Nikolaj umiddelbart efter Design:Lab'et. Mødet blev iscenesat på RoFH i forbindelse med vores ugentlige arbejdsdag i Roskilde.

Vi forestillede os på forhånd, at mødet ville blive kort og uddramatisk, men det viste sig, at der siden vi sidst havde talt sammen, var opstået kaos omkring den aftalte placering af loungen. Uden om vores viden havde der været panik blandt de ledende kræfter for loungeområdet hos RoFH. Nikolaj havde fået fortalt, at nogen i Roskilde organisationen, havde reserveret hele ladens venstre side til el, og det derfor ikke var muligt at placere loungen der. Dette kom som en stor overraskelse for os, og vi måtte hurtigt slukke ildebranden, så godt vi kunne. Vi fik kontaktet Kristine, og fik hende til at komme hen til højskolen hurtigst muligt. Igen viste det betydningen af at være fysisk til stede i organisationen – Informations flowet er hurtigere og større. En løsning på problematikken blev dog ikke fundet, men alle var nu opmærksomme på problemet, og vi blev sat i kontakt med de rigtige personer, der kunne hjælpe os med at finde en løsning. På baggrund af dette fik vi opsat et krisemøde den 13. april om problematikken. Til mødet inviterede vi Johnny Andersen, som er hovedansvarlig for el i området.



Figur 44: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af møde med Nikolaj Hansen samt reframing på baggrund af denne

Selvom krisehåndtering endte med at blive hovedemnet for mødet, var det dog ikke det eneste vigtige vi fik snakket om. På mødet fik vi også tegnet det endelige område op for loungen, som det vil ende med at fylde, hvis el ikke ville optage en del af området. Samtidig fik vi snakket om et muligt samarbejde med SAML og RoFH, om bruge deres lægter til at udbygge halvtaket. Denne idé kom fra SAMLs ønske om at teste hvordan deres løsning vil fungere, i sammenkobling med eksisterende byggeri. Et sidste vigtigt punkt fra mødet var, at vi fik sat ansvarsfordelingen for konstruktionerne. RoFH vil udover loungen, udvikle en sofakonstruktion, som vi garanterer plads til tre af inden i laden, dog ikke nødvendigvis hele ugen. RoFH vil stå for opbygning af disse, ligesom med loungen, og de vil stå for både montering og afmontering.

5.2.10 Første møde med Johnny ift. El og strøm på Danisbo (13-04-2022)

Projektgruppen skulle som tidligere nævnt sørge for at der blev trukket det nødvendige strøm til området, således at iværksætterne kan få el til deres interventioner, RoFH kan få el i deres campingvognsbar, samt strøm til lys og andet i området. Dette skulle kordineres med de ansvarshavende elektrikere, og indtegnes på det officielle kort, da ledninger som udgangspunkt ikke må ligge frit, og derfor skal graves ned.

Noterne fra denne workshop
kan findes i (Bilag A.15)

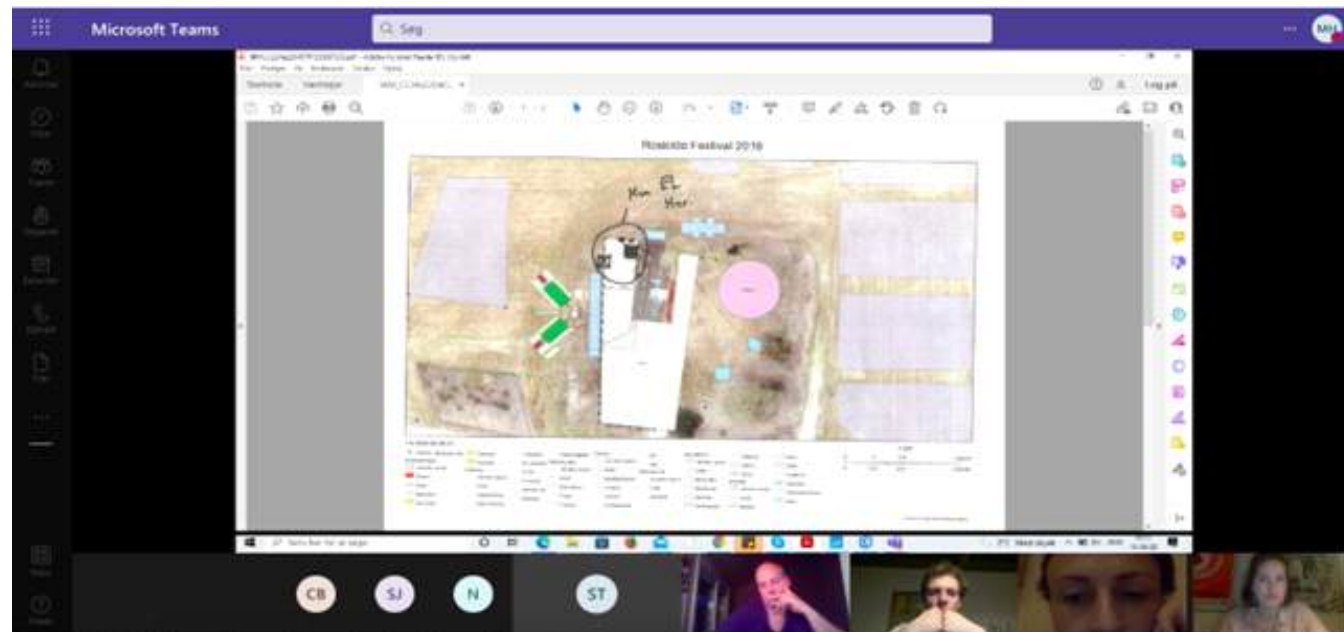
Som beskrevet i det ovenstående afsnit blev projektgruppen gjort opmærksom på, at en del af det område som RoFH har fået tildelt til deres lounge-område, skal indtages til elinstallationer. Danisbo har i mange år fungeret som et gennemløbsområde for strømføringen videre ned på campingområdet, og der står derfor en 10-fods container som ikke kan rykkes på (se figur 46) Denne information var ikke blevet videreformidlet, fordi de ansvarlige i el-teamet ikke havde markeret det på det officielle kort, og det var derfor ikke noget projektgruppen havde haft med i overvejelserne, da området i sin tid blev inddelt.

Mødet drejede sig derfor først og fremmest om at finde ud af hvor meget plads disse installationer ville kræve, samt hvilke andre foranstaltninger projektgruppen skulle have med i overvejelserne i sit videre arbejde med designet af området.

Mødet blev iscenesat online, da det blev afholdt i påskeferien, og flere af de deltagende parter derfor var ude at rejse. Til mødet deltog foruden projektgruppen, Kri-

stine, Johnny Andersen (Ansvarlig for El på RF), Nikolaj Hansen (RoFH-underviser, og ansvarlig for loungeområdet) og Søren Jacobsen (RF-korttegner).

Projektgruppen startede mødet med at introducere sig selv og give en kort forklaring af de konstruktioner som allerede var påtegnet det officielle kort på festivalen. Ordet blev derefter givet videre til Johnny, som kunne forklare om hvad der var vigtigt at få på plads i løbet af forhandlingerne, og hvilke udfordringer der var opstået på grund af manglende information omkring elinstallationerne



Figur 45: Screenshot fra online møde omkring placering af elinstallationer på Danisbo

På figur 45 ses hvordan elinstallationerne (påtegnet med sort i cirklen på kortet), kommer til at fylde en væsentlig del af det område som var tildelt RoFH. Forhandlingerne gik derfor på at finde et kompromis således at el-teamet ville have den fornødne plads til at opsætte strøm til festivalen, uden at det ville ødelægge tankerne som RoFH havde gjort sig for deres lounge-område.

Søren (Korttegner), delte sin skærm til teams-mødet og startede med at forklare hvad de forskellige afmærkninger på kortet, som ikke var påtegnet af de deltagende parter, repræsenterede. Kortet som projektgruppen allerede delvist havde udfyldt, fungerede under mødet som et intermediert objekt, hvor de deltagende aktører kunne pege og forklare, alt imens der blev dannet en konsensus om hvordan strømmen til området skulle placeres. Imens disse forhandlinger foregik, på tegnede Søren konstruktionerne på kortet, og aktørerne kunne derfor se kortet forandre sig i takt med forhandlingernes fremskreden.

Da aktørerne til mødet var nået til enighed, besluttede vi at arrangere et nyt møde, hvor vi alle kunne tage ud til Danisbo. Her kunne vi skabe et overblik over hvordan ændringerne i området kommer til at fungere med de konstruktioner som RoFH har bygget, og som skal have plads i lounge-området.

5.2.11 Møde omkring infrastruktur på Danisbo (21-04-2022)

Mødet blev afholdt d. 21/4 og startede på RFs hovedkontor på havstensvej. Her opsummerede projektgruppen hvad der var blevet aftalt til sidste møde, da der foruden Johnny Andersen og Nikolaj Hansen var to deltagere til mødet som ikke havde været med i det forgangene. Henrik Hall, der arbejder som el-montør og har det store overblik over installationerne på festivalen og Jonas Krohn Brendstrup der arbejder som projektleder for "Team logistikplan" og skulle hjælpe med at sikre alt som skulle bestilles til området var noteret og sendt videre til de rigtige kanaler.

Noterne fra denne workshop kan findes i (Bilag A.16)

Efter gennemgangen gik forhandlingerne til mødet på at få fastlagt præcist hvad der skulle bruges af strøm til området. Projektgruppen havde forinden mødet taget kontakt til alle de deltagende iværksættere og bedt dem lave en fyldestgørende liste over hvad der skulle bruges til de forskellige interventioner, som ville kræve strøm. Dette samlede projektgruppen på en liste som vi i fællesskab med Johnny, Henrik og Jonas gennemgik, og fik noteret alle installationer samt genstande som skulle bestilles igennem RFs bestillingssystem.

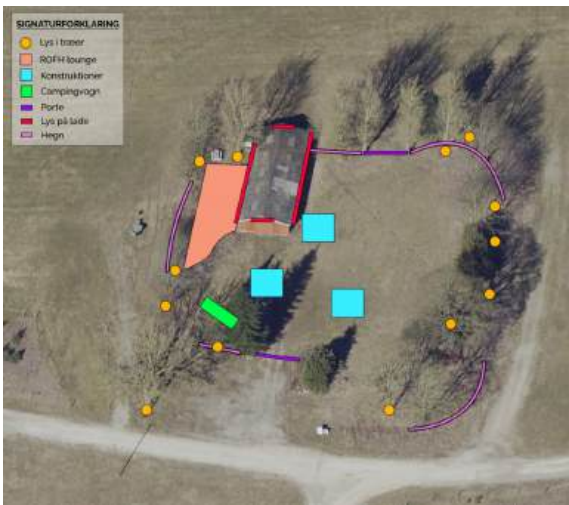
Efter mødet tog alle deltagerne fra mødet ud til Danisbo, og forhandlingerne forløb her omkring området, der skulle dedikeres til el i lounge-området. Projektgruppen påtog sig her rollen som mediatorer og sørgede ved at stille uddybende spørgsmål til de el-ansvarlige for at vi fik indrettet lounge-området, så Nikolaj fra RoFH synes de havde plads nok. Som et kompromis, gik projektgruppen med til at opgive et stykke af "vores" område ude for



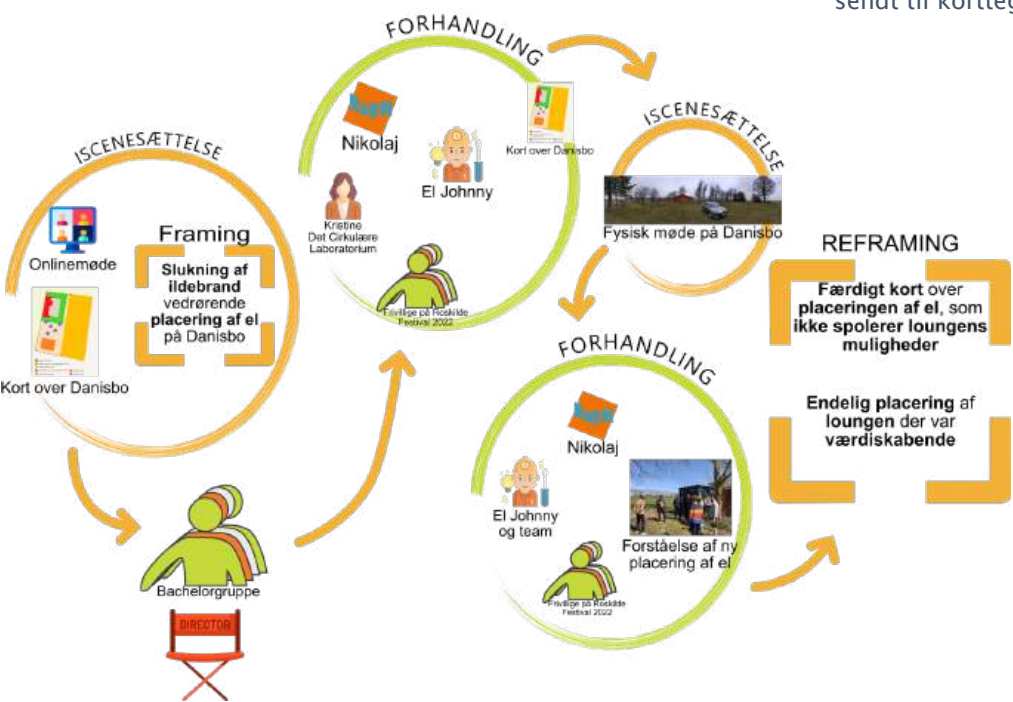
Figur 46: Forhandlinger omkring placering af el, møde afholdt på Danisbo

laden, så overgangen mellem DCL og lounge-området vil være mere flydende og føles mere integreret i designet. Til sidst berørte vi nogle bekymringer som var opstået under første møde mht. en vej som skulle placeres tæt op ad området. En vej som skulle kunne bruges af RFs "sanitets-team" til at køre en lastbil gennem, i tilfælde af at toiletterne vest for DCL skulle stoppe. Dette viste sig dog ikke at være et problem, da der allerede var etableret en grussti, som ikke ville få betydning for DCL eller det tilstødende lounge-område.

Iscenesættelsen af mødet ved Danisbo viste sig at være afgørende for forhandlingerne omkring loungeområdet og elinstallationerne. Ved at have de afsluttende forhandlinger fysisk på området, gjorde det dialogen meget konkret og det var derfor muligt for projektgruppen at afslutte mødet med en klar plan for videre arbejde, samt et færdiglavet kort som kunne videreleveres til Søren (Korttegner)



Figur 47: Udkast til endelige kort, som blev sendt til korttegner fra RF



Figur 48: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af el og placering af lounge samt reframing på baggrund af denne

5.2.12 Møde med Lyng fra RFO (26-04-2022)

For at DCL kan blive en realitet til Roskilde Festival 2022, kræver det, at nogle praktiske opgaver klares. Det drejer sig blandt andet om vedligeholdelse og klargøring af laden og det omkringliggende område, hvor iværksætterne skal placere deres konstruktioner. Vi valgte derfor at holde et møde med Christian Lyng, som er RF's altmuligmand. Christian Lyng er den man går til i organisationen, hvis man skal have ordnet noget praktisk. I forbindelse med brugen af Danisbo til DCL, var der nogle forskellige elementer der skulle ordnes.

om vist på billedet, er der placeret et halvtag på siden af laden. Halvtaget skal være en essentiel del af RoFH's lounge, og skal derfor repareres. Der er også placeret en pæl, der er blevet brugt til fortøjning af heste, som ska l fjernes. Dertil var der også en masse huller i taget, som skal lappes inden festivalen. Alle disse opgaver er noget som vi til mødet med Christian Lyng fik forklaret, hvilket han påtog sig med det samme.



Figur 49: Billede af det faldefærdige halvtag

Vi fik til samme møde fortalt om RoFH's bekymring om de vilde blomster som var blevet sået på området, og som skal være en del af området. Her ville Christian Lyng sørge for, at personalet der slår græsset på Danisbo, ikke ville slå de vilde blomster op til festivalen. Christian Lyng fik også sat os i kontakt med Graffiti Lars, som han under mødet ringede op og forhørte om hans team havde lyst til at male laden. Det var han åben overfor, og vi har senere aftalt med Graffiti Lars, at han maler den ene langside af laden i en grøn farve med bæredygtige budskaber.

Christian Lyng blev på baggrund af mødet en aktør i udformningen og klargøringen af DCL, og placeret på udviklingsarenaen.

5.2.13 Møde med Mellow Designs (01-05-2022)

Dette møde adskilte sig vores andre iværksætter møder, da dette ikke var opsat af os, men af Mellow Designs. Bevæggrunden for mødet var, at vi inden Design:Lab 1 ikke var lykkedes at få kontakt til og opsat et møde Mellow, og derfor stod de med en del ubesvarede spørgsmål. Mødet var opsat af dem som en forhandling, hvor de gerne ville gennemgå følgende punkter.

- Konstruktioner: forventninger og formål
- Konstruktioner: sikkerhed og montage
- Konstruktioner: budget og finansiering
- Samarbejde med UpDrop
- Muligheder for markedsføring
- Billetter til RF2022

Som forberedelse til mødet, havde de opsat et PowerPoint med agenda, uddybende forklaringer og billeder og spørgsmål de manglede svar på. Mødet foregik i CBS's kontorlokaler, og eneste deltager fra projektgruppen var Christoffer.

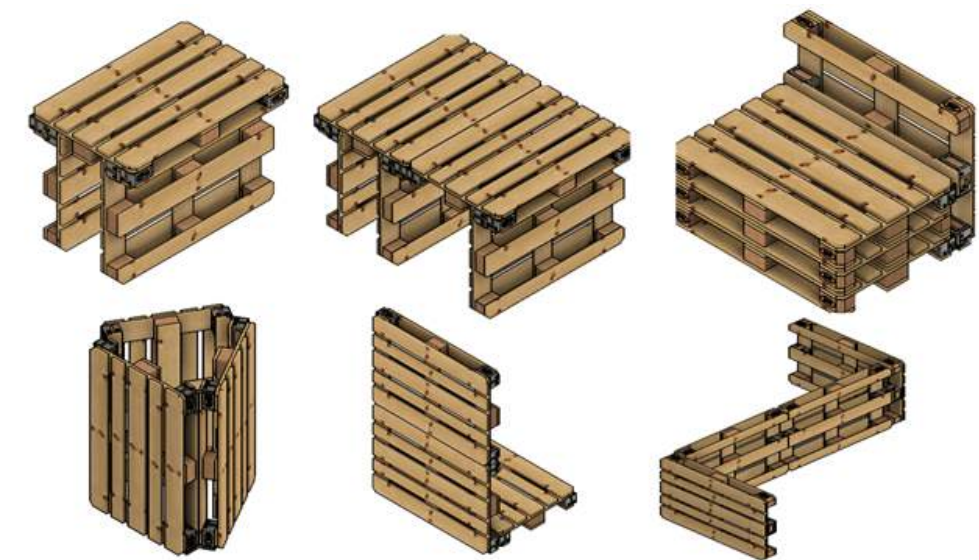
Sikkerheden omkring konstruktionerne var noget vi allerede havde tænkt på, men Mellow gjorde os opmærksomme på, at fordi deres konstruktioner er designet til at kunne blive samlet hurtigt uden brug af værktøj, gør det samme sig gældende for adskillelse. Dette var noget vi ikke havde overvejet, og derfor kontaktede vi efterfølgende de andre konstruktionsiværksættere, for at sikre os, at hvis deres konstruktioner havde samme problematik, så ville de have en løsning. På mødet fik vi også præsenteret deres designforslag til et reolsystem til Updropp. Dette samarbejde var noget vi havde foreslået Sara, skaberen af Updropp, men havde aldrig hørt tilbage om det var blevet til noget. Dette møde var også første gang, hvor vi fik reelle prislistes på deres produkt. Dette gav os nogle klarere rammer for projektet, og en god idé om, at det højest sandsynlig var realistisk at bygge en stor del af ladens inventar med deres Mellow Joints. Det endelige budget havde vi stadig ikke fået fra Kristine, og samtidig manglede Mellow og resten af konstruktionsiværksætterne svar på deres spørgsmål. Mødet blev endnu en påmindelse om dette. Vi rykkede hende derfor endnu engang for svar, og prøvede derved at få hende til at forstå, at selvom vi havde fået størstedelen af ansvaret for opbygningen, er hun en nøgleaktør som projektet står og falder med.



Figur 50: Udklip fra slideshow af Mellow til møde med

Powerpoint-showet fungerede som et velfungerende grænseobjekt, der sørgede for, at alle mødedeltagere forstod hvad der blev diskuteret. Objektet blev efterfølgende brugt til videreformidling af resultaterne fra forhandlingen til de andre i projektgruppen.

De væsentligste resultater og refleksioner fra forhandlingen var, at vi blev ekstra opmærksomme på sikkerhed, fik konkrete priser, og at en del af deres ubesvarede spørgsmål ikke lå inden for vores, men Kristines ansvarsområde.



Figur 51: Rendering af forskellige Mellows konstruktioner til indretning af laden

5.2.14 Design:Lab 2 (11-05-2022)

Iscenesættelse

I det endelige stadie af designprocessen var projektgruppen nu nået til at inddrage alle de deltagende

Noterne fra dette Design:Lab kan findes i (Bilag A.18)

iværksætterne fra DCL i et samlet Design:Lab. Formålet med dette Design:Lab var at finde den endelige indretning af laden i DCL, således at samtlige iværksættere kunne se sig selv repræsenteret i designet og dets endelige udformning.

I forbindelse med tidligere forhandlinger (5.2.8) havde vi set, at det var altafgørende at Kristine, som leder af DCL, deltog i Design:Lab, for at svare på spørgsmål angående det administrative. Det er også Kristine der i sidste ende manifesterer iværksætternes deltagelse i DCL. Vi valgte derfor at konfererer med Kristine omkring mulige datoer for hendes deltagelse, inden vi vendte tilbage til iværksætterne med disse forslag. På den måde sikrede gruppen at Kristine ikke udeblev, som det desværre var tilfældet ved Design:Lab 1.

Forinden mødet havde projektgruppen udsendt en mail til samtlige iværksættere (Bilag F), hvor vi bad dem tage stilling til deres intention med deltagelsen i DCL, krav for tests, drømmescenarie for interventionen, minimumskrav, samt eventuelt ønske for samarbejde med andre teams. Dette gjorde vi for at sikre at dialogen til Design:Lab'et var så strømlinet som muligt, og samtidig sikre at iværksætterne havde gjort sig tanker om disse ting på forhånd. Dette var en erfaring vi havde gjort fra Design:Lab 1 og samtidig noget som fremtidsforsker Jacob Jaskov havde lagt vægt på under en gæsteforelæsning (Personlig kommunikation, 31. marts, 2022).

Disse mails blev bedt besvaret inden aftenen for design laboratoriet, således at projektgruppen kunne nå at danne sig et overblik over hvor der manglede den fornødne viden for at besvare de opfølgende spørgsmål som vores mail skabte.

Design laboratoriet var iscenesat i "Caféen" på Gyldenløvesgade-kollektivet hvor Marie bor, og vi var hermed sikre på at der var de fornødne rekvisitter for en vellykket samskabende designproces. Lokationen var også valgt på baggrund af dens centrale placering i København med let tilgang til offentlig transport, således at deltagerne ikke ville have problemer med at komme derhen.

Materiel forberedelse til designlab

Projektgruppen havde desuden udarbejdet en ny skalamodel, som på baggrund af feedback fra iværksætterne som deltog i Design:Lab 1, var lavet i et større skalaforhold, nemlig 1:20. Vi så ved første Design:Lab at det var svært for deltagerne at forestille sig størrelsen på de skalamodeller af konstruktioner som blev lavet. Vi havde derfor lavet en skalamodel af en person på 1,85 cm, således at iværksætterne i takt med at konstruktionerne kom på plads i laden, kunne "teste" hvorvidt der var fri passage og plads omkring deres stande. Dette stemte også overens med Peter Münthe Kaas (Personlig kommunikation, 31. marts, 2022) råd om at have mennesker i skala, for at simulere interaktionerne med skalamodelen og iværksætternes produkter.



Figur 52: Brikker til vurdering af faktiske størrelser på skalamodel

Projektgruppen havde af samme årsag lavet en række kvadrater som passede i størrelsesforholdet til laden, således at de havde en skalastørrelse på hhv. 1.4m² og 4m². (se figur 52). Dette gjorde vi igen, for at deltagerne lettest muligt kunne forestille sig hvor stort/småt et givent område på skalamodellen repræsenterede i virkeligheden.



Figur 53: Figurer og konstruktioner som projektgruppen havde produceret til Design:Lab 2

Med til Design:Lab 2 havde vi medbragt en række remedier til at bygge de konstruktioner som skulle fylde laden. Vi havde laser-skæret 100 rektangler som skulle illustrere en europalle i skalaforholdet tilsvarende laden, samt 30 "lægter" som agerede som skalamodel for de lægter SAML bruger i deres konstruktioner (Figur 53).

Vi medbragte derudover også de konstruktioner som var blevet skabt i løbet af Design:Lab 1, så iværksætterne kunne se hvilke konstruktioner som allerede var udtænkt.

Forhandlinger under Design:Lab 2

Vi startede aftenen med en kort præsentation af gruppens medlemmer, og en kort gennemgang af vores baggrund som designstuderende. Vi fortsatte herefter introduktionen af Danisbo og det omkringliggende areal, med billeder og kort af området. Efter en introduktion af de konstruktioner vi havde skabt sammen med konstruktionsiværksætterne til første design laboratorium, gav vi ordet videre til Kristine.

Kristine forklarede om Roskilde Festivals krav for iværksætternes deltagelse, hvad der var vigtigt for en vellykket deltagelse i DCL, samt de mulighederne deltagelsen i projektet ville skabe for iværksætterne. Herefter blev der åbnet for spørgsmål fra iværksætterne og mange meldte sig på banen med spørgsmål både omkring billetter, samarbejde med andre teams på festivalen og muligheder for at inddrage hjælp udefra. Her viste vigtigheden af at have Kristine med, da vi i førnævnte interviews havde haft svært ved at give nogle konkrete svar på de mere administrative spørgsmål, hvilket viste sig ofte at være dér, iværksætterne havde deres bekymringer.

Efter at oplægget fra Kristine var færdigt og alle iværksætternes spørgsmål var besvaret samlede projektgruppen nu iværksætterne omkring skalamodellen, som var placeret på et stort bord i midten af lokalet. Her fortalte vi at idéen var at iværksætterne nu skal klargøre overfor dem selv og os, hvad det ville kræve af indretningen, for at de kunne udføre de interventioner de havde tiltænkt. Vi bad dem tage stilling til følgende:

- Hvad de har brug for af møbler
- Hvad de har brug for af plads
- Hvad der er brug for af specielle "ting" (Strøm, køleskabe, gennemgang eller aflukket, plads til ophæng af plakater/tøj etc.)



Figur 54: Projektgruppen holder oplæg og introducerer Design:Lab 2



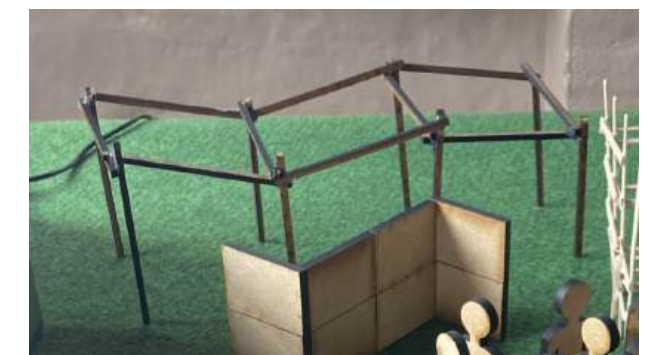
Figur 55: Christoffer forklarer om de medbragte konstruktioner og tankerne bag skalamodellen

Dialogen var i starten sparsom og meget intern iværksætterne imellem, men projektgruppen fik åbnet snakken op, ved at henvende sig til de forskellige iværksættere, og forhandlingerne omkring skalamodellen og indretning begyndte så småt.



Figur 56: Skalamodellen udfyldes i takt med forhandlingerne skrider frem til Design:Lab 2

Forhandlinger skabte herfra hurtigt samarbejde mellem iværksætterne som havde koncepter der mindede om hinanden. For eks. gik Secondly, Vaer og Ourshift, som alle arbejder med genbrugstøj, sammen omkring det stativ SAML havde skabt til Design:Lab 1 (se figur 57).

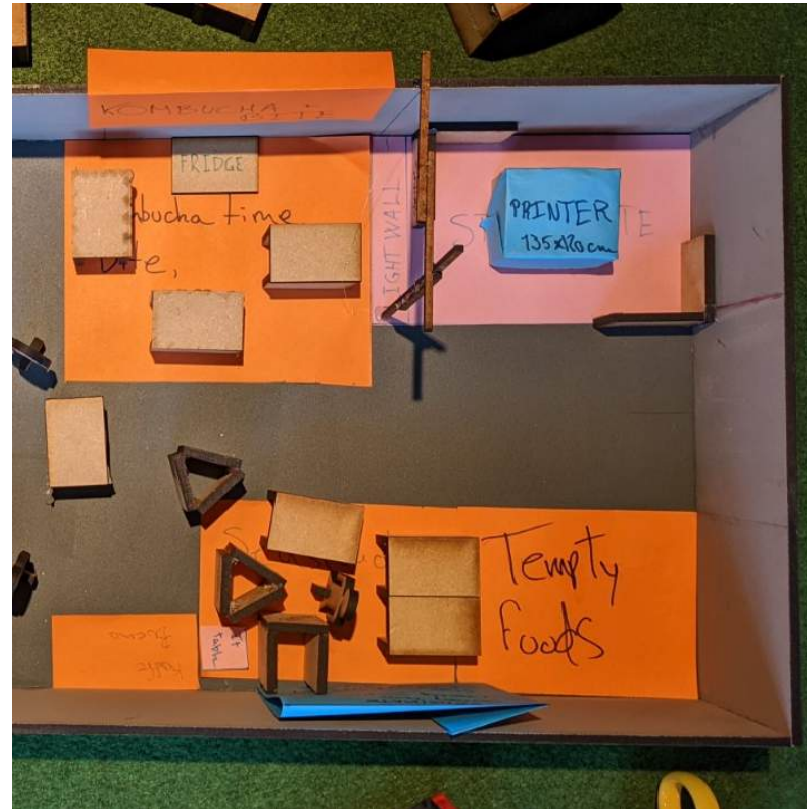


Figur 57: Billede af SAML stativ, brugt som tøjstativ i laden

De tre iværksættergrupper forklarede også, at Bærtex, som producerer lamper af genbrugt tekstil, også ønskede at være en del af området. Dem der beskæftiger sig med tekstil genanvendelse, havde nemlig på baggrund af workshop 0, skabt et samarbejde. Her fik vi sammen med iværksætterne skabt en tekstilafdeling i laden. De tre iværksættere gav udtryk for, at dette var af stor værdi for dem, da de samtidig med at vise deres egne produkter, sammen kunne sprede budskabet om nødvendigheden i at genbruge tekstil.

Det var tydeligt at iværksætterne havde svært ved at træffe beslutninger om hvor i laden deres stande skulle være, og projektgruppen måtte derfor stille ledende spørgsmål som fik iværksætterne til at sætte ord på hvilke tanker de havde om placeringen. Der var blandt andet en frygt hos nogle af iværksætterne om at "tage for meget plads". Vi måtte derfor forklare, at man bare skulle begynde at placere konstruktioner i skalamodellen, hvorefter vi kunne finde ud af hvordan vi udnyttede kvadratmeterne bedst muligt. Det viste sig også under disse forhandlinger hvor vigtigt det var at vi havde inviteret konstruktionsiværksætterne endnu en gang, fordi de i fasen hvor laden skulle udfyldes, var gode til at uddybe tanker bag deres konstruktioner og hvilke begrænsninger der var for disse.

Mellow Designs, som havde solgt 130 joint til DCL, forholdt sig i baggrunden, da vi på forhånd havde bestilt jointsene til bestemte konstruktioner, og derfor lavet skalamodeller som passede med antallet af købte joints til Design:Lab'et. (se figur 53) Updropp og Mellow Design havde som tidligere beskrevet, lavet et samarbejde vedrørende en konstruktion til Updropp. Til Design:Lab'et opstod dog et problem vedrørende betalingen af konstruktionen, som Sara fra Updropp mente DCL skulle stå for. Dette var ikke en mulighed, og Sara blev derfor nødt til at finde en ny løsning. Heldigvis for Sara var SAML tilstede. SAML som til første Design:Lab havde lavet et stativ (se figur 57), var behjælpelige med nye konstruktioner til både Antonio fra Firm and the product og Sara fra Updropp, som skulle finde en løsning til sin byttestation udenfor laden.



Figur 58: Område i laden med iværksættere som beskæftiger sig med mad og drikkevarer

SAML var mødt op til Design:Lab'et med det formål at imødekomme de andre iværksætteres bekymringer, og gennem deres produkt løse problemerne og skabe en større værdi inde i laden. Dette var noget de havde givet udtryk for allerede ved første møde med projektgruppen, og det var derfor givende for både DCL og SAML. Design:Lab'et endte derfor også med, at SAML konstaterede at de til festivalen ville medbringe en masse lægter, som under opbygningen af DCL, ville kunne bruges til det der ville skabe mest værdi.

Tempty foods og Sensimate har på baggrund af deltagelse i DCL skabt et samarbejde og har planer om at stå ved siden af hinanden i laden. Det samme havde Kombucha time og BITE, som i samarbejde var begyndt at producere produkter af hinandens restaffald. Disse fire iværksættere placerede sig i den ene ende af laden, og vi fik her skabt et område for bæredygtige løsninger inde for mad og drikkevarer (se figur 58).

Kvadratmeterne i laden blev i løbet af en times forhandlinger, udfyldt således at alle de deltagende iværksættere havde fået en plads i laden som de var tilfredse med. Projektgruppen udklippede nu papirer i skalaforhold svarende til områderne i laden og lagde dem under de respektive iværksætteres konstruktioner med navne påskrevet.

Dette gav iværksætterne en bekræftelse i "endeligheden" af designet og efterhånden som flere og flere papirer kom på gulvet i skalamodellen, kunne de deltagende aktører se det endelige design udfolde sig, samt føle sig repræsenteret i løsningen.

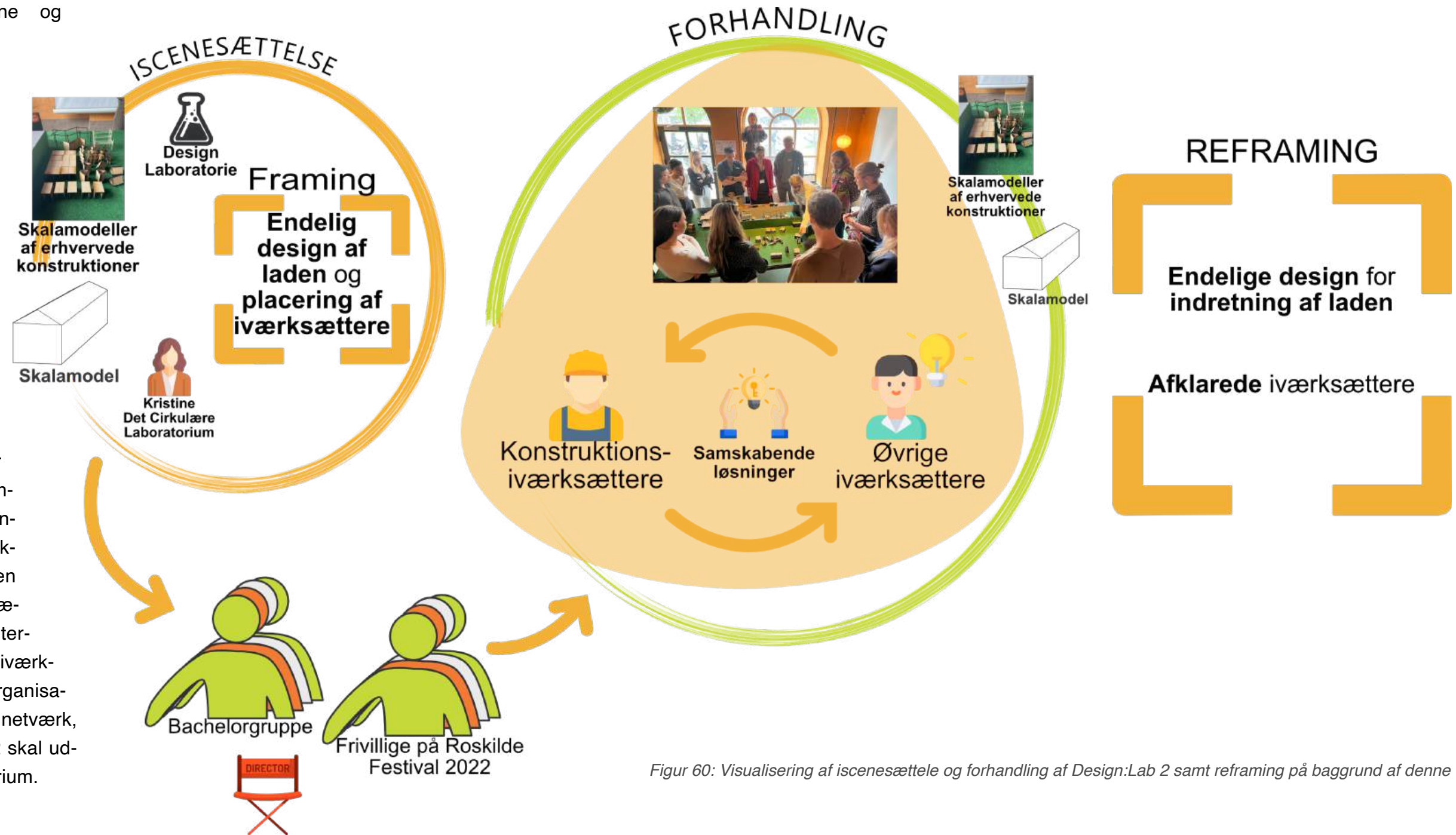


Figur 59: Skalamodellen færdigindrettet i samskabelse med iværksætterne

Resultater

Til Design:Lab 2 fungerede skalamodelen, og skalamodellerne for konstruktionsiværksætternes konstruktioner, som samskabende intermedieære objekter. De resterende iværksættere tog modellen og konstruktionerne til sig, og der skete en translation mellem dem og objektet, hvor de sammen fik placeret og præsenteret sig selv i modellen. Skalamodellen blev i kombination af konstruktionerne og iværksætternes præg omdannet til et design for 'Det Cirkulære Laboratorium'. Det iscenesatte rum, og framingen som Design:Lab, gjorde det muligt for iværksætterne, sammen at løse opståede problematikker, som i en samskabende proces skabte den ønskede værdi.

Udkommet af Design:Lab 2 er et resultat af vores bidrag som facilitatorer for en bæredygtig samskabende designproces, hvor vi gennem forhandlinger med iværksættere og RF-organisationen sammen har skabt Det Cirkulære Laboratorium. Gennem interesser og indrulling af iværksætterne og aktører fra RF-organisationen har vi mobiliseret et netværk, der til Roskilde Festival 2022 skal udgøre Det Cirkulære Laboratorium.



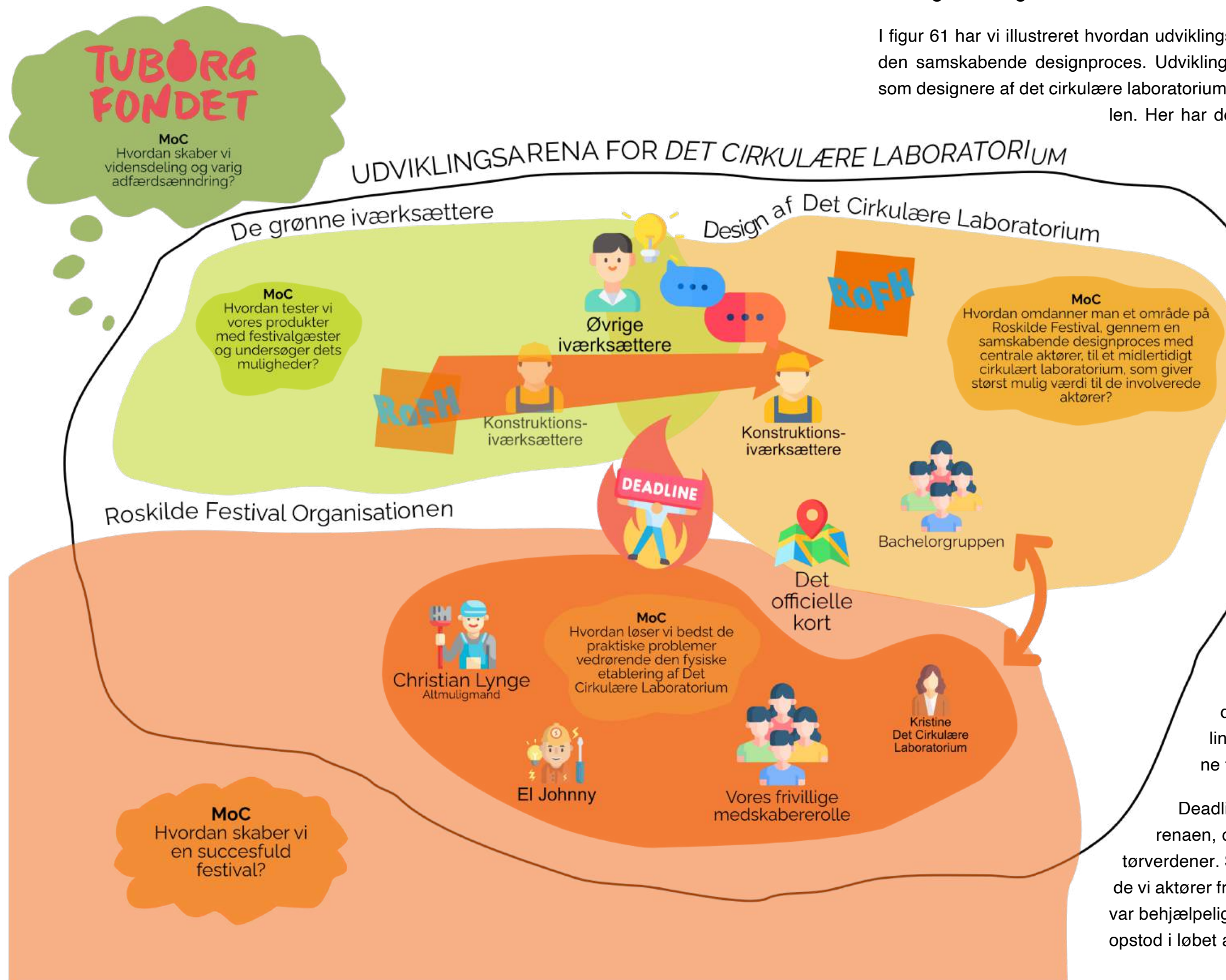
Figur 60: Visualisering af iscenesættelse og forhandling af Design:Lab 2 samt reframing på baggrund af denne

Endelig udviklingsarena

I figur 61 har vi illustreret hvordan udviklingsarenaen for DCL, som den ser ud efter den samskabende designproces. Udviklingsarenaen illustrerer vores todelte rolle, som designere af det cirkulære laboratorium og som frivillige medskaberer af festivalen. Her har det officielle festivalskort været det intermedieære objekt, der har cirkuleret mellem aktørerne i de tre aktørverdener.

I udviklingsarenaen er konstruktionsiværksætterne og RoFH blevet hevet ind i aktørverden Design af Det Cirkulære Laboratorium. Her har konstruktionsiværksætterne og RoFH i samarbejde med os designet laden og det omkringliggende område. De øvrige iværksættere har under forhandlingerne til Design:Lab 2 været en del af den samskabende designproces for indretningen af laden. Taleboblen mellem konstruktions- og de øvrige iværksættere, symboliserer dialogen der opstod mellem dem under forhandlingerne til Design:Lab 2, og hvordan denne førte til nye idéer og løsninger.

Deadlinen er placeret i midten af udviklingsarenaen, og har forårsaget problemer for alle tre aktørverdener. Som konsekvens af deadline indrullerede vi aktører fra Roskilde Festival Organisation, som var behjælpelige med at klare de praktiske opgaver der opstod i løbet af projektet.



Figur 61: Endelig udviklingsarena for Det Cirkulære Laboratorium i afslutningen af vores projektperiode

5.3 Mobilisering og fremtid

Igennem samarbejdet med Kristine Barenholdt Bruun og Roskilde Festival, har vi ved hjælp af en samskabende designproces skabt *Det Cirkulære Laboratorium*. Da vi startede samarbejdet i februar, var der ingen klar plan for hvordan laboratoriet skulle se ud, eller hvem der skulle være en del af det. Vi har gennem en omfattende translationsproces indrullet og mobiliseret et netværk for udviklingen, etableringen og udførelsen af *Det Cirkulære Laboratorium*.

Som følge af vores tildelte rolle som frivillige projektledere for DCL, er vi placeret centralt i netværket. Her har vi haft ansvaret for kommunikationen til de deltagende iværksættere, bestilling af alle materialer til opbygning af området, bestilling af el, hvervning af frivillige til at hjælpe os med opbygningen i "byggeugen" op til festivalen, samt koordinering mellem de andre aktører som har fået tildelt et område i Danisbo. Som tidligere beskrevet har vi qua denne rolle, haft nemmere ved at navigere i udviklingsarenaen for DCL. Vi har derfor som bæredygtige designstuderende haft mulighed for at leve op til ansvaret for faciliteringen af den samskabende designproces. Projektet har ikke været muligt uden samarbejdet med Kristine, som er ansvarlig for de administrative opgaver for den fysiske etablering af DCL og også er sidste instans ved økonomiske beslutninger.

For at DCL kan blive en realitet, kræver det at en lang række iværksættere og andre relevante aktører fra RFO indrulles og mobiliseres i udviklingen af området. Vi har gennem den samskabende designproces mobiliseret tre iværksætteri-er som beskæftiger sig med cirkulære konstruktioner. Her har SAML ansvaret for en udendørs konstruktion, der skal fremvise deres produkt og en stativkonstruktion til ladens andre iværksættere. Derudover medbringer SAML lægter der ikke er øremærket til specifikke konstruktioner, og som de under opbygningen af DCL, ugen inden festivalen, efter behov kan omdanne til konstruktioner. Mellow Designs står med ansvaret for at levere 130 joints, som kan bruges til at samle overskydende europaller til cirkulære konstruktioner. De har også ansvaret for at disse konstruktioner bliver bygget og placeret i DCL. Plastic Projects har ansvaret for at lave en pavillon af genbrugt plastik, som skal placeret i midten af det udendørs område. Her vil pavillonen agere som blikfang for festivaldeltagerne, og starte en samtale omkring mulighederne for genbrug af plastik.

Vi har derudover mobiliseret Nikolaj Hansen fra RoFH, som sammen med sine elever har designet den udendørs lounge. Foruden ansvaret for designet og opbygningen af loungen har RoFH også ansvaret for en udendørs bar, placeret i en camping-

vogn. Samtidig har Freja fra RoFH forsøgt at gøre Roskilde Festival mere vild, og de har fået lov til at beplantet området ved Danisbo med vilde blomster.

Udover konstruktionsiværksætterne og RoFH, har vi også indrullet og mobiliseret øvrige iværksættere. Her er der tale om 14 iværksættere med fokus på cirkulære løsninger. Til Design:Lab 2 har disse iværksættere i samarbejde med konstruktionsiværksætterne, projektgruppen og Kristine designet laden og dets indretning. Her vil de under festivalen fremvise deres produkter og afholde workshops med festivaldeltagere.

Derudover har vi, for at klargøre og istandsætte laden og Danisbo, mobiliseret altmuligmanden Christian Lynge som er tilknyttet RFO. Han står med ansvaret for at klare de praktiske opgaver, såsom at reparere halvtaget ved loungeområdet og lappe hullerne i ladens tag.

Vi har som følge af den samskabende designproces været med til at mobilisere et peer-to-peer netværk af grønne iværksættere. Her har iværksættere sammen skabt løsninger, enten for skabelse af værdi for de enkelte iværksættere, eller som nye løsninger på tværs af iværksætternes produkter.

For at videregive projektets erfaringer og erkendelser, vil vi lave en blog til DCL og Kristine, i håb om at bloggen vil fungere som et vejledende redskab, til udformningen af DCL de kommende år. Bloggen vil tage udgangspunkt i projektet og dets fremgangsmåde, og vil forklare og visualisere hvordan man gennem en samskabende designproces etablerer og udvikler et midlertidigt område på Roskilde Festival. Vi vil beskrive de værktøjer vi har benyttet os af, og komme med uddybende forklaringer, så ikke design-studerende kan genskabe arbejdet. I bloggen vil vi også evaluere DCL's succes under dette års festival. Her vil vi lægge vægt på hvordan festivalgæsterne interagerer med området, konstruktionerne og ladens tilhørende iværksættere. De kommende år skal DCL have fokus på hvordan man kan skabe de bedste forudsætninger for, at festivaldeltagere får skabt en varig bæredygtig adfærd.

6 REFLEKSION

6.1 Den dobbelte ansvarsrolle

Vi har de sidste 4 måneder været igennem en proces der har været væsentligt anderledes fra de projekter vi ellers har beskæftiget os med i løbet af denne bacheloruddannelse. Grundet projektets natur, hvor vi både har haft et ansvar som frivillige projektledere for DCL og et ansvar som bachelorstuderende, har arbejdet til tider været noget kaotisk. Dette har medført, at vi både har haft opgaver som bachelorstuderende, samtidig med de mere praktiske opgaver som frivillige projektledere. Ansvaret var i første omgang tiltænkt en gruppe af projektledere fra de forskellige teams på festivalen. Vi blev i fællesskab med Kristine enige om, at det gav bedre mening at projektgruppen påtog sig dette ansvar. Med dette ansvar fulgte også al kommunikation med de mange iværksætterteams. Dette har siden hen vist sig at være én af de større opgaver i projektet.

Det har krævet et omfattende arbejde fra projektgruppen at holde overblikket over hvilke iværksættere som havde sendt mails, og hele tiden sørge for at ét af gruppe-medlemmerne fik svaret på de utallige mails som kom vores vej. Der har været deadlines vi ikke var blevet oplyst om, informationer som ikke var blevet videreformidlet, og en stor gruppe af aktører vi pludselig fik ansvaret for. Alt dette har bidraget til at arbejdsprocessen har været præget af en ad hoc tilgang, der har gjort at vi til tider har måtte tilsidesætte arbejde vi fandt vigtigt, fordi der var mere presserende deadlines som skulle overholdes. Dette har dog været et tveægget sværd, fordi vores store rolle som frivillig, samtidig har givet os mulighed for at træffe beslutninger for designprocessen, vi ikke ville have haft med en mindre rolle som frivillig. Her har frameworket Staging Negotiation Spaces har været en stor hjælp til at imødekomme de problematikker der løbende er opstået. Vi har hermed også haft mulighed for at se på de mere praktiske opgaver med akademiske og designorienterede briller.

På trods af vores store frivillige ansvar, har der været komplikationer vedrørende de administrative valg og de endelige beslutninger, da disse stadig har været Kristines ansvar. Her har vi som frivillige projektledere påtaget os endnu et ansvar i at kommunikere mellem Kristine og iværksætterne. Dette havde været nemmere hvis vi tidligere i forløbet fik adgang til en fælles og officiel Roskilde Festival mail, hvor alle gruppens medlemmer kunne sende/modtage mails i samme system. Den officielle roskilde-mail gav projektgruppen autoritet når vi forhandlede med iværksætterne igennem mailkorrespondancer. Vi mener det virkede uprofessionelt, at vi igennem projektet skrev vigtige mails og informationer ud til iværksætterne fra vores private@student.aau.dk-mails.

Som både frivillige og facilitatorer for den samskabende designproces har vi måtte lægge vores mere traditionelle designopgaver på hylden. Vi har ikke i samme grad, som i de tidligere semestre, haft mulighed for kronologisk at bevæge os gennem de divergerende og konvergerende faser i designprocessen. Vi har været nødsaget til at slukke de ildebrande der i løbet af projektet er opstået, og derfor ikke haft samme muligheder og tid til at navigere designprocessen. Selvom det har været en stor udfordring at jonglere de to ansvarsroller, står vi tilbage med projektledererfaring som vi senere i livet som Bæredygtige Designere kommer til at have gavn af.

6.2 Inddragelse af Roskilde Festival gæster

En af DCL's vigtige formål er at skabe en varig adfærdsændring hos festivalgæsterne, ved at eksponere dem for bæredygtige cirkulære løsninger. Det ville derfor have være essentielt i højere grad at inddrage potentielle festivalgæster, og inviterer dem med ind i den samskabende designproces. Dette er en af manglerne i vores projektarbejde, som qua vores store ansvar som både frivillige og bachelorstuderende ikke har kunnet finde tid til.

Vi forsøgte kort i starten at inddrage festivaldeltagerne ved forhandlingerne om moodboards (afsnit 5.1.3). Afsnittet om moodboards endte med ikke at have den store indflydelse på vores endelige løsninger. Dette skyldes at interventionen med disse moodboards var tiltænkt indrulleringen af festivalgæster i vores samskabende designproces. Vi vurderede dog efter forhandling med Kristine, at vi til dette års DCL-projekt skulle nedprioritere festivalgæsterne, fordi der var mange mere presserende ting som projektgruppen skulle have styr på. Vi vælger derfor i stedet at bruge ugen på festivalen til at møde og interagere med festivalgæsterne, og på den måde skabe interessen for at disse skal indrulleres i næste års DCL. Disse moodboards var dog ikke spildt arbejde, da det gav projektgruppen en god forståelse for arbejdet med SNS-frameworket praksis, og var meget givende for vores senere arbejde med iscenesættelse, framing og reframing.

6.3 Vidensdeling som element i Det Cirkulære Laboratorie

Et andet vigtigt formål med DCL er produktionen af viden, og deling af denne. Under mødet med Mikkel Sander fra TF, snakkede vi under vores prioriteringsspil om vigtigheden i Vidensdeling. Mikkel mente nemlig at denne del af projektet var afgørende for at DCL kunne nå ud over festivalens grænser og skabe en vedvarende adfærdsændring hos de deltagende parter. Efter forhandling med Mikkel, nåede vi dog til

enighed om at denne del af projektet kunne nedprioriteres, således at de fysiske rammer for DCL var hovedfokus for projektet. Nedprioritering gav også mening, da dette er første år DCL eksisterer, og iværksætterne derfor ikke har afprøvet deres løsninger på RF. Vidensdeling kan derefter være et af fokuspunkterne til de kommende års etablering af DCL.

Projektgruppens plan om at opsætte en blog med erfaringer og erkendelser fra dette års DCL, spiller også godt sammen med fokuset på vidensdeling, og vi håber denne blog kan bidrage til dette element af DCL.

7 KONKLUSION

Er vi i denne bacheloropgave lykkes med at omdanne et område på Roskilde Festival til et midlertidigt cirkulært laboratorium, og besvaret problemformuleringen

Hvordan omdanner man et område på Roskilde Festival, gennem en samskabende designproces med centrale aktører, til et midlertidigt cirkulært laboratorium, som giver størst mulig værdi til de involverede aktører?

Vi har ved brug af frameworket *Staging Negotiation Spaces*, gjort det muligt for os at navigere, fortolke og analysere interaktionerne med vores aktører. Iscenesættelserne har hjulpet os med at forberede og frame forhandlingerne med aktørerne. Forhandlingerne har gjort det muligt for os at introducere og cirkulere intermediære objekter mellem aktørerne. Reframingen på baggrund af forhandlingerne, har været med til at translaterer iværksætterne og deres cirkulære løsninger, samt mobilisere aktører fra Roskilde Festival Organisationen. Vi kan dermed konkludere, at vi ved at gøre brug af frameworket *Staging Negotiation Spaces* har faciliteret en samskabende designproces.

Vi har i den samskabende designproces sammen med centrale aktører designet og etableret udviklingen for *Det Cirkulære Laboratorium*. I denne proces har de centrale aktører været med til at skabe værdi for dem selv og *Det Cirkulære Laboratorium*. Som følge af en samskabende designproces er der udsprunget et peer-to-peer netværk af grønne iværksættere, som på tværs af hinanden har skabt nye cirkulære løsninger. Dette netværk har stor værdi for iværksætterne og et led i stabiliseringen af deres virksomheder.

Ved at viderelevere de erfaringer som projektgruppen har fået i løbet af projekt, mener vi at vores bidrag kommer til at være et godt fundament for etableringen af *Det Cirkulære Laboratorium* de kommende år. Det cirkulære laboratorium kommer dermed til at sætte standarten for en mere bæredygtig festival fremtid.

8 LITTERATURLISTE

Binder, T., & Brandt, E. (2008). *The Design:Lab as platform in participatory design research*. CoDesign, 4(2), 115–129. <https://doi.org/10.1080/15710880802117113>

Boye-Hansen, C. K. (2020). *Co-design og brugerinddragelse - eksamensbesvarelse*.

Callon, M. (1984). *Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay*. The Sociological Review, 32(1_suppl), 196–233. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1984.tb00113.x>

Callon, M. (1986). The Sociology of an Actor-Network: The Case of the Electric Vehicle. In: Callon, M., Law, J., Rip, A. (eds) *Mapping the Dynamics of Science and Technology*. Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1007/978-1-349-07408-2_2

Carlile, P. R. (2002). *A Pragmatic View of Knowledge and Boundaries: Boundary Objects in New Product Development*. Organization Science (Providence, R.I.), 13(4), 442–455. <https://doi.org/10.1287/orsc.13.4.442.2953>

Cherkasky, T. (2003). *Designing Experience*. International Journal of Engineering Education, 19(1), 9–15.

Christensen, M., Hvims, M., Bonnesen, C., & Boye-Hansen, C. (2022). *Strategisk Konceptudvikling - eksamensbesvarelse*.

Hansen, P. R., & Clausen, C. (2017). *Management Concepts and the Navigation of Interessement Devices: The Key Role of Interessement Devices in the Creation of Agency and the Enablement of Organizational Change*. Journal of Change Management, 17(4), 344–366. <https://doi.org/10.1080/14697017.2017.1286515>

Houde, S., & Hill, C. (1997). *What do Prototypes Prototype?*. Handbook of Human-Computer Interaction (Second Edition, 367–381). North-Holland. <https://doi.org/10.1016/B978-044481862-1.50082-0>

Jørgensen, U., & Sørensen, O. H. (1999). *Arenas of Development - A Space Populated by Actor-worlds, Artefacts, and Surprises*. Technology Analysis & Strategic Management, 11(3), 409–429. <https://doi.org/10.1080/095373299107438>

Mørck, Y. (2016). Feltstudiet. In C. Juul Kristensen & M. Azhar Hussain, *Metoder i samfundsvidenskaben* (1st ed., p. 156). Samfundslitteratur.

Latour, B. (1999). A Collective of Humans and Nonhumans - Following Daedalus's Labyrinth. In *Pandora's Hope - Essays on the Reality of Science Studies*, 179. Harvard University Press.

Latour, B. (2004). *Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern*. Critical Inquiry, 30(2), 225–248. <https://doi.org/10.1086/421123>

Pedersen, S. (2016). *Navigating Prototyping Spaces: Translation of knowledge and actors in Participatory Design*. Aalborg Universitetsforlag. Ph.d-serien for Det Tekniske Videnskabelige Fakultet, Aalborg Universitet. <https://doi.org/10.5278/vbn.ph-d.engsci.00134>

Pedersen, S. (2020). *Staging negotiation spaces: A co-design framework*. Design Studies, 68, 58–81. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2020.02.002>

Pedersen, S., Dorland, J., & Clausen, C. (2020). Staging: from theory to action. I C. Clausen, D. Vinck, S. Pedersen, & J. Dorland (red.), *Staging Collaborative Design and Innovation: An Action-Oriented Participatory Approach*, 20–36. Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781839103438.00010>

Rhinow, H., Köppen, E., & Meinel, C. (2012). *Design Prototypes as Boundary Objects in Innovation Processes*. Conference Paper in the Proceedings of the 2012 International Conference on Design Research Society.

Robertson, T., & Simonsen, J. (2012). Participatory Design: An introduction. In *Routledge International Handbook of Participatory Design*, 1-18. Routledge. <http://www.routledge.com/books/details/9780415694407/>

Storni, C. (2015). *Notes on ANT for designers: ontological, methodological and epistemological turn in collaborative design*. CoDesign, 11(3–4), 166–178. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081242>

Storni, C., Linde, P., Binder, T., & Stuedahl, D. (2012). *Exploring ANT in PD* [Proceeding]. Proceedings of the 12th Participatory Design Conference, 2, 145–146. <https://doi.org/10.1145/2348144.2348192>

Thagaard, T. (2004). *Systematik og indlevelse: en indføring i kvalitativ metode*. 65-112. Akademisk Forlag.

Tuborgfondet. (2022). <https://www.tuborgfondet.dk>

Vaajakallio, K., & Mattelmäki, T. (2014). *Design games in codesign: as a tool, a mindset and a structure*. CoDesign, 10(1), 63–77. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.881886>

Vinck, D. (2012). *Accessing Material Culture by Following Intermediary Objects*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/34719>

9 FIGUR REFERENCER

Figur 1: Illustration fra SAML præsentation

Figur 2: Billede fra Mellow Designs

Figur 3: Billede fra Plastic Projects

Figur 4: Eget billede

Figur 5: Egen illustration med baggrundskort fra RF

Figur 6: Egen illustration med baggrundskort fra Google Maps

Figur 7: Eget billede

Figur 8: Eget billede

Figur 9: Billede fra Kaffe Bueno (<https://www.facebook.com/kaffebueno1/photos/pcb.1710280185756772/1710278912423566/>)

Figur 10: Billede fra Kombucha Time (<https://www.instagram.com/p/CZoQ5EwopwM/?hl=da>)

Figur 11: Billede fra OurShift - <https://www.instagram.com/p/CeEVVj-MH9h/>

Figur 12: Billede fra Secondly - <https://www.instagram.com/p/Cc0GmRUN8OR/>

Figur 13: Illustration fra Sensimate - <https://facebook.com/Sensimate-100452002419125/?fref=tag>

Figur 14: Illustration fra Tempty Foods - <https://www.tempty-foods.com/about>

Figur 15: Illustration fra The Firm and the Product - <https://thefirmandtheproduct.org/>

Figur 16: Billede fra Updropp - <https://updropp.dk/bag-om-updropp/>

Figur 17: Eget billede

Figur 18: Illustration fra (Boye-Hansen, 2020, p. 3)

Figur 19: Illustration baseret på figur fra (Houde & Hill, 1997, p. 3)

Figur 20: Eget billede, screenshot fra <https://Trello.com>

Figur 21: Eget billede, screenshot fra <https://Trello.com>

Figur 22: Egen illustration

Figur 23: Eget billede

Figur 24: Eget billede

Figur 25: Eget billede

Figur 26: Egen illustration

Figur 27: Eget billede

Figur 28: Egen illustration

Figur 29: Egen illustration

Figur 30: Egen illustration

Figur 31: Egen illustration

Figur 32: Eget billede

Figur 33: Egen illustration

Figur 34: Eget billede, screenshot fra <https://maps.roskilde-festival.dk>

Figur 35: Eget billede

Figur 36: Eget billede

Figur 37: Eget billede

Figur 38: Eget billede

Figur 39: Eget billede

Figur 40: Eget billede

Figur 41: Eget billede

Figur 42: Eget billede

Figur 43: Egen illustration

Figur 44: Egen illustration

Figur 45: Eget billede

Figur 46: Eget billede

Figur 47: Egen illustration, baggrundskort fra Skråfoto: Styrelsen for Dataforsyning og Effektivisering

Figur 48: Egen illustration

Figur 49: Eget billede

Figur 50: Illustration fra Mellow Designs

Figur 51: Illustration fra Mellow Designs

Figur 52: Eget billede

Figur 53: Eget billede

Figur 54: Eget billede

Figur 55: Eget billede

Figur 56: Eget billede

Figur 57: Eget billede

Figur 58: Eget billede

Figur 59: Eget billede

Figur 60: Egen illustration

Figur 61: Egen illustration

10 BILAGSLISTE

*Bilag A - Mødenoter*

2

*Bilag B - Trello Board*

4

*Bilag C - Ansøgning til Tuborgfondet*

6

*Bilag D - Præsentationer*

15

*Bilag E - Prioriteringsspil med Tuborgfondet*

45

*Bilag F - Invitation til Design:Lab 2*

55

*Bilag G - Logbog*

57