

Intervention: Vindskaber

Følgende tekst var en appetitvækker og en invitation til prototypetesten af Vindskaber, der løb af stablen ved Lyngvig Fyr i 2 uger i august 2018.

Prototypetestning 13.8-24.8. 2018 ved Lyngvig Fyr

Vindskaber inviterer publikum til at opleve kystlandskabet ved Lyngvig Fyr på en helt ny måde gennem en midlertidig og stedsspecifik kunstinstallation i klitterne.

Publikum inviteres til at deltage i en landskabsoplevelse, der ved hjælp af Virtual Reality-briller gør det muligt at se vinden bevæge sig henover klitterne og interagere med landskabet omkring Lyngvig Fyr.

Kom at se det fantastiske syn af millioner af partikler, der simulerer vindens bevægelser henover landskabet og gør den synlig som luftstrømme, der hvirvler og bevæger sig rundt i klitterne.

Kan nye teknologier mon være med til at knytte nye bånd mellem mennesker og landskab? Det undersøger **Vindskaber**, der er blevet til på baggrund avanceret digital kortlægning af vindens bevægelser ved Lyngvig Fyr og en mængde interviews om vindoplevelser fra vindbrugere i området.

Kommunikation og rekruttering af testpersoner: Indbydelsen blev formidlet på tysk, dansk og engelsk og blev annonceret på Ringkøbing Fjord Turismes hjemmeside

<https://www.hvidesande.dk/search/whatson>. Hjemmesiden bliver set og konsulteret af 6.000

besøgende i højsæsonen om dagen og på den led blev testningen en "begivenhed" og et ekstra kulturelt tilbud, man som turist kunne opleve. Eventen blev ligeledes omtalt med et indslag og et interview med mig i Ringkjøbing Lokalradio. Udover dette lavede vi fysiske plakater ved museumsbutikken og ved indgangen til strandstien, der pegede hen til selve teststedet, hvorved vi fik fat i de forbigående. Og endelig havde vi inviteret særligt indbudte gæster til prototypetestningen. Således havde vi inviteret en skoleklasse (5. klasse i Natur og Teknik og Matematik), der kiggede forbi sammen med deres lærer Aage Ottosen. Teatergruppen "Om", der ligeledes har lavet stedsspecifik kunst i området omkring Lyngvig Fyr, repræsentanter og ansatte ved Naturkraft, repræsentanter fra Nørhede-Hjortmose vindmølleprojektet, ansatte ved RKSK's Kommunes Energisekretariat, repræsentanter fra Land, By og Kultur, RKSK's kommune, nogle af mine informanter, gæster fra Innovationsfonden og en lang række turister fra andre egne af Danmark, tyske, svenske, hollandske og norske turister især. Og så kom en del lokale borgere. Desuden var testningen i sig selv en art attraktion og dette avlede stor interesse. Vi havde flere interesserede end testpersoner, vi kunne nå i den periode testningen varede. Jeg vil anslå, at 120 – 150 personer cirka afprøvede prototypen.

Hvilke aktører i forberelsesfasen?: Selve prototypetesten er en kunst-baseret intervention med kunstnerne Joshua Portway og Lise Autogena som deltagere. Lise Autogena er samtidig Professor ved Sheffield Hallam Universitet, der således også bliver en aktør i dette projekt.

Ringkjøbing-Skjern museum er med i projektet qua de lægger lokation til (de er faktisk matrikelejere) og qua deres interesse for vind som immateriel kulturarv. Kystdirektoratet og Land, By og Kultur, Byg og Miljø (RKSK Kommune) har afleveret dels tilladelser dels dispensation i forhold til at opstille midlertidigt kunstværk indenfor klitfredningslinjen på ejendommen matr.nr. 193a, Søgaard Hgd., Holmsland Klit i bemeldte periode. Hvide Sande El, Havnens Smede- og Motorservice, Gatis (hjalp os med daglig opstilling og nedtagning af udstyr).

Prototypetestningen foregik to steder på grund af tekniske problemer med en lejet generator, der ikke virkede. I to dage afholdtes en lang række prototypetests indendørs på Ringkjøbing-Skjerns museums arealer bag museumsbutikken ved Lyngvig Fyr. Her fik vi et passende lokale stillet til

rådighed af museet. De øvrige dage foregik testningen udendørs på en lille fladning til venstre for gangstien fra fyret (ca. 300 m fra fyret) ned mod havet med udsigt både til fyret og til havet (se fig. 1). Testningen foregik i en temporær struktur i form af et telt med 4 træstolper som forankringspunkter og kakifarvede teltvægge, der til lejligheden – og på grund af vinden – var bundet stramt sammen om stolperne med sorte stripes. Teltet havde også et tag, vi kunne trække ud i tilfælde af nedbør, men det var mestendels ”trukket fra”. Teltet fremstod således som en særdeles åben struktur, men alligevel afgrænsende prototypetestningens rækkevidde (se fig. 2). Infrastrukturen bestod ligeledes af et bord opstillet lige udenfor teltet, hvorpå en gigantisk PC stod, som enten Joshua Portway eller Lise Autogena betjente, forbundet med et Virtual Reality headset, som testpersonerne skulle have på og samtidig gøre brug af to remote controllere, én til hver hånd. I teltets 4 hjørner er placeret sensorer, der forbinder PC’erens lejrede data med headsettet. Testpersonen ser vinden som blålige strømme i brillen og en ”nøgen” men alligevel genkendelig repræsentation af selve det sted testningen foregår. ”Det ligner et ørkenlandskab” sagde mange testpersoner. De to kontrollere, der også visuelt er til stede i billedfladen, bliver dels brugt til at ”komme ind i vindens bane” dels til at beame sig selv hen til steder (udenfor teltets 3x3 meters rækkevidde) hvor vindaktionen var mere spændende. Den vind, som testpersonen ser, er en optaget vind fra samme område via droneteknologi. Den optagede vind er på 11 meter per sekund og er således stærk kuling . Den visuelle vind, der ses igennem VR brillen er således *b i Z* en real-time visualisering af vinden i området men en tids-forskudt visualisering af en spatial tilstedeværende vind. Testningen var klart intenderet eksplorativ og meditativ, det vil sige hver enkelt ”vindskaber” skulle have tid og lejlighed til at udforske vinden ift. området. Tidsforbruget for hver enkelt vindskaber var meget forskelligt, men det var faktisk længere end jeg havde troet var muligt. Ofte helt op til 10 minutter per deltager. Alt efter den enkelte testpersons tryghed ift. teknologien og vilje til at udforske oplevelsen varierede tiden en del.

Oplevelsens niveauer in situ: *G b X y M i Z* kan opleves igennem VR brillen. Her står man som testperson i vinden på et konkret situeret sted og oplever vinden både som taktilt fænomen og som lyd samtidig med at den visuelle VR-oplevelse af den synliggjorte vind adderes som lag. Men *f b X y M i Z* kan også opleves på skærmen. Som pårørende eller del af testgruppen kan man følge det som testpersonen ser gennem brillen på PC-skærmen. Denne ekstra dimension gjorde det

faktisk muligt at dele oplevelsen og dette affødte dialog mellem testperson og gruppe. (fig. 4). Og endelig var *Glø Xi MIZxi* sig selv en forestilling, som tiltrak sig opmærksomhed. (fig. 5)

Prototypens iteration: Prototypetestningen tjente naturligvis primært det formål at være en intervention, som man kunne undersøge reaktionerne og den umiddelbare impact på kommunikativt, infrastrukturelt og netværksmæssigt. Med vindskaber var testningen vigtig ift. videreudviklingen af softwaren. Der blev klart ytret ønsker om at optimere det virtuelle landskab mht. lighed med det fysiske landskab i forhold til farvebelægning, ikoniske sites mv. selvom der faktisk også var testpersoner, der udtrykte begejstring over landskabets ”månelandskabslignende” karakter, hvilket faktisk muliggjorde en imaginær indlevelsessevne i det virtuelle univers. Ligeledes erfarede nogle af testpersonerne vanskeligheder ved den remote controller, der første testpersonen ind i vinden. Joshua Portway ordnede dette problem således, at den funktion kunne overgå til PC-skærm funktionen og kunne styres centralt, hvis testpersonen ønskede det. Denne funktion har at gøre med testkroppens kendskab til og omgang med et digitalt spilunivers. Nogle fandt det let, andre synes det var vanskeligt og småstressende.

Dokumentation af Vindskaber: Prototypetesten er blevet dokumenteret via fotos, videoer og nedskrevne feltnoter ved efterfølgende små interviews med testpersonerne. De foreløbige resultater er blevet diskuteret på forskersymposiet ”On the Edge” 13-14.2. 2019 sammen med Rethink’s øvrige forskere og inviterede internationale relevante forskere. Hele set-uppet for projektet er blevet diskuteret på forskerseminaret ”*I lZ/ ..VhI {Zk unxVb yX/ {n/ xyk Z V/ j{/ xZj* på EIREST (Institut de Recherche et d’Etudes Supérieures du Tourisme), Paris 1, Panthéon-Sorbonne i oplægget ”Cultural Tourism to outskirt regions, a contradiction in terms?” 25 October 2017. Eirest er et af de stærkeste turistforskningsmiljøer i Frankrig. Desuden vil jeg optræde med Vindskaber på konferencen arrangeret af ATLAS – Association for Tourism and Leisure Education and Research, 3. juni 2019 i Buxton, UK indenfor feltet *@iMZYn_3M/ xZSujMZYn_3M/ xZ@. ujnxb ` {n/ xyk` ZI Vh/ I {Zxy, kqal M/ xZ^a*

Forarbejde til interventionen:

I løbet af sommer og efterår 2017 blev der genereret en del data i form af kvalitative interviews og feltstudier af udvalgte vindbrugerpraksisser. Dette kom i stand ved at et hold på 34 studerende fra Oplevelsesøkonomi tilbragte 4 dage i vores område ift. feltstudieobservationer i naturområderne. Desuden fungerede Mikkel Hansen (stud.mag i Oplevelsesøkonomi) som praktikant i projektet i efteråret 2017 og han indhentede yderligere interviews af nøglepersoner i området. Jeg lavede selv en lang række interviews med vindbrugere fra området: naturvejledere, kystsikringspersonel, vindmølle-ingeniører, surfere, cyklister, skippere/sømænd, meteorologer. Tilsammen er der 22 kvalitative interviews, der er transskriberede.

I forhold til idégenereringen til selve prototypen lavede jeg en mapping af især kunstneriske datavisualiseringsprojekter og jeg blev overbevist om, at vindinterventionen skulle være en kunstinstallation i sig selv, som jeg så kunne undersøge potentialet i under og efter testningen. Jeg kontaktede Joshua Portway og Lise Autogena, da begge er kendte for at lave projekter i krydsfeltet natur/kultur og Lise Autogena endog med stærk interesse for kystnære kulturarvsprojekter (<http://foghornrequiem.org>). Vi mødtes nogle gange og Lise og Joshua var på studieture i området og mødtes med lokale interessenter, Nordkraft for eksempel og vi afholdt en workshop med lokale interessenter 25.5. 2018 (deltagelse af Dansk Kyst- og Naturturisme, Kommunens kulturudvalg, Repræsentanter fra Naturkraft, mv.) forud for testningen i august 2018. Ideen med Virtual Reality og Augmented Reality blev skitseret her og scenarier blev diskuteret. Desuden er konceptet blevet diskuteret indgående i forskergruppen, blevet fremlagt for the advisory board, blevet diskuteret i styregruppen samt med professionelle turismeaktører i kommunen.

Forsknings- og innovationsmål

Gb Xyi MIZx visualiserer den usynlige men mærkbare interaktion mellem vind og landskab og den menneskelige oplevelse af dette. Dette sker gennem en VR-teknologi, der lægger et stærkt tekno-kulturelt lag imellem krop og landskab, der bringer natur- og kulturmodstillingen nye steder hen. Et af forskningsspørgsmålene til eksperimentet lød Kan man bringe mennesker tættere på natur ude i et konkret "vildt" og "utæmmet" naturlandskab via teknologi? Eller opleves teknologien som invaderende, fremmedgørende og "inautentisk"? På baggrund af foreløbige resultater af eksperimentet må vi sige, at ja det kan godt lade sig gøre. Et andet væsentligt spørgsmål ved *Gb Xyi MIZx* som eksperimentelt undersøgelsesdesign var, om vind som

uudtømmelig steds-specifik ressource kan være kernen i en turistoplevelse. Igen ja, det ser det ud til den godt kan endskønt fascinations-kraften i eksperimentet ikke altid var vinden men også den teknologiske side af eksperimentet. I det omfang vinden iscenesættes tilstrækkeligt interessant og engagerende kan den blive "reason-to-go" for kulturinteresserede turister. Vind er et biofysisk fælleseje på Vestkysten (Gibson-Graham et al. 2013) og det er et stykke immaterielt kulturarv, der anvendes kommercielt til energiformål (vindmøllekomplekset med alle dets konflikter, sejre osv.), og til andre formål, hvor det drejer sig om at anvende dens fremdrift til egne formål. Men i *Gb Xyi MIZ* udforskes vindens egne bevægelser, og en udforskning af vinden selv bliver eksperimentets egentlige mål. Et tredje væsentligt undersøgelsesfelt er de kognitive, oplevelsesmæssige og affektive relationer, der etableres mellem testpersoner – turister/lokale, professionelle/lægfolk – og landskab. Ikke så overraskende viste *Gb Xyi MIZ* sig velegnet til at "genfortrylle" landskaber via VR-brillen (Bennett 2001).

Interventionen forholder sig til de overordnede innovationsmål i projektet ved især at fokusere på at tiltrække en ny målgruppe af turister. Yngre, teknologisk vante, og en lettere kønsbias over mod mændene viste denne intervention sig at tiltrække. Og også familier med lidt ældre børn, der tydeligvis kedede sig en kende. Ligeledes er *Gb Xyi MIZ* innovativ ved at / u/v/z' vinden som ofte irriterende ressource – som en barnefødt fra Ringkjøbing nu bosiddende i Århus bramfrit udtrykte det: " Det blæser sgu altid herude" – og ved at addere endnu et teknologisk lag til et yderst besøgt site i området: Lyngvig Fyr som både udsigtspunkt og kulturarvsbygning samt hele strandvuet og stedet som solnedgangs-spot. På den led går *Gb Xyi MIZ* ind og understøtter et allerede eksisterende velbesøgt sted yderligere.

Eksisterende forskning

Projektet bidrager til eksisterende forskning innovativt på mindst tre måder. For det første bidrager det til at afsøge turismens oplevelsespotentialer ved at støtte og styrke stedsspecifikke ressourcer på ikke så invasive og bæredygtige måder. Det innovative ligger her især i at arbejde med, nuancere og kvalificere de bio-fysiske commons og de mere infraordinære oplevelser, som normalt er helt oversete i turismeforskningen (som andet end dårligt eller godt vejr). Bidraget ligger her i at arbejde med vind som immateriel kulturarv og ved at arbejde med vindens særlige oplevelsespotentialer igennem VR-brillen som infrastruktur. Hermed lægger bidraget sig også i den

aktuelle udforskning af hvad der karakteriserer oplevelser – også turisme og kulturarvs-oplevelser – hinsides den eksplicitte narrative betydnings-produktion i form af multisensoriske og affektive potentialer (Staheli, 2015, Trandberg Jensen 2015, Waterton 2019). Ydermere afsøger Vindskaber en mixed-media oplevelse af et virtuelt univers blandet sammen med et fysisk-taktilt univers. Oplevelsen lever af denne sammenblanding og dualitet.

Hele *Ab i b` An/xyk* projektet bygger på ideen om eksperimentet og interventionen, der sætter noget ind i en verden – en laboratorie – eller en hverdagslig verden – for at undersøge noget (Knudsen and Stage 2015: 10). Kunsteksperimentet abonnerer på Noortje Marres' idé om at forskeren, eller kunstneren undersøger deltageres emotionelle og affektive responser på en særlig form for stimulering (Marres 2012). Vi bygger på Lisa Blackmann's definition af eksperimentet som en "material-semiotic apparatus designed to produce or stage particular epistemic and aesthetic events. These events then require deciphering and often show or open up to what exceeds current understandings" (Blackmann 2015). Eksperimentet åbenbarer allerede eksisterende relationer, styrkepositioner eller latente konflikter i en socio-kulturel kontekst. Eksperimentet producerer dem ikke; men åbenbarer dem. Og eksperimentet adderer materielle, emotionelle, relationelle, diskursive eller affektive transformationer til den verden, som de finder sted i. Vindskaber åbenbarede klart en allerede etableret stærk relation til vind i området – artikuleret forskelligt – men også en relationskabelse, der går hinsides vindens kommercielle potentiale. Og vindskaber har muligheden for at ændre opfattelsen af et sted gennem fortryllelse (Knudsen, Stage and Zandersen 2019).

Værdiskabelse:

I forhold til værdiskabelse kan interventionen både bruges bredt til at skabe mere viden om hvilken rolle vind spiller for vindbrugerne i området. Der er markante forskelle i vindbrugerens fænomenologiske oplevelse af vind: jo mere instrumentel en rolle vinden spiller i dit arbejds- og fritidsliv, jo mindre oplevelsesværdi, synes mit interview-datamateriale at tilsige. Og her spiller netop teknologien i *Ab Xyi MIZ* stor rolle, da det er igennem teknologien netop at vinden kan genfortrylles og blive "ekstraordinær" i forhold til en stedsspecifik oplevelse for især de, som ser vinden som for ordinær til at være kernen i en oplevelse. Kommercielt kan Vindskaber direkte

gøres til et stedsdesign, nok især i sin udviklede form som *° / ` k Zl {ZX?ZlM6t* briller, som ikke er lokationsbaserede men er et mobilt medium, der kan anvendes frit i et landskab. Joshua Portway og Lise Autogena er villige til at udvikle på konceptet til turismekommercielle formål. Her kan RKSK blive first movers i forhold til at udvikle teknologi til at komme tættere på naturen.

Med Vindskabers både teknologiske og fænomenologiske potentiale sker der noget afgørende i velkendte dikotomier mellem natur/kultur; medieret verden/umedieret verden; autenticitet/inautenticitet. Disse opløses og virker sammen. Dette kan styrke brugernes og turismeudbydernes selvrefleksion hvilke billeder af kystturisme skal styrkes og produceres og forestillingerne om hvad det vil sige at komme tæt på naturen. Vindskaber har så potentialet til at skabe tættere tilhørsforhold til stedet, og samtidig gøre dette igennem en teknologisk enhancement, uden hvilken oplevelsen ikke ville være mulig.

Forankring og overtagelse

Resultaterne af interventionen vil blive præsenteret på et borgermøde – med deltagelse af såvel lokale som turister – der vil finde sted på torvet i Ringkøbing den 15. juni. De vil blive præsenteret i kort form i en brochure, hvor alle projektets aktiviteter præsenteres. Lokale stakeholders har udtrykt interesse for *Gb Xyi MIZxy* videre liv og der er allerede aftalt møder mellem RKSK kommune, Naturkraft, Ringkøbing-Skjern museum og de to britisk baserede kunstnere og jeg selv. Der er to veje dette videre samarbejde kan tage. På den ene side en videreudvikling af VR-brillen til en AR-brille, der kan tages med ud i området for at "se vinden". Leje af brillen kan udgå fra forskellige sites selvom brillerne ejes af Naturkraft. Her er Lyngvig Fyrs museumsbutik stadig en mulighed. Hvis Ringkøbing-Skjern Museum ønsker en tilknytning til projektet og ønsker at udvikle på ideen om et eventuelt Luftmuseum, som forskellige kunstnere kunne bidrage til i området, må der anslås nye toner ift. at tage ansvar, tage del og indgå i yderligere processer. Et af de væsentligste lærestykker i denne proces har været, at det er vanskeligt at mobilisere de institutionelle partnere i forpligtigende og varige samarbejdsrelationer. Til gengæld tror jeg det er lykket i lille målestok at flytte nogle turismefagkyndiges forståelse af turisme en lille kende over mod det infraordinære, de stedsspecifikke potentialer og hvilke ressourcepersoner, for eksempel kunstnere, man skal have ind for at lave bæredygtige turismetiltag.

Forskningsoutput

Hele arbejdet med Vindskaber vil forskningsmæssigt udmønte sig i tre artikler. Den ene vil blive udarbejdet sammen med Jan Ifversen og vil fokusere på infraordinære oplevelser af kystnaturen i en turismeoptik. Et egnet tidsskrift ville her være *Journal of Environmental & Planning Studies*. Den anden vil udforske teknologiske og fænomenologiske potentialer i *Journal of Environmental & Planning Studies* (eventuelt sammen med Joshua Portway & Lise Autogena). Og den sidste vil fokusere på interventionen og eksperimentet som genre (denne sidste skrives sammen med Mathias Meldgaard, som er arkitekt og deltager i Rethining Tourism projektet). Den sidste artikel vil indgå i bogen redigeret af Nancy Duxbury, Sara Albino, and Caludia Pato Carvalho (2020) *Prototyping in a Small Communicative Setting*. London. Her skal vi skrive om "Prototyping approach in a small communicative setting". Alle artikler vil blive submittede efteråret 2019.

References:

- Benett, J. (2001) *Embodied Hauntologies: Exploring an Analytics of Experimentation*. Princeton University Press.
- Blackmann, L (2015) "Researching Affect and Embodied Hauntologies: Exploring an Analytics of Experimentation" in *Journal of Environmental & Planning Studies* London: Palgrave 25-44
- Gibson-Graham, J.K., Cameron, J. and Healy, S. (2013) *Postcapitalist Politics*. Minneapolis and London, University of Minnesota Press.
- Knudsen, B.T. and Stage, C. (eds.) (2015) "Introduction" in *Journal of Environmental & Planning Studies* London: Palgrave 1-24
- Knudsen, B.T., Stage, C. and Zandersen, M. (2019) "Interspecies park life. Participatory experiments and micro-utopian landscaping to increase biodiverse entanglement" in *Journal of Environmental & Planning Studies* (accepted in press), 25 sider.
- Marres, N. (2012b) *Postcapitalist Politics*. Basingstoke, Palgrave.

Trandberg Jensen, M, Scarles, C., Cohen, S.A. (2015) „A multisensory phenomenology of interrail mobilities” in *Journal of Transport Geography*, 53, 61-76.

Stäheli, U. (2015) Waiting, Stale Air, Potholes – Infrastructures of Tourism. Foucaultblog.

Waterton, E. (2019) “More-than-representational landscapes” in P. Howard, I Thompson, E. Waterton, M Atha (eds.) *More-than-representational landscapes* (2nd ed.), Routledge: London, 91-101.

Illustrationer



Fig. 1: Prototypetestningens placering



Infrastrukturens placering i klitterne

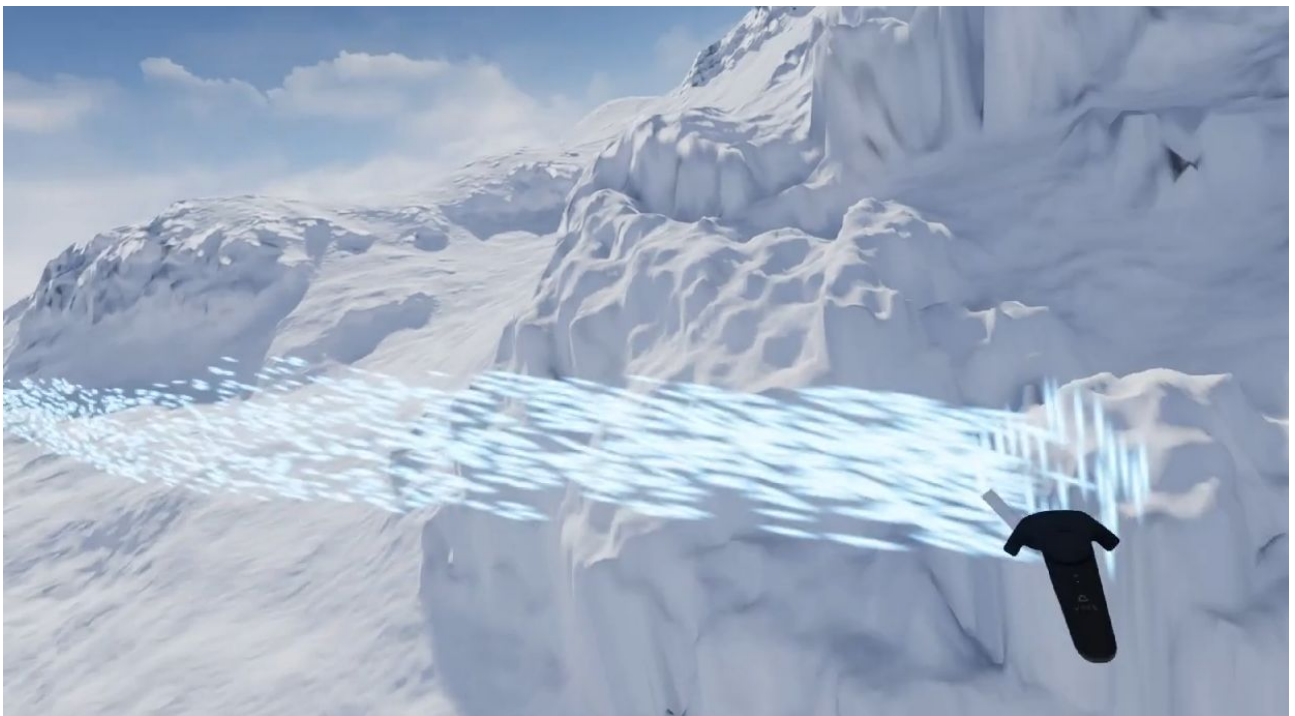


Fig. 3: Hvad ser prototypetesteren?



Fig. 4: De andre ser med



Fig. 5: De andre ser på