

Om:

Real Projects for Real People, Volume 1 (Nigten 2010)

Jenny Stenberg 2011

Anne Nigten är konstvetare och skriver om en Nederländsk kontext, professor på deltid i Roningen. Hon startade 2008 The Patching Zone, vilket är ett transdisciplinärt medialaboratorium i ett utsatt område i Rotterdam, där studenter, unga professionella och experter med olika bakgrund tillsammans med invånare gör olika typer av projekt i skärningspunkten mellan konst, design, teknologi, vetenskap och lokal samverkan. Den metod de använder kallas för 'processpatching' och utvecklades av Nigten i hennes avhandling *Processpatching, Defining New Methods in aRt&D* (2007) – där *aRt&D* står för *art in research & design*. Metoden går ut på att hitta 'a third space' mellan olika discipliner, ett neutralt rum som inte styrs av någon, där alla medverkande respekteras och har stor frihet att arbeta efter eget huvud – hon beskriver det som att man syr ett lapptäcke tillsammans. I boken *Real Projects for Real People, Volume 1* beskriver hon och hennes medarbetare erfarenheterna från de första två åren med medialaboratoriet (2010).

The Patching Zone har en fast kärna med åtta anställda. Deras projekt består sedan dels av ett team med studenter (de får ansöka om att vara med), och unga professionella experter inkl forskare som får handledning av de anställda i The Patching Zone, dels av 'stakeholders' (mest invånare men även andra lokala aktörer som t ex medlemmar i affärsägareföreningen) som är med i olika typer av aktiviteter eller events som är väl avgränsade i tid. Teamet har sin öppna lokal någonstans i området där de arbetar och bor under tiden som projektet pågår (längden varierar, men 6-12 månader verkar vara vanligt). Den roll som stakeholders har i projektet utvecklas över tid; de kanske börjar som guider för teamet, blir sedan testpanel, utvecklas till medskapande och blir i slutet samägare av projektet (2010: 16). Finansiärerna styr i viss mån hur projekten utformas och det finns ett gemensamt mål (lapptäcket) som är formulerat i projektansökan, men processpatching som metod innebär samtidigt att att hålla så mycket som möjligt öppet (lapparna) och låta deltagarna styra processen med hur de ska utformas och fogas samman till en helhet.

Making together och Co-creation

Processpatching innebär att ha 'making together' som konkret arbetsmetod (: 17). De väljer medvetet väldigt heterogena grupper när det gäller ålder, kulturell bakgrund, disciplin, etc, och att tillsammans producera något är det som ger deltagarna kunskap om varandras erfarenheter och färdigheter vilket medför att de naturligt hittar sina roller i projektet. De betonar att det handlar om empowerment av både teamet och av stakeholdergruppen. När de arbetar i området använder de ofta verktyg som förenar konst och etnografi, t ex 'cultural probes' (probe=sondera) som kan vara att ge invånarna kameror med instruktioner om att fotografera särskilda situationer, och 'placebo design' som innebär att man, istället för att designa något användbart och funktionellt, hittar på en designuppgift som syftar till att få människor att tänka på ett helt nytt sätt (: 19).

Ett annat centralt tema i processpatching är 'lek'. Man formar ofta de olika evenemangen i projekten som en lek eftersom det är en kreativ form av samröre – och det är viktigt att ha roligt. Men det är också centralt att allt deltagande är frivilligt för att leken ska vara kreativ. Med hänvisning till Caillios (Caillios 1961; : 26), som hävdar att lek innebär att förflytta sig till en annan verklighet med sina egna skapade regler, skapar man lekar med speciella regler. Med leken som förebild har man ofta i början (t ex när studenter kommer nya till ett område de ska arbeta i under flera månader) övningar som går ut på att 'get lost'. Man håller också på med spel, vilket är en vidareutveckling av leken men betydligt mer strukturerad, vilket naturligtvis påverkar kreativiteten – man tillåts i spel bara vara kreativ på ett speciellt sätt vilket skiljer sig från kreativiteten i fri lek där man (åtminstone om man är barn) ohämmat kan byta riktning och skapa nya förutsättning under hela tiden som leken pågår.

En annan viktig aspekt, som hänger samman med begreppet making together och även den respekt som man vill visa för invånarna och det liv de lever, är att processpatching i hög grad skapar events i samarbete med sina stakeholders: de talar om 'co-creation' (: 33). För att föra en dialog om arbetet utgår de ofta från 'boundary objects' (Star 1990; : 34), dvs något som alla deltagare kan relatera till. Det kan t ex handla om att använda mat och matlagning som ett sätt att träffas och föra dialog. Participatory design, med respekt för invånarna, handlar också om att hitta demokratiska former för dialog. Här är de inspirerade av mjukvaruforskning som talar om 'the third space' i betydelsen att det är ett mellanrum som ingen äger, dvs ett utrymme där det finns chans att tillsammans dela och utveckla ideer som ingen av parterna ensam kan hävda äganderätt till (Muller 2007; : 37). När man genomför workshops mm förlägger man dem därför till platser där deltagarna normalt inte är i sitt vardagsliv.

Kritisk reflektion

Processpatching innebär också att man noga dokumenterar den egna processen så att man efteråt kan utvärdera och förbättra sitt arbetssätt. De menar att ordet 'pay attention' till processen beskriver detta bra, eftersom det faktiskt handlar om att lägga ganska mycket energi för att dokumentationen ska bli tillräckligt bra – man 'betalar' på så sätt för kritisk reflektion och utvärdering under tiden som processen pågår (: 20). Här har an influenser från traditionell aktionsforskning (Lewin 1946; : 35) och använder ofta sådana dokumentationsmetoder. Emellertid har de oftast ändå inte resurser att själva stå för fullständiga utvärderingar av projektet och samverkar därför gärna med forskare eller master- och forskarstuderande som väljer aktiviteter i The Patching Zone som empiri i sina studier.

Nigten och hennes kolleger berättar sedan i boken om fyra projekt som genomförts sedan The Patching Zone startade. Jag ska inte gå igenom alla här men ska säga något om dem som har intressanta beröringspunkter med Hammarkullen.

Cultuur Lokaal

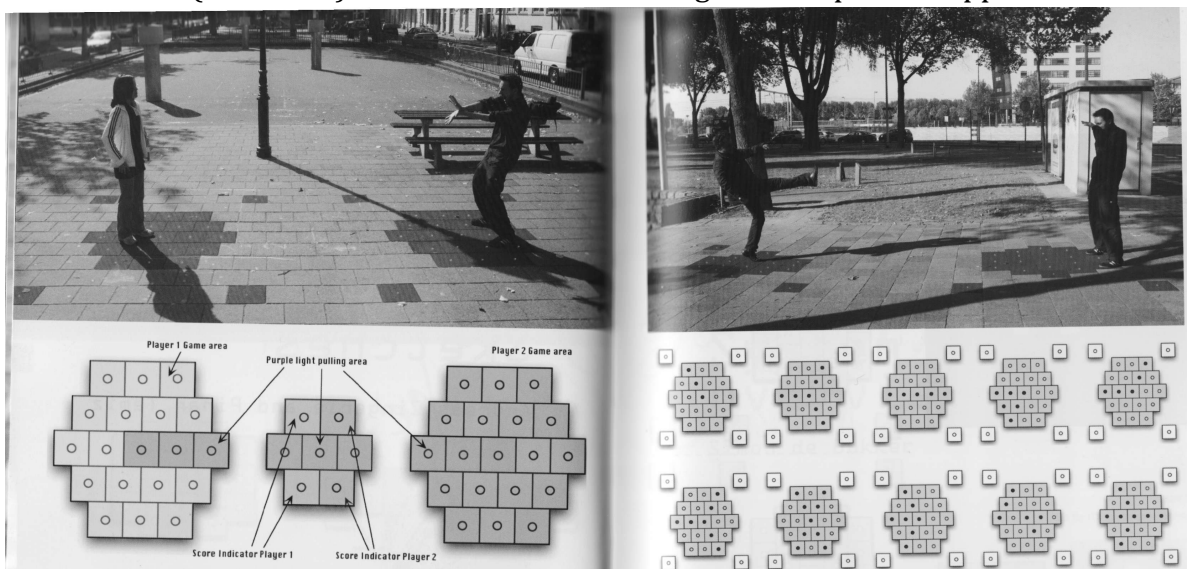
I projektet Cultuur Lokaal, som syftade till att hitta nya arbetsmetoder för dialog mellan invånare och kulturinstitutioner som museer och bibliotek, använde de ett verktyg som

de kallar 'Micro Narratives' (: 79). Metoden innebar att sätta upp ett tält och bjuda in folk att komma och berätta sin historia om platsen. Historien dokumenterades på olika sätt i tältet och personen fick med sig en del av detta material hem. Sedan gjorde museet en omfattande publik databas baserad på alla mikro-historier, som man också sparade i sina arkiv, men där personernas identitet inte längre var kopplad till respektive historia. Man använde ett liknande verktyg för att offentliggöra folks kommentarer till sin favoritbok i biblioteket. I varje kommenterad bok ligger ett bokmärke med en länk till en websida där personer lagt upp texter, foton eller filmer som talar om varför de gillar boken. Micro Narratives har beröringspunkter med projektet 'Gothenburg Shout'.

Go for IT!

I projektet Go for IT! handlade det om en kombination av spel, konst och kultur. Hur kan kreativa spelteknologier berika stadsrummen och vilka teknologier uppmuntrar till samverkan och medskapande (: 94)? Projektet är särskilt intressant, tycker jag som arkitekt och planerare, eftersom det inte bara utvecklat kunskap om ovanstående frågor men också påverkat den fysiska miljön permanent. Själva det fysiska resultatet är alltså högtintressant, och vi kommer till det strax, men det är viktigt att komma ihåg att det inte var förutbestämt hur det skulle se ut, utan invånarna var i mycket hög grad medskapande i processen. Självklart kan säkert själva spel-idén appliceras även i andra städer än Rotterdam med goda resultat, särskilt i områden där ungdomarna är lika intresserade av dans och rytmer som de involverade stakeholders var. Dock finns det, om man bara implementerar själva produktidén, naturligtvis risk för att det blir bara en snabbt utdöende fluga att använda spelet.

Spelet är en tävling i dans, rytm och snabbhet – lite inspirerat av 'hoppa hage'. På fyra ställen i södra Rotterdam finns två motstående 'ljushagar' inlagda i markplattorna (se bilden nedan (: 102-103) och när man vill tävla ringer båda spelarna upp en



konstnadsfri server som startar ljusspelet på marken samtidigt som musik startar i det egna headsetet. Varje spel har en instruktion om hur man ska följa ljusspelet. Olika snabbhet ger olika poäng som anges kontinuerligt av servern och resultaten sparas sedan på servern. De fyra spelen fungerar olika beroende på vilken som är tanken med dem – alltså vilka förmågor hos deltagarna som de är tänkta att utveckla. Även musiken

är vald med omsorg. Spelare tar sig oftast mellan de fyra platserna, som ligger ganska långt ifrån varandra, för att tävla. Spelet är avsett för åldersgruppen 13-20 år, men även yngre barn använder det vilket teamet tycker är mycket positivt. Barnen har då hittat på sätt att använda ljusspelet utan att ringa upp servern.

Detta spel verkar fungera bra, folk har kul med varandra samtidigt som deltagarna får eftertraktade färdigheter när det gäller dans och rytm. För mig är det emellertid centrets inledande forskningsfråga för projektet som är mest intressant: *Hur kan kreativa spelteknologier berika stadsrummen och vilka teknologier uppmuntrar till samverkan och medskapande?* Om man tar den första frågan om berikning av stadsrummet så är det väldigt spännande att de hittat ett så enkelt sätt att befolka det urbana rummet, då tomma gator och torg är det som oftast beskrivs som otrygghetsskapande i städer. I det sammanhanget är det viktigt att veta i vilken grad spelet används i Rotterdam nu två år efter dess implementering. Är det så att co-design leder till utveckling av produkter och miljöer som fungerar bra och *faktiskt används i ett långt perspektiv?* Och om svaret är jakande, vilka är de teknologier som uppmuntrar till samverkan och medskapande? Vad utmärker dem? Ser de olika ut för olika åldrar och andra variabler?

Det finns ytterligare en dimension i processpatching och det är kopplingen till entreprenörskap. Detta genom att processen – genom att skapa fruktbara innovativa klimat – har förutsättningar att leda fram till tekniska innovationer, som t ex ovanstående gatuspel (: 129).

Big South Lab

I projektet Big South Lab är syftet att de unga deltagarna skulle utvecklas inom den kreativa näringen med fokus på video, audio, spel, grafiska tekniker och vissa hårdvara som t ex sensorer. Ett digitalt lab startas i området och pedagogiken för deltagarnas lärandeprocess kretsar kring konceptet 'Living Lab'. Sådana tillämpas i forskning och industriell utveckling av hård- och mjukvara inom det digitala fältet och innebär att designers och användare tillsammans utvecklar produkter i ett gemensamt lab – som dessutom är internationellt länkade viaa internet med andra lab – istället för att på traditionellt sätt, där användaren kommer in först när en produkt är färdig att testas. Man hyr också en gammal skolbuss inredd med datorer och all annan teknik som behövs. Den fungerar som ett viktigt verktyg i lärandeprocessen då man behöver komma nära sina stakeholdes för att nå dem. De har hittills genomfört fyra workshops i bussen om t ex musik och rytm, kläder och sensorer samt videoproduktion. Bussen fungerar också som dragplåster i sig (boundary object), ungdomar som ser den fylld med elektronik blir nyfikna och vill veta vad projektet handlar om och man sprider information om det till andra. Projektet pågår fortfarande när boken skrivs och det finns därför inte några tydliga slutsatser men det kommer sedermera att finnas på deras hemsida patchingzone.nl där både avslutade och pågående projekt presenteras.

Kopplingar till stadsplanering

En sak som jag slås av när jag läser boken är den svaga kopplingen till stadsplanering. Det finns inga exempel alls på hur kommunens företrädare när det gäller översiktlig och lokal stadsplanering drar nytta av och samverkar med The Patching Zone. I slutet av

boken finns emellertid en intervju med en ganska nyanställd person som arbetar på Rotterdams ekonomiavdelning och har särskilt ansvar för de utsatta stadsdelarna i södra Rotterdam. Han bestämde sig för att det ingår i hans arbete att följa med i vad centret gör och han uttrycker mycket positiva omdömen:

The Patching Zone is an incubator where talent that arrives directly from the street develops and gains more perspective to contribute economically to this city. The beauty is that young people get introduced to skills that will be important in the near future and get handed a roadmap for the use of these skills in an economic model. And that is usually what makes projects like this successful: the combination of creative power and the possibility for talents to realize ambitions (: 190).

Det återstår att se om även stadsbyggnads- och fastighetskontor i staden får upp ögonen för den potential som finns i The Patching Zone när det gäller medskapande design och planering.

I boken beskrivs inte heller de involverade lokala aktörerna i särskilt stor utsträckning, alltså vilka de är och hur samverkan fungerar. Det vore t ex intressant att höra hur de lokala skolorna och socialtjänsten ställer sig till The Patching Zone. Att det finns svårigheter kan man ana i boken när man i projektet Big South Lab frågar sig hur projektet kan 'be upscaled':

Is it more useful to teach their teachers to take a different approach, or teach another skill that is more appropriate? It is, of course, easy to fall into the pit of paternalistic top-down attitude, for that style is still frequently used by social workers in the area (: 179).

I slutet av boken beskriver Nigten vad de tänker satsa på i framtiden (: 205). Det handlar dels om att utveckla centret till att fungera även som ett kunskapscentrum dit olika typer av aktörer kan komma och lära om de metoder och resultat som centret utvecklar – att bygga en brygga mellan akademi, konstnärlig forskning och verkliga situationer. De närmsta åren tänker de också fokusera på 'urban transformation' inom fältet, dvs att se på hur kreativ forskning kan fungera som katalysator för social, ekonomisk och ekologisk utveckling.

* * *

- Caillios, R. (1961). *Man, Play, Games*. Illinois, University of Illinois Press.
Lewin, K. (1946). "Action Research and Minority Problems." *Journal of Social Issues*(2).
Muller, M.J. (2007). *Participatory Design: The Third Space in HCI*, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
Nigten, A., Ed. (2007). *Processpatching, Defining New Methods in aRt&D*, Lulu publishing.
Nigten, A., Ed. (2010). *Real Projects for Real People, Volume 1*. Rotterdam, The Patching Zone.
Star, S.L. (1990). *Distributed Artificial Intelligence, vol 2*. San Francisco, Morgan Kaufman Publishers Inc.