



Liv Lagra

*Et utforskende designprosjekt om
immateriell kulturarv i kystsamfunn i
Nordland*

Ørjan Laxaa
Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo

Til Sigurd

Tittel:

Liv Lagra – Et utforskende designprosjekt om immateriell kulturarv i kystsamfunn i Nordland

Forsidebilde:

Anders Beer Wilse / DigitaltMuseum

Kandidat:

Ørjan Laxaa

Disiplin:

Interaksjonsdesign

Veiledere:

Einar Sneve Martinussen

Lars Marcus Vedeler

Akritektur- og designhøgskolen i Oslo, Våren 2021



***Her bliver det sanden,
vor Frelser har sagt
At u-feilbar skal efter
Aftenens Pragt
En ønskelig Morgen frembryde;
Men Morgenens Rødhed
betyder en Storm,
Sprø Bonden hand skal dig
om Himmelens Form
Tilkommende Ting vel udtyde***

– Petter Daas, Nordlands Trompet

Innholdsfortegnelse

9	Sammendrag
10	Personlig motivasjon
13	«Liv Lagra»
14	Metode
15	Korona
16	01 Bakgrunn og kontekst – Havet, kystkultur og immateriell kulturarv
18	Havet
21	Kystkultur
23	Immateriell kulturarv
29	Røst – en case study
36	Andre prosjekter
38	Oppsummering
40	02 Designutforskning – Skissing, syntese og utvelgelse
42	Et utforskende designprosjekt
44	Første skisseutforskning – Gå ut bredt
50	De første konseptene
84	Syntese
88	Tre retninger
96	Et (lite) steg tilbake
98	Reframing – Vi må snakke om været
102	Andre skisseutforskning – Vær, navigasjon og landskap
110	Oppsummering
112	03 Designutforskning – Skissing, syntese og utvelgelse
114	Prosessdiagram
116	Appene
118	<i>Lokale Forhold</i>
124	<i>I Fjæra</i>

130	<i>En kjapp innføring i fiskeméder</i>
132	<i>Heimsjyen</i>
140	Format
144	Navn til konseptene
145	Brukergruppe
146	Differensiering av konseptene
152	Frontend vs. backend
154	Testing
158	Oppsummering
160	04 Designforslag – «Lokale Forhold», «I Fjæra» og «Heimsjyen»
162	Intro til Lokale Forhold
164	<i>Lokale Forhold</i>
166	Hovedfunksjoner og flyt
171	Sitat fra brukertest
172	Bruksscenario
174	Hvordan videreføres kulturarven?
176	Intro til I Fjæra
178	<i>I Fjæra</i>
180	Hovedfunksjoner og flyt
184	Sitat fra brukertest
186	Bruksscenario
188	Hvordan videreføres kulturarven?
190	Intro til Heimsjyen
192	<i>Heimsjyen</i>
194	Hovedfunksjoner og flyt
200	Sitat fra brukertest
202	Bruksscenario
204	Hvordan videreføres kulturarven?
206	Andre bruksområder
208	Oppsummering
210	05 Prosjektet, designforslagene og veien videre
212	Refleksjon over prosjektet
213	Refleksjon over designforslagene
215	Hva skjer videre?
216	Takk til
218	Referanser

Denne rapporten er delt inn i fem hoveddeler. I **del en** gjør jeg rede for bakgrunnen og konteksten til prosjektet, og innledende scope. I **del to** går jeg inn på den utforskende designprosessen med en bred idégenerering, fulgt av analyse, syntese og videre scope til valgt retning. **Del tre** handler om raffinering av prototyping, brukertest og iterasjon, mens jeg i **del fire** går gjennom designforslaget. I **del fem**, rapportens siste del, gjør jeg en avsluttende refleksjon over temaet jeg har jobbet innenfor, samt en analyse av designforslaget.

Sammendrag

«Liv Lagra» er et utforskende designprosjekt om immateriell kulturarv i kystsamfunn i Nordland. Prosjektet tar utgangspunkt i fiskeværret Røst i Lofoten som en case study, og undersøker hvordan den rike kulturarven som eksisterer i kystsamfunnene kan videreføres mellom generasjoner, slik at den lever videre som kultur.

Gjennom samtaler, skissearbeid og prototyping utforsker prosjektet en rekke temaer knyttet til havet og kystkulturen, som vær, språk, landskapsforståelse, håndverkstradisjoner, navigasjon og myter. Dette har resultert i tre konsepter kalt «Lokale Forhold», «I Fjæra» og «Heimsjyen», som alle adresserer hvert sitt tema. Konseptene er ikke ment som ferdige løsningsforslag, men heller som eksempler på hvordan man kan videreføre og nyttegjøre seg av lokal kunnskap gjennom en digital plattform.

Med «Liv Lagra» har jeg ønsket å utforske et område innen vår felles kulturarv, og undersøke hva design kan bidra med når det gjelder alternative måter å formidle dette på.

Personlig motivasjon

Jeg vokste opp i en liten i bygd i Nordland kalt Styrkesnes (Strøksnes på folkemunne), en to times kjøretur nordøst for Bodø. Bygda har rundt 50 fastboende, og hovednæringene er fiskeri, oppdrett og jordbruk. Styrkesnes er et feriested for mange og for meg er det «min barndoms grønne dal», et sted jeg trives veldig når jeg er på besøk og som jeg ofte savner i hverdagslivet i byen.

De siste årene har jeg kjent på en økende, indre uro rundt fremtiden til stedet: Skolen stengte i 2003, befolkningen blir ikke yngre og tjenestetilbudene forsvinner litt etter litt. Som en av «de som dro», har jeg kjent på en slags skyldfølelse over å ikke bidra nok til å sikre en fremtid for mitt eget hjemsted, selv om jeg vet at jeg alene ikke kan redde bygda.

Med dette som utgangspunkt ønsket jeg å utforske hva som skjer dersom et sted «dør», enten i form av fraflytting eller en kollaps i tjenestetilbudet. Hva skjer med historiene og minnene til et sted når det ikke bor mennesker der lengre? For å være mer spesifikk: Hvordan kan jeg som designer bidra til å designe for at den nedarvede kunnskapen som finnes i stedet kan

leve videre, selv om stedet ble fraflyttet på sekundet? Hva ville i så fall vært verdt å ta vare på? Hvem er det som bestemmer hva denne kunnskapen skal være og hvem er det som skal arve det? Er det fremtidige generasjoner med tilhørighet tilbake til stedet, eller er det kunnskap en større del av befolkningen kan dra nytte av?

Bygdedød er imidlertid et sterkt ord, og jeg ble ganske tidlig i prosjektet utfordret på dette pessimistiske (og kanskje litt arrogante) premisset. Siden utgangspunktet handlet om å forhindre tap av kunnskap, valgte jeg å gå bort fra å se på bygdedød direkte, til heller å undersøke hvordan man kan legge til rette for en overføring mellom generasjoner, slik at tradisjonell og steds-spesifik kunnskap ikke skal gå tapt. Hva den kunnskapen er, og hvorfor den er verdifull, kommer jeg tilbake til senere i rapporten.

Jeg har forsøkt å ikke la meg blende av en slags romantisk-nostalgisk idealisme, hvor man lengter tilbake til det tapte og dermed ikke makter å se det større bildet. Motivasjonen har derimot vært drevet av at jeg mener det finnes interessante og viktige temaer å undersøke her, og hva jeg som designer kan bidra med.



Styrkesnes i tåke: Foto: Ørjan Laxaa



«Liv Lagra»

Jeg har valgt å kalle prosjektet «Liv Lagra», fordi jeg mener det representerer temaene jeg har jobbet med i denne diplomaten. Kunnskapen som bor i folk, tas inn i en digital kontekst og «lagres» for fremtidige generasjoner. «Liv Lagra» er også et ordspill på «liv laga», å ha livets rett, noe jeg mener mye av kunnskapen har.

Metode

Metodene jeg har brukt i dette prosjektet, har variert med de forskjellige fasene. Jeg har gjort skrivebordsundersøkelser, snakket med aktører og mappet sammenhenger mellom kulturinstitusjoner. På tampen av prosjektet fikk jeg også gjennomført et feltstudie, hvor jeg undersøkte konseptene i kontekst.

Hovedmetodene har vært skissing, prototyping og testing. Skissing er noe jeg har brukt aktivt i nesten alle faser i prosjektet, både til idégenerering og som et diskusjonsgrunnlag i samtaler med aktører.

Korona

Før jeg tar dere med videre inn i prosjektet, må vi snakke litt om korona og hvordan situasjonen har påvirket denne diplomten. Fordelen ved å ta diplom i en situasjon der pandemien allerede er en kjent problemstilling, er erfaringen man har med å jobbe heldigitalt.

Likevel har denne våren med varierende smittetrykk og nye nedstengninger, vært krevende. Jeg har barn i barnehagealder, og har måttet forholde meg til de begrensningene som følger med det, som reduserte åpningstider over en lengre periode. Siste uken i prosjektet havnet jeg og familien også i karantene grunnet et smitteutbrudd i barnehagen.

En annen ekstern faktor er at jeg våren og høsten 2020 og våren 2021 har gjennomgått flere utredninger for kreft og kreft-risiko. Jeg kommer ikke til å gå mer inn på det enn å si at prøvene var negative, men antall undersøkelser jeg har vært gjennom hos OUS har både tatt mye tid og ført til mye stress.

Jeg redegjør for disse tingene fordi jeg ønsker å definere en ramme for min egen arbeidskapasitet dette semesteret. Og nå som jeg har gjort dette, skal jeg nå ta dere videre inn i prosjektet.

01

Bakgrunn og kontekst

Havet, kystkultur og immateriell kulturarv

I denne delen skal jeg gå gjennom konteksten prosjektet er satt inn i, hva jeg gjorde av innledende research og hva jeg fant ut. Jeg skal redegjøre for de overordnede temaene, havet og kystkulturen, hvilke aspekter ved det jeg ønsker å utforske. Jeg skal også gi en kort innføring i feltet kalt immateriell kulturarv, og forklare hvordan temaene jeg utforsker i prosjektet henger sammen med dette.

Havet

Denne diplomten handler om havet og hvordan livet på og ved det leves og har vært levd. Havet er både det konkrete og det abstrakte. Det er liv og død, det er angst og bekymring, men det er også frihet og muligheter. Havet er et landskap som hele tiden er i endring, selv når det ser stille og fredfullt ut.

Havet er også en indikator på klodens tilstand (Nord, 2021). Klimaendringene fører til en oppvarming og en forsuring av havet, der fremmede og mer tilpassningsdyktige arter flytter inn og tar over for lokale varianter. Endringer som skjer raskest i arktiske strøk.

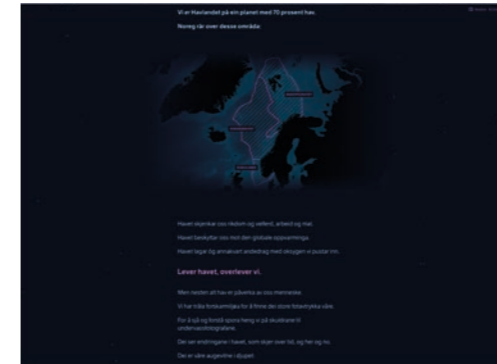
De siste årene har det vært flere diplomprosjekter på AHO som har handlet av om havet. Disse prosjektene har utforsket temaer som bla. spøkelsesfiske, bærekraftig emballasje basert på algenat og fiskeavfall, og hvor man finner best «surf». Hvor jeg ser dette prosjektet både skille seg fra og komplementere de andre prosjektene, er at det adresserer og utforsker deler av kulturen knyttet til havet.

Jeg har selv vokst opp et steinkast unna havet, og jeg trives med å være på det.

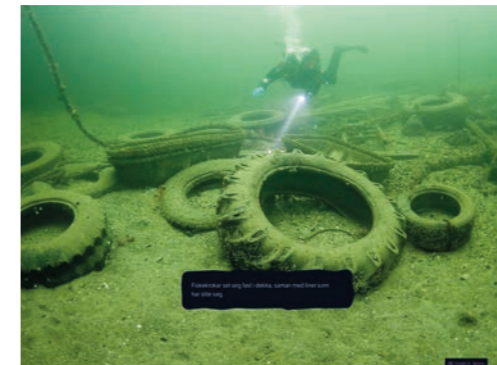
Det har vært gode opplevelser på havet, der det å dra ut for å fiske har vært det som definerte selve sommeren for meg. Men det har også vært dårlige opplevelser, der overraskende skiftninger i været har fått meg til å lure på om jeg noensinne kommer i land.

Havet og litteraturen

I tillegg til å spille på egne erfaringer, har jeg hentet mye inspirasjon fra litteraturen i dette prosjektet. Jeg har lest både sakprosa og diktsamlinger, og vil trekke frem bøker som *Havboka* av Morten A. Strøksnes og *Havet, døden og været* av Narve Fulsås som sentrale i min forståelse av den historiske konteksten, hvordan kulturen har utviklet seg gjennom tiårene og de mytologiske aspektene ved havet. Disse bøkene har også inspirert mange av konseptene og idéene som dukker opp videre inn i denne rapporten.



Over: NRK-saken «Blålys for havet» tar for seg flere måter menneskelig aktivitet har påvirket livet i havet, og de som reiser rundt for å dokumentere det. Kilde: Skjermdumper fra NRK



Under: Et utvalg prosjekter fra AHO de siste årene der havet har vært et sentralt tema. Kilde: Skjermdumper fra AHO





Et utvalg av bøkene jeg har lest i dette prosjektet



Kystkultur

Den kulturelle dimensjonen ved havet som jeg har utforsket er det vi kaller for kystkulturen (Wikipedia). Norge har en lang kystlinje, med rike tradisjoner knyttet til kysten fra nord til sør. I Nord-Norge er det mest kjente kulturelle fenomenet Lofotfisket, som går av stabelen i januar / februar hvert år (avhengig av når og hvor skreien kommer) For å sitere journalist og forfatter Frank A. Jensen i *Boka om Lofotfisket*:

«En digel der hundre dialekter synger. Hver båt sin egen filosof, hvert snøre sin egen tanke.»

Lofotfisket er kultur. Generasjonenes erfaring er lagt ned i den flåten og de menn som hver vinter invaderer feltene» (Jenssen, 1984)

Kystkulturen er livet og tradisjonene som eksisterer ved kysten. Det er bruken av båten på havet, ordene som beskriver naturen og det å vite hvor fisken står. Kystkulturen er det immaterielle, det som binder sammen mennesker, gjenstander

og landskap. Mye av den tradisjonelle kunnskapen som har vært opparbeidet i kystsamfunnene holder derimot på å forsvinne, fordi den ikke blir vedlikeholdt eller praktisert av de som bor der. Det er mange årsaker til dette, som f.eks. en økt industrialisering av fiskeriet, så jeg ønsket å undersøke hvordan man kunne designe for at denne kunnskapen skal føres videre og tilgjengeliggjøres for en større målgruppe.

Det er sider ved kystkulturen jeg ikke har utforsket dypere i dette prosjektet, nemlig de samiske og kvenske sidene. Dette er først og fremst fordi jeg ikke har nok kunnskap om temaene, og jeg valgte dermed å fokusere på en mer overordnet nord-norsk tradisjon. Mot slutten av prosjektet kontaktet jeg likevel Mearrasiida, sjøsamisk kompetansesenter, både for å diskutere og validere konseptene, og hvordan de kunne passet inn i en sjøsamisk tradisjon.

«Immateriell kulturarv er levende tradisjoner og tradisjonell kunnskap som blir overført mellom folk. Kunnskapen blir praktisert i dag og ført videre gjennom kreative uttryksmåter, som håndverk, musikk, dans, mattradisjoner, ritualer og muntlige fortellinger.»

Immateriell kulturarv

Teamene jeg ønsket å utforske, falt innenfor det som på fagspråket kalles for «immateriell kulturarv». For å få en dypere forståelse i hva det er, satte jeg meg dermed inn i feltet og hvordan det arbeides med det. «Immateriell kulturarv» er ikke det mest kjente begrepet, og for å forklare hva det betyr, benytter jeg meg av Kulturrådets definisjon;

«Immateriell kulturarv er levende tradisjoner og tradisjonell kunnskap som blir overført mellom folk. Kunnskapen blir praktisert i dag og ført videre gjennom kreative uttryksmåter, som håndverk, musikk, dans, mattradisjoner, ritualer og muntlige fortellinger.» (Kulturrådet, 2013)

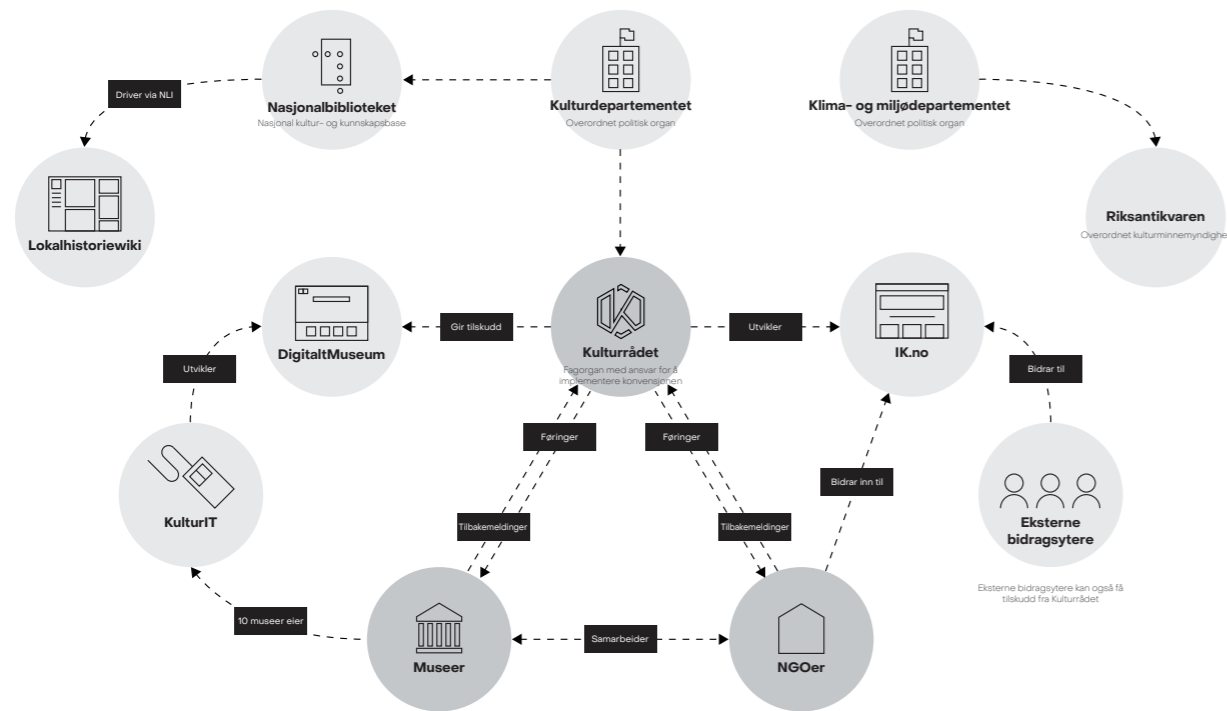
Denne definisjonen er basert på UNESCOs konvensjon om beskyttelse, eller safeguarding, av immateriell kulturarv fra 2003. (UNESCO, 2003) Jeg har selv brukt dette som utgangspunkt når jeg har snakket med folk, fordi jeg mener definisjonen sammenfaller godt med min egen tolkning av temaet. Se for deg en gammel trebåt.

Dersom selve båten er den materielle kulturarven, så er det immaterielle det som eksisterer rundt båten. Dette er bl.a. kunnskapen om å finne materialer, bygge båten, bruke den under de rette forholdene og farvannene og andre ritualer og tradisjoner knyttet til båten. Den immaterielle kulturarven er livet rundt og med gjenstandene, og hvordan dette har utviklet seg over tid.

UNESCOs konvensjon om immateriell kulturarv

UNESCOs konvensjon om immateriell kulturarv, som ble nedtegnet i 2003, dannet grunnlaget for hvordan stater og organisasjoner jobber med dette temaet i dag. Konvensjonens formål er å skape en større forståelse av hva kulturarv er, en kulturarv som ikke bare består av gjenstander og monumenter. For å sitere konvensjonen:

«The importance of intangible cultural heritage is not the cultural manifestation itself but rather the wealth of knowledge and skills that is transmitted through it from one →



For å identifisere sammenhengene mellom de forskjellige hovedaktørene som jobber med formidling og vern av immateriell kulturarv i Norge, gjorde jeg en liten mappingøvelse. Det er finnes aktører som også jobber med kulturarv og kulturminnevern, blant annet Nasjonalbiblioteket og Riksantikvaren, men disse har andre mandater og jeg valgte dermed å fokusere på kjernen av aktører.

→ *generation to the next. The social and economic value of this transmission of knowledge is relevant for minority groups and for mainstream social groups within a State, and is as important for developing States as for developed ones.» (UNESCO, 2011)*

Konvensjonen er delt opp i fem områder, eller domener (UNESCO, 2011):

1. Muntlige tradisjoner og uttrykk
2. Utøvende kunst
3. Sosiale skikker, ritualer og høytidsfester
4. Kunnskap og praksis som gjelder naturen og universet
5. Tradisjonelt håndverk

Det er verdt å merke at UNESCO ikke definerer domenene som «harde kategorier», men heller som et rammeverk for å identifisere forskjellige former av immateriell kulturarv. I andre del av denne rapporten, skal jeg gå inn på hvordan jeg har brukt to av disse dommene som et styringsverktøy for den utforskende prosessen og hva jeg finn ut av det

Immateriell kulturarv i Norge

I 2007 ble konvensjonen ratifisert av den norske stat. Kulturdepartementet er det overordnede politiske organet, mens Kulturrådet har det faglige ansvaret med å implementere konvensjonen. For å få et innblikk i hvordan det til daglig arbeides

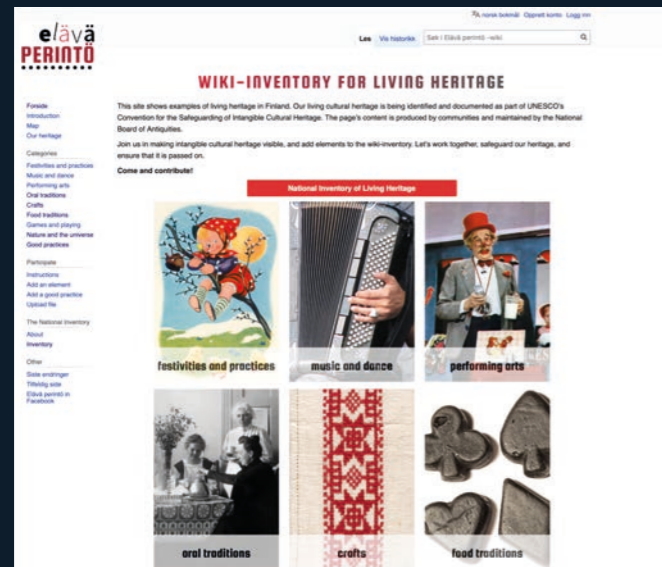
med immateriell kulturarv i Norge i dag, og hvordan UNESCOs konvensjon er implementert, har jeg snakket med flere aktører innenfor feltet. Disse består av både museer (Anno Musea og Museum Nord), interesseorganisasjoner / NGOer (Norsk Håndverksinstitutt, Forbundet Kysten og Mearrasiida) og Kulturrådet.

I samtaler med disse lærte jeg bl.a. at UNESCO har egne «safeguarding lists» for immateriell kulturarv de mener er viktig å ta vare på, og at hvert enkelt medlemsland kan nominere inn tradisjonelle kulturuttrykk og praksiser til disse. De tre listene er:

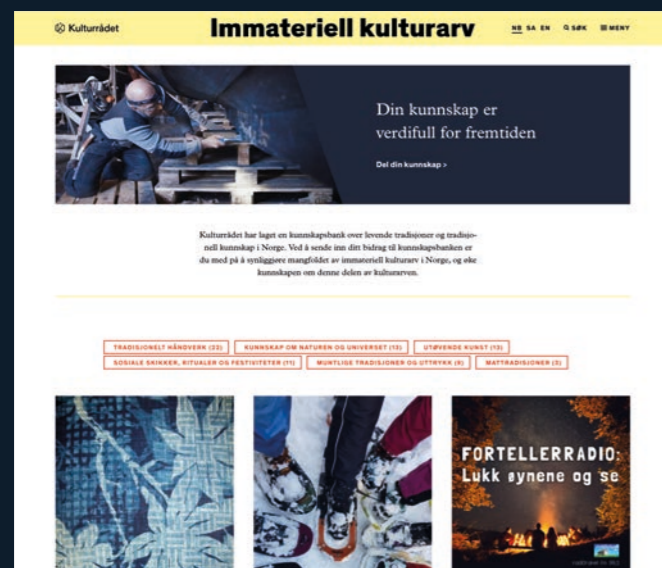
- Representative list
- Urgent safeguarding list
- Best practices list

I Norge er det de forskjellige interesseorganisasjonene som nominerer praksiser og uttrykk de mener fortjener å havne på listen. Tore Friis-Olsen fra Forbundet Kysten, og Hildegunn Bjørgen fra Kulturrådet, kunne begge fortelle meg at det neste Norske bidraget inn til denne listen var klinkbygde båter, og at fortegnelsen var et samarbeid mellom Norge, Sverige og Finland. Slike samarbeid, var i følge Bjørgen, viktige for å se på hvordan kulturer henger sammen på tvers av landegrenser.

Aktørene var også positivt innstilt til hva design kunne bidra med inn til feltet, og flere av dem takket ja til å bli bidra med kunnskap og innspill videre inn i prosjektet. →



I en samtale med Tore Friis-Olsen fra Forbundet Kysten som har jobbet mye med konvensjonen på norsk side, lærte jeg at bl.a. Finland ratifiserte konvensjonen veldig tidlig, og dermed har kommet langt i arbeidet med å samle inn kulturuttrykk. I bildene over ser dere den finske portalen for immateriell kulturarv, som er basert på en Wiki-løsning.



Kulturrådet lanserte i for noen år tilbake en egen kunnskapsbank for immateriell kulturarv, med formålet om å «synliggjøre mangfoldet av levende tradisjoner og tradisjonell kunnskap som finnes i Norge.»

«Putter man noe i et museum, blir det fort gamledager»

– Kirsten Frønæs, etnolog

→ «Vern gjennom bruk»

To uttrykk går igjen hos flere aktører er «vern gjennom bruk» og «levende kulturarv» (Norsk Kulturarv), der selve bruksmåten er en stor del av kulturvernet. Jeg har brukt disse som ledende prinsipper i dette prosjektet, fordi jeg har ønsket å utforske hvordan den immaterielle kulturarven kan videreføres og formidles i en hverdagskontekst, i motsetning til i en museumskontekst. Immateriell kulturarv er også noe som er vanskelig å stille ut, fordi kunnskapen og kulturen er basert på erfaringer som er bygd opp gjennom generasjoner. Den krever en tilstedeværelse og har en kroppslig dimensjon man ikke får gjennom å være på et museum.

En viktig del av arbeidet med immateriell kulturarv er å samle inn kunnskap før den går tapt. En alternativ vinkling for dette prosjektet kunne dermed vært å undersøke de eksisterende portalene for immateriell kulturarv (som Kulturrådets immateriellkulturarv.no), for så fra et tjenesteperspektiv undersøke hvordan

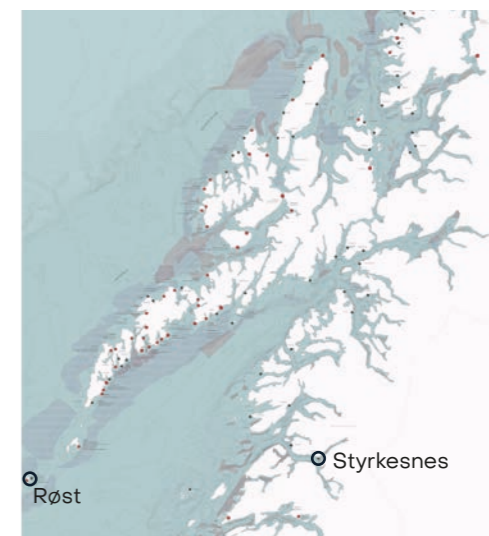
det er for folk å bidra inn. Einar Stamnes fra Norsk Håndverksinstitutt fortalte meg at det var mange enkeltpersoner der ute som satt på mye interessant kunnskap, men som likevel følte at de ikke hadde noe å bidra med, fordi de ofte ikke så på det de kunne det som «viktig nok». Stamnes understreket viktigheten med å samle inn historiene som finnes der ute, og denne problemstillingen med å forenkle og tilgjengeliggjøre innsamlingsarbeidet kunne vært grunnlaget for en diplom i seg selv.



Røst – en case study

Nordland er et langstrakt fylke, med et flust av lokale variasjoner fra nord til sør. For å begrense meg selv geografisk, har jeg brukt Røst ytterst i Lofoten som en case study for prosjektet. Jeg valgte Røst fordi det har en lang historie med bosetninger siden yngre steinalder (SNL), og fordi det fremdeles er et aktivt fiskevær. Produksjonen og eksporten av tørrfisk er utgjør store deler av næringsgrunnlaget på Røst, der gamle håndverkstradisjoner eksisterer side om side med en hypermoderne fiskeindustri. Når jeg definerer Røst som en case study, mener jeg at det jeg designer ikke er eksklusivt for Røst, men heller eksemplifisert gjennom det.

En annen årsak til at jeg valgte Røst er den direkte koblingen til mitt eget hjemsted Styrkesnes, som ligger på motsatt side av Vestfjorden. Selv har jeg faktisk aldri vært på Røst, men mange av de lokale fiskerne fra hjembygda bruker ofte Røst som base under Lofotfisket. Jeg har også venner og bekjente som har valgt å bosette seg der.



Røst og Styrkesnes delt av Vestfjorden.
Kilde: Coastal Mapping Studio / AHO

Røster – et lite vindu inn i livet på Røst

Siden jeg aldri har vært på Røst, håpet jeg i det lengste å kunne få gjennomføre et feltstudie så tidlig som mulig i prosjektet. Dette var for å bli bedre kjent med livet og tilværelsen der, og for å knytte kontakter. På grunn av koronasituasjonen avgjorde jeg at det ville vært uansvarlig å dra, og begynte dermed å lete andre kilder som kunne gi meg innsikt i livet på Røst.

Heldigvis hadde røstværinger gjort mye av jobben for meg gjennom et prosjekt kalt «Røster». «Røster» er et lokalt initiativ manifestert i en nettside med videointervjuer av 19 røstværinger fra forskjellige yrkes- og aldersgrupper. Disse intervjuene fungerte dermed som en slags analog for et feltstudie, og de har vært nyttige for å gi meg et dypere innblikk i menneskene og hverdagslivet på Røst.

Ut fra disse intervjuene trakk jeg ut innsikter, som jeg igjen brukte til å finne interessante undertemaer og problemstillinger for den videre designutforskningen. For å ta noen eksempler:

- Fuglefjellene dør ut fordi klimaendringene presser fisken nordover
- Kunnskap om landemerker er viktige for trygg ferdsel på sjøen
- Fiskeriet utgjør livsgrunnlaget for hele samfunnet

Jeg har også brukt Norge Rundt og NRK sitt arkiv for å lære mer om livet på Røst, bla. gjennom seriene «Røst» fra 2006 og «Kari-Anne på Røst» fra 2018. I tillegg

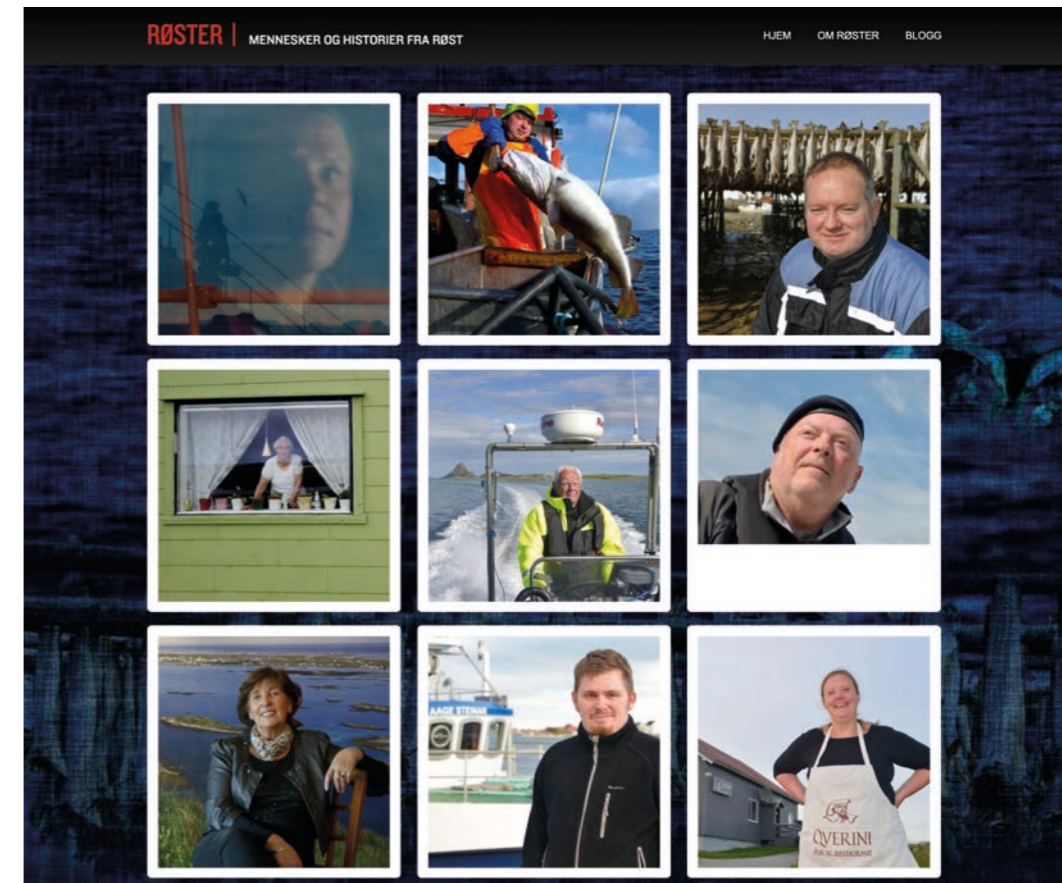
har jeg snakket med flere røstværinger om hvordan det er å bo og leve i et lite øysamfunn, 10 mil fra fastlandet.

Strategisk overblikk


I tillegg til å undersøke hverdagen på Røst, har jeg også lest den gjeldende kulturminneplanen (2017–2022) for å få et mer strategisk overblikk over hva kommunen mener bør prioriteres av kulturminnevern. Planen omhandler for det meste bygningsvern, men har et underkapittel dedikert til immateriell kulturarv og viktigheten med å samle inn historier knyttet til bygningene.


Høsten 2020 kom også den såkalte Nord-Norge-meldingen (Meld. St. 9) fra Regjeringen. Jeg leste den for å få innblikk i om det eksisterte noen planer for kulturminnevern på et høyere forvaltningsnivå. Regjeringen fastslår at de mange av de nordnorske kulturmiljøene er verdt å ta vare på, og prioriterer å legge til rette for nettopp vern gjennom bruk:


«Regjeringen prioriterer å legge til rette for vern gjennom bruk. Et av de nye nasjonale målene er å ta vare på et mangfold av kulturmiljø som grunnlag for opplevelse, kunnskap og bruk. I mange tilfeller er den opprinnelige bruken borte. Utfordringen blir dermed å finne ny bruk, slik at kulturmiljø, bygninger og anlegg ikke forfaller og uten at de kulturhistoriske verdiene ødelegges. Slik bruk kan også bidra til den grønne omstillingen i nord.» (Regjeringen, 2020)





Røster er et initiativ som startet opp i 2016 med formålet å være en «er en moderne historiefortelling om livet på kysten av Norge».


Hvem?	Stikkord fra intervju	Nøkkelinnsikter	Refleksjoner
 <p>Håvard Vikedal Pedersen Tragedie og håp</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kjæper spøk om alle er 10. Over hake Kjæper spøk om alle er 10 Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri 	<p>Håvard forteller hvordan han har gått gjennom det som har skjedd og hvordan han har kommet seg videre. Han forteller om hvordan han har kommet seg videre og hvordan han har kommet seg videre.</p> <p>Samsigill mellom kunnskap og det psykiske livet</p>	<p>Arbeidsforholdene på fiskeri er utfordrende og det er viktig å ha et godt samarbeid med kollegaene. Det er også viktig å ha et godt samarbeid med kollegaene.</p>

Hvem?	Stikkord fra intervju	Nøkkelinnsikter	Refleksjoner
 <p>Steve Baines Fuglemannen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kom til Bæst fra Canada som 22 år gammel Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri 	<p>Fuglefyllene der det er mye arbeid og mye ansvar. Det er også viktig å ha et godt samarbeid med kollegaene.</p> <p>Nye roller som krever mye kunnskap og erfaring.</p>	<p>Det er viktig å ha et godt samarbeid med kollegaene og å ha et godt samarbeid med kollegaene.</p>

Hvem?	Stikkord fra intervju	Nøkkelinnsikter	Refleksjoner
 <p>Lone Nicolaysen Kystfisker</p>	<ul style="list-style-type: none"> Første gang hun var på Bæst var hun på et semester i 2012. Etter det har hun vært der i mange år. Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri 	<p>Fiskeri som livsgrunnlag for hele samfunnet</p> <p>Røst er globale utstrekning gjennom eksport av fisk</p>	<p>Siden Lone er utdannet fisker er det viktig å ha et godt samarbeid med kollegaene.</p> <p>Skreialender som instrumentell kunnskap?</p>

Hvem?	Stikkord fra intervju	Nøkkelinnsikter	Refleksjoner
 <p>Kari-Anne Nilsen Fiskarbønde. Fisk og søu</p>	<ul style="list-style-type: none"> I 2015 kjøpte hun eiendommen Bæst fra Sunnmoren til Bæst Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri 	<p>Kari-Anne betyr mye for lokal kunnskap og for det som er viktig for bygget på Bæst</p> <p>Kunnskap om landmarker er viktig for trygg ferdsel på isen</p> <p>Forvaltning av matressurser er viktig for Norge i fremtiden</p>	<p>Hva betyr Kari-Anne som fiskarbønde til kulturlandskapet på Bæst?</p>

Hvem?	Stikkord fra intervju	Nøkkelinnsikter	Refleksjoner
 <p>Anne Cecilie Pedersen Lever av tørrfisk</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tørrfisk er en viktig del av maten og det er viktig å ha et godt samarbeid med kollegaene. Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri 	<p>Lokale matprodusjoner og retter som er viktig del av kulturarven</p>	<p>Hvordan er driftens under coronatiden?</p>

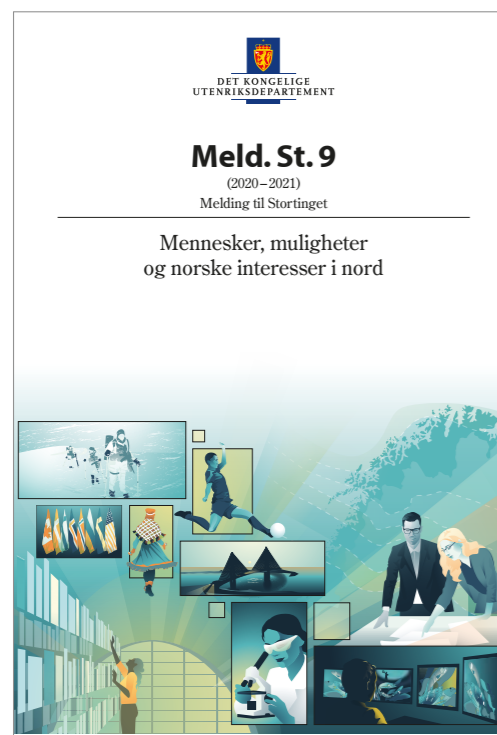
Hvem?	Stikkord fra intervju	Nøkkelinnsikter	Refleksjoner
 <p>Inger og Karstein Hansen Livet, fisken – og det første kysset</p>	<ul style="list-style-type: none"> Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri Har med seg på oppdraget de fleste av oss som jobber på fiskeri 	<p>Fiskeri som livsgrunnlag for hele samfunnet</p>	<p>Kanalen som fiskerier</p>



Skjærmbilder fra NRK-seriene «Røst» og «Kari-Anne på Røst»



Innsiktsdokument til 8 av de 20 videoene der jeg skrev ned stikkord, nøkkelinnsikter og refleksjoner. Jeg så de intervjuene jeg følte var representative for den retningen jeg ønsket å jobbe videre med



«Det er historiene knyttet til den fysiske kulturarven som er interessant. Her er det mye potensiale»

– Einar Stamnes, Kulturminneplanen Røst

Andre prosjekter

Jeg har også undersøkt hva som eksisterer av både design og kunstprosjekter innenfor formidling av kulturarv. Dette har jeg gjort for å se hva som er «state of the art» og for å se hvilke kontekster de er plassert inn i.

Ett prosjekt jeg var inspirert av under planleggingen og gjennomføringen av denne diplomten, er et prosjekt kalt «Indigenous Voices», som ble stilt ut under kunstbiennalen i Venezia i 2015. (Hug, 2015)

«Indigenous Voices» er en lydinstallasjon bestående av 17 høyttalere plassert rundt i et stort rom. Hver høyttaler spiller av en lydfil av et «døende» språk fra Latin-Amerika, og under hver høyttaler var en plakett med en oversettelse og kontekst for språket man hørte.

I 2017 lagde en designstudent ved AHO, Xia Li, et diplomprosjekt kalt Whisper. Li utforsket også immateriell kulturarv og formidlingen av tradisjonelt bambushåndverk fra Linhai i Kina, med unge voksne som målgruppe (Li, 2017) Designleveransen var en interaktiv installasjon bestående av tradisjonelle

bambusgjenstander og små høyttalere, der man kunne høre en historie knyttet til hver av dem.

Begge disse prosjektene benytter seg av tilsynelatende enkle, men poetiske virkemidler i formidlingen av en kultur som holder på å gå tapt. Begge er lydinstallasjoner, men Whisper tar gjenstandene inn og kontekstualiserer dem opp mot det som blir fortalt.

De viktige historiene

I kulturminneplanen til Røst trekkes viktigheten med historiefortelling frem, der det å høre historiene på den lokale dialekten er sentralt for å formidle nyanseene i forteller måten. Selv om jeg ikke har utforsket lyd direkte i denne diplomten, mener jeg at disse eksemplene peker på viktigheten med historiefortelling. Dette er prinsipper jeg har tatt med videre inn i designarbeidet.



WHISPER

The final result of this project – an exhibit named WHISPER. It gives visitors a new kind of visiting experience. Visitors get to know the knowledge of the bamboo article by listening the story told by a local senior citizens. Five pieces of bamboo audio devices keep making buzz – low audio volume of people speaking, which draw visitors' attention. When visitors get closer and thus they get clear and louder volume to listen to the story.

Venstre: Installasjon fra Whisper.
Kilde: Whisper Report, Xia Li

Under: Indigenous Voices slik det var utstilt i 2015.
Kilde: Skjerm bilde fra video om utstillingen



Oppsummering

I denne delen har jeg presentert den overordnede tematikken til prosjektet, havet og kystkulturen. Jeg har forklart hvorfor dette er det vi kaller immateriell kulturarv, og jeg har snakket med aktører som jobber innenfor feltet.

Som en kontekst for prosjektet har jeg valgt fiskeværet Røst i Lofoten, og for bli bedre kjent med livet på Røst har både sett intervjuer og snakket med røstværing. Dette hjalp meg å finne noen undertemaer og problemstillinger jeg kunne ta med meg inn i den videre designutforskningen.

Jeg har også lest kulturminneplanen for Røst, Regjeringens «Nord-Norge melding» og sett på virkemidlene til andre prosjekter som tar for seg immateriell kulturarv og kulturminner.

Noen erfaringer fra denne delen er:

- UNESCO-konvensjonen har lagt grunnlaget for hvordan det jobbes med immateriell kulturarv i Norge i dag
- «Vern gjennom bruk» er et viktig prinsipp i bevaringen av kulturminner
- Havet er selve livsgrunnlaget for Røst, men klimaendringer utgjør en stor trussel for samfunnet



02

Designutforskning

Skissing, syntese og utvelgelse

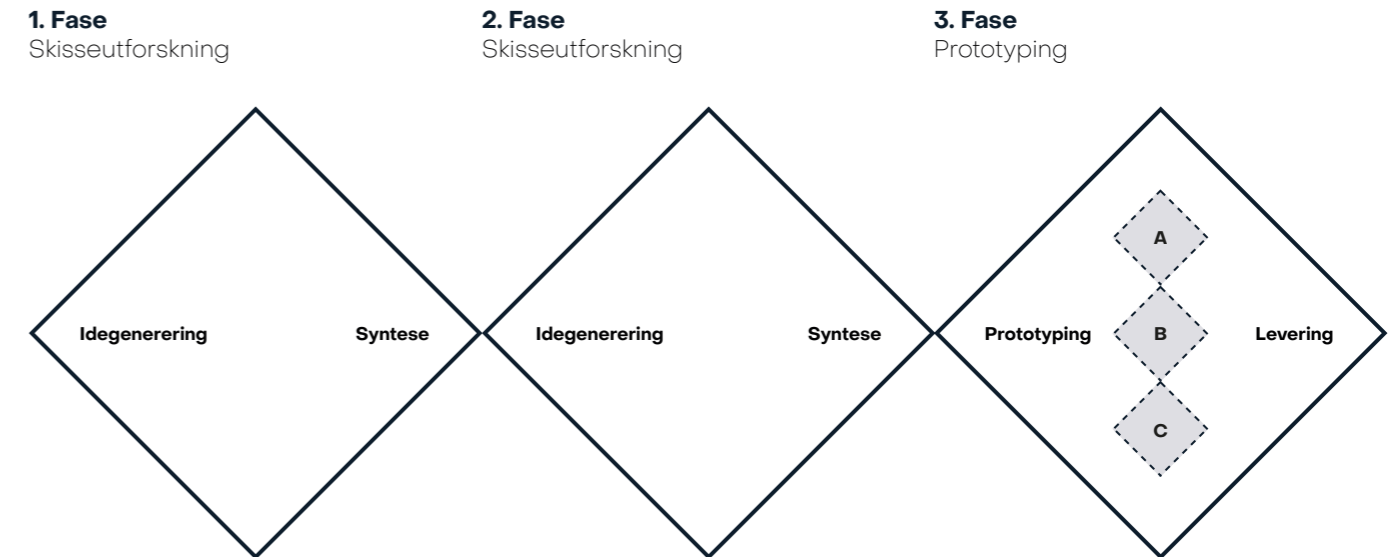
Jeg skal nå ta dere gjennom den utforskende designprosessen, hvilke valg jeg har tatt og hvorfor jeg har tatt dem. Utforskingen har bestått av to konkrete skissefaser, der jeg i den første fasen har utforsket i bredden, mens jeg i den andre fasen har utforsket i dybden.

Denne delen presenteres mer eller mindre kronologisk fordi den skiftende koronasituasjonen gjorde at jeg midtveis i prosessen valgte å ta et steg tilbake for å studere konseptene mine på nytt.

Et utforskende designprosjekt

Jeg definerer «utforskende designprosjekt» i denne sammenhengen som å bruke designmetoder til å undersøke et tema, røre ved det og se hva som faller ut av interessante idéer og problemstillinger. Min intensjon har ikke vært å lage en «ferdig løsning» for formidling av immateriell kulturarv i et kystsamfunn, men heller undersøke hva det kan være.

Selve prosessen kan kalles en «bakvendt designprosess» der jeg etter den innledende researchen, startet med å skisse ut konsepter og retninger basert på temaer som dukket opp. Deretter «backcastet» jeg disse inn mot mer konkrete problemstillinger og målgrupper. Det er både fordeler og ulemper med en slik prosess. En fordel er at det har gitt meg friheten til å utforske tematikken både bredt og dypt. Dette kan også være en ulempe, da det å avgrense idégenereringen til riktig tidspunkt er avgjørende for at man skal kunne utvikle og iterere på selve konseptene. Spørsmålet blir jo da ofte hva man faktisk leverer som designer, og i dette prosjektet ser jeg på selve utforskningen som en like viktig leveranse som designforslagene. Man kan argumentere med at hele prosessen da er en slags research gjennom design. (Frayling, 1993)



En mer skjematisk fremstilling av prosessen som tar utgangspunkt i triple diamond-modellen. De tre mindre diamantene inni den siste diamanten representerer utforskningen gjort for hvert av konseptene.

Første skisseutforskning

– Gå ut bredt

Som jeg nevnte i første del, valgte jeg å bruke to av UNESCOs fem domener av immateriell kulturarv som en ramme for utforskningen. Jeg tok utgangspunkt i domene «kunnskap og praksis som gjelder naturen og universet» og «tradisjonelt håndverk», fordi jeg mente de passet bra til prosjektets overordnede tema og kontekst. I tillegg tok jeg med meg temaer som hadde dukket opp i «Røster». I et fiskevær som Røst praktiseres det en del tradisjonelt håndverk, bl.a. knyttet til foredlingen av fisk. Eksempler på dette er «vraking» som er prosessen med å sortere tørrfisk utifra visse kvalitetstrekk, og tungeskjæring, der man (ofte barn og unge) skjærer ut torsketungene for lommepenger.

I tillegg til håndverket er kunnskapen om farvann og forhold viktige langs kysten. Det å vite når det er trygt å dra ut, om det er skjær i sjøen og hvor det står fisk har ofte vært forskjellen mellom liv og død. For å sitere Morten Strøksnes i Havboka:

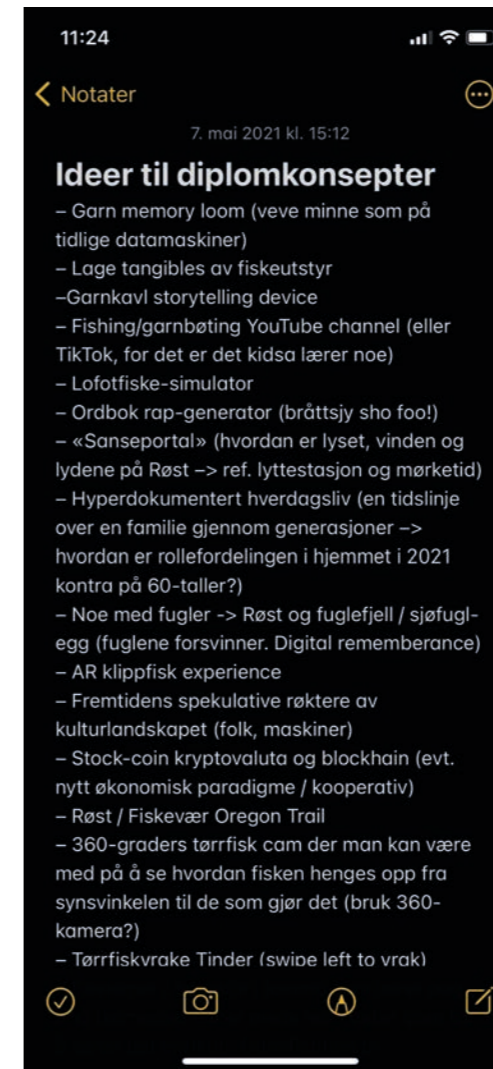
For fiskeren er evnen til å lese havet, været og himmelen, til å huske og

sammenkoble de komplekse mønstrene som oppstår, av den aller største betydning. (Strøksnes, 2015)

Jeg hadde underveis samlet idéer og refleksjoner i et tekstdokument på telefonen, slik at jeg kunne starte arbeidet med noe konkrete retninger og tema basert på innsiktene jeg hadde opparbeidet meg i første del.

Jeg dekket spisebordet i stuen med plotterull for å få størst mulig tegneflate. Dette gjorde at jeg lettere kunne «dykke inn i» konseptene, og aktiv hoppe mellom dem dersom jeg stod fast. Skissene ble til slutt et slags kart, med relasjoner mellom konseptene.

Jeg brukte til sammen to uker på idégenerering på papir, der én uke var dedikert til hvert domene. Målet var å «tømme meg selv for idéer», og på slutten av perioden satt jeg igjen med 15 forskjellige konseptene og retninger. Dermed hadde jeg et stort grunnlag for diskusjon og idémyldring i videre samtaler med de aktørene som hadde sagt seg villige til å være med i prosjektet.

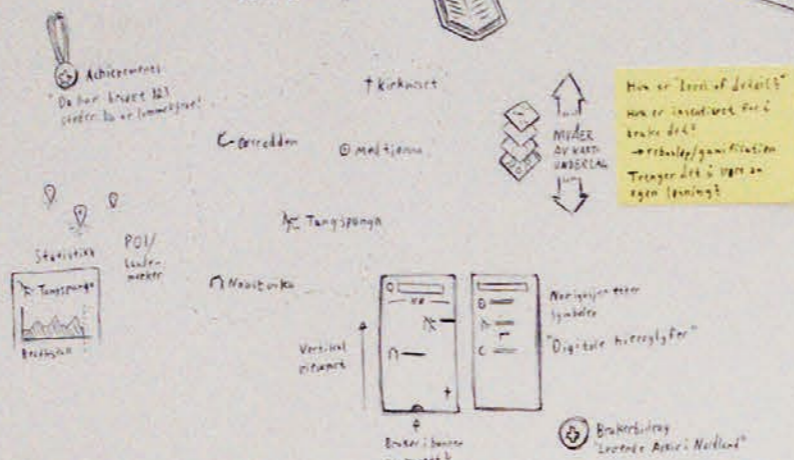


Idédokumentet var med på å legge føringer for skisseprosessen.

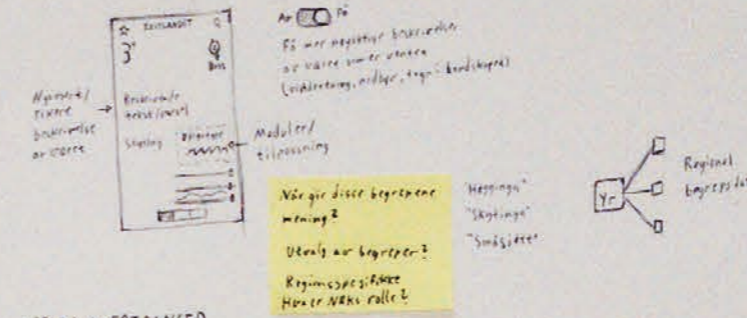


... på Micro (og et board)
Workshop
... kan med
... bilder
... det trangs

STEDSNAVN KARTET



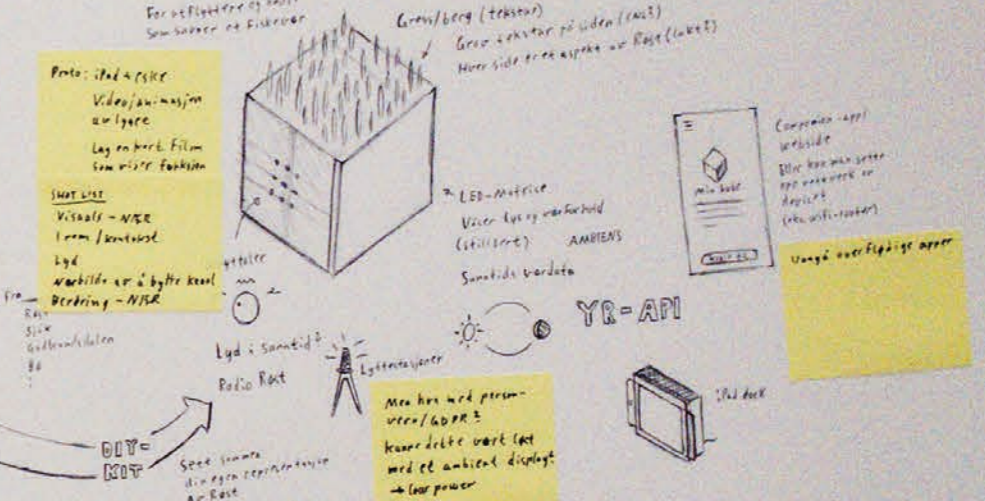
YR-EXTENDED



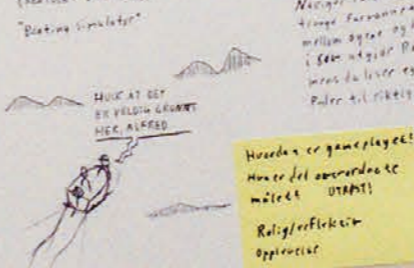
SPEISALOFOTANSER



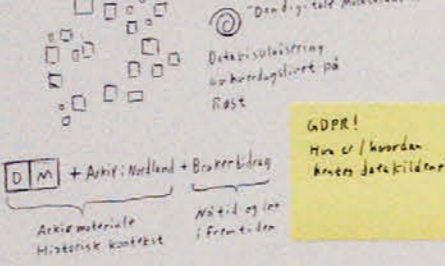
RØST IN A BOX



RØST RØDTE ZERO



HVERDAGSSTRØMMEN



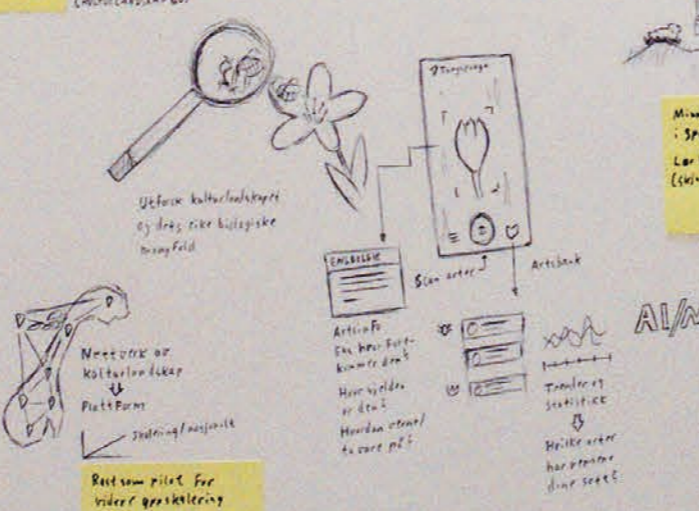
HEKKEVARDEN



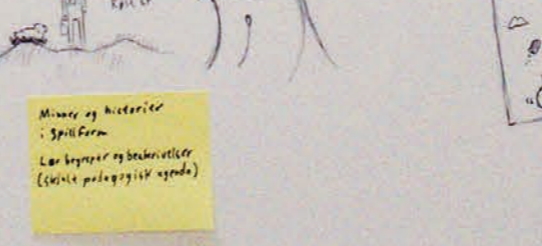
DET DIGITALE (KULTURLANDSKAPET)



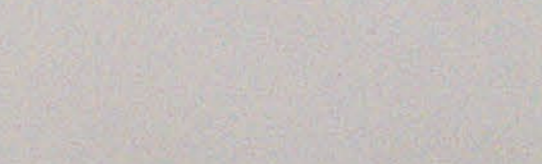
KULTURLANDSKAPETS NYSGJERRIGER



MINNER OG HISTORIER I SPILLFORM



AI/ML/CV

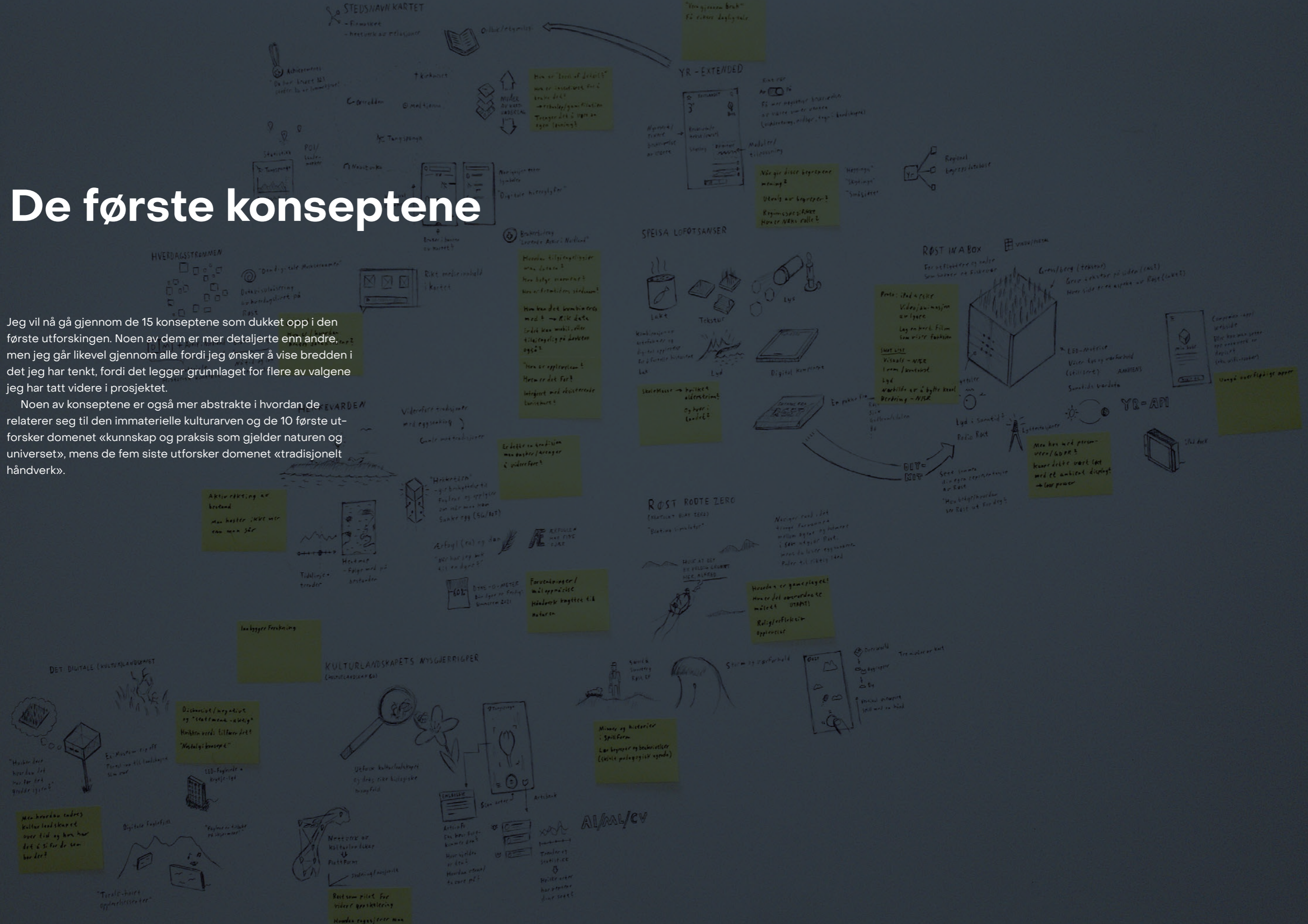


Skisseutforsking av konsepter på plotterull.
På post-it-lappene skrev jeg spørsmål og
refleksjoner som dukket opp underveis.

De første konseptene

Jeg vil nå gå gjennom de 15 konseptene som dukket opp i den første utforskningen. Noen av dem er mer detaljerte enn andre, men jeg går likevel gjennom alle fordi jeg ønsker å vise bredden i det jeg har tenkt, fordi det legger grunnlaget for flere av valgene jeg har tatt videre i prosjektet.

Noen av konseptene er også mer abstrakte i hvordan de relaterer seg til den immaterielle kulturarven og de 10 første utforsker domenet «kunnskap og praksis som gjelder naturen og universet», mens de fem siste utforsker domenet «tradisjonelt håndverk».



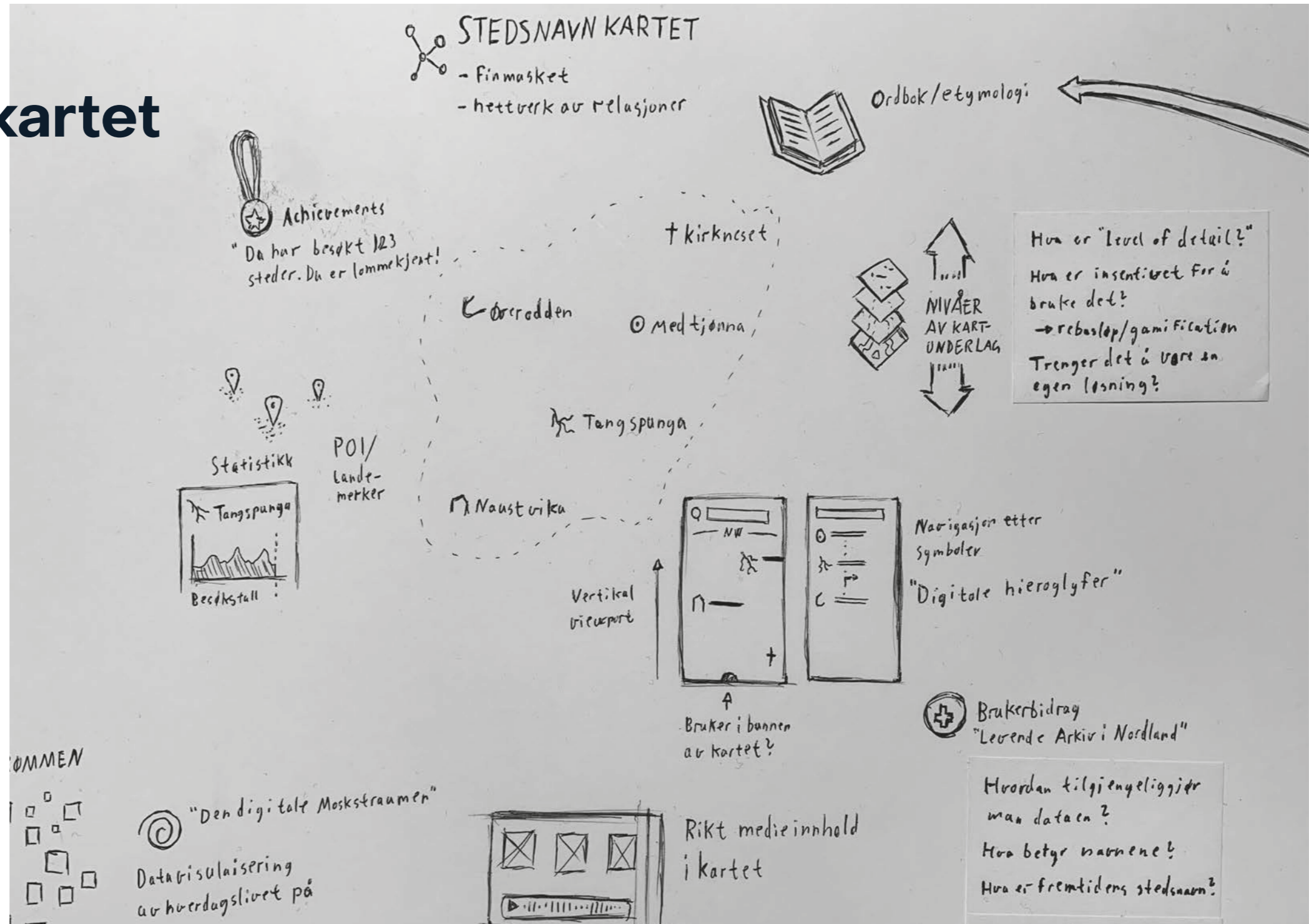
Stedsnavnkartet

Utforsk landskapet gjennom stedsnavn

Stedsnavn har alltid vært en viktig komponent i beskrivelsen av landskapet. De gir mening til geografien, og måten de omtales på er viktig for å forstå hva de betyr. På små steder som Røst, uten et finmasket nettverk av veier, parker og gater å navigere etter, er det stedsnavnene som utgjør teksturen i landskapet.

I «Stedsnavnkartet» utforsket jeg da hvordan jeg kunne trekke stedsnavnene inn i en kartløsning, og hvilke opplevelser jeg kunne bygges på det.

Referanseprosjekter: Skulp (AHO), Stedsnavnkartet til Arkiv i Nordland, What3Words, Stolpejakten



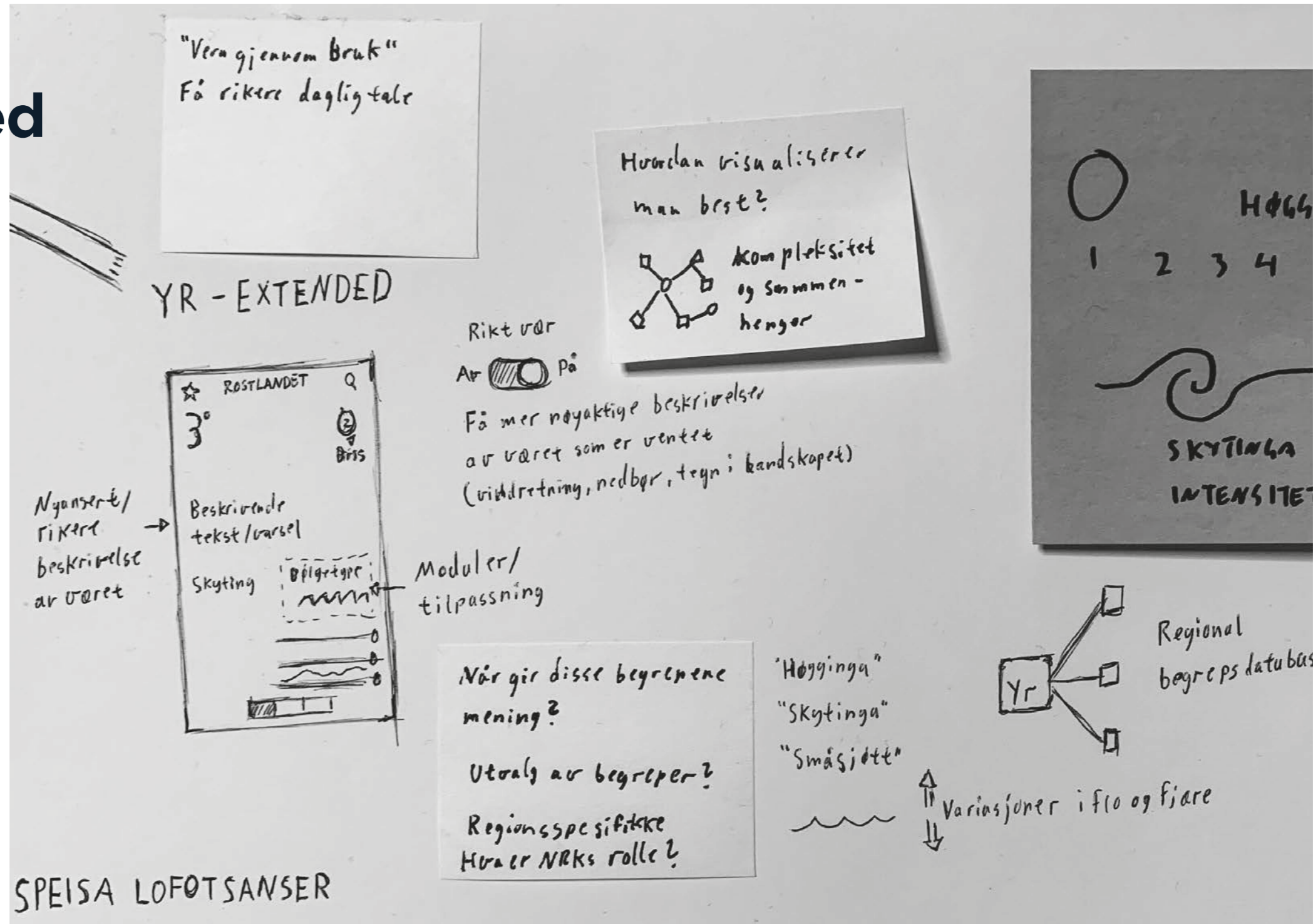
Yr-Extended

En lokal vri på værmeldingen

Hvordan ville Yr sett ut dersom tjenesten presenterte lokale måter å beskrive været på? Kunne historisk materiale i mye større grad vært bakt inn i Yr-opplevelsen, og hvilken mulighet og ansvar har NRK som formidler til å legge til rette for dette?

Dette var spørsmål jeg ønsket å utforske i konseptet «Yr-Extended», en videreutvikling av Yr der man kan få værmeldingen presentert på sin lokale dialekt. Brukeren får selv muligheten til å slå på «rikt vær», og kanskje dermed lære noe nytt om hvordan været omtales på sitt hjemsted.

Referanseprosjekter: Yr, Dark Sky, Carrot Weather

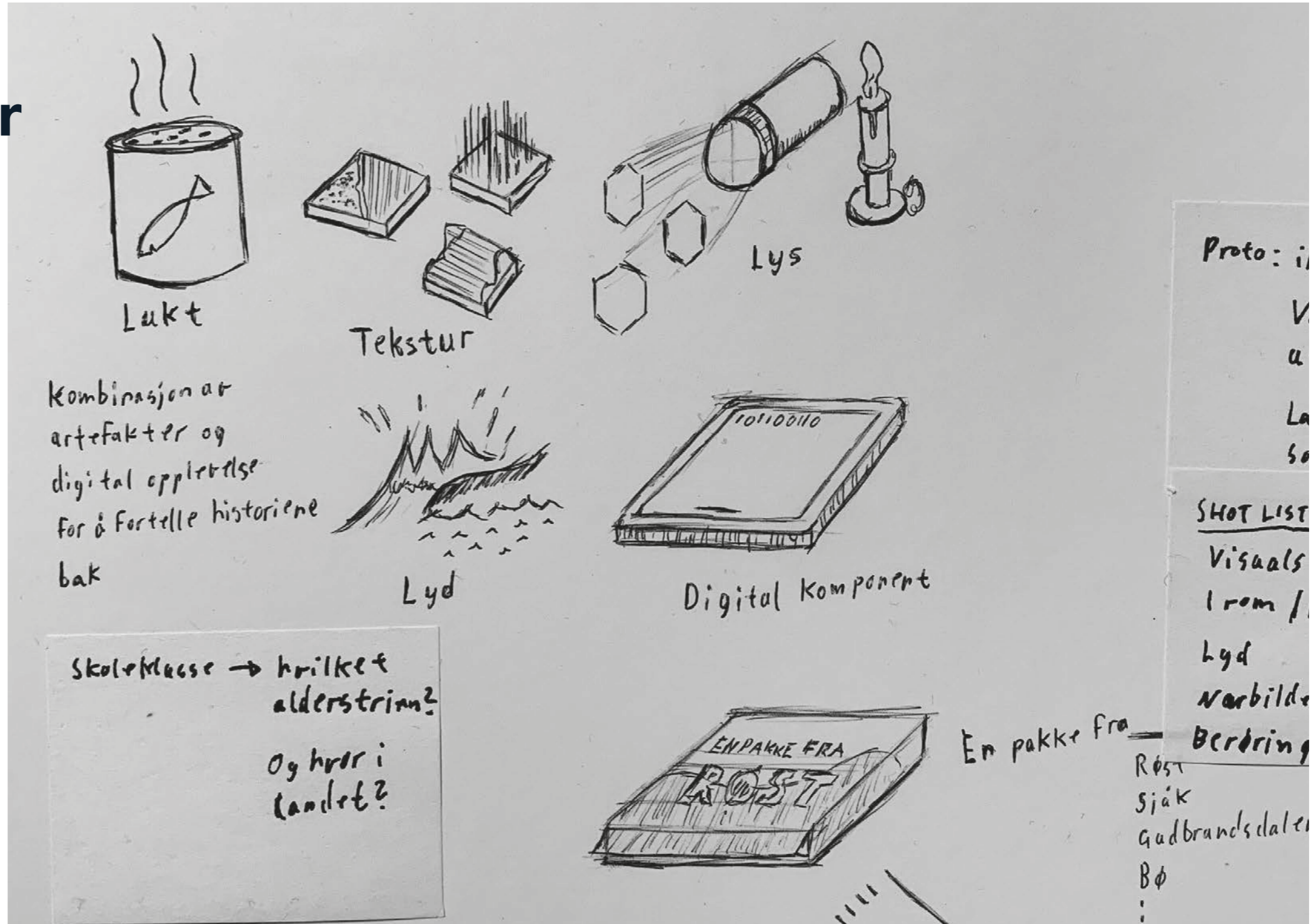


Lofotsanser

Ta med fiskeværet inn i klasserommet

I Lofotsanser utforsket jeg forskjellige taktile opplevelser som hver representerer en side ved Røst, gjennom lukt, tekstur, lyd og lys. Opplevelsene er en del av et aktivitetssett for barneskolen, med en digital komponent som komplementerer de taktile objektene.

Referanseprosjekter: Museum in a Box, Speisa (AHO), Google AR-Music kit

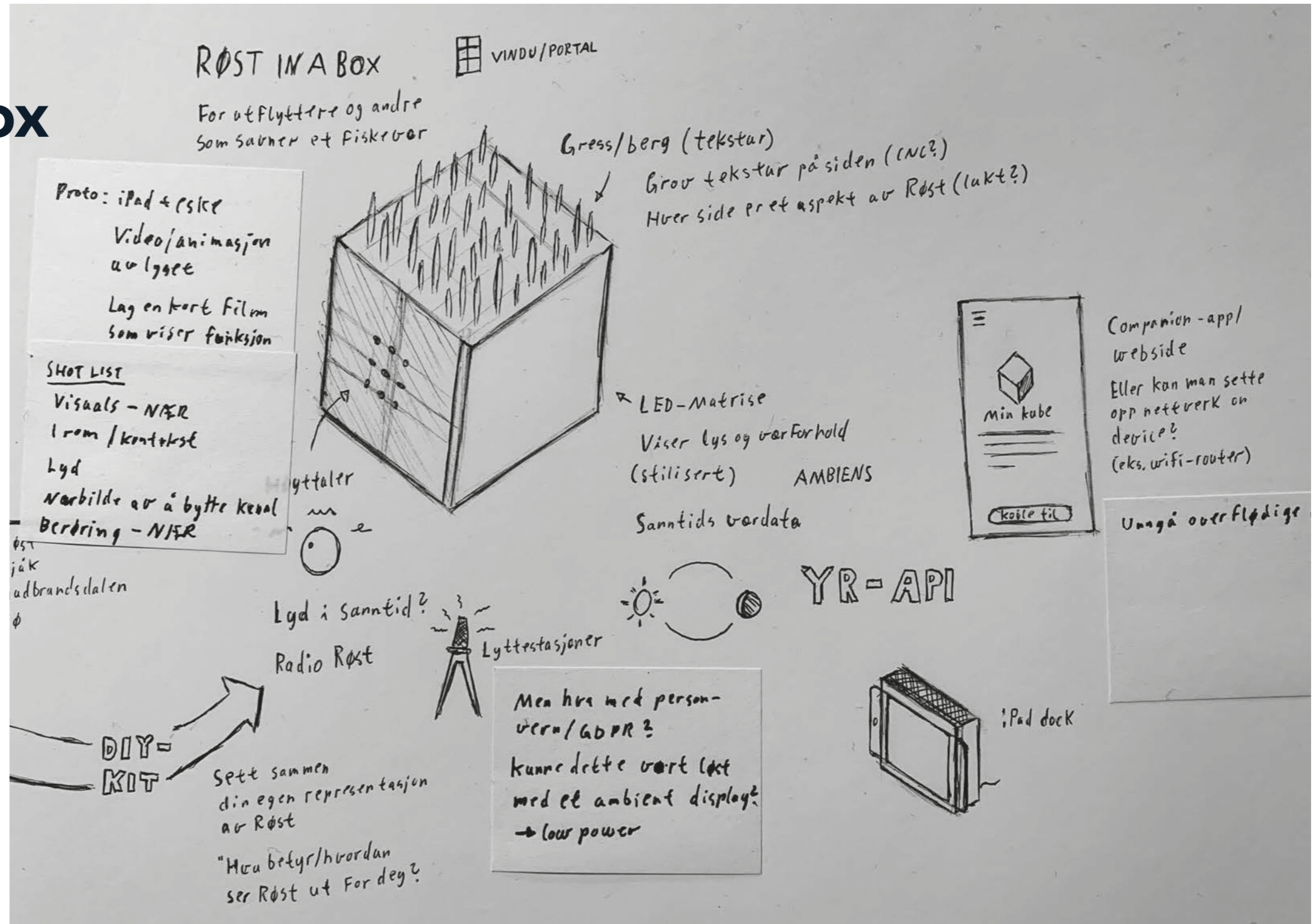


Røst in a box

Hjemlengsel på boks

Dette konseptet er nært beslektet med Lofotsanser, men med en annen brukskontekst. Røst in a box er et slags «ambient display» for utflytteren, hvor hver side av boksen representerer et aspekt av Røst som vedkommende savner, som lyset, lyden, følelsen av bergene og lukten av hav. Boksen er koblet til nettet, og blir matet informasjon i sanntid gjennom API-er fra f.eks. Meteorologisk Institutt.

Referanseprosjekter: Immaterials at Home (AHO), Indigenous Voices (Venezia Biennale), Speisa (AHO), Lysterapi Umeå

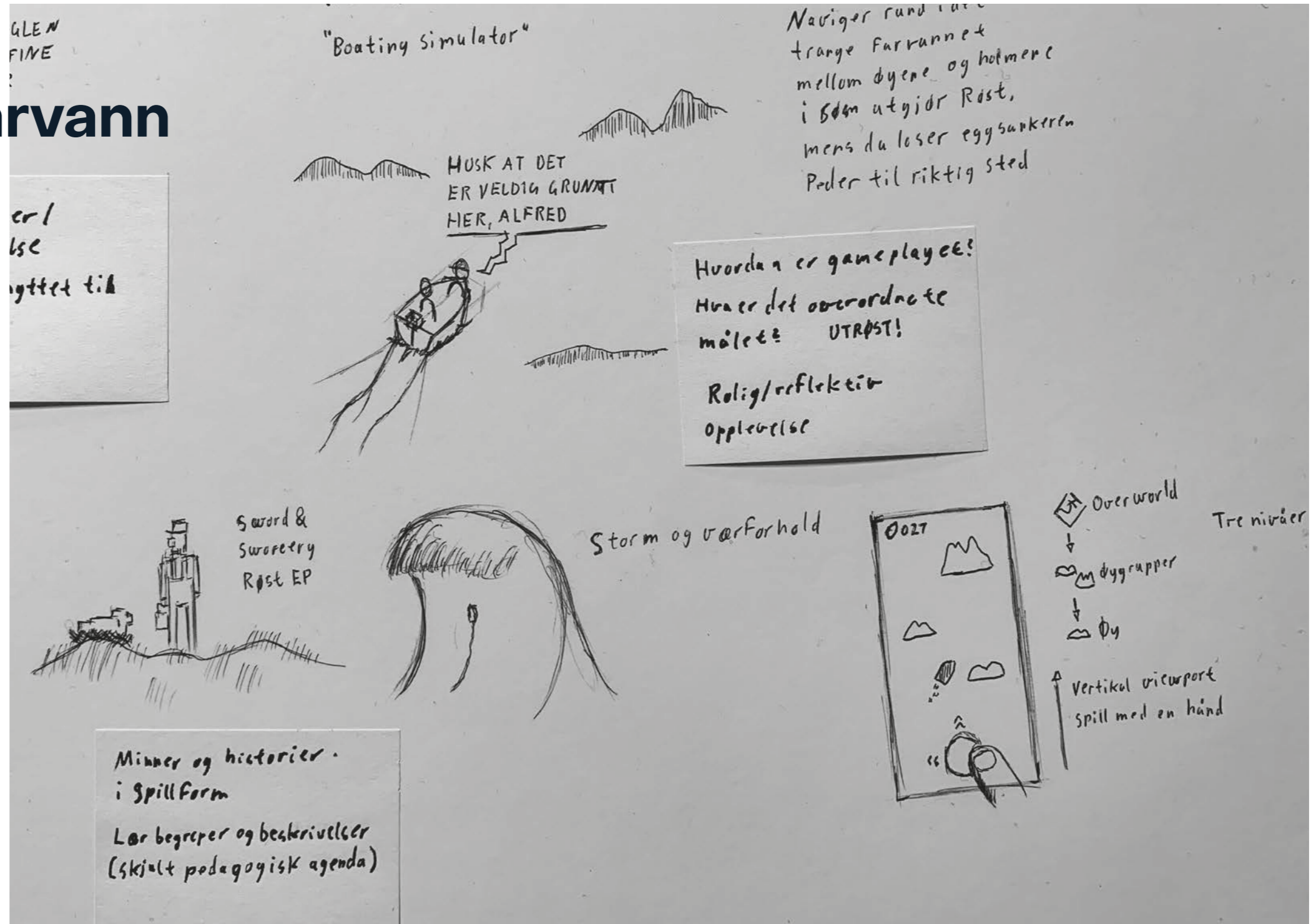


Hjemlige farvann

Et spill om å sanke fugleegg

To ting jeg lærte fra «Røster» er at farvannet rundt Røst kan være vanskelig å navigere, og at det å sanke fugleegg har vært en viktig tradisjon og næringsvei på Røst. Jeg ønsket å kombinere disse to innsiktene i et spill jeg kalte «Hjemlige farvann», hvor hovedpersonen kjører rundt i skjærgården på Røst i en åpen båt sammen med bestefaren sin, på tokt for å sanke egg. Spillet er en refleksjon over møtet mellom ung og gammel, tradisjon og modernitet.

Referanseprosjekter: Kentucky Route Zero, Ridiculous Fishing, Sword & Sworcery EP

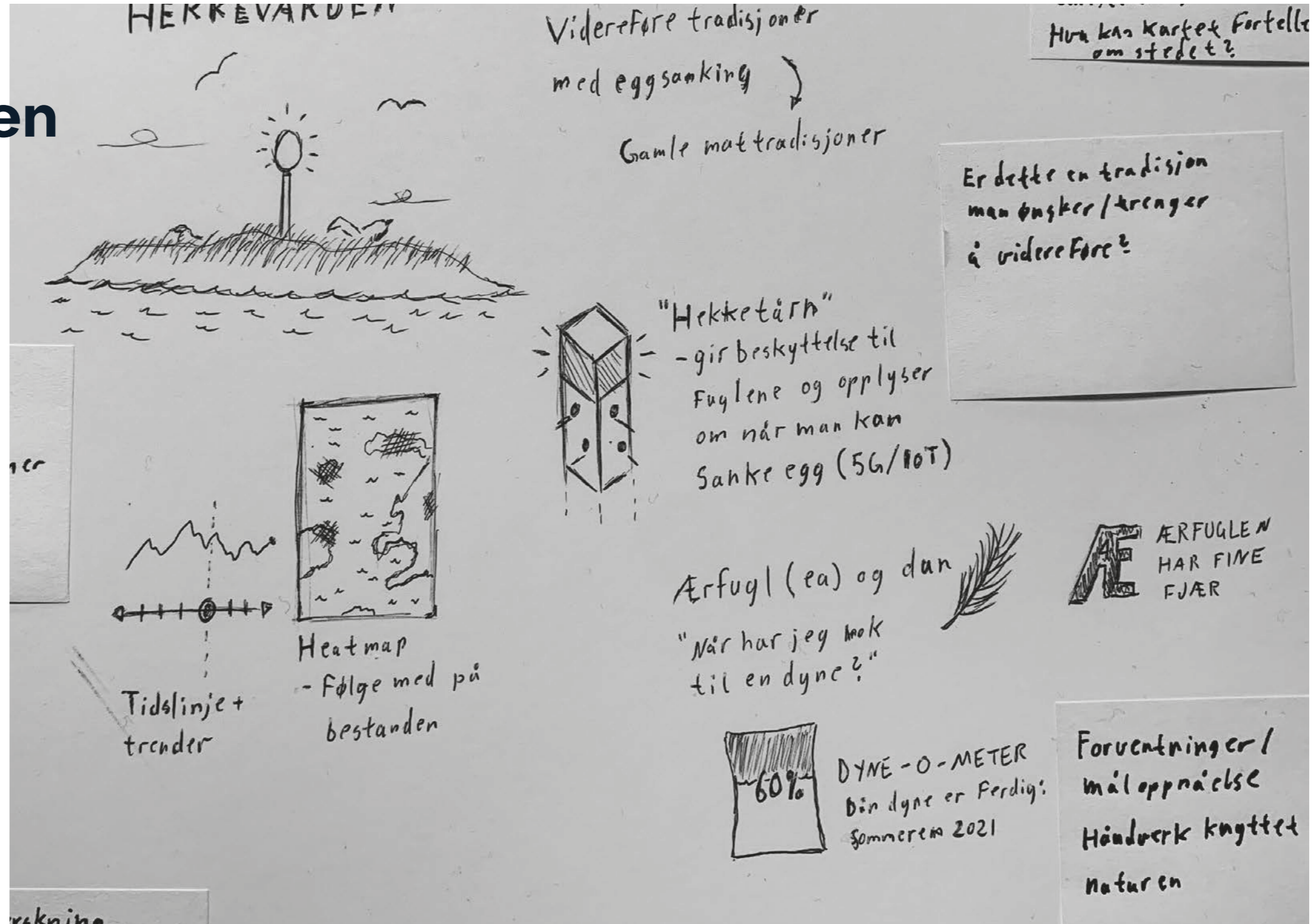


Hekkevarde

En moderne fugle- kasse for et moderne fiskevær

Fuglehold har vært en del av livet på Røst i flere generasjoner. Sanking av både egg og edderdun har vært viktige næringskilder, og fuglene har ofte blitt sett på som et ekstra husdyr. Hekkevarde er en modulær hekkkasse koblet til internett (IoT), som enten kan installeres i egen hage eller på en holme ute i havet. Kassen gir fuglene beskyttelse mot eksterne farer og innbyggerne kan bruke den til å holde oversikt over bestanden.

Referanseprosjekter: Piip-Show (NRK),
Beehome.design

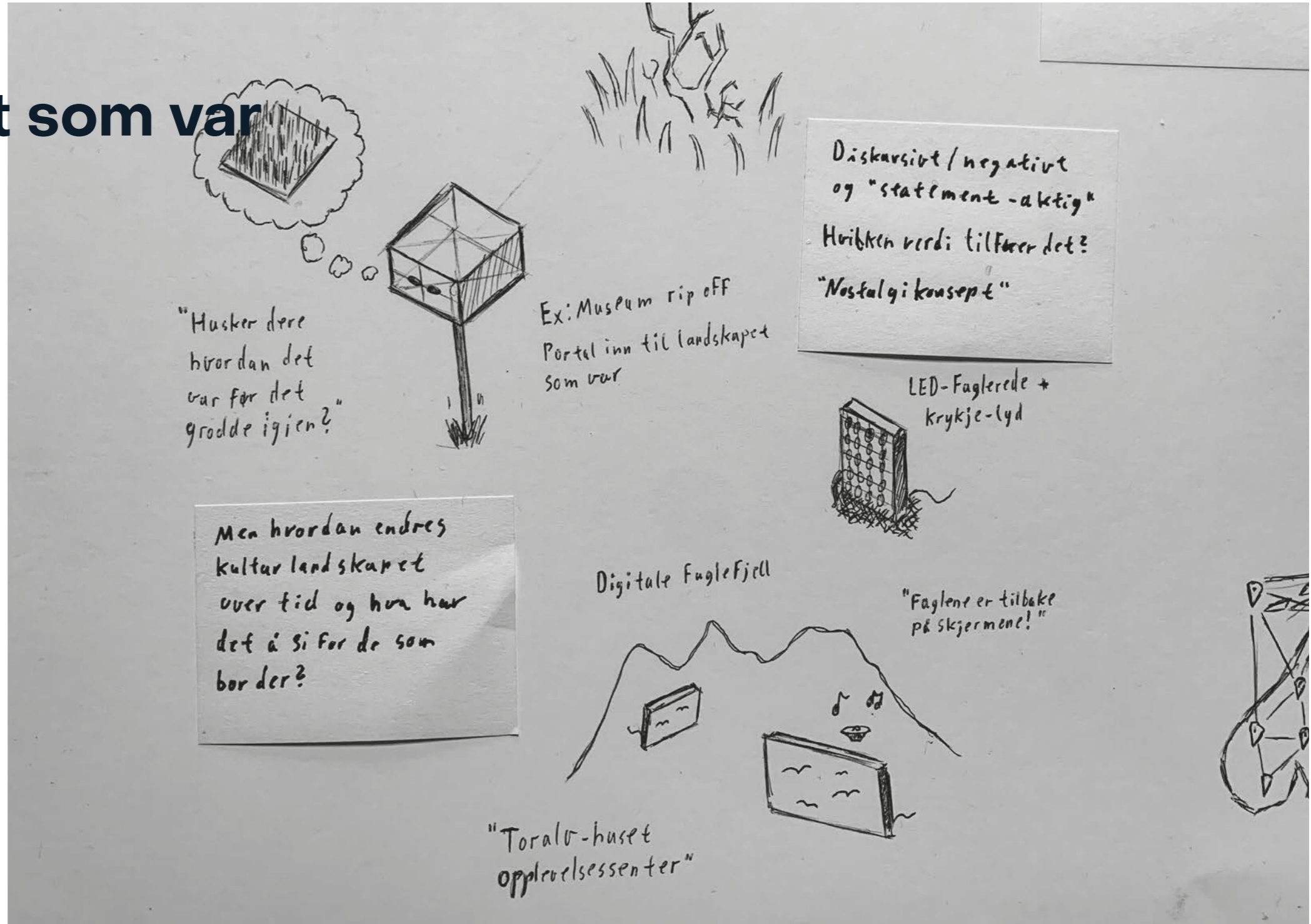


Landskapet som var

En refleksjon over det tapte

Hva skjer med landskapet når det blir stille i fuglefjellene og utmarkene gror igjen og hva skjer med de som bor der? «Landskapet som var» er et diskursivt konsept der fremtidens kulturlandskap ligger brakk, og fuglene og beitedyrene er blitt erstattet med digitale representasjoner.

Referanseprosjekter: *Soundscape Røst*, *X-Verse (Ryoji Ikeda)*

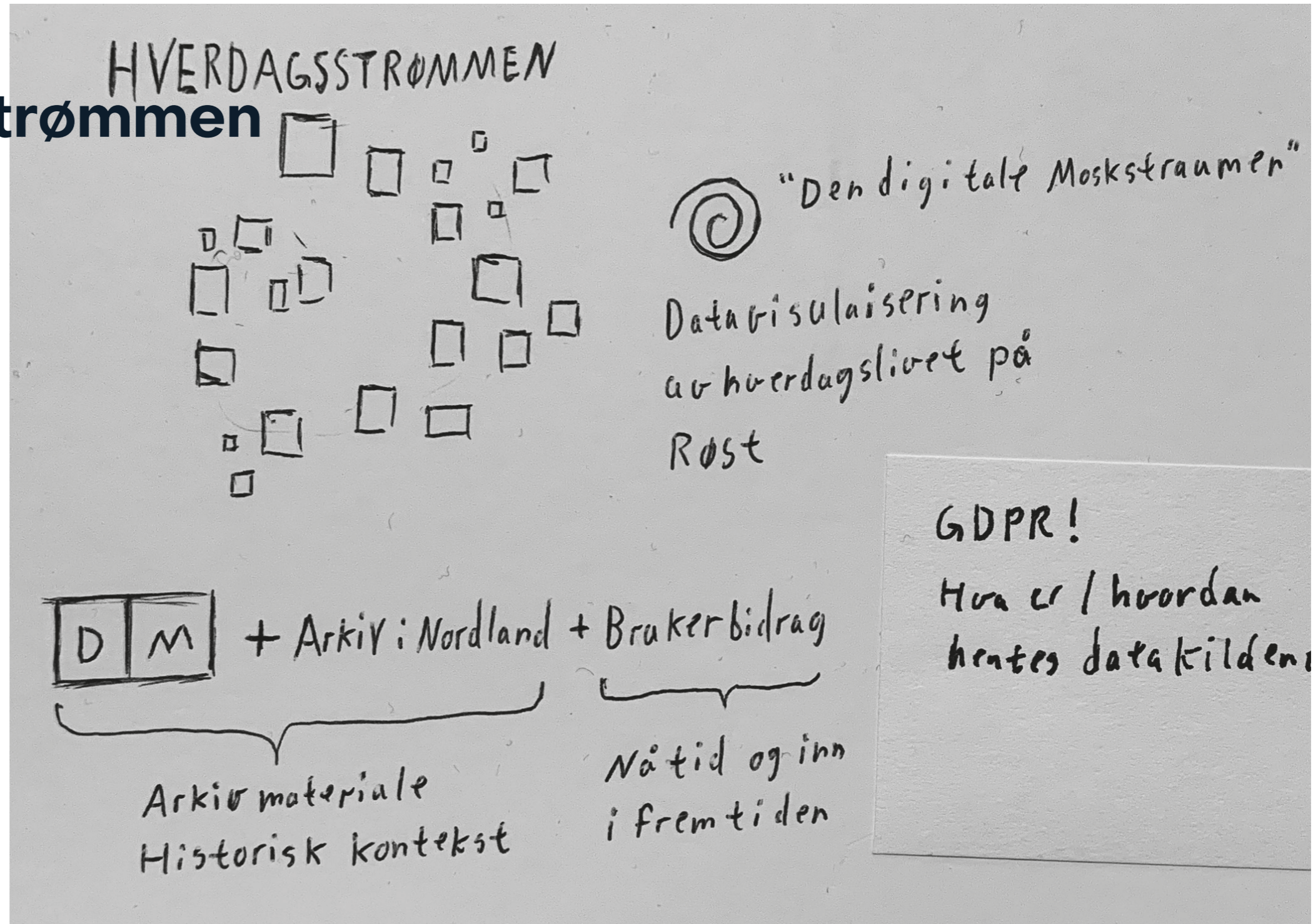


Hverdagsstrømmen

Livet i tusen bilder

Hverdagsstrømmen er fototjeneste som samler gamle og nye bilder om livet på Røst, fra forskjellige kilder som f.eks. DigitaltMuseum, Flickr, Facebook og Instagram. Disse bildene settes så inn i en tidslinje, slik at brukeren kan se hvordan hverdagslivet på Røst har utviklet seg gjennom historien.

Referanseprosjekter: Instagram, DigitaltMuseum, radio.garden

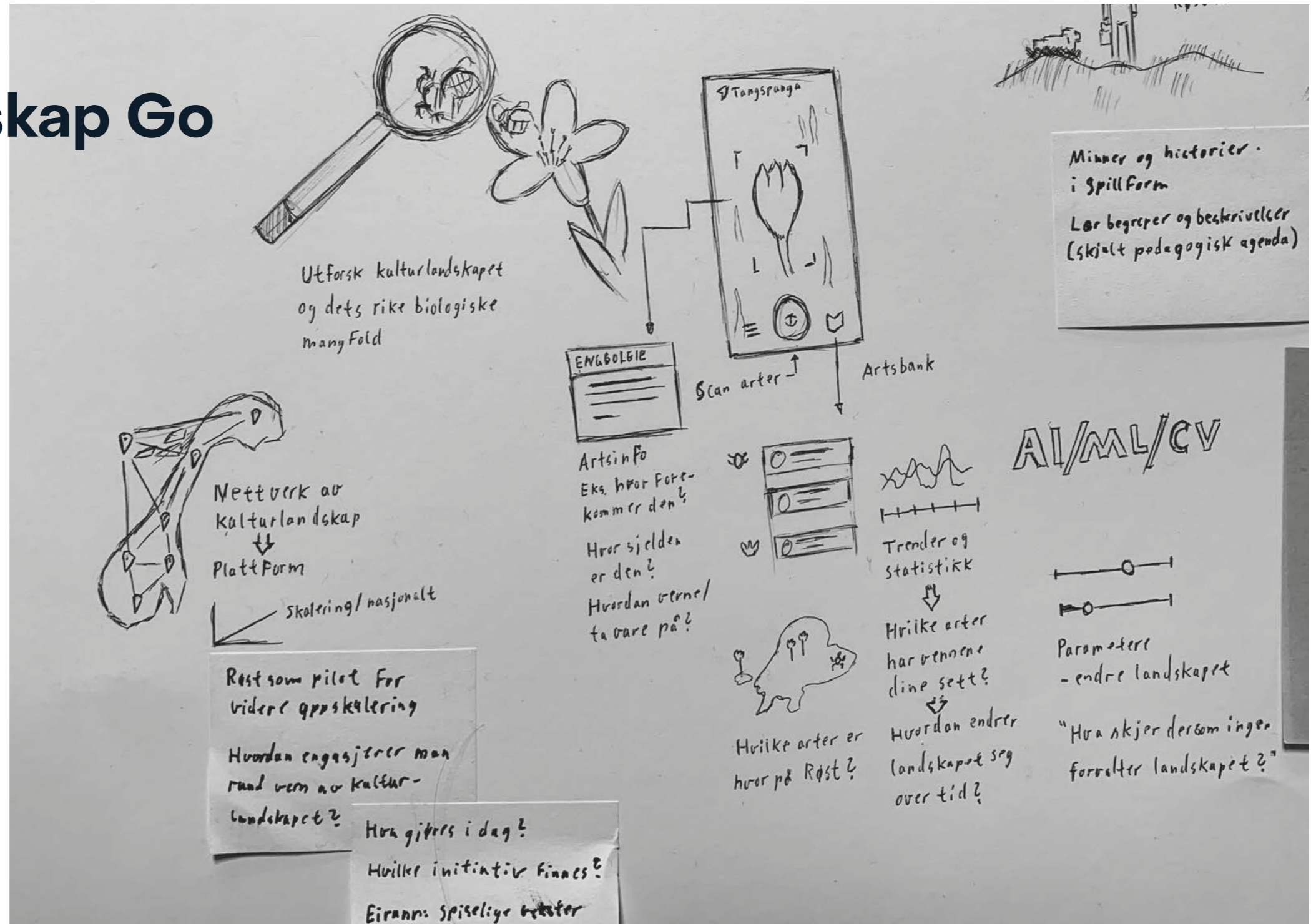


Kulturlandskap Go

Hele klassen som nysgjerriger

I «Kulturlandskapet Go» går en skoleklasse ut for å kartlegge og lære om artsmangfoldet som lever i et tradisjonelt driftet kulturlandskap. Gjennom en digitalt komponent kan elevene scanne arter de kommer over, for så å lære mer om dem og hva i landskapet de er avhengige av for å overleve.

Referanseprosjekter: PlantSnap, Pokémon Go, Pokémon Snap

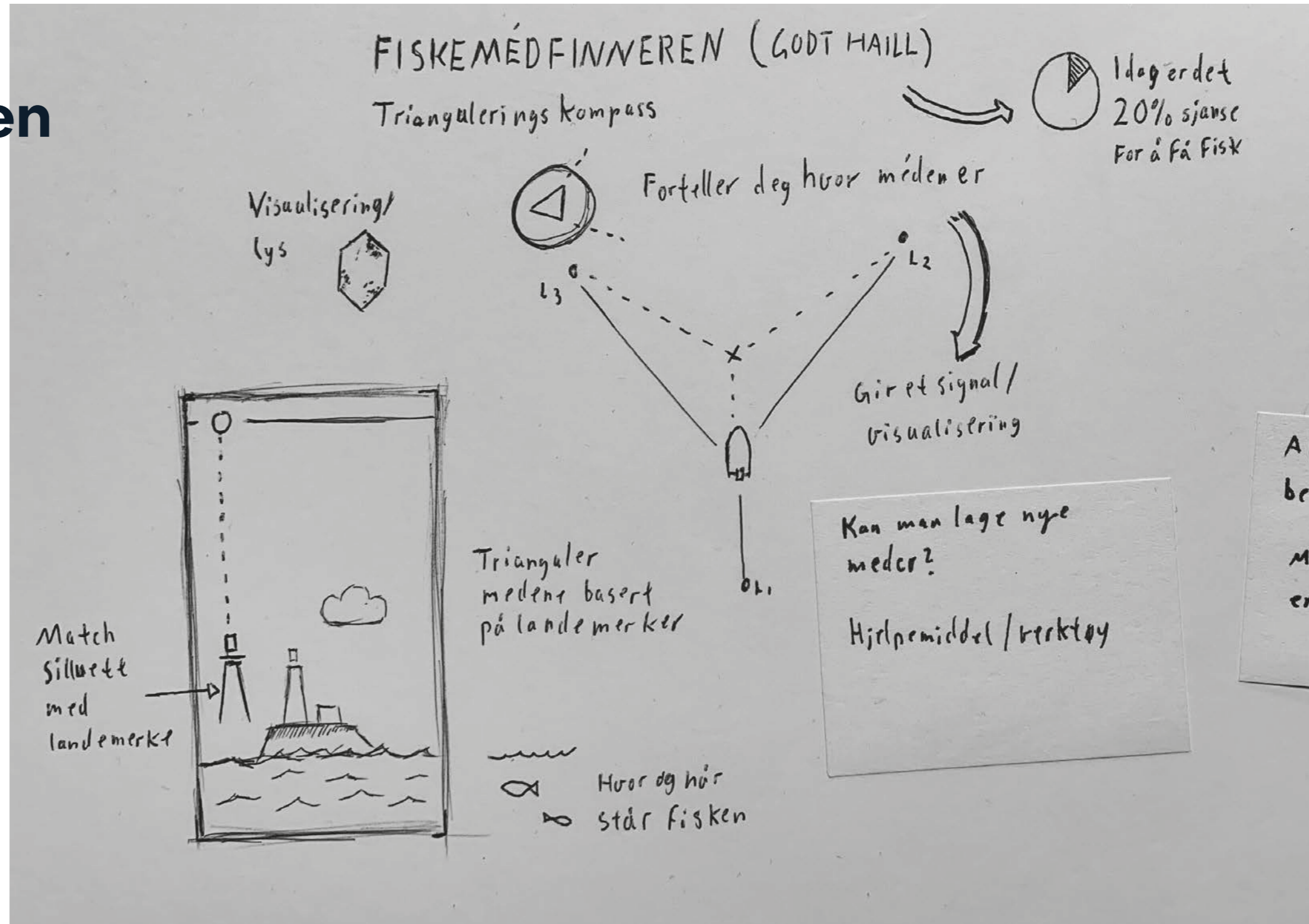


Médfinneren

Lær å naviger på gamlemåten

Før GPS og ekkolodd ble standardutstyr så man etter trekk i landskapet, såkalte méder, for å finne igjen fiskeplasser. Médfinneren er et verktøy som hjelper deg å finne lokale fiskeplasser ved hjelp av méder. I stedet for å følge en «kartnål» eller et sett med koordinater for å finne fiskeplassen, bruker man telefonen som en referanse for å finne ut hvor man omtrentlig skal dra og hva man skal se etter for å finne frem. Dermed lærer man brukeren å se etter sammenhenger i landskapet, og dermed øke forståelsen av det.

Referanseprosjekter: Skulp (AHO), Google Maps AR



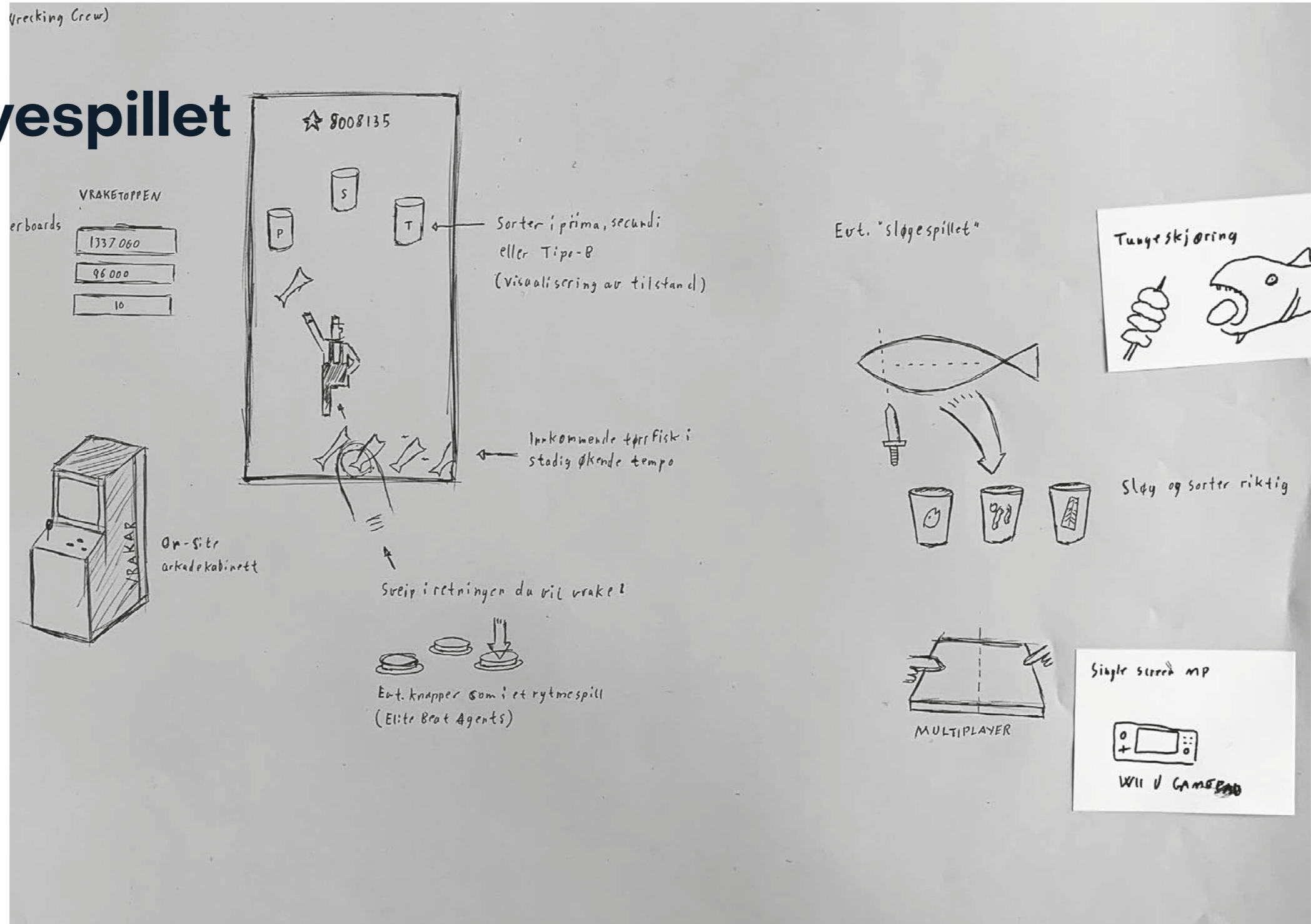
Vrake / sløyespillet

Behandle fisk og få poeng

Vrakespillet destillerer håndverkstradisjonen tørrfiskvraking ned til et reaksjonsspill der man, på løpende bånd, må sortere tørrfisker riktig innenfor de tre hovedkategoriene av tørrfisk: Prima, Secundi og Tipo B.

En variant av vrakespillet er sløyespillet. Prinsippet er det samme, men målet er å raskest mulig sløye den innkommende fisken, for så å sortere både fisk og innmat i forskjellige beholdere. Begge spillene utforsker «gamification» av et håndverk som ellers tar årevis å lære seg.

Referanseprosjekter: Fruit Ninja, WarioWare, Papers Please

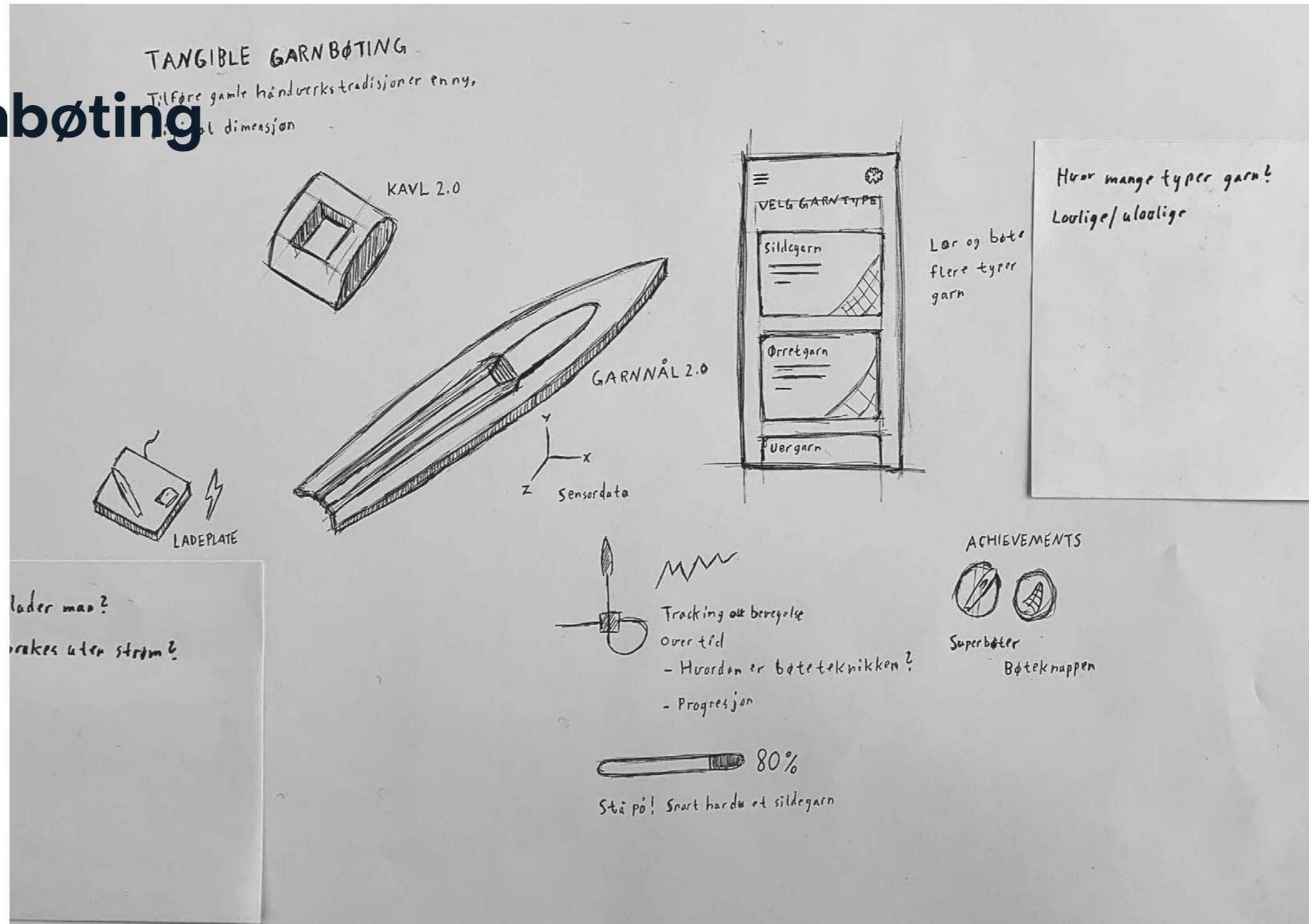


Digital garnbøting

Behandle fisk og få poeng

Garnbøting, kunsten å lage eller reparere garn, er et håndverk som holder på å forsvinne. For å gi garnbøting en ny renesanse, har jeg utforsket en tjeneste som lærer en å bøte garn, gjennom en app og en «smart» garnnål. Ved hjelp av denne kan brukeren bl.a. måle fremdrift (basert på type garn) og hvor bra garnet bøtes.

Referanseprosjekter: Nike+, SwingSmart golfclub tracker, Wii Motion

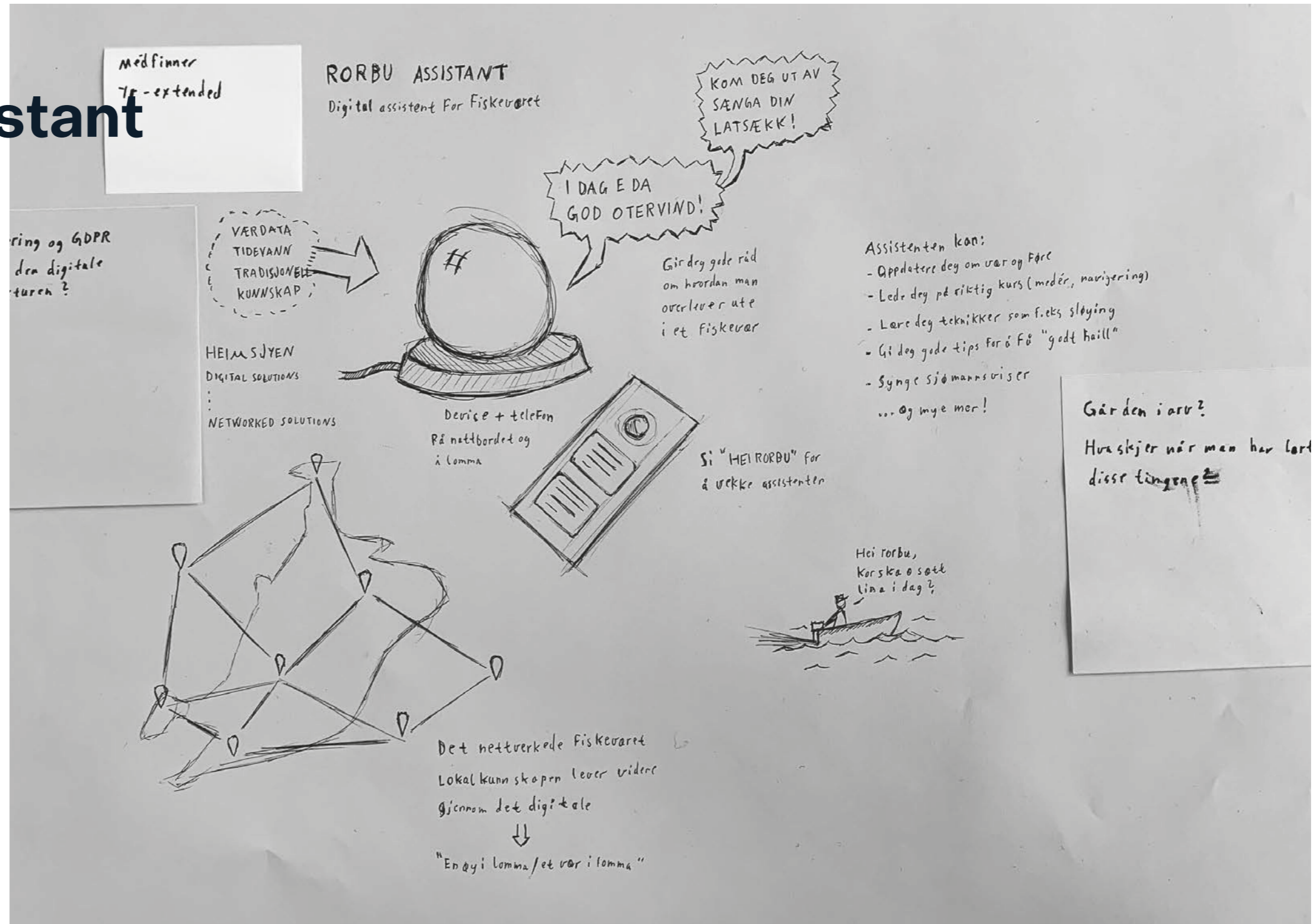


Rorbu Assistant

Fiskeværrets kollektive minne

Hvordan ville det vært å «bestefar i lomma» som du kan ta med deg over alt, og spørre dersom du lurer på noe? Rorbu Assistant er en hyperlokal digital assistent for fiskeværret, og en inngangsportal til den kollektive kunnskapen som bor i samfunnet. Til tross for morsomme navnet, utforsker konseptet bl.a. temaer som digital selvråderett og det å bygge en lokal, digital infrastruktur.

Referanseprosjekter: Google Assistant, Digital Sjølråderett (AHO), Trust is Work (AHO), Kommune-Kari

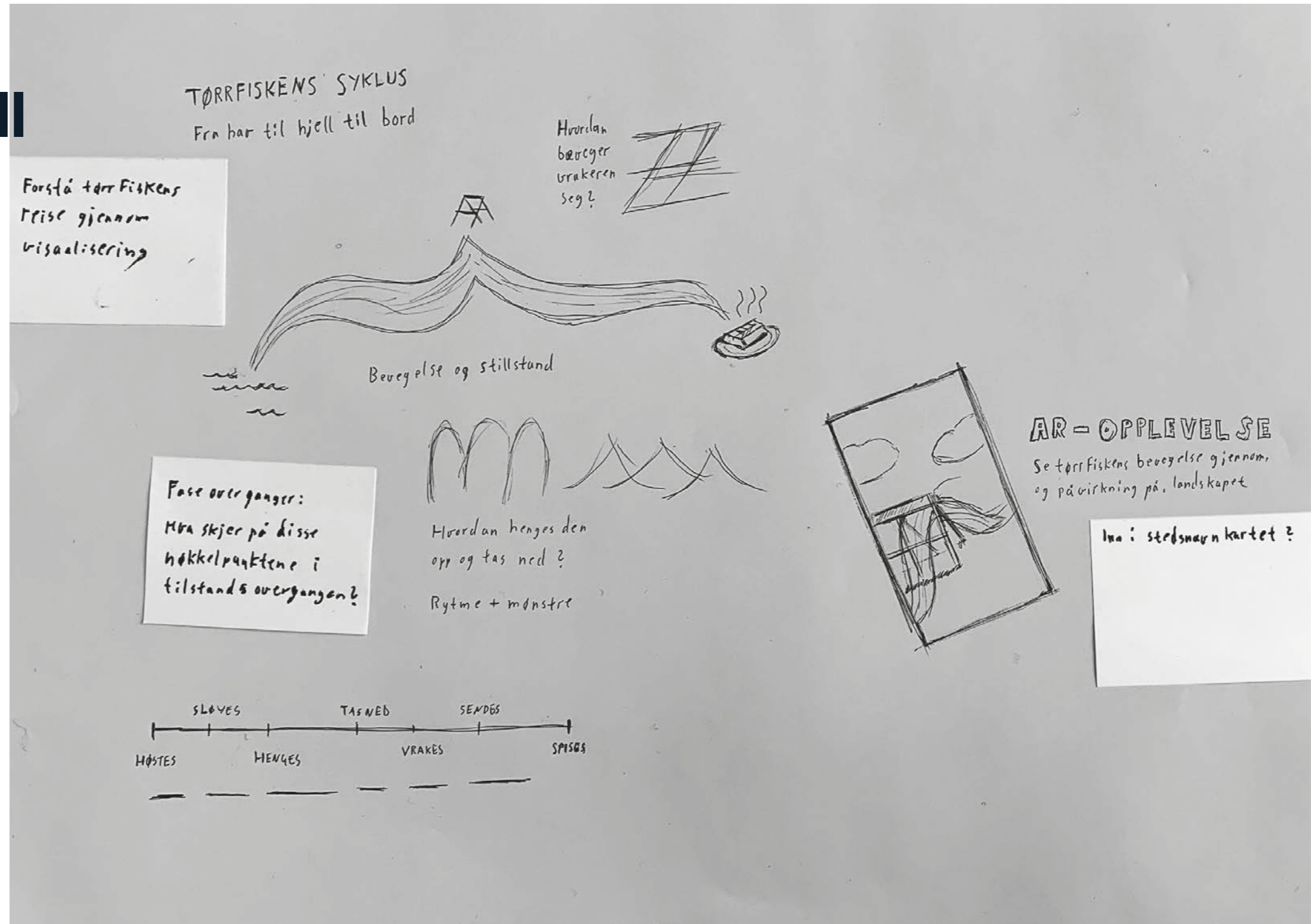


Mellom hjell

En vandring i tørrfiskens årssyklus

«Mellom Hjell» er en interaktiv turopplevelse på Røst, som blander AR med stedsbaserte opplevelser. Brukerne kan velge mellom flere tematiske løyper, og kan gjennom telefonen f.eks oppleve hvordan tørrfiskens beveger seg fra mot-tak til hjell og tilbake igjen, eller bli tatt tilbake i tid til Lofotfiskets storhetstid med et yrende liv på brygga.

Referanseprosjekter: Google Maps AR, Oslo Havn 1798, Nordic Pavilion (Udaru Research)

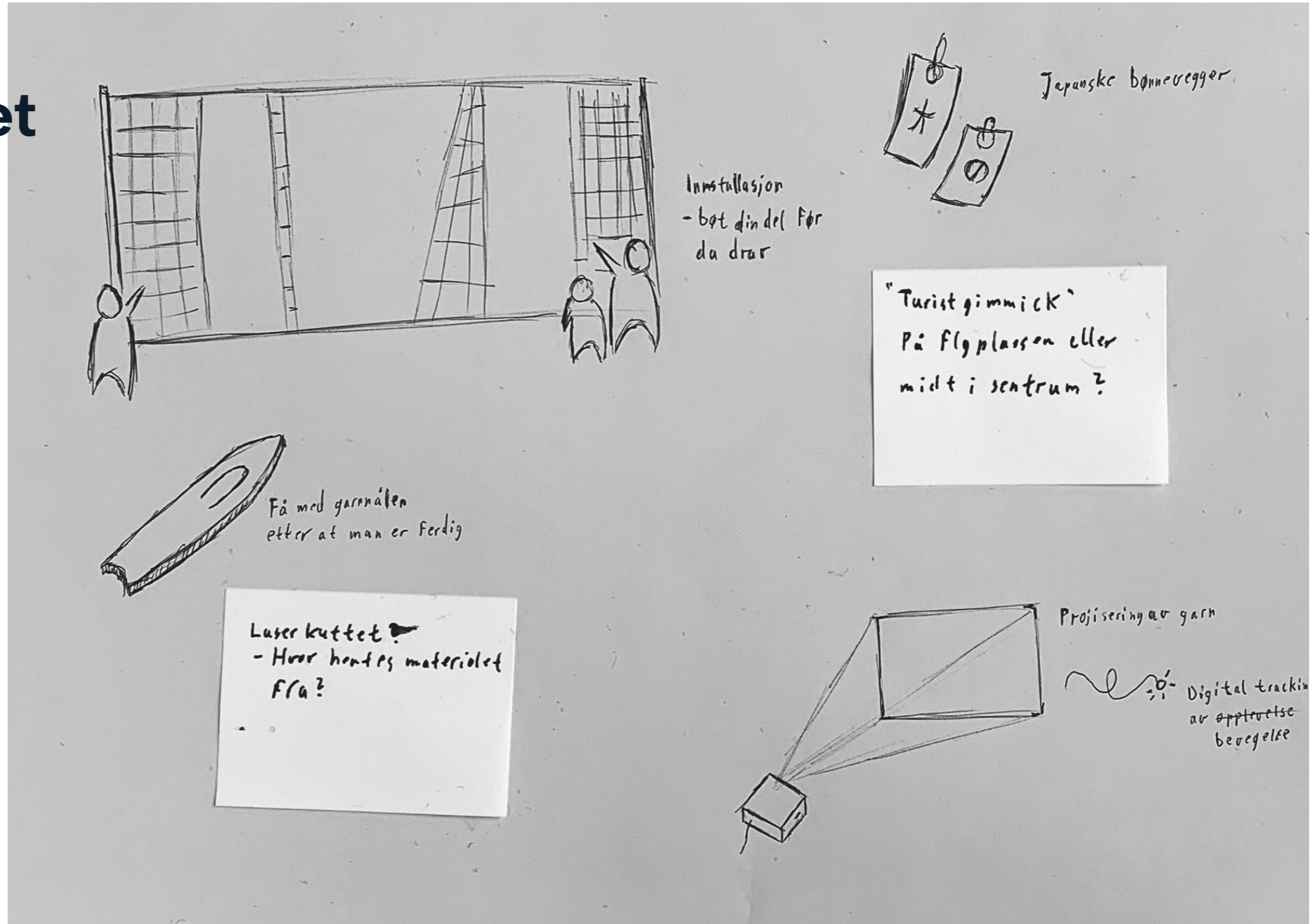


Fellesgarnet

Knytter sammen reisende og fastboende

Fellesgarnet er en installasjon som er tenkt til å henge på flyplassen på Røst, eller nede ved havna. Tilreisende får utdelt både garnnål og tråd, og kan dermed legge igjen sin egen signatur i form av å bidra inn til garnet.

Referanseprosjekter: Kollaborative kunstinstallasjoner, Japanske bønnevegger (Ema)





Presentasjon og diskusjon av konseptene sammen med Einar Stamnes

Syntese

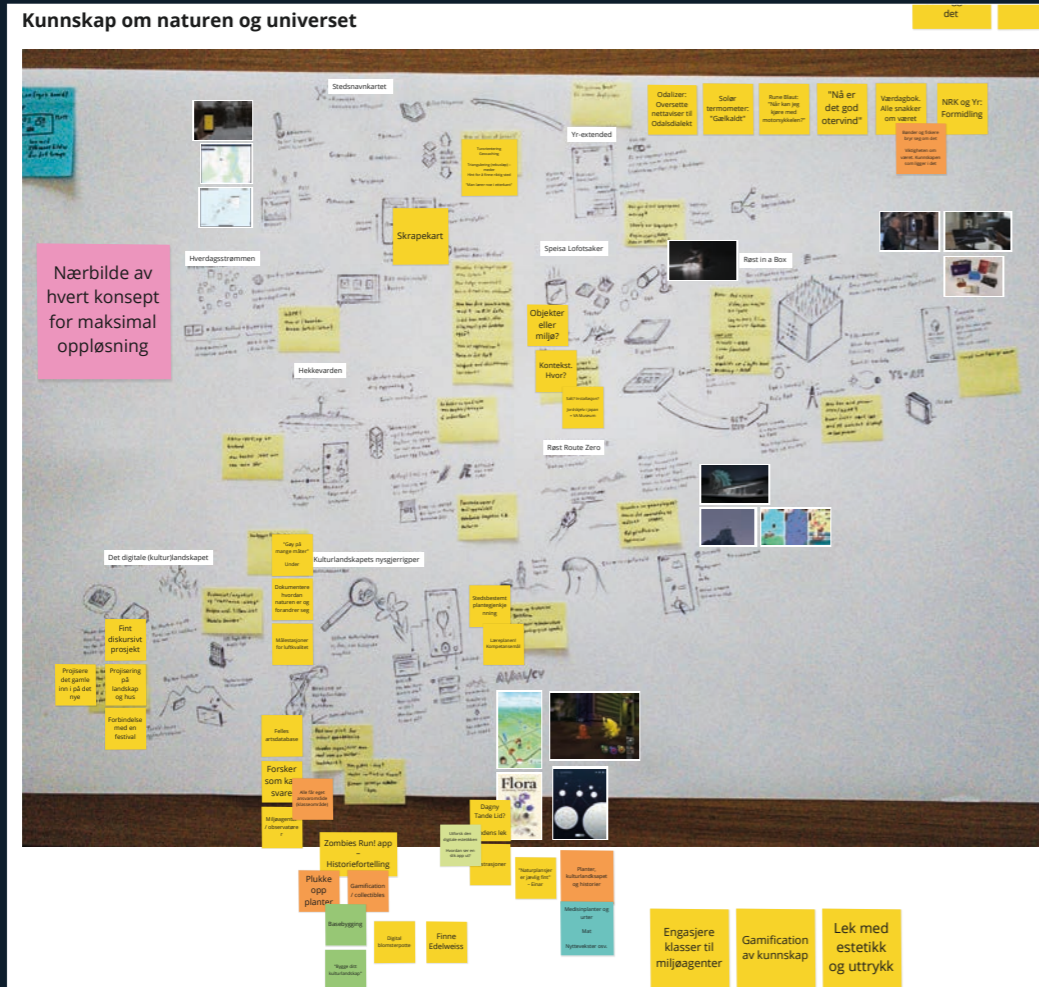
Da utforskningen var over, tok jeg kontakt med flere av aktørene jeg tidligere hadde snakket med for å diskutere konseptene og få en tilbakemelding på hvilken retning det kunne vært interessant å ta prosjektet i. Jeg digitaliserte skissene og brukte dem aktivt i disse diskusjonene, enten ved å tegne videre på dem eller noterte kommentarer og innspill.

Fra hver diskusjon trakk jeg ut nøkkelinnsikter, som jeg satte inn i en tabell i Miro. Dette var for å få en mer systematisk oversikt over hvilke konsepter som hadde skapt mest engasjement og diskusjon, og hvor det lå potensiale for videre idégenerering. Jeg plasserte også de forskjellige konseptene inn i matriser, for å kartlegge hvor de lå i forhold til hverandre på skalaer som engasjement over tid, høy og lav risiko, osv.

Denne prosessen hjalp meg med å identifisere tre hovedretninger som jeg ønsket å utforske videre før jeg scopet ned. Disse var Stedsnavnkartet, som skiftet navn til «Det åpne museet», Kulturlandskapets nysgjerrigper og Rorbu Assistant.

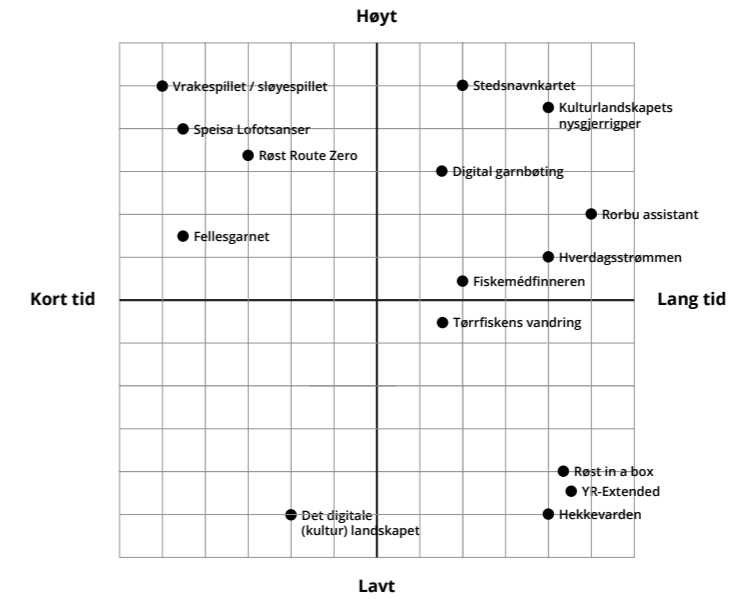
Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet	Stedsnavnkartet
Yr-Extended	Yr-Extended	Yr-Extended	Yr-Extended	Yr-Extended	Yr-Extended	Yr-Extended	Yr-Extended
Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser	Speisa Lofotsanser
Røst in a box	Røst in a box	Røst in a box	Røst in a box	Røst in a box	Røst in a box	Røst in a box	Røst in a box
Røst Route Zero	Røst Route Zero	Røst Route Zero	Røst Route Zero	Røst Route Zero	Røst Route Zero	Røst Route Zero	Røst Route Zero
Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen	Hverdagsstrømmen
Hekkevarden	Hekkevarden	Hekkevarden	Hekkevarden	Hekkevarden	Hekkevarden	Hekkevarden	Hekkevarden
Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper	Kulturlandskapets nysgjerrigper
Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)	Det digitale (kulturlandskapet)
Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)	Fiskemøttingen (Godt hall)
Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet	Vrakespillet / Sløyespillet
Rorbu Assistant	Rorbu Assistant	Rorbu Assistant	Rorbu Assistant	Rorbu Assistant	Rorbu Assistant	Rorbu Assistant	Rorbu Assistant
Digital Garnbating	Digital Garnbating	Digital Garnbating	Digital Garnbating	Digital Garnbating	Digital Garnbating	Digital Garnbating	Digital Garnbating
Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner	Andre innsikter og refleksjoner

Innsikter fra de forskjellige samtalene. Konseptene «Hverdagsstrømmen» og «Røst in a box» skapte lite engasjement blant de jeg snakket med, og mange så ikke helt den praktiske verdien med dem

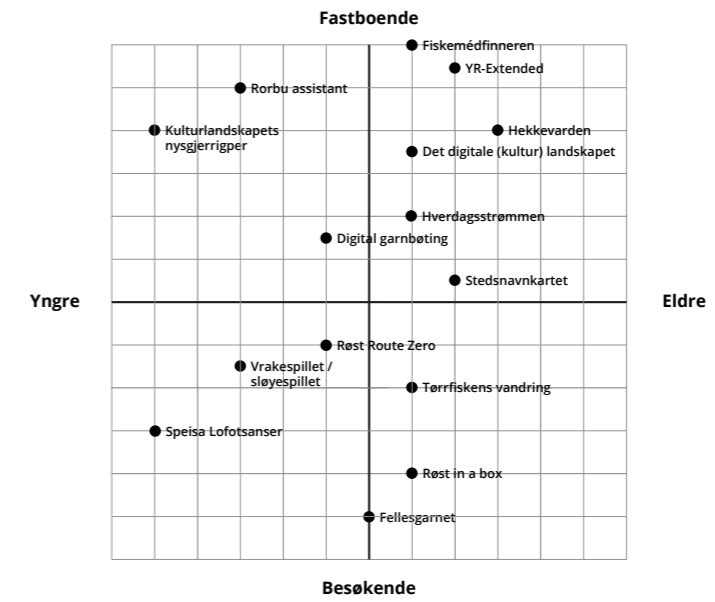


Notater fra en av diskusjonene

Engasjement



Målgruppe



Konseptene ble plassert inn i matriser for en mer systematisk analyse

Tre retninger

Jeg skal nå gå kort igjennom de tre mulige retningene som dukket opp under diskusjonene med aktørene. Jeg lagde visualiseringer som skulle kommunisere de overordnede konseptet og planla å bruke disse i en ny runde med diskusjoner for å avgjøre hvilket konsept det var mest interessant å ta videre.



Det åpne museet

Hele øya er et museum

I «Det åpne museet» blir steder og historier knyttet sammen i en ikke-lineær vandreopplevelse. Hver emoji representerer et stedsnavn knyttet til en opplevelse, om det er gjennom et lydklipp, bilder eller noe annet.

Verdien i konseptet er å knytte sammen landskapet og fortellingen om det, både for de som bor der og de som kommer på besøk.

Kommentarer fra diskusjoner:

«Det er noe sterkt ved å være på det stedet og høre på den historien»

«Det er viktig å formidle stedsnavnet på lokal dialekt»



Kulturlandskap Go

Et nytt perspektiv på nærmiljøet

I «Kulturlandskap Go» blir man oppfordret til å gå på oppdagelsesferd i kulturlandskapet for å se hvilke arter som bor der, og som har gjort seg avhengig av det. Med telefonen som oppslagsverk kan man både lære mer om de forskjellige artene, og kartlegge hvor i landskapet man fant dem. På den måten kan man over tid bygge opp en database over de forskjellige artene, og avdekke utviklingstrender.

Kommentarer fra diskusjoner:

«Her kan det bakes inn mye immateriell kulturarv»

«Dette kan være med på å bygge forståelse og kunnskap om tilgjengelige ressurser»

«Skal man bevare noe som ikke nødvendigvis kan skape noe grunnlag for videre bosetning»



Rorbu Assistant

En bestefar i lomma

Rorbu Assistant er fiskeværets egen digitale assistent. Den kan gi råd om hvor du burde fiske, hva som er best sløyeteknikk eller fortelle deg en historie om den stormen «alle» husker.

Assistenten lever enten gjennom telefonen eller et objekt man kan plassere i hyllen i form av en garnblåse, eller «kavl».

Kommentarer fra diskusjoner:

«Det er noe sterkt ved å være på det stedet og høre på den historien»

«Garnkavelen blir litt som en spåkule. Jeg liker tanken om å spørre den»



Et (lite) steg tilbake

Akkurat da jeg skulle gå i gang med å utforske de tre valgte retningene videre, stengte Oslo ned igjen. Som jeg var inne på i del én, har jeg barn i barnehagealder, og med reduserte åpningstider i barnehagen ble også arbeidskapasiteten min på dagtid redusert. Fordi jeg ønsket å fullføre diplomene til ordinær tid, valgte jeg da å ta et steg tilbake for å evaluere konseptene mine på nytt. Jeg var redd for at de valgte konseptene ble for store og komplekse i omfang, og usikkerheten som regjerte i situasjonen gjorde at jeg bestemte meg for å gå for et mindre konsept som jeg følte var mer gjennomførbart.

Analyserer man dette valget i etterpåklokskapens lys, kan man alltid argumentere med at en ny runde med utforskning på papir spiste av tiden jeg ellers kunne brukt til å velge et konsept og forplikte meg til det. Men usikkerheten som oppsto rundt en ny runde med nedstengninger (som til slutt varte i to måneder), gjorde at dette følte som et riktig valg.



Reframing

– Vi må snakke om været

Et annet konsept som hadde utmerket seg i samtaler med aktører, var konseptet kalt «Yr-Extended», om å få været på lokal dialekt. Jeg returnerte til dette konseptet fordi jeg mente det hadde potensiale, og brukte det som utgangspunkt for den videre utforskningen.

Været i seg selv er et interessant tema å utforske. De fleste vil være enige i at fenomenet er vær er noe vi nordmenn er veldig opptatte av: Det preger dagligtalen, og er det meldt sol (eller regn) en uke i strekk kan du være sikker på at blir klistret over forsiden på landets nettaviser. Statskanalen har også tatt sitt mandat seriøst når det kommer til formidlingen av vær som kulturelt fenomen, og har stort sett hvert år de siste årene innledet det nye året med en kavalkade over været i året som var.

Mennesket har også i moderne tid strebet etter å både forutse og kontrollere været. Mye av den moderne datateknologien er bygget på idéen om å bruke regnekraft til å forutsi været, om det så er for å få en taktisk fordel i en krig eller modellere klimaendringer (Bridle, 2018).

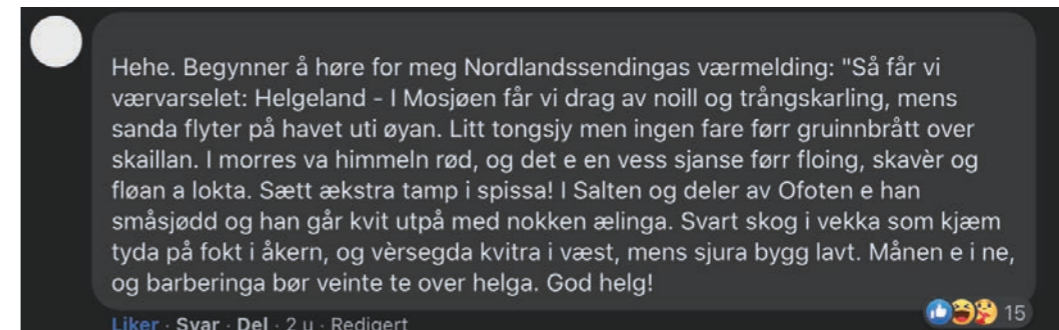
Været og kulturarv

Det finnes mange begreper og beskrivelser av været langs kysten, beskrivelser som har vært viktig for livsgrunnlaget. Før værmeldingen for Nord-Norge ble en realitet i 1920 (Fulsås, 2003), måtte fiskerne selv tyde værtegn før de la ut på fiske. I sin bok «Det Norske Landskapet» skriver etnolog Arne Lie Christensen at fiskerne nordpå «så i været» (Christensen, 2002) for å forutse hvordan været kom til å endre seg det neste døgnet.

I Havboka argumenterer forfatter Morten Strøksnes at det moderne mennesket har blitt fremmedgjort fra naturen, og at vi ikke lenger klarer å lese landskapet og tillegge det mening (Strøksnes, 2015). Ved at man ikke benytter seg av de gamle beskrivelsene av vær, går kunnskapen og forståelsen om værets kompleksitet tapt.

Været og hverdagen

På bakgrunn av Strøksnes sitt argument i Havboka, ønsket jeg å dykke dypere i hvordan været har vært omtalt langs kysten i Nordland. Jeg ville også det var



Jeg fikk god respons på spørsmålet jeg stilte på Facebook-gruppen «Ord og uttrykk brukt i Nordland». En av kommentarene illustrerer hva et lokalt værvarelet kan være. Kilde: Skjerm bilde fra Facebook

mulig å finne noen konkrete begreper som fremdeles kunne være relevante i dag. Jeg var ikke interessert i overtro, men i begreper som kunne forankres i konkrete meteorologiske fenomen og dermed være til nytte i en moderne kontekst.

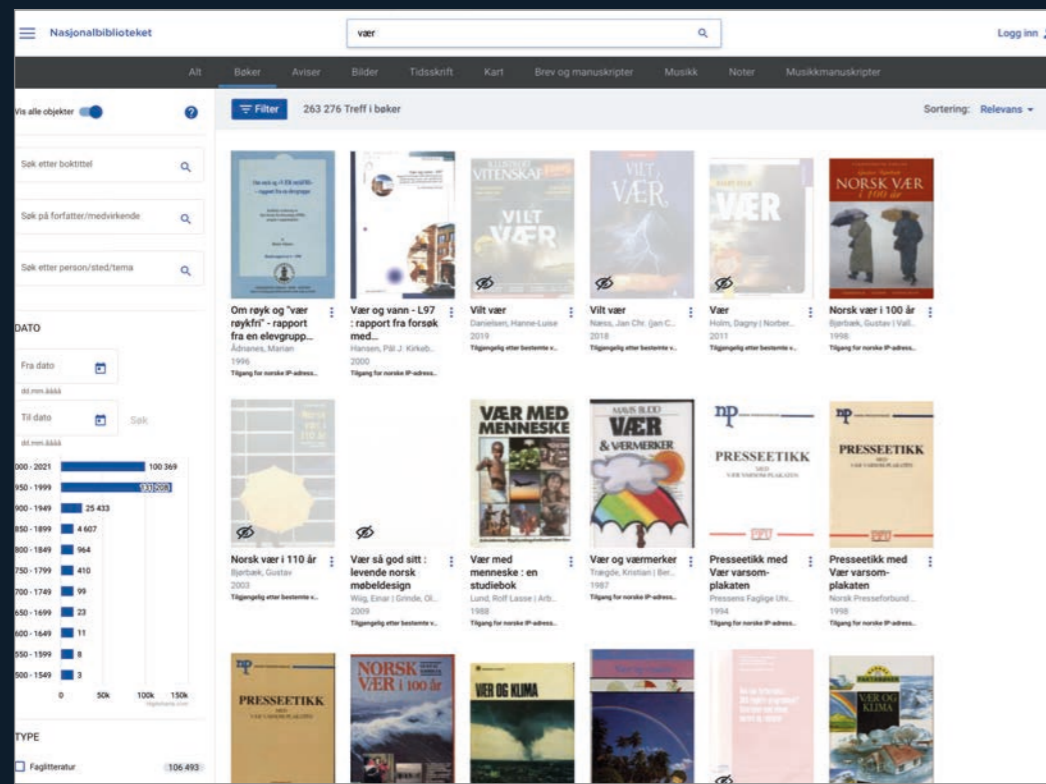
Jeg startet med å lete gjennom Nasjonalbibliotekets arkiv for tekster som kunne inneholde konkrete uttrykk og begreper. Som utgangspunkt for å finne disse brukte jeg referanselistene i *Havboka* og *Havet, døden og véret*.

Jeg kontaktet også Språkrådet og Meteorologisk Institutt for å høre om de hadde noen innsikter i lokale værbegrep fra kysten, og om det var gjort noen større nedtegnelser av dem:

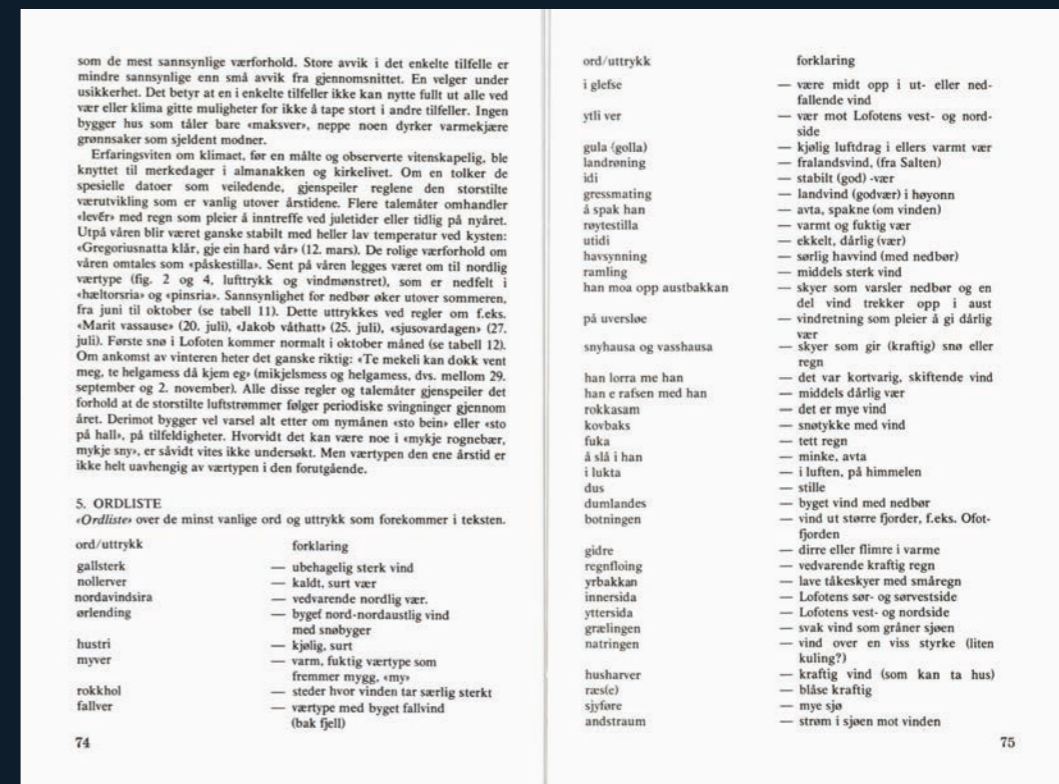
Man kan nok si at værvarelings-språket bare i liten grad er bygd på tradisjon for omtale av vær og vind langs kysten. Det kan i prinsippet

forsvares med at ordene skal være landsgyldige, men det er mye såkalt lokal tradisjon som har hatt stor utbredelse og godt kunne fått mer plass i riksspråket. (Bård Eskeland, Seniorrådgiver i Språkrådet)

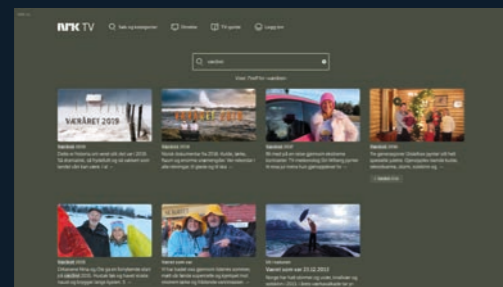
I tillegg engasjerte jeg folket for å høre hvilke uttrykk som fantes der ute. Det finnes mange lokale begreper for vær og vind der ute, og jeg ønsket å samle inn både begrepene og en evt. forklaring på hva de betyr. Jeg brukte Facebook til denne undersøkelsen, fordi jeg fra før av visste at mange historielag er aktive der. Jeg formulerte et spørsmål som jeg stilte i tre grupper, og i en av dem, kalt «Gamle ord og uttrykk i Nordland» fikk jeg over 190 kommentarer.



Et søk på «vær» gir mange treff i Nasjonalbibliotekets database. Kilde: Skjerm bilde fra NB.no



Jeg sendte en henvendelse til Morten Strøksnes om han hadde kjennskap til en samling med væruttrykk fra Lofoten gjennom sitt arbeide med Havboka. Han tipset med om et hefte fra 1975 kalt «Lofoten: I går, i dag og i morgen» der et av kapitlene handler om vær og klima i Lofoten. I dette kapitlet fant jeg en oversikt over lokale uttrykk med en tilhørende meteorologisk beskrivelse, og mange av uttrykkene brukt videre i et av konseptene er hentet herfra. Kilde: Skjerm bilde fra NB.no



NRK har flere TV-programmer om været. Kilde: Skjerm bilder fra NRK



Det eksisterer flere mytologiske aspekter rundt været. Det personifiseres, som Olaus Magnus sin Carta Marina fra 1540 der vinden er illustrert som et blåsende ansikt. Kilde: Wikimedia Commons

Andre skisseutforskning

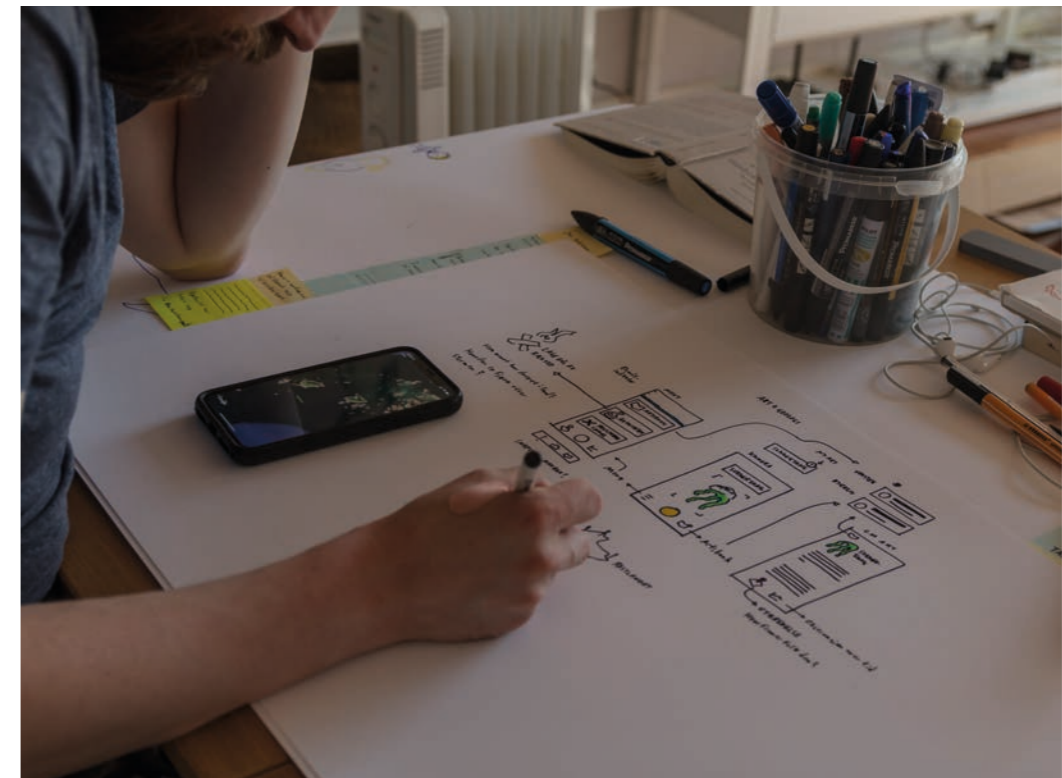
– Vær, navigasjon og landskap

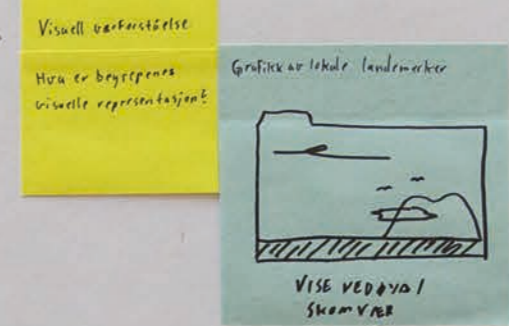
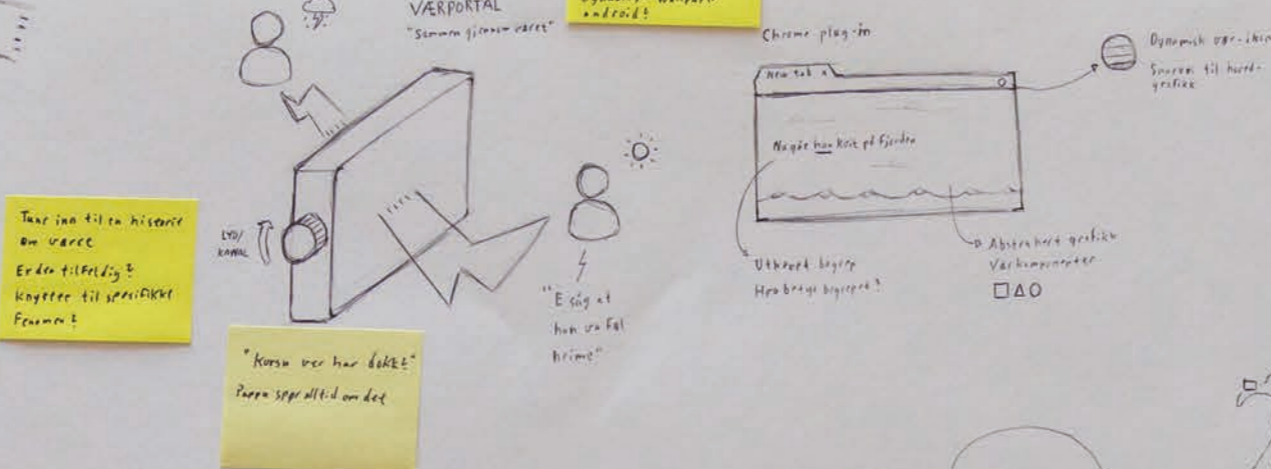
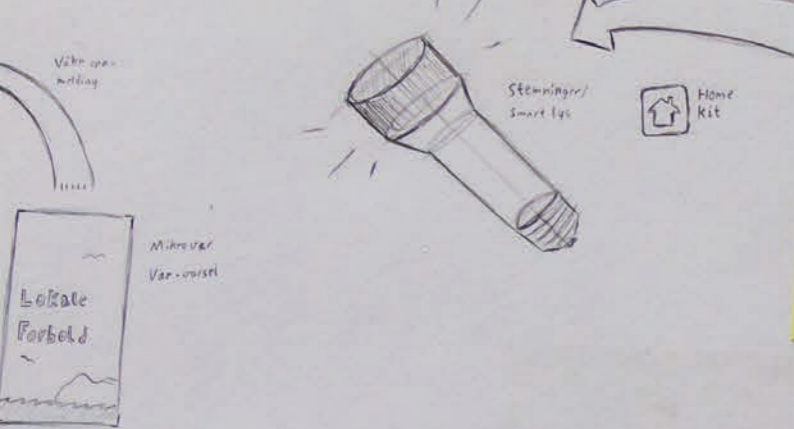
I tillegg til å utforske været, returnerte jeg til par temaer fra første fase som jeg syntes var interessante å utforske videre, men i et litt mindre format. Dette var temaer knyttet til forståelsen av landskapet, både på land og ute i havet.

I denne fasen begrenset jeg meg til en uke med utforskning på papir, for å kunne sette av tilstrekkelig tid til prototyping på skjerm etterpå. Utvelgelsesprosessen var også mindre systematisk enn i første runde, fordi jeg i forrige runde hadde fått noen indikasjoner på hvilke konsepter det var interessant å forfølge.

Tre konsepter

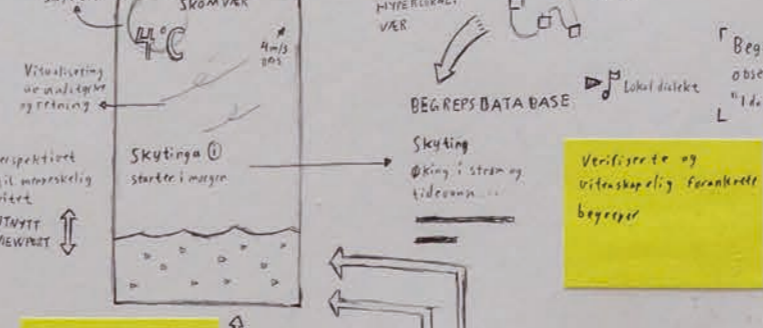
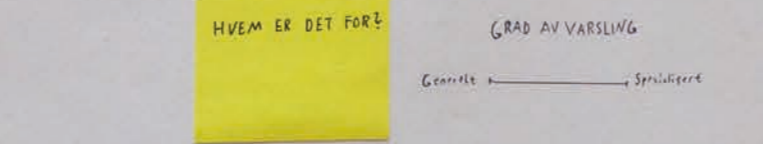
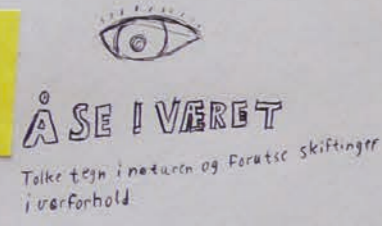
Etter denne fasen var over, satt jeg på nytt igjen med tre forskjellige konsepter. Jeg hadde redusert ambisjonsnivået fra første fase og ønsket å ta alle tre med videre inn i utviklingen av interaktive prototyper. Jeg valgte tre konsepter fordi jeg ville utforske flere sider ved kystkulturen, og hvordan disse kan «leve videre» gjennom digitale produkter. Som jeg var inne på i første del, har jeg vært mer opptatt av formidling av kulturarv kan være, fremfor å lage én konkret og gjennomarbeidet løsning. Jeg mener mye av verdien til prosjektet ligger i selve utforskningen og i hva én designer kan få til på 18 uker.



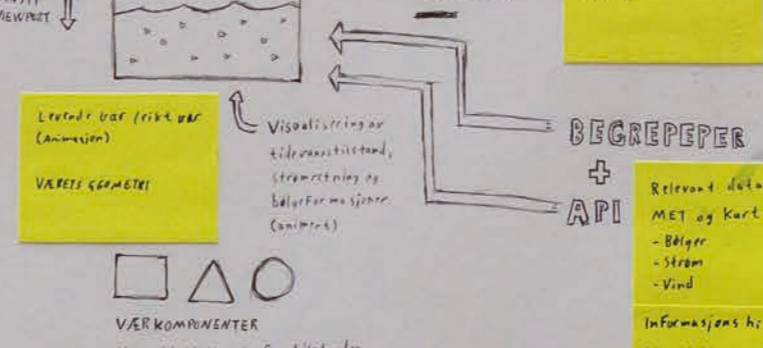
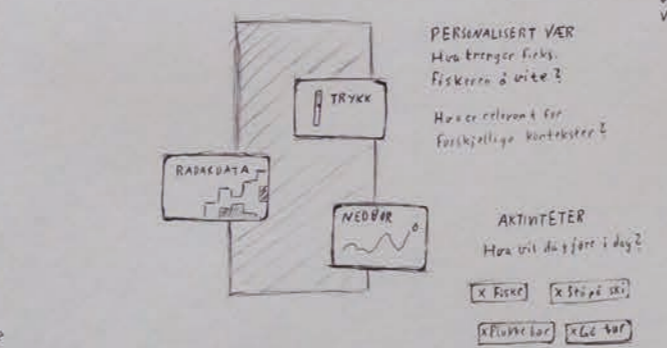


Næring
 Nær og Samfunnsansvar
 Design fiction som ramme for konseptet
 Værområde som demokratiskisering av kommunepolitikk
 "Tilberedt til naturen" er i bilen
 Nytt blikk på gammel kunnskap
 Finn bilder / del gamle bilder
 Søkk med Anden
 Maxwell (ering/ korreksjon?)
 Løsn på duse
 Man har størst høre med seg
 Navn Forslag:
 Lokale Forhold Utvær Heimstegen
 Sett av to dager til å lage visuell (ikoner/grafikk) farger og former

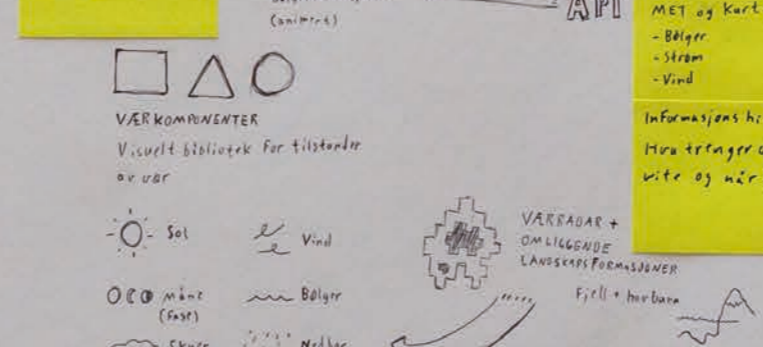
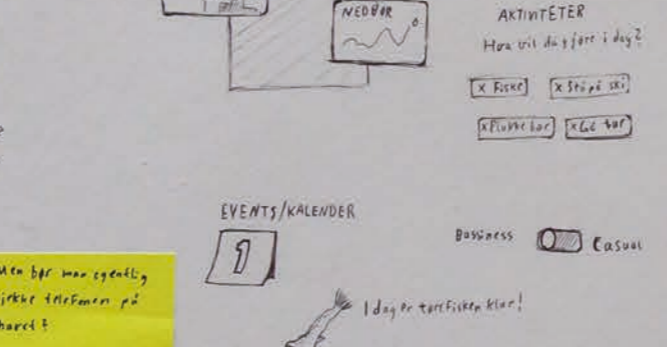
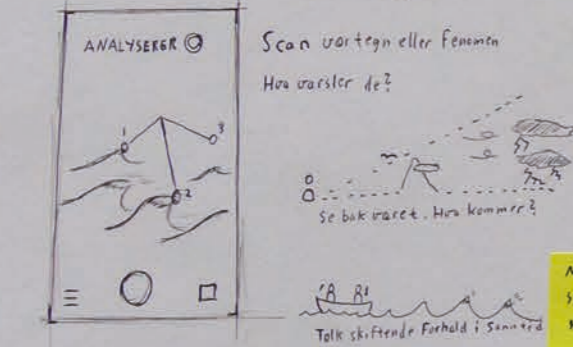
Trygghet - analyse
 vakt for de skal ut



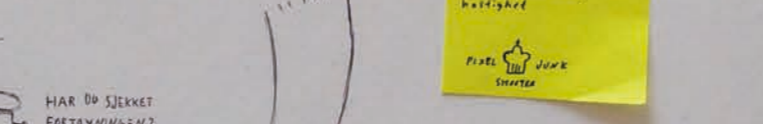
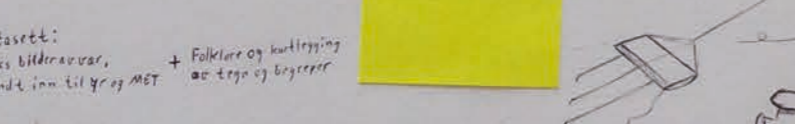
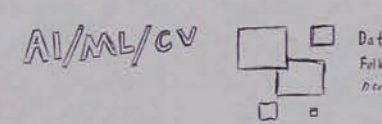
AI
 HVORDAN LÆRER DEN
 KNYTTE SAMMEN
 BEGREPER OG DATA?
 Begreper beskriver en observerbar tilstand
 "I dag er det..."
 Begreper + følge
 "Det er småsjette, så dermed..."
 ENDRING AV BEGREPER
 Hvordan er gyldighet over tid?
 med innvirkning



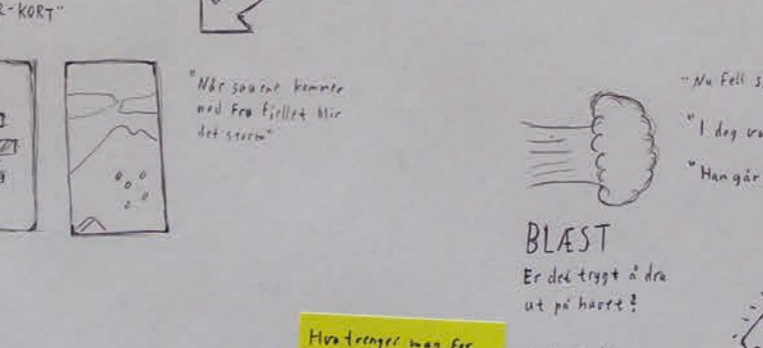
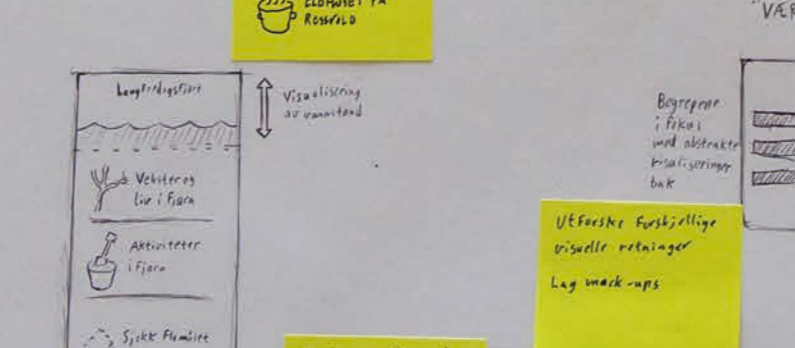
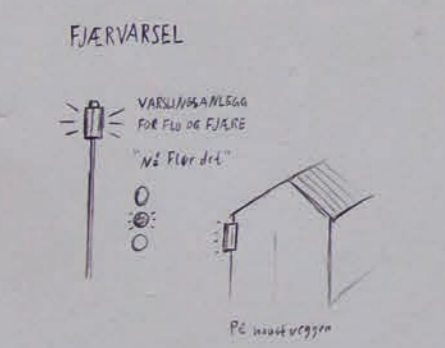
INFORMATION ARCHITECTURE
 Begrepsliste med data strukturering
 Relevant data fra MET og kartverket
 - Bølger
 - Strøm
 - Vind
 Informasjons hierarki:
 Hva trenger du å vite og når?
 RLOKAL VERRADIO
 Radio Røst
 "Ha han på øret"
 Lytte til historier om været (eks. orkanen i 67)
 Fortellerwite



IKKE LØSNING!
 TRANSPORTER DEG INN I EN ALTERNATIV VIRKELIGHET
 "WHAT IF" EVIDENCING
 Det ligger mye historie i ordene
 VIDEOSKISSE
 MAL ESKE HVIT FOR CHROMA BETING + GRØNN



SKIP I EN BOBLE
 Endringer basert på faktiske værforhold
 "Nu fell siyen"
 "I dag va han knuterarri"
 "Han går Krist på fjorden"
 En dypere utforskning inn i konseptet om været
 Bresttjode
 Utvid for mer info



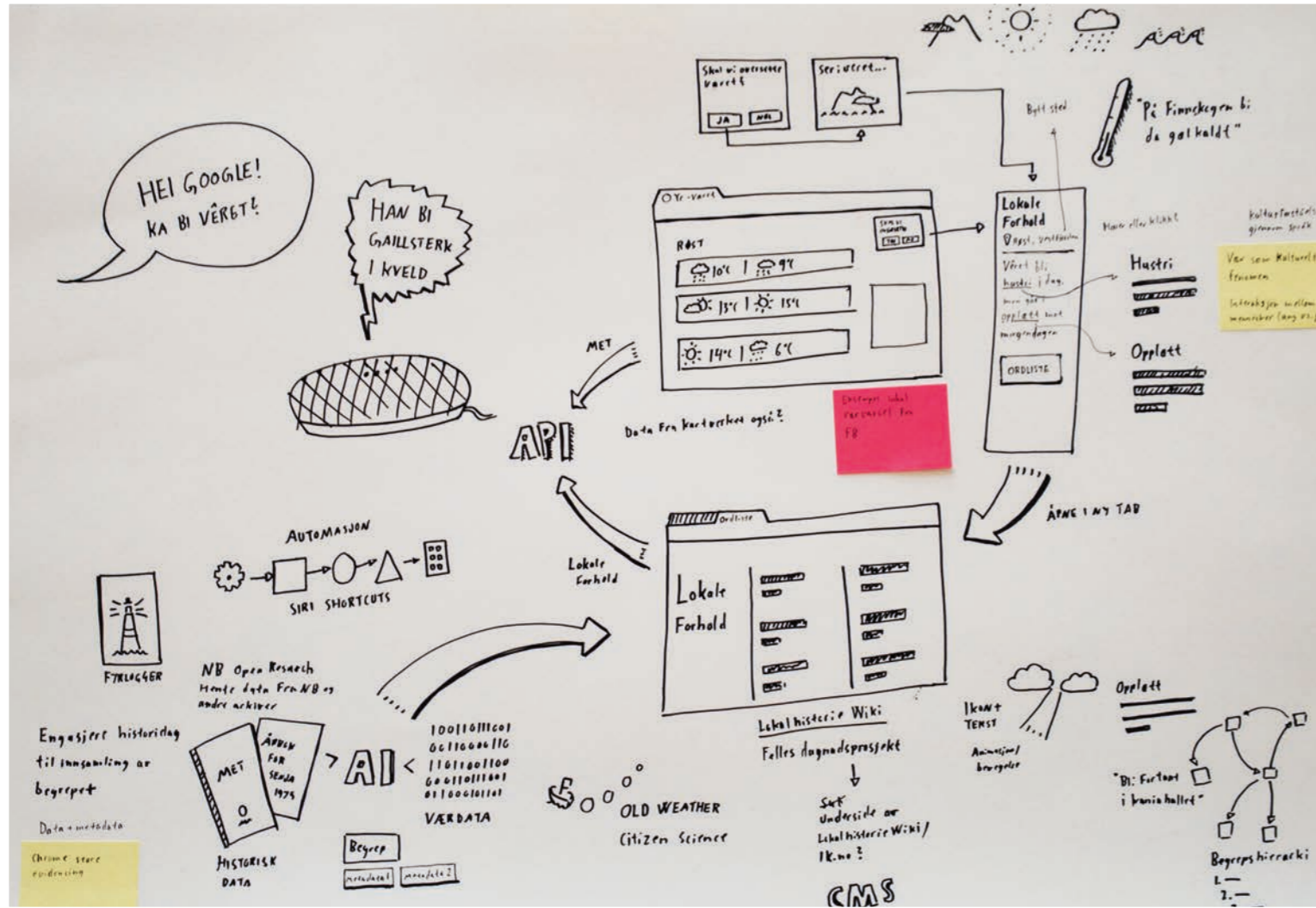
Vibrasjon
 "Nå kommer vindstyrken til å øke"
 Møte med øyen
 På hekkinga kommer

Eigen...
 The Weather Channel Mixed Reality
 Visualiser hendelser

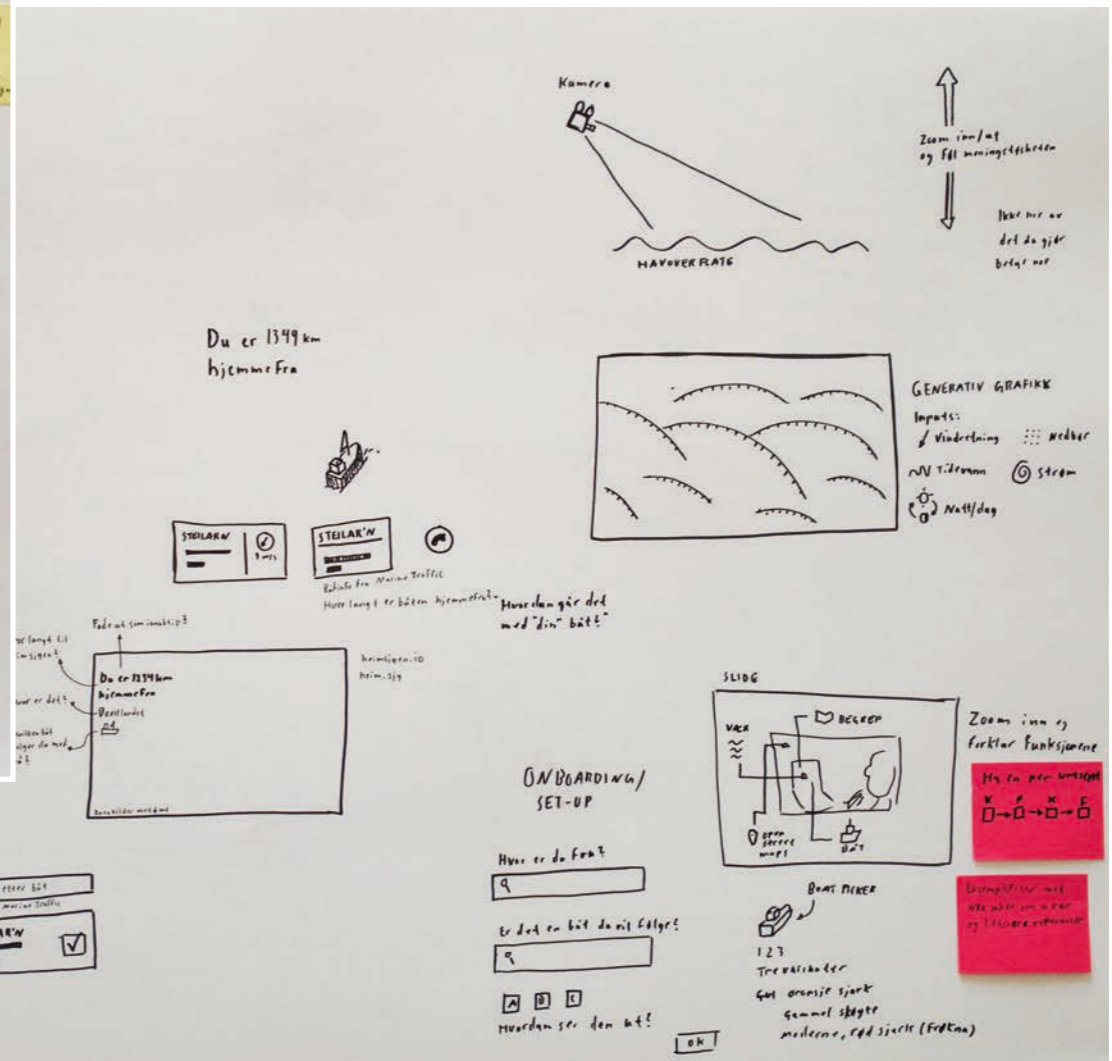
Utfordre forskjellige visuelle netninger
 Lag mock-ups

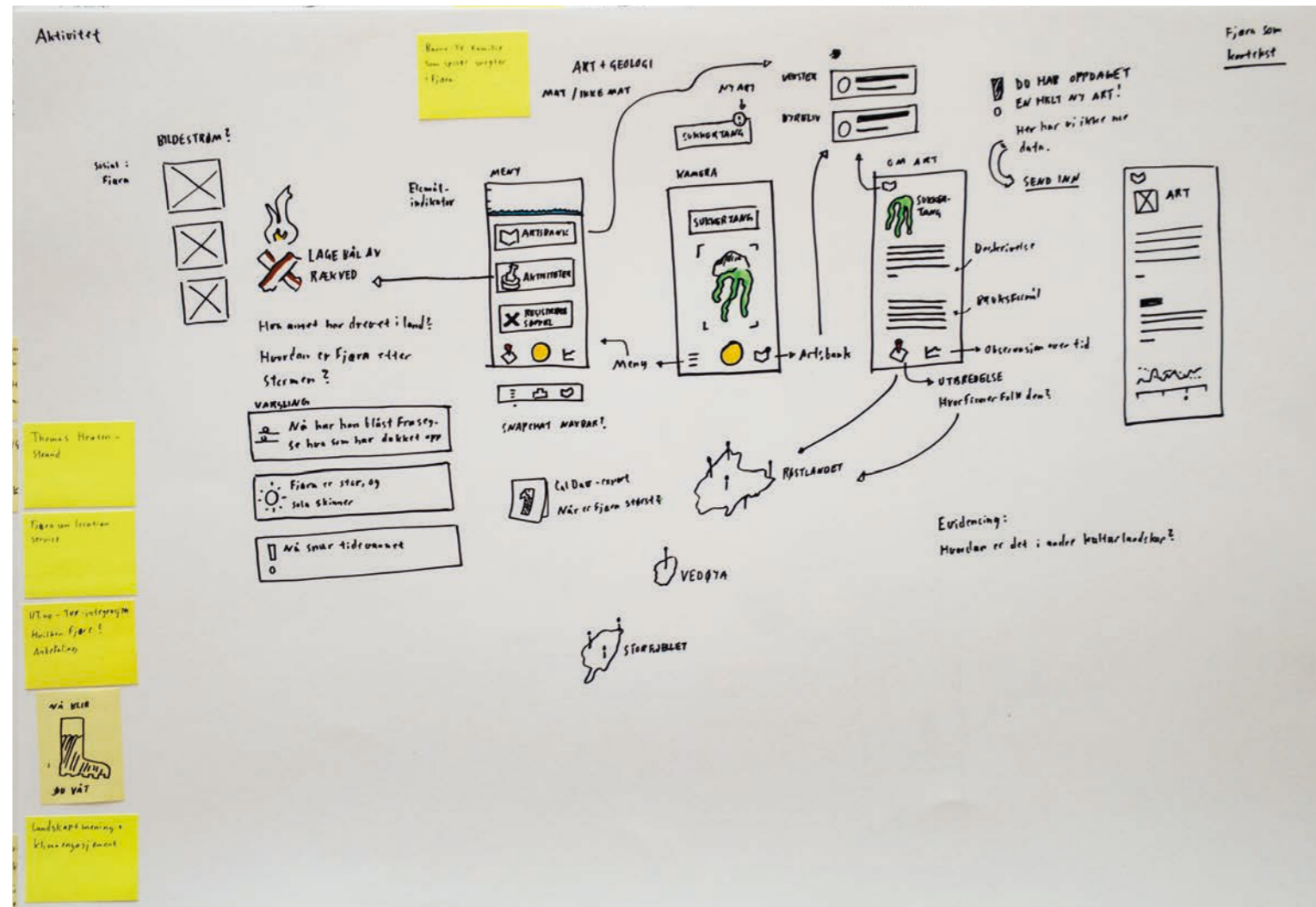
Blåst
 Er det trygt å dra ut på høret?
 Vind + skalle
 Visualisering

En dypere utforskning inn i konseptet om været

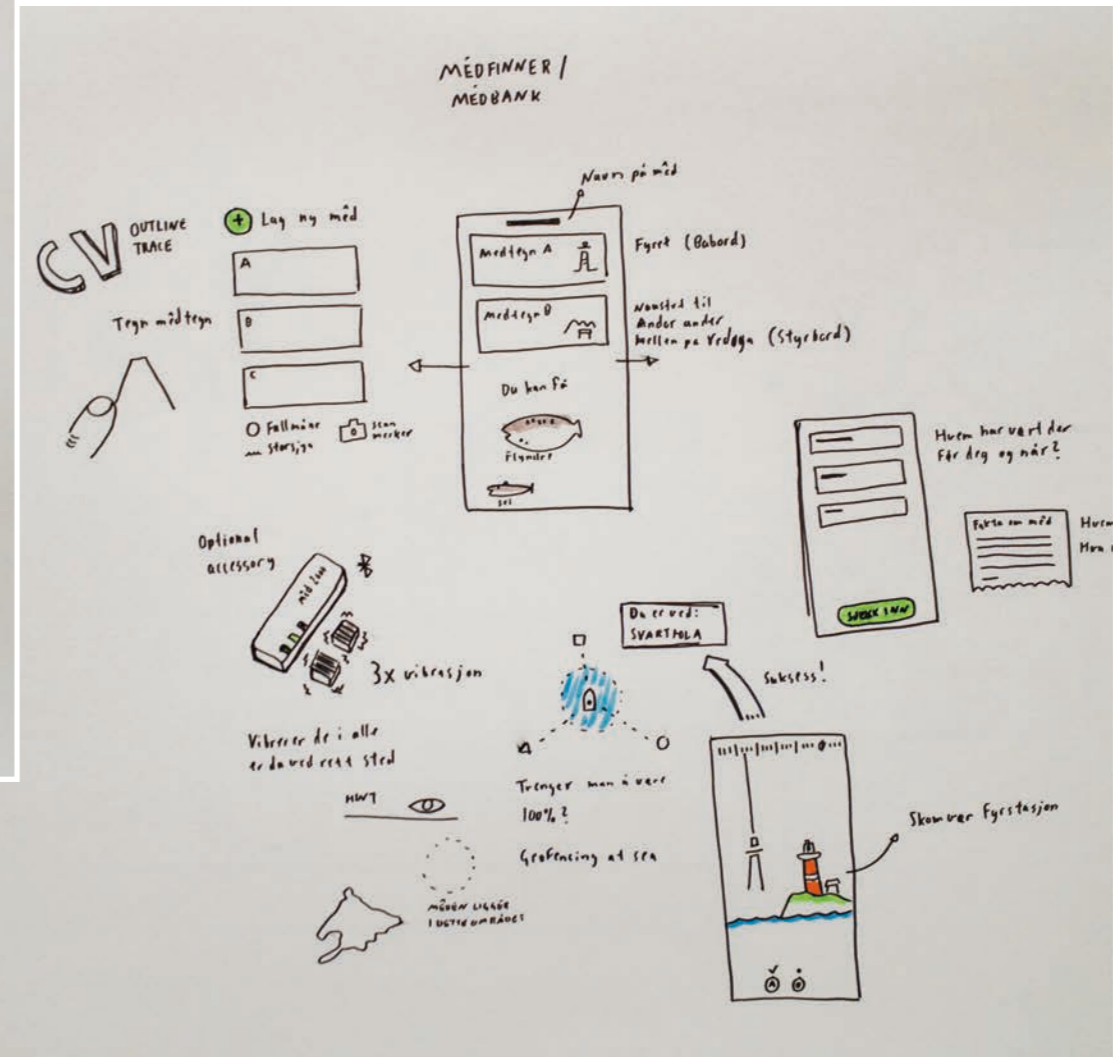


Konsept 1: Værtjeneste som bruker lokale uttrykk i formidlingen av været. Jeg valgte til slutt å vinkle det som en ny tjeneste, fremfor et tillegg til Yr, fordi jeg mente at det kunne tilby ny verdi for fiskeren.





Konsept 3: Videreutvikling av konseptet med-finneren. Som en som har fisket mye sammen med en bestefar som kunne disse tingene, er dette et konsept jeg hadde forkjærlighet for.



Konsept 2: En variant av konseptet «Kulturlandskapets Nysgjerrigper», men som nå har den Nord-Norske fjærn som utgangspunkt. Fjærn i seg selv er et eget univers, med arter som kommer og går med tidevannet. Fjærn har også vært en viktig del av den Nord-Norske kystgøden, og jeg ønsket å utforske krysningspunktet mellom moderne og historisk bruk.

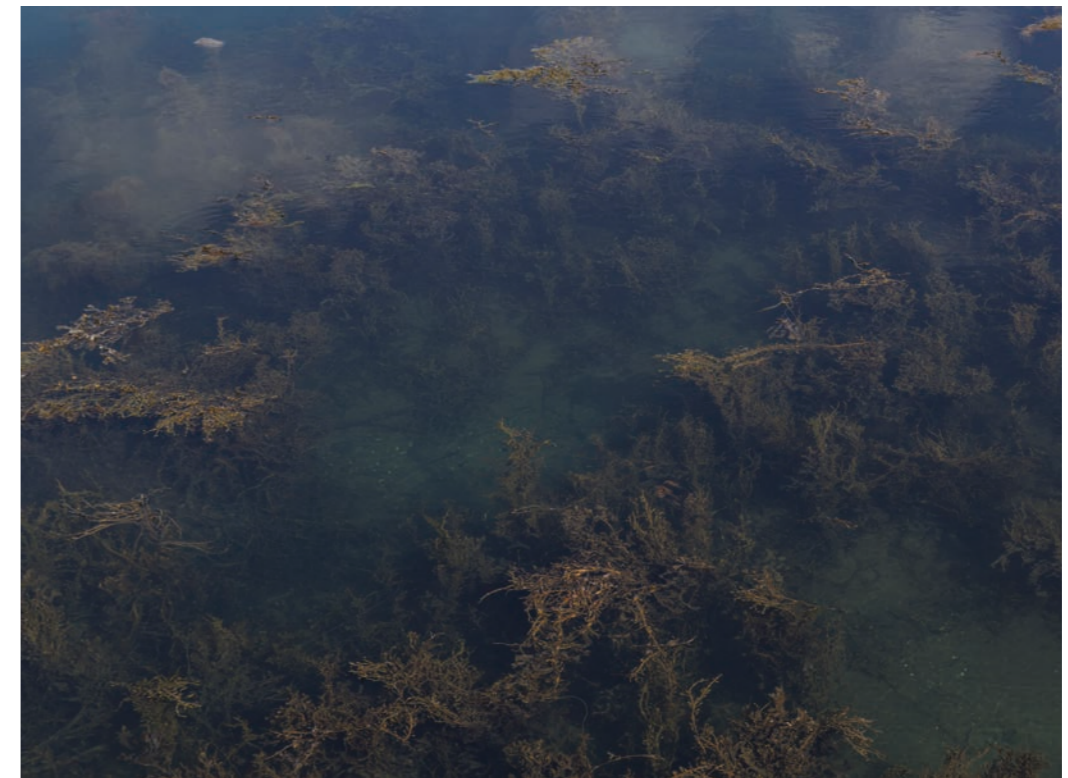
Oppsummering

I andre del utforsket jeg flere temaer relatert til havet, kystkultur og immateriell kulturarv. Utforskningen har hovedsakelig foregått på papir, og jeg delte prosessen inn i to faser. I den første fasen utforsket jeg i bredden, og endte opp med 15 konsepter. Disse tok jeg med meg inn i diskusjoner med eksterne aktører for å finne ut hvilke av dem som skapte mest engasjement, og endte til slutt opp med tre konsepter jeg ønsket å utforske videre.

I den andre fasen tok jeg et lite steg tilbake, og utforsket i dybden. Dette resulterte også i tre konsepter som jeg tok med meg videre inn i utviklingsarbeidet av prototyper. Jeg valgte å gå for tre konsepter fordi jeg ikke ønsket å lage en konkret løsning, men heller utforske hva videreføring av denne kulturarven kan være.

Noen erfaringer fra denne delen er:

- Konseptene og designtilnærmingen skapte engasjement hos aktørene jeg snakket med
- Det var lurt å ta et steg tilbake å se på konseptene på nytt
- Været som kulturelt fenomen er en kilde til mange interessante tema



03

Digitale produkter

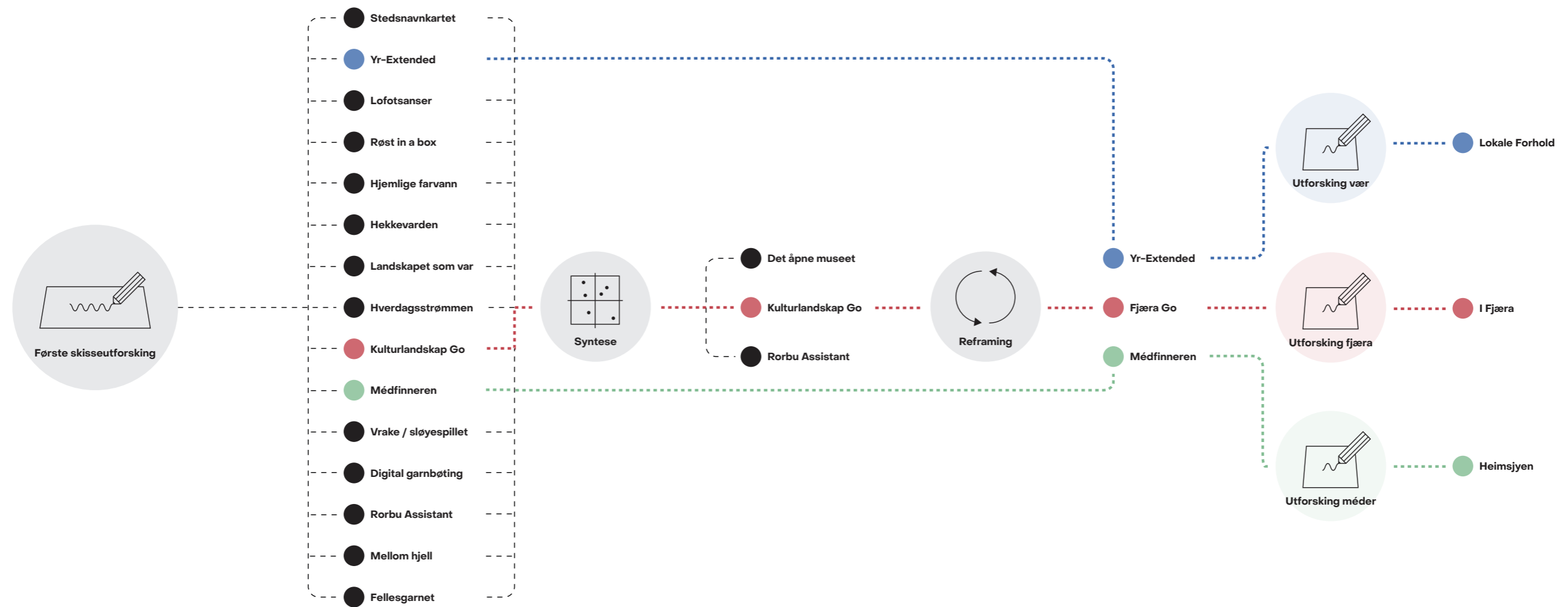
Prototyping, testing og iterasjon

I denne delen skal jeg redegjøre for hvordan selve prototypingsprosessen har foregått. Hvordan jeg har omsatt skisser til prototyper, hvilke valg jeg har tatt, hvilke verktøy jeg har brukt og hva jeg har testet. Jeg skal redegjøre for valg av format og hvordan jeg har jobbet med å differensiere de tre konseptene.

1. Fase Skisseutforskning

2. Fase Skisseutforskning

3. Fase Prototyping

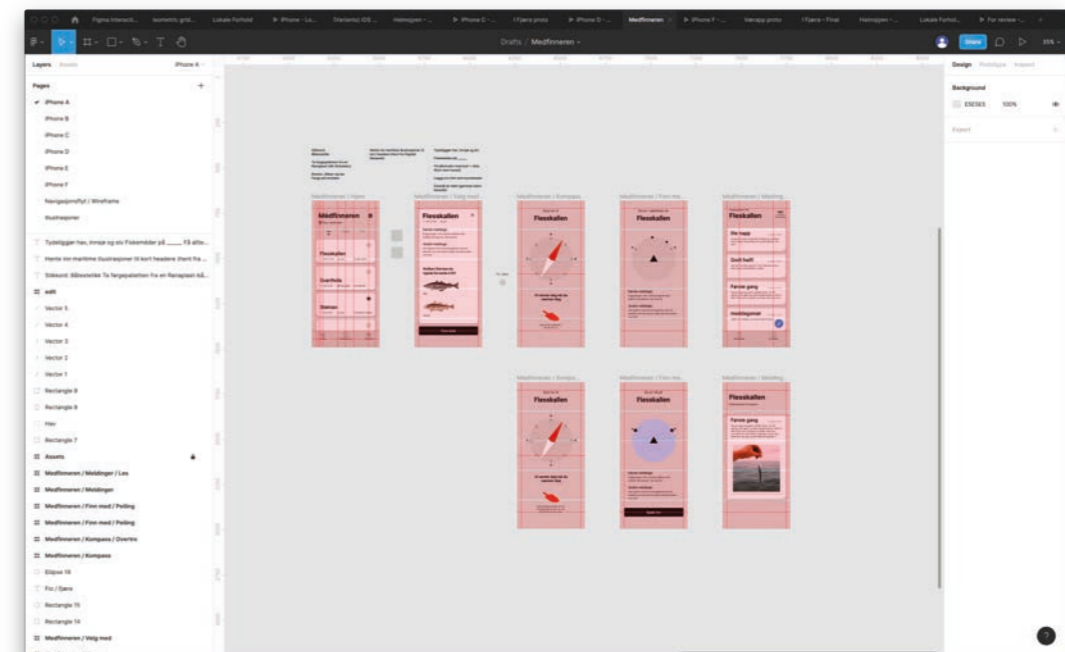
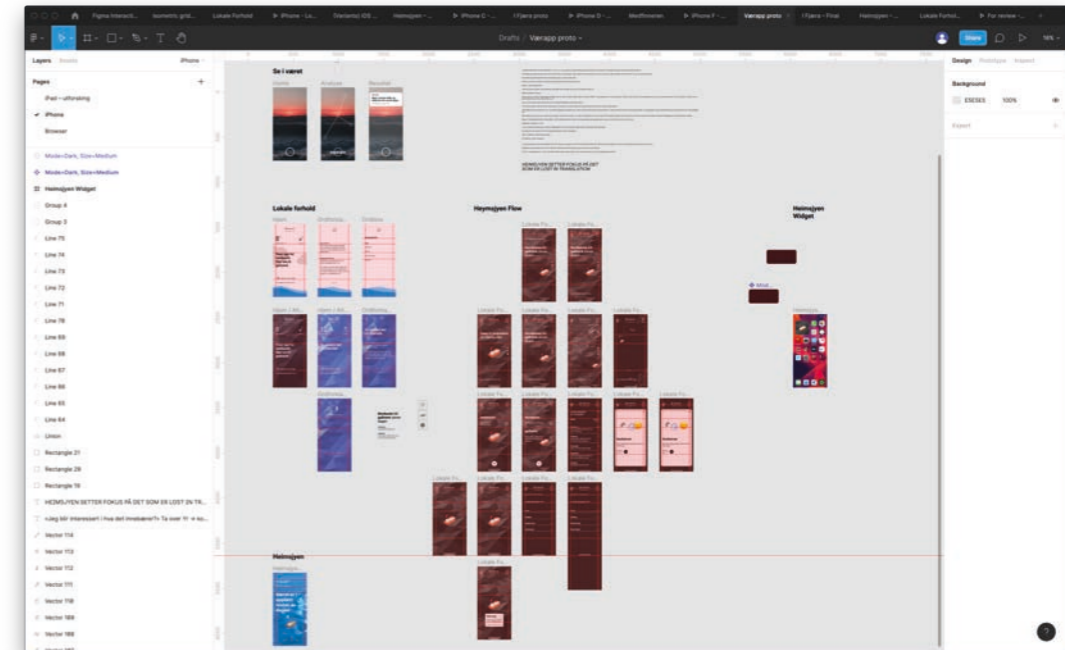


Dette er en grafisk fremstilling av utforskningsprosessen som jeg gikk igjennom i forrige del. De 15 opprinnelige konseptene ble til slutt til tre, som jeg nå skal presentere på de kommende sidene.

Appene

De tre appene tjener to formål. Det første formålet er presentasjonen av kulturarven som utforskes, og hvordan den rekontekstualiseres inn i samtiden. Det andre er døren inn til et større kulturhistorisk materiale, og fortellingen om livet på og ved havet.

Jeg skal nå gå igjennom ulike skisser og iterasjoner av appene, forklare hovedfunksjonene og hvordan de har utviklet seg fra første til siste versjon. Hvorfor jeg har valgt å presentere konseptene som apper kommer jeg tilbake til på side 140.



Lokale Forhold

«Lokale Forhold» er en videreutvikling av «Yr-Extended», konseptet om å bruke gamle værbegreper i en moderne kontekst. Konseptet er nå en selvstendig plattform i stedet for å være en del av Yr, fordi jeg med dette valget stod mye friere i å utforske hva en værapp for fiskeværet kan være.

I dette konseptet satte jeg da inn en båt på havet, som skulle representere en båt som man kjente til, eller som tilhørte noen i familien. I små kystsamfunn der folk livnærer seg av fiskeriet, kjenner man ofte noen som er ute, enten om de er i nær familie eller ikke, og gjennom «Lokale Forhold» kan man da være med dem i deres reise over havet.

For å ta et lite eksempel: En kveld i fjor vår, da jeg var på besøk i hjembygda, gikk jeg en tur langs veien. Da jeg kom til kaia fikk jeg se tre litt eldre sambygdinger stå sammen og diskutere mens de pekte ut fjorden. Min nysgjerrighet ble pirret da jeg hørte den ene si «nå er han på vei ut fjorden», og jeg gikk bort for å spørre hva de drev på med. Det viste seg at de fulgte med på en av de lokale fiskerne på telefonen, via tjenesten MarineTraffic, og at de nå stod å ventet på å se båten dukke opp i horisonten. Å følge med på de lokale båtene via MarineTraffic var en hobby de hadde, og det slo meg da at slike tjenester hadde gjort det mye lettere å følge med på hvor de lokale fiskerne var. Nå kunne man ha dem med seg i lomma.

Startskjerm

Startskjermen til «Lokale Forhold» har endret seg lite fra første til siste iterasjon, men noen konkrete endringer er det likevel. Ordforklaringene har blitt en permanent del av startskjermen, i stedet for en overlay som tidligere kompliserte navigasjonen.

Første versjon



Hjem

Historier

Siste versjon



Ordliste

Permanent
begreps-
forklaring

Kartløsning

I første iterasjon kunne man zoome i tre nivåer, der man i øverste nivå kunne se et kart nærmeste land. Jeg valgte å ta bort denne funksjonen, da det ikke helt gav mening hvorfor kartet var der og hva relasjonen til båten var.

Nederste nivå



Øverste nivå



Nærmeste land

Båten

Begrepsliste

Fra begrepslisten var det først mulig å trykke på hvert begrep for å få opp et kort som viste en animasjon, Det ble imidlertid for mange forskjellige navigasjonsmønstre i appen (kort, overlays, etc), så jeg la informasjonen fra kortet inn som en utvidet meny til hvert begrep.

Første versjon

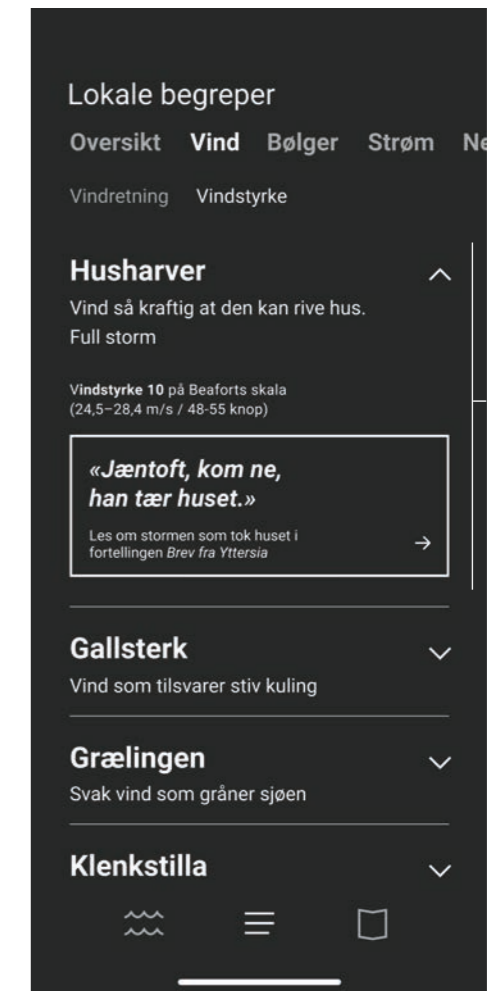


Animasjon av begrep

Relatert historie

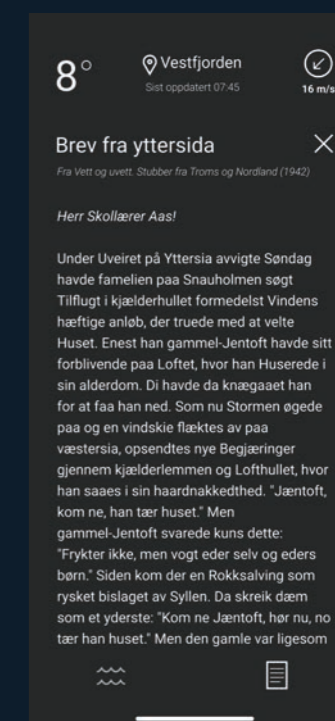
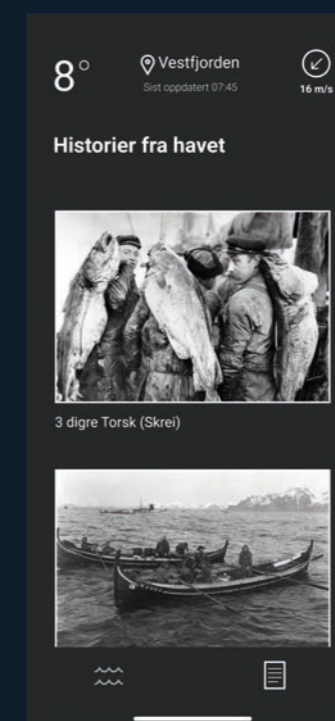
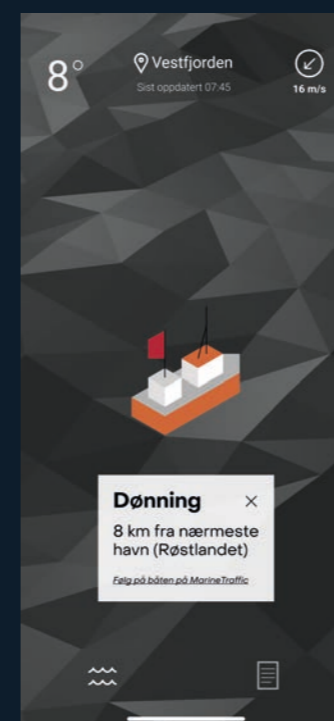
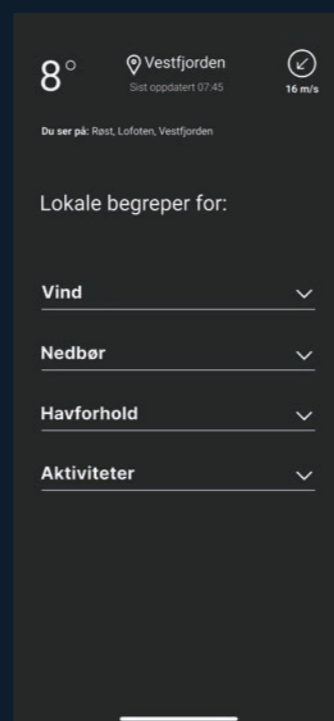
Meteorologisk forklaring

Siste versjon



Kondensert informasjon

Diverse skjærmskisser



I Fjæra

«I Fjæra» er en videreutvikling av «Kulturlandskapets Nysgjerriper», konseptet om å utforske artsmangfoldet i kulturlandskapet. Dette konseptet tar utgangspunkt i fjæra som landskap, et landskap som har vært historisk viktig for mange kystsamfunn i nord.

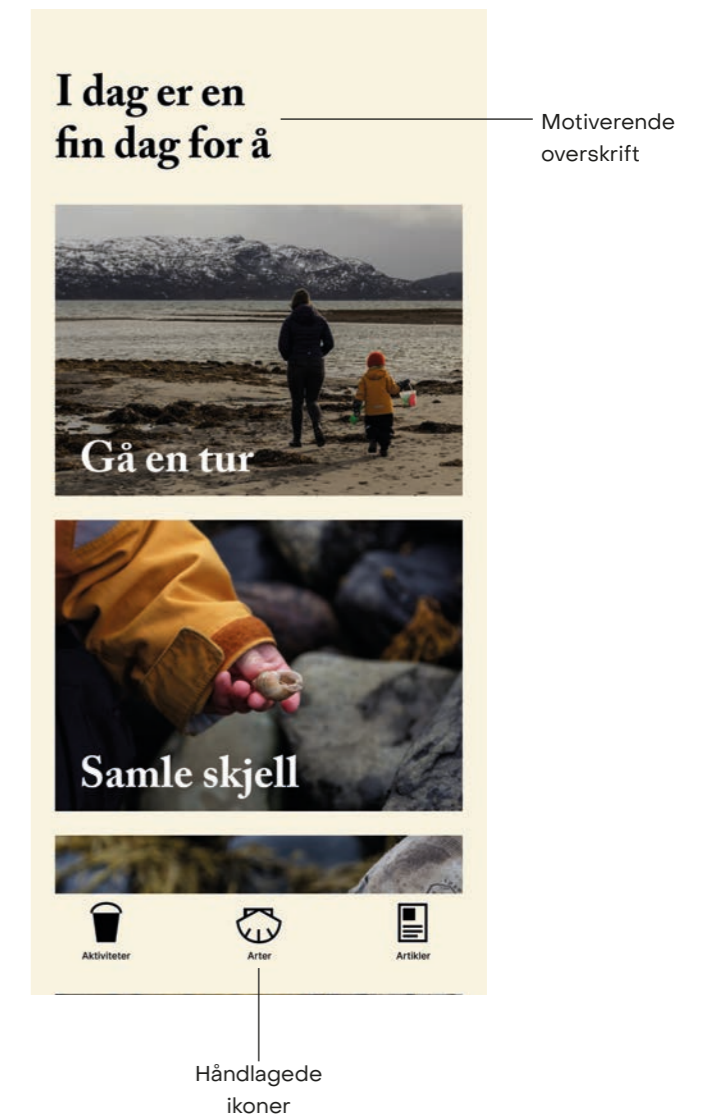
Startskjerm

Første iterasjon av startskjermen til «I Fjæra» var en samleside med innganger til forskjellige funksjoner som aktiviteter og artsbank. Øverst plasserte jeg noe kalte «dagens utvalgte art eller aktivitet», som skulle pirre nysgjerrigheten til brukeren. I siste versjon er aktivitetene i fokus for å inspirere til bruk av fjæra, og er inngangsportaler til videre funksjonalitet og innhold.

Første versjon



Siste versjon



Scan arter

En av hovedfunksjonene tatt med videre fra konseptet «Kulturlandskapets nysgjerrig- per» var å samle på arter gjennom å scanne dem. Dersom man en art man ikke visste hva var, kunne man ta et bilde av den for å få opp informasjon.

Kamera



Artsinfo

For å validere denne delen av konseptet, snakket jeg med en marinbiolog. Hun kunne fortelle at selv om det har skjedd fremskritt i apper for artsklassifisering (særlig planteapper), var det fremdeles vanskelig å identifisere noe mer enn hovedgrupper. Start-ups som Spoor.ai jobber dog med å utvikle algoritmer for å gjenkjenne arter, og jeg så dermed for meg at denne funksjonen kunne være realistisk å implementere.

Måleverktøy

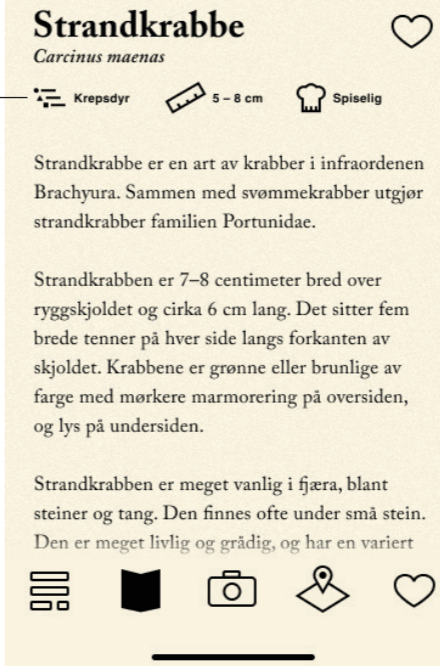
Artsinfo

Artsinformasjonen har endret seg lite mellom første og siste versjon, men i stedet for å hente tekst fra Store Norske Leksikon til hver art har jeg bearbeidet teksten for å tilpasse den til «tonen» i konseptet. Bildet har også blitt byttet ut med en illustrasjon som bedre passer til naturplansje-uttrykket jeg ønsket. Jeg redegjør videre for de estetiske valgene på side 146.

Første versjon



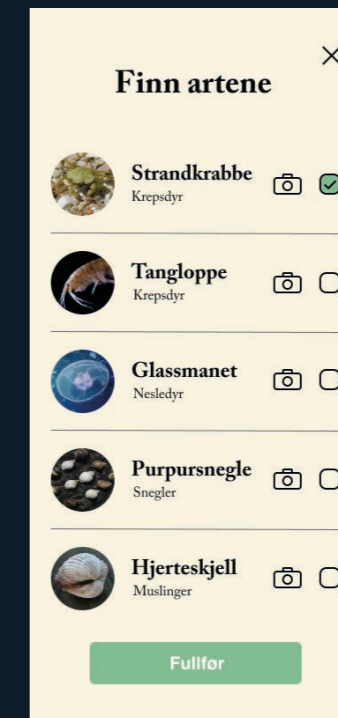
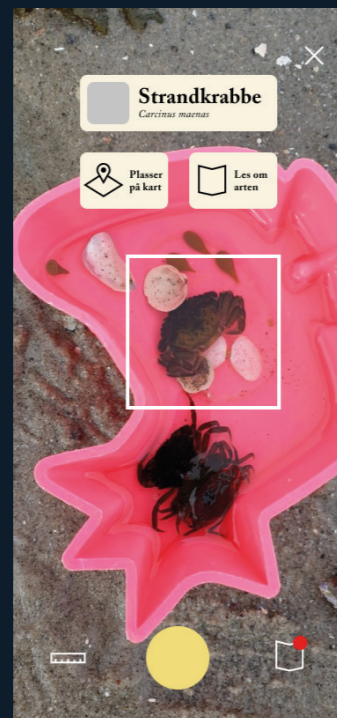
Fakta om arten



Siste versjon

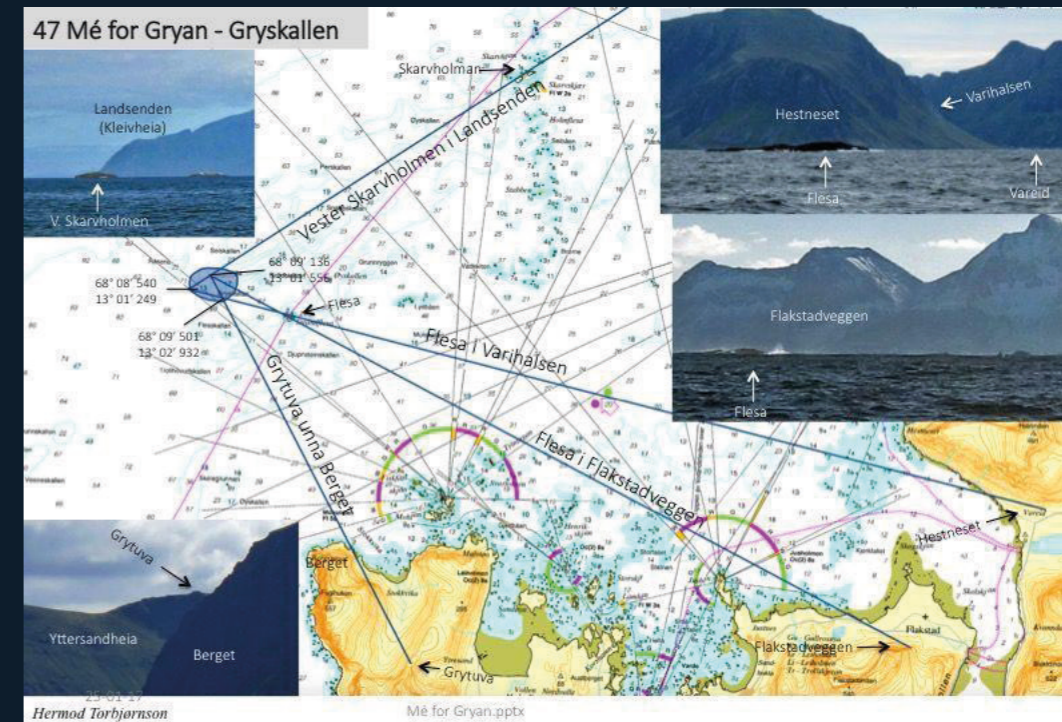


Diverse skjærmskisser



En kjapp innføring i fiskeméder

Før jeg går videre for å forklare neste konsept, skal jeg nå gi dere en kjapp innføring i hva en méd er. En méd er et landemerke man navigerer etter for å finne frem til en fiskeplass. Som regel har en fiskeplass gjerne to méder, men ofte tre, slik at man mer nøyaktig kan peile seg inn. I bildet på neste side ser dere et eksempel på méder utenfor Flakstad i Lofoten, kartlagt av den pensjonerte læreren Hermod Torbjørnsen i 2011. Torbjørnsen brukte også GPS og ekkolodd for å validere médene.



I bildet over ser man fire méder fra fiskeplassen Gryskallen. En «skalle» er en avrundet forhøyning i havbunnen. Bilde: Hermod Torbjørnsen / Akriv i Nordland

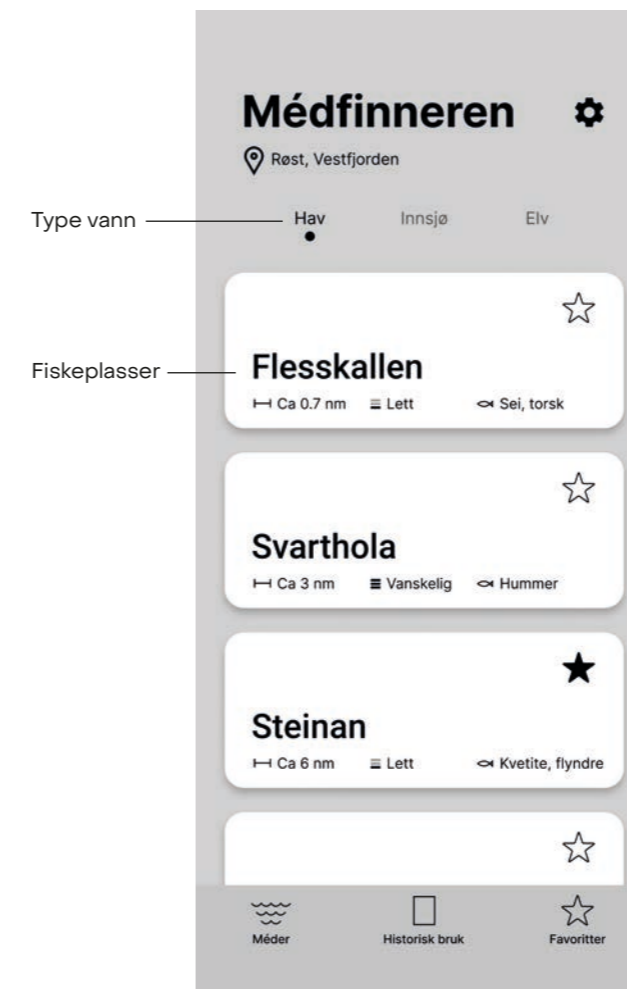
Heimsjyen

«Heimsjyen» er en videre utvikling av Médfinneren, konseptet om å finne fiskeplasser ved å se etter trekk i landskapet. Konseptet er rettet mot hobbyfiskere, og er et verktøy for å utforske lokale farvann, den såkalte «hjemmesjøen».

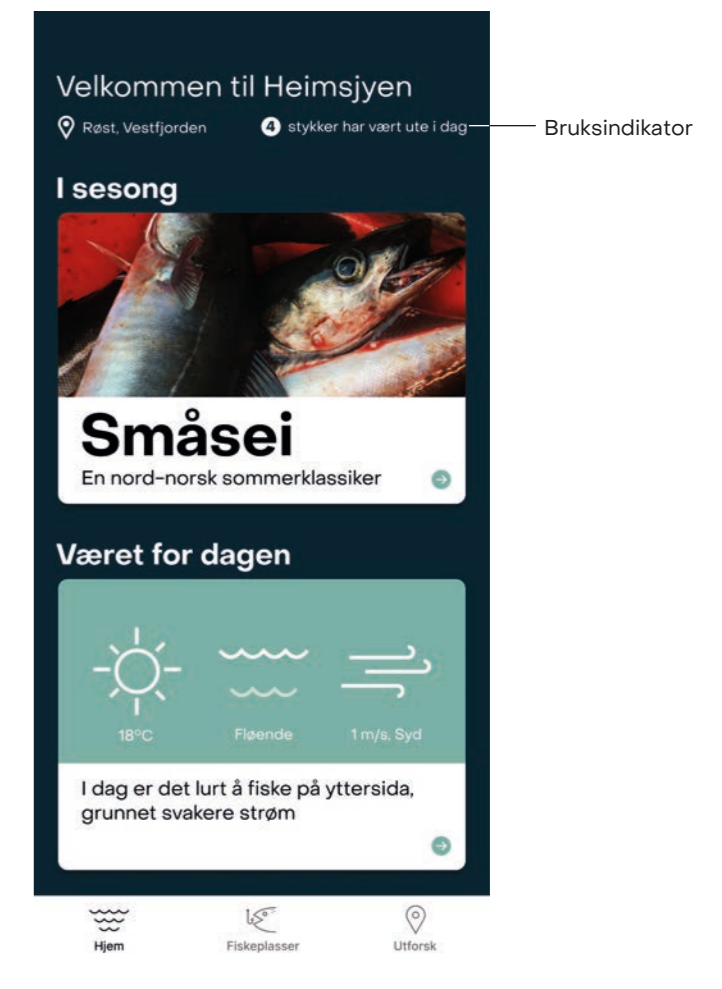
Startskjerm

Jeg har jobbet mye med hvordan innholdet presenteres i «Heimsjyen», og hvordan skape et ønske om å dra ut for å fiske. Hva folk ønsker å fiske avhenger av årstidene, så hva som var i sesong ble viktig å få frem i grensesnittet. I første versjon ble det bare presentert en oversikt over fiskeplasser, mens i siste versjon forklarer startskjermen hva som er i sesong, hvordan været kommer til å bli, hvilken fiskeplass som er anbefalt fiskeplass og hvor langt det er dit.

Første versjon



Siste versjon



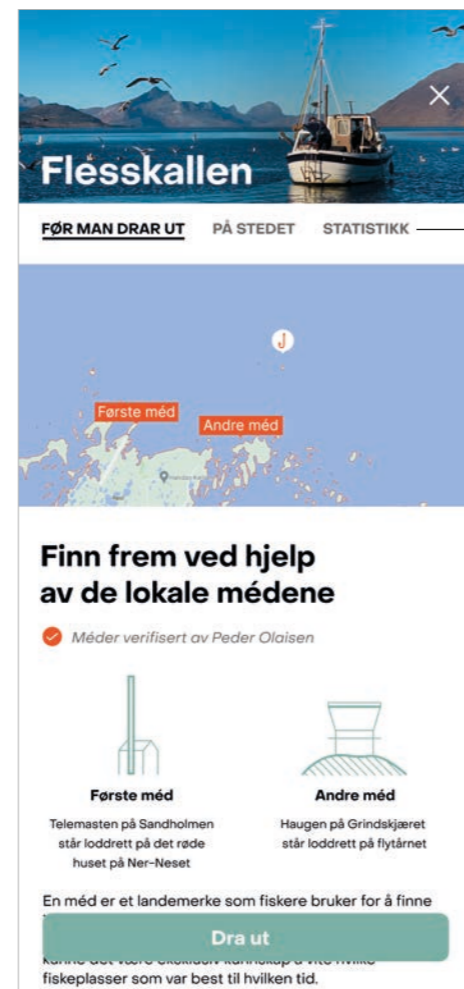
Om fiskeplassen

Informasjonen om fiskeplassen har blitt rikere for hver iterasjon. I siste versjon handler mye om å planlegge turen på forhånd, både ved å lære å se etter de lokale médtegnene og å ha med seg riktig utstyr.

Første versjon



Siste versjon



Avstand og vanskelighetsgrad

Menyvalg for fiskeplass

Navigasjon

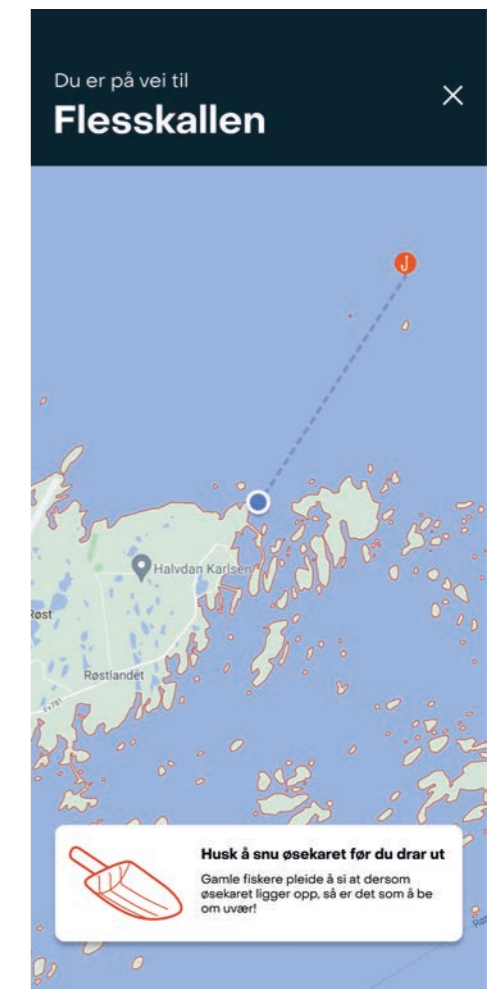
I første versjon «Heimsjyen» skulle man navigere etter kompass for å finne frem til fiskeplassen. Dette ble endret til en kartløsning, etter at brukere mente at kompasset økte terskelen for bruk.

Første versjon

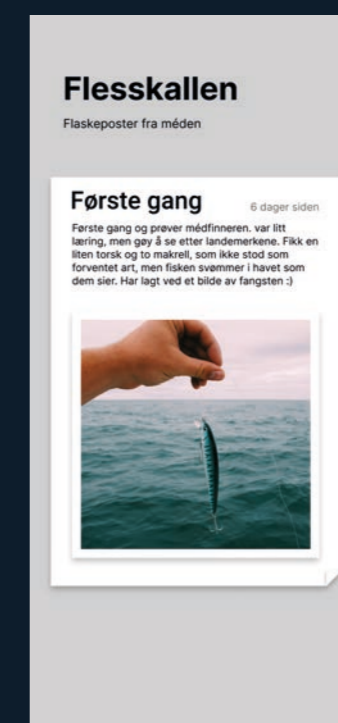
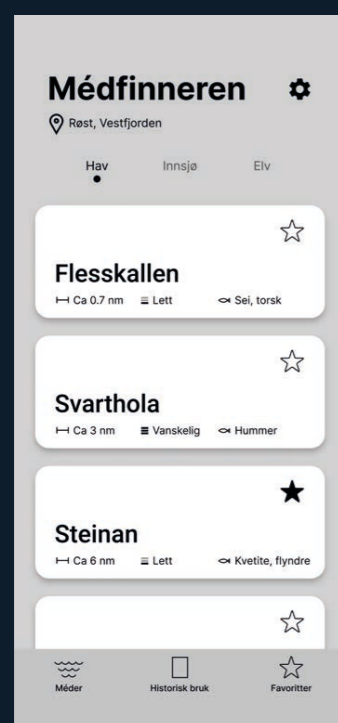


«Overtro fun-fact»

Siste versjon



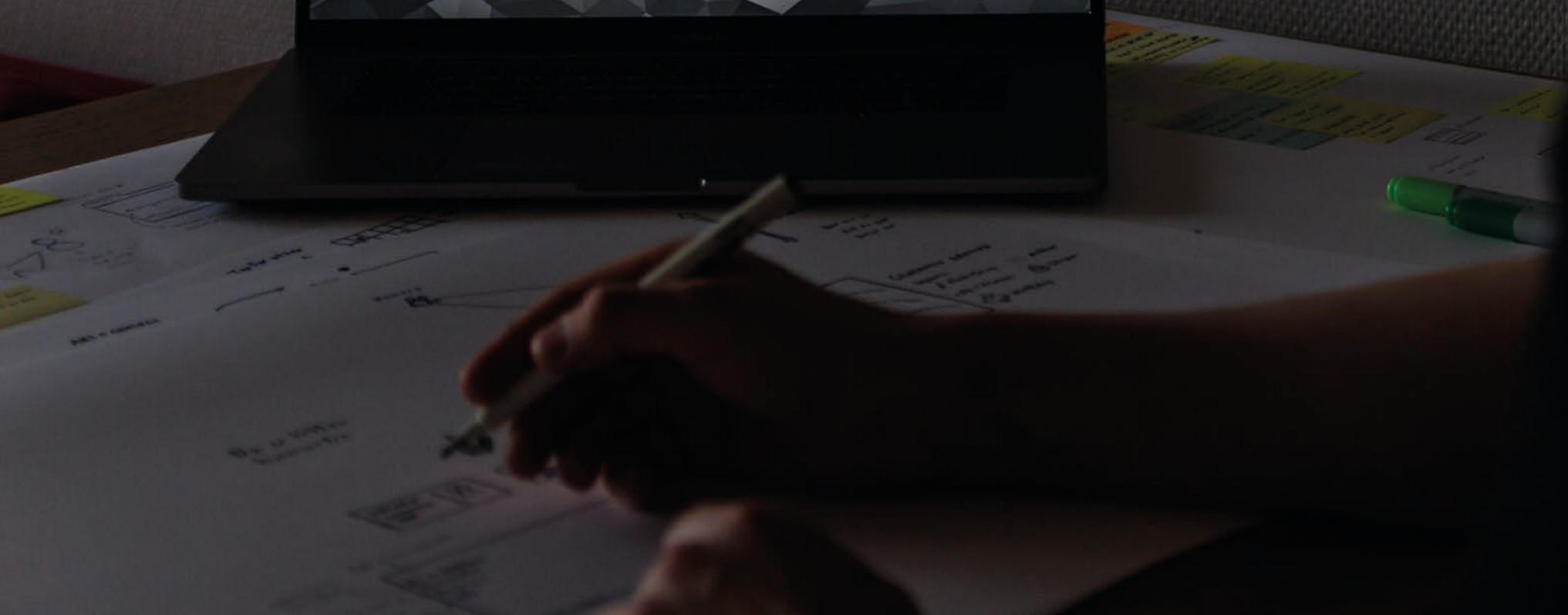
Diverse skjermiskisser



Jeg ønsket å ta en del av «havnepraten» (der man spør andre fikserne om hva de fikk og hvor de var) inn i appen, og utforsket tidlig det jeg kalte en «digital hyttebok», en funksjon der man kunne legge igjen en melding om fangsten. I tidligere iterasjoner eksperimenterte jeg med å bare gjøre meldingene tilgjengelige mens man var ute (gjennom geofencing), men jeg valgte til slutt å droppe funksjonen fordi jeg ikke ønsket å lage et nytt sosialt nettverk.

Du er 1226 km hjemmefra
📍 Stykknes

**Det er høyt sjyføre i
kveld, med gallserk
vind i kastene**



Format

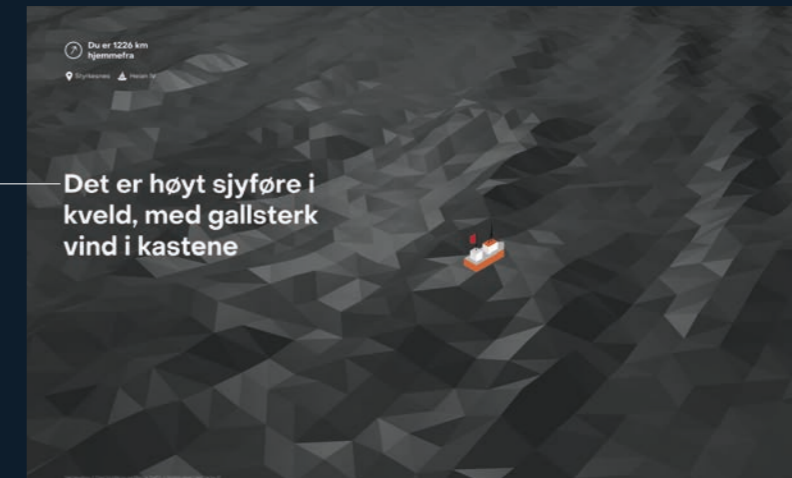
Jeg har utforsket flere formater for hvordan konseptene skulle presenteres. Et format som jeg var inne på lenge, var plugins og nettleserutvidelser. I konseptet om lokal værmelding testet jeg en klikkbar prototype på hvordan det ville sett ut dersom det eksisterte en plugin som kunne oversette Yr.no til lokale dialekter.

En annen variant jeg utforsket var et «ambient display»-idéen fra konseptet «Røst in a Box», men nå som en utvidelse for nettleseren fremfor å være en egen device. Dette «displayet» skulle vise hvordan havet beveget seg og ble påvirket av vind og strøm.

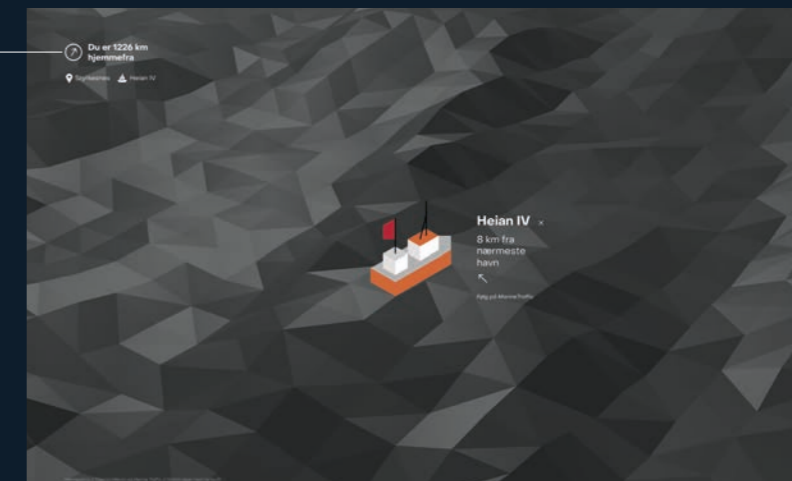
En utfordring med nettleserutvidelser derimot, er at de i høy grad er spesialiserte og noe man selv som bruker må oppsøke og vite om. Det finnes mange interessante utvidelser der ute, men jeg så utfordringer med å kunne nå en bredere målgruppe dersom jeg fulgte dette sporet videre inn i et endelig løsningsforslag.

Jeg landet på til slutt på mobilapplikasjon som format, og fordi smarttelefoner er så utbredt, mente jeg at å lage apper passet inn i den hverdagslige konteksten jeg hadde definert med «vern gjennom bruk».

Variant av nettleserutvidelsen som viser en båt på et stormende hav, kombinert med varselet på lokal dialekt



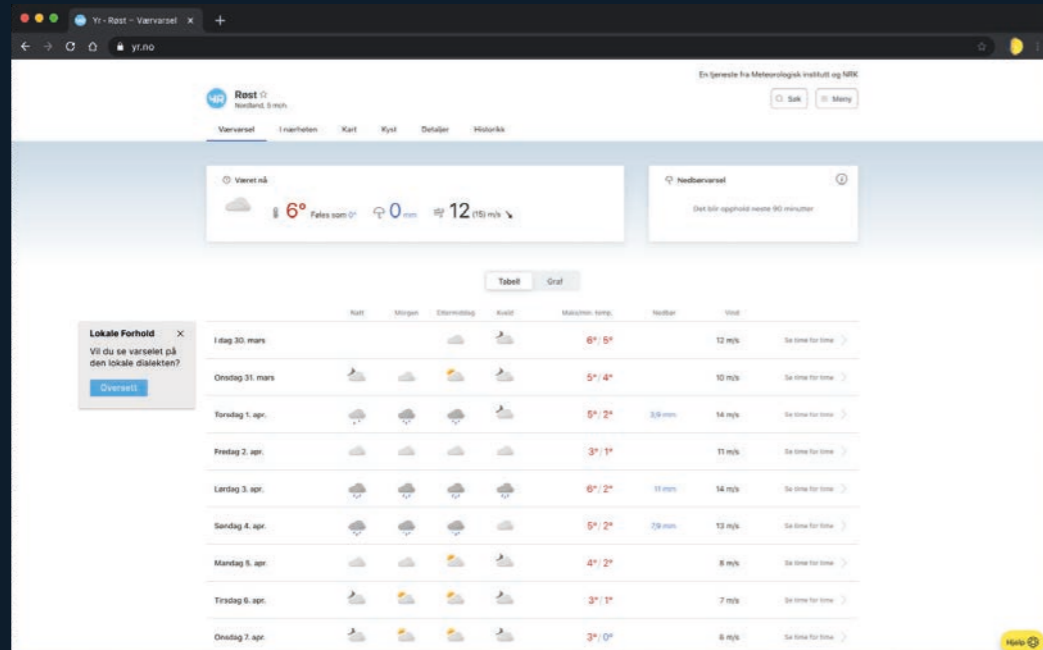
Jeg så for meg utflyttede studenter som målgruppen, og eksperimenterte med å legge inn en avstandsmåler på toppen. Tanken var at den skulle forsterke savnet over de som var ute



Fargen og bevegelsen på havet skifter med været. I dette eksempelet har været lettet og havet blitt roligere

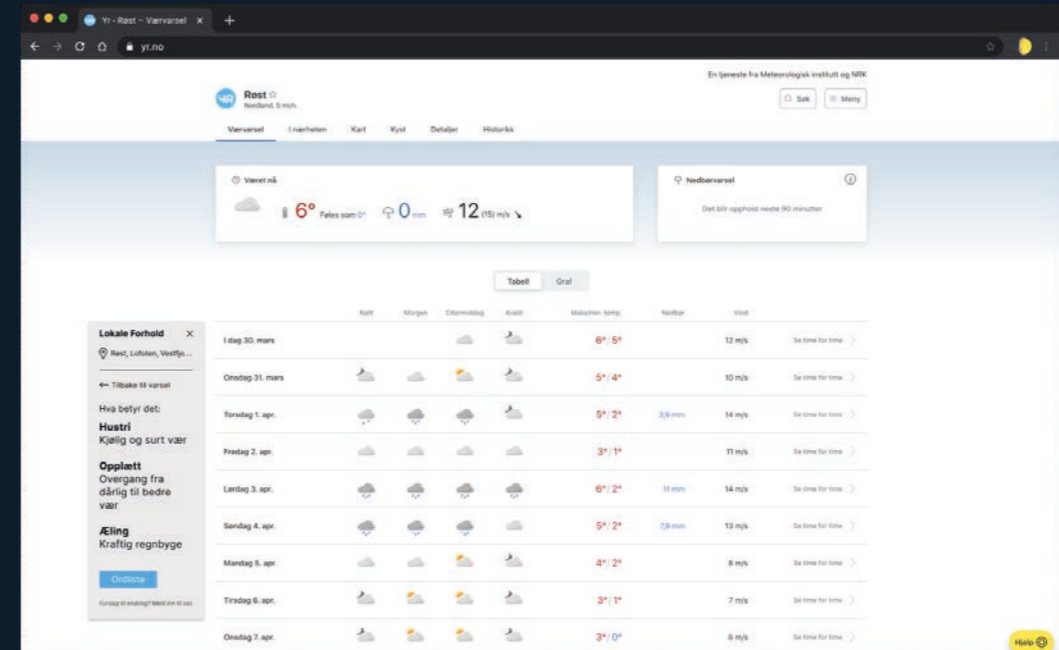


1



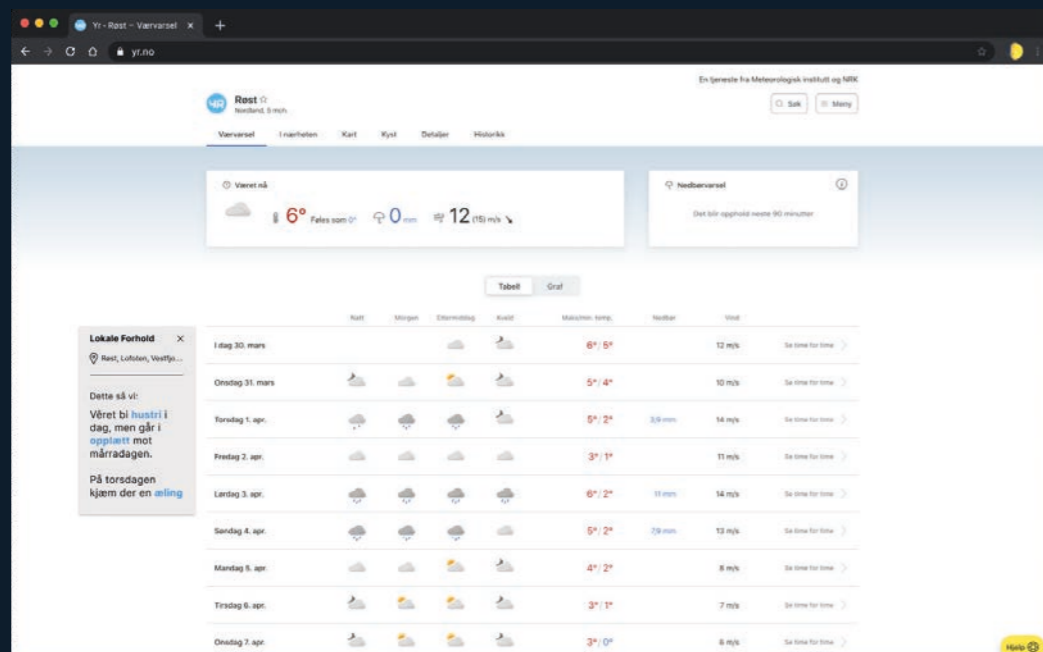
Har man installert utvidelsen, får man en forespørsel om man ønsker å oversette værvarselet til den lokale dialekten

3



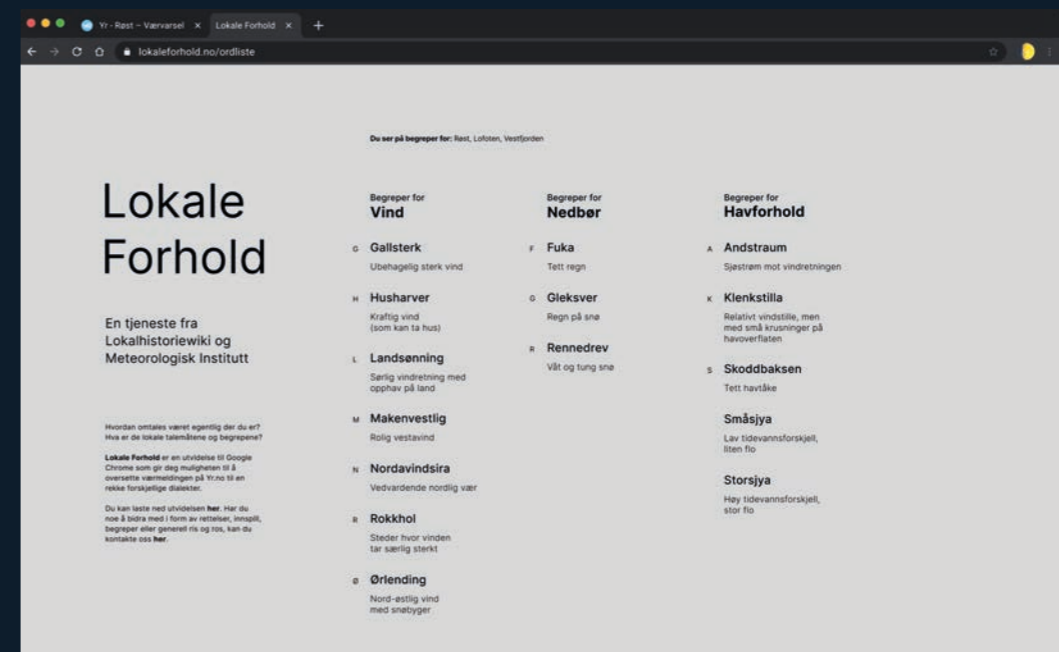
Er man usikker på hva begrepene betyr, kan man få en ordforklaring

2



Systemet henter værbegreper som matcher metadaten fra API-et. De markerte ordene er dialektord fra Lofoten

4



Man kan klikke seg videre fra ordforklaringen og inn i en nasjonal begrepsdatabase

Navn til konseptene

Jeg har valgt å navngi konseptene «Lokale Forhold», «I Fjæra» og «Heimsjyen». «Lokale Forhold» har fått navnet sitt fordi den peker på noe som tilhører nærområdet, og for at man ofte omtaler været som «forhold» (eks. «Hvordan var forholdene ute i dag?») «I Fjæra» er det mest selvforklarende navnet, og jeg valgte det fordi det både er lett og huske og peker på et konkret sted, fjæra. Ordet «Heimsjyen» er dialektvarianten av «hjemmesjøen / hjemmehavet» eller «nærsjøen», det man ofte fisker på når man er ute i en mindre båt, og jeg ønsket å få frem det nære og lokale gjennom å skrive tittelen på dialekt.

Brukergruppe

De tre konseptene har hver sin tenke hovedbrukergruppe. «Lokale Forhold» er for den unge fiskeren som ønsker å lære seg begrepene og tradisjonene knyttet til yrket, mens «Heimsjyen» er for hobbyfiskeren som husker hvordan det var å dra ut på fisketur med bestefar, men ikke helt husker hvor alle fiskeplassene var. «I Fjæra» er for familier som ønsker å bruke fjæra aktivt, både til tur, lek og læring. Jeg vil gå nærmere inn på brukergruppene i neste del, og vise til en konkret brukssituasjon for hvert konsept. Kunnskapen tilgjengeligjøres derimot for alle, slik at man kan oppsøke den dersom man er interessert.

Differensiering av konseptene

Jeg har jobbet mye med å gi de tre forskjellige konseptene sitt eget uttrykk (man skulle se hvem som var hvem, både estetisk, men også i form appenes interne logikk, anatomi og innhold. Dette er fordi konseptene skulle stå på egne ben, siden de nødvendigvis ikke har samme avsender eller eksisterer i samme scenario.

En av de tingene jeg har jobbet mest med i de tre konseptene, er produksjon og kuratering av innhold. Alle konseptene krever ulikt innhold, både i type og mengde, alt etter hvor «selvforklarende» de er. Jeg har skrevet de fleste tekstene selv (bortsett fra utdraget fra «Vett og uvett»), og har jobbet mye med å finne en tone som passet til hvert konsept.

Estetikk:

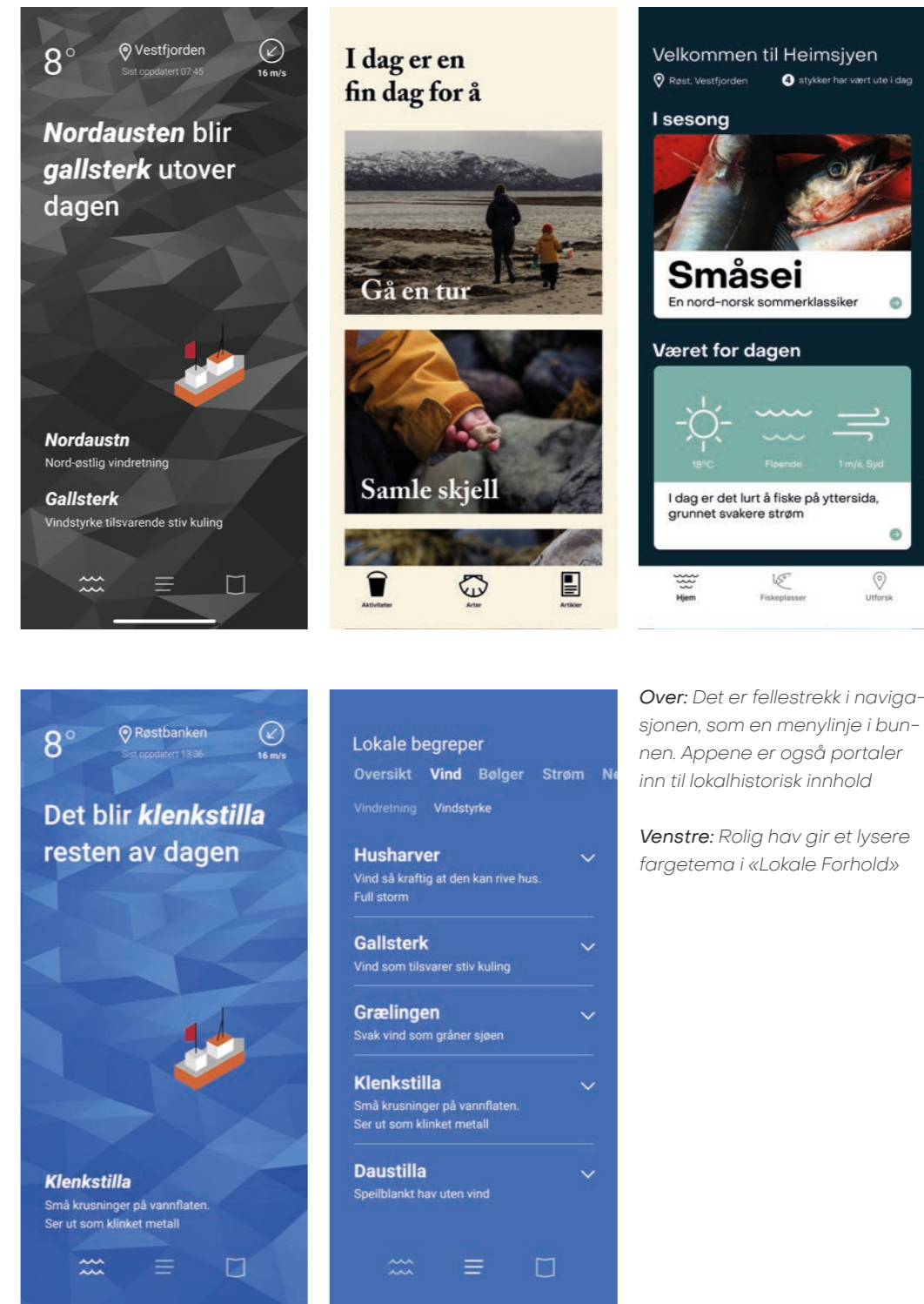
I «Lokale Forhold» er havet i fokus, et hav som er levende og beveger seg i sanntid basert på endringer i vind og strømforhold. Jeg ønsket en mer abstrakt representasjon av havet, og valgte derfor å gå for en «lo-fi» 3D-stil.

Tilstanden til havet påvirker fargene og stemningen i appen. Appen speiler

naturkreftene, og er det uvær har appen et mørkt tema, mens den ved finere vær skifter til et lyst tema.

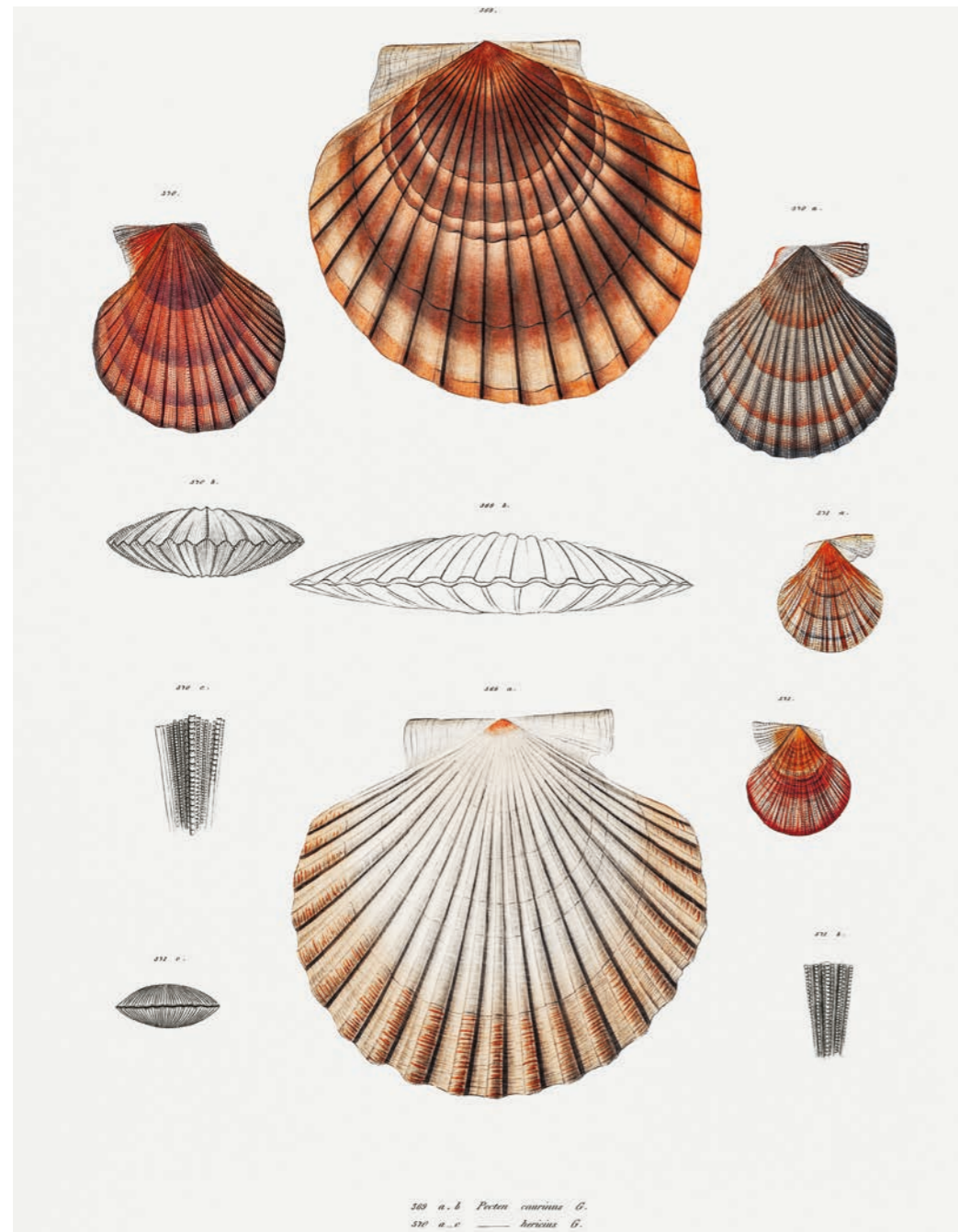
«I Fjæra» henter inspirasjon fra gamle naturplansjer, gjennom illustrasjonsstil, fargevalg og fontvalg. Selve illustrasjonene er hentet fra public domain-arkiver, og jeg gjorde dette fordi jeg ønsket å tilføre et annet og litt mykere uttrykk til appen, til forskjell fra en mer kontemporær, vektorbasert illustrasjonsstil.

«Heimsjyen» er inspirert av mer konvensjonelle apper, som Google Maps for kartløsning og løpeappen Strava for hvordan innholdet presenteres og struktureres. Fargene er hentet fra gjenstander som eksisterer i marine miljø, som den oransje blåsa og de turkise tauene man ser over alt i havner.

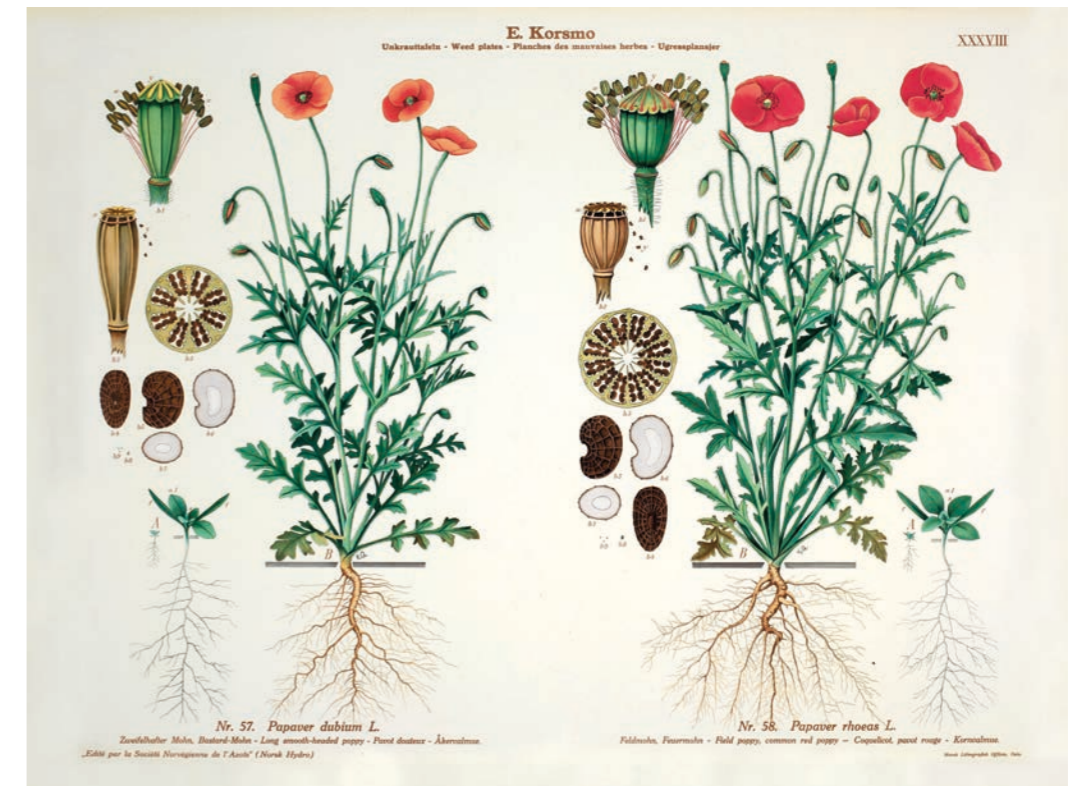


Over: Det er fellestrekk i navigasjonen, som en menylinje i bunnen. Appene er også portaler inn til lokalhistorisk innhold

Venstre: Rolig hav gir et lysere fargetema i «Lokale Forhold»



Naturplansjer fra rawpixel / The Public Domain Review



Fargepaletten til «I Fjæra» er inspirert av naturplansjene til Emil Korsmo. Kilde: Naturhistorisk Museum






Strandkrabbe

Carcinus maenas

 Krepdyr
  5 – 8 cm
  Spiselig

Strandkrabbe er den vanligste krabben å finne i fjæra. De er svært tilpasningsdyktige, og lever helt ned til fem meters dyp. Strandkrabben er en grådig skapning, og spiser det meste den greier å komme over.

Hvordan kjenne dem igjen?
 Strandkrabben kan bli opptil 8 cm bred over ryggskjoldet, men de fleste krabbene er mindre enn det. Foran sitter det fem brede tenner på hver side langs forkanten av skjoldet. Fargen er grønn eller brun, med mørkere marmorering på oversiden, og lysere på undersiden.

Hvor finner man dem?

 Aktiviteter
  Arter
  Artikler



Kamskjell

Pectinidae

 Muslinger
  8 – 15 cm
  Spiselig

Kamskjell er en familie med muslinger som finnes langs hele kysten. Noen av artene sitter fast i bunnen ved hjelp av tråder, men noen kan bevege seg ved hjelp av å skyte ut en vannstråle hvis den føler seg truet.

I antikkens Hellas var kamskjellet et symbol for kjærlighet og skjønnhet, gjennom gudinnen Afrotide som ble båret til stranden på et kamskjell.

Hvordan kjenne dem igjen?
 Det finnes flere arter kamskjell, og de største kan bli opptil 15 cm lange. Skallene er vifteformede og finnes i mange farger, med dype furer som stråler

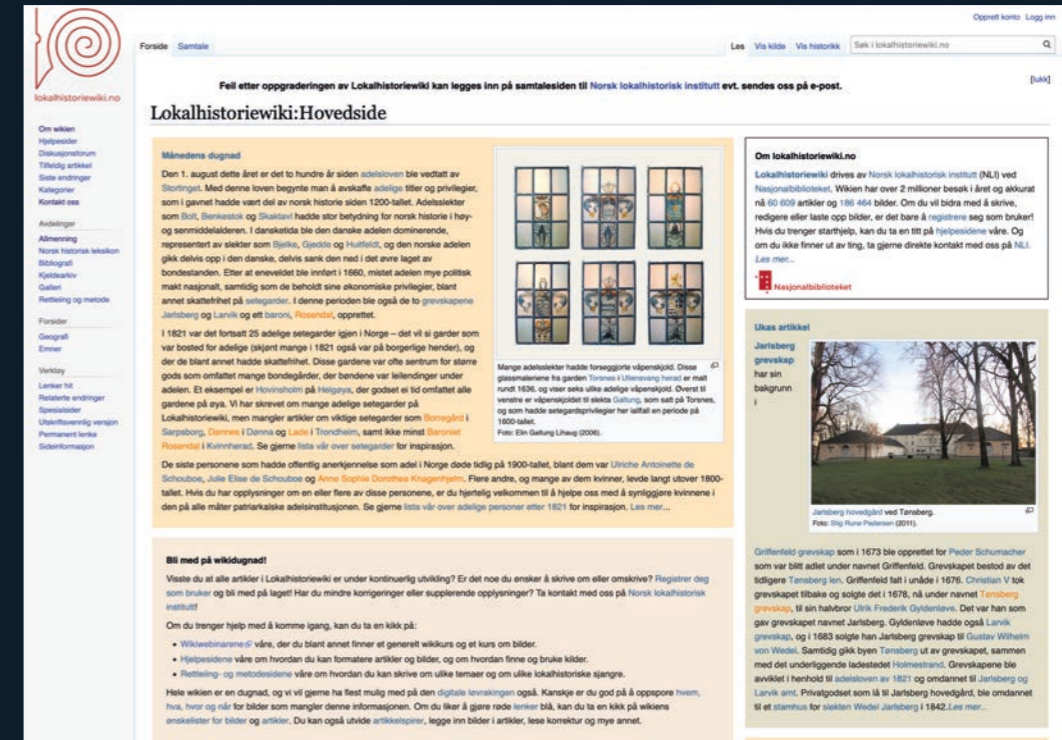
 Aktiviteter
  Arter
  Artikler

I en endelig versjon av «I Fjæra» så jeg for meg illustrasjoner i en håndmalt akvarell-stil som en litt mykere variant av naturplansje-stilen. Akvarellene over malt for prosjektet av Katarina Storalm / @storalm_art

Frontend vs. backend

Et spørsmål som har dukket opp underveis er hvilke aktører som skal stå for innholdet til disse konseptene, og hvordan backenden skal fungere. Som nevnt har hovedfokuset i dette prosjektet vært å se på hvordan kunnskapen formidles ut mot sluttbruker gjennom en digital løsning, men jeg har likevel gjort meg opp noen tanker om hvordan innholdet kan knyttes inn.

Jeg ser for meg at etablerte plattformer som f.eks. Nationalbiblioteket og NLI «Lokalhistoriewiki» eller Kulturrådets portal for immateriell kulturarv kunne fungert som en innholds-database. Mye av kunnskapen som formidles gjennom appene har allerede blitt nedtegnet av diverse historielag rundt omkring, og mye av jobben vil være å digitalisere dette. For konsepter som «Heimsjyen» må nok fiskeméder valideres på nytt for å sikre at de er til å stole på. Organisasjoner som Mearasiida er allerede i gang med å nedtegne og avfotografere méder i området rundt Porsangerfjorden, slik at de kan bevares for ettertiden.



Etablerte plattformer som Lokalhistoriewiki kunne fungert som innholdsdatabase til konseptene

Testing

Jeg har gjennomført to typer tester i dette prosjektet; det jeg kaller for «tematiske tester», og tester av selve interaksjonen. Med en «tematisk test» mener jeg at jeg har brukt konseptene som et underlag for diskusjon sammen med aktørene. Jeg gikk gjennom alle tre konseptene for å forklare hva jeg hadde tenkt, og for å undersøke hvilken verdi konseptene har. Jeg fikk flere positive tilbakemeldinger, og særlig konseptet «Heimsjyen» skapte engasjement og diskusjon.

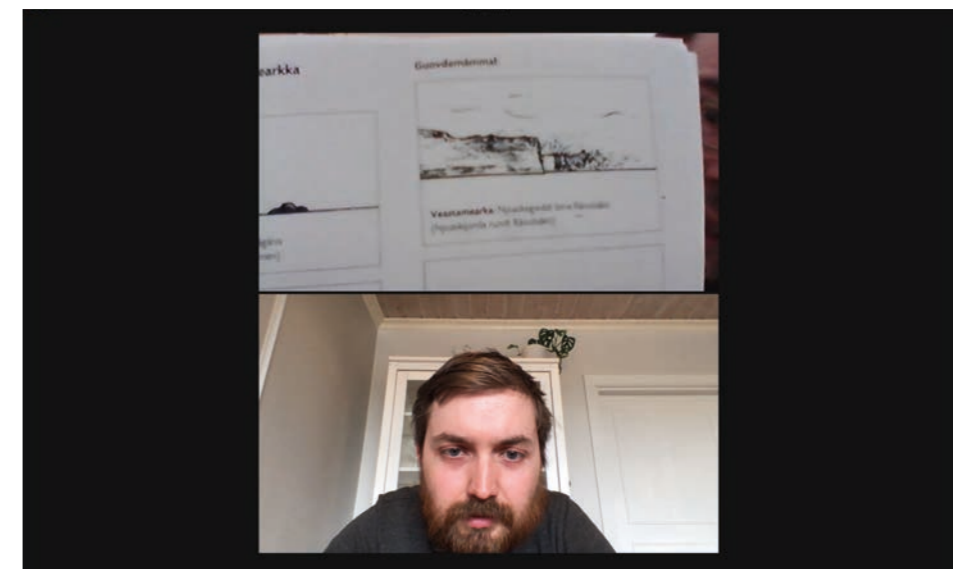
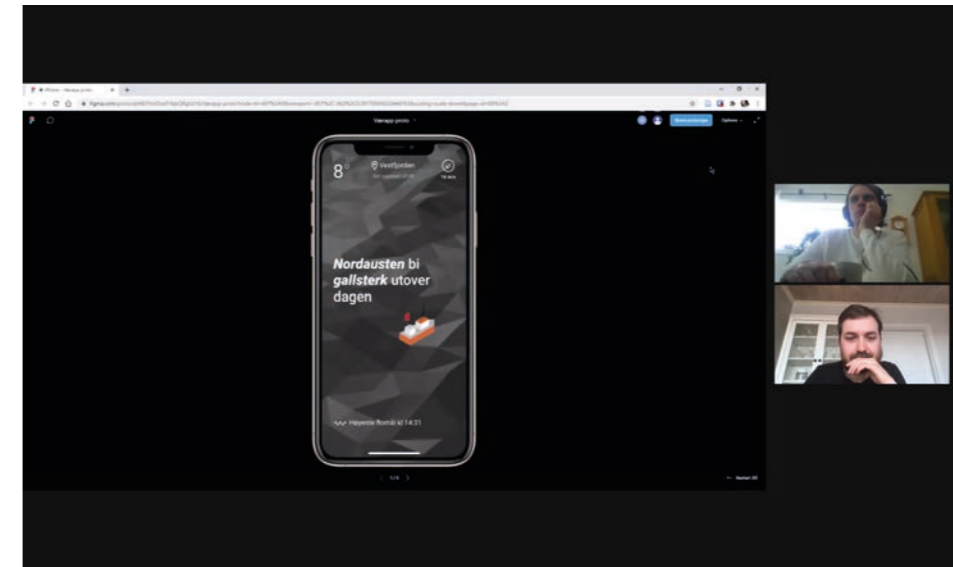
Å teste apper laget for en smarttelefon gjennom videosamtaler har ikke vært lett, fordi det blir en liten «feilkobling» mellom måten man skal interagere på, og måten man forventer å interagere på. Å be folk kopiere Figma-linken til telefonen, for så å trykke seg igjennom dem (med forskjellig skalering og ytelse, avhengig av telefon), anså jeg som en kronglete affære. Her burde nok jeg som en designer planlagt testene bedre og sendt ut informasjon på forhånd. Derfor har jeg oftest vist flyten ved å selv vise interaksjonen, mens de jeg har snakket med har kommentert på innholdet og hvordan det er presentert.

Jeg testet også konseptene på medstudenter, for å få mer kritiske tilbakemeldinger på overordnet struktur og flyt. Siden de er vant med Figma-prototyper, trengtes det ikke noen dypere forklaring i hvordan de funker, og dermed kunne jeg få løpende tilbakemeldinger når de hadde tid.

Feltstudie:

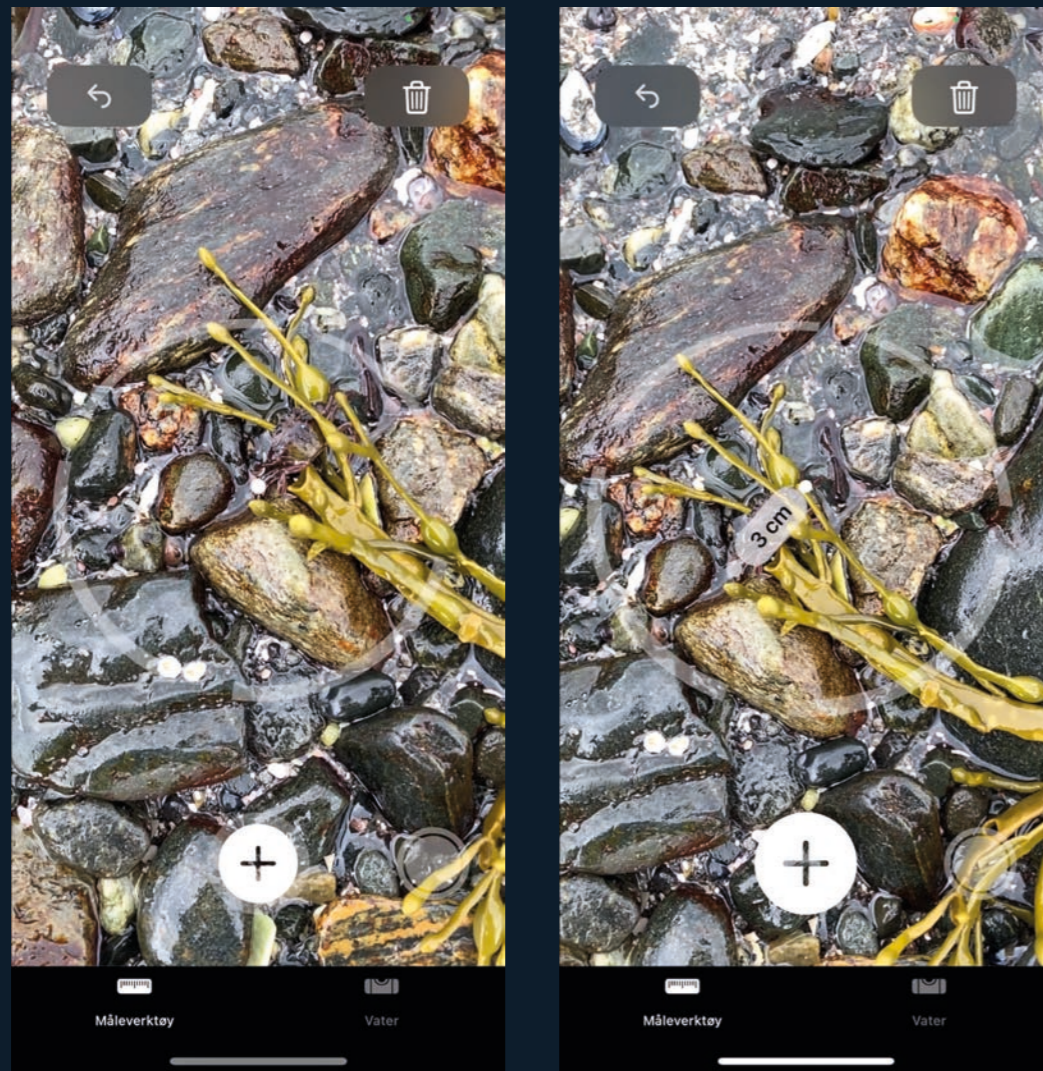
Mot slutten av prosjektet gjennomførte jeg en liten feltstudie, ikke til Røst, men hjem til Styrkesnes i Salten, for å teste deler av opplevelsen i kontekst og ta bilder til evidencing.

En av hovedfunksjonene til «I Fjæra» var å bruke kameraet til å identifisere arter. Jeg dro dermed i fjæra med telefonen for å simulere hvordan det ville vært å «scanne» arter. Jeg hadde en par hypoteser jeg ønsket å teste, som at de ville være vanskelig å identifisere små arter som flere tilfelle var i bevegelse, og jeg fikk langt på vei bekreftet denne hypotesen. Jeg valgte dermed å droppe denne funksjonaliteten, fordi den ville være teknisk vanskelig å gjennomføre for å få en «sømløs» brukeropplevelse.



Øverst: Test av «Lokale Forhold» på en medstudent.

Over: Steinar Nilsen i Mearasiida viser håndskissede méder fra deres kartleggingsarbeid i Porsangerfjorden.



Jeg forsøkte å måle en strandkrabbe med det innebygde AR-måleverktøyet på telefonen. Skjermbildene viser det nærmeste telefonen greide å fokusere, som var ca. 20 cm over subjektet.



Tur i fjæra under minifeltstudiet til Styrkesnes. Foto: Ørjan Laxaa

Oppsummering

I denne delen har jeg omsatt konseptskissene til klikkbare prototyper. Jeg har jobbet med flyt, layout, tekst, bilde, illustrasjoner og ikonografi, og sett på ulike formater for konseptene, som plugins og «ambient displays». Å detaljere ut tre forskjellige konsepter har tatt mye tid, særlig fordi alle tre hadde forskjellige uttrykk, innhold og funksjonalitet.

I tester med aktører og brukere har jeg hovedsakelig brukt konseptene som diskusjonsobjekter for å teste hvilken verdi de har, og hva potensialet for videreutvikling kan være.

Noen erfaringer fra denne delen er:

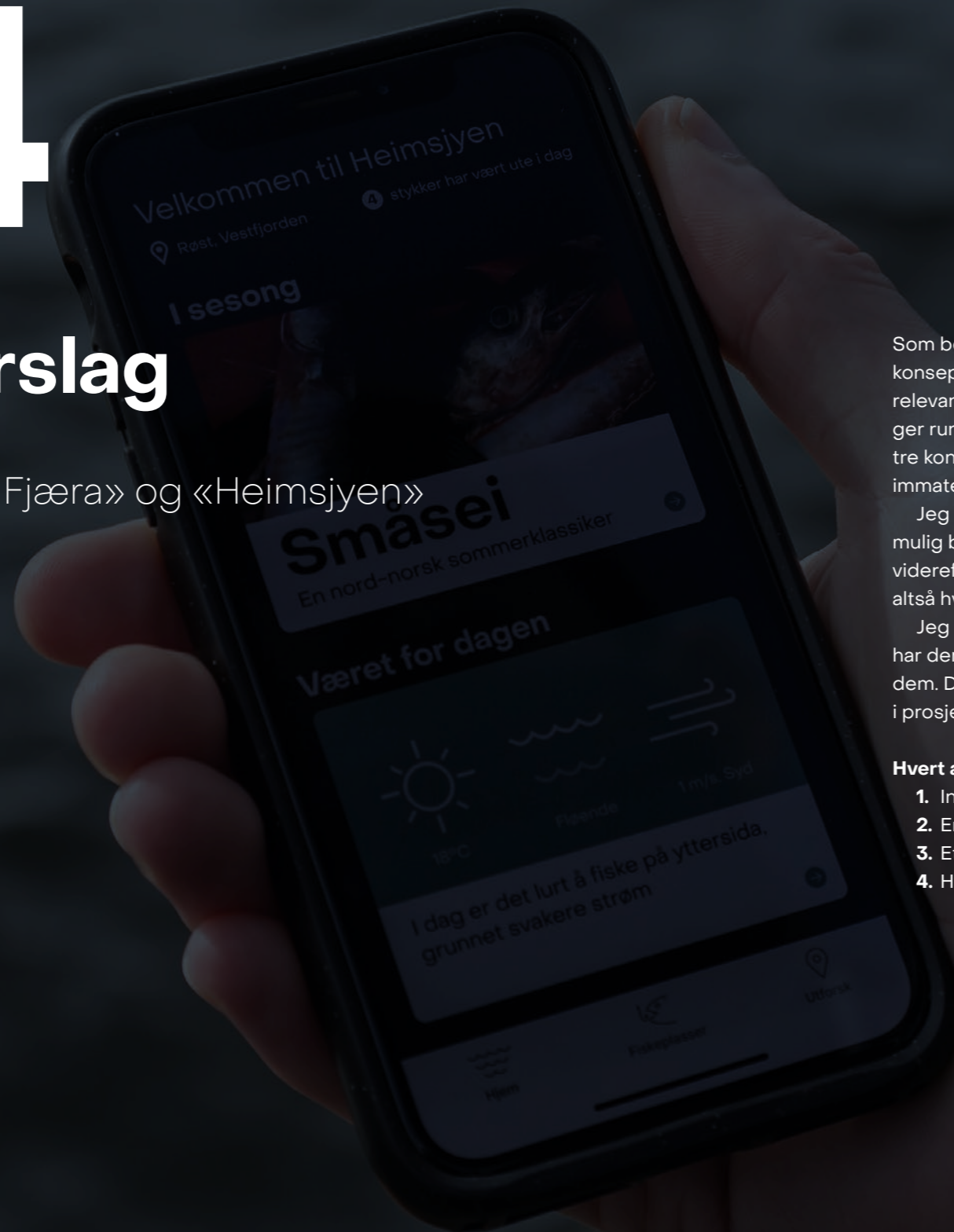
1. Det kan være vanskelig å kommunisere en prototype ment for en telefon via en PC-skjerm
2. Feltesten var nyttig for å se bruk i kontekst



04

Designforslag

«Lokale Forhold», «I Fjæra» og «Heimsjyen»



Som beskrevet tidligere, så har prosjektet landet på disse tre konseptene som designforslag på bakgrunn av diskusjoner med relevante brukergrupper og aktører, samt mine egne betraktninger rundt konseptenes potensial. Det har også vært viktig å velge tre konsepter som viser frem en bredde av ulike sider ved temaet immateriell kulturarv og hvordan det kan «vernes gjennom bruk».

Jeg skal nå gå gjennom designforslagene, hva de tilbyr, hva en mulig brukssituasjon er og hvordan jeg mener de er med på å videreføre kulturarven. Designforslagene presenterer «as is», altså hvor de står ved prosjektets slutt.

Jeg ser for meg disse tjenestene som allerede etablerte, og har dermed ikke tatt for meg onboardingprosessen til hver av dem. Dette er også et pragmatisk valg gjort ut fra tilgjengelig tid i prosjektet.

Hvert av de tre designforslagene presenteres slik:

1. Introduksjon som forklarer formålet
2. En gjennomgang av navigasjonsflyt og hovedfunksjoner
3. Et miniscenario som tar for seg en tenkt brukssituasjon
4. Hvordan er løsningen er med på å videreføre kulturarven?

Han bi **klenkstillla**
på fjorden i dag

14° 
1 m/s



Lokale Forhold

«Lokale Forhold» er en værtjeneste som kombinerer lokale beskrivelser av vær og værforhold med datadrevet meteorologi. I motsetning til værtjenester som f.eks Yr, som viser deg hvordan himmelen blir påvirket av været, retter «Lokale Forhold» blikket mot havet, og hvordan de lokale farvannene påvirkes av vind og strøm.

Formålet har ikke vært å lage en ny værtjeneste, men heller å bruke noe så hverdagslig som værmeldingen som en inngangsportal til å bygge begrepsforståelse gjennom formidling av språk. Dette mener jeg er en av kjerneverdiene til konseptet



Værvarselet

Det første man ser når man åpner «Lokale Forhold» er den lokale værmeldingen, havet i bevegelse og båten som dupper opp og ned. De lokale begrepene blir presentert sammen med en forklaring, som man kan velge å skru av.



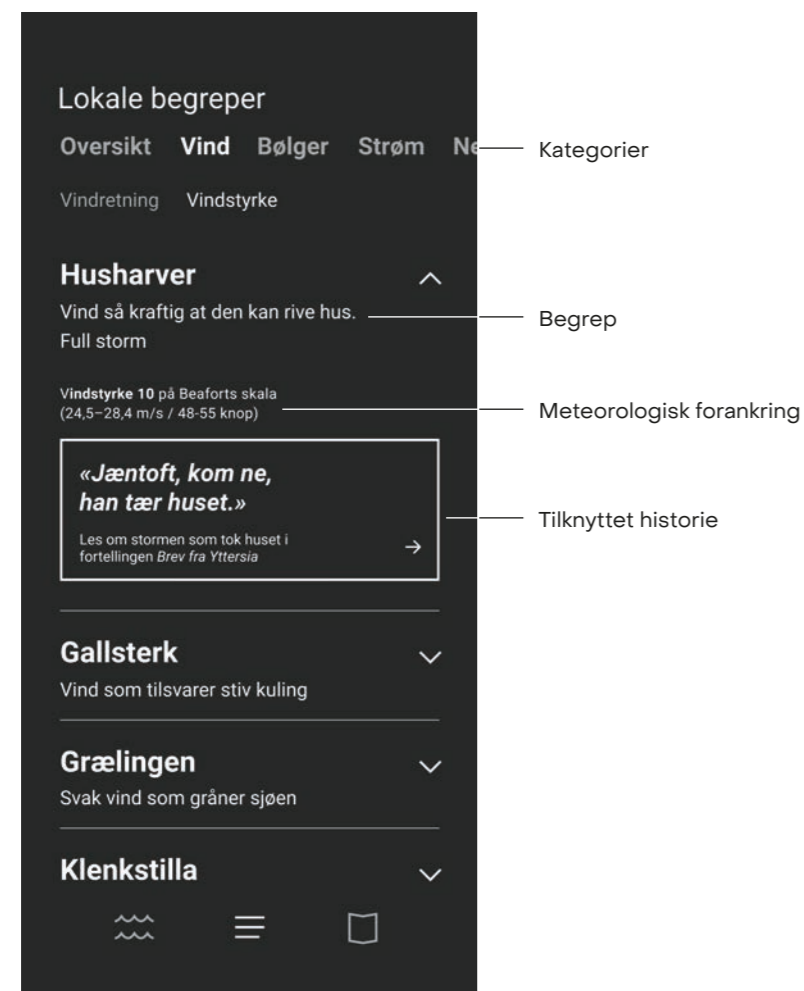
Båten

«Lokale Forhold» er også koblet opp mot APIet til MarineTraffic slik at man kan følge med på båter på havet, om det er båten man selv er på, eller om man følger en annen sin båt. For noen som sitter på land og under seg over de som er ute, kan de søke opp båten og se hvordan den påvirkes av forholdene. Bekymring over de som er ute er en del av hverdagen langs kysten, og «Lokale Forhold» knytter dette inn i formidlingen av været.



Ordliste

I ordlisten finner man en oversikt over alle de lokale uttrykkene og begrepene, og hva de betyr. Siden begrepene beskriver en spesifikk tilstand av været, er begrepene forankret opp mot meteorologisk data for å være nøyaktige.



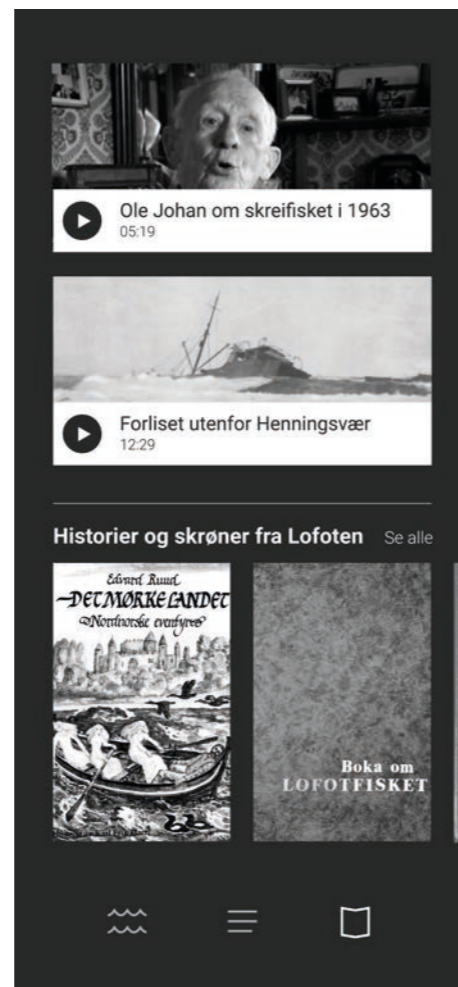
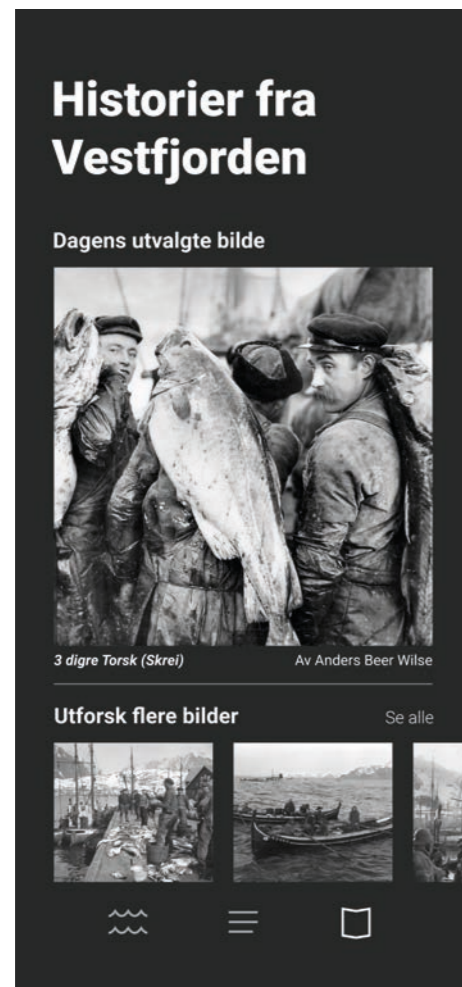
Tilknyttet historie

Ordlisten linker også til andre tekster og lokalhistorisk innhold som kan være relevant for konteksten. Begrepet «Husharver» har en lenke til en historie fra boken «Vett og uvett» (Aas, 1992), som handler om en storm som tar et hus. Ved å lese teksten, kan man lære mer om menneskene som har levd langs kysten og hvordan deres syn på tilværelsen har vært.



Historier fra Vestfjorden

«Lokale Forhold» er ikke bare en værtjeneste, men en inngangsportale til en større samling lokalhistorisk innhold knyttet til området man er i. Innholdet er en blanding av tekst, bilder og lyd hentet fra arkivtjenester som Digitalt Museum, Nasjonalbiblioteket, samt regionale arkiver og museer som Arkiv i Nordland og Nord Museum. Så dersom det er «klenkstill» på havet og båtturen ut til fiskefeltet er lang, er det bare å dykke inn i lokalhistorien.



«Jeg synes historiene gjør det mer interessant. Det er med på å skape lokal forankring»

– Brukertest med Røstværing

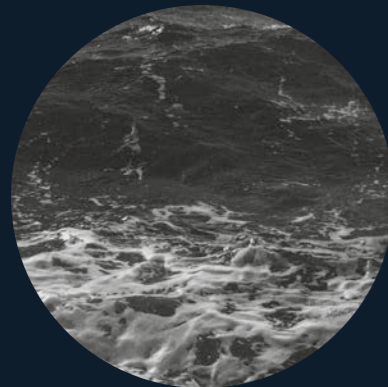
Bruksscenario

1



Johanne er en ung fisker som er ute på havet sammen med sin onkel for å dra garn. Mens de er ute begynner vinden å øke i styrke, og uvær er på vei ut Vestfjorden. Johanne husker at de lærte om de forskjellige væruttrykkene på havbrukslinja på Leknes, men hun er ikke helt stødig i dem enda. Etter at lina er dratt inn tar hun opp mobilen og sjekker «Lokale Forhold» for å se om denne vinden heter noe spesielt.

2



Det blåser på og Johanne åpner «Lokale Forhold» for å se hva det lokale uttrykket for fenomenet er. Hun leser at «nordautn blir gallsterk», og er fornøyd med å kunne servere et nytt uttrykk når hun kommer hjem igjen og skal forklare hvordan turen var.

Fra «gallsterk» klikker Johanne seg inn i ordlisten for å se hvilke vindstyrker som finnes. Hun klikker seg inn på «husharver» og ser at det er en historie knyttet til den. Hun har derimot ikke tid til å lese den akkurat nå, men merker seg at den er der.

3



Samtidig inne på land sitter moren til Johanne ved kjøkkenbordet og leser avisen. Hun ser ute at været begynner å bli dårligere så hun tar opp telefonen for å sjekke hvordan forholdene er ute på havet. Hun har lagret båten Johanne er på som en favoritt, slik at hun kan følge med på hvordan det går. Hun trykker på båten for å gå nærmere og se hvor langt den er unna land.

4



Vinden løyer og været går i «oppløst», mens båten tøffer inn mot land. Johanne setter seg til rette nede i kahytten, åpner appen og begynner å lese på historien hun merket seg.

Hvordan videreføres kulturarven?

Ved å trekke begrepene ut av historiebøkene, bygge en tjeneste rundt dem og sette dem inn i en brukskontekst, får de et nytt liv. Begrepene er med på å berike språket, og skape tilhørighet blant dem som bruker det.

Begrepene er også en portal inn til en videre historiefortelling om Lofotfisket, og om livet på og rundt Vestfjorden.

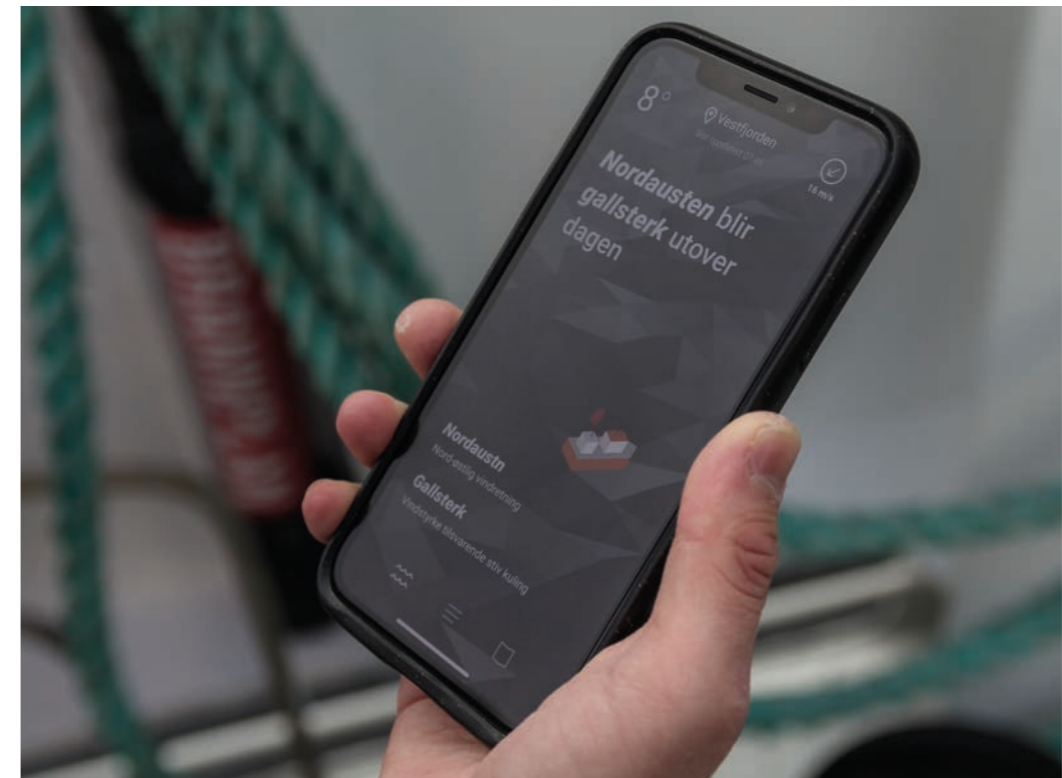


Foto: Markus Gundersrud



Grisetang



Tangloppe



Kongesnegle



I Fjæra

«I Fjæra» er en tjeneste som oppfordrer til utforsking av arts- mangfoldet som lever i fjæra. Fjæra er det temporære grenselan- det mellom hav og land som utvider seg og trekker seg sammen med tidevannet. Gjennom kuraterte aktiviteter foreslår «I Fjæra» bruk av fjæra på flere måter, om det er for å gå tur, fange krabber eller å bade.



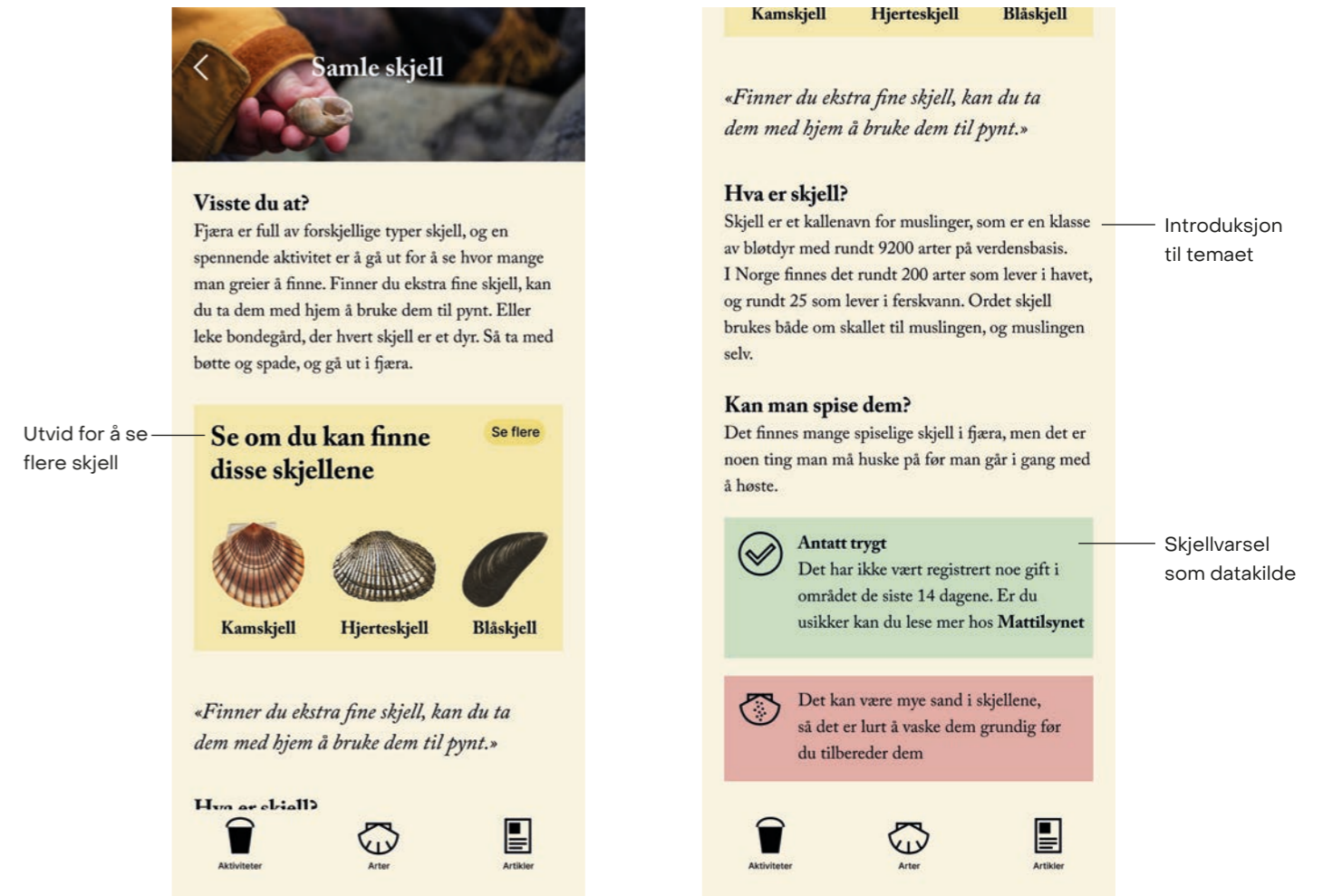
Aktiviteter

«I Fjæra» skal oppfordre til bruk av fjæra, og man blir dermed presentert med forslag til aktiviteter når man åpner appen. Aktivitetene endrer seg etter årstid og værforhold, slik at man alltid kan oppdage noe nytt og noe man kan gå ut å gjøre. Denne dagen er det for eksempel ikke den beste årstiden for å bade, og aktiviteten er dermed ikke foreslått.




Valgt aktivitet

Velger man en aktivitet, får man blant annet vite konteksten for aktiviteten. I dette eksempelet, som handler om å samle skjell, kan man lese om flere bruksområder for skjell og finne ut om de er spiselige eller ikke.



Arter

Fjæra er hjemmet til et stort mangfold av arter, så «I Fjæra» inneholder dermed en artsoversikt som man har tilgjengelig dersom man kommer over noe rart og spennende. Her kan man lese om de forskjellige artene, hvordan kjenne dem igjen og hva de kan brukes til.



Strandkrabbe
Carcinus maenas

Krepsdyr 5-8 cm Spiselig

Artsgruppe, størrelse og nyttefunksjon

Strandkrabbe er den vanligste krabben å finne i fjæra. De er svært tilpasningsdyktige, og lever helt ned til fem meters dyp. Strandkrabben er en grådig skapning, og spiser det meste den greier å komme over.

Hvordan kjenne dem igjen?

Strandkrabben kan bli opptil 8 cm bred over ryggskjoldet, men de fleste krabbene er mindre enn det. Foran sitter det fem brede tenner på hver side langs forkanten av skjoldet. Fargen er grønn eller brun, med mørkere marmorering på oversiden, og lysere på undersiden.

Kjennetegn

Hvor finner man dem?

Aktiviteter Arter Artikler

Artikler

Artiklene går dypere inn i fjæra som kulturlandskap, gjennom moderne og historisk bruk. Man kan lese om hvorfor fjæra omtales som barnas landskap, og dykke inn i historiske bilder.



Fjæra som kulturlandskap

Kilde: Troms og Finnmark fylkesbibliotek

Fjæra er, og har vært, en yndet lekeplass for barn. Fjæra byr på et rikt og spennende dyreliv å utforske, og det fløende og fallende havet gjør at landskapet er i konstant endring. Å samle skjell, lete etter den største krabben eller grave etter mark til agn er alle aktiviteter som har vært en del av barneleken i fjæra.

«På den høie græsbakke overfor stranden mellom nogle store stene bygde vi tre børn af flate stenbeller vor egen handelgård med sjøbod, nøst og brygge nedenfor.»

– Jonas Lie i *De Fremsynte*

Relevant sitat fra litteraturen

Fjæra har opp gjennom tidene vært en sentral del av kulturlandskapet langs kysten. I Nord-Norge har fjæra vært en utvidet del av fiskebøndernes utmark med sjøbod, naust, fiskehjell og båtstø, der dyrene beitet og tang ble høstet til bl.a. dyrefôr og gjødsel.

Kilde: Troms og Finnmark fylkesbibliotek

Gristetang:
En flerbruksalge

Gristetang har vært brukt til mye opp gjennom årene, fra

Lenke til artikkel i fokus

Aktiviteter Arter Artikler

Se flere bilder fra den historiske fjæra

Lenke til bildegalleri

Aktiviteter Arter Artikler

«Det geniale er at det virker enkelt»

– Fra felttest på Styrkesnes

«Jeg synes appen ser innbydende ut, og får lyst til å dykke inn og utforske videre»

– Tore Friis-Olsen, Forbundet Kysten

Bruksscenario

1



Martin og besteforeldrene er på tur i fjæra. Det er påske, og flere familier er ute i det fine været i det som lokalt kalles «langfredagsfjæra», den største fjæra i påsken. Besteforeldrene løfter på stener og klaser med tang, mens Martin studerer nøye det som rører seg under.

2



Bestemoren til Martin husker at de pleide å leke bondegård nede i fjæra, der skjellene de samlet var dyr. Hun tar med seg Martin for å se hva hun kan finne av skjell, slik at de også kan lage en bondegård sammen.

3



Bestefaren til Martin løfter en stor sten og finner flere krabber som har gjemt seg. Krabbene er strandkrabber, og de bruker «I Fjæra» til å lese mer om arten og hva den kan brukes til.

4



De vurderer å sanke noen blåskjell til kveld, og sjekker dermed appen for å se om den har noen tips. Giftinformasjonen sier at skjellene i området skal være spiselig, men at det kan være sand i dem.

Hvordan videreføres kulturarven?

«I Fjæra» oppfordrer til bruk av kulturlandskapet, og formidler den historiske konteksten gjennom beskrivelsene av artene og aktivitetene. I sin bok «Det Norske Landskapet» fra 2002 skriver etnolog Arne Lie Christensen at fjæra er en viktig del av det nord-norske kystlandskapet, der barna gjennom lek og utforsking forberedte seg på voksenlivet (Christensen, 2002). Fjæra har vært en viktig ressurs for de gamle kystgårdene, og selv om den historiske bruken har endret seg, er fjæra fremdeles et sted for lek, undring og utforsking.



Første méd:
**Storbrygga står
i Ellevsnykan**



Heimsjyen

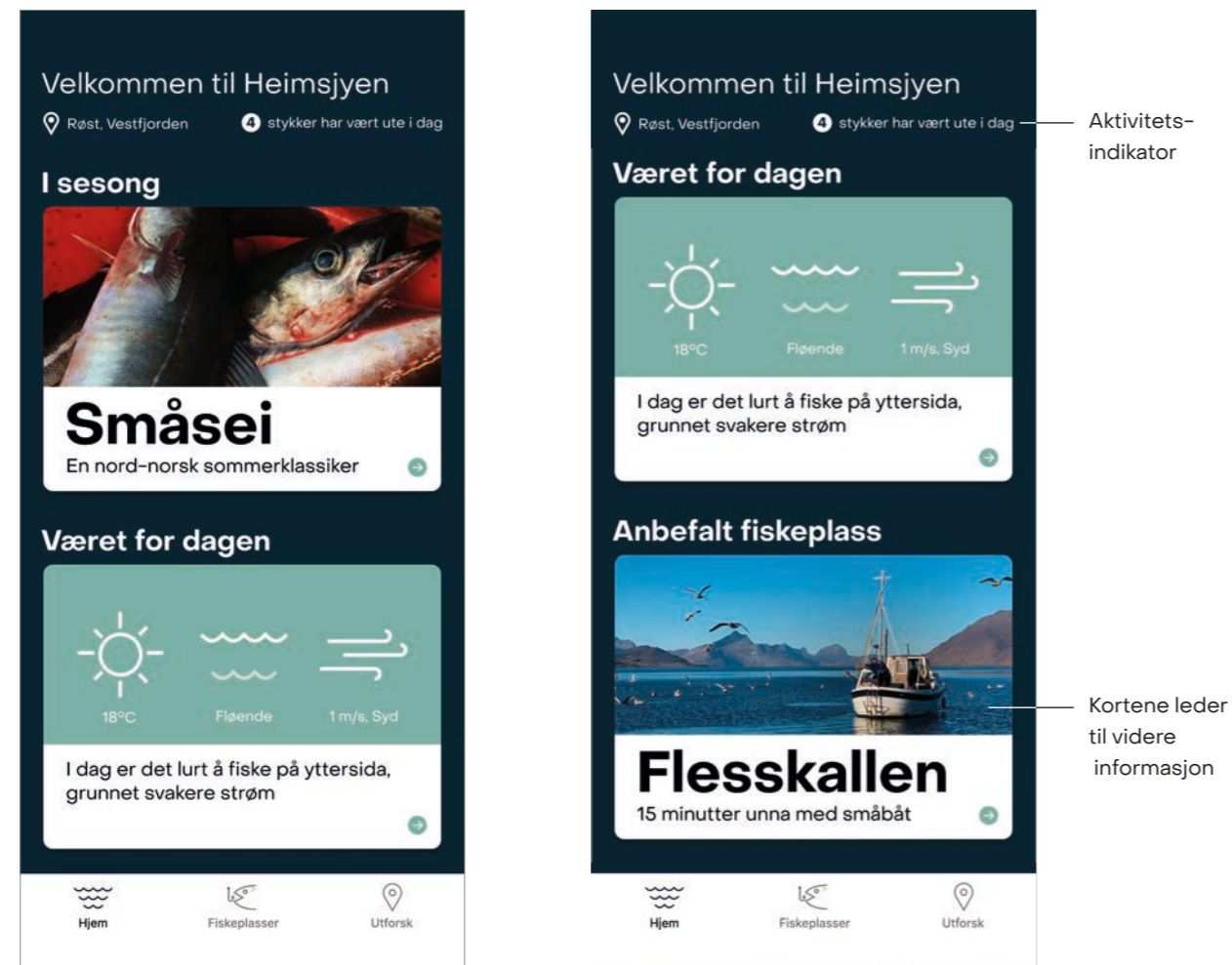
«Heimsjyen» er en app for å finne lokale fiskeplasser på det såkalte «hjemmehavet», eller «heimsjyen» som det også kalles. Ved å benytte seg av kunnskapen om å bruke fiskeméder for finne frem, tilgjengeliggjør man en kunnskap som til tider har vært sett på som eksklusiv. «Heimsjyen» er et supplement til friluftslivet og hobbyfiskerne, samt de generasjonene som har vokst opp uten å lære denne kunnskapen.

Med «Heimsjyen» kan alle ha en «bestefar i lomma» som viser dem hvor de burde dra, og hva de kan forvente å få.



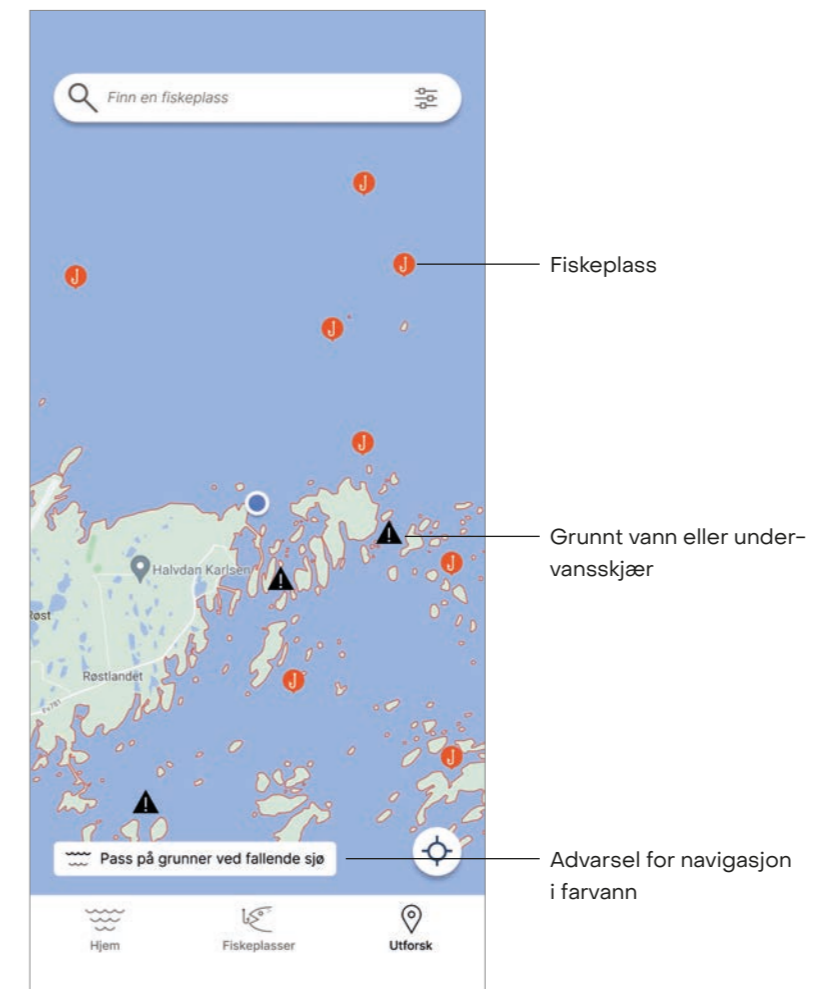
Inspirasjon

«Heimsjyen» gir brukeren inspirasjon til hva vedkommende kan dra ut å fiske. Det er sommer, og småsei er i sesong. Trykker man på kortet, får man en oversikt over de beste fiskeplassene for småsei, og hvor det i dag er lurt å dra. Hvor fisken pleier å stå endrer seg utifra vær og tidevann, og «Heimsjyen» gir anbefalinger på bakgrunn av dette.



Kart

Kartet gir en oversikt over alle fiskeplassene i nærheten. Man får også vite hvor det er farlige skjær og grunner, slik at man kan navigere trygt i farvannet.



Valgt fiskeplass

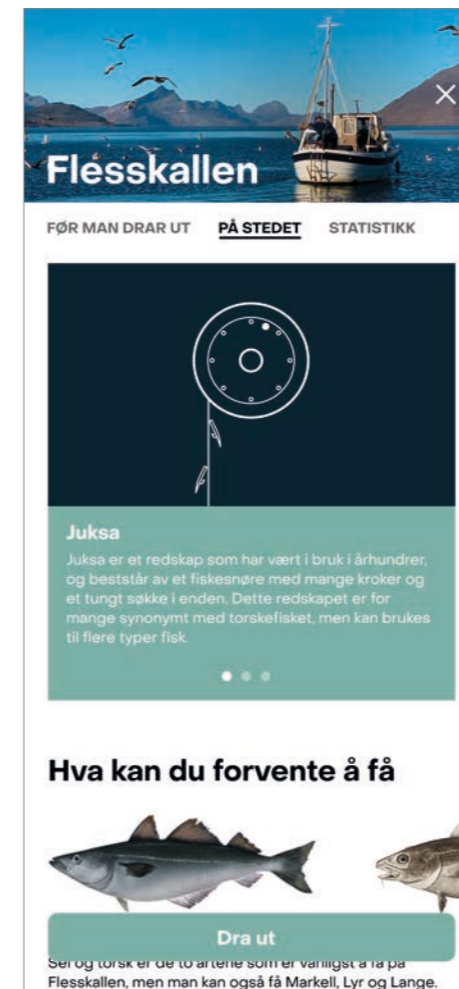
Når man velger en fiskeplass, blir man presentert med hva man burde gjøre før, under og etter fisketuren. Dette er for å hjelpe brukeren å planlegge turen bedre, etter de lokale forholdene.



Menyvalg for fiskeplass

«Heimsjyen» oppfordrer brukeren til å se etter de lokale fiskemédene for hver fiskeplass. Médene er presentert som en tilleggsverdi til kartnavigasjonen, fremfor en erstatning. Dersom man er ukjent med hva en méd, kan man lese en liten forklaring over den historiske konteksten og hva man skal se etter. Man kan også se en video der en kjentmann viser frem médene, og forklarer hva de har betydd for stedet.

For å sikre at médene har en praktisk funksjon i dag også, er de validerte av lokale kjentfolk. Større endringer i landskapet (som f.eks gjengroing) gjør at flere méder forsvinner, og dermed ikke er gyldige lengre. I dette tilfellet må det kanskje også lages nye méder.



«Heimsjyen» oppfordrer brukeren til å se etter de lokale fiskemédene for hver fiskeplass. Médene er presentert som en tilleggsverdi til kartnavigasjonen, fremfor en erstatning. Dersom man er ukjent med hva en méd, kan man lese en liten forklaring over den historiske konteksten og hva man skal se etter. Man kan også se en video der en kjentmann viser frem médene, og forklarer hva de har betydd for stedet.

For å sikre at médene har en praktisk funksjon i dag også, er de validerte av lokale kjentfolk. Større endringer i landskapet (som f.eks gjengroing) gjør at flere méder forsvinner, og dermed ikke er gyldige lengre. I dette tilfellet må det kanskje også lages nye méder.

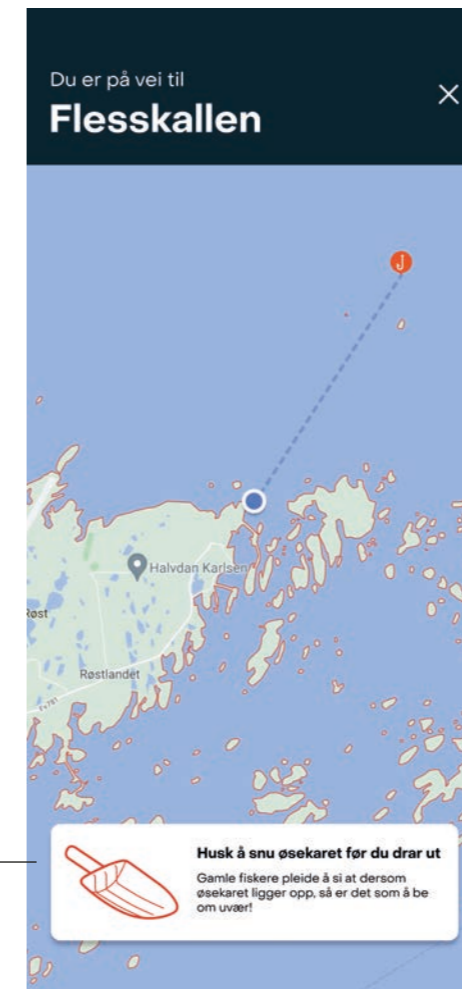


Heimsjyen henter inn statistikk over de som er ute, slik at brukeren bedre kan planlegge turen. Datainnsamlingen er frivillig og kan skrues av i appen.

På vei ut

Dersom man velger å dra ut, blir man presentert med en liten «fun fact» om de noen av de gamle ritualene som fiskerne utførte før de dro ut. I frykt for å terge naturkreftene, skulle man aldri la øsekaret ligge rette veien for ellers ba man om storm (Fulsås, 2003). Denne «fun facten» vil endre seg for hver gang man drar ut, slik at man alltid ser noe nytt.

Overtro «fun fact»



Informasjon om méder dukker opp når man nærmer seg fiskeplassen

**«Dette noen av de beste
eksemplene jeg har sett»**

– Steinar Nilsen, Mearrasiida

**«Heimsjyen har mest potensiale
for å formidle noe nytt»**

– Einar Stamnes, Norsk Håndverksinstitutt

Bruksscenario

1



Pål er hjemme i sommerferien og har lyst på fersk sei med lever til kvelds, slik de ofte pleier å spise når det er sommer. Han bestemmer seg for å dra ut og sjekker «Heimsjyen» for å se hvilke fiskeplasser som er anbefalt. Siden han bare er hjemme i feriene, er han usikker på hvor det er larest å dra. Appen anbefaler «Flesskallen», fordi han ser den er i nærheten, og fordi den ligger godt til med tanke på havstrømmene rundt Lofoten.

2



Pål blir informert om médene til Flesskallen, landmerkene han kan se etter for å peile seg frem. Han husker at bestefaren hans snakket at det var landemerker han burde se etter, men han husker ikke hvor de var og setter pris på å få en oppfrisker. Pål leser videre om hvilket utstyr han burde ha med seg. Juksa er allerede fastmontert i båten, så han tar med seg en god kniv, en skjærefjøl og en bømme slik at han kan sløye ombord.

3



Pål setter seg i båten, og åpner «Heimsjyen» for å se hvordan han skal komme til Flesskallen. Når han velger dette, dukker det opp en liten oppfordring i bunnen av skjermen om å snu øsekaret for god fiskerlykke. Pål forstår ikke helt hvorfor men gjør det likevel, før han starter motoren og drar ut.

4

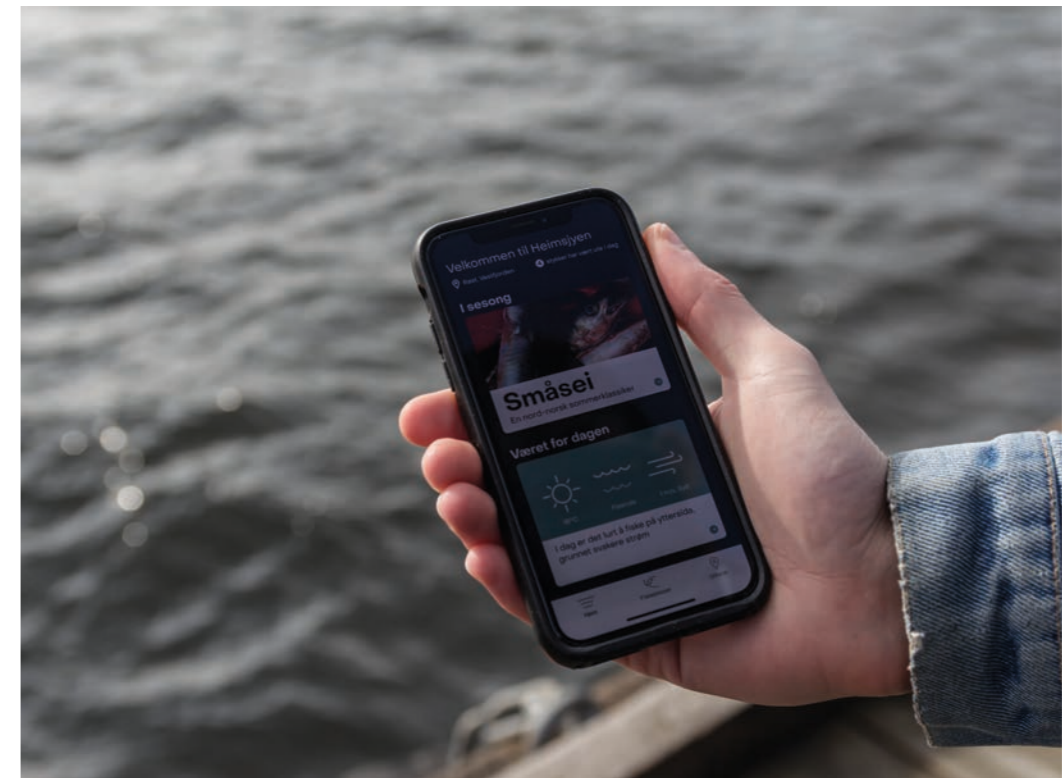


Når Pål nærmer seg fiskeplassen, får han et varsel på telefonen at han kan begynne å se etter de lokale médene for å peile seg inn. Pål finner begge médene, og appen bekrefter at han er på Flesskallen siden médene er validert med GPS.

Hvordan videreføres kulturarven?

Kunnskapen om lokale fiskeméder er på vei til å forsvinne fra kystsamfunnene. Selv om organisasjoner som f.eks. Mearasiida har gjort et arbeid med å samle inn og dokumentere méder, kreves det kontinuerlig bruk for at kunnskapen skal opprettholdes.

I «Heimsjyen» tas denne kunnskapen inn i en konkret brukskontekst gjennom en fiskeapp. «Heimsjyen» lærer brukeren å se etter tegn i landskapet for å forstå sammenhengene mellom land, hav, vær og hvor fisken står. I tillegg får brukeren veiledning i alle fasene av fisketuren, som hvilke redskaper det lønner seg å bruke på hver fiskeplass, hva man kan forvente å få og hvordan man skal sløye. Det eksisterer allerede flere apper for hobbyfiskere, men «Heimsjyen» har muligheten til å skille seg ut ved å tilby den lokalhistoriske forankringen i tillegg til å være et praktisk verktøy.



Andre bruksområder

Jeg har også laget noen skisser på hvordan designforslagene kunne sett ut i andre kontekster. I tråd med fagfornyelsen (Utdanningsdirektoratet) kunne «Lokale Forhold» og «I Fjæra» for eksempel vært deler av hvert sitt læreverk, om det er å lære unge fiskere om hvordan tolke naturen og været, eller om det er å sende en nysgjerrig skoleklasse ned i fjæra med båt, spade og forstørrelsesglass. Konseptene kunne også dekket større deler av landet, og det kunne vært interessant å utforske forskjellene mellom været langs kysten og været i innlandet.

«I Fjæra» kunne også vært en del av eksisterende tjenester, som UT.no, der det ble lagt inn informasjon om turer og aktiviteter i fjæra. Å gå en tur i fjæra er en lavterskelaktivitet for hele familien, og man har ofte ikke noen definert start eller slutt. Det kan også tenkes at «Heimsjyen» kan integreres i andre tjenester, som i eksisterende produkter for jegere og fiskere.



Over: Skisser på forskjellige læringsverk i Naturfag.

Venstre: Som turmål kunne «I Fjæra» vært integrert i Ut.no

Oppsummering

I denne delen har jeg gått gjennom de tre designforslagene i detalj og gitt et eksempel på et bruksscenario for hver av dem. Jeg har også reflektert over hvordan jeg mener forslagene er med på å videreføre kulturarven, og hvilke andre bruksområder de kunne vært plassert inn i. I neste del vil jeg reflektere over designforslagene i sin helhet, og hva jeg mener er svakheter i konseptene.



05

Refleksjoner

Prosjektet, designforslagene og veien videre

I innledningen til denne rapporten skrev jeg at en del av motivasjonen min i denne diplomen var å undersøke hvordan man kunne designe for en videreføring av kunnskap som holder på å gå tapt. Nå som jeg har kommet til rapportens siste del, skal jeg forsøke å svare på hvorfor jeg mener designforslagene er med på å gjøre nettopp dette.

Refleksjon over prosjektet

De tre designforslagene tilgjengeliggjør kunnskapen for en større brukergruppe ved å ta den ut av museene og historiebøkene, og plassere det i en hverdagslig kontekst. Appene blir portaler til både selve kunnskapen som videreføres, men også til et større narrativ om hvordan livet ved kysten har vært levd, og hvordan fremtiden har blitt formet av fortiden.

Samtidig kan man argumentere med at siden jeg bare har designet presentasjonen av selve kunnskapen ut mot sluttbruker, har jeg ikke utforsket hvordan kunnskapsoverføringen faktisk skjer. Hvem som samler inn innholdet og hvem som bestemmer hva som er verdt å ta vare på er temaer jeg ikke direkte har adressert i mine designforslag, selv om innholdet har blitt testet og validert mot eksterne aktører og interesseorganisasjoner.

Alt i alt synes jeg dette har vært et spennende prosjekt. Tema-tikken er interessant, og mener at det har kommet god design ut av det. Jeg vil igjen poengtere den positive responsen jeg har fått hos de forskjellige jeg har snakket med, noe som har styrket troen på konseptene. Samtidig har dette vært et tungt semester. Pandemien har satt sine spor, og jeg sitter også igjen med en følelse av at jeg burde ha gjort mer. Produsert mer innhold, utforsket flere retninger og generelt sett levert på et høyere nivå.

En annen ting jeg vil trekke frem er at jeg dessverre har litt for få bilder av folkene jeg har pratet med i rapporten. Dette er min feil, da jeg generelt sett har vært dårlig til å huske på å ta skjermbilder fra Zoom-diskusjoner. Jeg velger å skylde på at mange av de interessante diskusjonene jeg har hatt, har tatt fokus vekk fra det mer praktiske rundt det å huske å ta bilder i slike situasjoner. Rapporten er muligens også i det lengste laget, men jeg mener det var nødvendig for å forklare tankeprosessen og hvilke valg jeg har tatt i prosjektet.

Refleksjon over designforslagene

Siden jeg har valgt å levere tre designforslag, har hver av dem blitt mindre detaljerte enn dersom jeg hadde valgt å levere ett forslag. Jeg mener likevel at det var riktig å utforske flere temaer innenfor kystkulturen, fremfor å fokusere på en mer konkret og utarbeidet løsning.

Under vil jeg gjøre noen refleksjoner over de individuelle designforslagene, og hva jeg mener kan forbedres til senere iterasjoner:

Lokale Forhold

Av de tre designforslagene er «Lokale Forhold» den som er den mest direkte. Værbegrepene er noe av det første brukeren ser, og veien inn i ordforklaringene og det videre lokalhistoriske innholdet er kort. I denne overgangen kunne jeg nok jobbet mer med å få frem relasjonen mellom begrepene og historiene på en bedre måte. Historiene, som eksemplifisert gjennom «Brev fra yttersida», er viktige fordi de sier noe om hvordan menneskene i det området har forholdt seg til disse fenomenene. I brukertester har jeg sett at denne koblingen ikke har kommet godt nok frem, selv om de fleste forstår den når jeg forklarer den til dem.

«Lokale Forhold» kunne også hatt en bedre introduksjon til selve begrepene og hvorfor de er viktige. I tillegg burde den vært testet med flere begreper, helst fra et annet sted i landet, for å se om det har en verdi utover den opprinnelige konteksten.

I Fjæra

Koblingen mellom «bruk av fjæra» og immateriell kulturarv er →

→ kanskje ikke den mest åpenbare, dersom man ikke dykker dypere inn i det lokalhistoriske innholdet. Der «Lokale Forhold» trekker værbegrepene frem som hovedelement, har «I Fjæra» aktivitetene som utgangspunkt, og pakker inn det lokalhistoriske innholdet og tradisjonene gjennom dem. «I Fjæra» kunne også gitt flere eksempler på en mer praktisk bruk av fjæra, slik at den bedre hadde kunnet knytte sammen det nye med det gamle. Et eksempel på dette er infoboksen om grisetang som var en verdifull ressurs for de gamle kystgårdene, men som ikke blir videre forklart i appen.

Heimsjyen

«Heimsjyen» har vært en vanskelig nøtt å knekke. Appen er kanskje det klareste eksempelet på hvordan man kan nyttegjøre seg av kunnskap som for eksempel fiskeméder, men det er også den appen som har trengt mest forklaring fordi ordet «méd» ikke er noe alle kjenner til. Dette har igjen gjort appen veldig teksttung, og en bedre bruk av bilder og video ville nok vært å foretrekke.

Flyten oppleves også som komplisert med forskjellige nivåer av funksjonalitet, og sammen med teksten hadde den nok trengt en par iterasjoner til. Av de tre designforslagene er det likevel «Heimsjyen» som har skapt mest engasjement hos de jeg har snakket med, og der det kanskje er mest potensiale for videreutvikling.

Hva skjer videre?

Jeg har blitt oppfordret av flere aktører til å ta dette prosjektet videre etter leveranse, noe jeg ser på som et positivt tegn. Det er definitivt potensiale til å ta prosjektet videre i en eller annen form, men dette avhenger av flere eksterne faktorer. Som nyutdannet designer på vei ut i jobb, blir nok tilværelsen annerledes enn det jeg har vært vant til de siste fem årene, og jeg må se an hvor mye tid jeg har til rådighet før jeg finner ut hva neste steg er.

Skulle jeg tatt prosjektet videre, ville det nok vært naturlig å samarbeidet med en organisasjon som allerede sitter på en stor mengde materiale som man kan nyttegjøre seg av. Jeg har brukt mye tid i dette prosjektet til å finne og produsere innhold til designforslagene, og jeg tror at et mer konkret grunnlag å bygge på ville forenklet deler av prosessen. I et videre arbeid ser jeg også for meg at nettsider ville vært det mest realistiske formatet fordi det krever mindre spesialisert utvikling, og er noe som alle kan ha tilgang til.

Jeg håper at selve utforskningen, prosessen og konseptene kan være med på å sette i gang noen tankeprosesser rundt hvordan man design kan spille en rolle i hvordan man viderefører og formidler immateriell kulturarv.

Takk til

Jeg ønsker å rette en takk til alle som har bidratt med stort og smått inn til dette prosjektet. Disse er:

Katarina Storalm for å gi meg muligheten og rommet til å fordype meg ordentlig i innspurten av prosjektet.

Mamma for korrekturlesning og tilbakemeldinger på konsepter.

Barbro Laxaa for diskusjoner og tilbakemeldinger på konsepter.

Veiledere

Einar Sneve Martinussen
Lars Marcus Vedeler

For spennende diskusjoner og tilbakemeldinger, og at dere har trodd på prosjektet. (Jeg ønsker å rette en ekstra liten takk til Lars Marcus som har holdt ut med gnålet mitt på Slack)

Andre lærere på AHO

Mosse Sjøstad

Museer- og organisasjoner

Hildegunn Bjørgen fra Kulturrådet
Kristen Frønæs fra Anno Musea
Steinar Nilsen fra Mearasiida

Tore Friis-Olsen fra Forbundet Kysten
Einar Stamnes fra Norsk Håndverksinstitutt

For bidragene til prosjektet gjennom diskusjoner, tilbakemeldinger og engasjement rundt prosjektet.

Andre aktører

Rakel Nystabakk for en samtale om hvordan det er å være bonde i et kulturlandskap.

Astrid Carlsen for en samtale om fjæra, fiskeméder og marinbiologi.

Gunnar Pettersen for en samtale om vær og værtegn.

Fredrik Greger for å ta seg tid i en hektisk Lofotfiskesesong til en samtale og en brukertest.

Og alle andre jeg har ringt og mast på i dette prosjektet.

Mine medstudenter

Kevin Ehrenberg
Ann Kristin Eriksen
Adelin Gashi
Markus Gundersrud
Madeleine Engeland Kristiansen
Eirunn Kvalnes
Einar Lukerstuen
Ida Lahm
Nikolai Sabel
Glenn Sæstad
Max Tomren
M.fl

For gode tilbakemeldinger og diskusjoner underveis (og en ekstra takk til Einar og Glenn som har tatt seg tid til å lese korrektur på rapporten)

Referanser

Litterære kilder

AAS, E. K., ZAPFFE, P. W. & JOHNSON, K. E. 1992. Vett og uvett : stubber fra Troms og Nordland, Trondheim, Brun.

CHRISTENSEN, A. L. 2002. Det norske landskapet : om landskap og landskapsforståelse i kulturhistorisk perspektiv, Oslo, Pax.

DASS, P., DASS, A. C., SOMMER, H. M. & EFTERLEVERSKE, H. D. 1776. Beskrivelse over Nordlands Amt i Tronhiems Stift: Først udgivet under Titel: Nordlands Trompet, Bergen, Trykt ... hos H. Dedechens Efterleverske.

FRAYLING, C. 1993. Research in Art and Design. Royal College of Art Research Paper, 1.

FULSÅS, N. 2003. Havet, døden og vêret : kulturell modernisering i kyst-Noreg 1850-1950, Oslo, Samlaget.

JENSSEN, F. A. 1984. Boka om lofotfisket, Svolvær, Nord.

JENSSEN, F. A. 2012. Torsk : fisken som skapte Norge, Oslo, Kagge.

RUUD, E. & HARR, K. E. 1980. Det mørke landet : nordnorske eventyr og segner, Oslo, Fonna.

STRØKSNESE, M. A. 2015. Havboka, Oslo, Forlaget Oktober.

QUERINI, P., JOHANSEN, E., PEDERSEN, A. C. & STAMNES, E. 2018. Tørrfisk : kystkultur, kokekunst, Querini, Stamsund, Orkana.

Nettartikler

HUG, A. 2015. Indigenous Voices (Online). Tilgjengelig fra: <https://universes.art/en/venice-biennale/2015/tour/latin-america/curatorial-text> (Hentet 16.04.2021).

NORSK KULTURARV. Om Stiftelsen Norsk Kulturarv [Online]. Tilgjengelig fra: <https://www.kulturarv.no/om-norsk-kulturarv/om-stiftelsen-norsk-kulturarv> [Accessed 05.04.2021].

KULTURRÅDET. Immateriell kulturarv (Online). Kulturrådet. Tilgjengelig fra: <https://www.kulturradet.no/immateriell-kulturarv> (Hentet 19.02.2021).

NORD, B. A. F., RONALD HOLE. Blålys for havet (Online). 10.04.2021. Tilgjengelig fra: <https://www.nrk.no/blalys-for-havet-115433282> (Hentet 27.04.2021).

THORSNÆS, G. & DALFEST, T. 2020. Røst (Online). Store Norske Leksikon. Available: <https://snl.no/Røst> (Hentet 06.03.2021).

UNESCO. 2011. Intangible Heritage domains in the 2003 Convention (Online). Tilgjengelig fra: <https://ich.unesco.org/en/intangible-heritage-domains-00052> (Hentet 19.02.2021).

UNESCO. 2011. What is Intangible Cultural Heritage? (Online). Tilgjengelig fra: <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003> (Hentet 06.03.2021).

WIKIPEDIA. 2021. Kystkultur (Online). Tilgjengelig fra: <https://no.wikipedia.org/wiki/Kystkultur> (Hentet 10.05.2021).

UTDANNINGSDIREKTORATET. 2020. Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen (Online). Utdanningsdirektoratet. Tilgjengelig fra: <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/?lang=nob> (Hentet 22.05.2021).

Andre kilder

Li, X. (2017) *Whisper: Preservation and promotion of traditional craftsmanship in Linhai*. Diplomoppgave. Oslo: Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo.

Regjeringen (2020) *Mennesker, muligheter og norske interesser i nord*. Meld St. 9 (2020 – 2021). Oslo: Regjeringen.

