



Ryggsekk for reise

Produktdesign med kulturelle drivere

Adrian Finnanger

Industriell design

Innlevert: juni 2018

Hovedveileder: Ole Petter Wullum, ID

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Institutt for design

Forord

Den følgende oppgaven beskriver mitt avgangsprosjekt ved Institutt for Design på NTNU. Prosjekt + dokumentasjon er utarbeidet i løpet av våren 2018, og bygger på innsikter opparbeidet gjennom en 5-årig mastergrad.

Jeg vil gjerne rette en takk til klassen på Industriell Design for fine år ved Gløshaugen. Det er en glede og et privilegium å få dele studietiden med så flinke og humørrike folk.

Videre vil jeg takke Nils H. Stensrud og Rolf Steinsheim for hyggelige passiarer i verkstedet, Jóhannes Sigurjónsson for gode råd, samt Ole Petter Wullum for kyndig veiledning gjennom studiet og i masterløpet spesielt.

Til sist litt ekstra kjærleik til mine nærmeste for uvurderlig støtte i stressende perioder. Det har betydd mye <3

Abstract

- Context* — By 2018 we travel more than ever, and destinations simultaneously tend to get more exotic. Consequently we also travel in a different manner. This poses new challenges for related products.
- Goal* — The project described in this thesis take aim to develop a backpack for purposes of travel. This involves identifying user needs, as well as defining what a typical user would consider culturally relevant, as good product interaction, and as compliant with personal values.
- Method* — To achieve this, design methodology is used. This addresses problems through divergent and convergent thinking, and particularly involves contextual research, definition of requirements, and exploration of new solutions. The latter is done with semantic analysis through relating cultural codes. This method (4xc) is a central component.
- Results* — The end of this report presents a product concept in which important aspects are addressed. This will effectively conclude findings, and the concept can thus be regarded as result. In addition, work illustrating *codes* and *cues* (semantic strategy) should also be considered.

Sammendrag

- Kontekst* — I 2018 reiser vi mer enn noen gang, og trenden er at reisemålene blir mer eksotiske. Følgelig endres også måten vi reiser på, og her stilles det stadig nye krav til produktene som hjelper oss på veien.
- Mål* — Dette prosjektet tar sikte på å utvikle en ryggsekk for bruk på reise. Her er formålet å kartlegge brukerbehov, samt spesielt å definere hva en påpekt bruker vil oppleve som relevant for konteksten, som god produktinteraksjon, og som synkront med personlige verdier.
- Metode* — For å oppnå dette benyttes designmetodikk med typiske divergente og konvergente faser. Her inngår bl.a. et tematisk innsiktsarbeid, definering av viktige mål, samt arbeid med å utforske nye løsninger. For sistnevnte anføres spesielt en produktsemantisk analyse basert på kulturelle koder. Denne benevnes 4xc og er sentral i oppgaven.
- Resultat* — Ved slutten av rapporten presenteres et mulig produktkonsept som samler innsikt opparbeidet gjennom prosjektet. Her konkluderes viktige funn, og produktforslaget kan derfor betraktes som resultat. Utover dette må også kodearbeid og semantisk strategi tas med.

Masteroppgave i Industriell design
Institutt for Design
Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
—

© 2018 Adrian Finnanger
Alle rettigheter forbeholdes

Oppgaven er utført og dokumentert etter 'retningslinjer for masteroppgaver i Industriell design'.

Bilder, illustrasjoner og idéer som ikke er mine egne er kildeført og opphavserklært etter beste evne.

Innhold

01	Om oppgaven	Bakgrunn + mål Veien inn	11 12
02	Prosess + teori	Tilnærming Emosjonell design 4xc Mitt arbeid	16 18 20 22
03	Innsiktsarbeid	Kategori + bruker Oppbygging Utvalget SWOT + MoSCoW	28 32 34 38
04	Koder + pekere	Idéarbeid Translasjon Brukskoder Verdikoder Retningspekere Virkemiddel Totem	46 48 50 52 54 58 60
05	Idéutvikling	Digitale skisser Prototype 1 Digitale tegninger Prototype 2	66 72 78 86
06	Resultat	Konsept	89
07	Evaluering	Strategi + produkt Om prosjektet	98 100
		Kilder	CII



01 Om oppgaven

Del én beskriver bakgrunnen for valgte tema, og presenterer den offisielle oppgaveteksten. Videre forklares det hvordan oppgaven er løst, samt hvordan jeg tenker rapporten bør leses.

Master's Thesis for Student Adrian Finnanger

Designing a Backpack for Purposes of Travel

Design av ryggsekk for reisemål

While rolling luggage has become a commonplace in modern travel, backpacks remain a popular alternative for trips requiring greater mobility. Such might include remote adventures, or travel involving moving around as much as actually staying somewhere. Backpacks are also commonly preferred for maximizing carry-ons, and by anyone headed for complex or uncertain itineraries.

The fact remains, however, that most backpacks are not built with travel in mind. Instead they are often designed for particular outdoor challenges, or multi-day hikes, whose nature differ notably from urban set backpacking adventures. This begs the question of whether travel backpacks are worthy a genre of their own. Recent years have seen dedicated products starting to appear, but the category has yet to be explored. The project described may be a contribution to this end.

The thesis will be conducted as a design project with emphasis on physical results. The idea is thus not merely to identify user needs, but to explore solutions within their scope. Further efforts will aim to survey the culture of travel, with purposes of translation into product semantics. Approaching these topics in a meaningful way will naturally also require attention to application. The goal is therefore to develop a prototype for means of concept review. This will constitute main delivery.

Work may non-exclusively cover:

- Gathering of information
- Idea and concept development
- Iterative prototyping
- Presentation of a product

All work will be conducted according to the 'Guidelines for Master's Theses in Industrial Design'.

Supervisor: Ole Petter Wullum

Starting date: 12 January 2018

Submission date: 7 June 2018

Trondheim, NTNU, 12 January 2018



Ole Petter Wullum
Associate Professor



Ole Andreas Alsos
Head of Department

Om oppgaven

Bakgrunn + mål

1.1 Valg av oppgave

.....
Den offisielle oppgaveteksten

Teksten til venstre beskriver tema for prosjektet, samt hvordan dette var tenkt gjennomført. Bakgrunnen for valget er todelt. For det første opplever jeg reisesekker som interessante produkt. Kategorien er relativt ny, og jeg tror det er rom for forbedringer og nye perspektiv på mange nivå. Utover dette har jeg primært valgt tema på bakgrunn av typen produkt. Her tenker jeg spesielt på at ryggsekker oftest er tekstile konstruksjoner, og at de er relativt kompliserte som sådan. Med komplisert mener jeg ikke i teknologisk forstand, men heller ift. måten de inntar formlighet og uttrykk på. Her var tanken at jeg ville utfordre meg selv til å utforske alternative metoder for å forme, fortegne og fortelle om produkter med. Dette har blitt et hovedfokus i oppgaven.

1.2 Endringer i teksten

.....
Liten endring

I viktige trekk er prosjektet tilnærmet som beskrevet i oppgaven. Det kan imidlertid være nødvendig å spesifisere betydningen som er anført begrepet 'prototype'. I hovedsak har jeg gjort nytte av to typer her. Først en såkalt *funksjonell mockup* med hensikt om å teste bruksaspekter, dernest en prototype i plast for forståelse av dimensjoner og formlighet. I tillegg har jeg jobbet med en *digital prototype* for å formidle detaljer. Tanken er at disse samlet utgjør en dekkende demonstrator.

Viktigere er kanskje defineringen av dette som 'hovedleveranse'. Prototypene inngår som en del av resultatet, men slik oppgaven har utviklet seg ønsker jeg også å rette fokus mot det jeg har kalt 'historien om'. Arbeidene som presenteres i kapittel fire må derfor tas med her. Videre har jeg valgt å presentere det endelige konseptet i form av tegninger. Dette gjøres med utgangspunkt i den digitale prototypen, men formatet er altså endret i forhold til teksten. Bakgrunnen for dette vil komme frem av rapporten.

Betraktninger

/veien inn

1.3 Motivasjon

Så lenge jeg kan huske har jeg hatt et ønske om å få arbeide med design av produkter. Dette er det mange grunner til. Ikke bare har det vært en interesse og noe jeg har følt jeg kan få til — jeg har også alltid vært opptatt av hva de fysiske omgivelsene våre har å si for livskvalitet. Dette kan kanskje virke som et materialistisk perspektiv, og det er det vel for så vidt. Samtidig er jeg overbevist om at dette ikke behøver ha negativ konnotasjon. Vi må naturligvis merke oss de destruktive mekanismene i forbrukssamfunnet, men for meg er kjernen i det noe helt annet. Gode produkter gjør det simpelthen litt bedre å være menneske i de fleste fasetter av livet. Videre kan vi anføre at gode produkter jo på mange vis er botemiddel for overforbruk, og her ønsker jeg definitivt å bidra.

Betraktningene har allikevel kommet med tiden, og fra starten av var motivasjonen min først og fremst knyttet til en glede ved det å bygge og formgi. Dette er også perspektivet jeg fokuserte på gjennom de første årene av studiet. Videre har jeg imidlertid fått et innblikk i hvordan formgivning tar plass i industrisammenheng, og her er det noen viktige forskjeller. I valg av oppgave hadde jeg derfor et mål om å finne min plass og tilnærming i dette.

Å etablere seg som profesjonell medfører bla. å vite hva man gjør, men like viktig er det kanskje å anerkjenne hva man ikke gjør og hva andre gjør bedre. Her ligger det noen nyanser mellom det å bygge og det å formgi. Mens det siste på mange måter ligger ved kjernen av design som profesjon, er det første noe litt annet, og her har vi typisk aktører som både er raskere og mer presise enn oss. I dette må vi altså vurdere hvor det er hensiktsmessig å legge innsatsen. Det kan f.eks. være fristende å bygge detaljerte prototyper, men dette er ikke nødvendigvis god bruk av tid eller kompetanse. Isteden må vi passe på at vi husker primæroppgaven, nemlig å navigere i form, funksjoner og idéinnhold. Til sist er det dette som er design, enten det er snakk om produkter, tjenester eller interaksjon. Denne tanken har påvirket vinkel, som nevnt.

1.4 Utførelse

De innledende betraktningene skisserer et prosjekt som primært dreier seg om tre ting. Disse har tatt plass på følgende vis:

*Design &
emosjoner*



Prosess (4xc)



*Behandle
+ overføre*

Først ønsker jeg å ta stilling til kategorien av produkt, og sentrale mekanismer i denne. Her tror jeg det vil være interessant å gjøre distinksjoner mellom begrep som *funksjon* og *verdi*. Jeg har forsøkt å nærme meg dette via prosesssteori med et dekkende perspektiv. Tilnærmingen vil forhåpentligvis illustrere et syn på estetikk, semantikk og emosjoner, ikke bare som drakter, men som viktige uttrykk for funksjon, idéinnhold og kultur.

Videre handler oppgaven om det å forestille, fortegne og fortelle om produkter, spesielt kontra det å bygge. Perspektiv på dette vil forhåpentligvis være synlig i kode- og konseptarbeidene.

Til sist ønsker jeg å inkludere betraktninger knyttet til rollen som formgiver vis-à-vis tilstøtende profesjoner. Dette har jeg forsøkt å ta stilling til gjennom plasseringen av arbeidet, men også i valg av konklusjonsnivå. Prosess og format er altså resultat av dette.

Idéarbeid



Utforskning



*Leveranse +
'historie om'*

Når det kommer til den praktiske utførelsen har også denne hatt en slags tredeling. Innledningsvis har jeg forsøkt å behandle tema reflektivt og ideelt. Dette har jeg gjort bl.a. gjennom ukentlige veiledninger. Videre har jeg forsøkt å snakke om prosjektet med flest mulig, bl.a. medstudenter, interessenter og mulige brukere. Fra dette har jeg etterhvert gått over i en fase preget av utforskning med introverte middel. Dette involverer bl.a. inngående arbeid med bilder, fortegning og ulike former for prototyping. Til slutt har jeg jobbet for å destillere en lettfattet 'historie om'. Dette kan vi tenke på som en slags kundeleveranse. Mye av arbeidet i rapporten har derfor form som er relevant for dette. Her tenker jeg f.eks. på bildekollasjer og tilhørende strategigrep. Utover dette har jeg og innledet hvert kapittel med en tekst. Dette blir en fortellerstemme knyttet til masteroppgaven spesifikt.



02 **Prosess + teori**

Del to beskriver den valgte tilnærmingen, og trekker inn teori for å underbygge denne. I hovedsak relateres tre modeller, herav ét rammeverk og to prosessstilnærminger.

Prosesstilt n rming

Filosofi + teori

2.1 Kultur som driver

Jeg har valgt   anrette en kulturelt drevet prosess i prosjektet. Innledningsvis vil jeg beskrive kort p  hvilken m te, og hvorfor jeg mener det er en god tilt n rming.

Kulturelle drivere kan v re bilder eller fortellinger knyttet til en bestemt type bruk, bruker eller kontekst — de er referanser vi plukker fra kulturen vi retter oss mot. Eksisterende produkter er ofte nyttige referanser, men vi trenger ikke   begrense oss til materiell kultur som s dan. Istedenfor kan vi tenke at ethvert uttrykk for verdier og verdisett har relevans. Fra referansene kan vi s  finne m nster eller s rtrekk. La oss kalle dem *koder*. Et kjennetegn ved koder er at de brukes til   dekomponere mekanismer som er sammensatte. Videre kan de ogs  gi oss et vokabular av virkemiddel, anforbart i nye bilder eller fortellinger. N r vi legger strategier med bakgrunn i koder kan vi kalle dem *pekere*, og n r vi benytter slike pekere som grunnlag for en ny konseptuering har vi en kulturelt drevet prosess [1].

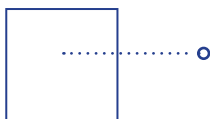
Noe av det som kjennetegner en slik tilt n rming er at man ofte vektlegger emosjoner og narrativ i st rre grad enn metoder og deduksjon. Resultatet blir et forfatterskap — en subjektiv fortelling med hensikter og strategiske middel. Videre vil man typisk gj re mindre grad av brukerinvolvering i tidlige faser, sammenliknet med f.eks. et brukbarhetsperspektiv. Men dette betyr ikke at perspektivet ikke er *brukersentrert*, ei heller at det ikke befatter seg med funksjon. Isteden kan vi tenke at den gode funksjonen ofte kommer med som et biprodukt, og siden koder manifesterer seg i gitte milj  over tid kan vi ogs  si at den p  vis er testet og evaluert undervegs. Som oftest vil man ogs  gj re kontinuerlig vurdering tilknyttet brukbarhet etter hvert som produktet tar form. Forskjellen er imidlertid at rammen for funksjonen er etablert med emosjoner, kultur og assosiasjoner. Anvendt i et egnet tilfelle er tanken at dette vil gi oss attributter som faller mer naturlig enn de vi kunne ha utledet metodisk.





*Culture, codes,
cues & concepts*

Når dette er sagt er det viktig å understreke at det ikke finnes noen fasit for design. Tvert i mot så skal designere typisk løse problemer med svært variert karakter, og det vil som regel være nødvendig å vurdere prosessstilnærmingen for hvert et tilfelle. For min del har jeg tatt utgangspunkt i ryggsekken som kategori, samt målene jeg har satt meg i oppgaven. Her identifiserer jeg primært tre aspekter. Først, en ryggsekk kan betraktes som et *verktøy* — den løser et problem når vi har behov for å bære med oss mange ting. Dette er et brukbarhetsperspektiv. Samtidig kan vi se den som *konfeksjon* — et klesplagg for eiendelene våre, men også noe vi bærer tett på kroppen. Denne kategorien har andre behov, typisk tilknyttet kultur og sosiale faktorer. Til sist har jeg vurdert målet om å *utforske* en etablert kategori. Dette sier noe om hva slags verdi jeg prøver å jobbe inn, og også posisjoneringen av designarbeidet i et overordnet utviklingsløp.

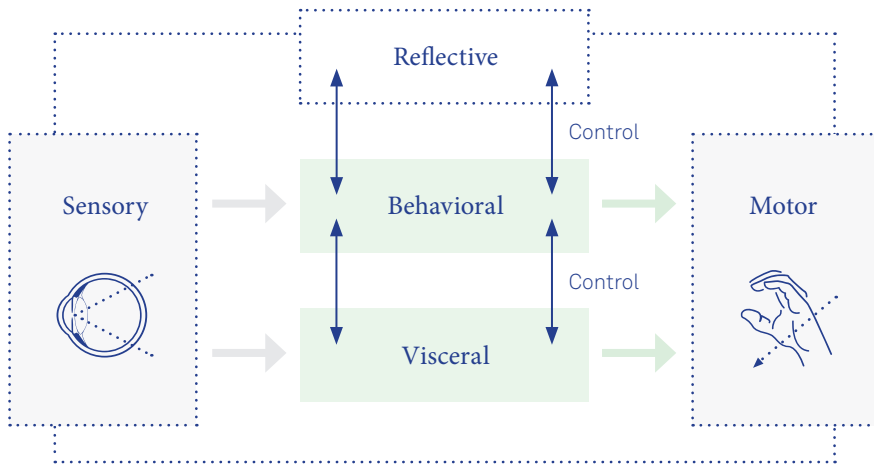


*Innovation
by reframing*

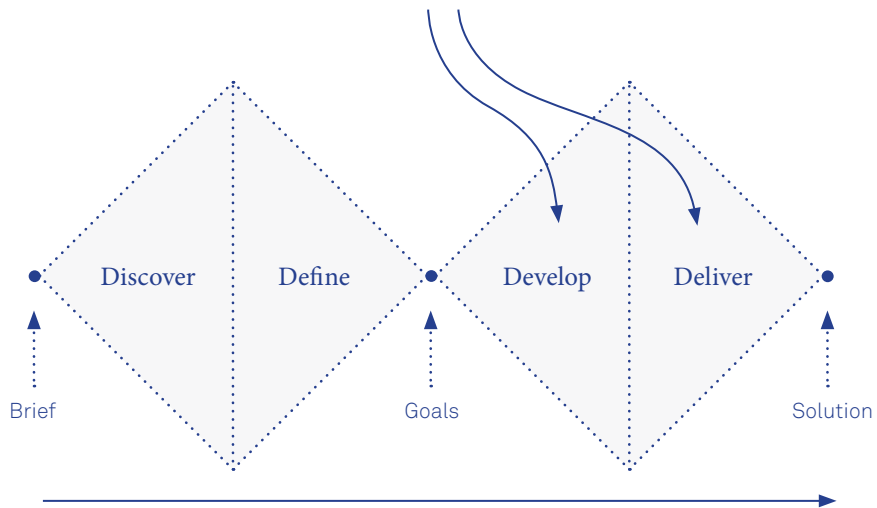
Når vi søker nye løsninger i en etablert kategori, er designerens viktigste bidrag ofte evne til å løse seg fra format og introdusere andre innganger. Her tror jeg et kulturelt utgangspunkt er mer relevant enn et funksjonelt. Via arbeid med referanser og koder kan vi finne rasjonaler som hjelper oss til å se kategoriene fra nye perspektiv [2]. Videre har typen produkt også betydning for verktøyaspektet. For ryggsekker er det f.eks. nærliggende å tro at vi kan få innsikt i *nødvendig* funksjon fra det som allerede er. Min vurdering er derfor at bruksaspektet ikke krever generativt arbeid til like stor grad, og at jeg for dette tilfellet kan etablere funksjonskrav med generell research og personlige relateringer. Her finnes det med andre ord et godt fundament allerede.

[1] Veiledningsnotater fra 30. januar 2018

[2] Kroeger, M. (2008). Paul Rand: Conversations with students. Princeton Architectural Press, New York



Figur 2.1 Det kognitive brukerperspektivet: refleksjonsnivå, adferdsnivå og intuisjonsnivå. Adaptert fra Norman, D.A. (2004). Emotional Design.



Figur 2.2 'The Double Diamond Innovation Model' illustrerer en tofasert divergent/konvergent designprosess. Adaptert fra Laurel, B. (2003). Design Research.

2.2 Det kognitive brukerperspektiv

Kulturelle drivere og tilnærminger som beskrevet har bred støtte i designteori. Jeg har ikke tenkt å redegjøre for disse, men ønsker å trekke inn en modell som jeg synes er lettfattete og beskrivende. Denne finnes i emosjonell design-teori (ED), hvor jeg tidligere har gjort en litteraturstudie med tilhørende review-artikkel [1].

ED befatter seg med å etablere heldekkende forklaringsmodeller for produktinteraksjon, og dekker især hvordan emosjon påvirker opplevelsen av produkters *verdi*. Videre gjør flere modeller poeng ut av sammenhengene mellom emosjon og opplevelsen av god *funksjonalitet*. Dette synes jeg er interessant som en kommentar til den tematiske todelingen i prosjektet mitt.



*Top-down
activation*

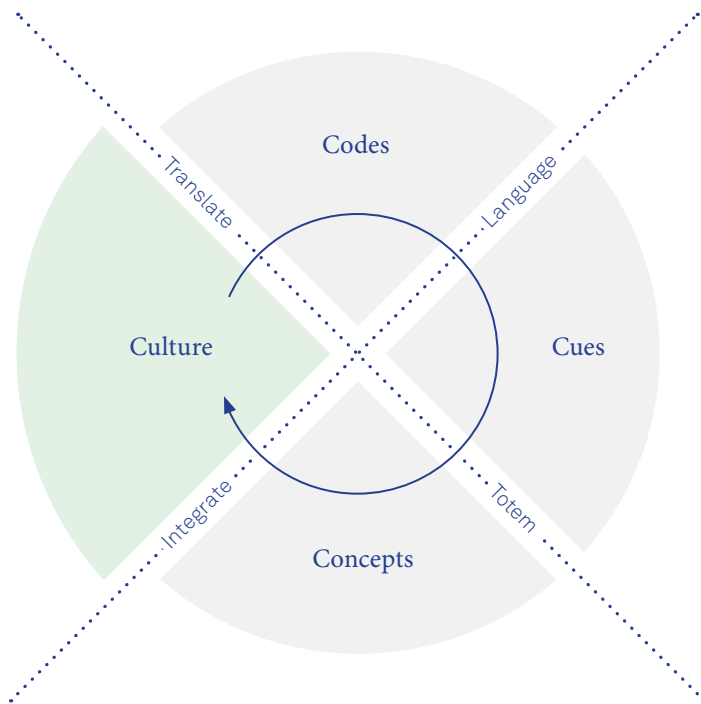
=

*Egnet for
kultur
som driver*

Jeg skal fatte meg kort. Norman [2] beskriver at alle produkter kommuniserer på tre nivå, som hvert krever en tilpasset prosess. Disse er *refleksjonsnivå* (kultur og assosiasjoner), *adferdsnivå* (forventning om funksjon), og *intuisjonsnivå* (ubevisste, biologiske responser). Videre leser vi produktene enten 'top-down'-aktivert eller motsatt. En ryggsekk svarer til det første, fordi den initielle evalueringen dreier seg om plassering i en kulturell kontekst. Konsekvensen er at nivå 2 og 3 påvirkes av nivå 1. Sagt kort, og noe forenklet: Hvis vi vurderer produktet som egnet vil dette øke sjansen for at vi også opplever funksjonen som god – vi blir mao. løsningsorienterte. Ser vi derimot produktet som uegnet, vil vi sannsynligvis også oppleve frustrasjon i bruken av det selv om bruksaspektene objektivt sett er gode. Konklusjonen i dette er derfor at slike produkt trenger kulturelle drivere, og er egnet en subjektiv prosess. Fig. 2.2 viser hvordan dette anføres her.

[1] Finnanger, A. (2018). Design and Emotion: Addressing emotional response with a structured approach

[2] Norman, D. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Basic Books



Figur 2.3 '4xc — culture, codes, cues, concepts' illustrerer en kulturelt drevet designprosess. Modellen er anført som primus motor i prosjektet.

2.3 Overordnet prosess — 4xc

*Observasjon
av kultur
og særtrekk*



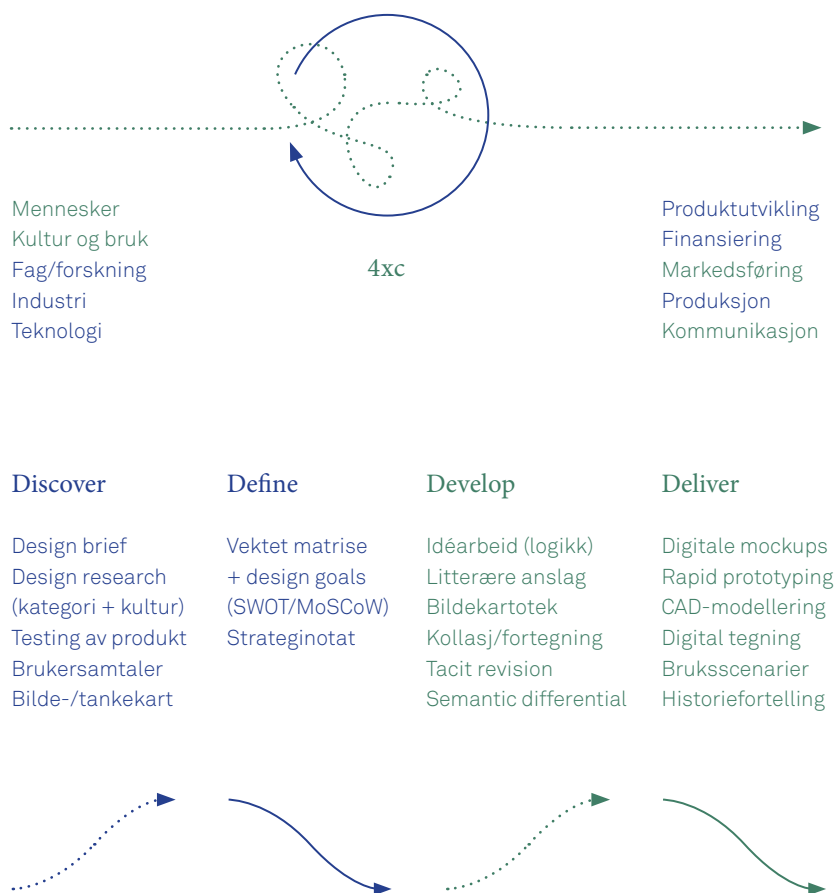
*Diskusjon
via skisser +
bildearbeid*

Det er et poeng å påpeke at tilnærmingen i dette prosjektet ikke stammer fra teori primært. Modellene som presenteres i del 2.2 relateres isteden først og fremst for å sette arbeidet i kontekst. I beskrivelser av den konkrete tilnærmingen vil jeg heller fremheve verdien av å studere referanser, for så å behandle disse tematisk. Dette er en klassisk tilnærming i faget — å lære om design ved å studere produkter, eller om bruk ved å studere folk. Videre jobber man seg dypere ved å behandle funn i en eller annen form for diskusjon. I en master kan dette tolkes bokstavelig som i veiledning og rapport, men diskusjoner kan like gjerne finne sted i form av notater, skisser eller bildearbeid. I dette prosjektet har jeg benyttet meg av alle disse, noe rapporten forhåpentligvis vil illustrere.

For lesbarheten vil jeg også anføre dette med en modell, heretter kalt 4xc — culture, codes, cues & concepts. Denne er ikke hentet fra litteratur, men stammer fra veilederens arbeider og forskning tilknyttet Institutt for Design og NTNU FormLAB. Fremgangen er illustrert i figur 2.3. Som beskrevet innledningsvis handler dette om referansearbeid. *Kultur* er observasjon, *koder* er definisjon og *pekere* er strategi. Videre er disse aspektene plassert vis-à-vis fire definerende passasjer. *Translasjon* er problemtilnærming via idé eller bildearbeid, *språk* er den gradvise formuleringen av abstrakte sammenhenger, *totem* er forbilder i den etablerte kulturen og *integrering* henspiller utformingen av konseptuelle demonstratorer. Når et prosjektarbeid til sist resulterer i en 'historie om' er tanken at disse står igjen som beskrivende milepæler for 'veien dit'.

Jeg har ikke letet opp kilder utover dette, men det er kanskje like interessant å relatere hvordan (og at) andre designere/kontor gjør tilsvarende grep. Personlig assosierer jeg tilnærmingen til f.eks. arbeid fra Muji/Fukusawa og deres tanker om 'inverted outlines'. Videre speiles Reframing-metoden ift. interaksjonsnivå + kontekst. I forbindelse med denne oppgaven har jeg også sett nærmere på kontor som Nendo og Layer, som begge trekker linjer til kulturelle referanser i arbeidene sine. Dette har vært til stor inspirasjon.

Min prosess /mitt arbeid



Figur 2.4 Prosess + verktøy i større sammenheng. Et ustrukturert og iterativt arbeid med divergente og konvergente faser. Fokus på generalisering og gjenfortelling.

2.4 Et adaptivt arbeid

Figur 2.4 samler de viktigste, konkrete aktivitetene med grupper relativt diamantmodellen. Videre viser den hvilke *konkluderende* arbeid som er benyttet for å knytte fasene sammen. Her vil jeg spesielt påpeke 'strukturerte matriser' som oppsummering av funksjonskrav, og bruk av en 'semantisk differensiale' for å tegne opp en 'semantisk strategi'. Til sist har jeg anført 'historiefortelling' som en endelig leveranse. Dette gjøres via øvrige metoder.



*Godt nivå
for konklusjon*

=

*Adaptivt
rasjonale*

I illustrasjonen over vises samme prosess som helhet, relativt et utgangspunkt og videre arbeid. Dette beskriver *plasseringen* av designarbeidet. Videre vil jeg illustrere prosessen først og fremst som et ustrukturert arbeid, i motsetning til hva de andre figurene kanskje gir inntrykk av. Det viktige poenget er allikevel at arbeidet ikke bare driver min konseptuering, men også kan sees som driver for et lengre løp. Dette påvirker også konklusjonenes form.

Dette poenget synes jeg er viktig, så her vil jeg også relatere et eksempel. Dette stammer fra veileders arbeider i prosjekt for Rindalshytter. Som student fikk jeg innblikk i produktasjonsplanen via undervisning i 1. klasse. Dette beskrev hvordan plankeboder (totem) og norsk fjellkultur (bruks- og verdikoder), la grunnlag for et nytt hyttekonsept. 6 år senere (joda, ferdig snart) er selve konseptet blitt historie, men rasjonale har fortsatt liv. Dette ser man f.eks. i hvordan nye produkter kommuniseres mot markedet. Historien er blitt en del av verdiene og identiteten i bedriften.

Jeg mener ikke å legge dette som list for oppgaven min, men jeg synes historien illustrerer et nyttig perspektiv. Godt designarbeid handler ikke bare om gode produkter. Man kan også prøve å legge lista et hakk over dette. Slik blir 'historien om' noe mer enn bare 'veien dit'. Den blir et arbeid i seg selv — et *adaptivt rasjonale*, som både kan anta ny form, og gjenfortelles i andre kontekster.



03 Innsiktsarbeid

Del tre beskriver veien inn i prosjektet bl.a. via betraktninger fra samtaler med brukere. Videre illustreres research og funn fra tema ryggsekk og reisesekker spesifikt.

Design research

Kategori + bruker

3.1 Double diamond + 4xc

Som beskrevet har jeg valgt å legge fokus på kulturelle referanser, samt analyse av disse. En slik tilnærming finner veien inn gjennom såkalt 'myke verdier', og er følgelig nært knyttet til egne tanker og følelser. Dette tror jeg er nødvendig for god forståelse av produkter, og jeg ser ikke på dette som *bias* eller en kilde til problem.

Samtidig ønsker jeg ikke bare å rette meg mot semantikk og emosjon, men selvfølgelig også mot god funksjonalitet. Som sagt tror jeg 4xc angriper også dette på en god måte, men her har jeg gode erfaringer med å supplere flere perspektiv. Dette er grunnen til at jeg har valgt å relatere *double diamond*, som også legger vekt på en innsiktsfase og definerte mål. Der de anføres som eneste inngang mener jeg at kravlister ofte er fundamentalt mangelfulle, men balansert med en motsatt driver tror jeg imidlertid de er både ryddige og nyttige.

Kapittelet som følger er dedikert til dette formålet, og jeg vil avslutte innsiktsfasen med mål strukturert i lister. Videre kan jeg understreke at dette er tenkt som en bakgrunn til 4xc. Innsiktsfasen dekker altså aktiviteter indikert med blått i fig. 2.4, mens arbeidet med kulturelle koder følger i neste kapittel. Til slutt vil konseptueringen trekke linjer til begge fundamentene — lister for oversikt, og koder for nyanse.

Før jeg går videre vil jeg også kommentere strukturen i oppgaven. Det er en utfordring å gjøre ustrukturerte prosesser lesbare, og en slik oversetting kan gjøre at innholdet mister noe av sin karakter. Dette tror jeg er tilfellet for enkelte parti, hvor beslutninger kanskje fremstår vel metodiske. Det samme gjelder forholdet mellom teorien og arbeidet, som kanskje også fremstår unaturlig tett. Leseren får evt. nysnere dette inntrykket med betraktninger herfra.

Tilsvarende presenteres prosjektet også med en kronologi som ikke nødvendigvis svarer til det faktiske. F.eks. har innsiktsarbeidet påvirket tilnærming, og konseptueringen fremstilling av koder osv. Til dels må rapporten derfor leses på tvers av kapitteinndeling.

3.2 Innsikt + konklusjoner

Over de neste sidene presenteres funn og div. betraktninger jeg vil kategorisere under fanen 'innsikt'. Dette arbeidet svarer til den første fasen i *double diamond*, og kapittelet vil ta leseren fra *brief* (oppgavetekst) til en samling definerte *mål*. I grove trekk har denne prosessen dreid seg om fire aspekt — *kategorien, brukeren, utvalget* og *mulighetene*. Kapittelet tar samme form.

Først beskrives veien inn i tema. Her har arbeidet bl.a. bestått av å lese artikler, blogger og *reviews*. Videre har jeg forsøkt å skaffe et fysisk inntrykk av kategorien, bl.a. ved å besøke forretninger og å teste populære produkt. Det siste har vært særlig nyttig.

Videre vil jeg rette fokus mot brukeren og sentrale betraktninger her. Dette gjøres ved å relatere innsikt fra ustrukturerte samtaler med folk i målgruppen. Jeg vil også ta med egne erfaringer.

I del tre forsøker jeg å illustrere innsikt i prinsipiell oppbygging, og tekniske aspekt. Her har jeg tatt utgangspunkt i klatresikker, som jeg tror har et relevant teknisk nivå. Videre vil jeg presentere et utvalg modeller jeg opplever som representativt for kategorien reisesekk. Her forsøker jeg å illustrere karakteristiske trekk.

Til sist har jeg samlet viktig innsikt i vektete matriser. Her benytter jeg først SWOT-analyse for å vise styrker og svakheter i kategorien. Disse er så oversatt til muligheter for et nytt konsept. Videre har jeg definere en prioritert kravliste, strukturert som et såkalt MoSCoW-diagram. Tanken er at de to matrisene utgjør en slags *go to* idébank for funksjonelle aspekt. Videre kan aspekter herfra utdypes og nyanseres gjennom arbeid med kulturelle koder.

Som leseren etterhvert vil få inntrykk av tar mye av innholdet form som illustrasjoner. Dette er forsøkt gjort gjennom hele rapporten, og er også årsaken til at beskrivelser samles innledningsvis, slik som her. Målet er å balansere mellom lesbarhet og detaljer.

Følelse m/
kategorien



Betrakte
brukeren



Teknikk +
oppbygging



Summere
ulike funn

Kategori

Sekk + reise



Nomaden i Trondheim er spesialister på utstyr for aktive reiser



Fysisk 'lesing' av sekk, oppbygging, materialer og funksjonalitet



Betraktning av andre typer produkt innenfor kategorien/kulturen

3.1 Følelse med kategorien

Da jeg startet på dette prosjektet hadde jeg ikke noen formening om akkurat hva jeg ville oppnå, eller hvordan det kunne være lurt å gå frem. Jeg hadde gjort en del generell research ifm. definering av oppgaveteksten, men utover dette var produktkategorien relativt ukjent for meg. Videre begynte jeg å innse at hypotesene i oppgaven først og fremst knyttet seg til hva jeg hadde lest. Jeg ønsket derfor å få et mer fysisk inntrykk av hva kategorien dreide seg om.

Som et første steg mot dette tok jeg turen til Nomaden i Trondheim. Her møtte jeg en betjening med god innsikt i aspekter knyttet til å reise med sekk. Videre fikk jeg innblikk i en kategori med mange flere spesialiserte verktøy. Noe annet som slo meg var at kulturen hadde mye til felles med friluftsliv. Dette så man bl.a. ved at de eksponerte produkter som tørrsekker og kartmapper.

I etterkant av besøket fikk jeg også lånt en Osprey Farpoint 55L, som jeg pr. da hadde skjønnt var et slags flaggskip i kategorien. Her gjorde jeg meg noen egne tanker om bruk og egnethet. Det er lett å forstå hvilke problem en sekk som dette løser, og relevansen er også godt dokumentert. Her opplever jeg differensieringen fra andre sekker som tydelig og strategisk (om ikke annet). Samtidig holder sekken en uttrykksmessig avstand til nærliggende produkt, og i dette er jeg mer usikker på hva strategien er.

↓
*Kontekst
& funksjon*

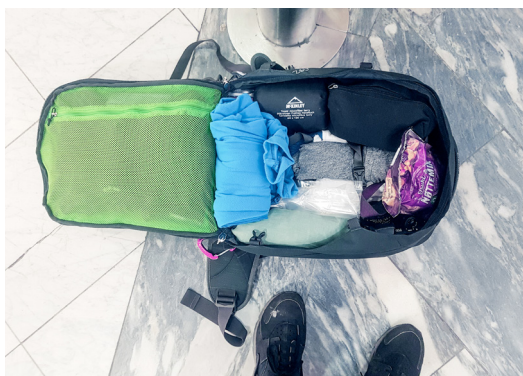
+

*Uttrykk &
assosiasjon*

Selv om jeg personlig bruker sekk til mange ting, og også har reist en del med ryggsekk, opplever jeg ikke reisesekkene som spesielt attraktive alternativ. Dette tror jeg helt enkelt handler om uttrykk. Når det kommer til reise er dette noe jeg primært binder med ferie og rekreasjon. For slike tilfeller (og for såvidt de fleste andre) ønsker jeg nok ikke bare produkt som 'gjør jobben', men også noe jeg kan verdsette estetisk og tematisk. Spørsmålet blir imidlertid hva jeg skal legge i dette for kategorien og tiltenkte bruk.

Brukere

Type/kontekst



Leon – dro på ferie til Colombia da jeg startet på denne oppgaven



Kjersti – planla 3 med sekk i Asia da jeg møtte hun i vinter



Tine – reiste til Island i mars for å oppleve natur og å jobbe med foto

3.1 Ustrukturerte samtaler

Utover personlig innsikt i kategorien ønsket jeg også å få inntrykk av hvilke betraktninger andre gjør seg. Her satte jeg meg mål om å diskutere prosjektet med så mange som mulig. Spesielt ville jeg komme i kontakt med noen som planla reise, eller som nylig hadde returnert fra reise med sekk. Dette var ikke vanskelig, og jeg fikk opprettet flere kontaktpunkter tidlig i prosjektet som jeg også har fulgt opp gjennom semesteret. Dette har vært nyttig.

Spesielt opplever jeg at denne typen aktivitet ble ekstra verdifull friggitt fra et mål om dokumentering. Her har jeg ikke hatt press for å lede samtalen i en spesiell retning, eller for å konkludere med konkrete funn. Isteden har de ulike bidragene fått lov til å modne i bakhodet frem til relevansen har blitt tydelig (eller ikke). Dette tror jeg er et viktig poeng for de fleste bidrag til en kreativ prosess — det tar ofte tid å sortere tankene, og hvis man konkluderer for brått går man lett glipp av det som egentlig er interessant.

‘Den er jo egentlig grei, men fargen minner meg om de nye snusboksene’

‘Den så litt rar ut, så jeg kjøpte heller en vanlig tursekk’

‘Jeg synes det er synd om turen skal bli til et moteshow’

Hvis jeg ved slutten av prosjektet skal trekke frem noe som sitter igjen fra samtalen, blir dette en videreføring av betraktningene på forrige side. Mange av de jeg prater med er relativt avmålte når det kommer til å vurdere funksjon. Ofte er svarene av typen ‘tja, den fungerer vel greit’ eller ‘kan hende den er litt sånn, men det er egentlig ikke et problem’. Kommer vi derimot inn på ting som har med uttrykk å gjøre er responsen som oftest langt mer engasjert, enten det er i den ene eller andre retningen.

Dette forteller meg at uttrykk og assosiasjoner er viktig for folk. Noen er ærlige på at de vil ha noe som ‘ser bra ut’, mens andre er opptatt av å heve seg over forfengeligheten. Uansett hvordan du ser det handler det imidlertid om at produkter har noe å fortelle, og at denne fortellingen er sentral for opplevd verdi. Denne betraktningen har bidratt til valgte tilnærming, og er slik undersøkt videre både gjennom teorien som er anført, og i arbeidet med kulturelle koder som presenteres i neste kapittel.

Oppbygging (semi-teknisk)

Destillert til kun de viktigste funksjonene



Kileform gir vektforskyvning mot toppen og sørger for god balanse. Høyt tyngdesenter

Avrundet bunn + lav innfesting av beltet for samme formål

Kurv for god vektfordeling



Ryggflaten bygges opp slik at det kommer til frisk luft, og at varme slipper oppover og ut

Grei distanse til ryggen og med strategiske kontaktflater

Stivhet i to retninger
m/ plate eller stag



Hoftebeltet må ha direkte
kraftoverføring til rammen,
eller det som gir stivhet

Beltet er ofte løsbart + hengt
litt løst for fleks ifm. gange

Mangler stropp
for tyngdepunkt



Ingen justering
for rygg lengden

Pad mot
korsrygg

3-4 nødvendige justeringer.
Skulderstropp, hoftebelte og
høyde/lengde av brystreim

Øvrige kan sløyfes uten så alt
for store konsekvenser

Reisesekker (35-45L)



Osprey Farpoint
55L — 64x33x30cm



North Face Overhaul
40L — 54x30x20cm



Gregory Compass
40L — 60x36x27cm



Pacsafe Venturesafe
45L — 56x35x22cm



Tortuga Outbraker

45L — 55x35x22cm



Aer Travelpack

33L — 55x35x20cm



Rei Co-op Ruckpack

40L — 60x33x25cm



Kelty Redwing

40L — 64x38x30cm

Tur/all-round
(brukes til reise)



Osprey Atmos
50L — 80x38x38cm



Patagonia Black Hole
35L — 60x35x25cm



Gregory Z-series
45L — 60x36x27cm



Osprey Transporter
40L — 53x31x27cm

Hybrid-sekker (rullekoffert)



Osprey Ozone
46L — 56x36x23cm



North Face Longhaul
40L — 53x35x20cm



Gregory Cache
46L — 56x35x23cm



Caribee Fast Track
45L — 54x36x30cm

SWOT (reisesekker)



Styrker

- Optimalisert for buss, tog, fly og reisesituasjoner
- God polstring og ofte et dedikert rom for laptop
- Materialer med slitestyrke og vannbestandighet
- Få løse stropper og løsninger som skjuler de som er
- Løsninger som skjuler åpninger og hindrer tyveri
- Topp- og sidehåndtak for enkel håndtering
- Spec innenfor int.nasjonale krav til håndbagasje
- Designet mtp. at de skal kunne sjekkes inn
- Noen har integrert dagstursekk som kan tas av
- Pakking og organisering som i en reisekoffert
- Frontmating – ofte med såkalt 'kamskjell-åpning'
- Innvendige pakkestropper. Rute for navn/adresse
- Rom for organisering av dokumenter og smånips



Svakheter

- Mange spesialiserte funksjoner = lite fleksibilitet
- Ofte preget av en slags funksjonell overtydelighet
- Uttrykk diktert av funksjon – ikke konfeksjon
- Store og klumpete på ryggen (primært visuelt)
- Mange rom og detaljer – mye kan gå istykker
- 'Koffert' på ryggen har en viss estetisk dissonans
- Det blir veldig tydelig at man er ute på en reise
- Cargo-funksjon kompromitterer styrke som sekk
- Dropper ofte hoftebelte for å rydde opp utvendig
- Tyngdepunkt langt fra ryggen (mangler kile-form)
- Spesialisert for reise – uegnet til andre aktiviteter
- Verken eller – lite egnet sekk og lite egnet koffert?

Muligheter



- Bevare flere av den generelle ryggsekkens styrker
- Spesielt kontekstuell fleksibilitet og tilpasning
- Også komprimerbarhet, lav vekt og ergonomi
- Tenke inn sekken forbi reisen, og videre til målet
- Hvorfor velger man å bruke sekk i utgangspunktet?
- Lage en enkel sekk – 'mindre uttrykk, mer inntrykk'
- Glatte overtydelighet med 'naturlige' løsninger
- Koffertfunksjon som ikke gjør sekken mindre egnet
- Finne en god måte å inkorporere et hoftebelte på
- Ta hensyn til konfeksjonelle virkemiddel og uttrykk
- Inkorporere tenkt brukers personlighet og verdisett
- Fasilitere for en mer aktiv (sporty?) måte å reise på
- Uttrykk diktert av kontekst – ikke bare av funksjon

Trusler



- Koffertaspektene går på bekostning av 'god sekk'
- Kargoaspektene overdøver uttrykk som 'fin sekk'
- Uttrykket kler ikke reisen den typisk vil velges for
- To-kategori produkt med det verste fra begge
- Fokus på reisen gjør at man glemmer destinasjon
- Differensiering fra 'en vanlig sekk' blir en gimmick
- Funksjon blir overtydelig/stigmatiserende
- Fokus på kategori gjør at man glemmer allsidighet
- Sekk designet 'for alt' som ikke blir optimal til noe
- Motsatt: ender opp med noe som finnes fra før av
- 'Gain' (ryggsekk) veier ikke opp for 'pain' (koffert)
- Ender opp med utilstrekkelig funksjon for reisen

MoSCoW (nytt konsept)

1

Skal ha

- Dimensjoner egnet for håndbagasje (55x32x22cm)
- Totalvekt egnet håndbagasje (5-8kg for hovedenhet)
- Front- eller bakåpning med relativt god oversikt
- Mulighet for volumforøkelse og god komprimering
- Modul-løsning for å kategorisere/separere innhold
- Lett tilgjengelig rom for alt man trenger 'undervegs'
- En dedikert løsning for laptop (sikker oppbevaring)
- Få løse reimer og en løsning for å skjule de som er
- Ha et ok hoftebelte + tilstrekkelig stivhet/oppheng
- Ha et solid håndtak plassert midt over sekken
- God vannbestandighet og mulighet for å bli skitten
- Et robust/bestandig møte med skitt på gulv/bakke
- Enkel og robust utforming med få spesialfunksjoner

2

Bør ha

- Færrest mulig glidelåser eller sårbare løsninger
- Semi-rektangulært hovedrom for utnyttning av plass
- Rip-stop materiale med ok skydd mot skarpe kanter
- Relativt god polstring eller 'smart' beskyttelse
- Ok lufting i ryggpartiet – ikke teknisk, men litt strøm
- Evne til å stå rett opp-og-ned uten å støttes opp
- Løsninger for å skjule åpninger og hindre tyveri
- Et 'safe room' for verdidokumenter, nøkler osv.
- Løsninger for organisering av mindre gjenstander
- Utvendig løsning for feste av ytterjakke + evt. sko
- Sidehåndtak for lett håndtering i cargo-situasjoner
- Løsninger som egner seg for sikkerhetskontrollen

3

Kan ha

- Mulighet for å kunne trilles inne/ute (avtagbart?)
- Isåfall en lettvekts-løsning for håndtak/ramme
- En løsning for å 'henge' sekken til faste strukturer
- Utvendig lomme med plass til en liten vannflaske
- Løsning for å sikre hovedvolumet med en hengelås
- Et uttagbart regntrekk som dekker hele sekken
- Lomme for lapp med navn/adresse/kontaktinfo
- Chip med koordinat-tracking (find my backpack)
- Koffert-stropper som holder innholdet på plass
- Rom for nødbatteri og lett tilgjengelig telefonlader
- Dedikert oppbevaring for DSLR-kamera + linser
- Kileform og flere rom for optimal vektfordeling
- Utvendige festepunkt for tilpasning / variert bruk

X

Unngå

- Vekt/størrelse/fordeling som gjør det tungt å bære
- Integrerte hjuloppheng eller tunge kofferhåndtak
- Unødvendig dimensjonering/polstring/ergonomi
- For mange tilpassede detaljer (som går lett istykker)
- Plastklips som blir liggende på gulvet og tråkkes på
- Borrelås som samler støv/skitt og slutter å fungere
- Materialitet/koder fra typisk laptop-/kamerasekk
- Form/koder som uttrykker at dette er en reisesekk
- Plastringer/oppheng på skulderstropp og hoftebelte
- Trekk eller deksel som er i veien når de ikke brukes
- Stramming som ikke er essensiell (redusere reimer)
- Reisefunksjon for kategoriens skyld (være nøktern)



04 Koder + pekere

Del fire introduserer et referansearbeid tilsvarende analysedelen i 4xc. Resultatet presenteres i kollasjer relativt modellen. Her inngår spesielt koder, pekere og totem.


Kodearbeid

/ 4xc

4.1 Arbeid med referanser

I tillegg til konseptueringen er dette delen av prosjektet jeg har lagt ned mest tid i. Her har arbeidet først og fremst dreid seg om å samle store mengder bilder, og å analysere disse. Videre har jeg forsøkt å trekke linjer tilbake til innsiktsarbeidet. Konklusjonene inneholder dermed funn fra både brukerintervju, funksjonsanalyse og fra kodearbeidet i seg selv. Som forklart er det de ulike kodene som utgjør konklusjoner — disse er byggeklosser for arbeidet videre.

I forhold til prosjektets tematiske todeling (verktøy + konfeksjon) vil jeg videre relatere noen betraktninger. Kodebruk er noe de fleste har et forhold til når det kommer til klær — her snakker vi ofte om kleskoder. Disse inneholder likeledes trekk som er generaliserbare som estetiske koder, eller *virkemiddel*. Dette er den mest åpenbare bruken av tilnærmingen, og perspektivet er representert.



Samtidig er tanken at vi også har koder i verktøy, eller nærmere bestemt *bruk*. Kontekstuelle koder leder oss til folk, som igjen leder oss til dette. Her har jeg også forsøkt å relatere funksjonskravene spesifikt, for å gjøre sammenhengen åpenbar. Gangen i dette kan sees ved at jeg forsøker å finne eksempler i annen relevant kultur, som løser problem som minner om våre. Videre tenkes dette inn i ny kontekst. Dette illustrerer 4xc ikke bare som en lineær logikk fra prosjektets start til slutt, men og som en repetert øvelse i arbeidet med hver enkelt komponent —> *iterasjoner*, som nevnt.

Det har også vært et mål å avvente materialisering. Dette for å holde fokus på idéinnholdet. Iterasjoner som disse har derfor blitt en viktig del av den kreative prosessen. Her kan man se for seg hvordan et produkt vil passe, og nærmest 'sette det sammen' før man legger tid i å fortegne. Dette synes jeg er nyttig, men det er også arbeid som krever mye tid og gir lite materielt tilbake. Allikevel tror jeg det er noe av det mest verdifulle man kan legge i prosjektet av denne typen, og der idéutforskningen evt. virker sparsom kan dette forklare. Utover det håper jeg selvsagt kapittelet vil kommunisere verdien.

4.2 Koder + pekere

Idéarbeid



Kontekst-,
bruks- og
verdikoder



Semantisk
differensiale



Virkemiddel
+ totem

På sidene som følger presenteres resultatet av referansearbeidet. Dette gjøres i fire deler. Først vil jeg ta med et utdrag fra notatene. Her illustreres noen av logikkene som er anført i 'historien om'. Så følger kodearbeid som bygger rundt *kontekst*, *bruk* og *verdier*. I del tre presenteres konklusjoner i form av innholdsparameter og en semantisk differensiale. Dette svarer til størrelsen *pekere* i 4xc. Ift. en kundeleveranse er det kanskje denne som er mest relevant, mens det øvrige heller ville blitt med i en 'pitch'. I kapitlets siste del presenteres *estetiske* koder og *totem*. Disse trekker linjer til alt av tidligere arbeid, men retter seg allikevel primært fremover. Her er tanken at totem illustrerer *hvordan* kodene kan ta form.

Rapporten presenterer innholdet relativt strukturert; i kategorier og i form av plansjer. Dette blir en fortolkning. I virkeligheten er dette et ustrukturert arbeid som innebærer å dra i løse tråder, og underholde diverse fortellende logikker. Samtidig har jeg forsøkt å sette opp kapitlet med mest mulig bilder, og med et rasjonale i notatform. Dette gjøres igjen for å vise resultatet nærmest mulig originalformen. Jeg vil også gjenta at dette er et iterativt arbeid. Her presenteres det som et forarbeid til konsept, men sannheten er at det fant sted parallelt, og med revideringer ut til slutten.

Til sist vil jeg sette arbeidet i kontekst. Plansjer av denne typen kan minne om mer generelle 'mood boards', eller arbeid som primært fører stilreferanser. Jeg håper ikke det leses slik. Jeg vil i alle fall argumentere at dette er et arbeid som identifiserer, strukturerer og kommuniserer både funksjon, idéinnhold og kulturell verdi på et fundamentalt nivå. Videre vil jeg trekke linjer mot tilnærminger som er mer omtalt i designlitteratur. Skikkelsene som er avbildet kan sees som fragmenter av en definert bruker. Videre svarer bruks- og verdikoder til et destillat av disse. Her viser arbeidet fellestrekk med f.eks. *personas*, men i mindre tabloid form. Tilsvarende kan vi tenke på pekere som en grunnleggende (og visuelt kommunikativ) form for markedsstrategi, en ref. til *plassering* som omtalt.

Idéarbeid /innledning

Hva er en ryggsekk?

Et verktøy – løser et problem når vi har behov for å bære med oss mange ting. Den må beskytte og tåle påkjenning selv. Møter formelle behov (størrelse/vekt), men og personlige (kontroll/trygghet).

Konfeksjon – klesplagg for eiendelene våre, men også noe vi bærer tett på kroppen. Andre behov → kulturelle og sosiale faktorer. Klær sier noe om hvem vi er og hva vi gjør (kommuniserer).



Hva lader vi sekken med?
Hvor finnes gode referanser?

Hva slags funksjon er egnet/
positivt assosiert / verdsatt?

Hva er en reisesekk?

Et verktøy – tilpasset og optimalisert. Bedre egnet til reisemål. Riktig volum, tryggere, mer polstring og bedre oversikt. Mer av det vi trenger når vi reiser med fly/tog/buss og 'bor fra sekken' for en tid.

Konfeksjon – optimalisert for reisende? Hvem er brukeren? Hva gjør brukeren? Når velger man å pakke i sekk, og hva uttrykker en reisesekk? Analogt her: klær og sko til reise → hva gjør dagens utvalg?



Hva betyr 'reisekontekst'?

Er det snakk om by og kultur,
eller er det tur og natur?



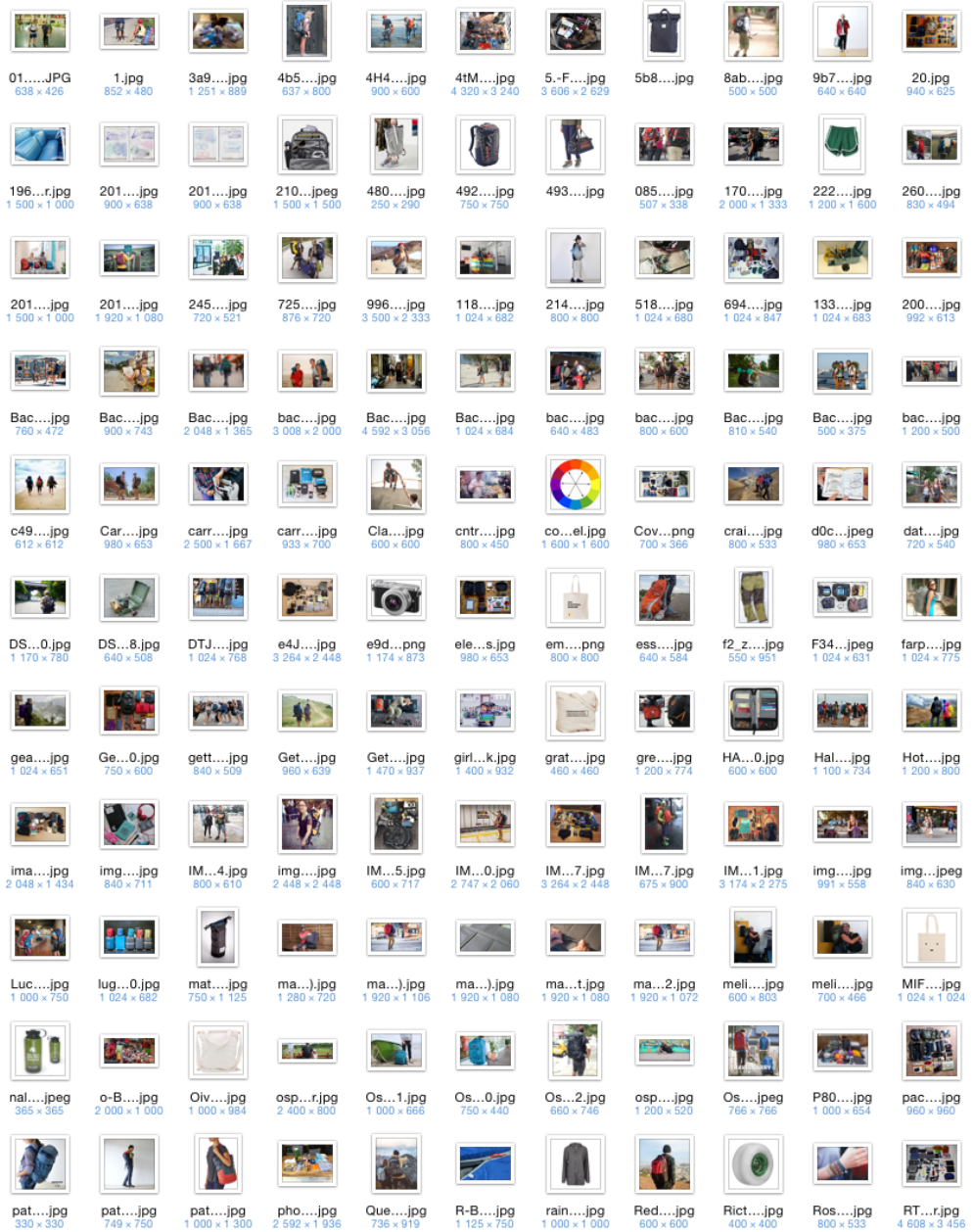
Akilles

Reisesekk er en hybrid kategori; en sekk med elementer av koffert (og noen ganger det motsatte). Hva kan vi si om koffert? Verktøy + konfeksjon? Dette er noe annet. Mer som et litet kjøretøy eller et møbel?



En kilde til dissonans?

Når mister koffert relevans?
Når mister en sekk relevans som bekledning?



Translatere

Hvem/hvor/hvorfor

For reiser som krever aktivitet, mobilitet, og tilpasningsevne. Når det dreier seg om noe mer enn transport fra A til B.

Formål som tar deg ut av byen, og til grovere og mer primitive miljø. Forflytning og opphold tettere på vegetasjon og natur.



Fra urban til rural / hjemme til borte. Til noen du kjenner, eller noe du ikke kjenner til. Kan være jobb, fritid eller en kombinasjon av flere ting.

For maritime miljø, eller i bil/ buss. Når en koffert er uegnet og weekend-bagen er for fin. Når du ikke vet hva du går til.

Utfordringer som minner om tursport, men med byen som ramme. Vinter/sommer/høst. Når du kommer eller drar, og må ta deg frem på egen hånd.

Fra distriktet, til båt/tog/fly, eller omvendt. Bagasje som må passe i ulike miljø og egne seg for variert håndtering.

Komfort + skydd + relevans





Fysisk miljø er ét perspektiv
 —> infrastruktur/underlag/
 muligheten for å trille koffert.
 Tematisk miljø er et annet
 —> reisemålet og verdiene du
 assosierer med det.

Aktiv turisme / 'ekte' kultur?
 Distanse fra ukritiske pakke-
 turer og kjøpt komfort?

Det kan tenkes at koffert vil
 fungere, men at vi ønsker oss
 opplevelsen av mobilitet eller
 å fremstå som aktiv/frisk/ung/
 fleksibel osv. (uttrykksverdi)

—>
 Valg av bagasje har likheter
 med valg av beklledning



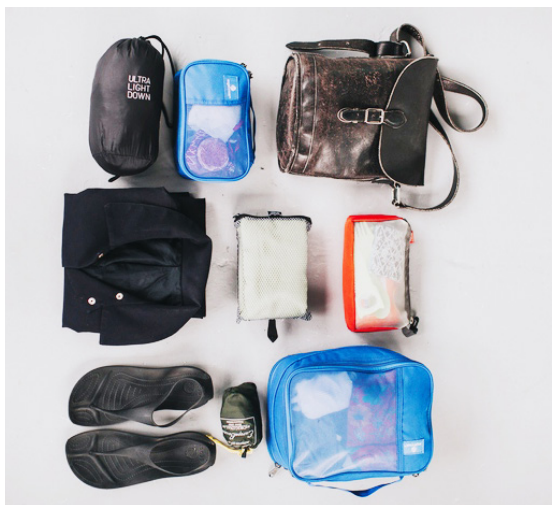
Fly/tog/reise er antakelig ikke et
 særlig interessant miljø i seg selv.
 Funksjonell/universell/trygg – en
 slik sekk bevarer ikke sin relevans
 så veldig langt forbi svingdøra.

'Urban sporty' er en mer spennende
 retning. En kontrast til det som er, og
 et uttrykk relevant på mange nivå.



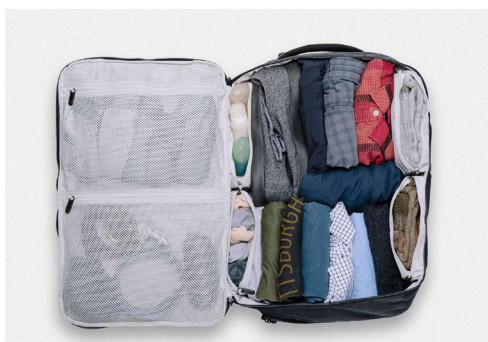
Brukskoder

Tilpasse/urban/aktiv



'Mix and match'. Ikke bare i stil, men også funksjon. Rustet og tilpasningsdyktig for varierte steder/situasjoner/kontekster.

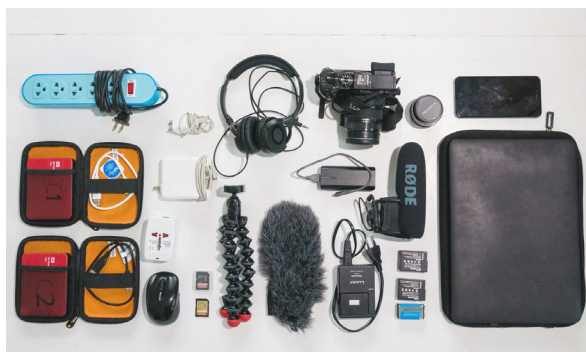
Dongeri + nylon, teknisk sekk + skinnveske eller canvas bag, Ikke alt i én løsning, men ofte løsninger med fler-relevans. Et nivå mellom urban og sporty, og mellom sekk og koffert.



Organisering med få, enkle midler. Canvas 'tote bags' er populære som komplement til større ryggsekker. Praktisk å ha ombord i fly, i togsetet osv. og ser ikke så dumt ut som en 'daypack på magen'.

I kombo m/ reiselommebok eller en form for dokumentmappe er dette et fleksibelt alternativ til et dedikert rom for organisering av smått.

Generaliserbart i 'midler som endres/tilpasses ulik bruk underveis på reisen'.

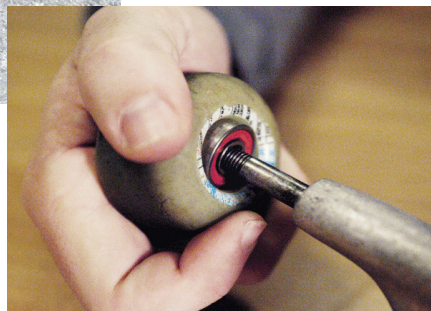
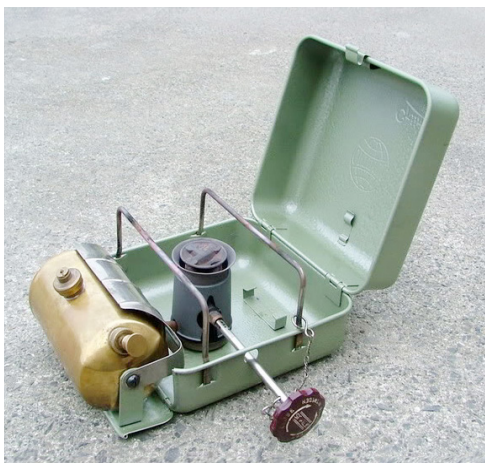


Bagasje med en god mix av klær, sko, dokumenter, bøker, sanitærartikler og elektroniske produkter. + formåls spesifikke ting, og kanskje souvenirs o.l.

Digital nomade. Definitive parallell til turaktivitet, men mer kultur/teknologi. Praktisk med 'pakksekker' for å finne/beskytte/ta ut.

Verdikoder

Aktiv/autentisk



Vedr. det å reise 'aktivt' eller 'ekte'.
Brukere med en referanseramme
i turaktiviteter eller urban sport?
For reisens del: en distansering fra
pakketurisme, all-inclusive osv.

En generaliserbar disposisjon —>
tilpasset vs. modifiserbar, avsmak
for 'full spec' / 'top of the line' eller
unødig teknologi. Man trenger ikke
et verktøy for alt. Stolthet i å kunne/
mestre, og i å gjøre mye med lite.



Miljøbevisst og ydmyk overfor andre
mennesker og kulturer. Et ønske om
å ta innover seg, mer enn å uttrykke.
Spennning ved å gå barhudet inn i nye
miljø og kjenne på nye opplevelser.

Stolthet i å være åpen og eksponert
– tørre å prøve, kjenne etter og være
sårbar. Lære om andre og om seg selv,
og etterhvert vokse som menneske.



Urban sport —> fysisk og aktiv, men handler ikke om å være raskest eller å nå lengst/høyest. Urban sport er personlighet/stil. Mindre sport, mer attitude. Aktiviteter med egenverdi.

Prinsipper som nok kan relateres til å reise, men også holdninger ovenfor ulike produkter og deres funksjon.



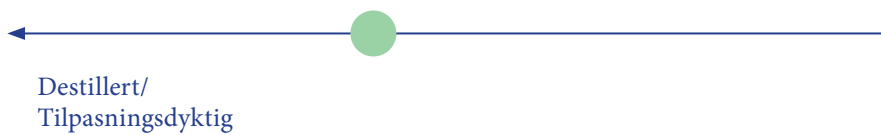
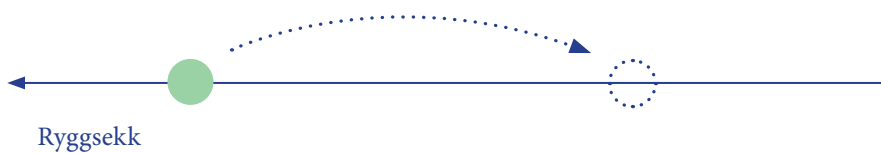
Knyttet til det å 'være seriøs', eller å praktisere 'på ekte'. Kommuniseres med produkter som bærer historie om bruk, og om de som bruker dem. Slit/patina/reparert/modifisert.

Gode produkter blir bedre etter tid, de tåler å brukes mye, og bærer sin historie med andakt og stolthet.



Parameter

Funksjon + uttrykk



Koffert



Som sagt: koder er definering, pekere er strategi. I et første steg mot plassering/differensiering har jeg forsøkt å etablere nyttige parameter. De mest relevante presenteres i figur 4.7.

Sporty



P1 illustrerer et perspektiv på kategori vs. uttrykk. Jeg opplever reisesekken som en hybrid kategori. I noen tilfeller er dette åpenbart (sekk med hjul / koffert med reimer), men nyanserte tilfeller er mer interessante. Reisesekker er ofte litt 'off' visuelt. Jeg tror det handler om en dissonans — vi prøver å lese produktene som sekk, samtidig som mye av uttrykket kommer fra koffert. Her vil jeg plassere meg tydelig mot det første. Ved konflikter i uttrykk vil dette komme sekken til gode. Like fullt tror jeg at 'hybrid' er en spennende retning, og spesielt hvis uttrykket ikke bærer preg av det.

Teknisk/
Tilpasset



P2 konkluderer med utgangspunkt i kontekst- og brukskoder. I et miljø som beskrevet tror jeg 'urban sporty' er et relevant perspektiv. Personene fra kontekstarbeidet illustrerer hvordan dette har en naturlighet. Det samme gjelder for tilknyttet bruk. Perspektivet handler om kontekstuell relevans, men også funksjonell tilpasningsdyktighet.

P3 tar med forrige poeng til en kontekst nærmere oppgaven. Her er det lettere å relatere verdikoder. 'Vi trenger ikke verktøy for alt' + 'stolthet i å gjøre mye med lite'. Oftest vil noe tilpasset gi oss dårlig tilpasningsdyktighet. *Kånken* kjenner vi godt til. Det er vanskelig å tenke seg en sekk som er bedre på enkel organisering eller varierte miljø.

Retningspeker

Semantisk strategi





Figur 4.8 oppsummerer sentrale betraktninger i en semantisk strategi. Aksene tegner opp et rom jeg mener er representativt og beskrivende for kategorien som helhet. Videre plasseres dagens utvalg (her representert ved flaggskipet Osprey Farpoint) vis-à-vis polare eksempler i hver akse.

For dette tilfellet har jeg indikert pekeren ved to koordinat. Dette illustrerer reisesekkenes tenkte tomodalitet. Spesielt vil denne komme til syne dersom den underbygges med transformasjon. Kurven representerer denne muligheten.

Jeg vil kommentere valgte eksempel ytterligere. Det er kanskje urettferdig å plassere Osprey sine produkter tilsynelatende diametralt motsatt konfeksjonelle kvaliteter. Jeg er enig. Osprey er egentlig en av produsentene i kategorien som jo angriper dette. Spesielt synes jeg dette vises i eksempelet i nedre høyre. Samtidig forsøker jeg her å gjøre et poeng. Konfeksjonelle kvaliteter er ekstremt sårbare og mister lett relevans.

Som et eksempel kan vi relatere snitt i olabukser. Det skal svært lite til før kategorien blir irrelevant, og motsatt. Jeg tror liknende mekanismer virker her. Kategorien bærer preg av uttrykk diktert av funksjon, og konsekvensen blir blandede signal. Motsatt tror jeg vi må sikte på et uttrykk diktert av konfeksjon, og at dette vil løse dissonansen.

Det generelle poenget blir dette: når vi bygger et produkt primært rundt funksjonalitet har vi liten kontroll over hvordan det leses, og aspektet vil bli vanskelig å hente inn mot slutten. Jeg vil føre en lik logikk i horisontalaksen. Osprey Ozone er naturligvis en hybrid, men poenget blir noe av det samme. En koffert blir ikke nødvendigvis en sekk bare fordi vi fester skulderreimer på den.

Koffert



Estetiske koder

Urban/sporty/retro



Urbane sportsuttrykk er ofte kodet med retro referanser. Typiske kjennetegn er f.eks. en 3-tonet fargepalett og bruk av komplementære, og lettere desaturerte, primærfarger.

Spesielt er det snitt og farger som utgjør det viktigste skillet fra et mer teknisk uttrykk.



Highlight av viktige funksjoner og interaksjonspunkt. Like ofte brukes accentfarger sporadisk, for å skape et sporty uttrykk.

Det er også vanlig å legge til materialitet eller dimensjonere for grovere motorikk. Mye info/kode i hemper, strikk og bånd.



Sterk karakter i taktile middel.
To eller tre nivå av materialitet
(blank + matt / syntet + natur).

Utgjør i seg selv et fargespill
slik at man kan tone ned farge
og fortsatt lese det som sport.



Separabilitet og dedikert
funksjon. Ta ifra hverandre,
vedlikeholde, reparere og
preservere. Solid/bestandig.

Finnes i sportsprodukter så
de skal tåle hyppig/tøff bruk.
Har satt seg som en sterk
uttrykkskode i kategorien.



Enklere snitt, rette linjer og
geometrisk form/kurvatur.
Fold/brett/knapp heller enn
glidelås. Fravær av mønster
eller dekorelementer.

Adskilte slitesoner forteller
om et produkt som er ment til
å brukes, og laget for å vare.

Totem (forbilder)



Fjellräven Kånken

En evig aktuell ryggsekk og et kulturikon med relevans langt forbi bruken den er kodet for. En liten sekk med overraskende god plass og tilpasningsevne.



'Bestemor-vogn'

Et praktisk transport-verktøy som bærer på et visst stigma. Her reaktuelisert av franske Perigot tiltenkt 'fine shopping'. Utførelsen gir kategorien ny relevans og viser hvordan retro uttrykk stadig er egnet i byen.



Sporty duffelbags

Tiltenkt trening/idrett, men også reise. Har med tiden infunnet seg naturlig med et formspråk mellom det sporty og det urbane. Etablert i det hverdagslige som fane for en aktiv, urban livsstil.



Kajak-vogn

Destillert funksjonell enhet som lar 'det bårne' utgjøre sin egen bærestruktur. Illustrerer hvordan en liten enhet kan transformere og tilføre ny funksjonalitet.



Retro sneakers

Et nivå av sporty med stor relevans for urbane miljø. Materialitet og funksjon ligger tett på performance, men enklere snitt og en mer desaturert fargerpalett gjør at de leses på ulikt vis.



Norwegian rains

Klare referansser til norsk sjøkultur (primitiv, robust, funksjonell) men tilført et penere snitt. Dette gjør den egnet i byen, samtidig som den bærer på verdier fra en mindre forfinet kontekst.



Militær duffelbag

Kvintessensen av et tøy-basert cargo. Kjennetegnet ved canvas, uten lokk, lukking med krok og de karakteristiske håndtakene.



Arc'teryx Rolling Duffel

Redefinerer en veletablert kategori ved å adskille og understreke to prinsipielle elementer. Introduserer med dette en modultankegang.

Fremstår uneketelig som et friskt innslag og utvider rullekoffertens relevans.



05 **Konseptutvikling**

Del fem representerer den siste bolken av double diamond og konseptdelen i 4xc. Her presenteres arbeid med å skissere og modellere et nytt produktkonsept.

Konseptuering

Materiale + tanker

5.1 Fortegning og abstraksjon

Som beskrevet innledningsvis har prosjektet tatt veivalg fra tanken om å 'bygge', mot et mål om å 'tenke inn' og demonstrere generelt. Perspektivet er forhåpentlig synlig i kapittel fire, og vil illustreres videre her. Bla. har dette fått betydning for valg av konkluderende nivå. Her tenker jeg på format for fortelling, men og *fortegning*.

Jeg vil prøve å tilknytte tidligere betraktninger om å tenke 'et nivå over'. Dette er en strategi for å favne noe større i et prosjekt som helhet. Her tror jeg et tilsvarende perspektiv kan anføres de enkelte elementer, men jeg vil snu det på hodet. God materialisering handler ofte om å konkludere 'et nivå under'.

Som eksempel kan vi se på kommunikative skisser. Gode, som sådan, gjør ofte to ting. Først er de detaljerte. De gjengir sentrale aspekter med presisjon. Samtidig er de rikelig abstrahert. De fjerner alt som er 'mellom', men legger igjen nok til at helheten kan rekonstrueres kognitivt. Dette gjør det mulig å illustrere komplekse kvaliteter med enkle middel. En linje som mangler kan f.eks. illudere lys, mens en som er tykk kan gi inntrykk av dybde osv. Dette frigir oss fra hva som kan tegnes, og flytter begrensningen til det som kan tenkes.

Perspektivet er generelt, og relaterer seg til prosjektet på mange nivå. Her tenker jeg spesielt på at tekstile produkt er vanskelige å både tegne, 'bygge' og modellere. Dette handler om materialenes føyelighet, men også om sårbarheten ved konfeksjonelle uttrykk som argumentert. Skal man nærme seg tekstile produkt på nyttig vis tror jeg derfor man må være strategisk med format, og at dette innebærer å rette seg mot en viss grad av abstraksjon.

I forbindelse med konseptutviklingen har jeg også forsøkt å se på hvordan tekstilbransjen jobber. Her har jeg inntrykk av at logikken er gyldig. Enten gjøres det prototyping på detaljert nivå (mønster, nål og tråd), ellers brukes tegninger med enkle linjer og snitt.



5.2 Konseptutvikling

Over de neste sidene illustreres arbeid knyttet til konseptueringen i prosjektet. I likhet med kodearbeidet gjøres også dette i fire deler, og med en relativt strukturert form. Mekanismene er de samme her som for kodene — prosessen har vært lengre og mindre strukturert enn hva resultatet gir inntrykk av. Jeg vil beskrive den kort.

Del én illustrerer en serie med *digitale skisser* som utforsker noen av tankene fra tidligere arbeid. Jeg vil kalle dem skisser pga. det sentrale de gjør. Arbeidene er tenkt som raske disposisjoner som inneholder bla. prinsipiell struktur. Videre er detaljer abstrahert for at det ikke skal forstyrre. Målet er å teste idéer, og trigge nyttige konflikter og problemstillinger. Disse er notert.

Fortegne med bilder



'Mockup prototype'



Detaljert tegning



Strukturer i papp & plast

I del to har jeg gått over i en *mockup prototype*. Formålet er for såvidt det samme, men tanken er at dette vil provosere frem andre typer problem. Jeg har valgt å bygge 'prinsippene' utenpå en eksisterende ryggsekk. Dette er gjort for å komme kjapt opp til realistisk funksjon. Prototypen tester nye idéer samtidig som den har en realistisk vekt, størrelse og håndtering. Også her har jeg samlet funn i matriser.

Del tre trekker arbeidet tilbake i en tegnet form, dvs. arbeidet i seg selv har foregått i CAD. Valg av data-animering som verktøy kan nok virke prematurt, men hensikten her er å oppnå presisjon/detalj som videre kan abstraheres i *digitale tegninger* ← presise snitt.

Til sist har jeg arbeidet i *papp og bobleplast*. Dette er gjort for å få spikret størrelse og dimensjoner ift. mål, og for å se den endelige konsekvensen av valgte formgrep. Det gjøres revideringer også her, men disse er ikke oppsummert. Isteden er tanken at dette gjøres i det endelige konseptet, og at 'pappmodellen' vil supplere dette. En tilsvarende komponenttankegang blir og et poeng for leveranssen som helhet. Her er tanken at koder, pekere, modeller og tegninger utgjør et samlet underlag for videre produktutvikling.

Digitale skisser

Tegning med bilder

Transmodal/
transformerbar

Volum for bruk
under reisen?

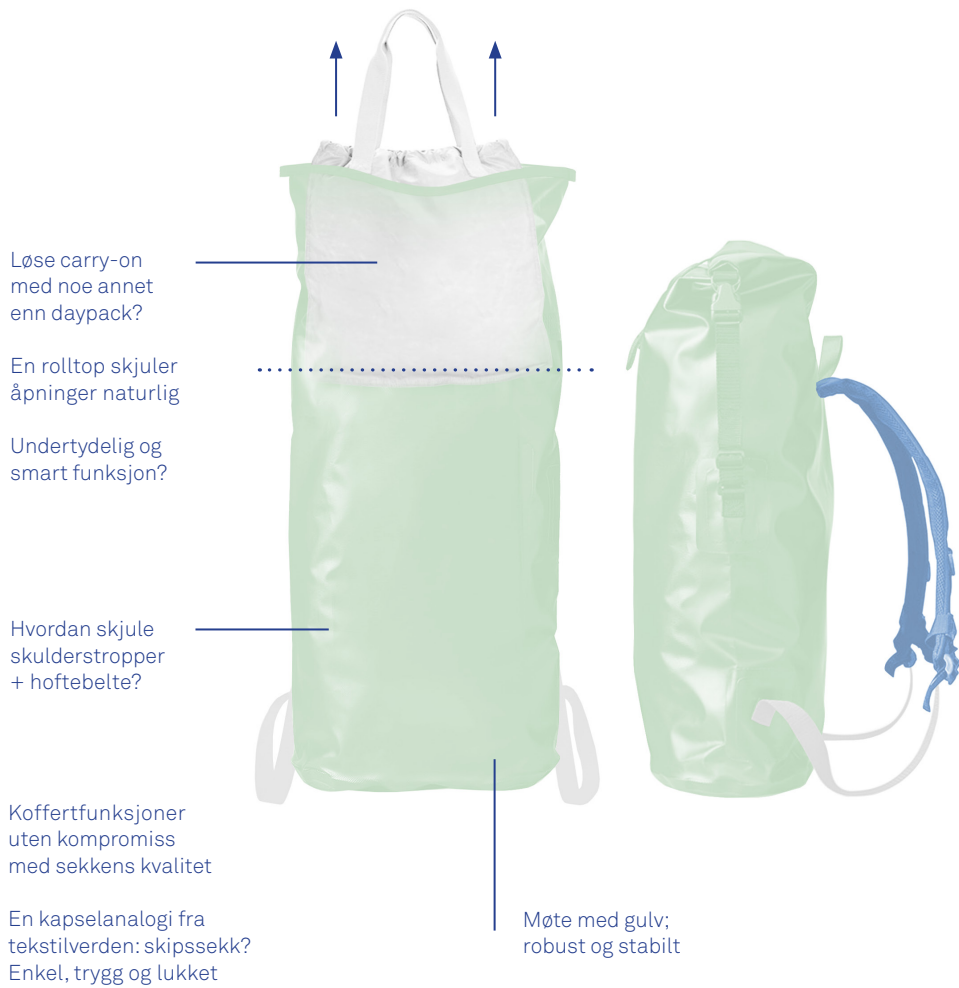


Fortelle om to modus
med to primærvolum;
cargo + rolltop

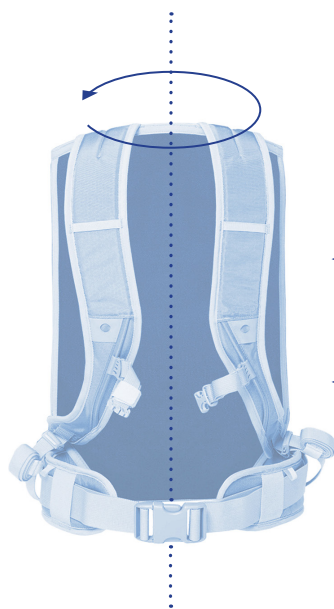
Introdusere modulær
tankegang og tilpasning
med kode fra tur/sport

Tenke inn som 'motsats
til spesialiserte verktøy'

Hvordan løse
frontåpning?
Rolltop-konflikt?



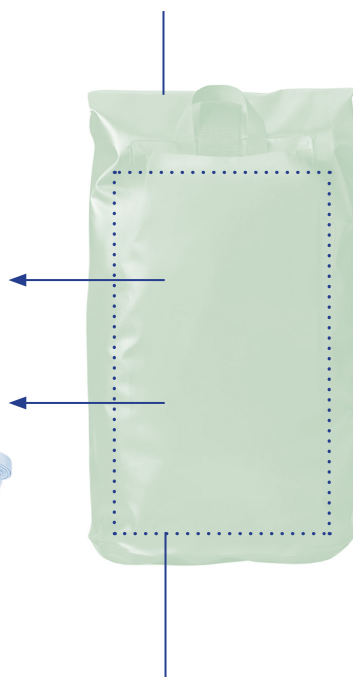
Transmodal/
transformerbar



Snu skulderreim og
hoftebelte istedenfor
å dekke over de

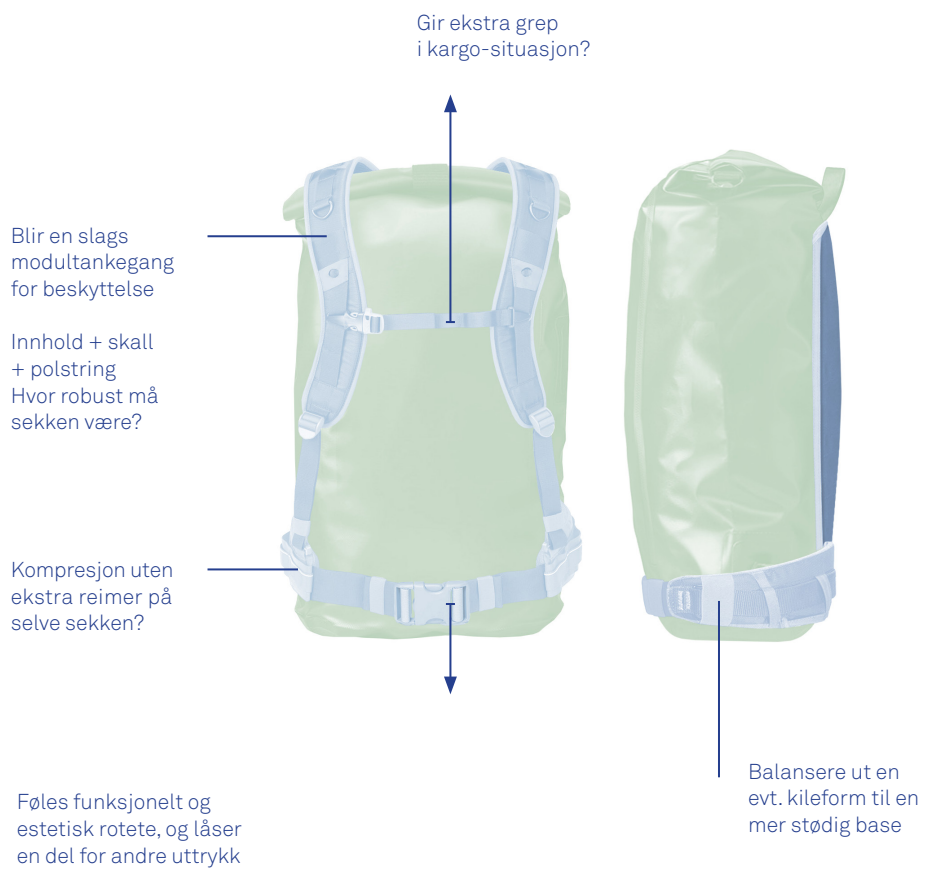
Bonus: mer polstring

Ren cargo-enhet:
tørrsekk/skall/kapsel



Oppheng på siden
og åpning i midten?

Naturlig skjult åpning
også for hovedvolum



Transmodal/
transformerbar

Bære som en
bag/veske?

Kompakt
carry-on

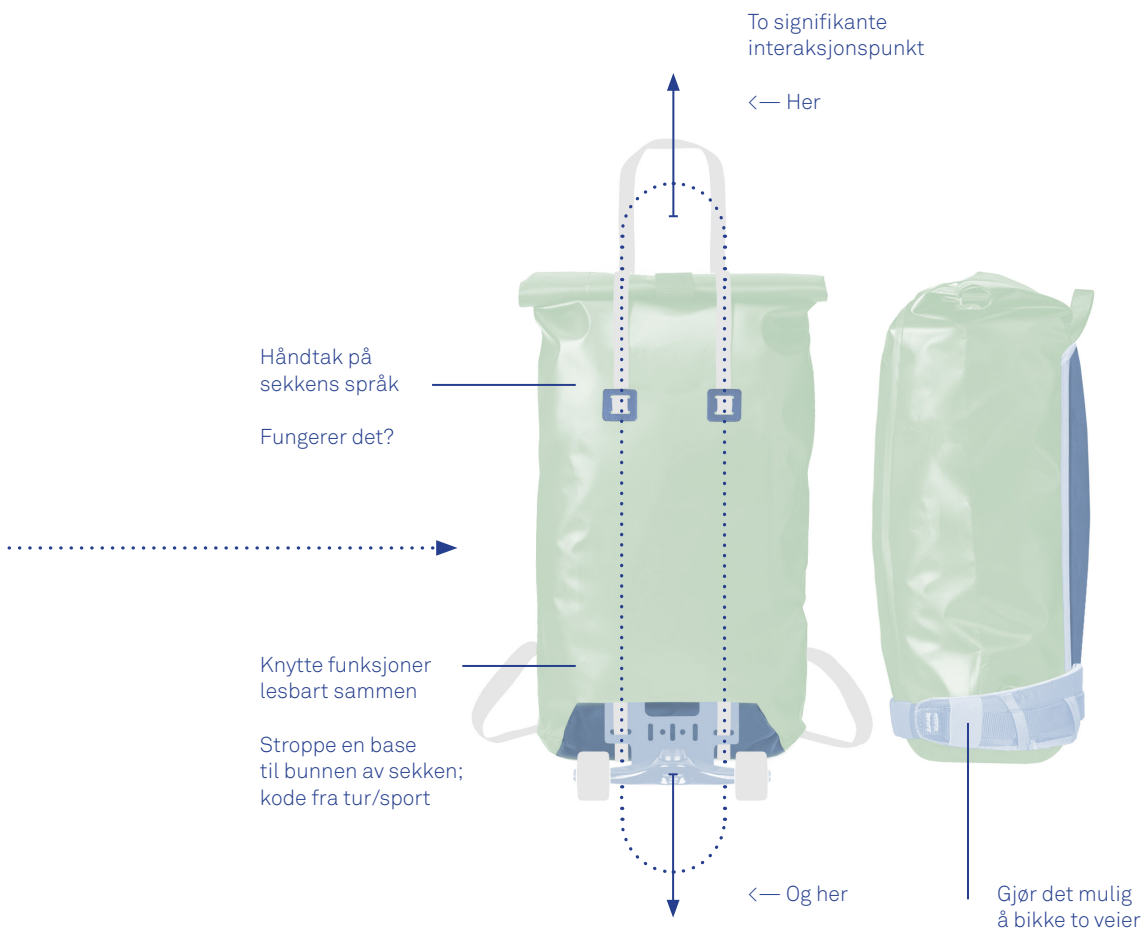
Sekk → trillekoffert

Bygge om for varierte
reiser, eller undervegs

En sekk du kan velge å
trille, men som først og
fremst er en god sekk

Nyttig eller unødvendig
med hjul på en sekk?





Prototype 1

Funksjonalitet

45L sekk med 7-8kg
+ bokstøtte skrudd til
en skateboardtruck

Hensikten var å teste
prinsipp og funksjon



Volumet er dekket med
avfallssekk + gaffa for
enkel modifisering samt
inntrykk av størrelse



Konseptet ble testet
over et par dager, med
ulike typer håndtak

Avbildede variant
fungerte heller dårlig



Prototypen hadde god
stabilitet og var lett å
manøvrere. Øvrige funn
samles på neste side

Funn (prototype 1)

Kategori



- Skall/kapsel med toppåpning + åpning foran/bak har en naturlighet – trygg og lukket, med to bruksmodus
- Trygg transport som ikke er overtydelig/overbeskyttet
- Evt. åpning foran vil eksponeres – glidelåsen vil bøyes /brytes om den går helt opp i roll-toppen <— problem!
- **Åpning bak** skjules, men konflikt med rammestruktur
- Lett å tenke dokumentlomme med tilgang fra topp
- Kartmappe-analogi: en fullstendig **separabel enhet?**
- Et reim-cover kan komplettere ytterskallet og omforme ryggsekken til et mer lukket volum (skipssekk)
- Fold heller enn roll-top; rydder og gir plass til håndtak
- Et solid hoftebeltet passer ikke inn under et lokk, men bør nok heller **føye seg til overordnet form**

Størrelse



- For høy for håndbagasje (75cm), og litt for tung (8,5kg)
- Volumet er mer enn tilstrekkelig for en typisk aktiv reise
- Føles litt for tung/stor for å være en egnet reisesekk
- Nærliggende å tenke et grunnvolum for carry-on (55cm)
- Innhold i **topp kan tas på kropp** og volumet forsvinner. Dette føles som en god løsning. Tilsvarende for laptop?
- Rulleåpning er egnet for fleksibilitet – volum forsvinner
- I kombinasjon med en naturlig skjult åpning er dette ++
- Stropp/stramming for skulderreimer vil havne litt lavt. Det er et problem for mindre sekker (f.eks. klatresekk)
- Det er noe med formatet ryggsekk som føles unaturlig i denne størrelsen urbant (kontra. f.eks. en **duffel?**)



Rom/struktur

- Fint med kateogorskille (for innhold/format) i volumene. Vesensforskjell på pakking for oppbevaring vs. for bruk
- Laptop og kamera er evt. det som ikke passer her
- Mulig å tenke seg tynn passasje mellom rommene, dvs. legge **laptop-sleeve langs ryggen** med åpning i toppen
- Kamera må nok ligge i hovedvolum uansett – ville vært nyttig med en løsning som plasserer dette trygt i senter
- Innvendige bagasjetropper kan kanskje kombineres til et **innvendig opphengssystem** – ref. kondenser-mic?
- Topprom vil bli luftigere pakket og med blandet gods (ref. lokk på en tursekk) – strammereim bør være skånsom
- Også små, løse gjenstander → må kanskje tenke inn en skikkelig lukking. Glidelås i 'posen' + trykkknapp i sekk?



Bunnplate

- Ekstremt befriende med en sekk som står av seg selv! Allerede på vei mot koffertfunksjon her (selv uten hjul)
- Sentrert håndtak over sekken føles også som en nødvendighet (kånken), men det kan ikke være for langt
- For dra-funksjon må håndtak evt. **modifiseres/forlenges**
- Best å løfte tungt med strak arm (mindre belastning)
- Sekken bør kanskje stå stødig kun av formen den har?
- Kileform: naturlig 'rom' for evt. hjul under i fremkant
- Fint med **distanse til gulv** (hoftebeltet flyttes fra smuss)
- Mulig å tenke innfesting av plate i kombo med beltet
- Solid plate/sokkel blir nok en kunstig feature om ikke link/innfesting til hjul leses som åpenbar/smart ellers



Belte

- Viktig for god funksjon på hele sekken <— prioritet
- Bør ryddes opp <— spille med enkelhet i sekken ellers
- Finne mellomnivå for stivhet/polstring (ikke fjellsekk)
- 'Gjør vondt' å bøye beltet 'feil vei', det må evt. snus rundt
- Hvordan klikke sammen på motsatt side (må passe med at sekken ligger på gulvet) <— unngå plast?
- Kan vippes opp så det havner høyere og bort fra bakken
- Unaturlig med 'innsiden ut' også mtp. smuss og slitasje
- Avtagbart gir mer fleks og muliggjør bedre tilpassing
- Beltet bør integreres når det festes inn (ha sin plass)
- La beltet bidra i historien om to modus; ikke skjule det



Hjul

- Føles definitivt som noe nytt i forhold til rullekoffert
- Også noe nytt i forhold til integrert hjulramme (vekt)
- Svært myk og rolig utgave av trillebagasje – innfesting gir naturlig demping mot underlaget (veldig stille!)
- Overraskende god manøvrerbarhet, selv med reimer som håndtak (fremover/bakover og svinger greit)
- Litt tyngre enn koffert pga. vektbalansen, men avlaster
- En del krefter på stoffet i bunn – bør 'stoppes' utenpå
- Hjul + støtte trenger et formspråk som snakker med kategorien sekk – mer mykhet og sportslig karakter?
- Også mulig å se for seg dette som koblet på en ramme
- Hente koder fra sekk med synlig bærestruktur ?
- Skateboardtruck er egentlig en god/logisk dings, men overdimensjonert og man må løse møtet med sekken



Reim

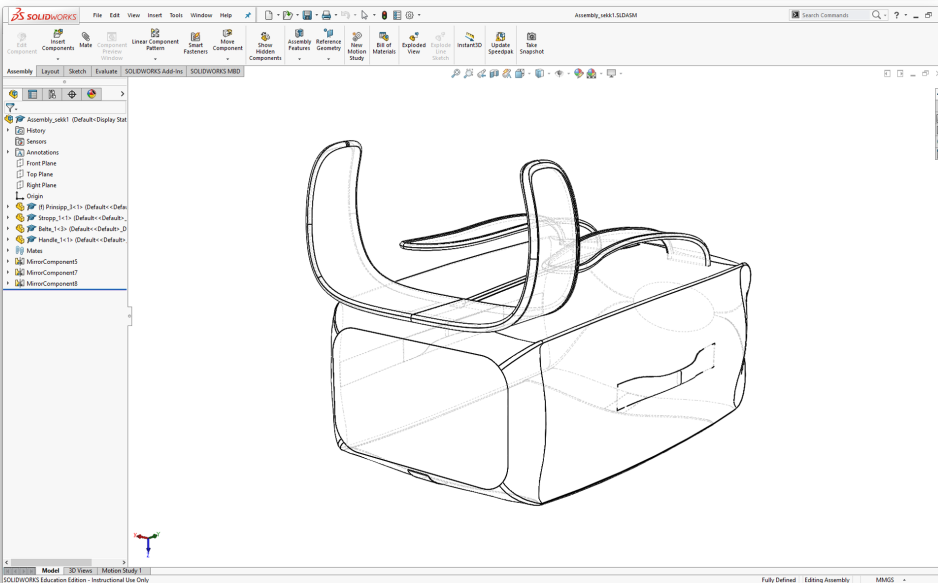
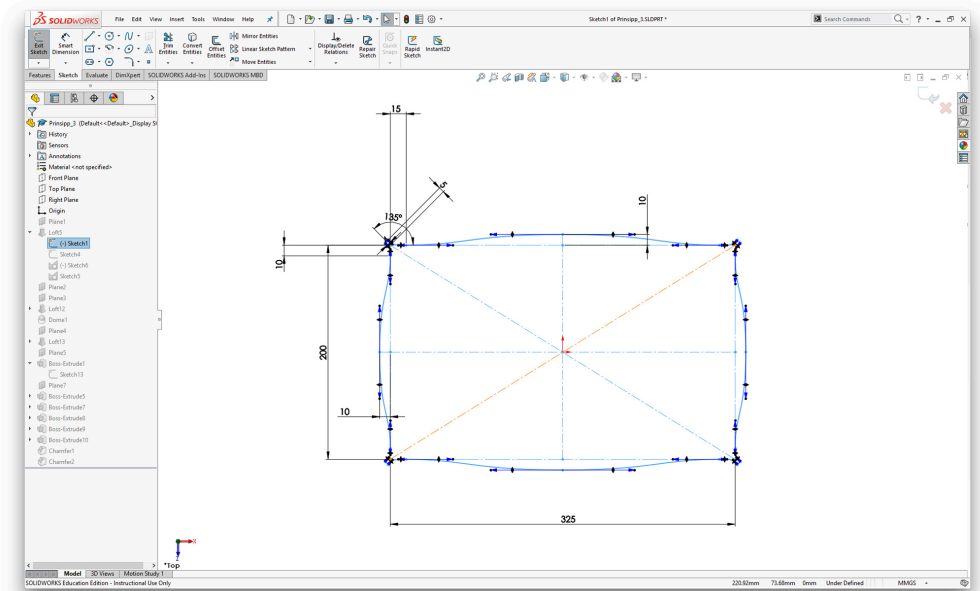
- Fri reim rundt hele sekken er en dårlig idé. Håndtaket sklir og det vil ikke fungere. Rotete med dobbel reim.
- Mulig om de kan festes sammen, f.eks. med trykknapp?
- Evt. med mer stivhet (mulig å tenke tau + plasthylse)
← ref. stavfeste på en tursekk, båtfortøyning etc.
- Antakelig et viktig interaksjonspunkt ← potensiale for detaljinnovasjon sammen med løsning for hoftebeltet
- Den bør leses som smart eller overraskende på noe vis
- Utvide funksjonalitet i håndtak – skulderreim/duffel?
- Reim for å låse/ankre sekken til faste strukturer?
- Mulig man trenger en bedre erstatter for tradisjonelt håndtak slik at rullefunksjonen blir mer optimal
- Dårlig samsvar mellom prioritet av hjul kontra håndtak
- Når man triller er det ikke lenger naturlig med sentrert reim – sekken ligger mer flatt (notat for hjulplassering)
- Reima har egentlig tre funksjoner ← feste + løfte +dra

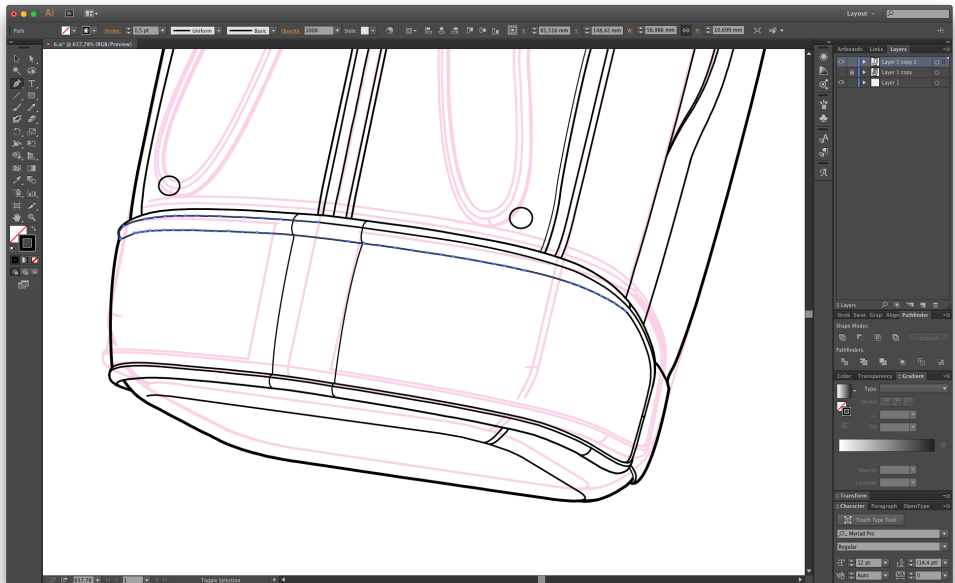
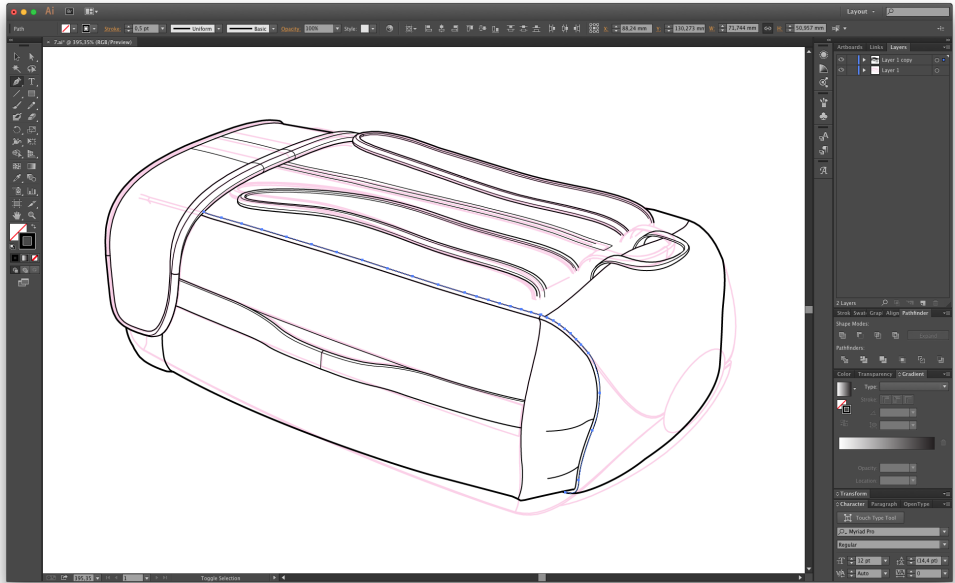


Åpning

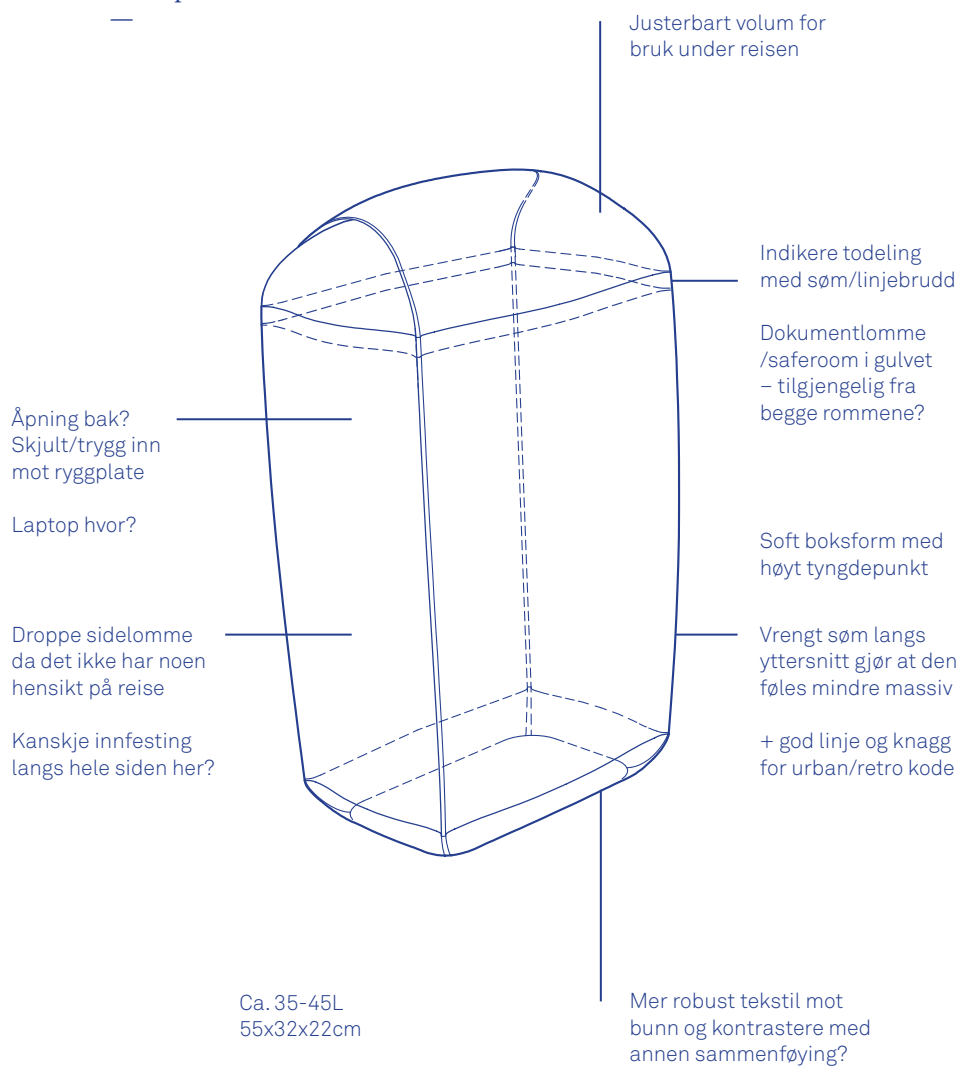
- Konflikt med åpning i rygg – er det viktig for funksjon?
- Åpning foran vil bli et stort minus for kapselanalogen
- Vekt bør strammes inn mot ryggen – hvordan fungerer dette med en eventuell åpning bak?
- Kamera- og klatresekker gjør ofte dette, men da på bekostning av ramme og oppheng for hoftebeltet
- Kan man kjøre strammestroppe innefor skallet?
- Samtidig bør laptopen ligge mot rygg og være uttagbar
- Laptop- og dokumentlomme som kan trekkes opp/ut?

Sloppy CAD + Illustrator

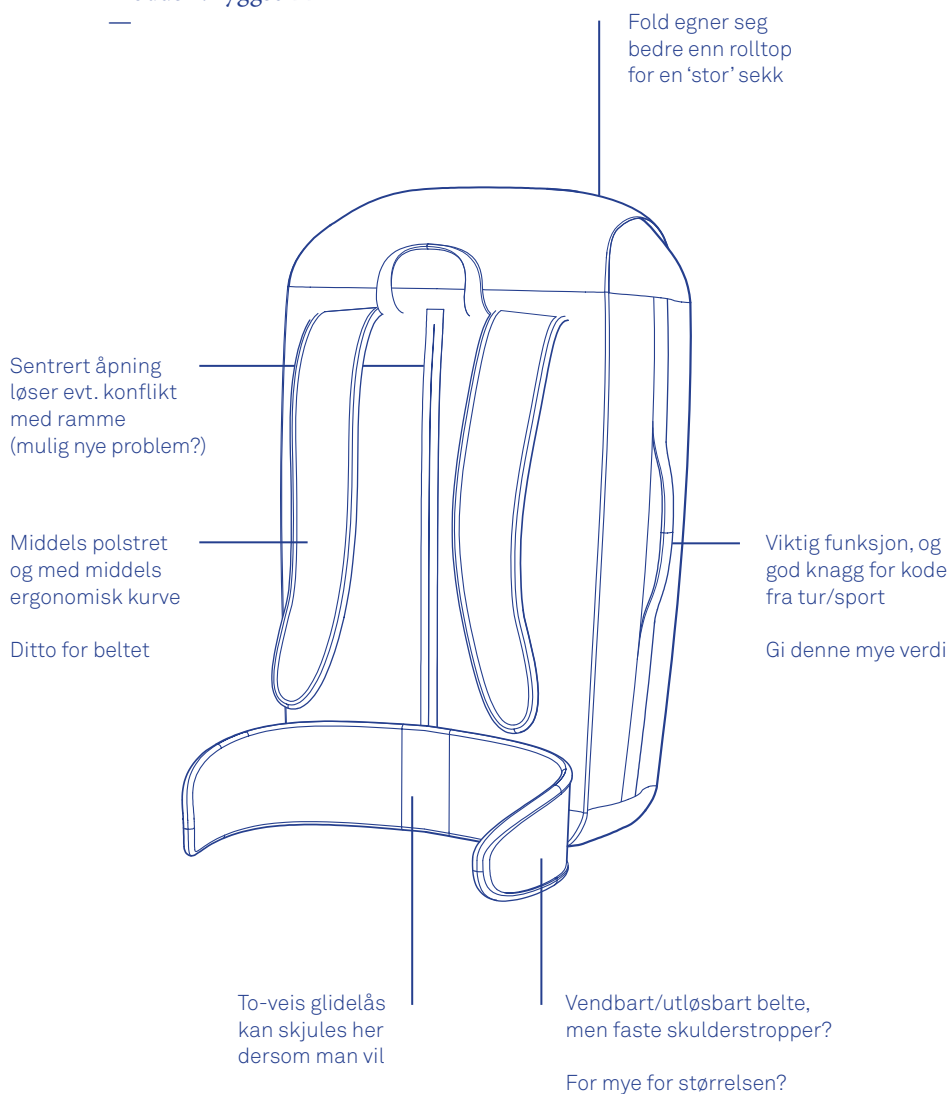




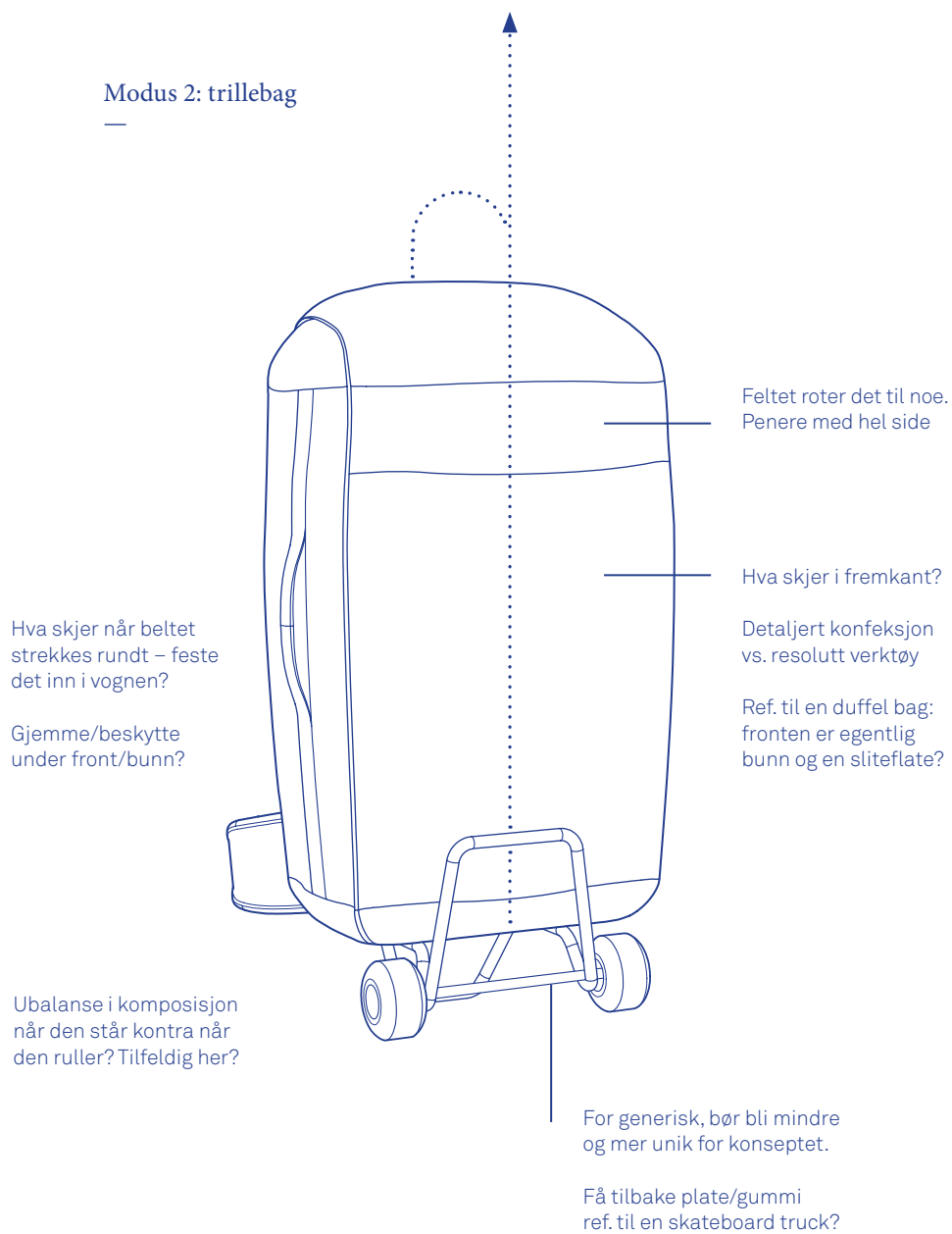
Prinsipiell struktur

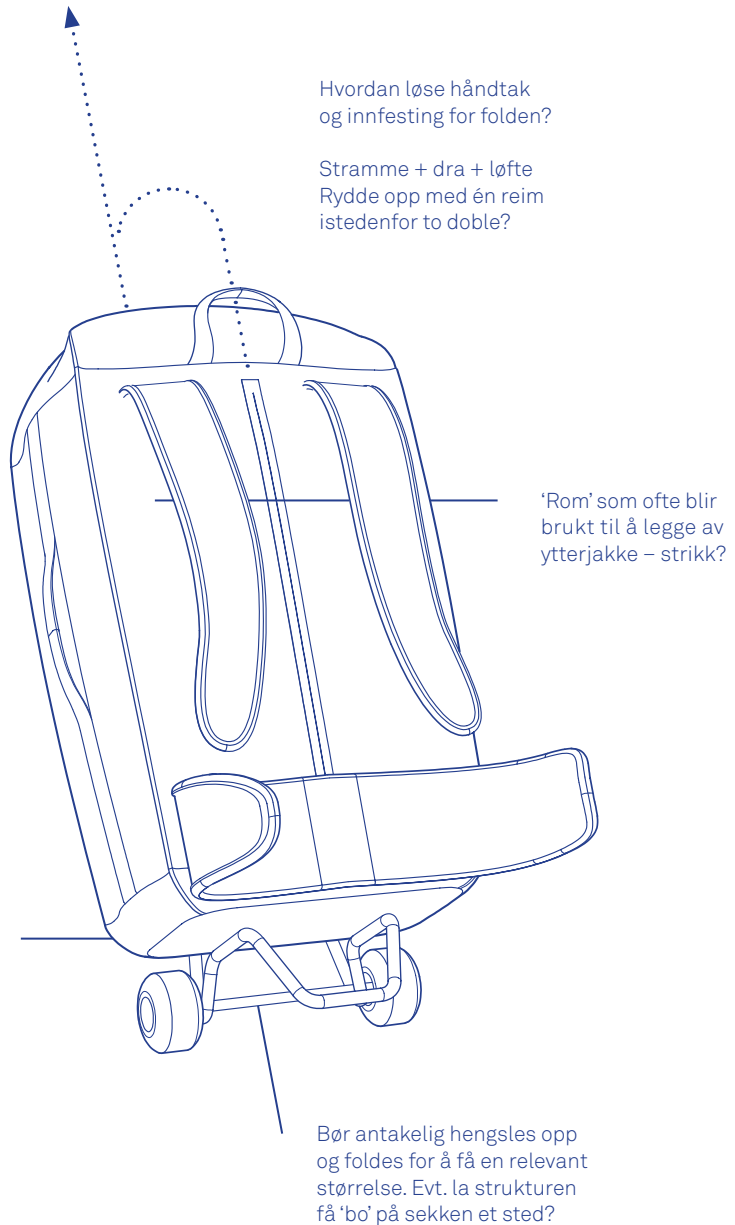


Modus 1: ryggsekk



Modus 2: trillebag





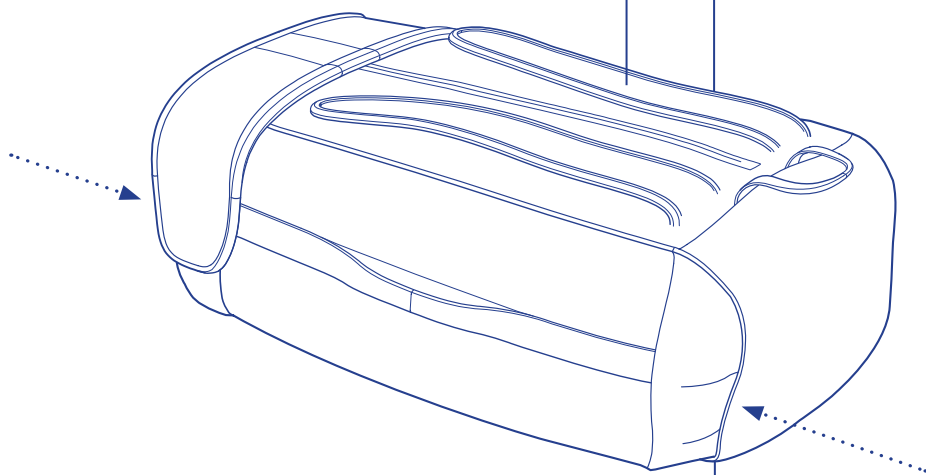
Modus 3: cargo

Begynner å likne på en duffel bag pga. symmetri + boksform, men strammere og flatere

Kanskje reim og feste kan ha ulike funksjoner i de ulike modusene?

Trekke stroppene gjennom flata som duffel-håndtak?

Knekk i festet for å få reima til å legge seg flat



Egentlig en logisk koding som løser noe av dissonansen ved størrelsen og møtet med hjul

Samtidig noe nytt hvis den blir fastere (ramme), og klarer å inkorporere hoftebeltet godt

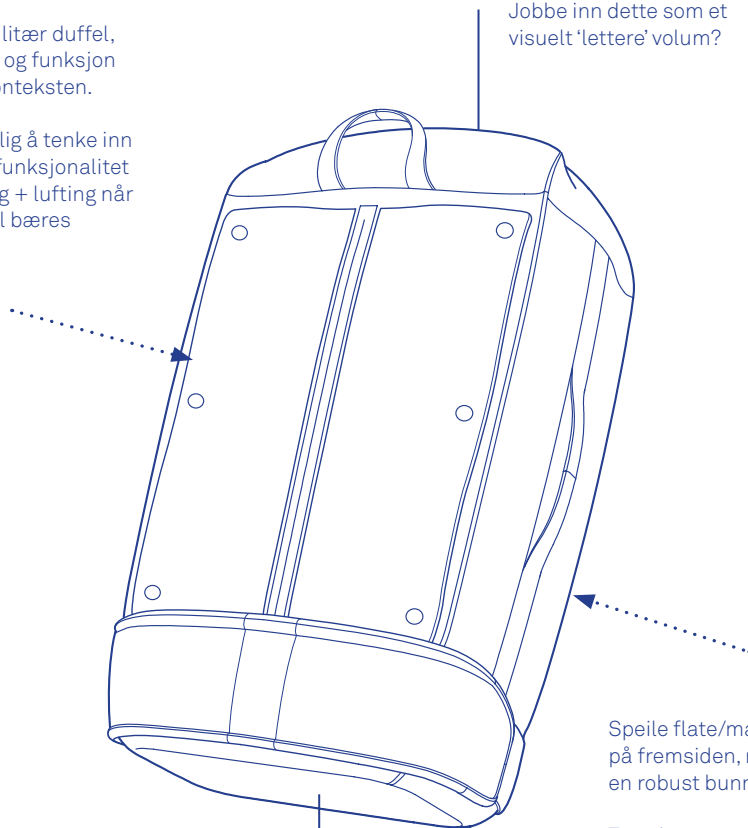
Liker denne linja; den speiler buen fra beltet og skaper en helhet (speil-/mønstergestalt)

Underbygget med farge og materialitet er dette kanskje 'rommet' som beltet trenger

Kode fra militær duffel, retro sport, og funksjon som kler konteksten.

Er også mulig å tenke inn dette med funksjonalitet for polstring + lufting når sekken skal bæres

Jobbe inn dette som et visuelt 'lettere' volum?



Jobbe med linjer i beltet, slik at de føyer seg til linjene i sekken ellers (når snudd)

Speile flate/materialitet på fremsiden, men som en robust bunn/sliteflate

Tre-akset symmetri som fortelling om tre modus

Lysere tone/nyanse her og på toppen. To logikker iht. visceral design: lys = lett = tørr.

Mao. fremheve midtparti som bærende og bunn/topp som vannett (gode sekk-kvaliteter)

Prototype 2

Form + dimensjon

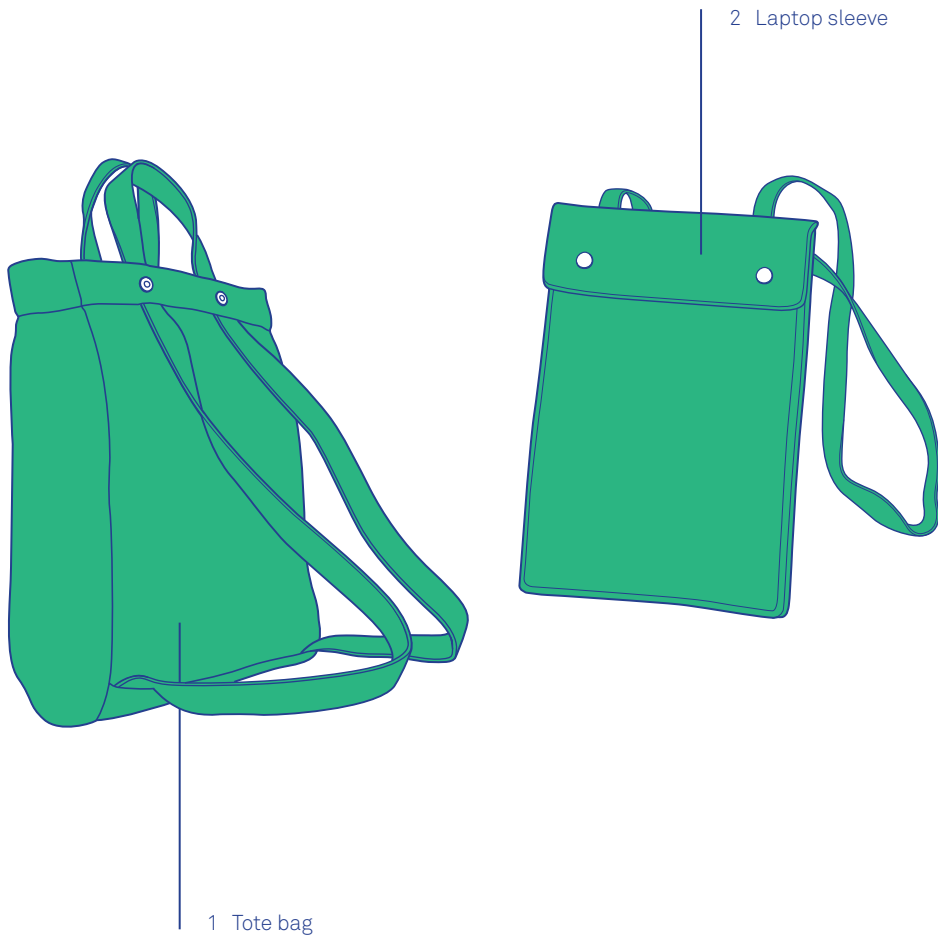


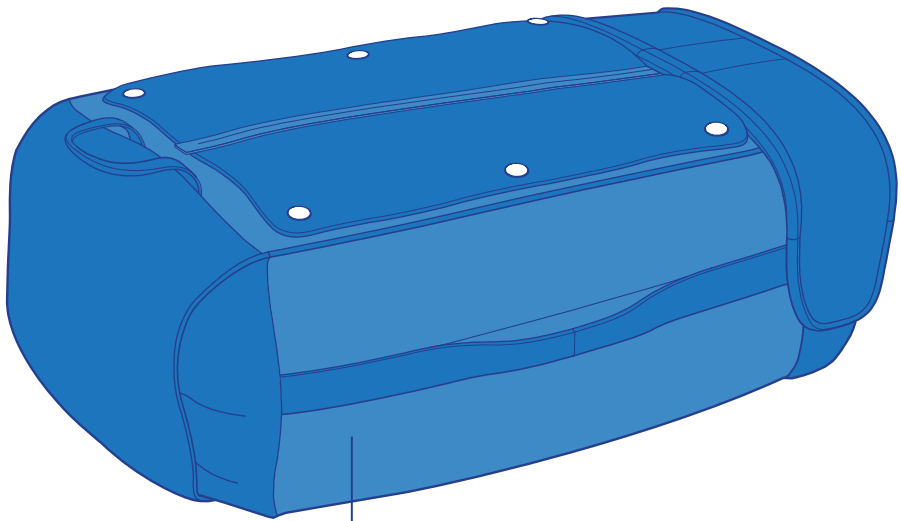




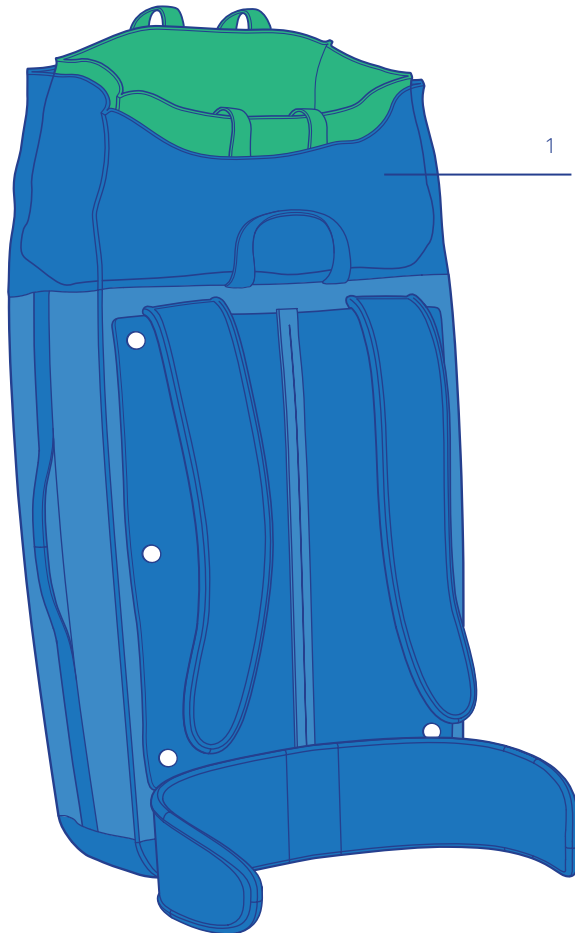
06 Resultat

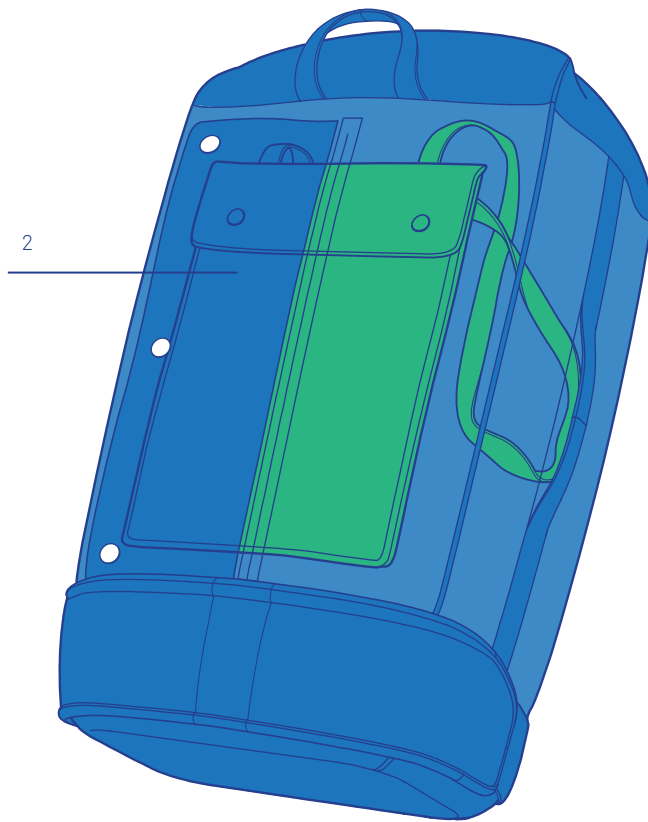
Del seks oppsummerer prosessen i et mulig produktkonsept. Dette forsøker å plassere seg innenfor strategien som beskrevet i innsikts- og kodearbeidet.

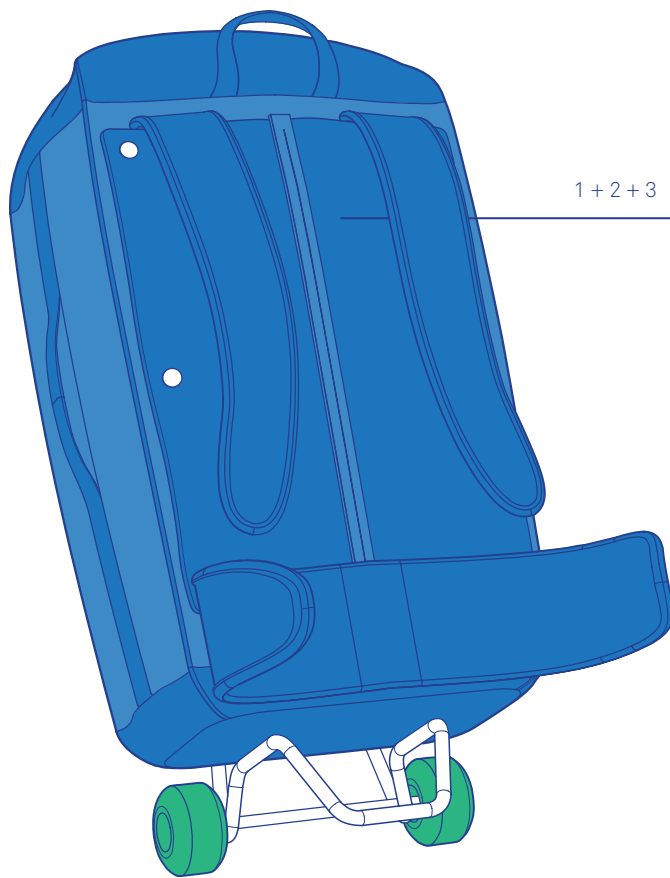


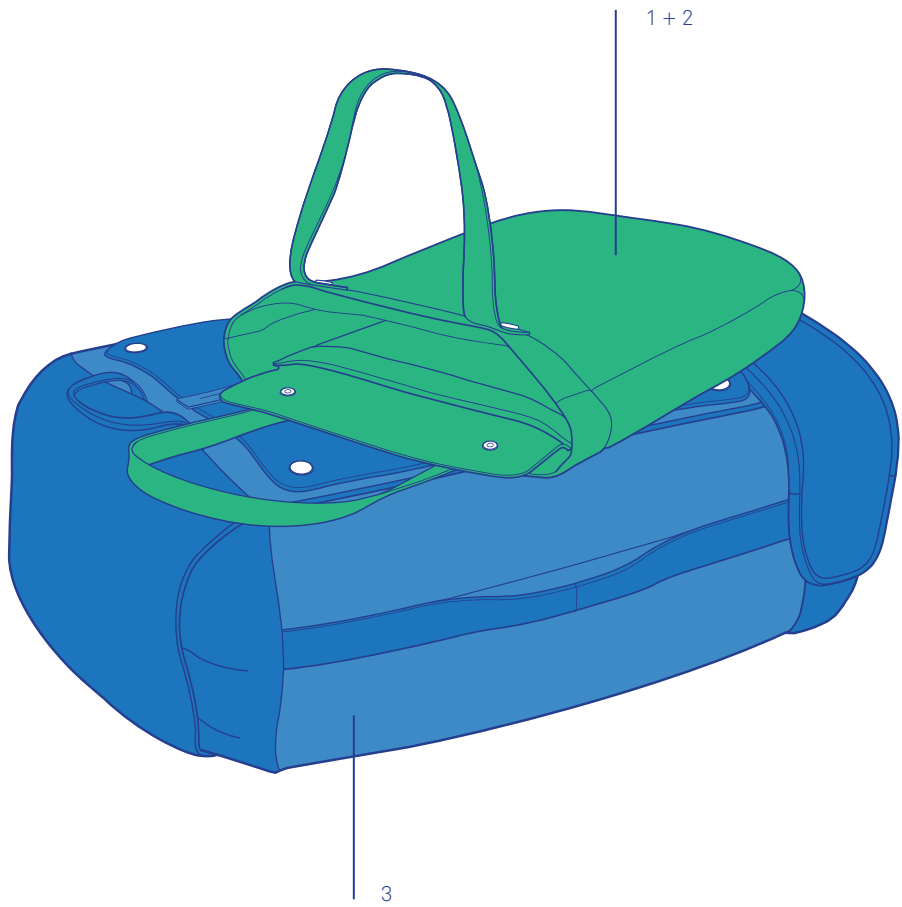


3 Duffel pack











07 Refleksjon

Del sju oppsummerer prosjektoppgaven og forsøker å ta stilling til hva som har fungert, samt hva som kunne vært gjort annerledes. Her konkluderes rapporten.

Refleksjon

Produkt + prosjekt

7.1 Strategien

Dette prosjektet tar sikte på å utvikle en ryggsekk for reiseformål, via en kulturelt drevet prosess. Dette innebærer bl.a. å lete etter referanser i etablert kultur, for så å definere hva en påpekt bruker vil oppleve som relevant i konteksten, som god produktinteraksjon, og som synkront med personlige verdier. Videre anføres innsikt i en etablert produktkategori, samt en analyse av denne.

I korte trekk kan strategien beskrives slik: Ryggsekker har mye til felles med klær, og produktet må møte brukeren med uttrykksverdi relevant i et slikt perspektiv. Jeg opplever dette som et dominant aspekt, på en sånn måte at opplevelsen av funksjon avhenger av det. Tilsvarende vurderer jeg det slik at mange av dagens reisesekker gjør det motsatte, og bygger produkter rundt spesialisert funksjon. Resultatet blir gode verktøy, men irrelevant konfeksjon.

For å snu dette på hodet har jeg forsøkt å finne relevant konfeksjon, som også er relevante verktøy. Her har jeg tatt inspirasjon i bl.a. skipssekken, som via noen blindspor har tatt meg til dens moderne utgave; duffel-bagen. Dette er et volumiøst kolli med god oversikt, et naturlig møte med gulvet, og som ofte har løsninger for å skjule løse reimer. Samtidig er det en kategori som har funnet seg til rette i bymiljøet, og som både har sporty og urban konfeksjonell verdi her. Dette møter m.a.o. primærkravene i begge perspektiv.

For reisekontekst har vi imidlertid også noen flere behov. Først må en reisesekk være god å bære over lengre tid. Dette er ikke tilfellet for en duffel bag. Videre må produktet fasilitere organisering på et tilstrekkelig vis, og spesielt løse oppbevaring av laptop, dokumenter og løsøre som man trenger tilgjengelig under reisen. Dette er også noe som må løses innenfor kulturperspektivet, og det er og forsøkt gjort. Det konkluderende konseptet kombinerer altså aspekter fra både kultur- og bruksanalyser, noe jeg mener gir det ekstra verdi. Viktigst er det allikevel at løsningene er kodet for kulturen.

*Uttrykk pga.
funksjon*



*Uttrykk fra
konfeksjon*



Duffel bag ++

7.2 Produktet

Det preliminnære konseptet tar grep for å løse alt nevnt i strategien. Først er dette planlagt som en stivere og mer kompakt variant av en duffel. Dette løses ved å jobbe inn en rammestruktur, og ved å innta en flatere og mer rektangulær primærform. Konseptet er bygget opp på en sånn måte at dette skal være mulig å få til.

Videre er det antakelig vektfordelingen som har størst betydning for ergonomi og komfort. Her har jeg prioritert tilpassing av et hoftebelte. Beslutningen medfører en estetisk utfordring ift. å holde produktet innenfor kategorien duffel, og aspektet har derfor krevd mye arbeid. Jeg opplever den foreslåtte løsningen som god.

*Kompakt
duffel bag*

+

*Integrert
hoftebelte*

+

*Modul for
'undervegs'*

+

*Modul for
pad/laptop*

=

Reisesekk

Når det kommer til organisering anføres to signifikante løsninger her. Den første bygger på konseptet med en integrert 'day pack', og en betraktning om at en slik løsning har stor bruksverdi på fly, tog eller buss. Konseptet prøver å gjøre dette på litt mer sjarmerende vis, i form av en integrert 'tote bag'. Denne antas som praktisk ifm. f.eks. sikkerhetskontroll, og gjør det lett å separere gjenstander du trenger 'ombord' fra det som først og fremst er bagasje.

Løsning nr. to er dedikert til laptop + dokumenter, og tar også form som en modul. Her er tanken mye det samme, men løsningen gjør en ting til. Enheten kneppes fast til de interne pakkestroppene, slik at laptopen forblir sentrert/beskyttet samtidig som hele enheten kan plukkes ut. Her er tanken at tilsvarende moduler kan utarbeides for annet delikat utstyr, som f.eks. speilreflekskamera + optikk.

Hvis vi ser på funksjonene for seg er disse nært identiske med f.eks. en sekk som Osprey Farpoint. Samtidig er dette noe fundamentalt annerledes. Dette synes jeg illustrerer verdien av en kulturelt drevet prosess. Når vi jobber med referanser som her angriper vi ikke bare problemene som må løses, men også måten de løses på, og i det siste ligger det potensial for å tilføre en betydelig verdi.

7.2 Prosjektet

Når det kommer til prosjektet som helhet, sitter jeg her igjen med flere og til dels motsettende betraktninger. Som oppsummering vil jeg derfor forsøke å sette ord på disse. Videre vil jeg ta med hvilke erfaringer jeg gjør, samt hvordan de evt. svarer til satte mål.

La meg ta på den kritiske hatten først. Som alltid opplever jeg å ha kommet litt kort, og da tenker jeg spesielt på produktkonseptet. Her skulle jeg gjerne hatt tid til å gå dypere i aspekt som materialer, sammenføring og sentrale tekniske mekanismer. Jeg vil tro at en utenforstående kan savne detaljer ifm. dette, og her ville det ikke krevd så mye arbeid for å heve konseptueringen et hakk. Samtidig mener jeg at dette evt. dreier seg om manglende fortegning, og at arbeidet som sådan utgjør et godt fundament for videre detaljering. Man kan derfor spørre seg om det er en svakhet i konseptet eller en styrke ved prosessen, og om forholdet evt. er litt skjevt.

Dette leder meg til poeng nummer to, og jeg vil fortsette under et kritisk lys. Jeg opplever resultatet som litt framtungt, i den forstand at prosess og argumenter tar mye plass. Her er jeg og litt usikker på hva jeg skal mene. Jeg vil ikke legge skjul på at det er tidkrevende å dokumentere prosjekt på denne måten, og innsatsen som er lagt ned i rapport kunne naturligvis ha vært plassert til større fordel for et endelig konsept. Samtidig må jeg vurdere hva som egentlig er hensikten med en masteroppgave i et fag som industridesign.

Er poenget å gjøre et prosjekt, eller er det først og fremst viktig å vise *hvordan* man gjør et prosjekt? Personlig ender jeg antakelig et sted midt i mellom, og for denne oppgaven er jeg fornøyd med det. For et mer reelt prosjekt ville jeg imidlertid vurdert det annerledes. Som designer er jeg heller av den pragmatiske typen — jeg liker å komme til poenget, og føler som oftest jeg har mest å bidra med mot slutten av prosjekter. Videre opplever jeg at både design research og fundamentierende diskurser kommer best til nytte når de får rom til å behandles i den tause dimensjonen (tacit knowledge).

Dette stiller seg på sett og vis motsatt til denne oppgaven, hvor hvert steg er forsøkt illustrert, beskrevet, dokumentert og argumentert for. Samtidig ligger det altså en tanke bak. Rapporten er ikke bare ment som en redegjørelse for veien til produktet, men også som en illustrert prosessbeskrivelse med overføringsverdi til andre problem. Her tror jeg oppgaven har reflekterende verdi for meg personlig, og at den også kan ha verdi som en kommentar til faget.

Slik går kanskje svake aspekt i hånd med de sterkere. F.eks. tror jeg nevnte betraktninger først og fremst dreier seg om at jeg sitter med kompetanse jeg gjerne skulle vist mer av. Samtidig har dette også vært litt av poenget. Som beskrevet innledningsvis har jeg forsøkt å legge opp et litt 'annerledes' prosjekt. Her var ikke målet bare å utvikle et produkt, men også å bygge kompetanse der jeg opplever at jeg kan utvikle meg selv (no pun). Dette føler jeg at jeg har gjort.

Prosessen som beskrives er ikke bare en tilpasset tilnærming valgt for dette prosjektet. Den består også av aktiviteter og perspektiv som jeg har brukt mye tidligere, og antakelig også vil bruke mye fremover. Her har jeg fått muligheten til å definere disse mer presist, samt til å reflektere over hva tilnærmingen består i og hvorfor den er relevant.

Videre har jeg fått en bedre forståelse for rollen som estetisk strateg, og her føler jeg meg også bedre skikket til å argumentere for hvorfor 'gode grep' faktisk er gode. Dette tror jeg er et viktig aspekt ved design i profesjonell sammenheng. Ofte skal man ikke bare levere resultater, men også selge inn prosessen i seg selv både i forkant, undervegs og til slutt. Her er det nyttig å kunne forklare estetiske valg med strategisk vokabular, og dette føler jeg at oppgaven gjør godt.

Til slutt vil jeg også kommentere konklusjonsnivå mht. plasseringen av prosjektet. Som oppgaven beskriver er dette tenkt som et første designarbeid, hvis primærhensikt er å legge godt grunnlag for videre produktutvikling. Sånn sett synes jeg konseptnivået er passende.

Litteratur

Norman, D. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Basic Books

Norman, D. A. (1998). The Design of Everyday Things. MIT Press, 3rd printing. Basic books

Kroeger, M. (2008). Paul Rand: Conversations with students. Princeton Architectural Press, New York

Fukasawa, N. & Morrison, J. (2007). Super Normal: Sensations of the Ordinary. Lars Müller publishers

Polanyi, M. (2004). The Tacit Dimension

Bridger, R. S. (2009). Introduction to Ergonomics. Third Edition. Taylor & Francis Group

Martin, B. & Hanington, B. (2012). Universal Methods of Design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions

Laurel, B. (2003). Design Research: Methods and Perspectives. The MIT Press, pp. 10-40

Kreditering

Figur 2.1, s. 18

Eye by Katie Westbrook + Neon Hand by Nicky Knicky fra The Noun Project under Creative Commons Licence

Figur 2.2, s. 20

Illustrasjonen er basert på en figur av Ole Petter Wullum

Digitale skisser, s. 32 + 66-71

Materialet er basert på produktfoto fra Exped AG

For denne oppgaven er det ikke mulig å søke tillatelse for alle bilder, og der bruk av materiale evt. trer ut over BONO-avtalen håper jeg at rettighetshaver kan tilgi bruken.