

Visions

for museums

visitors

interpretation

concept design

V4M

access in mind

V4M – forsknings- och utvecklingsprogram inom Upplevelsestudion, Interactive Institute, kring innovativ tillämpning av digitala medier för muséer, konsthallar och science-centers.

Inom Studion för Upplevelse (och förståelse) bedrivs forskning och experiment kring interaktiva publika miljöer.

Access in mind – ett möte med kreativa processer

Access in mind är en immersiv, audio-visuell installation, som vill öppna samtidskonsten för besökare med hjälp av ljus, ljud och kommunikation.

Syftet är att utforska möjligheter till att aktivera, stimulera, och ställa människors erfarenheter, känslor, kunskap i relation till samtida konst.

Projektet är under utveckling på Interaktiva Institutet, i ett samarbete med Statens Kulturråd.

Just nu är *Access in mind* en prototyp som befinner sig mitt i en sjudande kreativ fas av utveckling. Det som man möter är lika mycket en forskningsprocess, en idéskiss som en praktisk utvärderande studie (visitor study), av hur man som besökare interagerar med prototypen.

Som färdig produkt kommer *Access in mind* att fungera som en introduktionsstation inför ett konstbesök. Ett interpretativt rum för en individ och ett sätt att möta konsten med alla sinnen. Målgruppen är ungdomar 13-18 år.

Projektgrupp:

Halina Gottlieb, ansvarig för V4M Visions for museums, Kajsa Ravin, ansvarig för konstpedagogisk utveckling, Roland Söderberg, design, Peter Lundén, design och teknik, Magnus Lundin, programmering, AnnSofie Börjesson, ljusprogrammering, Gabriella Thinz, radioproducent, Fredrik Olofsson, ljudprogrammering, Frank Fjellstad, konstnär, Paul Henningsson, visitor studies, Nina Fransson, ass. formgivare, Anna Hökerberg, ass. formgivare.



access in mind – ett möte med kreativa processer

Access in mind är en immersiv, audio-visuell installation, som vill öppna samtidskonsten för besökare med hjälp av ljus, ljud och kommunikation.

Syftet är att utforska möjligheter till att aktivera, stimulera, och ställa människors erfarenheter, känslor, kunskap i relation till samtida konst. Projektet är under utveckling på Interaktiva Institutet, i ett samarbete med Statens Kulturråd.

Just nu är *Access in mind* en prototyp som befinner sig mitt i en sjudande kreativ fas av utveckling. Det man möter är lika mycket en forskningsprocess, en idéskiss som en praktisk utvärderande studie (visitor study), av hur man som besökare interagerar med prototypen.

Som färdig produkt kommer *Access in mind* att fungera som en introduktions-station inför ett konstbesök. Ett interpretativt rum för en individ och ett sätt att möta konsten med alla sinnen. Målgruppen är ungdomar 13-18 år.

Konsten i förändring

Från 60-talet har konsten undergått en rad dramatiska förändringar. Konstpedagogik i konstmuseer, konsthallar, gallerier och konst på stan möter ofta reaktionen att samtidskonst är svårtillgänglig. Men samtidskonstens tvärvetenskapliga natur, som är bärare av komplexa betydelser lämpar sig väl att förmedla utanför den traditionella konstpedagogiken.

Access in mind är ett nytt sätt att möta de unga i konsten och representerar ett instrumentalistiskt förhållningssätt till konsten, där konsten är verktyg till utveckling i motsats till de som förespråkar värderingsmodeller, strukturer och förebilder.

Målet med projektet är att stimulera till aktivt förhållande till konstbegreppet där konsten är ett medel, inte ett slutgiltigt mål. Det vill också aktivera människans unika erfarenheter, känslor, kunskap i relation till konst.

Access in mind är ett samarbetsprojekt mellan Statens kulturråd och Interaktiva Institutet. Initiativtagare är Kajsa Ravin, ansvarig för Konstpedagogisk utveckling och Halina Gottlieb, ansvarig för V4M Visions for museums.

Projektgruppen från Interaktiva Institutet /Emotional Studio består av:

Roland Söderberg, *design*, Peter Lundén, *design och teknik*, Magnus Lundin, *programming*, AnnSofie Börjesson, *ljusprogramming*, Gabriella Thinz, *radioproducent*, Fredrik Olofsson, *ljudprogramming*, Frank Fjellstad, *konstnär*, Paul Henningsson, *visitor studies*, Nina Fransson, *ass. formgivare*, Anna Hökerberg, *ass. formgivare*.

Medverkande: Lotten Wiklund, *forskare*, Tove Helander, *Magasin 3*, Elisabeth Skoglund, *konstpedagog*, Arijana Kajfes, *konstnär*, Niklas Östlind, *intendent Liljewalchs*.

Om ljusets och ljudets betydelse i Access in mind

Ljuset i *Access in mind* kommer att fungera som en metafor för viljan att nå besökaren. Precis som ljudet kommer att arbeta med en stark närvaro i rummet i förhållande till individen är tanken att ljuset ska vara lika kroppsnära.

Ljuset triggas initialt när personen sätter sig för att markera att något kommer att hända. Ljud och ljus interagerar med varandra. Ljuset kan exempelvis användas som vägvisare till innehåll, abstraktion av innehåll eller annat som t. ex. sinnestämning, uppmuntran till att stanna kvar, kommunikation och information. Ljuset kan ge mening för vad som sker i en annan stol. Stolarna kommunicerar utåt att något sker inne. Ljuset visar närvaro i stolen. Ger utrymme för åsikter, tankar efter och/eller under en session. Innehåll förmedlas utåt, medieras. Placering, riktning av stolarna styr förhållningssättet gentemot viljan att sätta sig

Ljuset kan uppmärksamma åhörarens närvaro och lågmält krypa närmare och omringa denne när hon sätter sig i rummet/stolen. I samtalet om samtidskonst ger det sig iväg ut och emellanåt tillbaka för att förstärka kopplingen till personens närvaro. På detta sätt kan eventuellt ljuset även indikera utåt att personen i stolen får en alldeles speciell uppmärksamhet i stolen, att den skiljer sig från en vanlig stol. Fokus för ljuset är alltså dynamiken mellan rummet och personens plats i rummet.

Metaforen behöver inte vara så tydlig att åhöraren förstår den, utan är snarare ett sätt att här förklara idén och för att personen i stolen ska få en känsla av att samtalet verkligen är riktat till denne. Ljuset fungerar även som en förstärkare av samtalet, eftersom det i viss mån följer ljudet.

Dramaturgens reflexioner

Gabriella Thinz har arbetat med dramaturgi, manus och inspelning baserat på en rad intervjuer som Frank Fjellstad gjort med ett antal människor.

»Inför uppdraget att färdigställa manus samt spela in rösterna till *Access in Mind* uppstod flera frågor varav de två viktigaste kanske var:

- Hur skulle intervju-underlaget anpassas till målgruppen, nämligen ungdomar?
- Behövde grundmaterialet kontrasteras och brytas upp mot något annat och vad skulle det i så fall vara?

Det var svårt att hitta en gestaltningsidé i grundmaterialet. Däremot tyckte jag att det fanns en hel del tänkvärda citat. Därför bestämde jag mig för att prova ett koncept som byggde på tre kontrasterade röster. Tre röster, tre nivåer, tre perspektiv.

Den första bygger på intervjuunderlaget. Ett tiotal citat är utklippta och delvis redigerade. Här valde jag att arbeta med en äldre mansröst för att ge tankarna en slags *mogen auktoritet*.

Den andra delen bygger på en fiktiv ung man som reflekterar över kärlek, ensamhet, osäkerhet, död, självmord, vardagligheter i brutal storstadsmiljö. Tanken är att det är med honom som besökaren ska kunna identifiera sig.

Den tredje delen är ett slags samvete som i viskande form dyker upp i besökarens nacke. Rösterna uppmanar och triggar besökaren till att känna sig fri och ta för sig (i konstmötet) att inte vara rädd, att tro på sin egen upplevelse och tolkningsrätt. Här ville jag ha en ung kvinnlig röst.

Sen spelade vi in i 3D-ljudstudion på Institutet. Peter Lundén och jag hade pratat igenom i stora drag hur mycket och vad för slags rörelse vi ville ha i de olika tre delarna. T. ex. ville vi att den unga killen skulle vara mycket rörlig och det viskande *samvetet* komma bakifrån, i nacken.

Ulf Håkan Jansson, en rutinerad äldre skådis gjorde del 1 och hans breda och djupa röst gav nya dimensioner till texten. Daniel Gustafsson, en ung skådespelare gjorde den unga killen. Tuvalisa Rangström gjorde *samvetet*. Hon hade lätt att hitta tonen och hennes viskande attacker blev riktigt hårresande.

För min egen del var det spännande att jobba med ny teknik – 3D-ljud – och det märktes också att skådespelarna var stimulerade av att jobba i ett helt nytt sammanhang.»