

# Balagan!

**Masterexamensprojektet:  
The Darling Tweens  
i samarbete med Sara Stiber  
för Stadsbiblioteket i Malmö**

**av Eva-Johanna Sandberg (Holm)**

Examensprojekt 30 hp, Konstnärligt masterprogram i design 120 hp  
Child Culture Design på HDK  
Högskolan för Design och Konsthantverk, Göteborgs universitet  
Göteborg Vårterminen 2011-05-26

# Abstract

## **Abstract**

*Balagan! - for 9-12 year old on the City library of Malmö*

*"Balagan! A place far away, filled with magical things. Here, a group of scientists left their research labs behind, in a seemingly endless story exploratorium. Now, a group of kids discover the place, through a doorway found inside the City Library of Malmö... They named the place Balagan. Together, they start to create a world of stories..."*

*We, me and Sara Stiber have made a project in cooperation with the City Library of Malmö, where we have been developing a concept for a soon-to-be library department for 9-12 year old. The library wants to create an innovative and playful meeting place, which challenges the traditional perception of a library. We have taken up the children's need for literacy, creativity and stories - and created a "story exploratorium" - a place for playful creation, experimentation, games, and stories. A place to fall in love with storytelling. And through that, find inspiration to read.*

*A big part of our project has been devoted to finding a method – how to find out what the kids really wish for, and actually needs. We have designed a series of workshops to which we have invited kids from two schools in Malmö to partake. Through involving them in various idea-, design-, and storytelling activities, a user centred method for designing for children, has formed. In order to open up, and run an outgoing design process, we have built up our office on the same location where the new department will take place, in the midst of the library visitors.*

*Me and Sara have designed the concept together, then my part have been to create the room and all the interior. This report will take the reader through the process of creating spaces with qualities of a stage and a cocoon with inspirations from games to be experienced as a story itself.*

## **Keywords**

*Child Culture Design, Tweens, Space in room, Interaction, Library, Storytelling, Transmedia*

# Innehållsföreteckning

<b>Inledning</b>	<b>4</b>
Bakgrund	4
Projektets Syfte & Mål	5
TTProjektet Omfattning	5
Frågeställningar	6
Förberedelser	7
<b>Genomförande</b>	<b>8</b>
Tidplan och Processen	8
Förstudie: Research	9
<u>Studion som verktyg i processen</u>	11
Summering av Workshopseriet	12
Förstudie: Summering	17
<b>Resultat</b>	<b>18</b>
Slutsats	18
Konceptet: Balagan!	18
Berättelser och Läsing	21
Transmedia och Spelmekanik	22
Lager av funktioner	23
De olika rumsligheter och labben	26
Scen/Kokong-kojorna	
<b>Reflektion</b>	<b>29</b>
Mötesplats, Publika rum och fantasi	29
Manifestera konceptet	29
Varför är det viktigt att barn berättar?	30
Projektets samarbeten	31
Biblioteket och framtiden	32
Svar på Frågeställningarna	32
<b>Tack till!</b>	<b>34</b>

# Inledning

Det här projektet har handlat om att ta fram ett konceptförslag på en ny avdelning för Malmös 9-12 åringar på Stadsbiblioteket i Malmö. Projektet är utformat och genomfört tillsammans med min klasskompis Sara Stiber som är interaktionsdesigner. Projektet har även varit i samarbete med den interna gruppen *Tweens* på biblioteket.

## BAKGRUND

Det finns flera olika parametrar som är väsentliga för projektets grundförutsättningar, dels ovan nämnda samarbeten, dels den större kontexten som vårt projekt agerar inom. Den större kontexten handlar egentligen om bibliotekets roll i framtiden och hur biblioteket som en kulturinstitution i staden tar samhällsansvar. Och om hur hela bibliotekshistorien har utvecklats fram tills idag. Nu står verksamheten generellt i Sverige, inför ett vägskäl... man går ifrån samlandet och arkivering till en förnyelsebar förmedling, en mötesplats?

Stadsbiblioteket i Malmö har formulerat en strategi: *The Darling Library*, en vision som handlar om att de vill *bryta föreställningen om vad ett bibliotek är och istället skapa en mötesplats och en radikalt innovativ, experimenterande och lekfull barnverksamhet.* (*The Darling Library, Malmö Stad 2009*)

Inom the Darling library initierade Stadsbiblioteket en intern grupp på tre personer som tillsammans utgör *Tweens*. Gruppen har i uppgift att ta fram underlag och förslag på en ny avdelning för 9-12 åringar. *Tweens* fick i ett tidigt skede höra talas om designutbildningen Child Culture Design... både jag och Sara blev direkt intresserade. Då vi var med redan från början har vi fått möjligheten att utforma ramarna och därför är vårt projekt en slags research och grund för det stora projektet. Ordet *tweens* är ett samlingsord för åldergruppen ca 9-12 år. Vår del i projektet kallade vi »The Darling Tweens« med den enkla anledningen att vi ville att vårt koncept skulle möta upp både barnens perspektiv och bibliotekets strategi.

En annan mycket central del i vår bakgrund är vår tidigare kunskap och erfarenhet från vår utbildning *Child Culture Design* med ett övergripande barnfokus, där vi alltid strävar efter att få så god bild som möjligt och tillgodose behoven utifrån barnens perspektiv. Gemensamt för mej och Sara är dessutom vårt intresse för själva processen, workshops med målgruppen och vårt arbetssätt att så långt det går arbeta på konceptplan men med stark anknytning till verkliga behov.

## PROJEKTETS SYFTE & MÅL

Mitt och Saras gemensamma syfte var att få barnens perspektiv på hur den nya verksamheten/avdelningen bör fungera och utformas, samt få en samlad syn på bibliotekets framtid. Målet var att presentera ett förslag på en *modig, meningsfull, och lekfull* plats för barn att mötas på! Vi ville ta fram ett gemensamt förslag på konceptnivå innehållande riktlinjer för avdelningens framtida verksamhet och utformningen på avdelningen.

Syftet med projektets upplägg var att hitta metoder och genomföra workshops för målgruppen med målet att förstå hur just Malmös 9-12 åringars vardagssituation och drömmar ser ut! Det mer långsiktiga målet var att få erfarenheter och större kunskap generellt om åldersgruppen, och hitta vilka metoder som är bäst lämpade för målgruppen och projekttypen.

Ett mera personligt syfte var att vi också ville se hur våra professioner, design + barnperspektiv fungerar i en verklig kontext som *Tweens* och Malmö Stadsbibliotek.

### Rummet i fokus

Jag har även haft ett mer individuellt mål som handlar om rummet och att lära mej mer om hur jag i framtiden kan jobba med rum och barn. Att hitta vägar för att ha rummet i fokus genom hela processen och att medvetet blanda in de rumsliga aspekterna i alla olika sammanhang, tidigt i projektet. Att hitta sätt att jobba med rum tillsammans med barn! Mitt direkta mål med resultatet handlar om att undersöka hur rummet kan utformas för att förmedla och bära upp: En *modig, meningsfull, och lekfull plats för barn att mötas på*. Hur rummets funktioner kan kopplas till barnens vardagsliv.

## PROJEKTETS OMFATTNING

Det från början uppsatta förväntade resultatet och omfattningen av projektets process var och har blivit:

Workshop-serie. Vår metod specifikt utformat för projektet, som har utgjort grunden i hela vår process, en plattform att involvera barnen i arbetet.

Förstudie. Inom en mer traditionell research har vi sökt information i litteratur, genomfört intervjuer och studiebesökt. Tillsammans med erfarenhet från workshopserien formulerades resultatet till en kravspecifikation.

Koncept. Vi ville presentera ett gemensamt idé-paket om hur den nya verksamheten för 9-12 åringar kan se ut, konceptet skulle tillgodose alla parter behov och önskan.

Konceptfördjupning. En visuell förklaring om hur konceptet kan ta rumslig form och en inzoomning på en liten del av rummet som visar hur material, färg och form kan bära funktioner och värden av idéen. Hur konceptet kan utvecklas till verklighet.

## FRÅGESTÄLLNINGAR

### Processen

- Genom vilka metoder kan vi bäst ta reda på hur målgruppen önskar att biblioteket ser ut och fungerar?
- Hur kan jag involvera barnen i rumsdiskussioner? Hur pratar man med barn om rum och representationer som modell, ritning och skala? Vilka verktyg behövs?

### Målgruppen

- Hur ser barnens vardag ut och vad saknas?
- Hur skulle barnen vilja se framtidens verksamhet på Stadsbiblioteket?
- Vilka behov av aktiviteter och upplevelser har 9-12 åringarna?

### Biblioteket

- Vilka unika värden och vilken roll kan Stadsbiblioteket ha i framtiden?
- Bör och i så fall hur kan biblioteket bli en plats för lärande och utveckling för 9-12 åringar?

### Rummet

- Vilka funktioner, upplevelser och aktiviteter ska rummet erbjuda, för att tillgodose barnens behov och intressen, och samtidigt spegla vår vision av en *hållbar, modig, meningsfull och lekfull mötesplats*?
- Hur kan jag (på konceptnivå) gestalta detta genom rumslig utformning?
- Hur kan rummet kopplas till barnens vardagsliv.

Frågor som tillkom efter förstudien:

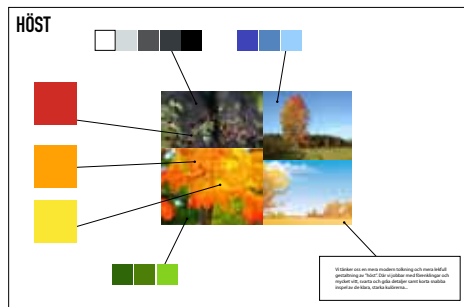
### Läsning

- Hur kan barn få lust till läsning när böcker inte är intressant?
- Hur kan rummet vara en miljö som främjar läsning?
- Hur kan vi med berättelsers hjälp inspirera?

## FÖRBEREDELSE

Innan vi satte igång med själva projektet så genomförde vi alla nödvändiga förberedelser. Det handlade dels om att formulera projektbeskrivningen och övriga dokument så som plan för både tid och research samt hur vi skulle genomföra workshopserien.

Vi valde ju också att flytta in på plats, i rummet där den nya avdelningen ska ta form. På biblioteket, mitt bland alla besökarna, vilket innebar en öppen process gällande all form av kommunikation för både vårt och hela bibliotekets del i detta. Det innebar att vi fick direkt förståelse för deras identitet, grafiska manual, rummets estetiska ramar och andra interna ordningar. Det blev ett effektivt sätt för oss att lära känna verksamheten och en kommunal institution!



VÅR STUDIO



MODELLEN

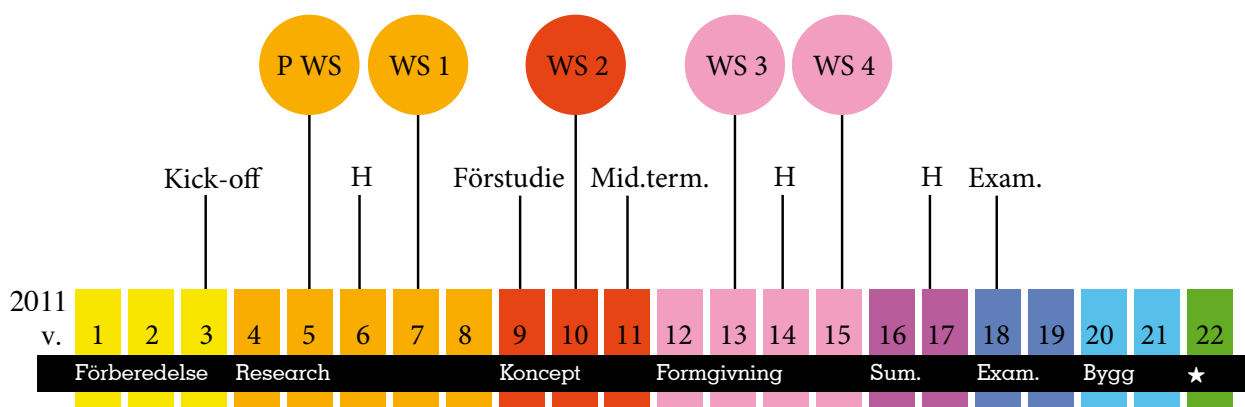


ÅSIKTS-TAVLA



# Genomförande

Det här projektet har alltså handlat att ta fram ett koncept för 9-12 åringar på Stadsbiblioteket i Malmö. Arbetet har bestått av flera parallella spår som har bearbetats i en gemensam process och som nu kommer till uttryck i ett samlat idépaket – Ett koncept om hur ett transmedialt spel kan skapa lust till läsning, nyfikenhet till kunskap och integration genom nya möten.



## TIDPLAN OCH PROCESSEN

En välgenomtänkt tidplan som nogra följts har varit ett måste för att få allt att gå ihop. Men däremot har projektet växt åt alla möjliga håll, så det svåra har varit att hålla samman kontexten.

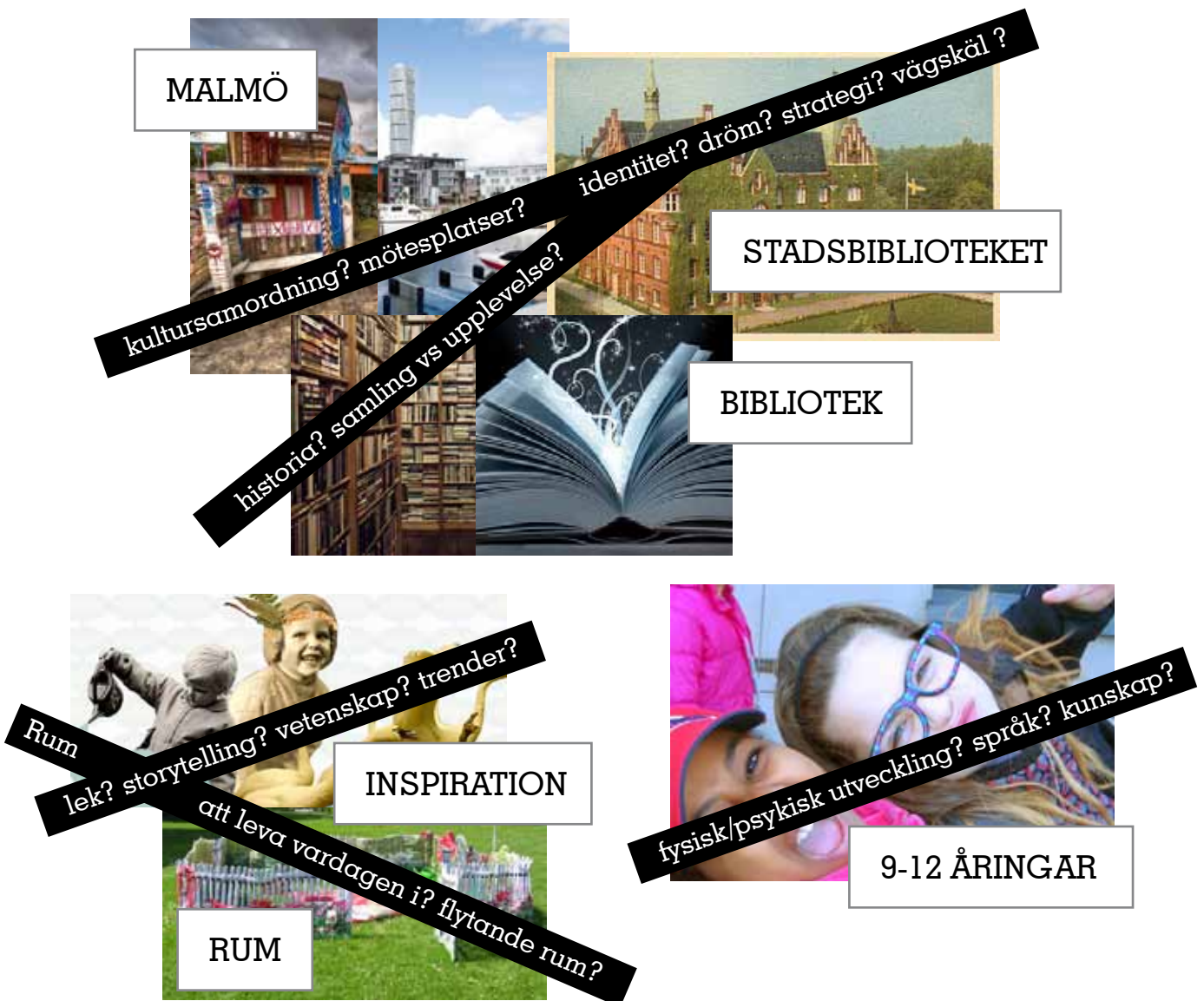
Projektet har, som ytterligare kan understrykas, till större delen kretsat kring processen och vägen fram till ett koncept för den nya avdelningen, mer än själva formgivningen av förslaget. Därav inte sagt att formen inte är viktig. Istället allra högsta grad central då den är bärare av vår idé om verksamheten och de övergripande värderingar som vi vill att konceptet ska förmedla. Men, initialt är det mera intressant för oss att hitta behoven och idén. Samt, då det stora projektet »Tweens« egentligen är ca ett år längre, med mållinjen i maj 2012, har vi valt att sikta på konceptnivå för resultatet inom ramen för det här examensarbetet. Och det har såklart påverkat hur vi har lagt upp både tidplanen och processen.



## FÖRSTUDIE: RESEARCH

En del av vårt projekt har såklart handlat om mera traditionell research, inom nedan illustrerade områden. Vi har samlat information och kunskap främst genom intervjuer och dessa personer har till större delen varit bibliotekarier, pedagoger och kulturarbetare inom Malmö Stad. Bibliotekets interna dokument och statistik från Malmö Stad har också varit en viktig informationskälla.

Vi har studerat: Malmö som stad, Biblioteket som kulturmekanism i samhället och Stadsbiblioteket som en naturlig mötesplats. Den teoretiska och vetenskapliga synen på målgruppen 9-12 åringars utveckling, språk- och kunskapsnivå. Samt sökt inspiration i leken och berättelsernas värld i rumsliga sammanhang.



### Kontexten – Uppdragsgivare & Platsen

Ett av de viktigaste spåret har handlat om bibliotekens roll i framtiden och precis som för alla bibliotek står även Malmö inför ett vägskäl om att hitta en plats i samhället. Stadsbiblioteket i Malmö har formulerat en ny strategi de kallar »The Darling Library in the world - ditt liv, dina drömmar, ditt bibliotek« en övergripande vision för 2009-2012 som bland annat handlar om barn & unga, vidgat deltagande, nya mötesplatser och internationalisering. Som ett steg i den här strategin genomför Stadsbiblioteket projektet »Twins« och där kommer vi in!

Bibliotekets mål är att fler barn ska besöka dem och låna fler böcker, men det vidgade uppdrag från staden innebär bland annat att få fler barn att läsa! Fler barn att uppleva kulturen i staden! Malmö Stad och Kulturförvaltning har en övergripande vision som handlar om att »väck intresse, utmana till utveckling, stimulera integration, inspirera till engagemang, skapa nya samarbeten och mötesplatser«

Målgruppen – Verksamhet & Metod Det andra huvudspåret är tweensen, som i det här fallet Malmö 9-12 åringar. Hur ser deras liv ut? Hur ser dom på framtiden? Vad är intressant? Vad gör dom på fritiden? Hur står det till med läsning? Hur ser deras drömmar ut? Vad har dom för behov..? Den största delen i projektet har varit att involvera barnen i processen genom olika metoder söka svaren och reda ut så mycket som möjligt kring dessa frågor. Teori och praktik har faktiskt visats sej stämna ganska bra:

Den fysiska utvecklingen hos barnen tyder på att lek och rörelse är en grundförutsättning för att kunna koncentrera sej och prestera i ex skolan. När det kommer till de mer emotionella och sociala aspekterna har de fullt upp med att bygga sin identitet och behöver dels närhet, beröm och bekräftelse och dels möjlighet att byta sej loss. Barnen behöver träffa människor; både barn och vuxna. De behöver egenlek, egetid och egetrum. Moral och etik är intressant, regler och att delta i beslutsfattningar är viktigt!

När det kommer till språk, kommunikation och hjärnans utveckling börjar barn i den här åldern förstå ironi, symboler, metaforer, och logiskt tänkande, därför får magi, spänning och fantasi en ny dimension. De pedagoger jag pratat med är helt överrens om att lärande i den här åldern ska vara kul, man ska bli nyfiken. Språket utvecklas och barnen kan i den här åldern formulera känslor i ex. dikter, klarar av att skriva berättelser med inledning, handling och ett avslut. Under en intervju sa pedagogen Gert Elfström:

”12-åringar kan lära sig väldigt mycket, gärna utantill och bli en riktig expert på ett speciellt område, nästan som den klassiska nördén.”

Hanna Sjöberg, bibliotekarie och projektledare för LÄS! säger:

”Det handlar om att vi vuxna behöver även vidga synen på vad läsning är.”

Utöver Stadsbibliotekets identitet och vision har en stor del handlat om biblioteken i sej, att titta långt bak i historien men också kartlägga vad som skett den närmsta tiden, och biblioteken står helt klart inför en förändring, vad man kan summera det som är att det är upp till vart ett av biblioteket, lokalt att bestämma vad de själva vill ha för roll, genom sin verksamhet och hur de kommunicerar sina medier. Vill de vara ett kulturhus eller ett arkiv?

### **STUDION SOM VERKTYG I PROCESSEN**

Studio och rummet En väsentligt del i våra samarbeten men som även gett en speciell klang till hela projektet är det faktum att vi har utformat, installerat och faktiskt haft vår studio på plats mitt bland bibliotekets besökare under hela projektiden. Studio dvs vårt kontor var placerad i det rum som i slutändan ska bli den nya avdelningen, ca 250 kvm Henning-Larsen-arkitektur. Studio bestod av olika funktioner/stationer; ett arbetsbord, ett lite mer loungehäng med en idébok, en åsiktstavla, en stor anslagsytan för den öppna processen samt den »stora modellen«.

Det har varit helt fantastiskt att få vara så mitt i en verksamhet och i alla fall delar av målgruppen. Det varit otroligt intressant att komma under ytan på en sådan kulturorganisation som Sveriges största bibliotek med 130 anställda och nästan 600 000 böcker och annan media i sin samling, och med 1 miljon besökare per år, inte minst en lärdom för framtiden.

Stora modellen Den stora modellen är ett kombinerat skiss/mötesbord och arbetsmodell av rummet. Modellen är i skala 1:20. Topskivan är akrylglas som tåls att användas som whiteboardtavla. Modellen har används i workshops med både barnen, personalen och jag själv för att skissa. Modellbordet är ca 200 x 70 cm, ca 50 cm högt. Under modellen sitter utdragsboxar för materialförvaring. Modellen har varit ett av mina verktyg för att prata med barn om rum och representationer som modell, ritning och skala. Vilket har fungerat otroligt bra och som jag verkligen kommer fortsätta med på olika sätt i framtiden.



## SUMMERING AV WORKSHOPSERIEN

Det som, ur många synvinklar, är den viktigaste och mest intressanta delen i projektet och som gett oss resultat på alla punkter vi strävat efter inom ramen för att involvera barnen och att vi ska förvärva deras perspektiv är den serie workshops vi genomfört under projektets gång. Att utforma, förbereda, genomföra, dokumentera, analysera och utvärdera, som är nödvändiga steg i varje workshop, är otroligt tids- och energikrävande. Alla moment vi utfört inom ramen för den här workshop serien har krävt eftertanke... Men det har varit värt varje minut, inte minst för framtiden!

Fokusgrupper Vi har haft flera olika skolklasser/grupper barn i åldern 9-13 år, där varje klass har besökt oss vid tre tillfällen. De har blivit uppdelade i grupper på ca 5 barn. Så jag har haft ca 35 barn i mina 7 fokusgrupper. Totalt har vi involverat drygt 75 barn. Vid ett tillfälle, workshop 3 gjorde jag istället besök hos dem.

Möllevångskolan vs Mellanhedsskolan Bibliotekarierna i Tweens har hjälpt oss att komma i kontakt med två olika skolor; Mellanhedsskolan som är en typisk "villa-barn" skola, till skillnad från Möllevångskolan med en total mix av till större delen andra generationens invandrare. Det finns vissa genomgående och generella skillnader, barnen använder olika "språk" det vill säga det svenska vokabuläret, MH-barnen är mera verbala och läser böcker! Barnens fritid ser olika ut, MV-barnen har inte så mycket fritidsaktiviteter, medan MH för många!



Workshop 1 – Lära känna, Inspirationsrunda och Idé! Vi gick runt på olika ställen i biblioteket, Sagolekplatsen och studion... vi pratade om allt! Hittade på idéer och "aktiviteter" om nya avdelningen! Barnen byggade modeller, och fick diskutera och motivera dem!

Hemuppgift 1 – Boken om Mej Barnen får beskriva sina egna liv, var i Malmö de rör sej, hur en vanlig dag ser ut, favvo pryl, vilken stil man gillar... vad man läser? bäst med skolan och intressen... och mycket mera. Analysen och resultat från dessa är inkluderat i förstudiens summering.

Workshop 2 – Keywords, Collage, Foto och Materialpalett Med hjälp av olika "verktyg" fick de visualisera nyckelorden t ex med av en massa olika materialprover fick de illustrera och motivera sin drömmiljö!



Hemuppgift 2 – Rummet i skala och webben

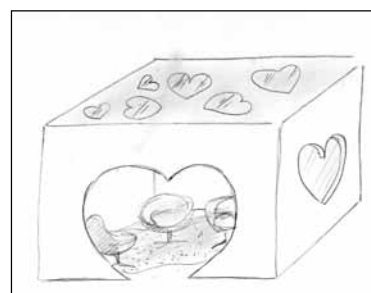
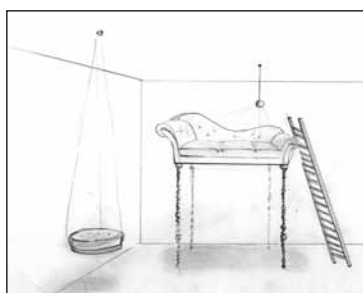
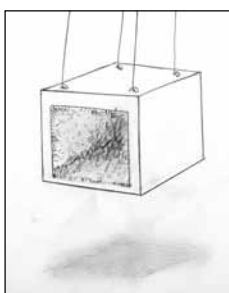
En 1:20 skalgubbe av sej själva, rita hur drömmrummet, vad man ska göra där och namnet på avdelningen samt de bästa webbsidorna!

Efter att ha analyserat materialet och de diskussioner/samtal vi haft med barnen kan man konstatera att barnen är; Fascinerade av berättelser! Skräck, fantasy och fakta är de barnen läser! Materialen kan mixas hur som helst, så länge det är mycket färg och mjukt. Mönster, tapeter och taktila ytor är kull! Omslutande rum att krypa in i är mycket viktigt, det ska vara mysigt! Nivåskillnader och annorlunda rum är häftigt! Material som är oväntade eller har coola egenskaper är bra! Både naturen och guld är exklusivt...

Workshop 3 – Beslutsfattare i formgivningsprocessen Tills detta tillfälle hade jag påbörjat formgivningsprocessen. Det första steget var att jag summerade alla intryck och de olika elementen som skulle in i rummet, främst för att skapa en plattform som resten sedan kunde följa. Men också som en del i att förstå hur rummet skulle kunna ha alla dessa ingredienser utan att det blev för rörigt. Den här bilden printade jag i storformat och diskuterade med barnen kring helheten och alla detaljer. Kort summerat så bekräftade barnen att jag uppfattat det hela rätt!



Sen hade jag också gjort snabba skisser/tolkningar av barnens idéer som vi diskuterar kring och barnen fick ge mej tips och designförslag hur jag kunde fortsätta jobba, vad som saknades i teckningarna...Sen fick barnen bygga vidare på en av dessa idéer utifrån deras synpunkter, modeller i 1:20, som sedan kunde placeras i den stora modellen, ihop med deras skalgubbar på utställningen. Utifrån hur diskussionen gick med barnen kring de teckningar jag visade var det tydligt att kojorna och omslutande rum var allra viktigast, men även om man bara skulle "hänga" där, vad det viktigt att det fanns kopplingar till böcker, tidningar, musik... Det kom också upp samma saker som WS 2 genererat. Om nivåer, färg, mjukt, parkour, spänning...



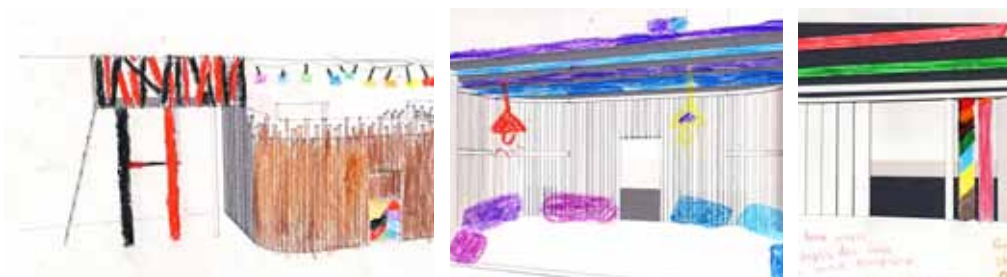
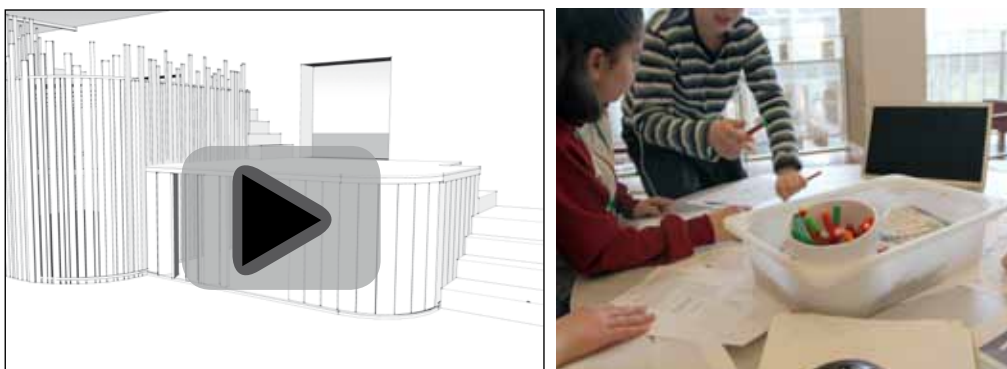
Workshop 4 – Utställning och Användartest Så till den sista workshopen zoomade jag in på en detalj av rummet, men först visade jag min alternativa planritningen över hela rummet, barnens omedelbara kommentar var " - Det är ju en karta av vårt rum!" Vilket jag såklart var väldigt nöjd med...

När vi gick in på alla detaljer i kartan hade det en del frågor men tyckte överlag att det mesta verkade mycket spännande... särskilt filminspelningen.



Men min inzooming vad trädkojorna och dessa hade jag gjort en svart/vit animerad film av, som barnen fick se och därefter välja ut en bildruta att konstruktion- färg- funktion- och materialbestämma.

Barnen gick loss och målade kojorna i en massa olika färger och var inte rädda för att sväva ut i vilket material de skulle byggas av. De var också väldigt snabba med att rabbla saker man kunde göra där inne som inte bara uttrycktes i "att bara va" utan de här rummet kunde man både läsa, prata, hängla, göra läxor, spela spel, eller bara mysas och slappa....





Utöver själva användartester innebar Workshop 4 också vernissage och mingel. Vi lyfter fram alla barnens deltagande och bidrag till designprocessen i en stor utställning. Barnen gick på sin egen premiärvisning och ge sitt slutgiltiga utlåtande med galleristmarkörer, klisterpluppar.





## FÖRSTUDIE: SUMMERING

Efter WS 1 och hemuppgift 1 gjorde vi avstamp i en slags kreativ plattform som spångräda inför konceptfasten. Keywords, som delades upp i verksamhetsvärden, ramord och visualiserade inspirationsord:



BERÄTTANDE



PARKOUR



REMIXA



KOKONG/SCEN

RAMORD: INTERAKTION / RUM I RUMMET / INDIVIDEN / FÖRTROENDE / MÖTEN

# Resultat

## SLUTSATS

Vårt projekt har nu resulterat i ett koncept. Det här konceptet underbyggs av en slags kravspecifikation, ståndpunkter vi tar bl a om verksamhetsformen.

Vi har kommit fram till följande:

- ★ 9-12 åringar i Malmö både läser och leker för lite.
- ★ Barnen behöver en mötesplats på neutral mark.
- ★ Barn behöver få känna tillhörighet och förtroende.
- ★ Barn måste hitta en lämplig scen för att bygga upp sin identitet.
- ★ 9-12 åringarna i Malmö vill ha en massa olika typer av små rum.
- ★ Barnen vill ha tysta omslutande miljöer, men också högljudda fartfyllda.
- ★ Biblioteket behöver ta en ny roll, som en naturlig mötesplats.
- ★ Biblioteket måste hitta nya ingång till böckerna.
- ★ Rummet för barnen på biblioteket måste kopplas till deras vardag.

Vi tror verktyget är berättelser<sup>1</sup>

- ★ Berättelser är lek, något kul och kan skapa lust för läsning.
- ★ Berättelser väcker nyfikenhet till att bygga kunskap.
- ★ Berättelsernas värld skapar rum för nya och oväntade möten.
- ★ Att skapa berättelser utvecklar språket och social kommunikation.
- ★ I berättelsernas värld är allt möjligt.

Med spelmekanik<sup>2</sup> som inspiration kan detta ta form i en rumslighet!

- ★ En spelplattform omfattas av vissa regler i en viss miljö.
- ★ Regelverket triggas till engagemang och utmaning.
- ★ Belöningsystemet gör resan till målet intressant.
- ★ En spelvärld är uppbyggd av, och tillåter, en massa olika typer av rum.
- ★ Som spelare kan du influera innehållet och verksamheten.
- ★ Ett spel är underhållning och något man gör för att ha kul!

Nyckeln till att det här ska bli verklighet är ett **transmedialt spel!**<sup>3</sup>

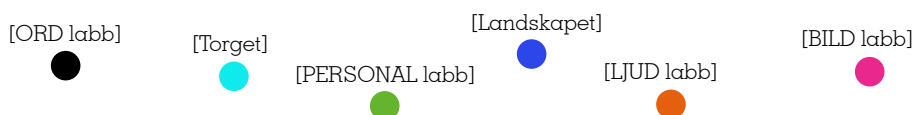
## KONCEPTET: BALAGAN!

*På en utforskad magisk plats bodde tidigare en massa forskare. Men av orsaker man ännu inte vet, åkte forskarna därifrån och lämnad efter sej sina forskningslabb i ett oändligt berättarexperimentarium...Platsen heter Balagan! Och porten till den här platsen finns i Ljusets Kalender på Stadsbiblioteket i Malmö. Eftersom att Balagan är en magisk plats finns den därför överallt, hela tiden, för alla barn, nära alla barn, nämligen på webben..!*

<sup>1</sup> Berättelser = hela fenomenet att skapa och gestalta berättelser. Dels att bygga upp scenarios med en början, en handling, en mening och ett slut med någon slags poäng, eller mer experimenterade ordningsföljder... Men också själva förmedlingen att berätta, att föra vidare kunskap och erfarenheter. I berättelser är fantasi och lek en naturlig del och helt accepterad.

<sup>2</sup> Spelmekanik = innebär främst två nödvändiga funktioner: spelare och spelaktiviteter. Men även en slags spelplan, ett regelverk med ett belöningsystem. Systemet handlar oftast om att "levla" att utvecklas och förflyttas till högre nivåer (eng. levels). De olika nivåerna utspelas i olika typer av rumsligheter som kan representeras av världar, länder, terränger, landskap dimension... med eller utan logiskt länkande.

<sup>3</sup> Transmedia = som ordet antyder handlar det om någon slags media som transformeras i olika skepnad. I dag innebär begreppet oftast att något försigår både på internet, digitalt och i verkligheten, på riktigt. Ett transmedialt spel handlar i vårt fall alltså om att samma koncept tar form både på webben och i rummet.

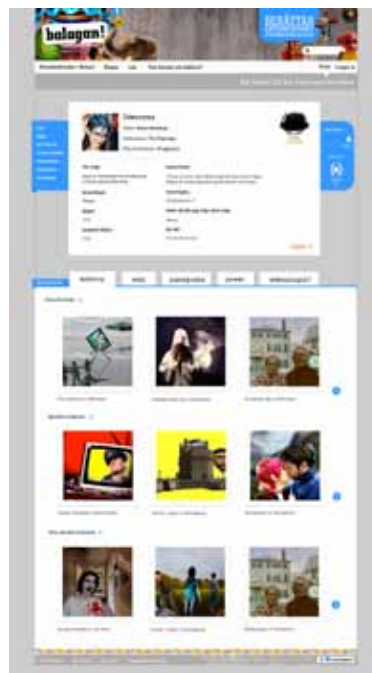


Ordet *Balagan!* är hebreiska och betyder "Kaos". Det är namnet på vår påhittade spelvärld och namnet på vårt projekt. Men innebörden av ordet handlar också om en av de viktigaste ställningstagandet vi gör; Barn behöver kaos för att lära sej ordning, barn behöver kaos för att utvecklas. Vi vuxna får inte vara rädda för att låta det vara lite kaos ibland. Kaos under ordnade omständigheter...

Så, Balagan! är ett transmedialt spel, som innebär att det äger rum både på riktigt och på internet. Det verkliga rummet är på biblioteket och hela miljön är uppbyggd med inspiration från spelvärlden. En massa små rum som kopplas till varandra genom en gemensam plattform, en än så länge bara påbörjad berättelse om en påhittad värld. Men i berättelser är ju allt möjligt, därför är rummet flexibelt och föränderligt till tusen.

Balagan är ett berättarexperimentarium, där spelet handlar om att barnen på olika sätt skapar berättelser om allt möjligt men även för att definiera historien om Balagan. Barnen gör aktiviteter för att bygga upp platsen till det barnen vill att det ska bli. Det görs genom spel som finns representerade både på webben och i rummet. För att ta del av de olika aktiviteterna så måste man vara barn och medborgare i Balagan! Det blir man genom att signa upp för ett medlemskap på webben.

Balagan är ett socialt community där man skapar en profil och väljer ämne och blir utsedd till forskare! Och då kan man börja forska i sitt ämne och göra olika typer av berättarexperiment, både på webben och på bibblan. Webben är utformat av Sara.

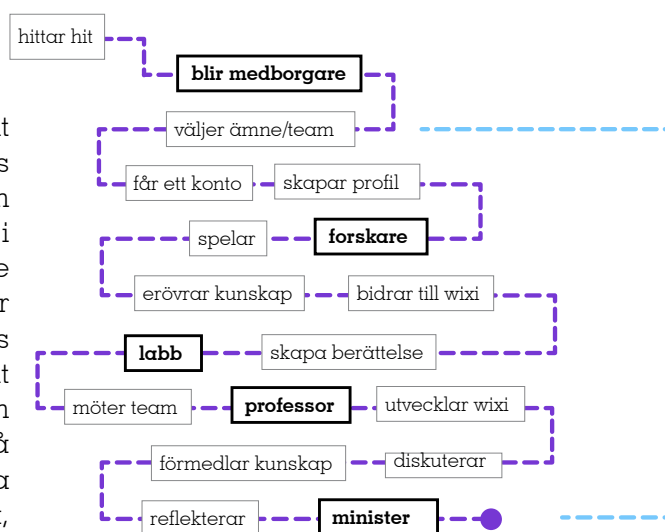


De olika rummen är olika typer av forskningslabbar, verkstäder med möjlighet för både den spontana och planerade verksamheten. De benämns som Bildlabbar, Ordlabbar, Ljudlabbar, sen finns det även personallabbar. Och som många andra platser så finns det också ett landskap och ett torg. Allt detta finns representerat som verkliga rumsligheter. Den övergripande planlösningen för rummet bygger på en spelvärld där man som spelare kan förflytta sej mellan olika banor (rum) som erbjuder olika typer av aktiviteter och funktioner. Både i verkligheten och i fantasin.

Balagan har även en helig skrift, Wixi, en slags wikipedia, där all kunskap är sanning. Även om Balagans grundvärdering handlar om fantasi är det viktigt med kunskap och att förmedla den till andra, diskutera och reflektera... för att vara en god medborgare.

Rummet har utformats och planerats för att stödja de olika faserna i en forskares karriär, bl a måste forskaren få visa upp resultatet, för att komma vidare, det måste finnas utställningsmöjligheter. En öppen scen där man kan spela ett skådespel och en publik kan titta. Lika viktiga är rum där man kan sitta själv och grotta in sej i sin forskning, där det är lugnt, tyst och mysigt – som en kokong, där en fjäril håller på att växa...

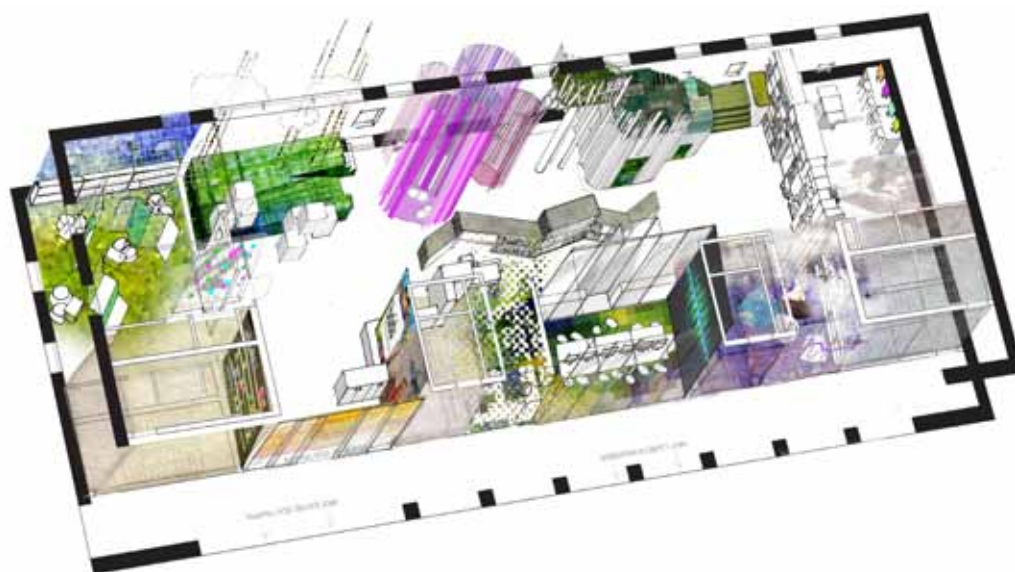
Men, det måste också finnas allt där emellan, t ex separata mötes rum för kanske 3-4 forskare som har något viktigt att diskutera i hemlighet... Men rummet måste också ha olika typer av möbler och verktyg för att forskarna dels ska kunna utföra alla experiment med produkter, rekvisita och den teknik som behövs, men också arbetsplatser som är bra för olika ändamål, som tex att läsa, skriva, lyssna, bygga, måla...



Sen är det så att dom här forskaren kommer ju från olika delar av världen och pratar olika språk, så det måste finnas tillgänglig forskninglitteratur på alla språk. Det måste också såklart finnas plats för all typ av media som är viktig för alla forskarna, så som nyheter, det mest populära och de klassiska verken.

## BERÄTTETELSER OCH LÄSING

Balagan är ett berättarexperientarium. Vi har valt att använda berättelser som vårt verktyg för att inspirera till läsning. Vi tror att berättelser är en väg att ta för att avdramatisera allvaret i läsning Istället att barnen erbjuds en miljö där läsning är kul och spännande! Barnen får genom att skapa berättelser och berätta, på olika sätt arbeta och experimentera med det som ryms inom berättarteknik med olika typer aktiviteter. Barnen får såklart stöd av vuxna, som finns där för dom, som bryr sej om och som har rätt kompetens för att stödja alla typer av forskare och deras olika labb.



## TRANSMEDIA OCH SPELMEKANIK

Att Balagan skulle vara ett transmedialt spel är väldigt genomtänkt och för oss självklart efter den process vi gått igenom. Idag kommer barnen inte självklart till biblioteket på sin fritid, istället spenderar barnen mycket av sin fritid vid datorn och på webben. Det handlar främst om olika webbcommunities som *facebook* eller sidor med gratis spel och underhållning så som *YouTube*, *Stardolls*, *Farmville*... Barnen är otroligt vana vid datorer och digitala medier, många har till exempel inte samma problem som oss vuxna att läsa på skärmen. Så den nya vägen för att få barnen att komma till bibblan är därför självklart via webben.

Barnen är också vana att förstå spelregler och anpassa sej till de situationer spelets värld kräver. Barnen spelar väldigt mycket på sin fritid, så spel är förknippat med underhållning, precis som vi vuxna spelade brädspel när vi var barn, så som *Alfapet* och *Bondespelet*. Allt eftersom konceptet växte fram blev det därför också självklart att Balagan skulle vara ett spel, och att vi skulle utnyttja spelmekaniken som ett verktyg för att bygga upp rummet.

## LAGER AV FUNKTIONER

Det är många olika krav som ställs på rummet allt måste samspela i en gemensam plan. För att kunna skissa fram en planlösning och samtidigt undersöka hur de olika labben skulle ta plats i rummet arbetade jag med funktioner i lager. När lagerna sedan överlappades växte rummets utformning fram.



### Befintlig media:

-  Faktaböcker
-  Skönlitteratur
-  Alla språk
-  Periodika
-  AV-media


### Nivåer:

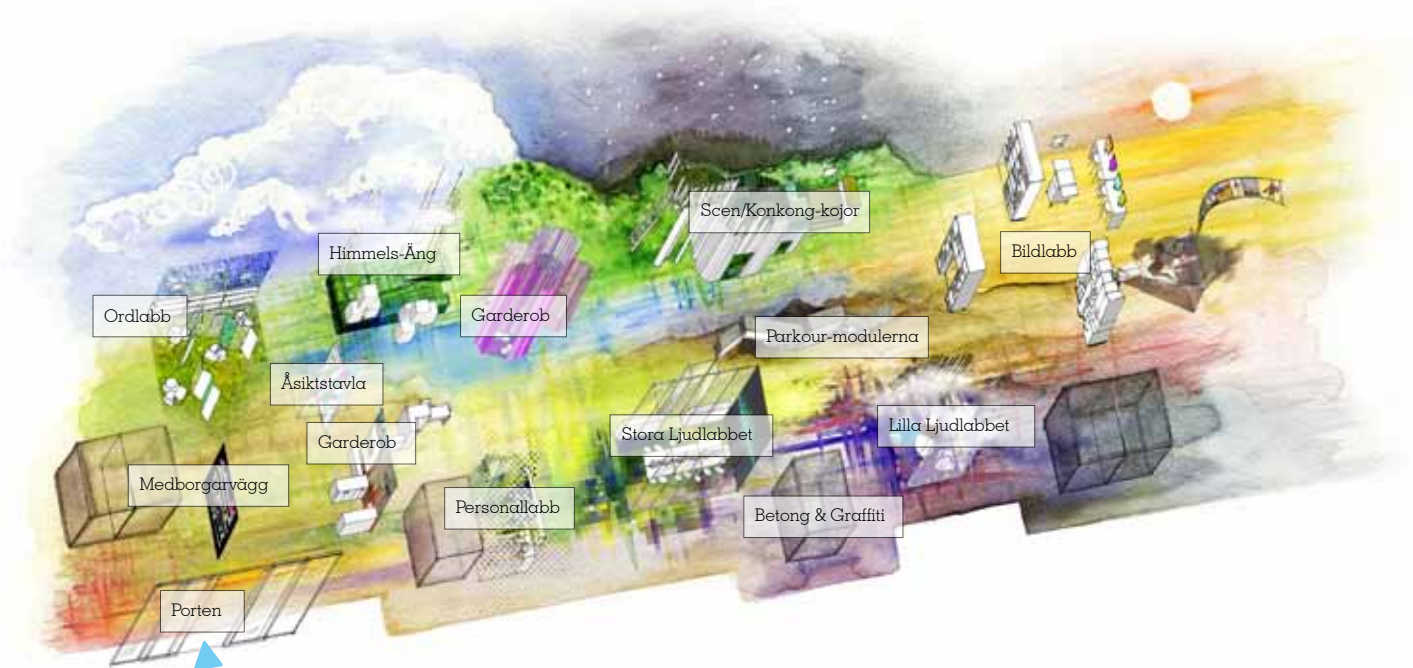
-  Taket
-  Högt upp
-  Mittemellan
-  Lågt ner
-  Golvet

### Scen/kokong

-  Kokong
-  Mittemellan
-  Scen

### Ljudabsorbering

-  Tyst
-  Allmän-Ljud
-  Högt ljud



## DE OLIKA RUMSLIGHETERNA OCH LABBEN

Porten Hela rummet är inglasat med ett skjutdörrsystem. Men just här vid entrén från Ljusets Kalender är det för det mestadels öppet. När man går in genom porten kommer man direkt ut på torget och välkomnas med...

Info & Garderob Den stora väggen som visuellt berättar om balagan! Här bli man också upplyst om att balagan finns på webben. Man kan hänga av sej sina ytterkläder och låsa in väskor på det låga parkourtillåtna garderoberna. Och man måste ta av sej skorna!

Medborgarvägg På motsvarande sida är hela väggen fylld med trälistor som har plats för forskarnas mest viktiga media, bok, cd eller kanske en tavelram med en bild på deras forskarämne! Här finns plats för det mesta!

Åsiktstavlan Till vänster om torget finns ett av det stora labben, nämligen Ordlabbet. En del av väggen in till Ordlabbet är roterbar med en vertikal axel i centrum. Detta möjliggör en flexibel rumsuppdelning att öppna upp rummet helt och hållet. Så, när det inte är speciella aktiviteter i labbet välkomnas alla. Själva väggen har två sidor, den ena är mjuk filt och där kan man nåla fast sina berättelser, anteckningar eller bara ett fint ord! Andra sidan har en klassisk whiteboardyta där allas åsikter får plats genom att skriva med en vanlig wb penna, använda magnetiska post-its i lackad plåt med wb penna. Eller hitta på vacker poesi med magnetiska ord och bokstäver... På webben finns också Poexi som motsvarar detta, som klassisk kylskåpspoesi

Himmels-ängen Den här ängen är ca 50 cm ovanför marken och med en botten som är uppbyggd i lager av mjuk kallskum med en långluggad matta ovanpå. Det känns som att ligga på en riktig äng, som man sjunker ner lite i... Vid det stora fönstret hänger lianer av pärlor hela vägen upp till himlen, ge-

nom de ljudabsorberande molnen och upp genom det befintliga hålet i taket till våningen ovanför! Som ett kluster av en massa fågelholkar är de vita träkuberna staplade huller om buller på varandra. De är ca 75 x 75 cm och har en öppen sida. Insidan är klädd med mjuka mattor och fluffiga textilier... Här kan man sitta för sej själv och läsa, eller väldigt nära tillsammans med sin bästa kompis. Kuberna tillåter parkour!

Landskapet, det runda rummet De här är väldigt flexibla semi-rum som skapas genom ett skensystem i taket. Skenor i cirkelmönster med en slags väggar som flyttas runt som man själv önskar. Kombinationerna är oändliga... På golvet nedanför ligger mjuka mattor och kuddar för att göra det ytterligare lite mysigare. Vaggarna som man skapar rummen av är som draperi, fast textila pelare i olika dimensioner (rörisolering, finskum) De hänger helt från golv till tak och sitter ihop ca 10 st på rad. Reglerbara RGB-spotlights skapar färgglada miljöer genom att ett släpljus i olika kulör projiceras på textilstaplarna.

Ordlabbet Ordlabbet tar plats i ett befintligt rum som görs om med den roterande åsiktsväggen. Här inne handlar allt om ord, bokstäver och att skriva... Mjuka mattor på golvet och inspirerande mosaikliknande väggar. En lång och låg bokhylla med en massa olika typer av böcker, men mest skönlitteratur. I rummet finns inga vanliga möbler utan det finns små låga enkla bord, låga sköna puffar och en massa mobila väggar... De här väggarna kan skapa de rum som för tillfället behövs. De består av ca 3 - 6 sidor med material som bl a transparent akrylglas, whiteboard tavla, filt och trä... för att fylla olika behov och skapa olika genomsiktighet... I taket sitter även här ett skensystem fast det liknar mer ett nät... här hänger allt man behöver för att skriva... Lättillgängligt i krulliga telefonsladdar hänger pennor av olika typ, sudd, pennvässare osv

Stora Ljudlabbet Det här är det stora ljudlabbet som är totalt ljusisolerat mot både Ljusets Kalender och in mot landskapet. Ska man gå in så går man genom en slags ljudsluss i glas! Här inne finns en massa modulära bord och stolar, möjlighet att mixa ljud och massa annat... Själva innehållet kommer utvecklas tillsammans med en ljudexpert, så småning om... Utanför står låga hyllor som rymmer alla tidningar och magasin som finns. Det finns även plats för gamla nummer bakom de senaste. Alla glas har en film som föreställer ljudvågor i olika färger, så man ser glaset! Om man verkligen skulle behöva kan man komma ut på andra ställen än genom "ljudfånget". Den mjuka mattan som täcker hela golvet har ett mönster av pixlar i olika färger.

Lilla Ljudlabbet Här är det lilla ljudlabbet som inte är ljusisolerat utan bara fyllt med mjuka saker... mjuka matta på golvet, fluffiga moln i taket som absorberar ljud... Genom molnen, från taket hänger kablar där man kan koppla in en mp3-spelare i ena änden och i andra hänger hörlurar. Man kan sitta i det sköna bergen som redan finns på bibblan... På väggen sitter en jättestor fototapet föreställande toppen med ett berg, så hela rummet ger upplevelsen av att man svävar högt upp i ovan! I öppningen mot landskapet finns absorbe-



rande draperier av textila ribbor på rad. Mellan ljudlabben är det en lite mer ruff miljö med betongkänsla. Här finns en serie skärmar där du kan ladda upp din egen graffiti, eller visa film, om man använder alla skärmar samtidigt blir det jätte stor bild!

Parkour-modulerna Ute i landskapet finns ett modulsystem som kan mixas och kombineras nästan hur som helst. Det består både av låga bänkar, mellanhöga arbetsbord och höga ståbord. Vissa har plats för böcker på ena sidan och plats för benen att sitta på andra... Vissa kan man ligga på, för det har en mjuk ytan, vissa är hårda och dom kan man skriva på... Men alla tillsammans bildar en parkourbana som alla kan vara med att leka på!

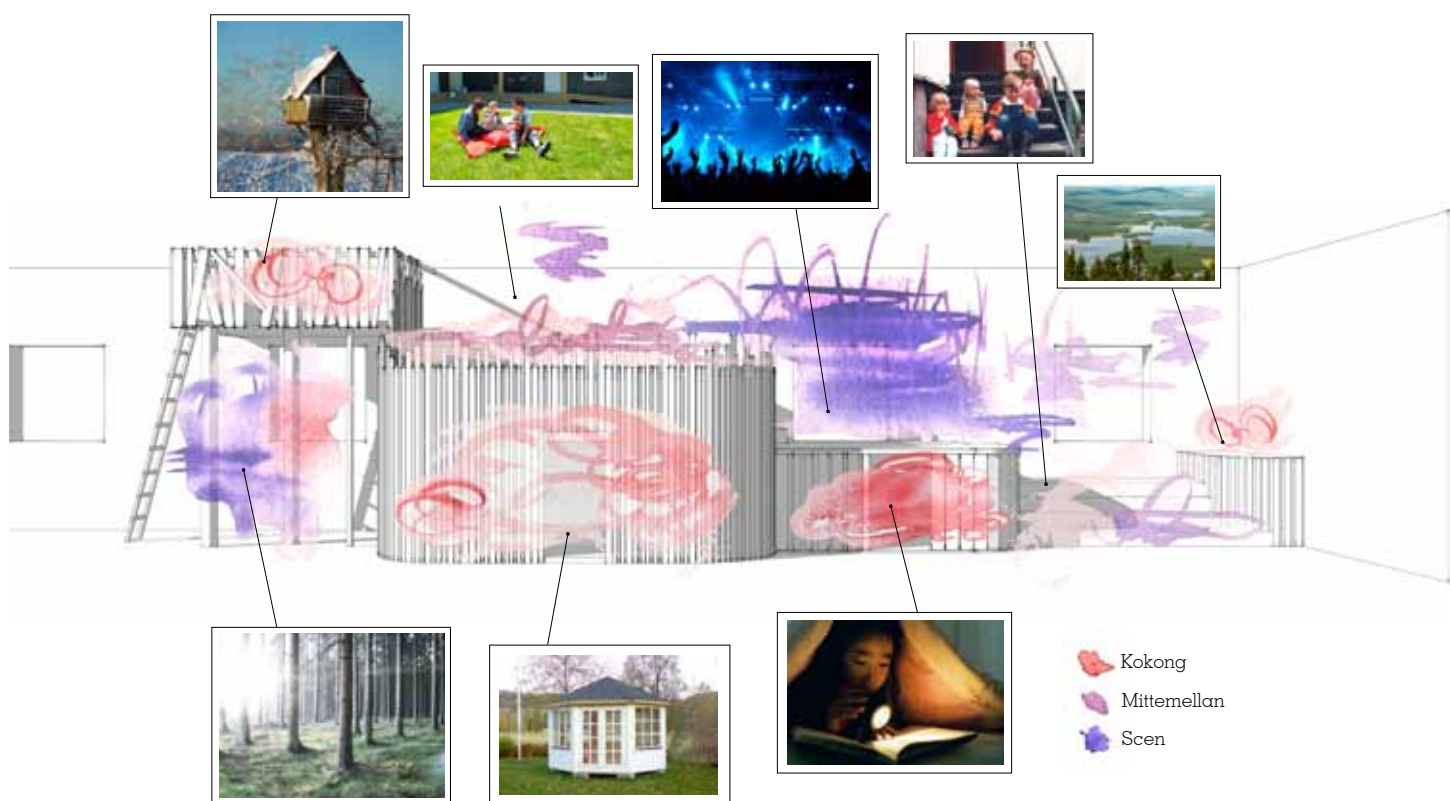
Bildlabbet Det här är ett komplext litet rum som har en massa olika funktioner. Du kan bli lärare i bildredigering på olika sätt... och med olika verktyg, lära dej att fota på olika sätt, både i studio och ute och framkalla bilder på gammalt vis i mörkrum... Allt detta är kopplat till att du ska skapa bilder, dina egna bidrag till Mixtory som är ett berättarverktyg på webben. Rummets vägg är uppdelad i tre sektioner, alla delar rymmer antingen hyllor för böcker, skåp för förvaring eller tittskåp och ljuslådor för utställning. Sektionen i mitten som även omsluter den hemliga dörren är helt mobil och kan rullas ut i rummet, eller till sidan om man vill ha ett mera öppet rum.

På ena sidan inne i rummet finns ett speciellt spel, där man kan skapa animationer. Med inspiration från pedagogiken Reggio Emilia och de små barnens ljuslek är detta ett spel eller ett verktyg för att skapa berättelser, där de större barnen själv har kontrollen. Du väljer bland ca 10 existerande bakgrundsprojektion och olika smågubbar och annan rekvisita som på den lilla scenen, precis framför projektorn, som gör enorma skuggor. Sen är du själv och dina kompisar som är huvudpersonerna i mitten! Där det finns olika moduler och större rekvisita. En fastmonterad GoPro-kamera tar en bild var 30:e sekund och efter ett par minuter har du skapat en film! Som sedan kan laddas upp på webben! Hela väggen vid det här rummet är uppbyggd av genomräcknings-skåp i olika storlekar så alla kan bidra med rekvisita, även i smyg...

Personallabb Sen finns det såklart även ett Personallabb. Där finns inte så stor plats utan istället har alla som jobbar på den här avdelningen en flygande plast beroende på vilket labb just den personalen tillhör, dvs ord, bild eller ljud, eller den fjärde som är torget och landskapet av alla media. Rummet är glasat med en skjutdörr åt båda hållen, frostat glas mot Ljusets Kalender och transparenglas mot landskapet, fast på glaset sitter rasterfilm med ett tryckt mönster, precis som på bussrutan, dvs du kan se ut, men inte! I anslutning till labbet finns en informationsdisk som är ett tillsynes ihop-plock av olika kuber i olika stora högar. Där kan man både stå och sitta när man pratar med barnen. Och hela infodisken övergår till en parkour bana runt hörnet. Där går den ihop med garderoberna.

## SCEN/KOKONG-KOJORNA

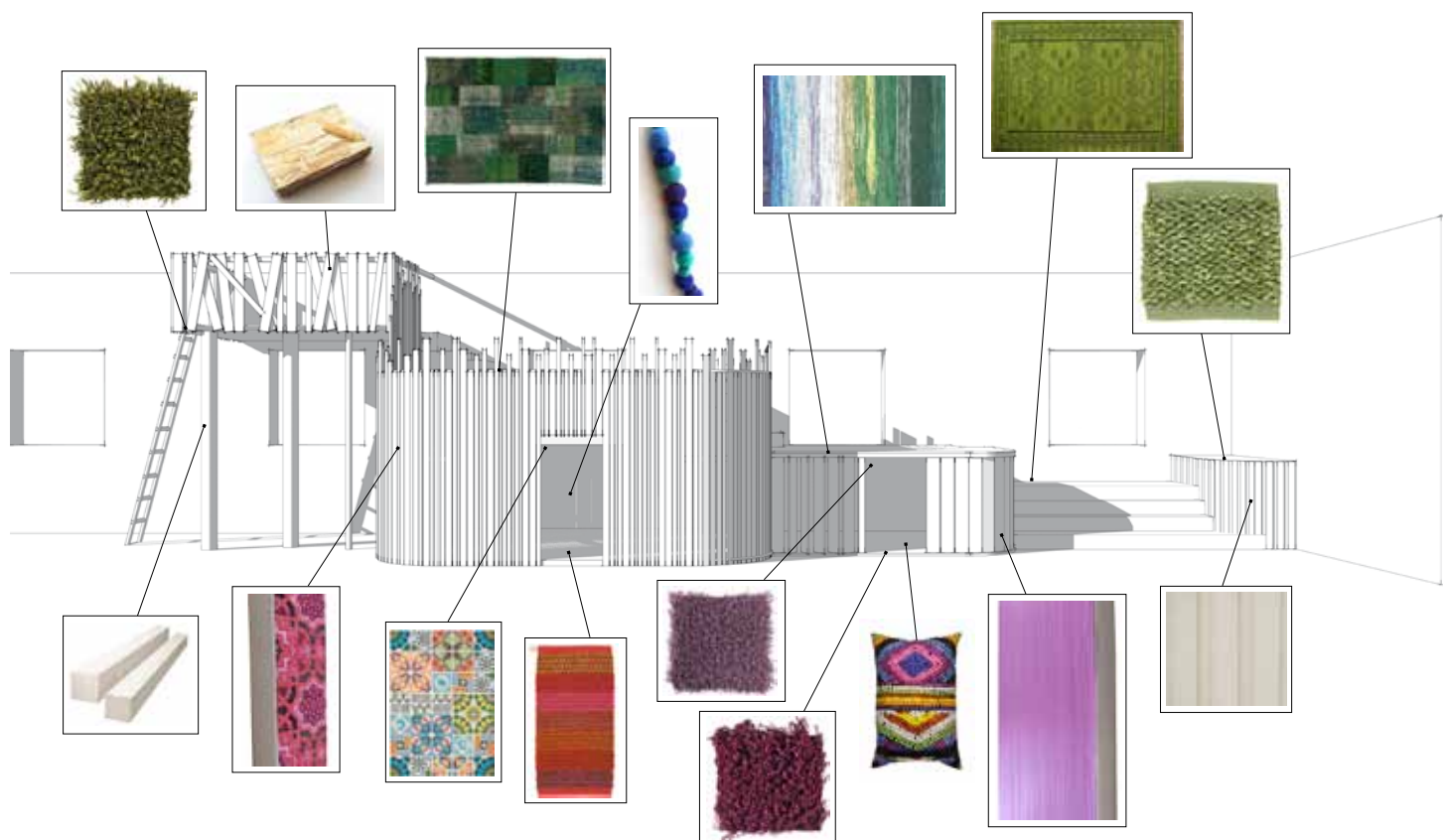
För att mera detaljerat förklara hur rummet och Balagan! kan utformas har jag valt att göra en fördjupning på en del av rummet, en inzoomning där inredningskonceptet beskrivs mera noggrant. Att ytterligare beskriva Scen och kokong som rumslig företeelse var ett ganska enkelt val. Det är ju två extremer av rumsligheter och barnen har lika stort behov av båda. Scen-rummet handlar om att visa upp sej, fronta sin identitet eller spela en karaktär med andra egenskaper, för en publik. Och det motsatta, ett kokong-rum handlar om mysiga nära rum, där man kan sitta själv och grotta in sej i sin forskning, en låt eller en historia. Där är det lugnt, tyst och en varm atmosfär – som en kokong där en fjäril håller på att växa...



Scen/kokongbegreppet har varit viktigt i hela formgivningsprocessen, det har triggat mej att hitta nya sätt att skapa rum på, framför ex öppet/slutet som är lite uttjatat. Jag ville skapa flera olika rum som barnen kan använda till olika funktioner och behov... för mys, för möten, för barnen att leva in i sina forskarroller eller rum för att bara vara...! Jag har strävat efter olika typer av upplevelser och social sammanhang och med olika parametrar av de här lagren som bearbetats.

Här illustrerar jag med att använda befintliga rum som beskrivning på de egenskaper jag eftersträvar, så som: picknick, lusthus, utsikt...

Då Malmös barn är en enormt mångkulturell grupp, bara 37 % av Malmös barn har båda sina föräldrar födda i Sverige måste rummet bemöta detta. Rummen måste också vara utformade så alla kan känna tillhörighet, inga stilar, mönster eller symboler får favoritiseras eller upplevas stötande. Därför måste mångkulturell representation utformas. *Remixa* som handlar om att blanda hej vilt och *Parkour* - som innebär lek och rörelse i staden, att använda det som finns, har båda varit viktiga ingredienser i alla olika rum, även dessa kojor. Att kojorna ska uppmäna till *Berättande*, om magi och fantasi har varit självklart.



Materialen har valts med stor omsorg som främst består av en mängd olika mattor i olika kvalitet, lugglängd, taktilitet och kulör. Trä och olika konstruktioner och träammansättningar inspirerade av fasader har använts för att gestalta olika typer av rumsliga upplevelser.



Scen-koja



Kokong-koja

# Reflektion

## **MÖTESPLATS, PUBLIKA RUM OCH FANTASI**

Det finns några frågor eller punkter som jag funderat på genom hela projektet och på olika sätt smyggit in i utformningen av rummet. Biblioteket vill bli en mötesplats i staden, för att nå dit måste man vara beredd att göra stora förändringar, men vilka? I den offentliga miljön, och framförallt bibliotek är det hyllorna som fått styra möbleringen och mötes/sittplatser har förpassats till mellanrummen. Jag tror att, vill man vara en innovativ mötesplats måste man vända på det här begreppet, vilket jag försökt. Att formge mötesplatserna i första hand och placera medierna i mellanrummen... där av inte mindre viktiga såklart!

Begreppen Scen & Kokong handlar ju också om att barn behöver erbjudas olika typer av rum. Visst, barn har en otrolig förmåga att på både på lek och allvar skapa rum i fantasin. Men barn har inte utvecklat den förmågan som vi vuxna besitter, som en del i vår sociala kompetensen, nämligen att skapa tillfälliga osynliga sociala rum i stora folksamlingar. Ex. på ett mingel, med en massa människor i ett stort rum skapar vi osynliga väggar, mellanrummet som bildas mellan personer i grupper, för att sortera våra intryck och sammanhang. Barn behöver olika social rum och därför måste den rumsliga miljön hjälpa till med att erbjuda dessa tillfälliga väggar och mellanrum. Det här har framgått väldigt tydligt i våra workshops.

Att formge för fantasi är något som jag alltid kämpar med och som många gånger lett mej till en slags återvändsgränd... Jag vill att barn ska få bygga och fantisera sina egna rum, antingen hamnar jag med pinne i skogen, eller ett slags redan färdigtlekt koncept... vilket jag initialt är emot. Hur kan man formge rumsskapande och samtidigt utlova säkerhet? Men i just det här projektet har jag istället valt att ta en tydligt roll och visa att det är OK för vuxna att skapa berättelser, att fantisera. Men Balagan är ju föränderligt i oändlighet.... Men generellt tror jag att frågan kommer kvarstå och att jag kommer fortsätta söka svaret: Hur kan jag formge för att barn kan skapa fantasirum?

## **MANIFESTERA KONCEPTET**

Det svåra är att kommunisera alla våra ställningstagande, alla delar i vårt koncept och samtidigt gå på djupet. Jag har istället valt det senaste, vilket jag både har vunnit och förlorat på. För mej har det varit ett egenmål att fokusera på rummet genom hela processen tillsammans med barnen och därför har jag också velat följt den linjen hela vägen, genom att i detalj beskriva vad ett scenrum och ett kokongrum kan vara och hur det kan utformas.

Vi har valt att formulera ett slags manifest som beskriver och motiverar hela den verksamhet vi föreslår. Många punkter har redan beskrivits tidigare i rapporten men tillsammans utgör punkterna:

Balagan! – namn & grundprincip = hur vi tar ställning till kaos.

Berättarexperimentarium = hur berättelser tar form i en verksamhet

Vi älskar berättelser! = varför berättelser är bra ingång till läsning

Möten som verksamhetsmål = varför nya och fler möten mellan barn är viktigt

Tillhörighet & identitetsskapande som strategimål = hur

Spel & lek som verktyg och värdering = hur rummet och webben utformas

Scen, kokong & det där emellan = hur och varför dess rumsligheter behövs

Det digitala rummet som en bro = hur webben är språngbräda för besöket

Andra broar till biblioteket = hur konceptet på andra sätt kan bli attraktivt

Böckerna då? = vårt ställningstagande av medier, innehåll och placering

Det som blev tydligt på min examination, när man får privilegiet att en utomstående och tidigare oinsatt person bedömer projektet och ser de brister min kommunikation om projektet har. Det handlade främst om att kunna summera på ett kort och koncist sätt, att lyfta fram allt viktigt och strunta i det som inte är viktigt. Om *varför vi valt berättelser* var min förklaring osynlig och därför har jag här lyft ut den ur bilagan om verksamhetskonceptet.

## **VARFÖR ÄR DET VIKTIGT ATT BARN BERÄTTAR?**

Att skapa mening och enhetlighet är just meningen med berättelser. Att förstå hur världen hänger ihop och hur man själv passar in. Trots att berättarvärlden är full av fantasi så är sociala relationer högst centrala. Barnen får genom att berätta byta perspektiv och se hur andra tänker. Barnen lär sej empati.

9-12 åringar har många tankar som virvlar i huvudet, genom att berätta kan barn bearbetar rädslor och problem som de kanske inte är helt medvetna om och genom berättelser bygga identitet.

För att skapa krävs mod, men framförallt vana. När barn berättar, är det inte endast deras språkliga kunskaper som utvecklas. Modet att fantisera och skapa växer också starkare, och föder kreativitet.

Barn med invandrarbakgrund är ofta så kallat halvspråkiga – de har inte byggt upp ordförrådet fullt i något språk, utan uttrycker sig halvbra i två språk. På grund av det så har de svårt att läsa böcker och texter, och svårt att uttrycka känslor och samband. Och det gäller för båda sina språk. När det kommer till Malmö är dessa barn inte en minoritetsgrupp - det är ett betydande problem.

Vi bör börja med berättande, för att nå läsning och läslust: "Det är lättare att lära sig skriva än att lära sig läsa. Det har vi 30 års forskning som säger. Ändå börjar vi med att lära barnen läsa först därför att det är svårt för dem att forma bokstäver för hand. Men när barnen skriver på datorn behöver de

inte forma bokstäverna själva. Och bokstäverna de skriver ser ut precis som bokstäverna i böcker och tidningar. Barnen skriver sig till läsning och läslust." Så säger den norske forskaren Arne Trageton, en av våra inspiratörer. Handskriften är alltså en tröskel till skrivandet, som kan tas bort genom datorn.

Men det finns trösklar till läsningen också, när man inte kan många av orden. Att skriva och berätta tror vi på som metod för att uppnå bättre språklighet bland barn. När barnen skriver utmanas de hela tiden till att leta upp ord till sin saga. Det blir lite som att leta pusselbitar. Istället för att känna otillfredsställelse över att man inte förstår ett ord i en bok, känner man tillfredsställelse över att hitta en pusselbit till sin saga.

Berättelser och att berätta är ett väldigt förlåtande sätt att jobba. Alla barn kan jobba med berättelser, fast på olika sätt ingen behöver känna sej utanför! Intelligent tillgänglighet!

En berättelse består av flera fragment som sätts samman till scenarios och verktyget för detta behöver inte vara tal- och skriftspråket utan kan lika väl byggas upp av bilder, symboler eller artefakter - det har vi gjort i urminnes tider. Att kommunisera med symboler och bilder kräver såklart många referenser, men för ett talspråk krävs det tusentals. Bilder kan ta vid där talspråk av olika anledningar saknas.

Vi vill poängtera att vi anser att det är innehållet i berättelserna som är viktigt - inte formatet. Barn ägnar allt mindre tid åt att läsa böcker. Många oroar sig över detta och funderar på hur vi ska få barn att läsa fler böcker. Men boken är bara ett format, ett media. Vi vill trycka på att det är innehållet (berättelserna och kunskapen), och barnens språkutveckling, som är det viktiga. Inte var de läser. Vi vuxna måste ändå syn på vad läsning kan vara.

#### Varför är biblioteket det rätta forumet för berättande?

Berättelser är lek och allvar på samma gång, vilket barnen behöver ett mer passande forum för än skolan, där berättelserna blir betygssatta. Barnen behöver en miljö där de själva är i kontroll, där ingen bedömer det de gör.

### **PROJEKTETS SAMARBETEN**

Det har varit ett speciellt projekt på många sett och det mest utmärkande har varit det olika samarbeten som projektet inneburit. Vilket nya arbetssätt för mej och har varit en resa i sej. Dels att vi, både jag och Sara valde att samarbeta genom hela projekt, vilket inte var helt bestämt från början, då möjligheten fanns att vi kunde dela på oss efter förstudien....

Sen är det samarbetet med själva Stadsbiblioteket, att vi faktiskt suttit på plats och arbetet mitt i den dagliga verksamheten och rört oss backstage i deras innersta miljö och verksamhet. Men också att jobba, som vi gjort, som en del i ett internt team, projektgruppen "Tweens". Där vi på ett sett har haft personal till vårt förfogande som en ovärderlig tillgång, både i vårt genomför-

ande av worksopsen och den informationskälla de är... Vi har fått lära oss att samarbete med en kommunal verksamhet är inte det lättaste man kan företa sej, men det ger andra sidan möjligheter att jobba med design som faktiskt påverkar på grunden i en stad och i det här fallet barnens vardag. Även om uppslaget på projektet kommer från biblioteket har vår metod och process formulerat det stora projektet. Så här i slutet av projektet kan jag utan tvekan säga att alla samarbeten har varit ovärderliga genom att det tillfört projektet så mycket och fantastisk kul för att alltid ha något att bolla med eller mot.

### **INTERAKTIONSDESIGN VS ARKITEKTUR**

Sara Stiber som är interaktionsdesigner i grunden och har sin största kunskapsbank i den digitala och tekniska världen. Och så jag, som är någon slags inredningsarkitekt i grunden. Våra proceser ser i vissa fall olika ut, vi har olika fackspråk och benämningar. Men vi har många intressen vi delar och vi har samma grundvärdering om design, som vårt intresse av att hitta det ibland väl gömda barnperspektivet, att jobba med upplevelser i det vanliga livet... att beröra människor och göra design som faktiskt fyller ett behov. Att arbeta på konceptnivå för att kunna komma fram till kärnan hur ett rum eller en webb dvs en upplevelse utformas har varit vår gemensamma metod där vi också väglätt och stärkt varandras arbete.

### **BIBLIOTEKET OCH FRAMTIDEN**

Vi har nu presenterat vårt koncept Biblioteket, dvs den interna projektgruppen och de närmast inblandade. Den respons vi fick var allt vi kunde önska oss. De uttryckte en blandning av imponering och bekräftelse på att vi är helt rätt ute. Det tycker att den transmediala lösningen med spel är klockren. Precis som våra opponenter och examinator uttryckt. De såg direkt möjligheten att använda våra olika lösningar som deras verktyg i det vardagliga arbetet. De var mycket förtjusta i vårt grepp att fokusera på berättelser för att nå läsning. Men allra främst kände de som varit med i hela processen att det är precis var barnen vill ha och behöver. Att vårt koncept känns som det enda rätta! Biblioteket har också förklarat att de vill realisera konceptet och vårt arbete att gå vidare har precis börjat ta fart.

### **SVAR PÅ FRÅGESTÄLLNINGARNA**

När den här möjligheten dök upp kände jag att det var en unik chans att få samla ihop min tidigare kunskap, min nyfikenhet och omvandla mina tankar och idéer i en verklig process, i en inspirerande kontext. Allt detta har jag verkligen fått göra, gånger tusen. Det har verkligen varit en utmaning och en lärorik process, men det är bara lite svårt att sätta fingret på exakt vilken kunskap och erfarenhet som det gett mej. Speciellt eftersom att projektet inte är avslutat. För att avrunda skulle jag vilja återgå till frågeställningar.

Målet var också att vi skulle få svar på våra frågeställningar och det kan jag väl säga att vi fått och att svaren är en del rapporten. Vi har kommit fram till ett koncept för ven nya verksamheten och jag har kommit fram till en gestalt-



ning och en utformning för rummet som vi vet att barnen har behov för och som är från grunden skapad utifrån barnens perspektiv och deras vardagsliv. Jag har lärt känna dom här barnen, 9-12 åringarna i Malmö. Jag har hittat en massa metoder på hur jag ska jobba med barn och rum som två naturliga delar i min designprocess.

Vi har också definitivt lärt känna den kommunala institutionen Stadsbiblioteket i Malmö, kunskap som syns i vårt koncept. Vi har hittat ett, flera, sätt att med berättelsen hjälp få barn att intressera sej för att läsa och skriva, det har barnen redan visat prov på.

Det enda som är lite suddigt... är hur man kommunicerar detta! Det är speciellt med barn, för mycket av det som dom är fascinerad av handlar om fantasi och om leken att konstruera, bygga, skapa miljöer själv. Vi vuxna måste vara förebilder, visa vägen... men det får absolut inte bara färdiglekt! Vårt koncept handlar om just det här, och det är svårt att prata om det på ett seriöst plan, när det viktigaste med hela idéen handlar om något som inte syns, som man inte kan ta på och inte är en del i visuell arkitektur framtida fantasier.

Jag kan visa rummen, förklara verktygen, inspirera genom att försöka illustrera upplevelsen, men som betraktare måste du själv ge dej hän i Balagns värld!

# Tack till!

## **Sara**

Vi har haft ett otroligt kul och lärorikt samarbete!

## **Stadsbiblioteks i Malmö**

Anna Falk, Tobias Johansson och Andreas Ingefjord som har varit väldigt hjälpsamma och möjliggjort alla våra workshops.

Jenny, Christina, Lena för deras hjälp och engagemang i workshopparna.

Vaktmästarna, Linda och all annan personal på bibblan som hjälp oss!

## **Barn och Pedagoger**

Möllevångskolan, klass 6 A & B med Shirin.

Möllevångskolan, klass 5B med Peter Johansson.

Möllevångskolans skolbibliotekarie Elisabeth och övrig personal.

Mellanhedskolan 3, 4 & 5 med Jörgen.

Övriga pedagoger; Malin Broberg, Gert Elfström, Bodil Olsson, Lena Holm och Krister Svensson,

## **Malmö Stad kulturförvaltningen**

Informatör Eva Klamméus och utvecklingschef Bo Göransson.

## **HDK**

Examinator Johnny Friberg.

Handledare Henric Benech.

## **Opponent**

Mattias Lind

## **Övriga**

Kasper och Ulrika på Little Red Stuga och deras blogg Big Play, där vi gästbloggat under våren.