

Malmö den 30 mars 2015

REDOVISNING DEVELOPER-IN-RESIDENCE

Musik i Syd i samarbete med Regionmuseet Kristianstad

Innehåll:

Svar på frågor (s. 1)

Enskild rapport: REGIONMUSEET (s. 4)

Enskild rapport: MUSIK I SYD (s. 6)

Svar på frågor

Vilken typ av utvecklingsprojekt har er Developer in residence arbetat med? Beskriv kort vad projektet har innehållit. Arbetssätt, erfarenheter och resultat.

Projektet har innehållit aktiviteter och processer med den gemensamma nämnaren att i samband med Kristianstad 400 år flytta ut historiekunskap utanför medverkande institutioner och klassrum. Arbetssätten har utöver det tekniska utförandet handlat om möten, diskussioner, observationer och undersökande. Erfarenheter har delgivits Kultur Skåne i ett möte i Kristianstad i februari, samt beskrivs närmare nedan.

Erhållet bidrag disponerades utifrån följande ramar (för båda institutioner).

- kompetensförhöjande insatser 80 h
- skolprojekt åk 4 (846 elever, 47 klasser) 52 h
- skolprojekt åk 9 (ca 800 elever) 52 h
- samarbeten, mötesforum 40 h
- fortsatt utvecklingsarbete 50 h

Som verktyg användes för båda institutioner den av DiR redan utvecklade Tidsmaskinen – en produkt som består av appar och en editor som har utvecklats med stöd från Region Skåne tillsammans med Skånes Hembygdsförbund och CERTEC samt Uppåkra Arkeologiska Center.

Som konkreta resultat hos Regionmuseet kan nämnas historiska vandringsslingor vid Örnans naturreservat och i Kristianstad. "Ett digitalt lager" av pedagogik och information riggades på platsen tillsammans med representant från Regionmuseet. Resultat därtill är mycket ny kunskap och insikter hur digitala media kan användas i verksamheterna, men också vilka utmaningar det för med sig, särskilt i samarbete institutioner emellan, och att ta fram vilka aktiviteter som passar för digitala media.

Hos Musik i Syd arbetades det mer konceptuellt. I Väggarna vaknar (jfr ansökan Kristianstad ljuder) handlade det om konceptutveckling och samordning, men främst interaktionsdesign, träffar med kompositörer och lärare samt produktion av virtuella musikrundor. En fysisk prototyp togs fram där DiR fanns med i beställning, design och innehållsproduktion. Positiv respons gavs från lärare och elever. Möjligheter för kultur och musik att samverka med andra skolämnen blev tydliga. Utomhusmiljöerna bidrog till läroprocesserna och det blev naturligt att jobba i grupp.

Vilken förändring kan ni se att projektet har gett de medverkande institutionerna, på kort och lång sikt?

På kort sikt - nya sätt att skapa för och ta del av historisk kunskap, musik och miljöer. På lång sikt - nya erfarenheter hur digitala media kan användas institutionsspecifikt, en idébank för kommande aktiviteter samt kunskap om hur ett förberedande arbete kan se ut innan teknisk expertis kopplas på. Båda institutionerna ser många användningsområden och fördelar med den här typen av digital teknik och de upplevelser som kopplas på. "Teknik på rätt plats, vid rätt tillfälle och för rätt målgrupp!" som museet uttrycker det.

Vilka effekter kan ni se av samarbetet mellan de medverkande institutionerna?

Här ser vi att vi hade behövt längre framförhållning för bidraget för att bättre sätta formerna för samarbete. Resultatet blev snarare att vi delade en resurs, och att gemensam disposition inte blev självklar med anledning av olika behov. Ambitionerna att mötas i aktiviteter för Kristianstad 400 år kunde inte mötas fullt ut, men ett par workshops kunde genomföras som ett första led i Väggarna vaknar genom tidig musik. Möjligheten att tänka kring gemensamma utvecklingsbehov utifrån digitala aktiviteter var givande.

Har projektet gjort att medborgarens möjlighet att ta del av kultur digitalt har ökat? I så fall på vilket sätt?

Ja, projektet har i allra högsta grad ökat medborgarnas möjligheter att via digitala media ta del av både kulturarv och ny musik. Den digitala närvaron i Kristianstad och Örnäs har lyfts. De vandringslingor som har gjorts är tillgängliga för allmänheten genom smartphone och tablet. De elever som medverkat i projektet har även fått skapa för digital förmedling.

Hur har ni spridit, eller kommer ni att sprida, erfarenheterna från projektet till andra aktörer i Skåne?

Projektet kommuniceras t ex i samband med de många presentationer som Musik i Syd gör inom ramen för Digitala scener och Utvecklingscentrum - närmast på nationell nivå i samband med ISPA-kongress och nationellt musikmöte i Malmö (maj 2015) samt på webben. Projektet har bidragit till en metodik för hur digital media kan användas och integreras i Kulturnyckeln Kristianstad, vilket kan göra Kristianstad till möjliggörare inom digital utveckling för barn och unga i regionen. Exempel på tillfällen där DiR själv har varit med och berättat om projektet:

Skånes kulturskolors länsstudiedag, Malmö, Lund, Landskrona och Vellinge
Musik i Syds seminarium: Nya produktionsmiljöer och publikmöten, Palladium Malmö
Kulturhuset Barbacka, föreläsning för musiklärare, Kristianstad
UNGA Musik i Syd/Utvecklingscentrums heldag, Kristianstad

Region Skånes temapolitiska dag, Kristianstad
Nationell/Internationell producentträff, Umeå
Presentation i Hässleholms kulturhus, Hässleholm

Projektet syns även genom spridning i Skånes hembygdsförbunds kanaler och Johan Salos/Do-Fi:s fortsatta arbete. Vägarna vaknar har lockat till stort intresse hos olika kommuner. T ex är Gotland och Varberg intresserade. Biblioteket i Kristianstad vill utveckla sina upplevelserum och använda våra erfarenheter i den processen.

För öppenhet i den digitala utvecklingen rekommenderar DiR

- Creative Commons-märkning, dvs. att de kulturella verk som produceras blir fria - öppet innehåll, öppen kod
- att innehåll och copyright tillåter nya experiment, vilket gör det lättare för andra att bygga interaktiva upplevelser
- att material inte fastnar hos enskilda medarbetare - bättre att sprida projekt och produktioner genom gemensamma lagringsplatser/clouds
- Prosumers Light - att involvera användare genom publikmedverkan, att man får känna och förändra
- långsiktighet när man väljer hur man ska hantera media, men använda det som är tillgängligt just nu - Youtube, Instagram, SoundCloud m.m.
- utse någon som underhåller de digitala kanalerna och ser till att information uppdateras ofta så att det inte stagnerar

Hur kommer ni att arbeta vidare med de här frågorna efter projektets slut?

Regionmuseets slinga ska marknadsföras genom invigning och pressvisning inför vårens utflykter (2015), varpå allmänheten får ytterligare en dimension av upplevelsen kring Örnanäs kulturresevat. Vad gäller skolan kommer Regionmuseet att erbjuda lärarfortbildningar och elevdagar på platsen. Projektet har gett dels incitament till en fortsatt påbyggnad av ljudupplevelserna i Örnanäs, dels kunskap och insikt om att tekniken i framtiden kan kopplas till utemuseerna i Haväng, på Kjugekull och Hallands Väderö.

Musik i Syd fortsätter att arbeta med DiR gällande appar med musik och rörelse för förskolan, platsspecifik musik m.m. Därtill bidrar DiR till det övergripande arbetet med att implementera nya arbetsätt och funktioner med anledning av utvecklingsarbetet kring Digitala scener hos Musik i Syd. Enskilda medarbetare har fått upp ögonen för nya möjligheter kring digitala media och ökad delaktighet.

Eventuella avvikelser i förhållande till projektansökan och som haft betydelse för projektet?

Projektet öppnade upp för praktikanter, men inga högskolestudenter var intresserade. Kontaktpersonerna på Högskolan Kristianstad menade också att de flesta elever jobbade på distans, varför på-plats-praktik inte var möjlig.

En ambition från Regionmuseet var att få ut en utställning i staden. Dock saknades en del material för att göra detta inom den tidsram som fanns till förfogande, t ex mobilanpassade texter och speakers. Istället valde museet aktiviteterna vid Örnanäs kulturresevat.

Se även ovan ang. samarbete.

Enskild rapport: REGIONMUSEET – genomförandet

”Regionmuseet och Musik i Syd sökte gemensamt bidrag för att kunna knyta en ”developer-in-residence”-resurs till respektive institution för att koppla digitaliseringsprocesser och aktiviteter till Kristianstads jubileumsår 2014. För Regionmuseets del var syftet att öka engagemang och deltagande i jubileumsfirandet, att undersöka om/hur verksamheten skulle kunna utvecklas genom digital teknik och arbeta fram en metodik för användandet av digital media i Regionmuseets skolverksamhet.

Projektet fick en helt annan fokus än Kristianstads jubileum. Kontakten med DiR, Johan Salo, informationen och diskussionerna med honom gav en mycket tydlig insikt om att tekniken i vissa fall inte kan ersätta, eller förstärka, upplevelsen som ges i ett direkt ”analogt” möte och de möjligheter till flexibilitet och improvisation som det ”analoga” mötet ger. Under genomförandet av vårt jubileumsprogram blev det än tydligare att den digitala tekniken inte skulle fungera i praktiken. Programmet byggde väldigt mycket på mötet och den direkta kommunikationen mellan elever och museipedagoger. Vi såg också en svårighet att implementera en digital upplevelse genom att målgruppen, i det här fallet årskurs 4-elever, inte kan förutsättas ha egen teknisk utrustning (mobiltelefoner) och varken skolorna eller Regionmuseet har möjlighet att tillhandahålla klassuppsättningar för utlåning.

Vi fick därför gå vidare i våra tankar kring digital teknik i skolverksamheten och diskuterade då helt digitala stadsvandringar. Denna idé föll dock på ovan nämnda omöjlighet att tillhandahålla klassuppsättningar av mobiltelefoner, samt på det faktum att lärare knappast skulle kunna skicka ut en skolklass årskurs 4 för att på egen hand ta sig runt i staden, dessutom med hörlurar för att kunna ta del av de digitala effekterna. Även om en stor del av Kristianstads innerstad har gågator där bil- och lastbilstrafiken är reglerad, insåg vi att en 10-åring med fokus på vad som händer i hörlurarna skulle utgöra en trafikfara, för sig själv och andra.

Så här långt i diskussionerna hade vi dock hunnit bli väldigt nyfikna på tekniken och såg ändå en potential i att kunna använda ljudupplevelser direkt kopplade till en plats. Vi gick därför vidare och bestämde oss för att prova tekniken i Örnanäs kulturresevat. Valet av plats gjordes med anledning av att platsen är säker på så sätt att där finns ingen trafik och det är ett överblickbart, begränsat område.

Regionmuseet förfogar över ett omfattande kunskapsmaterial om Örnanäs, vilket gjorde det enkelt att sammanställa ett manus för den digitala slingan. det finns en koppling till framtida brukare, nämligen skolan i Lönsboda.

För slingan skrevs ett manus som bygger på ljudeffekter, berättande och dialog. Vi bestämde oss för att använda olika röster, och framför allt att åtminstone en av rösterna skulle tillhöra en ur målgruppen. Slingan är kopplad till ”Tidsmaskinen” en applikation utvecklad av Johan Salo från Do-Fi tillsammans med Skånes hembygdsförbund och CERTEC.

Den digitala slingan har, i skrivande stund, ännu inte marknadsförts. En invigning och pressvisning av slingan planeras, inför vårens utflykter, till vecka 14. Därefter kommer allmänheten att kunna få ytterligare en dimension av upplevelse kring Örnanäs. Vad gäller skolan kommer Regionmuseet att erbjuda, i första hand Örkenedsskolan, lärarfortbildningar och elevdagar på platsen.

Arbetet med den digitala slingan har gett oss ny kunskap och insikt i hur vi kan arbeta med ett digitalt media. För ägarna till Örnanäs har den gett incitament till en fortsatt

påbyggnad av ljudupplevelserna i Örnans kulturresevat. För Regionmuseet har arbetet gett kunskap och en insikt om att tekniken i framtiden kan kopplas till våra utemuseer i Haväng, på Kjugekull och Hallands Väderö. Vi ser många användningsområden och fördelar med denna typ av digital teknik och upplevelse. Teknik på rätt plats, vid rätt tillfälle och för rätt målgrupp!”

DiR särskilt angående museet: ”Tryckt material är grunden i kommunikationen med besökarna på platsen. Interaktionen på platsen måste vara relaterat till vilka besökarna är och vilket syfte de har. Man använder t ex inte appar när man vistas i museet om information på plats är tillräckligt tydlig. Det som används mest på museer är bilddelning via t ex Instagram: 'Hej! Jag är på Tate Modern, kolla på mig!' Appar som Tidsmaskinen kan med fördel användas när man är utanför museets väggar och vill berätta om historiska platser och när man vill använda ljud och rörelse för att bibehålla fokus på omgivningen och naturen eller staden.

Enligt The American Alliance of Museum 2012 så är det mest vanligt förekommande inom mobil teknik QR-koder, ljudguider som museet tillhandahåller och ljudguide-appar som man installerar själv. Det kan ha förändrats något sen dess, att appar är mer och mer förekommande. Men värt att tänka på är att besökarna oftast inte använder appar onsite (på museet) utan mer offsite (hemma eller på väg).

Man kan använda statiska skärmar, multi-touch-skärmar för att förmedla information kring ett tema/utställning/objekt, eller karta och övrig information. Man kan använda sensorer och projicerade ytor för att påverka rummet i utställningen. Då handlar det om enskilda produktioner som specialutvecklas för ändamålet.

Om man säger att ett syfte med ett museum är lärande och förnöjelse till medborgarna, så måste man kunna ge besökarna något före, under och efter besöket, både på och utanför platsen. Det måste finnas information som fungerar fördjupande mer än det som syns i lokalen eller på annat ställe. Besökaren vill kunna diskutera samt få chansen att reflektera över materialet över tid. Angående rörelse - om man vill visa hur något användes förr så kan man låta besökaren få testa att håva, kasta måla, smaka etc. Det finns mängder med sätt att göra detta på med interaktiva verktyg.”

Enskild rapport: MUSIK I SYD – framtiden

Hur tar vi tillvara och iscensätter nya arbetsmetoder? Vilka merkostnader uppstår? Vilken typ av resurser finns och vilka måste tillföras? Vad är nästa steg, hur kan vi ligga i framkant? Vad behöver göras på lokal, regional och nationell nivå? Nedan redogörs för tankar som har väckts under DiR-perioden. ”Det här är ett arbete som kan betyda mycket för kulturen, för jag märker att ingen riktigt vet hur man ska gå tillväga och känna sig trygga med besluten gällande digitala satsningar.”

Idag finns inga tydliga, konkreta resurser som i sig kan utgöra riktlinjer och guidning kring de digitala aspekterna av kultur – skapande och tillgänglighet. Dessa kan inte heller sättas enbart på politisk nivå utan måste arbetas fram organiskt hos kulturutövarna: Vad innebär en inspelning, sociala medier, digitala verktyg, nya distributionsmöjligheter, nya sätt att skriva musik osv. för just vår verksamhet? Hur samspelar dessa ”nya” element med övrig verksamhet? Vilka delar bör vi utveckla själva för just vår specifika verksamhet, och vad kan vi med fördel göra i samverkan med andra? Vad av det som redan är utvecklat kan vi använda, och vad måste tillföras? Hur riggar vi nya funktioner och arbetssätt och vilka samarbetar vi med?

Framförhållning och nya budgetposter är viktigt för att upprätthålla och underhålla nya metoder och idéer, samt för att synliggöra desamma. Veckoenliga avstämningar hos verksamheterna gällande digitala strategier och produktioner kan vara ett sätt dels bibehålla ett upparbetat momentum, dels göra processerna till en naturlig del i det dagliga arbetet. Det behövs krafter som arbetar med utvecklingen på lokal och regional nivå. För kunskapsökning i regionen kan en del vara att sammanställa en levande guide med användbara appar, så att inte alla måste uppfinna hjulet. Detta finns redan t ex hos musik- och kulturskolorna. Dock måste institutionsspecifika lösningar också kunna göras som ett led i den ordinarie utvecklingen (jfr att alla idag har en egen hemsida) – digitaliseringen är inte åtskild från annan utveckling mot ökad delaktighet och nya publikgrupper. Viktigt är också att inte luras av wow-faktorn, utan att fokusera på innehåll och användning.

Nationell samverkan kring kultur och lärande i digitala miljöer är önskvärd – en grupp personer, institutioner, organisationer eller ett nätverk som står för omvärldsbevakning och som kan ge riktlinjer för hur digitaliseringen kan ske på olika nivåer, med fokus på att möta det ökande behovet av förändring. Omvärldsanalys behövs för att undvika för dyra satsningar i onödan. Vad det gäller övergripande regelverk är en av förhoppningarna att Skolverket framhåller vikten av multidisciplinärt lärande tidigt, och att vi kan bidra med sakkunskap där. Det som händer på skärmen är inte det viktiga, utan vad som åstadkoms.

En modell eller utgångspunkter för den nationella nivån kan vara

DET POSTDIGITALA

- *Vad händer utanför skärmen?*
- *Vad kommer ut som resultat?*

OMVÄRLDSBEVAKNING

- *bevakning - analys - presentation*
- *trendrapporter och statistik*

SAMVERKAN

- *nätverk och kompletterande sakkunskap*
- *serier med rundabordsamtal*

I den okunskap som råder om digitaliseringens möjligheter hörs emellanåt kritik mot sådant som verkar ”dåligt” eller kring det som saknas. **En kartläggning av behov** är att föredra. Behoven behöver undersökas utifrån storlek på kulturaktör och baserat på vilka

resurser som finns i dagsläget, detta så att det finns möjligheter för alla verksamheter att vara med i någon form, och för att motverka digitala klyftor. Vad är minsta möjliga krav för att vara närvarande i den digitala sfären? Räcker det med att "ha en app"? En hemsida? Interaktiva installationer? Vi för gärna en diskussion kring exempel på vad som är minimum för att hänga med när framtida generationer ställer krav på digital närvaro på kulturområdet och i konstnärlig utveckling. Att fysiska produkter fortfarande (eller igen) är gångbara - en bok, ett magasin, något att ta på - är klart, men att lyssna på en CD-skiva räcker inte; människor vill vara sociala i realtid, live, och interagera med kulturen.

För oss som arbetar i verkligheten, särskilt med barn och unga, räcker det inte med en digitaliseringskommission som ger riktlinjer för teknik och infrastruktur. Det bör skapas lämpliga resurser att hjälpa mindre kulturaktörer och sådana som har ännu inte tagit steget mot det digitala. 65 % av Sveriges människor över tolv år använde smartphones 2013 (Stiftelsen för internetinfrastruktur). Användarna ökade med 20 % mellan 2012 och 2013 så siffran är med största sannolikhet högre år 2015. Barn under tolv år använder också smartphones men äger dem oftast inte själva pga abonnemangsbestämmelser osv.
