

## VIDEO - AFLEVERINGSOPGAVE

Vores førstehåndsindtryk af videosketching var, at det var en meget langsommelig proces. Selvfølgelig kunne man argumentere for, at vores manglende erfaring med mediet var årsagen til hastigheden, men vi følte hurtigt, at vi brugte lang tid på at frigive os og måske nærmere bruge tiden på at planlægge og klippe filmsekvenser. Vi var ikke gode til at reflektere over vores handlinger, idet vi stod i optagelserne, hvilket nok var den primære årsag til, at videosketching ikke er et specielt effektivt værktøj for os (endnu). Netop fordi videoerne blev så konkrete og vi brugte meget tid pr. ide, så lukkede det for muligheden i at videreudvikle ud af en tangent imens kreativiteten "var varm". Man forblev meget inde på samme emne, hvilket man både kan se som en fordel eller ulempe. I vores tilfælde var det nok mere en ulempe end fordel, da Co2-konceptet ikke bar specielt meget frugt i forhold til den anvendte tid. Ikke dermed sagt, at vi måske aldrig var nået til det samme resultat uden den kreative proces vi havde - det kan vi selvfølgelig ikke vide.

Mht. detaljer og helheden prøvede vi så vidt muligt at skabe nogle forholdsvis løse rammer, således at vi kunne danne et eller andet univers, hvori vi kunne være kreative. I samspil med at vi ikke var specielt gode til at inkorporere skuespil med ideudvikling, endte vi, som sagt, med en lang proces med få ideer. Dynamikken i vores proces sank altså i idéflow og mangel på indlevelse mht. opgaven. Fordelen ved detaljerne var at det gav nogle indlevelsesmuligheder. Man kunne vise en fest ved en mand der holdte en kop, samtidig synes vi at er man nødt til at anvende mediet, skuespil, for det, som det er, og lave situationer hvori stemningen, ideen, rummet er bibeholdt (og produktet i førnævnte) - da det var dette vi gik ind og reflekterede over efterfølgende. Altså er symbiosen mellem detaljen, indlevelsen og tiden utrolig vigtigt, men vi behersker endnu ikke samspillet imellem disse elementer.

Empati for brugeren prøvede vi så vidt muligt også at adressere. Vi prøvede at inddrage brugeren, eller leve os ind i brugerens sted, ved at anvende den mængde detaljer, vi gjorde. Hvorvidt det lykkedes for os, tror vi umiddelbart ikke, da netop brugeren i vores case var os selv - og bare fordi vi synes ideen var god på "tegnebrættet" og igennem en videosketch, er spørgsmålet stadig: "Ville vi anvende dette produkt?", "Kan det her fungere?". Ved at højne detaljeelementet kunne man hurtigt se og føle begrænsningerne på en ide, for derefter at give muligheden til at vinkle konceptet således at det måske virkede mere appellerende overfor en evt. bruger. Desto flere detaljer vi anvendte, desto hurtigere kunne vi forstå brugeren.

Alt i alt er video et godt medie til fælles at kunne reflektere over en given situation, man sammen har gennemspillet. Video er samtidig en glimrende teknik til at fange de detaljer som ses fra personens indre syn (ex. Rays måde at filme på da han sidder med tastaturet) og derigennem måske skabe en eller anden form for illusion omkring brugerens rolle og måden, hvorpå han handler i en given situation. Det er måske her, vi kan højne den rolle, videosketching kan have i en proces. Muligheden for at se et givent produkt i en rolle ved en dogmeagtig filmteknik og direkte sansbarhed. At være skuespiller i situationen og se det udefra giver ikke dette indblik, men lige netop gennem video får man muligheden for let at sætte sig ind i brugerens handlinger med brugerens øjne - både lige efter indspilningen men også igen og igen..