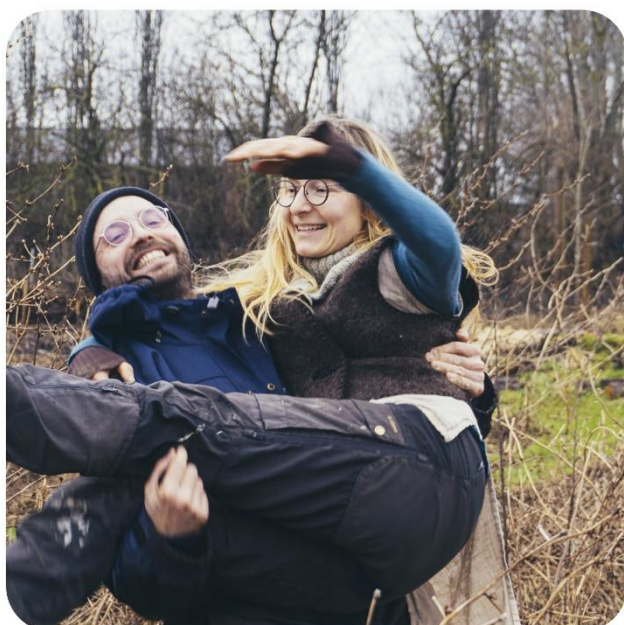




UD MED SPROGET

LEGENDE FORMIDLING AF REGENERATIVE LØSNINGER

INDHOLD

Designoversigt.....	3
Designproces.....	3
Observationer	6
Visionen	7
Fornybare ressourcer og klimapåvirkning	8
Idéerne	9
Målgruppen	10
Aktiv observation.....	11
Erfaringer fra aktiv observation	14
Begrænsninger.....	15
Ressourcer.....	16
Sammenfatning af begrænsninger og ressourcer	17
Evaluerings.....	18
Identifikation af funktioner (behov).....	18
Udvikling af systemer.....	19
Retningsgivende principper	20
Design	22
Designformatet	22
Implementering.....	25
Vedligehold.....	27
Selvfodrende SOME-kanaler og effektiv arbejdsfordeling	27
Indtægt.....	30
Evaluerings.....	31
Tilpasning	36
Refleksion over design- og diplomproces	37
Næste skridt.....	38
Bibliografi	41

DESIGNOVERSIGT

Design nr. 10 – Ud med sproget – Legende formidling af regenerative løsninger

Designkategori: Uddannelse og kultur & Værktøjer og teknologi

Designramme: OBREDIMET

Tidsperspektiv: August 2023 – december 2024

DESIGNPROCES

Da jeg i sin tid designede min læringsvej, formulerede jeg følgende ambition for rejsens sidste design:

"Et opsummerende design for min diplomproces, hvor jeg vil bestræbe mig på at samle trådene og på kreativ vis illustrere, hvad jeg har lært og fundet. Jeg vil gerne, at budskabet om permakultur og regeneration af mennesker og jord rækker ud over mit liv og Egå Ungdoms-Højskole. At det rækker ud i almenheden og gør godt."¹

Jeg havde dengang ikke noget begreb om, hvordan det helt konkret skulle se ud, for jeg havde selvsagt ikke udviklet det, jeg ville "ud med". Jeg vidste bare, at jeg på en eller anden måde vil arbejde med formidling af permakultur.

Det hele falder imidlertid på plads en dag, hvor jeg taler sammen med min gode ven og kollega Kristian, som brænder for samme sag. Vi ser en mangel på dansk oplysning om emnet, og vi vil gerne afmystificere og udbrede kendskabet til permakulturens løsninger på alt fra natur- og landforvaltninger til regenerativ undervisning og bæredygtigt byggeri.

Kristian er en kompetent foto- og videograf, og hans umiddelbare idé er at filme og lave indhold på sociale medier (SOME). Jeg hopper med ombord, fordi jeg gerne vil dele budskabet om permakultur men hverken ønsker eller evner at forvalte digitale medier. På den måde supplerer vi hinanden rigtig godt – min styrke er det faglige om permakulturdyrkning og -byggeri, mens Kristian er dygtig til og gerne vil udvikle sine evner inden for digital formidling.

¹ Se Design 1: Min læringsvej, s. 18

Vi har før arbejdet sammen om at starte og drive en frivilliggruppe², og det har været en meget organisk, flydende proces. Derfor går mine tanker i første omgang på at vælge Design Web som designramme, men jeg ved af erfaring, at jeg kan famle lidt i blinde, hvis strukturen er for løs. Mit arbejde bliver ineffektivt, hvis processen er for udefineret, hvorimod jeg trives med at have nogle faste rammer, som jeg så kan være organisk og kreativ inden for.

For at efterkomme dette behov vælger jeg at udforske O'BREDIMET³, som skaber en tryk designramme med en række retningsgivende stadier, som jeg kan fylde ud med de værktøjer og metoder, jeg løbende finder relevante. Det er også nemmere at samarbejde med Kristian, når jeg kan fortælle ham, hvor vi er i processen, hvad det indebærer, og hvad næste skridt er.

Jeg har ikke før arbejdet med O'BREDIMET og ser det som en oplagt mulighed for at udforske en ny model og udvide mit designrepertoire yderligere. Samtidig finder jeg det tillokkende, at modellen har en indlejret evalueringsfase (E) midtvejs.

I og med at dette er mit sidste design vil jeg gøre mit bedste for at trække tråde ind fra hele diplomprocessen. Jeg har været omkring en lang række principper, værktøjer og metoder, som nu kan flyde ind og ud af mit designarbejde i takt med, at processen kræver det. Som tidligere vil jeg fremhæve principperne med **DENNE SKRIFTTYPE**, når jeg løbende bruger dem i designarbejdet. Citater fremhæves med **DENNE SKRIFTTYPE**. Hvis ikke andet er angivet er alle citater fra bogen Cultural Emergence af Looby Macnamara.⁴

Som et greb om designprocessen, der skal hjælpe mig til at blive en effektiv, professionel designer fremadrettet, vil jeg have særligt fokus på princippet om at skabe den **STØRST MULIGE EFFEKT MED MINDST MULIG INDSATS**. Formålet er at optimere og fokusere mine designkompetencer på en måde, der gør, at jeg kan arbejde aktivt som konsulent i fremtiden.

Nævnte princip er vigtigt i den sammenhæng for at tage hensyn til både kundens og mine egne tids- og energibehov. Ved at træne mig selv i at skabe et så simpelt og dog effektivt design som muligt, bliver jeg også bedre til at drage omsorg for mig selv på en måde, der skaber et overskud på energiresourcer, som jeg kan bruge på at drage omsorg for jorden, andre mennesker og fremtiden.

² Mere herom i Design 7: Madhaven på Vildmarken

³ Aranya. (2012). *Permaculture Design - A step-by-step guide*. Hampshire: Permanent Publications.

⁴ Macnamara, L. (2020). *Cultural Emergence*. Hampshire: Permanent Publications.

Med andre ord ser jeg det som kronen på værket at mestre denne balance mellem indsats og effekt – en evne der sikrer, at jeg kan bygge et frugtbart, udbytterigt liv op omkring designarbejde.

OBSERVATIONER

Det var Kristian, som fik og italesatte idéen: At lave YouTube-videoer om permakultur i skandinavisk kontekst! Og han delte heldigvis drømmen med mig, så den nu har mulighed for at blive en realitet. Med Kristians egne ord, så udsprang ønsket fra hans egen permakulturrejse – før vi mødtes, havde han al sin viden fra internettet, navnlig YouTube. Han så videoer, hvor passionerede mennesker fra Australien og Portugal, USA og Costa Rica fremviste eksotiske skovhaver, tiny houses og kreative spildevandssystemer med banantræer - men selvom både permakulturetikkerne og -principperne gælder på tværs af kontinenter og kulturer, så savnede han nordiske, levende eksempler, der kunne inspirere til hans eget virke.

Jeg var selv så heldig at lære om permakultur på højskole, hvor jeg kunne fordybe mig og nærstudere permabiblioteket, udspørge min underviser om stort og småt samt få praktisk erfaring med et bredt udvalg af regenererende metoder og teknikker.

Det til trods kunne jeg alt for godt forstå Kristians drøm, for det *er* småt med repræsentationen af dansk/nordisk permakulturteori og praksiseksempler på internettet (jeg tænker, det er et resultat af, at alle praktikerne har hænderne i jorden, røven i vejret og ikke mange minutter at "spilde" på SOME-aktivitet). Men det, der forevises online, er en ganske vigtig del af samfundet i dag – ord skaber virkelighed, YouTube-videoer skaber bevidsthed!

Kristians drøm blomstrer meget passende, mens jeg er i gang med min diplomproces, og jeg ser det som en oplagt mulighed af forene de to foretagender (**INTEGRERE FREMFØR AT SEGREGERE**). Jeg vil så gerne, at mine erfaringer kan gavne andre – igen, som jeg skriver i mit første design: " Jeg vil gerne, at budskabet om permakultur og regeneration af mennesker og jord rækker ud over mit liv og Egå Ungdoms-Højskole. At det rækker ud i almenheden og gør godt."

Med andre ord, så vil det være gavnligt med et design over, hvordan jeg bedst formidler det, jeg har fundet og lært – og her kommer Kristians YouTube-visioner meget belejligt ind i billedet. Det er som om, at vores bevidstheder skærpes om det samme emne (permakulturformidling) men af forskellige veje. Dette design er et forsøg på at skabe en levende formidling med udgangspunkt i vores fælles såvel som forskelligartede drømme og kompetencer.

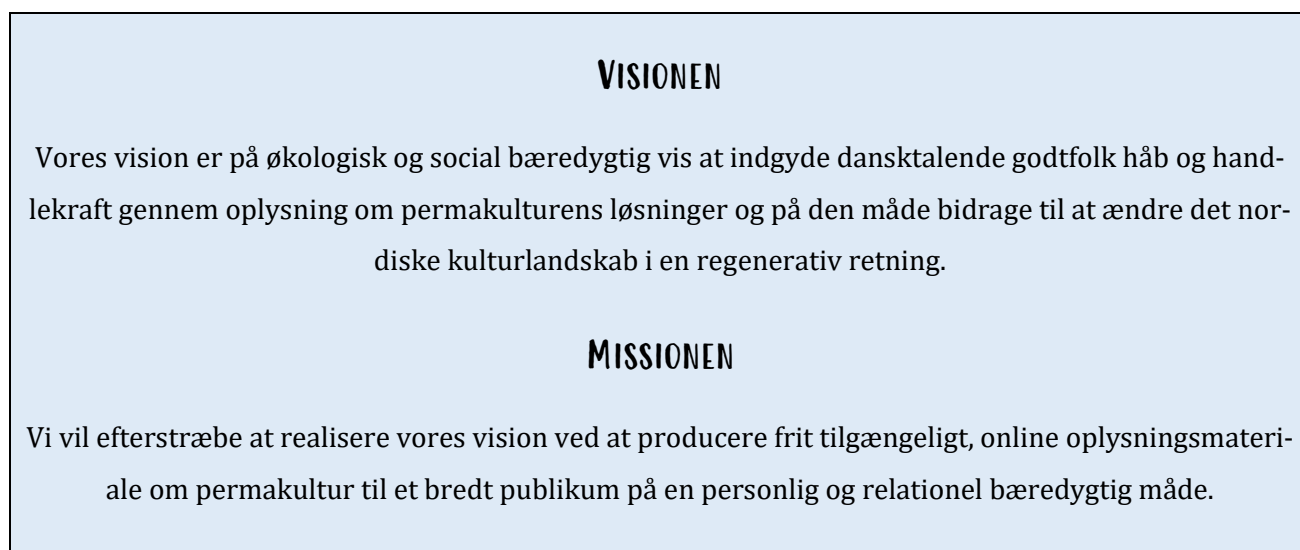
VISIONEN

For at få retning på projektet udleder vi sammen en vision med udgangspunkt i permakulturetikkerne. Vi vil gerne understøtte formidlingen af og befolkningens kendskab til regenerative dyrknings- og byggesystemer (der drager **OMSORG FOR JORDEN**). Ambitionen er som nævnt at øge bevidstheden i det ganske danske land for permakulturens løsninger for på den måde at understøtte den grønne omstilling. Kristian og jeg arbejder begge på en højskole og er i den forlængelse meget optagede af livs- og folkeoplysningen. Skal man tro på Grundtvig, så går oplysning forud for alt andet, hvis man i et demokrati vil gøre en forskel.

Vi vil formidle på en måde, hvor vi tager hensyn til egne energiniveauer og tidsrammer, alt imens vi har det sjovt (**OMSORG FOR OS SOM MENNESKER**). Der er begrænsninger for, hvor mange energi- og tidsressourcer vi hver især kan lægge i projektet, og det er helt afgørende for dets levedygtighed, at vi tager højde herfor (**FAIR FORDELING AF RESSOURCER FOR AT KUNNE GØRE DEN STØRSTE FORSKEL**)

Materialet vil vi gøre frit tilgængeligt, så viden om permakultur og regenerative løsninger bliver bredt ud til alle, der har interesse i emnerne (**FAIR FORDELING AF RESSOURCER**). Altså vil vi gerne undgå betalingsmure, som skaber ulighed, og derimod finde et format, der løber rundt på vores tilgængelige ressourcer (og altså ikke er afhængigt af brugerbetaling mv.). I denne sammenhæng vil vi også tænke i at stimulere en mangfoldig målgruppe (**FAIR FORDELING AF RESSOURCER GENNEM DIVERSITET**).

For at konkretisere ovenstående, så det er nemmere at arbejde videre med i designet, sammenfatter vi både en en-sætnings-vision og -mission, se *figur 1*.

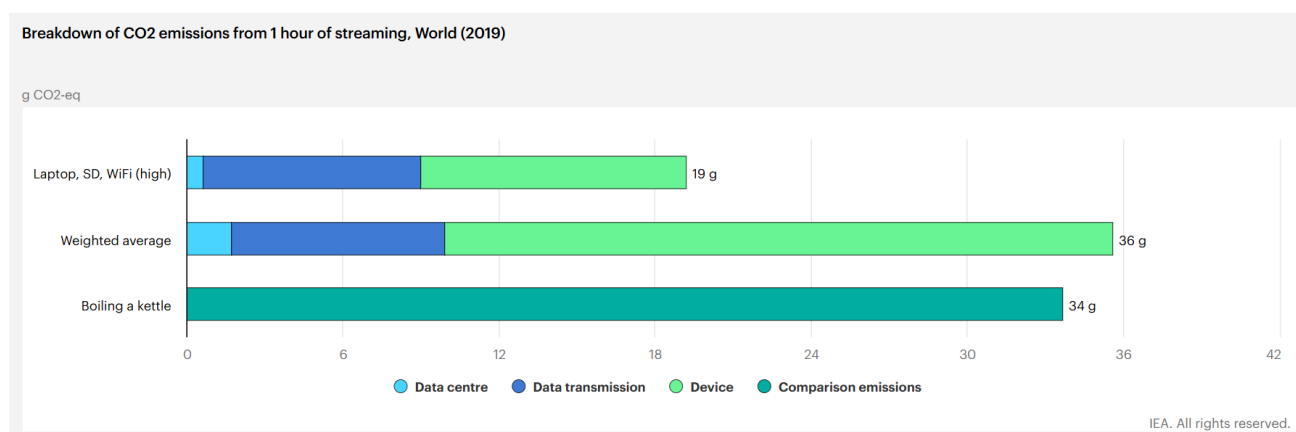


Figur 1 Vision og mission for vores formidlingsprojekt.

FORNYBARE RESSOURCER OG KLIMAPÅVIRKNING

En relevant note med hensyn til etikken om at drage **OMSORG FOR JORDEN** er YouTube-videoers klimaaftryk, hvad jeg i udgangspunktet har lidt skrupler ved. Teknologi kører som bekendt på elektricitet, og hvis ikke den kommer fra en fornybar ressource (sol, vand, vind mv.), er det mere til skade end gavn at producere digitalt indhold. Med andre ord er det helt centralt, at vi formår at udvikle et formidlingsformat, der sætter et mere positivt end negativt aftryk.

Før vi overhovedet går i gang, sætter jeg mig for at undersøge de faktiske omstændigheder og finder et metastudie om streamingtjenesters CO₂-aftryk.⁵ Her konkluderes det først og fremmest, at drivhusgasudledningen ved streaming er defineret ved, hvordan energi til den afspillende enhed er genereret, som det ses på nedenstående graf (angivet som udledningen forbundet med Device).



I Danmark, hvor ca. 80% af landets energi kommer fra fornybare kilder, udleder 30 min streaming gennemsnitligt 0,018 kg CO₂-ækvivalenter svarende til at køre 100 m i en benzinbil.

Der er sket og sker fortsat en rivende stor udvikling inden for IT-systemer, og særligt smarttelefoner har et meget energieffektive systemer nu. F.eks. kan man se en time lang video på sin mobil for 0,037 kWh (0,0047 kg CO₂-ækvivalenter), sammenlignet med et fjernsyn, der trækker 100 gange så meget strøm.

Kristian og jeg kan selvfølgelig ikke vide, hvilke IT-enheder vores seere bruger, men med udgangspunkt i nævnte fakta kan vi forsøge at ramme det danske publikum, som bruger smarttelefoner (og således **SKABE STØRST EFFEKT MED MINDST INDSATS**).

⁵ Kamiya, G. (10. December 2020). *The carbon footprint of streaming video: fact-checking the headlines*. Hentet fra IEA50: <https://www.iea.org/commentaries/the-carbon-footprint-of-streaming-video-fact-checking-the-headlines>

IDÉERNE

Vi drømmer videre med udgangspunkt i visionen og vores forudgående erfaringer. Sammen tegner vi et mindmap over de idéer, vi har til formidlingsprojektet, se *figur 2*, hvilket uddybes i det følgende.



Figur 2 - Mindmap over vores initiale idéer til projektet.

VLOGGING PÅ VILDMARKEN

Kristian sidder inde med en masse inspiration fra de YouTube-kanaler, han følger. Han er særligt optaget af Laura Kampf⁶ og Wrymwood⁷, som filmer i et vlogging-format. Vlogging⁸ er en sammentrækning af "video logging", altså en form for videodagbog. Det betyder, at optagelserne er håndholdte, uforfinede og følger dagligdagen hos vloggeren på en fri og inddragende måde.

Det skaber et uformelt, organisk udtryk, som er fornøjeligt at følge med og engagere sig i. Tanken er, at vlogging-videoer med kombineret teori og praksis tilbyder en mere legende og spiselig måde at tilegne sig viden på end tankekrævende TED-talks og tavlebaseret undervisning.

⁶ [Laura Kampf - YouTube](#)

⁷ [Wrymwood - YouTube](#)

⁸ [What Is Vlogging and Why Is It So Popular?](#)

BESØGSVIDEOER

Tilsammen kender Kristian og jeg en masse spændende mennesker, der er levende eksempler på teorien – mennesker, som udlever deres designs og forsøger at sætte et positivt aftryk på verden omkring dem. Jeg er meget inspireret af kanaler som Living Big In A Tiny House⁹ og Kirsten Dirksen¹⁰, som begge er baseret på portrætter af inspirerende bo- og leveformer – og jeg synes, det kunne være interessant at udvikle portrætter af de eksempler, vi finder herhjemme.

FOREDRAG / FORELÆSNING

En kanal som Learn Permaculture¹¹ er baseret på permakulturdesigneren Aranyas hjemsted, hvorfra han underviser i diverse principper, teknikker og metoder med et foredrag/forelæsningsinspireret setup. I et stilskud fortæller og forklarer han et emne, mens han peger og eksemplificerer. Det er mere statisk end vlogging, og man ved, hvad man får, når man vælger videoen.

TEMAER

En fjerde idé er at lave serier, hvor vi udfolder forskellige temaer, f.eks. etikkerne, principper, skovhave- dyrkning, bæredygtigt byggeri. På YouTube kan man inddele sit indhold i afspilningslister, og det egner sig godt til specifik formidling. Det skaber en rettesnor for os, og det er også nemt at søge sig frem til.

ANDRE MEDIER

Vi berører også muligheden for at oprette profiler på en række andre medier, herunder de mest udbredte: Instagram og Facebook. Vi drøfter perspektiverne i at drifte en hjemmeside og skrive bøger, hvilket alt sammen har både fordele og ulemper, muligheder og begrænsninger, særligt når det kommer til spørgsmålet om målgruppen.

MÅLGRUPPEN

Som tidligere nævnt vil vi gerne udvikle indhold til alle dem, som brænder for at se, hvordan etikkerne, principperne og metoderne ser ud i dansk/nordisk kontekst. Med afsæt i princippet om at **BRUGE OG**

VÆRDSÆTTE DIVERSITET vil vi forsøge at engagere en mangfoldig målgruppe; Mennesker med interesser inden for alle domænerne af permakultur – alt fra byggeri og naturforvaltning til åndeligt helbred og økonomi.

⁹ [Living Big In A Tiny House - YouTube](#)

¹⁰ [Kirsten Dirksen - YouTube](#)

¹¹ [Learn Permaculture - YouTube](#)

Vores idéer til formidling gennem digitale platforme stemmer godt overens med, at danskerne er den befolkningsgruppe, der bruger sociale medier mest i hele EU. Det ses, at 90% af danskere mellem 16 og 74 år anvender sociale medier som Facebook, YouTube og Instagram. Med det sagt, så vil den digitale formidling helt sikkert ramme ungdommen mest af alle grupper. 100% af alle 16-19 årige har en profil på mindst én tjeneste, og andelen falder i takt med stigende alder.¹²

Vores egen aldersgruppe (de 20-35 årige) bruger YouTube og Instagram mest flittigt, mens ældre generationer hælder til Facebook, og yngre generationer har helliget sig TikTok og Snapchat.¹³ Alle disse medier bruges fortrinsvist på smarttelefoner, så ved at målrette vores formidling disse medier sikrer vi den mindste drivhusgasudledning.

Kristian og jeg reflekterer sammen over, at vi gerne vil nå ud til et bredt publikum (jf. Visionen), men samtidig fokusere på aldersgruppen 25-65 år, se *figur 3*. Det er den aldersgruppe, som er mest autonome og har mulighed for at handle på det, vi viser dem – hvorimod børn, teenagere og ældre enten ikke har jord tilgængeligt eller den fornødne kropslige kapacitet. Med den strategi forventer vi at skabe den **STØRSTE EFFEKT VED MINDST MULIG INDSATS**.



Figur 3 Målgruppen for formidlingsprojektet.

AKTIV OBSERVATION

I manglen på erfaring og empiri beslutter vi at udføre, hvad vi kalder aktiv observation – at prøve de forskellige modeller og medier af for bedre at kunne vurdere, hvad der virker for os. I denne proces er jeg særligt inspireret af princippet om at **TRÆDE IND I DET UKENDTE**, hvilket Macnamara udfolder i Cultural Emergence:

¹² [NYT: Danmark bruger sociale medier mest i EU - Danmarks Statistik \(dst.dk\)](#)

¹³ [Digital adfærd - Danmarks Statistik \(dst.dk\)](#)

"STEPPING INTO THE UNKNOWN IS STEPPING OUTSIDE OF OUR COMFORT ZONES. MOVING BEYOND OUR FAMILIAR COMFORTABLE PATTERNS AND EXPERIMENTING, ADAPTING, RESEARCHING, TRYING ON NEW PATTERNS FOR SIZE. IT'S LETTING GO OF WHAT WE THINK WE ALREADY KNOW. UNLEARNING OUR CONDITIONING. OPENING OUR EYES TO NEW POSSIBILITIES."¹⁴

Vi lægger fra land med bare at kaste os ud i de af vores idéer, som tænder os, og som relaterer sig bedst til målgruppen – for at lære nyt og aflære gammelt. Vi opretter en YouTube¹⁵-, Facebook¹⁶- og Instagram¹⁷-kanal og aftaler, at vi vil efterstræbe at optage en gang ugentligt i et vlogging-format.

Idéen er, at Kristian kommer ud til mig på marken og følger med i hvad end, jeg har gang i den dag. Han klipper materialet, så det kan bruges til de forskellige medier, og sørger for at dele det. Det er vores bedste bud på, hvordan vi bruger vores forskellige kompetencer så effektivt som muligt – jeg som formidler af aktiviteterne på Vildmarken, Kristian som ferm it-mand.

Derudover opretter vi en hjemmeside¹⁸, hvorfra vi kan linke til vores forskellige kanaler, og hvor jeg kan samle min diplomportefølje, så mine designs er frit tilgængelige efter godkendelse (et **FÖRGRENINGS-MØNSTER MED FLERE FUNKTIONER I ÉT ELEMENT**). Hjemmesiden koster noget, og til en start betaler vi selv for den.

Det er alt sammen vores forsøg på at træde ind i det ukendte. Selvfølgelig har vi et kendskab til de nævnte medier (Kristian mere end mig), men vi ved ikke, hvordan vores samarbejde ser ud i den kontekst, ej heller hvordan det er at udvikle et større projekt gennem disse kanaler. Med andre ord forsøger vi også at udleve princippet om at **PLANLÆGGE OG FLYDE MED**, som jeg også øvede mig på i designet af mit lille hus¹⁹:

"PLANS DIRECT OUR ATTENTION, ENERGY, AND RESOURCES [...] HOWEVER, PLANS CAN BE RESTRICTIVE IF WE TRY AND STICK TO THE LETTER OF THEM, WITHOUT TAKING INTO ACCOUNT THE REAL SITUATION WE ARE IN AND DIRECT EXPERIENCE. THIS IS WHERE... 'THEN FLOW' COMES IN. [...] FLOW ENCOURAGES US TO FOLLOW ENERGY, ENTHUSIASMS, CURIOSITY, AND IMPULSES. WHEN CONTEXTS CHANGE, AS THEY INEVITABLY WILL, WE CAN THINK CREATIVELY ABOUT THEM AND ADAPT ACCORDINGLY."²⁰

¹⁴ (Macnamara, 2020) s. 291

¹⁵ [Vildmarken Permakultur - YouTube](#)

¹⁶ [Vildmarken Permakultur | Facebook](#)

¹⁷ [Vildmarken Permakultur \(@vildmarkenpermakultur\) • Instagram-billeder og -videoer](#)

¹⁸ [Home - Vildmarken Permakultur](#)

¹⁹ Se Design 3: Lysningen

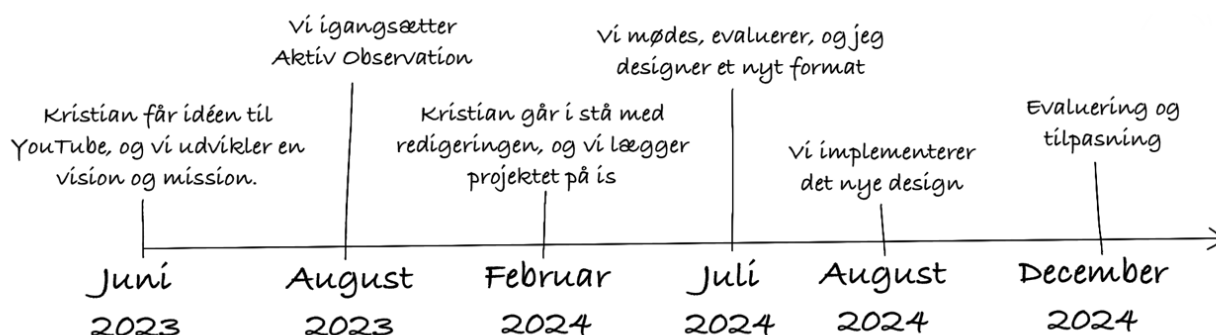
²⁰ (Macnamara, 2020) s. 293

Altså – vi har planlagt lidt angående vision og målgruppe og flyder ellers med for resten. I knap et halvt år filmer vi ca. hver uge, indtil foråret kommer i 2023 (se figur 4), hvor Kristian slet ikke kan finde tid til hverken at filme eller redigere.

Vi lægger projektet på is til og med primo juli, hvor vi holder et møde for at genoptage designprocessen (ca. et år efter igangsætningen af projektet). Denne lange, aktive observationsfase forsyner mig med en masse data, der kan fodre et godt videre designarbejde. Vi beslutter at "genstarte" projektet, når jeg har et design på plads i august, og så vil vi evaluere til december.

Jeg sidder med oplevelsen af, at vi mangler struktur på projektet, og Kristian har som nævnt helt tabt pusten. Denne erfaring er en vigtig lektie: At uovervejede og ikke designede projekter som dette nemt kan ende som halvhjertet og slidsomt arbejde, der forstyrrer mere, end det bidrager til en positiv fortælling om permakultur (EROSIONSSPIRAL)

Digitale medier udleder som tidligere nævnt CO₂, og jeg vil ikke spille serverplads på ubrugeligt indhold. Det er svært at komme udenom, at digitale medier er tidens mest effektive kommunikationsplatform, så det handler om sikre, at vores formidlingsarbejde gør mere gavn end skade (at oplysningen om permakultur opvejer for den lille udledning, der er forbundet med digitalt indhold). Så med afsæt i et andet cultural emergence princip (ARBEJD TIL FÆRDIGGØRELSE) går jeg i gang med en mere indgående undersøgelse- og analysefase, der skal effektivisere vores arbejde og reducere energitabet (SÅ VI SKABER DEN STØRSTE EFFEKT FOR MINDST MULIG INDSATS).



Figur 4 - Tidslinje over formidlingsprojektet

ERFARINGER FRA AKTIV OBSERVATION

Da vi genoptager projektet i juli 2024, indkalder jeg som det første Kristian til et møde, hvor vi vurderer

- At vi har filmet 12 gange på det forgange år (altså gennemsnitligt 1 gang om måneden)
- Det er blevet til 29 YouTube-videoer og en række opslag på Facebook og Instagram
- Kristian et halvt år "bagud" med redigeringen, fordi han ikke har haft den nødvendige tid, overskud og drivkraft til at redigere
- Hjemmesiden fungerer godt til at samle projektet og dele min diplomportefølje

For at synliggøre, hvad vi ellers kan lære af vores aktive observation, udvikler vi en PMI-analyse over projektet indtil videre, se *figur 5*. Det skal gerne hjælpe til dels at kortlægge begrænsninger og hjælpe, dels at tune ind på hinanden og **FLETTE SAMHØRIGHED**.

	PLUSSE	MINUSSE	INTERESSANT
KRISTIAN	- Nyder at optage og være med i marken - Glad for læringen - Oplever en styrket selvsikkerhed ifm. film og SoMe - Finder løbende en bedre arbejdsgang - Det er sjovt at opleve, at vi når ud til mange mennesker med vores budskab	- Mangler tid til at optage i ro - Bruger for meget tid på projektet uden aflønning - Mangler stabilitet i upload af videoer - Ved ikke, hvad der skal skrives til videoer og opslag - Ønsker ikke at have pengemæssige udgifter til projektet - Vlogging-formatet genererer alt for meget indholdsløst videomateriale	- Projektet skaber en øget bevidsthed om personlig mangel på struktur - Det, vi deler, får sit eget liv og når overraskende bredt ud - Vlogging-formatet skaber en nærværende og legende stemning
EMMA	- Oplever at det er sjovt, meningsfuldt og stimulerende at formidle - Projektet nøder mig til at lære nyt - Oplever en synergi i vores samarbejde (kulturel emergence)	- Bliver usikker på mig selv og har oplevelsen af at skulle præstere - Det at filme begrænser min arbejdsgang på marken - Oplevelse af manglende kontrol	- Fylt med idéer og drømme – spændt på at komme videre og udforske andre videokategorier - Oplevelse af manglende kontrol - Formatet afføder hygge og nærvær

Figur 5 - PMI-analyse af vores erfaringer med aktiv observation

BEGRÆNSNINGER

PMI-analysen giver også indblik i vores mønstre – Kristian mangler struktur, og jeg forstyrres i mit arbejde, når vi filmer. Jeg vil gerne forstå, hvilke forhold der skaber disse ubalancer, og baseret på PMI-analysen udfærdiger vi sammen denne liste over begrænsende såvel som hjælpende faktorer, som vi kan udlede nu, hvor vi har praktisk erfaring med projektet.

1. Kristian har en stærk oplevelse af at have for mange forpligtigelser, og så længe formidlingsprojektet ikke genererer penge, er det en omfattende ekstra "energiudgift" blandt hverdagens mange gøremål.
2. Redigeringen er en tidsrøver. Når vi har optaget halvanden time, kan det blive til tre videoer, som tager over 8 timer koncentreret arbejde at redigere. Kristian erkender sin egen tendens til at være udisciplineret – så det ender med at tage 12 timer. Altså - formatet duer ikke.
3. Optagelserne begrænser mit arbejde på marken, og jeg kan føle mig vældig usikker, når jeg er uforberedt på dagens emner (**VI FLYDER FOR MEGET MED OG PLANLÆGGER IKKE NOK**)
4. Vi har meget forskellige energier og væsener – vi er yin og yang på mange områder, og det kan være en udfordring, hvis vi ikke bruger forskellene til vores fordel. Overlappet kan have frugtbare, positive effekter men det kan også føre til misforståelser, differentierede forventninger og gnidninger (**KANTEFFEKTEN**)
5. Der er flere elementer, som nu og i fremtiden koster penge, og vi er ikke interesserede i, at projektet er en økonomisk udgift.

RESSOURCER

En anden relevant overvejelse er, hvilke ressourcer vi har ved hånden, som kan støtte vores projekt. I forbindelse med evalueringen af den aktive observation identificerer vi følgende hjælpere:

1. Vi kan boltre os på Vildmarken, en legeplads for eksperimenter og formidling²¹
2. Kristians it-kompetencer og -udstyr
3. Vi har adgang til højskolens digitale udstyr
4. Jeg er undervejs med min diplomuddannelse og kan udvikle et design for formidlingsprojektet
5. Jeg betales gennem min stilling på skolen og kan vælge at tilegne arbejdstid til formidling (altså er jeg sikret aflønning for arbejdet)
6. Der findes et væld af gratis, digitale platforme, herunder META – en platform, hvorfra korte videoer og indhold kan deles på flere kanaler i samme arbejdsgang
7. Vi kender tilsammen mange spændende mennesker, som er levende eksempler på det, vi gerne vil formidle, herunder mange højskoler
8. Jeg er med i bestyrelsen i Permakultur Danmark og kan nemt få kontakt til LAND-centrene og Permakultur Haverne
9. Højskoleelevernes interesse i og flair for SoMe
10. Ressourcerne på højskolen - det gælder bl.a. flaskepant, som eleverne smider ud; jordskokker og æbler, der ikke høstes; keramik, som eleverne efterlader.²²

²¹ Se Design 6: Vildengens liv og Design 7: Madhaven på Vildmarken

²² Identificeret i mit Design 5: Årshjul og ressourcekredsløb på EUH

SAMMENFATNING AF BEGRÆNSNINGER OG RESSOURCER

Ovenstående lister fusionerer jeg i én model. Fra mit tidligere designarbejde²³ har jeg erfaring med, at det er effektivt at udlede begrænsninger og ressourcer i samme model. Det skaber overblik og gør, at ressourcerne kan dirigeres i en retning, der forløser eventuelle begrænsninger.



Figur 6 - Fusioneret model for begrænsninger og ressourcer. De stiplede blå linjer er eksempler på, hvordan begrænsninger (f.eks. pengeudgifter til hjemmeside, udstyr mv.) kan forløses ved hjælp af de identificerede ressourcer (f.eks. ressourcerne på højskolen). Den samlede model giver mig mulighed for at se disse sammenhænge og er et brugbart værktøj i processen med at simplificere komplekse projekter.

²³ Se Design 8: Permakulturundervisning

EVALUERING

Vi er stadig fast besluttet på, at vi vil formidle permakultur, men det er klart, at der skal gøres nogle nødvendige tiltag, for at projektet er levedygtigt.

Som vi udtrykker i vores vision, så skal formidlingsarbejdet være både økologisk og socialt bæredygtigt – og så nytter det ikke, at vi nedbryder os selv i processen. Tvært imod er målet at skabe et design, som gør verden omkring os bedre *samtidig med* at vi selv og vores relation styrkes. Hvordan gør vi det på den simpleste, mest effektive måde?

IDENTIFIKATION AF FUNKTIONER (BEHOV)

Følgende er de mest centrale funktionsbehov, jeg kan udlede af mine observationer og undersøgelser.

1. **Kristians oplevelse af, at formatet er en tidsrøver.** Det afføder et behov for enten penge, der kan frikøbe hans tid, eller nedsatte "tidsudgifter". Kristian vil gerne afsætte en times tid ugentligt til projektet, men hvis det fortsat tager så mange timer at filme og bearbejde materialet, skal vi indhente pengemidler.
Det, der særligt tager meget tid, er redigeringsprocessen, fordi vloggingformatet skaber store mængder videomateriale. Derudover bruger Kristian uforholdsvis meget tid på at skrive tekst til og lave opslag på Facebook og Instagram.
2. **Min oplevelse af at blive usikker og utryk** ved det meget løse vloggingformat. Jeg kan føle mig utilstrækkelig og uforberedt og har altså et behov for mere trygge, forudsigelige rammer. I tillæg bliver mit arbejde forstyrret, når vi optager så længe ad gangen, og jeg skal fortælle undervejs.
3. **Den fælles oplevelse af skæv arbejdsfordeling.** Kristian sidder med nogle opgaver, som han føler sig usikker på, herunder særligt det skriftlige indhold der følger med videoerne og opslagene på de sociale medier. Jeg sidder til gengæld inde med en masse informationer og en mægtig skrivelyst – denne skævvridning må det være muligt at finde en løsning på.
4. **Det fælles ønske om ikke at have nogle pengemæssige udgifter.** Hjemmesiden koster lidt, og vi vil potentielt gerne investere i lidt annoncering og/eller indkøb af udstyr/hjælp til projektet. Det første år med aktiv observation har vi selv lagt ud for hjemmesiden men vil gerne skabe en for os gratis struktur.

UDVIKLING AF SYSTEMER

Jeg vurderer, at ovenstående behov kan opfyldes på følgende måder (systemer):

- a. Gennem et tilpasset format for produktionen af formidlingsindholdet, det værende optagelserne på marken såvel som selve redigeringsprocessen
- b. Gennem mere selvfodrende og mindre vedligeholdelseskrævende SOME-kanaler (herunder en mere jævnbyrdig og effektiv arbejdsfordeling)
- c. Gennem en simpel model for en lille indtægt

Disse aktionspunkter er dér, hvor vi kan gøre **DEN STØRSTE FORSKEL MED MINDST INDSATS**.

Et alternativ til pkt. a. kunne være at søge om fondsmidler, der dækker Kristians tidsudgifter – men jeg ved, det kan være en omfattende proces, og vi vil gerne holde projektet inden for nogle simple rammer. Hertil kommer, at jo mere selvkørende vores system er (og altså ikke afhængigt af inputs i form af fondsmidler), jo mere levedygtigt er det. Fondsmidlerne løber op og kan potentielt være svære at indhente igen. Altså må vi udvikle et system, der nedsætter Kristians tidsudgifter til det niveau, han kan bære.

Hvad angår pkt. b., så har Kristian fundet en såkaldt META-plattform (se *figur 6*) – et arbejdsværktøj til at koordinere SOME-kanaler, så indholdet kan planlægges og udgives på flere medier ad gangen. I tillæg har vi begge øjnet muligheder for selvfodrende indhold, herunder højskoleelevernes aktiviteter og informationer fra mine diplomdesigns (igen, se *figur 6*). Begge dele er formidlingsindhold, der udfolder sig, uden at vi skal gøre ekstra for det. F.eks. kan min undervisning og elevernes aktiviteter i den forbindelse nemt deles og komme flere til gavn. Det samme gælder al den tekst, jeg producerer i forbindelse med min diplomproces. Det er lavthængende frugter, som potentielt går til spilde, hvis de ikke **HØSTES OG LAGRES** – og som i den forlængelse kan skabe **STOR EFFEKT FOR LILLE INDSATS**.

Slutteligt har vi pkt. c., som relaterer sig til de små udgifter, vi har/vil få i forbindelse med projektet. I og med vi ingen indtægt har, ønsker vi ikke at lægge egne penge i projektet – og der skal altså skabes et simpelt og selvkørende system, som genererer de midler, vi har brug for (estimeret til 1000 kr. om året).

RETNINGSGIVENDE PRINCIPPER

Jeg indkalder Kristian til et evalueringsmøde og præsenterer mine overvejelser for ham. Han godkender de funktionsbehov og systemer, jeg har udledt, og sammen bevæger vi os videre med projektet.

For at lede os på sporet af en mere flydende, kreativ og symbiotisk proces trækker vi begge to principper fra mit CEED-kortdæk²⁴. Idéen er, at principperne dels kan føre os til nogle mere bærende løsninger, dels afføder nye og kreative synsvinkler på arbejdet.

EFTERLAD RUM TIL EMERGENCE

"WITHIN OUR DESIGNS WE NEED FREEDOM TO ADAPT TO THE UNFOLDING MANIFESTATION. WE NEED SPACE FOR OUR VISIONS TO GROW. WELCOME TIME FOR DAYDREAMING, VISIONING, SPONTANEITY, AND COINCIDENCES. THIS GIVES SPACE FOR INVITED EMERGENCE."²⁵

Dette princip tolker vi begge som en opfordring til at skabe et simpelt format for nu – så kan indholdet og formen udvikle sig siden hen i takt med, at der opstår nye indsigter og samarbejdsmuligheder. Med andre ord vil vi gerne bevare alt det, der fungerer i det oprindelige format, og skære det ind til benet.

Vi vil gerne bevare vlogging-formatets stemning og lethed. I tillæg vil vi gerne vedblive at filme med udgangspunkt i Vildmarken, fordi besøgsvideoer som format er meget mere krævende (logistisk, socialt, transport- og tidsmæssigt). Besøgsvideoer kan sagtens komme til med tiden, men for nuværende vil vi skabe simple rammer, så der er plads til emergence.

MANGE HOVEDER ER BEDRE END ÉT

"THROUGH BRINGING MANY MINDS TOGETHER WE CREATE BETTER SOLUTIONS FOR THE BIGGER WHOLE WE ARE A PART OF, AND EXPAND OUR BOUNDARY OF CARE AND ATTENTION. [...] THE SCALE OF SOLUTIONS INCREASES TO CREATE HOLISTIC, INCLUSIVE, LONG-TERM SOLUTIONS."²⁶

Vi ser princippet som en opfordring til at indhente ekstern feed back på projektet. Vi er jo begge dybt involverede og har med stor sandsynlighed blinde vinkler, når det kommer til evaluering af videoerne – og i den sammenhæng er det klogt at trække på andre hoveder!

Så vi rækker ud til fire bekendte, der har fulgt med på YouTube (vores kollega Lars, min far Jens, Kristians bror Jakob og vores fælles ven Anders). For at være så objektive som muligt spørger vi dem alle meget åbent: "Hvad tænker du om videoerne?", og deres svar kan sammenfattes i følgende pointer:

²⁴ [Cultural Emergence CEED Deck – Cultural Emergence](#)

²⁵ (Macnamara, 2020) s. 294

²⁶ (Macnamara, 2020) s. 284

- Vores pingpong-dialog er hyggelig og varm, gør formidlingen inddragende og mindeværdig
- Det er bedst, når videoerne er forholdsvis korte (10-15 min), fordi det er nemt at passe ind i løbet af dagen, og man når ikke til at kede sig
- Det er rart, når videoerne har et klart budskab, så man på forhånd ved, hvad man kan lære noget om

VÆR OPMÆRKSOM PÅ TIMING

"THE TIMING OF EVENTS, CONVERSATIONS AND ANY INTERACTION HEAVILY INFLUENCES THE OUTCOMES AND WHAT EMERGES. [...] THERE IS AN OPTIMAL TIME WITHIN EACH SYSTEM FOR INTERACTIONS, CONNECTIONS, AND PROCESSES."²⁷

Dette sidste princip tager jeg med af erfaring fra mit arbejde i Design 2 (Min bedste tid), hvor det hjalp mig til at skabe effektive, tidsbundne systemer for mig selv. Det er et universelt princip, for tiden influerer på alt og alle, og dårlig timing kan have katastrofale konsekvenser.

I netop dette design ser jeg det som en opfordring til, at Kristian og jeg indgår tidsbestemte aftaler for optage-, kontor- og design dage. Vi kan have gavn af at udvikle en overordnet tidsplan for arbejdet (mønster), og så aftale de mere præcise tidspunkter løbende (detaljer).

Helt konkret giver det god mening at optage tidligt på måneden (f.eks. i løbet af den første uge), så der er god tid til redigeringsprocessen, herunder planlægning af en fælles kontordag.

I samme ombæring ser jeg et behov for at lave en aftale om, hvor mange timer vi mødes ad gangen. Det er en fordel at få kogt optagetiden ned, fordi det også reducerer redigeringstiden og behovet for fælles kontorarbejde. Med andre ord er optageformatet den lavest hængende frugt, når det kommer til timing (MINDST INDSATS FOR STØRST EFFEKT).

²⁷ (Macnamara, 2020) s. 286

DESIGN

I dette projekt hænger design, implementering og vedligehold uløseligt sammen. Vi implementerer i takt med, at designbeslutningerne falder på plads, og projektets levedygtighed (vedligeholdelsesprocessen) er en integreret del af designformatet.

Det er en generel erfaring, jeg har gjort mig gennem diplomprocessen – at de fleste projekter ikke er så lineære og kronologiske, som designrammerne leder an til. Kunsten er at balancere mellem på den ene side at holde sig til en struktur for at få overblik og retning og på den anden side bevæge sig intuitivt og organisk frem (og tilbage).

Med det sagt, så vil jeg for læsevenligheden og for at bevare den retmæssige struktur holde mig til overskrifterne i OBREDIMET-modellen.

DESIGNFORMATET

Det er særligt YouTube-videoerne, der kræver et nyt produktionsformat, hvilket jeg sammenfatter i *figur 9*. Formatet er udledt af erfaringerne fra den aktive observation samt opgørelsen over personlige ressourcer og begrænsninger. I den sammenhæng har jeg særligt lagt vægt på princippet om **MINDST IND-SATS FOR STØRST EFFEKT**.

Jeg udvikler modellen i *figur 9* for at sammenfatte formatet på en mere kreativ, visuel måde, end en opremsende liste ville være. Jeg forsøger samtidig at holde modellen simpel og overskuelig for at gøre det nemt for Kristian og mig at tale om og tilpasse formatet nu og fremadrettet.

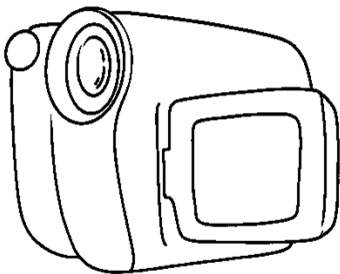
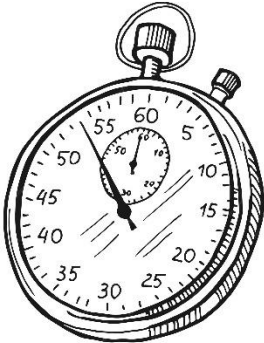
Dette er et andet eksempel på en af mine nøgleerfaringer gennem diplomprocessen: Balancekunsten mellem den systematiske kassetænkning på den ene side og den organiske, legende tilgang på den anden. Jeg har erfaret, hvordan begge dele er helt essentielle i enhver designproces (og vel sagtens i livet generelt).

Pr. automatik griber jeg ud efter det hoveddominerede, excel-ark-baserede²⁸, og hele diplomprocessen har været en øvelse i at **TRÆDE IND I DET UKENDTE**, **STOLE PÅ PROCESSEN** og **UNDERSTØTTE EMERGENCE** i min relation til andre og andet.

Vigtigst af alt har jeg erkendt, at det er en *balancekunst* og ikke et *balancepunkt* – alting i verden forskubber sig hele tiden, og vi kan ikke nå i mål med den perfekte harmoni mellem hoved, hånd og hjerte som en grundtilstand. Derimod er balancekunsten noget, jeg kan og vil øve mig på resten af livet, design for design. Det eneste forudsigelige er uforudsigeligheden. I denne designproces finder jeg balancen ved

²⁸ Uddybet i mit Design 1: Min læringsvej

at arbejde dels med kasser for overblikkets skyld, dels med illustrationer for kreativitetens skyld, præcis som jeg lærte det i designet for min permakulturgarderobe²⁹.

 VI OPTAGER 1 GANG MÅNEDLIGT, LØBENDE PLANLAGT FRA OPTAGEGANG TIL OPTAGEGANG	 VI BEVÆGER OS I ET SIMPELT, LEGENDE LET OG ORGANISK FORMAT
 VI FILMER ÉT SAMMENHÆNGENDE KLIP PR. EMNE (A-ROLL) OG SUPPLERER MED 4-6 ÆSTETISKE KLIP (B-ROLL)	 JEG FORBEREDER ET EMNE, SOM VI UDFOLDER I KOMBINERET MONO- OG DIALOG

Figur 7 - Visuelt design for det nye optage- og redigeringsformat.

Som det ses af modellen, vil vi filme 1 gang om måneden. Det stemmer overens med den energi, vi kan tildele projektet uden aflønning – og det er præcis så meget tid, vi gennemsnitligt endte med at bruge i det første år med aktiv observation (12 optagegange på 12 måneder).

Vi vil holde fast i det organiske format, som vlogging er, hvor vi taler sammen og bevæger os frit rundt på Vildmarken. Det skaber nemlig en helt særlig og let stemning, som vi også fik positiv feedback på. Det er imidlertid vloggingoptagelsernes længde og komplekse redigeringsproces, der er den store tidsrøver.

²⁹ Se Design 4: Min permakulturgarderobe

Derfor vælger vi at justere på selve optagelsernes både længde og indhold ved at lade os inspirere af forelæsningsformatet (identificeret under vores idégenereringsproces). Uden at gøre udtrykket stift og indøvet vil vi holde os til ét emne pr. video og optage et ca. 10 minutter langt, sammenhængende klip (kaldet A-roll inden for videoterminologien). Jeg formidler et forberedt emne (for at komme min usikkerhed i forkøbet), og Kristian taler med ind over for at bevare vloggingstilen.

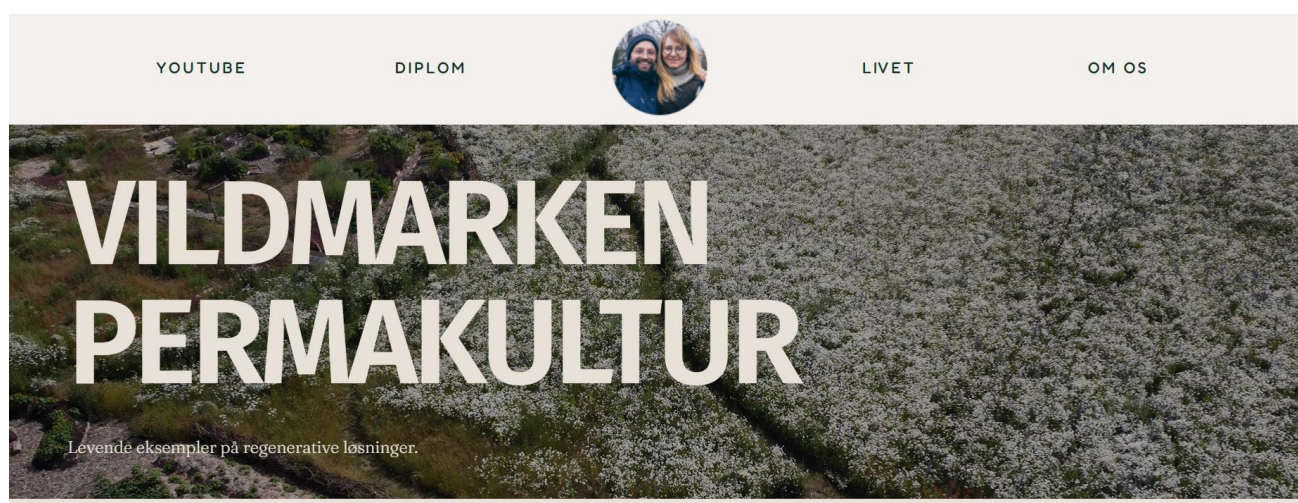
Ét sammenhængende klip (A-roll) vil spare Kristian for det store redigeringsarbejde, fordi der ikke skal klippes til og fra men kun tilføjes et par æstetiske, illustrative skud (kaldet B-roll) (**SMÅ OG LANGSOMME LØSNINGER**). Altså lever dette format op til de to overordnede funktionsbehov, jeg identificerede tidligere (Kristians tidsbehov og mit behov for tryghed). I tillæg efterkommer formatet også den feedback, vi fik angående videoernes indhold og længde – de bliver kortere og mere præcise, *samtidig med* at stemningen er hyggelig og uformel (**MØNSTRE**)

Dermed bliver formidlingen mere målrettet og brugbar for seerne, hvilket er vigtigt i oplysningsøjemed.

IMPLEMENTERING

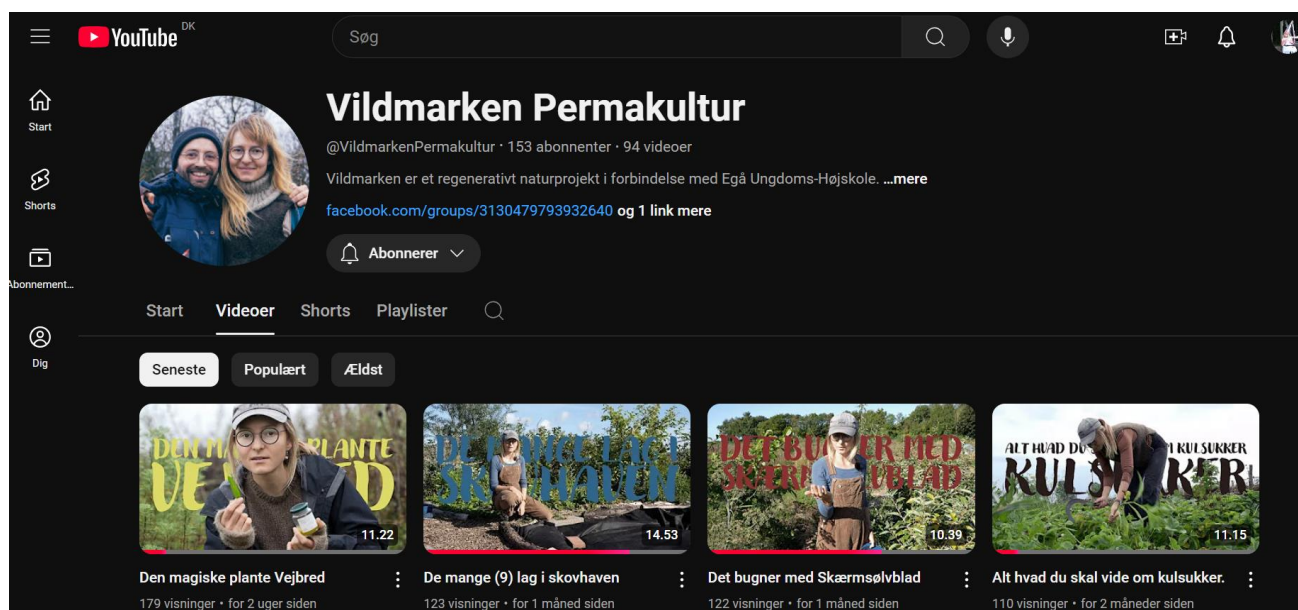
I august 2024 går vi i gang med at optage igen med udgangspunkt i ovenstående, nye designformat.

Jeg udvikler videre på vores hjemmeside ved at linke til vores diverse formidlingskanaler og oplysningsmaterialer. I tillæg uploader jeg mine godkendte diplomdesigns, se *figur 7*, så min diplomportefølje bliver frit tilgængelig. På den måde fungerer hjemmesiden som et multifunktionelt forgreningssystem, hvor man enten kan dykke ned i min diplomrejse eller begive sig videre ud på internettets vilde veje.



Figur 8 - Vores hjemmeside samler projektets tråde. Se mere på: www.vildmarkenpermakultur.dk

Fra hjemmesiden kan man bl.a. finde videre til vores YouTube-kanal, se *figur 8*.



Figur 9 - Vores YouTube-kanal. Se mere på <https://www.youtube.com/@VildmarkenPermakultur/videos>

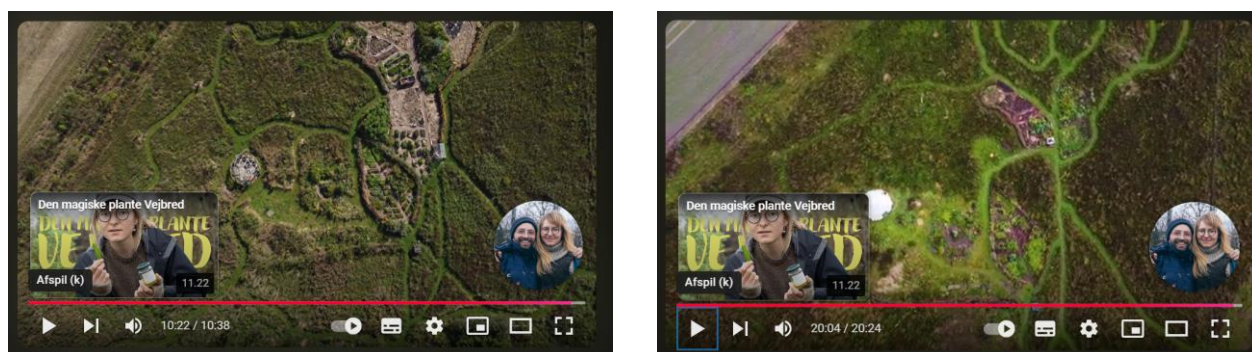
Slutteligt udvikler vi et system for videoernes in- og outro, som kan repliceres og således spare os for energi (GENANVENDELIG RESSOURCE). Med hjælp fra en elev med særligt gode digitale tegneevner får vi udviklet et logo, der kan udfolde sig som intro i videoerne, se *figur 10*. Højskoleeleverne er en ressource, jeg identificerede tidligt i processen, og ved at INTEGRERE dem kan vi skabe den STØRSTE EFFEKT MED MINDST INDSAT. Den pågældende elev vil gerne arbejde med digitalt design i fremtiden og ser det som en gave at "få lov" at tegne for os, mens vi ser hendes evner og idéer som et kærkomment input. Hun er både teenager og udenforstående og tænker således i helt andre baner, end vi gør (BRUG OG VÆRDSÆT DIVERSITET & MANGE HJERNER ER BEDRE END ÉN)



Figur 10 - Logo udviklet i samarbejde med højskoleelev.

Foruden logo til introklippet, så udvikler vi et fornybart system for outro-klippet. Det bliver et drone-skud med samme perspektiv på Vildmarken, hvilket Kristian hurtigt kan skyde, hver gang vi alligevel filmer, se *figur 11*.

Droneskuddet vil påminde seeren om naturens gang (man vil se farverne, lyset, vegetationen forandre sig), hvormed vi på simpel, energieffektiv vis formidler naturforståelse (kimen til at drage omsorg for jorden). I samme ombæring skaber det et genkendeligt udtryk og simplificerer redigeringsarbejdet (FLERE FUNKTIONER I ET ELEMENT), så vi igen sparer Kristian for tidsudgifter.



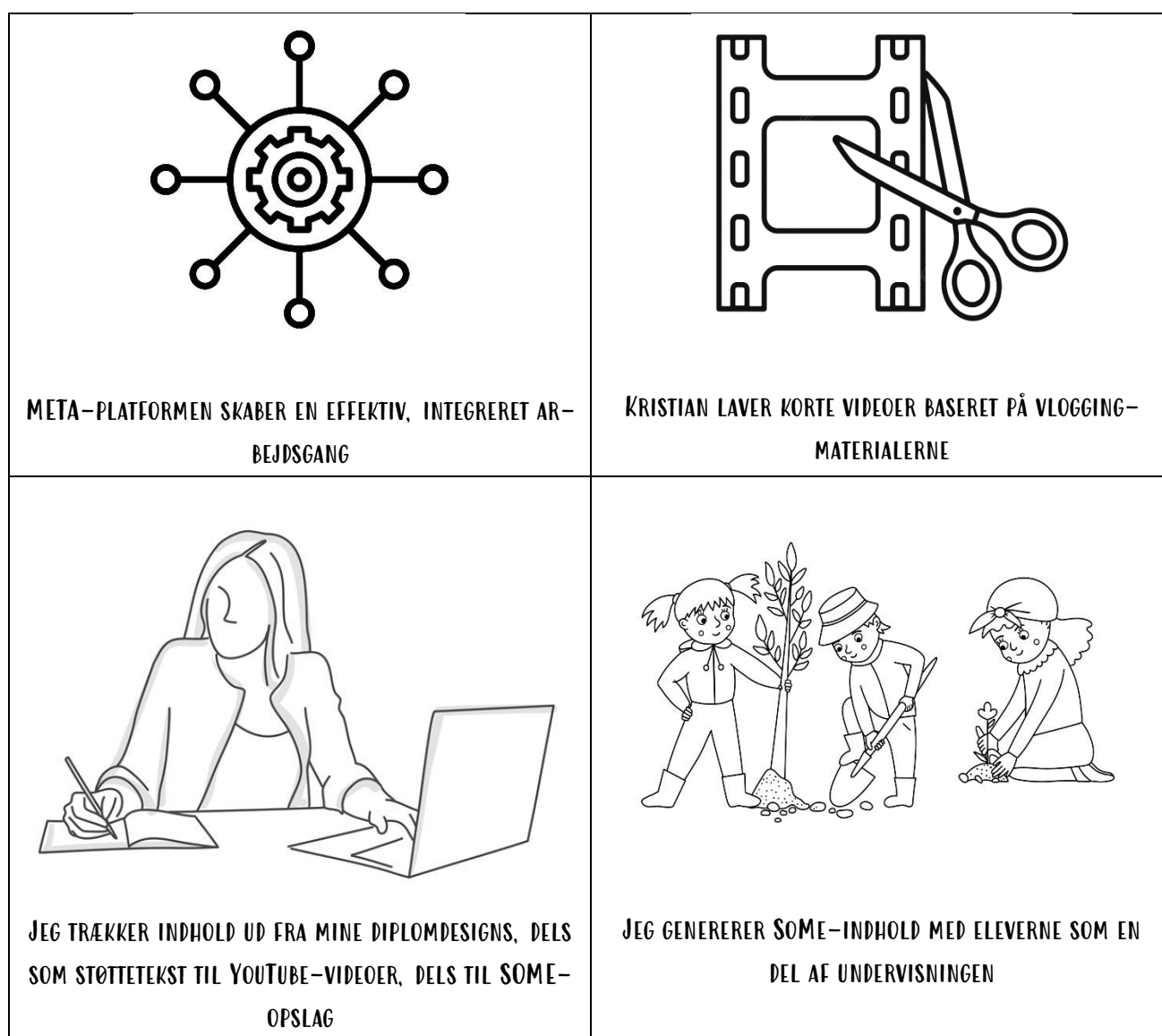
Figur 11 Outro-droneskud, der visualiserer Vildmarkens mønstre og løbende udvikling

VEDLIGEHOOLD

For at sikre, at projektet lever, og vores kanaler holdes ved lige, udvikler jeg følgende vedligeholdelsesindsatser.

SELVFODRENDE SOME-KANALER OG EFFEKTIV ARBEJDSFORDELING

Ud over YouTube-videoerne oprettede vi også profiler på Instagram og Facebook samt en hjemmeside til projektet. Vi vælger at bevare alle kanalerne for at nå ud til den målgruppe, vi har identificeret, men vi designer en tilpasset forvaltning, se *figur 12*. Denne model er designets andet ben og opfylder behovet for selvfordrende og samarbejdende vedligeholdelse.



Figur 12 - Design for selvfordrende og jævnbyrdigt forvaltede SOME-kanaler

Først og fremmest vil vi fremadrettet benytte den META-plattform, vi har identificeret som ressource. Herfra kan vi nemt og effektivt sprede ordet på flere kanaler i én arbejdsgang (INTEGRERE SNARERE END SEGREGERE for at opnå DEN STØRSTE EFFEKT).

Vi bliver enige om, at Kristian i sin redigeringsproces klipper korte, informative videobidder fra, som kan deles fra META i form af såkaldte reels på Instagram og Facebook. Det kræver kun meget kort tid at lave disse kortvideoer, når man alligevel sidder med materialet – og det er altså et mere selvfordrende system end at skulle generere nyt indhold og videoer fra bunden (BRUG, HVAD DU HAR for at opnå DEN STØRSTE EFFEKT).

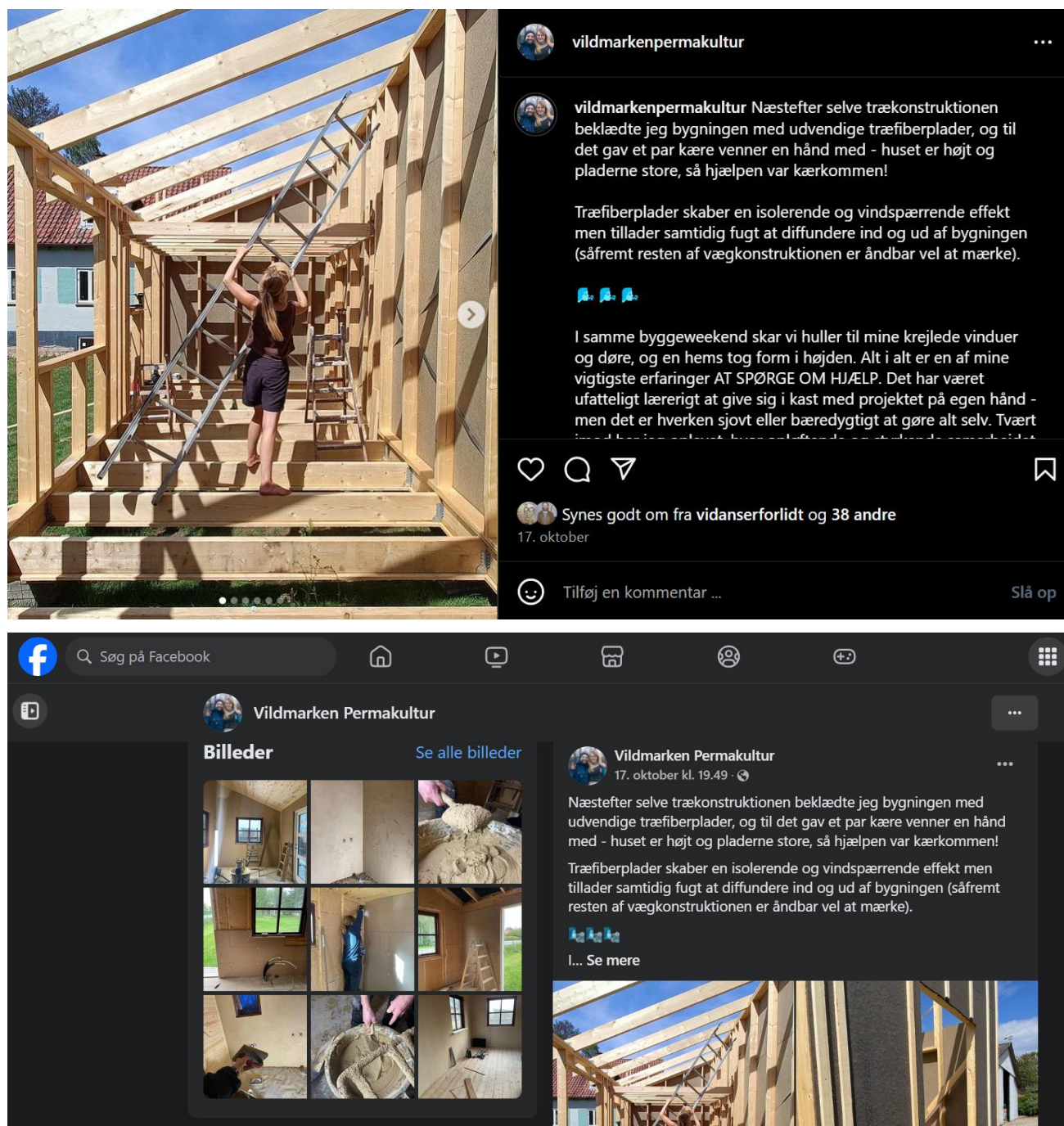
Dertil kommer, at jeg igen indtænker højskoleeleverne i projektet, fordi jeg ser deres energier og kompetencer inden for digitale medier som en VÆRDFULD, GENANVENDELIG RESSOURCE (identificeret tidligere og i Design 8: Permakulturundervisning). At dokumentere det vi laver i undervisningen, er i tillæg en effektiv måde at HØSTE OG LAGRE ET STØRRE UDBYTT, dels så eleverne bedre kan huske det, de lærer, dels så andre får gavn af undervisningen.

Helt konkret vil jeg jævnligt invitere en eller flere elever til at være SoMe-ansvarlige – det kan meget passende være dem, som har svært ved at deltage i undervisningen af den ene eller anden grund, det værende fysiske, psykiske og/eller sociale udfordringer. De får tilbuddet om at tage billeder og optage videoer samt sammenfatte det, der undervises i, til et opslag på vores kanaler, for eksempel se figur 13.



Figur 13 - Eleverne integreres i produktionen af indhold til Instagram og Facebook. De er digitale genier og vil gerne dele det, de lærer.

Et andet tiltag er at trække på den ressource, at jeg skriver/har skrevet mit diplom og i den proces har genereret store mængder informative tekstmaterialer. Ved at trække på dette aflastes Kristian, uden at det kræver særligt meget arbejde fra min side (**MINDST INDSATS FOR STØRST EFFEKT**). Når vi filmer, støtter jeg Kristians arbejde ved at formulere videoteksterne, og jeg kan forholdsvis nemt assistere med opslag til de sociale medier ved at basere dem på teori og billeder fra mine designs, for eksempel se figur 14.



Figur 14 Jeg bruger informationerne fra mine diplomdesigns til at skabe selvfordrende oplysningsmateriale på Facebook (nederst) og Instagram (øverst). META-plattformen gør, at jeg kun behøver at skabe ét opslag, som så bliver delt på begge kanaler.

INDTÆGT

Det sidste ben i vedligeholdelsesplanen drejer sig om behovet for en lille, simpel indtægtskilde, der kan dække projektets økonomiske udgifter, herunder hjemmeside, udstyr og promovoring.

Her vælger vi at BRUGE, HVAD VI HAR, ved at trække på de ressourcer, vi kan identificere på højskolen. Emner som pantflasker, restprodukter fra keramikværkstedet samt afgrøder i overflod (navnlig jordskokker og æbler) bliver i det daglige betragtet som affald.

Jeg udvikler en pant-for-plant-station, hvor eleverne kan aflevere deres flasker, hvis de ikke selv panter dem, se figur 15.

I forbindelse med Åbent Hus og Forældredag på højskolen laver vi en lille bod med keramikemner, som tidligere elever har efterladt. Vi kører æbler og jordskokker ud til vejen i trillebøre og hænger et skilt med vores Mobilepay-box og en opfordring til at betale, hvad man selv vurderer som værende en fair pris. Således FORHINDRER VI PRODUKTIONEN AF AFFALD, alt imens vi HØSTER ET PENGEUDBYTTE.



Figur 15 - Pant-for-plant-station på højskolen.

EVALUERING

Efter et halvt år med det nye format og de tilpassede strukturer for projektet sætter vi os i december 2024 for at evaluere og tilpasse projektet. Som bekendt formulerede Kristian og jeg oprindeligt en vision og en mission for projektet, se *figur 16*.



Figur 16 - Vision og mission for formidlingsprojektet

Jeg finder det relevant at evaluere designets effektivitet på baggrund af nævnte vision og mission. Det er imidlertid vanskeligt for mig at vurdere på så tidligt et stadie af projektet, om vi er med til at ændre det nordisk kulturlandskab i en regenerativ retning – nok ikke nævneværdigt!

Men har vi hjulpet til at indgyde håb og handlekraft? Vi har i hvert fald lavet knap 30 videoer og opslag om mange forskellige eksempler på permakultur, og vi har i skrivende stund 180 abonnenter på YouTube samt 700 følgere på Instagram. Vi får jævnligt positiv feedback fra folk, som følger med og bliver inspireret. Altså har projektet hjulpet til, at budskabet om permakulturens løsninger er nået ud til en hel del mennesker – og vores formidlingsarbejde er **HØSTET OG LAGRET** i videoerne, på hjemmesiden og SoMe-kanalerne til inspiration langt ud i fremtiden.

Vores mission er nemmere at konkludere noget mere specifikt ud fra – har vi lykkedes med at skabe en personligt og relationelt bæredygtigt produktion af oplysningsmateriale?

For at strukturere evalueringen indkalder jeg på ny Kristian til en PMI-analyse, se *figur 17*, hvor vi sammen vurderer det nuværende design. Ved at bruge den samme model som tidligere i processen (PMI-model i *figur 5*) skaber vi et visuelt grundlag for sammenligning, hvilket afføder en god fornemmelse for, om projektet udvikler sig i den rigtige retning.

PLUS	MINUS	INTERESSANT
- Det er sjovt, og projektet styrker vores relation - Vi er blevet bevidste om, hvor ressourcerige vi er (materialer, kompetencer mv.) - Rytmen fungerer, og arbejdsgangene er effektive (i forhold til den ressource, vi har mindst af (tid)) - Kristian bruger kun en brøkdel af den tid, han brugte på det første format under aktiv observation – heraf følger overskud på mental energi - Vores indtægt er stabil – der vil altid være elever, som drikker dåsesodavand - Projektet støtter vores individuelle udvikling af nye kompetencer, og vi føler os begge mere sikre	- Kristian er stadig udfordret med at finde tid (og/eller selvdisciplin) til at sætte sig ned med redigeringsarbejdet. Det handler nu mest om vilje snarere end tidsmangel. - Projektet vedbliver at være en "hobby", så længe vi ikke henter en indtægt – og det afføder en nedprioritering - Projektet står og falder med os to, og det er skrøbeligt	- Selvom det er skrøbeligt, at vi kun to, så er det også netop det, som giver os stor frihed til at tilpasning og planlægning ubesværet - Vi finder ud af at arbejde effektivt sammen og har nu et godt grundlag for at udvikle og udbrede permakultur (600 følgere på SoMe, 150 på YouTube) - Vi kan optage to videoer pr. gang, fordi formatet er mere effektivt. Det vil sige flere videoer, mere målrettet indhold for færre arbejdstimer. Bingo! - Vi har så mange idéer til fremtidens udvikling, evt. gennem fondsmidler. Med dette design har vi et solidt fundament, som vi kan bygge videre på.

Figur 17 - PMI-analyse 2.0 for formidlingsprojektet.

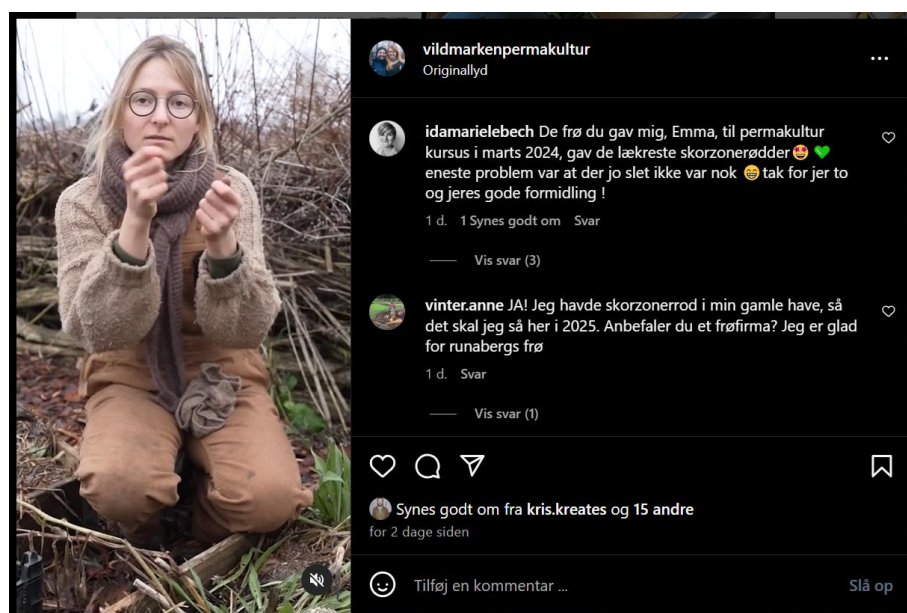
Sammenfattende konkluderer vi, at vi er lykkedes med at udvikle frit tilgængeligt oplysningsmateriale om permakultur (FAIR FORDELING), og PMI-analysen indikerer, at vi gør det på en personlig og relationel bæredygtig måde (OMSORG FOR MENNESKER). Der er en betydelig overvægt på plusser, og flere af de begrænsninger, som tidligere spændte ben for os (usikkerheder, tidsmangel mv.) er nu forløst. I stedet kan vi nu se mange flere muligheder i projektet og har lyst til at udvikle, fordi basisskabelonen er

effektiv, vedligeholdelseslet og ret selvkørende (stor effekt for lille indsats). Med andre ord har vi nu et stærkt grundlag for at formidle viden om og praktiske eksempler på, hvordan man kan DRAGE OMSORG FOR JORDEN – og det vil over tid medvirke til at indfri vores vision om at bidrage til et ændret, regenereret kulturlandskab.

Et andet relevant perspektiv på etikken om OMSORG FOR JORDEN er, at vi nu har et effektivt system for udviklingen af målrettede, præcise videoer, således at vi ikke spilder unødigt serverplads – og oplysningsarbejdet opvejer med al sandsynlighed for den lille udledning, der er forbundet med afspilningen. Vi får spændende feedback fra vores følgere, der kommer med uddybende spørgsmål og videndeler internt, se *figur 18-22*. Kommentarerne tyder på, at vi faktisk indgyder håb og handlekraft gennem videoerne, når folk reagerer på dem, vil høre mere og tilkendegiver, at de GØR noget med afsæt i vores formidling.



Figur 18 Kommentarer fra YouTube-video



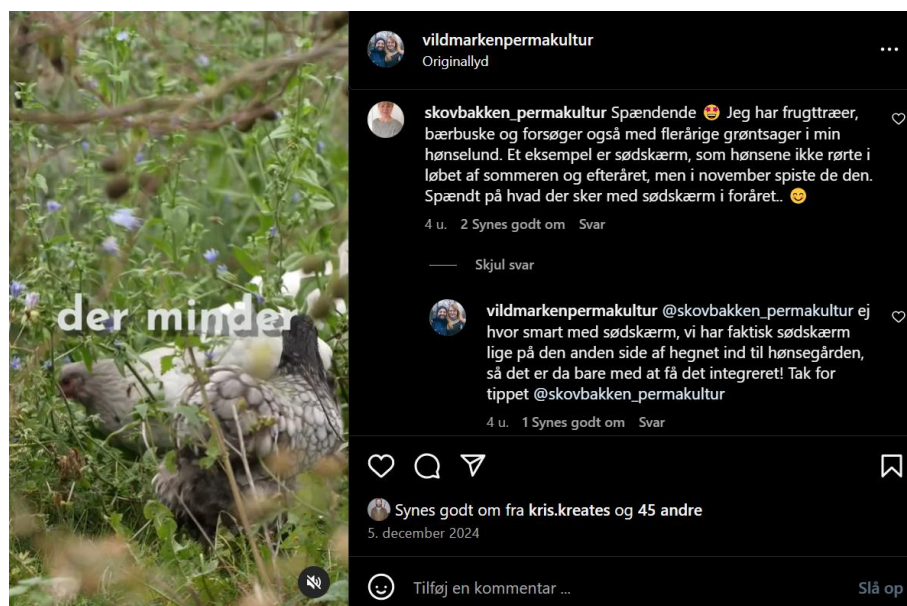
Figur 19 - Kommentarer på Instagram-opslag om skorzonerrød. Videndeling og vellykket inspiration.



Figur 20 - Kommentar på Instagram-opslag om veteranisering med spændende dialog, der vidner om, at vi lykkes med at udbrede kendskabet til regenerativ naturpleje.



Figur 21 – Kommentarspor fra opslag om mistelten i den medicinske skovhave. Ny viden for nogle samt lærerig udveksling af erfaring med andre.



Figur 22 - Kommentarspor fra video om selvfordrende hønseskove - rig erfaringsudveksling.

Som det ses af ovenstående uddrag er vores indholdet allerede meget alsidigt - vi udbreder principperne for regenerativt jordbrug og bæredygtigt byggeri, og vi viser eksempler på en bred palette af permakulturmetoder og -værktøjer. Der kan imidlertid gøres meget mere, og vi er særligt tændt på idéen om besøgsvideoer for at **DIVERSIFICERE** indholdet. Det er begrænset, hvad vi tilsammen ved, og hvad Vildmarken kan eksemplificere, fordi området er så nyetableret. Med indeværende design som fundament kan vi effektivt udvikle formidlingsprojektet til også at inddrage andre og flere perspektiver på permakultur, så vi når en endnu bredere målgruppe med et endnu bredere oplysningsmateriale.

Hvis vi vil det (og dermed bruge mere tid på projektet), er det med al sandsynlighed nødvendigt at designe et andet økonomisk system, for de penge, vi indhenter nu, rækker kun til netop det videoformat, jeg har udviklet her. Det er imidlertid meget mere nærliggende at finde fondsmidler eller lignende nu, hvor vi har et levende projekt, et effektivt samarbejde og en følgerskare (**START SMÅT OG UDVID SENERE**).

TILPASNING

Den eneste begrænsning/lækage i systemet er nu, at Kristian mangler selvdisciplinen til at få redigeret videoerne (jf. Minuskolonnen i *figur 17*). Han nyder arbejdet, når han er i gang, men personlige **MØNSTRE** forhindrer ham i at sætte sig ned med projektet. Det er et mønster med overspringshandlinger pga. manglende overskud og selvdisciplin, og Kristian har svært ved selv at regulere det. Denne udfordring får mig til at tænke på princippet om at **FLETTE SAMHØRIGHED**:

"FROM SPOOLS OF THREAD, FABRIC APPEARS: THERE ISN'T ANYTHING ADDITIONAL IN TERMS OF SUBSTANCE, BUT THE THREAD IS UTTERLY TRANSFORMED, BECOMING SOMETHING FUNCTIONAL AND BEAUTIFUL. IN THE SAME WAY WHEN WE WEAVE UNITY WITHIN OUR DESIGNS AND OUR GROUPS, WE AREN'T NECESSARILY INVESTING IN NEW RESOURCES, WE ARE JUST REORGANISING, REPATTERNING, BEING STRATEGIC AND RHYTHMIC."³⁰

Princippet leder mine tanker hen på mit og Kristians samarbejde. Det er opdelt således, at vi optager videomaterialerne sammen, og at Kristian står alene med alt redigerings- og SoMe-arbejde. Det er en af årsagerne til, at han går i stå – og jeg synes, det er en vældig ubalanceret arbejdsfordeling. Princippet om at flette samhørighed handler om at bruge det, der er, til at skabe et sammenhængende, funktionelt system. Jeg øjner muligheden for at flette samhørighed mellem Kristian og mine kompetencer, så der opstår en fusioneret, **EFFEKTIV PROCES MED MINDST MULIG INDSATS**.

Helt konkret vil jeg forsøge at "flette" os mere sammen i det daglige. På baggrund af mit grundige arbejde med egne energi- og tidsmønstre i Design 2³¹ får jeg idéen om at holde fælles kontortid. Som en del af mit tidsdesign har jeg afsat daglig kontortid, og jeg foreslår, at Kristian og jeg sidder sammen i dette tidsrum dagen efter, at vi har optaget. Det er ikke noget, der kræver ekstra af mig (**LILLE INDSATS**), men bare det at have en aftale med mig, bryder med Kristians mønster for overspringshandlinger, så han får sat sig ned og redigeret (**STOR EFFEKT**).

At tilbringe mere tid sammen skaber af sig selv grobund for synergi og emergence – og så fordrer det, at vores individuelle styrker og svagheder kan opveje hinanden. Kristian har udtrykt behov for mere støtte til SoMe-arbejdet, og selvom jeg ikke er god til det digitale, så kan jeg bedre hjælpe med produktionen af opslag, hvis vi sidder sammen (**RELATIV PLACERING**). Med andre ord kan vi **HØSTE ET STORT UDBYTT** ved at **SYNKRONISERE VORES RYTME** og **FLETTE SAMHØRIGHED** bare en enkelt gang om måneden.

³⁰ (Macnamara, 2020) s. 285

³¹ Se Design 2: Min bedste tid

REFLEKSION OVER DESIGN – OG DIPLOMPROCES

Jeg havde svært ved at beslutte mig for en designproces, fordi emnet for designet er langt fra landbase-ret men heller ikke socialt, som jeg er vant til med f.eks. undervisning. OBREDIMET har givet en god, ret-ningsgivende struktur, men den indbyder ikke til samme grad af bevægelse som Design Web gør. Det begrænsede, hvor organisk Kristian og jeg kunne arbejde med designet – men på den anden side var det en stor hjælp at have faste holdepunkter, når projektet var ret uspecificeret til en start. Kronologien er nem at følge, og det er nemt at samarbejde om – vi ved begge, hvor i processen vi er, og skal ikke hele tiden stoppe op for at tage et valg om næste trin (ankepunkt).

OBREDIMET er jo, som de fleste andre designprocesser, en overordnet ramme for arbejdet – hvad man vælger at gøre på de forskellige stadier, er op til den enkelte og meget afhængig af konteksten. Selvom punkterne Begrænsninger og Ressourcer er givet lidt på forhånd, så er der stadig frit spillerum til at håndtere oplysningerne på en for projektet passende måde. I den forlængelse er jeg meget begejstret for den fusionerede model, jeg nu har udviklet et par gange (*figur 6*). Det gør værktøjet meget mere brugbart for mig i den videre designproces, fordi jeg kan se nye, frugtbare sammenhænge.

Dette overskud til at udvikle på værktøjer og trække på ny teori er vokset i mig gennem diplomproces-sen og efterlader mig med en større tiltro til egne designevner. Overlappet mellem forskellige teknikker er meget frugtbart (KANTEFFekten) - her kan der opstå synergi og emergence. Det har været en af mine største lektier gennem diplomprocessen – at turde stole på denne synergi, at tænke kreativt og udfordre mine systematiske mønstre (kassetænkning) for på den måde at nå nye højder med mine designs.

Vores idé med **AKTIV OBSERVATION** viste sig at være helt afgørende for projektet, og det vil jeg tage med mig videre til andre, ikke-landbaserede designs i fremtiden. Jeg lærte dels hvor vigtigt det er bare at gå i gang nogle gange, dels hvor vigtigt designarbejdet er. Det første år med aktiv observation var som nævnt en effektiv måde at indhente data på, som vi ikke kunne få af andre veje (altså var det nødvendigt at gå i gang forud for designarbejdet), men det var også et tydeligt eksempel på, at et projekt nemt bry-der sammen, hvis det ikke er udtænkt et design (hvis jeg ikke havde udviklet dette design på baggrund af den aktive observation, var vi aldrig kommet i gang igen efter Kristians pause).

Jeg oplever generelt at være væsentligt mere sikker i mine valg af værktøjer og teori nu, hvor jeg har været igennem 10 mere eller mindre omfattende designs. Overordnet set har denne sidste proces været den mest flydende og intuitive, og det til trods for, at jeg har skulle samarbejde med et andet menneske

om noget, jeg aldrig havde gjort før. OBREDIMET har skabt trygge rammer, og værktøjerne er kommet til mig meget naturligt i takt med projektets udvikling.

I den forlængelse vurderer jeg også, at mine designevner er blevet skærpede på en måde, der kommer til udtryk gennem højere kvalitet over kvantitet. Mine sidste designs er kortere i længde men ikke nødvendigvis mindre komplekse. Tvært imod oplever jeg, at min evne til at vælge de rette værktøjer gør, at jeg nu kan arbejde med komplekse projekter, koge dem ned og gøre dem simple og spiselige for både mig selv, mine samarbejdspartnere og læserne (**MINDST INDSATS FOR STØRST EFFEKT**). Det er en evne, jeg forventer vil komme mig til gode i mit fremtidige virke som permakulturdesigner.

NÆSTE SKRIDT

I den cirkulære tankegangs tegn vil jeg trække tråde tilbage til mit første design, hvor jeg lagde kimen til diplomrejsen med følgende ord:

"Min mission med diplomprocessen er at lære at trylle. Lære at trylle, som naturen gør det. Lære at forstå og efterligne økosystemer og de afledte permakulturprincipper. Lære at anvende forskellige designmodeller og -værktøjer. Lære at dokumentere, reflektere over og optimere processer. I det store og hele drømmer jeg om at integrere permakulturens helhedsforståelse i min livsførelse, så det bliver min anden natur at designe og implementere regenerative løsninger, der beror på permakulturens etik og praksis, og som forener mit hoved med mine hænder og mit hjerte."³²

Med dette mit 10. design har jeg været omkring et væld af designrammer og -værktøjer, jeg har arbejdet kreativt med etikkerne og ladet flere forskellige sæt principper guide mig til spændende og udviklende designs. Jeg sidder tilbage med en klar følelse af at være på den rigtige vej mod tryllekunsten, og det er blevet klart for mig, at det er en livslang proces. Naturen er en gavmild læremester, men der er så mange lektier, som kun kommer med tiden – og jo mere jeg lærer, desto mere ved jeg, at jeg ikke ved – og derfor gerne vil lære mere om!

Jeg oplever at være meget mere forbundet med mine hænder, min krop og mit hjerte – uden at have mistet tankens kraft. Permakulturtilgangen, hvor velovervejet design (hoved) fusioneres med om etikkerne (hjerte) og efterfølges af praktisk implementering (hånd), er for mig at se den sundeste måde at arbejde og leve på. I effektivitetens tegn er samfundet i vid udstrækning indrettet til specialisering –

³² Se Design 1: Min læringsvej, s. 6

men vi har ikke godt af kun at være enten stillesiddende kontormus, knoklende markarbejdere eller overbelastede omsorgspersoner. Vi har brug for lidt af det hele, for deri ligger grundlaget for forståelse, for samarbejde og samhørighed, for mutualisme og fuldendelse.

Jeg oplever at nærme mig denne holistiske livsførelse, om end jeg kun lige er trådt ind på sporet. Diplomprocessens afslutning er ikke enden men starten på en rejse ud i at leve samhörigt, regenerativt og omsorgsfuldt. Mine fire første designs har lagt grunden for en personlig permakulturlivsstil, og gennem mit virke på Egå Ungdoms-Højskole, mit klientarbejde og formidlingsprojektet har jeg skabt forandring, der rækker ud over mig selv – og det kan man vel kalde tryllekunst? I så fald vil jeg trylle videre!

Helt konkret byder min tid efter diplomprocessens afslutning på mere formidling, mere permakulturdesign, mere regenerativt jordbrug, mere omsorg. Jeg har fået en stærk forbindelse til mit diplomlaug, og vi vil fortsætte med at mødes, samarbejde om højskoleundervisning og udvikle permakulturkanter. I tillæg er jeg gået ind i bestyrelsen i Permakultur Danmark, hvor jeg kan bidrage til endnu større, positive forandringer end jeg kan herhjemme, og det frivillige arbejde vil jeg fortsat hellige mig.

Alle mine diplomdesigns (*figur 18*) lever videre. Jeg har haft stor glæde og gavn af min læringsvej, og denne strategiske fremgangsmåde vil jeg tage med mig videre i mit fremtidige virke som designer. Det har været og er en stor hjælp at have øje for de mere langsigtede mål, den store vision (**MØNSTER**) for på det grundlag at forme en vej i den retning (**DETALJERNE**).

Jeg følger stadig mine daglige rytmer, som jeg udviklede i Design 2, og har brugt dem til at arbejde effektivt med alle andre designs samt til at skabe et rigt, afbalanceret liv med omsorg for selv, andre og andet.

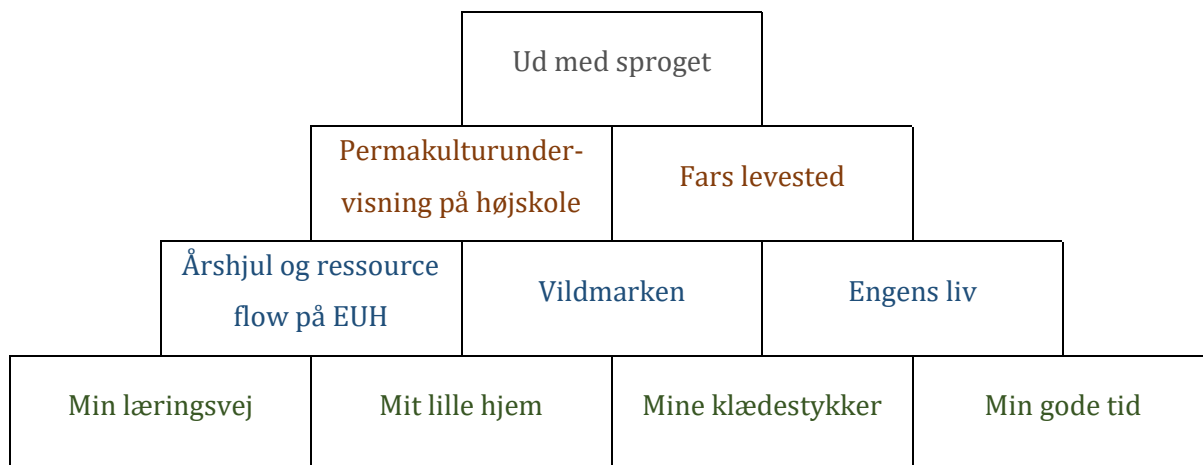
Jeg bor nu i mit lille, varme hjem med min lille, harmoniske garderobe, og jeg er så ubeskriveligt glad for den simpelhed, som begge dele afføder. Det giver mig en frihed og et overskud til at gøre godt i en større sammenhæng – til at **ARBEJDE EFFEKTIVT OG GØRE EN BETYDNINGSFULD FORSKEL**.

Det forsøger jeg at gøre i mit daglige virke på EUH, hvor vi fortsat udvikler og forbedrer Årshjulet og ressourcekredsløbet. Alle 150 årselever inddrages i den varige naturpleje, Vildmarken bærer frugt og huser nu alskens liv og aktivitet. For hvert halve år lærer 20-30 nye, gode højskoleelever om permakulturens løsninger gennem min målrettede undervisning.

Min far og jeg er stadig i løbende proces med at udvikle, forbedre og regenerere landskabet på hans matrikel. Jeg oplever, at vores relation næres og styrkes (OMSORG FOR MENNESKER) i takt med at det mere-ende-menneskelige næres og styrkes (OMSORG FOR JORDEN), så vi sammen skaber mere og konsumerer mindre (FAIR FORDELING).

Kristian og jeg filmer månedligt nyt oplysningsmateriale, og jeg oplever at komme ud med sproget på en virksom, betydningsfuld måde – gennem samskabelse, med afsæt i håb og handling, ved at forene hoved, hånd og hjerte.

Jeg er så taknemmelig for denne livsbekræftende, håbefulde diplomproces, og jeg tror, der er så meget godt i vente på min videre færd.



Figur 23 - Min læringsvej

BIBLIOGRAFI

Aranya. (2012). *Permaculture Design - A step-by-step guide*. Hampshire: Permanent Publications.

Kamiya, G. (10. December 2020). *The carbon footprint of streaming video: fact-checking the headlines*.

Hentet fra IEA50: <https://www.iea.org/commentaries/the-carbon-footprint-of-streaming-video-fact-checking-the-headlines>

Macnamara, L. (2020). *Cultural Emergence*. Hampshire: Permanent Publications.