

Vårt digitala tjänstesamhälle – vision 2011+



”Tänk fritt,
tänk stort,
tänk om ...
... så här vill vi göra!”

*Visioner och reflektioner
om önskvärda framtider
– rapport från IT-kommissionens hearing,
24–25 september 2001*

Inledning



Den globala festen – som när hela släkten Rodrigues festar i realtid samtidigt på olika platser runt om i världen och alla deltar – över nätet – gemensamt i skapandet av den upplevelsen. Det är 2011 ett rikt bubblande kulturlandskap som skapas av många, professionella och amatörer, många helt nya röster.

Det är en ny värld, med digital teknik som ger förutsättningar för helt nya funktioner som inte fanns tidigare – den nya virtuella scenen, den interaktiva flygande mattan, spelet, teatern, filmen, med interaktivitet. Berättaren och spelaren vet inte tillsammans vad som kommer att hända, spelarna utforskar spelet, slutet är aldrig förutbestämt, man vet inte hur det ska sluta denna gång. Det finns inga passiva åskådare, utan alla som vill kan vara aktiva medskapare som kan kommunicera med varandra utan mellanhänder.

Vi får nya former för skapande. Många uttrycksformer blandas och det sker en sammansmältning mellan olika konstformer, olika *cross over*-lösningar.

Visioner

Kultur skapas av många

Ulf Söderström, prefekt, Dramatiska Institutet

Den nya scenen

Bosse Ståldal, föreståndare, Boo Folkets Hus

Ut i staden

Peter Becker, chef för studion för upplevelse och förståelse, Interaktiva Institutet

In i berättelsen

Magnus Seter, spelproducent och manusförfattare, Houdini Digital Creations KB

Reflektioner

Ulf Söderström, prefekt, Dramatiska Institutet



Vision 2011: Kultur

Kultur skapas av många

Ulf Söderström, prefekt, Dramatiska Institutet

Inledning Vi behöver kulturen och dess uttryck för att förstå oss själva och världen.

Budskap **2011 är kulturlandskapet rikt och demokratiskt med många nya konstnärliga och kulturella uttryck som skapas såväl av professionella som av amatörer – ofta i ett gränsöverskridande samarbete.**

Scenen 2011 Hjärtligt välkomna till IT-kommissionens interaktiva reflektionsforum här i Rosenbad. Som vanligt är det möjligt för dem som inte är här att delta på annat sätt, var de än befinner sig. Som vanligt finns det också tid för frågor och en fortsatt diskussion på kulturvision.nu. Allt som sägs eller händer här är också tillgängligt i form av text, bild och ljud på vår webbplats regeringen.genast. Denna veckas tema är kultur och idag är det lördagen den 24 september 2011. Det betyder att det är precis tio år sedan som vi sågs här första gången och ändå så känner vi oss väldigt pigga eller hur?

Detta är ett viktigt och intressant forum. Jag vill citera öppningsorden från just kulturområdet när vi möttes här allra första gången:

"Vi behöver kulturen och dess uttryck för att förstå oss själva och världen. Vi skapar kulturen och vi har behov av den för att bearbeta de allra svåraste frågorna om kärleken, livet och döden. Vi behöver den för att bearbeta vår rädsla för ondska och för hatet. Vi behöver den för att bryta gränser och barriärer mellan olika tankevärldar mellan folk, religion och politiska blocke."

Detta var giltigt då och naturligtvis lika giltigt idag 2011, när vi lever mitt i många av de visioner som vi talade om 2001. Vi lever nu i ett rikt och demokratiskt kulturlandskap som formligen bubblar av aktiviteter av nya konstnärliga uttryck och av nya kulturella uttryck. Dessa skapas såväl av professionella som av sanna amatörer. Glädjande nog sker det i ett gränsöverskridande samarbete mellan dessa grupper.

"Vi lever nu i ett rikt och demokratiskt kulturlandskap som formligen bubblar av aktiviteter ..."

Vi lever idag i en nyskapande kulturvärld och en vitaliserad demokrati.

Allt fler frågar sig: Hur var detta möjligt? Hur kunde allt detta uppstå? Vilka var egentligen förutsättningarna för denna kultur som skapas av så många röster?

I samtalet om konsten och kulturen denna septemberdag 2011 deltar Bosse Ståldal, Peter Becker och Magnus Seter. Först går ordet till Bosse Ståldal som 2001 var

⋮
föreståndare för Boo Folkets Hus i Orminge, en förort till Stockholm, och
dessutom då var projektledare för en nystartad kulturportal, en mötesplats på nätet.
Hur började utvecklingen?



Vision 2011: Kultur

Den nya scenen

Bosse Ståldal, föreståndare, Boo Folkets Hus

Inledning Detta beskriver hur det 2011 t ex går att ordna en stor fest över nätet där ”hela världen” kan vara med och äta, sjunga, dansa, skapa ... t o m känna dofter från fjärran platser.

Budskap **Den nya scenen kan utveckla den gränsöverskridande och skapande kulturen där alla har kan delta. Det stärker den fysiska gemenskapen mellan människor.**

Så började det Det började med att vi för 30 år sedan, i slutet av 1970-talet, började bygga upp olika kulturverksamheter, föreningar och ett Folkets Hus i Orminge utanför Stockholm. I huset finns numera sedan länge en tevestudio och där produceras och sänds Nacka-TV av ungdomar vilka utbildats hos oss i teveproduktion, teater och dans m m. Syftet med Nacka-TV var att vi skulle fördjupa demokratin. Vi skulle stärka den lokala identiteten och stoltheten, den lokala kulturen. Vi skulle använda den för att inspirera människor till att vara aktiva. Det var därför som vi utbildade ungdomar i massor av år att producera teve, multimedier och liknande. För tio år sedan, i oktober 2001, introducerade vi en portal i Nacka – inacka.nu – som blev en nätgemenskap, en *community*, för alla boende och verksamma i kommunen. I portalen skapades ett femtontal olika torg för t ex kultur och nöje, sport och fritid, politik, utbildning, ungdomsråd, tro, hälsa m m. Det var mycket enkelt för människor, företag, organisationer, föreningar, kyrkor och andra att registrera sig och använda antingen individprofiler eller grupp profiler för sin kommunikation. En organisation eller intressegemenskap kunde få sitt eget intranät. Vem som helst kunde när som helst starta debatter, chatta, göra enkäter och omröstningar. Det fanns också möjligheter för varje profil att sända audio och video.

En gemensam fest i världen Scenen är en dag i september 2011. Sedan 2001 har mycket hänt. Det kan illustreras av den fest jag var med om i går kväll – en jättestor fest för hela världen. Jag var ditbjuden av mina grannar i Orminge, familjen Rodriguez-Eriksson. Familjen består av ?mamma Gloria, 37 år, född och uppväxt i Chile. Hennes mamma och pappa har flyttat tillbaka till Valparaíso. Den stora släkten är sedan 1973 spridd över hela världen. Senast släkten träffades fysiskt var när Glorias farmor fyllde 80 år.

- Lasse, 40 år. Är uppvuxen i Orminge i Nacka. Under ungdomsåren engagerades han sig i Nacka-TV och lärde sig mycket om IT. Efterhand fick han fler och fler jobb på BOOM, ett medieföretag som Folkets Hus startade 2001. Lasses syster Lisa bor och arbetar i Barcelona.
- Maria, 18 år, går på Entreprenörsgymnasiet i Orminge och är med i en teatergrupp i Folkets Hus
- Victor, 16 år, går i Myrsjöskolan, och spelar fotboll i Boo FF och i musikgruppen Hell Number One. Hårdrocks-Victor bland sina vänner.

I går samlades familj och släkt och vänner från Stockholmsområdet på Boo Folkets Hus i Orminge centrum framför storbildskärmar, kameror, mikrofoner och högtalare.

De skulle gemensamt med Glorias släkt runt hela världen fira att anfadern Luis "El Toro" skulle ha fyllt hundra år denna dag och samtidigt för att minnas att han avrättades samma dag under kuppen i Chile vilket var anledningen att släkten spreds för vinden.

Hela släkten hade med Lasses hjälp byggt upp nätgemenskapen fiestadeltoro.inacka.nu inför hundraårsdagen, bl a genom att göra ett omfattande släkträd som släkten hade fyllt med text, bild och ljud. Här har också planerna för festen debatterats och beslutats.

Firandet inleddes med en chilensk festmåltid på alla inkopplade festplatser och all mat hade tillagats på samma sätt överallt eftersom Glorias mamma varit webbkock på fiestadeltoro.

Glorias pappa skickade över dofter, bilder och ljud från hamnen i Valparaíso där El Toro arbetade. När dofterna strömmade ut från doftgeneratorn på Folkan i Orminge tårades ögonen på de äldre chilenaerna.

Annas teatergrupp hade i ett halvår skrivit och övat på en teaterpjäs om El Toro i samarbete med jämngamla släktingar ute i världen

– över nätet förstås. Den professionelle regissören Igor Cantillana hade följt processen och repetitionerna över webben och var gruppens konstnärlige rådgivare. Pjäsen spelades i realtid över webben från scener i Orminge,

Melbourne, Valparaíso och San Francisco. Helt fantastiskt! Det möttes av stående ovationer världen över.

Victor ville inte vara sämre. Hans musikgrupp Hell Number One hade producerat musikvideon El Toro tillsammans med släktingar i Chile. Låten har redan blivit en succé i Nacka genom att den legat ute på musik.inacka.nu. Låten och bandet vann nyligen en omröstning som redaktionen för ungdomsradet.inacka.nu genomfört om vilka artister som ska uppträda på nästa karneval.

När El Toro sändes, sjöng alla festdeltagare med i refrängen vilket hördes över hela världen.

"Den nya scenen har utvecklat den gränsöverskridande och skapande kulturen."

⋮
Lasse, Victor och hans kompisar hade också filmat och redigerat Markoolios senaste framträdande i Orminge som finns att skåda på karnevalen.inacka.nu. Markoolio slog igenom stort i den latinska världen för fem år sedan, 2006, då han släppte webbhitten El Loco, Galningen.

Lasse länkar över låten till deltorosajten. Markoolio skickar en direktsänd videohälsning på svenskfinskspanska med mobilen till kompisen Glorias släkt. Det får alla barn att skrika av förtjusning och de äldre att skratta.

Lasse och hans gamla Nacka-TV-kompisar direktsände festen på Nacka-TV och inacka.nu. Under festen strömmade det in hälsningar och frågor från vänner, grannar och nyfikna.

Syster Lisa frågade på webbtve från Barcelona hur man dansar Cueca som hon hört ska vara en chilensk dans. Lasse skickade frågan vidare till släkten, men det var bara folket i Valparaíso som kom ihåg dansen. De började uppvisningsdansa varpå släkten i övriga världen tog efter vad de såg på skärmarna och de lärde sig snart den traditionella dansen under kvällen. Lisa tackade genom att sjunga Lundells ”Öppna landskap” som automatolkades ut över nätet till spanska.

Släktens alla barn målade konstverk på temat El Toro och de ställdes direkt ut på webben.

Slutligen gjorde man gemensamt ett förslag till muralmålning som man tänker måla på muren utanför anfaderns födelsehus i Valparaíso.

Stolta Gloria fick också tillfälle att berätta att hon vid webbvalet 2011 blivit invald i kommunfullmäktige efter en lyckad debattkampanj på debattorget politik.inacka.nu. Efter tillstånd från sina barn gav hon släkten tillträde till barnens *portfolios* som finns under utbildning.inacka.nu.

Under festen beslutades efter debatt och omröstning att hela släkten ska träffas i Orminge om två år, i september 2013.

Festen avslutades med dans till salsaorkestrar från hela världen som turades om att spela. Tiotusen människor besökte fiestadeltoro på webben och tusen släktingar och vänner deltog. När Gloria, Lasse, Maria och Victor gick hem började de redan planera festen i Orminge om två år.

För familjen Rodriguez-Eriksson har den nya scenen utvecklat den gränsöverskridande och skapande kulturen, där alla har kunnat delta vilket i sin tur har stärkt den fysiska gemenskapen.

Ut i staden

Peter Becker, chef för studion för upplevelse och förståelse, Interaktiva Institutet

Inledning Begreppet ”gemenskapande”, d v s gemenskaper i skapande, har 2011 börjat användas flitigt för att beskriva en betydelsefull utveckling inom kulturen. En innebörd bottnar i gemenskap. En annan innebörd har med skapandet att göra, det som är all kulturs moder. Fram till 2011 har det vuxit fram en mängd nya gemenskaper kring skapande uttryck.

Budskap **Vi lever 2011 i eran av personliga gemenskapsmedier med en skapande inriktning. Gemenskapande, med andra ord.**

Konserten Scenen 2011: Häromdagen var mina tonåriga barn på konsert. Det var den populära typen av konserter som man har nuförtiden. Några av numren är publikens. Publiken finns samtidigt på flera olika håll – denna gång i Borås, Jönköping, Malmö, Umeå och Stockholm. Alla styr händelserna genom sina rörelser på torgen och fiken där de samlas. Genom dolda sensorpunkter och öppna kameror medverkar alla. Man bygger upp en gemenskap med ljud och bild på storduk på alla orterna – och allt sänds samtidigt i riksteve.
Äldsta flickans pojkvän bor i Malmö och han var också med. Mina barn bor i Stockholm. Genom att styra en publik kamera med mobilen, kunde flickan och pojken få syn på varandra. Det kändes nästan som att dansa ihop, berättade dottern när hon kom hem.

Stadsspelet En annan upplevelse hösten 2011: Förrförra helgen var hela min familj på stan för att delta i de omtalade stadsspelen i Stockholm.
Hela staden var spelplats för ett interaktivt spel eller skådespel om man så vill. Detta handlade om Sergels torg – förr, nu och i framtiden.
Redan i tunnelbanan in till staden fick vi via flatskärmar (som finns på reklamplatserna i vagnarna) överblick över programmet. Vi fick glimtar från de pågående aktiviteterna på stan och snabba intervjuer med deltagare. Det rädde karnevalsstämning. De yngre barnen blev förstas ivriga.
När vi sedan kom ut på perrongen inne i stan, möttes vi av Tidsmaskinen genom många tre meter höga storskärmar runt omkring oss. Tidsmaskinen presenterade stadskvarteren som de var förr – i full 3D. Vi kunde gå längs gatorna, kliva in i butiker och göra olika saker – allt genom att styra med gester. De människor, s k

”Hela staden var spelplats för ett interaktivt spel eller skådespel om man så vill ...”

avатарer¹, som vi mötte på 3D-gatan kunde vi tilltala. Det kände barnen förstås redan till.

Så här kunde det låta när vi träffade på en av dessa avатарer i 3D på en av storskärmarna:

”Där har vi en, han måste vara kusk? Vi frågar!”

”Hej, vad jobbar du med?”

”Goafton, mitt herrskap. Jag är anställd hos körsnär Rosenkvist. Jag sköter hans hästar och droskor.”

”Vad har ni droskorna till?”

”Vi kör pälsverk och material till hans tre verkstäder och ut till butiken.”

”Var ligger butiken, kan vi besöka den?”

”Javisst, den ligger runt hörnet. På Klaragatan 4, en halvtrappa upp.”

Barnen hade själva arbetat med detta i skolan. De hade förberett en egen historisk figur, med material ur stadens arkiv. De hade varit med och byggt hus och skapat en egen avatar med kläder, en figur som kunde svara på frågor kring just den personen och miljön.

Här fanns förstås massor av annat – planerna för framtiden projicerades på torgets dukar. Där kunde vi också kliva in i framtiden och se oss om, få en bild av platser att mötas på, av ljus och rymd och av ljudlandskapet i det framtida city. Ljudet var viktigt för upplevelsen. Jämför med förr 2001 då vi bara fick se några skisser och i bästa fall kunde titta ner på en liten arkitektmodell, med något slags gudsperspektiv. Här fick vi nu möjligheter att vandra runt i den tänkta framtiden.

Vi deltog också i en tävling – ett virtuellt spel – som vi kunde följa på storskärmar runt om i stan. Vi bar på varsin handledsdator för att kunna delta i spelet. Genom spaning på stan och med den uppkopplade handledsdatorn måste vi snabbt söka fram information och förse vår egen spelfigur med tips och material. Vi kom i alla fall på 73:e plats av över 4 000 lag. Inte alls illa.

För barnen var nog de historiska rollspelen i 3D roligast med sin fantastiska konkretisering. För mig var det intressant med möjligheten att uppleva kombinationen av dåtid och nutid. Mest spännande var nog att kunna diskutera och påverka visionen för framtiden. Jag kunde justera och kommentera andras förslag. Faktiskt skapade jag tillsammans med några andra ett förslag kring gångtrafiken och cykeltrafiken i nya city. Vi har en chans att få en mycket bättre beredning än förra gången då Sergels torg var under utredning. Ni minns det säkert, det var någon gång runt millennieskiftet.

**”Vi bar på
varsin
uppkopplad
handledsdator
för att kunna
delta i spelet.”**

¹ Avatar är ett begrepp hämtat från hinduismen där *avatara* är en i människa eller djur inkarnerad guddom som ska motverka ondska i världen. I överförd bemärkelse är avatar en ”kroppslig” representation i en virtuell datavärld eller cyberspace.

⋮
På ett sätt är detta en variant av gatuteater, eller bygde- och arbetarspel. Just det här stadsspel kan också ses som ett alternativ till forna stadsplaneutställningar – med skillnaden att här är alla medaktörer.

Sådana spel har börjat bli vanliga i Sverige som faktiskt är pionjär inom detta område. Ett spel handlade om Visby och Valdemar Atterdag och det var stött av basstationer för mobiltelefoni runt ringmuren. Spelen lockar förstås turister, historien blir ju levande – vilket är viktigt för både skolbarn och oss vuxna.

En annan gång gjordes ett spel i många flera städer samtidigt. Temat var ”Staden som organism – dess inandning av varor och utandning av sopor”. Överallt var miljöorganisationer och ungdomar med i planeringen. Genom spelmoment och utrymme för egna inslag blev ungdomar engagerade och aktiva.

Dessa spel har skapat en ny insikt kring staden och dess liv och därmed också bidragit till ett helt annat engagemang bland medborgarna – både ungdomar och vuxna. Man kan se det som ett verktyg för demokrati.

Dessa exempel visar på de numera (2011) välkända gemenskaperna kring skapande uttryck som vuxit fram de senaste decennierna.

Tillbaka- blick

Det är lättare att få syn på nya mönster genom att titta bakåt, än att se dem mitt i den omtumlande strömmen av händelser som utgör nuet. Hur blev det så här? Blickar jag ett decennium bakåt till 2001, så ser jag tydligt att fröna till de nya gemenskaperna fanns redan då. Men vi såg dem inte så tydligt – då.

Många minns säkert de virtuella gemenskaper som uppstod kring BBS:er – datoriserade anslagstavlor – på 1980-talet och växte med internet på 1990-talet. Under början av 2000-talet spred sig en företeelse som kallades Lunarstorm (www.lunarstorm.se) som en löpeld bland Sveriges tonåringar. Denna virtuella mötesplats för ungdomar startades av en ung dataentusiast i Varberg. Detta nätforum växte med lite riskkapital – men utan dyrbar marknadsföring i teve och press. Det växte till en mötesplats – närmast en livsform – för en svindlande stor grupp på en miljon svenska ungdomar. Här möttes flera hundratusen ungdomar varje månad via internet. De presenterade sig med egna sidor, skrev i öppna dagböcker, utbytte åsikter, samlade poäng.

**”Här möter vi
nya människor
virtuellt, via
nätet.”**

Här mötte man nya människor virtuellt, via nätet. Lärare kände ofta hur eleverna oemotståndligt sögs in i denna ”månstorm” för att se vem som just besökt den egna sidan o s v. Redan i början av 1990-talet skrev författaren Howard Rheingold om denna typ av nätgemenskaper i sin bok Virtual Communities. Rheingold såg tidigt den sociala potential som internet bar på. Men detta var bara början, bara en sida av utvecklingen som skulle komma.

Ett annat tecken såg vi på världsutställningen 2000 i Hannover. Interaktiva Institutet gjorde då en femtedel av den svenska paviljongen. Vi valde där bort pekskärmar och storbildsdukar, så som IT brukade användas. Istället ställde vi ut

•
•
•
•
•
•
•



ett stort stycke svenskt granträ, inbjudande gult och mjukt skulpterat. Det hade en varm kulör och en mjuk, organisk – lätt erotisk – form. När besökarna lade handen på träskulpturen, så ljud den. Många händer tillsammans lockade fram rytmer och musik ur denna digitala ”organism”, som den kallades.

Denna musicerande och kommunicerande skulptur hamnade på tio-i-topplistan för hela världsutställningen. Till skillnad från de vanliga pekskärmspresentationerna, skapade den kontakt mellan människor. Exemplar ställdes senare upp på kafeterior och på skolor, där de fungerade som gemenskapande rytminstrument. Organismen blev ett gemenskapande ting.

**Lägger
till en
ny dimen-
sion**

Organismen visade samtidigt den förvandling som var på väg – den fysiska världen såg ut som förr, kändes som förr, men ändå förändrades den, med nya virtuella egenskaper. Ett skikt hade lagts till. Det var så vi började förstå att det virtuella inte bara skapade en ny värld. Det lade framförallt till en ny dimension till den befintliga fysiska världen.

Ännu ett tidigt tecken var den matta – en interaktiv matta – som vi ställde ut på Bo01 i Malmö 2001. Efter en målning av Kandinsky, men i stort format cirka 3x4 meter, vävde vi tillsammans med ett svenskt väveri (Hitex) denna bild i tjock kraftig ull. Den blev ett landskap för handen, en matta för ett krypande barn att färdas över. Färg och form var ljud för Kandinsky – han hörde färger och former.

Inspirerade av detta arbetade vi tillsammans med en kompositör och tolkade mattan i ljudbilder. När man rörde sig över mattan framkallades ljud, en ljudberättelse kunde växa fram.

**”Det blev en möbel
som inte fanns – en
gemenskapande
möbel.”**

I vår forskning bygger vi mycket, vi tänker med händerna. Så upptäckte vi att denna matta – upphöjd över golvet för att rymma teknik – inte bara var en musikalisk matta. Den var också en möbel, en sorts soffa för avspänd gemenskap där vi kunde träffas och umgås. Det var inte avsikten. Det blev en insikt som växte fram ur användningen och det blev en möbel av ett slag som inte fanns, en ”gemenskapande möbel”.

Denna möbel kom snabbt att utvecklas till en barnens sagomatta, där de kunde byta sagor genom de inbyggda touch-sensorerna. På kvällen blev den familjens samvaro och mediehörna, med ena väggen vid behov öppnad mot världen som ett mediefönster. Mattan var ett tidigt exempel på de nya typer av möbler – och andra ting – som nu börjar ersätta tevesoffan med gemenskapande miljöer. Jämför med Bosse Ståldals vision om den medierande och gemenskapande familjen Rodriguez.

Träskulpturen: Organismen och Kandinsky-mattan var några tidiga exempel på informationsteknik som inte längre var synlig, bortom bildskärm och tangentbord. Det är idag 2011 så självklart att man måste påminna sig hur vi tänkte då, 2001.

Som gemenskapande teknik hade dessa ting en brist – de var rumsligt begränsade. Ett viktigt steg togs när detta tänkande byggdes ihop med trådlös teknik. Då försvann den rumsliga begränsningen.

Stenarna
som
kommuni-
cerar

En enkel förelöpare 2001 var de kommunicerande stenarna – ett par vita stenar, sköna att hålla i handen, med var sin knapp och byggd på trådlös teknik, inte bredband utan snarare motsatsen; smalband. Mamman kunde ge ena stenen till dottern, som skulle ha ett viktigt prov i skolan. När mamman trycker på knappen på sin sten, känner dottern värme i sin sten – och tvärtom.

Inget tal, ingen bild. Allt är bortskuret, utom det allra mest centrala – ”jag tänker på dig”. På eller av, enbitskommunikation. Smalare kan bandet inte bli. Det viktigaste är inte bredden på bandet, utan innehållet ...

Det centrala är att bygga personliga gemenskaper

Mellan-
rummen
krymper

Det som främst kommer att förändras fram till 2011 är mellanrummen, d v s mellanrummen mellan oss människor. De krymper med den trådlösa tekniken, vars

**”Den största vinsten kommer
när vi lär oss styra mellanrummet.”**

accessgränser övernunnits och uttrycksmedel ökat. Mamma kan med värme nå tonåriga dottern i skolan och svärfar just inlagd på sjukhuset och med ett annonstips kan hon nå väninnan i tunnelbanan just på väg till shopen.

Det gäller även mellanrummet mellan våra rum för arbete och boende. Detta mellanrum krymper genom att rummen för en del flyter samman, för andra att de under hemresan från jobbet tar del av budskap på väggar och skärmar, alltmer personligt anpassat – vid busshållplatsen kan du se kartan, fråga efter väg och tid eller se ett nyhetsinslag – naturligtvis avbrutet av reklaminslag. På bussen hem från jobbet kan du kolla butikernas utbud, få tips om menyer och planera inköp till middagen – även lägga en beställning och få det hemsänt. Några butiker har börjat tillhandahålla måttbeställda måltider för hemleverans.

Annars läser du en recension av den nya uppsättningen på Folkoperan, lyssnar på ett utdrag – härligt! – och bokar biljetter, efter en koll med vännerna, allt via din handledsdator. Du kan ladda ner – mot ersättning – röstversionen av den nyutkomna romanen av J. K. Rowling, och försjunka i den resten av vägen och ... redan hemma!

Den största vinsten är nog att vi börjar lära oss styra mellanrummet. Det är inte fysiskt givet, inte bestämt av andra – utan av oss själva. Vi kan öka mellanrummet när vi behöver. Tystnad och ro när vi behöver, stänga av och filtrera annonser, meddelanden och allt. Impulser och närhet med andra när vi vill. Det är vårt val.

Personliga
gemen-
skaper

Det centrala för den unga generationen är att bygga personliga gemenskaper.

En snabb tillbakablick till början av 2000-talet: Fyrtioalisterna tänkte "världen är vår", d v s världen är vårt ansvar. Filmen, och ännu i högre grad teve, var det globala mediet som knöt samman jordens hörn i en global upplevelse. McLuhans globala by. Globala medier. En generation med ett starkt kollektivt tänkande. När Lukas Moodysson gör sin film "Tillsammans" om 1970-talet, är det just kollektivet han skildrar.

Sjuttiotalsgenerationen tänkte istället att "livet är mitt", d v s livet är mitt eget ansvar. Jag väljer själv utbildning, utseende, ja t o m kön. För den generationen passar mobilen perfekt, jag kan kontakta vem som helst, när som helst. Detta är personliga medier. Sjuttiotalsgenerationen vill att allt ska vara personligt anpassat. Mönstret för den nya generationen kombinerar det personliga med världsansvaret. I skuggan av datavirus, terroraktioner med global räckvidd undgår vi inte ansvaret för världen. Hur förenas det personliga och världsansvaret? Det sker i gemenskaper. Men dessa är av en ny sort – inte som 68:ornas kollektiv, utan med det personliga ansvaret och med den personliga friheten kvar. Det handlar nu om att bygga personliga gemenskaper: "Leva sitt eget liv, men leva rätt" – så skulle man kunna formulera denna syn.

De passande medierna för detta är de personligt gemenskapsskapande medierna. Ett av dem är internet. Men till skillnad från den syn som gällde runt 2001 – då man trodde att det var ett antingen/eller mellan virtuellt och fysiskt medium – så ser vi nu 2011 hur de hänger samman.

Vi lever 2011 i eran av personliga gemenskapsmedier, med en skapande inriktning. Gemenskapande, med andra ord. Stadsspelen är det mest slående exemplet.

Stadsspelen

Ett tidigt exempel på gemenskapande som bröt rummets begränsning var Framtidsskeppet, Future Vessel – ett fantastiskt projekt som initierades och leddes av Kajsa Dahlström. Det var en samling aktiviteter på 1990-talet där hon samlade först svenska ungdomar, senare många ungdomar från hela världen, för att gemensamt bygga sig sina framtidsbilder. Det var ett fantastiskt sätt att skapa visioner, att locka fram den positiva kraften.

I mötet med den mobila informationstekniken, kunde äntligen denna typ av initiativ växa över rumsliga och tidsliga barriärer. Det är det vi nu ser, när vi går ut på stan år 2011.

Vid Stockholms utbildningsförvaltnings IT-center arbetade man hösten 2001 med elever kring staden i 3D. Vidareutveckling planeras i ett samspel med bl a Interaktiva Institutet och CID/KTH. Inom Interaktiva Institutet har geststyrning utvecklats, liksom den ljudsatta modellen av Sergels torg i 3D (modellering i samarbete med Graphic Studio, Nacka Strand). Likaså pågår planeringen för några stadsspel, bl a för Visby och Karlskrona att utspelas 2002.

In i berättelsen

Magnus Seter, spelproducent och manusförfattare, Houdini Digital Creations KB

Inledning Berättelsen som uttryck har alltid varit viktig för oss. Under de senaste tio åren sedan 2001 har det skett en förändring i hur vi alla förhåller oss till berättelserna runt omkring oss. Traditioner har återupptagits och nya möjligheter till kommunikation och skapande introducerats. Gränsen mellan berättare och publik, mellan producent och konsument, har suddats ut.

Budskap **Det är 2011 lika viktigt att skapa berättelser som att berätta dem. Vi har tagit steget in i berättelsen, där skapandet är en minst lika viktig del som lyssnandet. Scenen att verka på är global på det virtuella planet och lokal på det fysiska planet. Tillsammans bildar det virtuella och det fysiska en ny kombination av energi och skaparglädje, där berättelserna skapas tillsammans av både producenter och konsumenter.**

Konsumera och producera Låt mig berätta lite om Tomas, en ung man vars stora intresse är berättelser. Han vill berätta för andra, han vill uppleva andras berättelser, och han vill skapa berättelser tillsammans med andra. Han vill inte bara konsumera, han vill även producera.

Tomas är god vän med Victor, hårdrocks-Victor från familjen Rodriguez-Eriksson. Även Tomas har stor nytta och glädje av alla nya former av kommunikation och de nya möjligheter till att producera olika former av medier som växt fram. Men han använder detta för andra ändamål än familjesammankomster. Tomas har helt andra idéer om vad han ska göra med det. Han använder det till att skapa och att delta i berättelser från hela världen.

Växer fram ur rollspel Traditionen som Tomas är en del av, har växt fram ur de rollspel som blev populära under 1990-talet och senare. Det som först var ett spel som spelades hemma runt matbordet, förändrades och blev en möjlighet för främst unga människor att skapa och berätta sina egna berättelser, dela med sig av sina egna erfarenheter, och vara delaktiga i en större berättartradition.

”De rollspel vi ser i dag 2011 är en blandning av spel, teater och interaktivitet.”

I och med internet kopplades dessa människor samman, och de kunde utbyta idéer, verktyg och resultat fritt oavsett var i världen de satt. Samtidigt sökte rollspelarna sig bort från matbordet och datorn, och tog upplevelsen ut i miljöerna runt dem, de

⋮
sökte inspiration från teaterns traditioner. Den typ av rollspel vi ser idag 2011 är en blandning av spel, teater och interaktivitet.

Delaktighet och berättelser

Rollspelen tar fasta på två saker: Delaktighet och berättelser. I ett rollspel samlas spelarna och tilldelas olika roller. En berättare presenterar en situation för spelarna och de får reagera på denna utifrån hur deras roller ser ut. Flera sådana situationer efter varandra bildar en berättelse och den är föränderlig beroende på vad spelarna hittar på. Inte ens berättaren vet vart det kan ta vägen.

Tomas är ofta berättare. Han har många nya idéer om situationer som han vill prova tillsammans med sina vänner. Ibland hittar han på deras roller också, men oftast har de egna roller de vill spela. Tomas drar upp de stora dragen för berättelsen, t ex att det är en politisk thriller, där en oskyldigt anklagad politiker med spelarnas hjälp ska lösa gåtan om varför han utsätts för denna komplott och vem som har att vinna på det. På så sätt går det att väva in nutidshistoria i berättelsen och spelet.

Spelarna utforskar berättelsen genom att tala med andra roller som spelas av Tomas eller av andra spelare. Genom att använda sina färdigheter och kunskaper så upptäcker de ledtrådar. Till slut kanske de lyckas lösa gåtan och t ex förhindra en regeringskris. Kanske – eftersom Tomas och hans vänner skapar en berättelse och i den processen kan nästan vad som helst hända. Slutet är aldrig förutbestämt och det tycker Tomas och hans vänner är det mest spännande av allt.

Internationella virtuella scener

Det som skett sedan 2001 fram till 2011+ är att det har skapats internationella virtuella scener för denna typ av kultur. Tomas har under de senaste åren varit mycket aktivt involverad med en grupp vänner i någonting de kallar Berättargillet.

Gillet är en scen, en plats, som är både virtuell och fysisk. Där träffas Tomas och hans vänner och berättar, skapar och deltar i berättelser från hela världen. Scenen binder samman människor med liknande intressen, och dessa människor utbyter fritt idéer. Denna interaktivitet påverkar skapandet, själva processen och leder till ett nytt arbetssätt, där delaktighet är nyckelordet.

”Interaktiviteten påverkar skapande processen och leder till ett nytt arbetssätt, där delaktighet är nyckeln.”

Tomas har en rik och livlig fantasi och han använder olika typer av medier för att förstärka sina berättelser. Ibland använder han filmer han gjort, ibland läser han texter han skrivit. Ibland får han hjälp av sin vän hårdrocks-Victor för att göra musik som används som bakgrundsmusik.

Alltid när vännerna träffas, t ex i Boo Folkets Hus som är mycket välutrustat med teknik, finns det projiceringar av virtuella besökare som också deltar i diskussionerna, som berättar egna historier eller deltar i den lokala gruppens aktiviteter. Tomas har ett antal spelare som alltid kommer tillbaka – hårdrocks-Victor förstås, Anna som också är från Nacka, Henry från England, Felix från Sydafrika, Marit från Norge och Li Tzu från Kina.

⋮
Tomas använder sig också gärna av virtuella skådespelare och miljöer, som projiceras i naturlig skala och i realtids-3D hos dem som deltar i berättelsen. De tar bokstavligen steget in i berättelsen.

Det finns också ett stort antal olika interaktiva verktyg Tomas kan använda. Det finns ett stort bibliotek med texter om dramaturgi, berättande, filmkunskap och allmän estetik, allt kommenterat och recenserat av Berättargilletts medlemmar.

Allt som görs lagras på en bredbands-kopplad dator som står i Nacka kommun. Detta gör att vem som helst, när som helst, via nätet kan besöka datorn eller snarare scenen, platsen, och där ta fram Tomas

"Scenen är global på det virtuella planet och lokal på det fysiska planet."

berättelse, med filmer, musik, virtuella miljöer, skådespelare och allt som Tomas och hans vänner skapat. De kan i sin tur berätta den berättelsen för sina vänner, som tar sina egna roller i dramat. Berättelsen blir därmed någonting helt nytt varje gång.

En del av dessa berättelser som Tomas gör skulle det kunna gå att också ta betalt för. Paketeringen är redan klar, allt är digitalt. Faktum är att Hollywood har visat intresse för Thomas små skapelser och Spielbergs egen upplevelsestudio har bett honom att komma över för att berätta lite om sin verksamhet.

Skapandet del av upplevelsen

Idag har skapandeprocessen blivit en del av upplevelsen. Publiken har förvandlats från passiva åskådare till deltagare, medskapare. Resultatet av detta är en dynamisk scen där man deltar på sina egna villkor som producent och konsument. Tomas kan t ex välja att berätta sina egna historier, han kan berätta delar av andras historier, han kan spela en roll i en annan berättelse när den skapas, eller välja att ta del av alla dessa berättelser, som en åhörare eller en åskådare.

Scenen att verka på är global på det virtuella planet och lokal på det fysiska planet. Tillsammans bildar det virtuella och det fysiska en ny kombination av energi och skaparglädje, där berättelserna skapas tillsammans av både producenter och konsumenter i en alltid skiftande rollbesättning.

Reflektion

Ulf Söderström, prefekt, Dramatiska Institutet

Nu är det 2001 igen.

I utvecklingen mot det digitala tjänstesamhället pågår en diskussion om kultur är en tjänst eller inte. När ni beskriver detta så låter det snarare som en tjänstgöring eftersom man hela tiden måste delta, medverka. Då kanske det riktiga perspektivet är att kulturen är en gentjänst mellan människor.

Ni beskriver också att konsten inte är konstig. Och att vi till stor del klarar oss utan datorer. Även om de finns i bakgrunden på olika sätt, så verkar det handla om att lära sig ”digi-tala”, ett nytt språk.

Ni beskriver hur fler människor kommer till tals genom alltfler kanaler och hur alltfler deltar i skapande processer och når ut via nya scener – vare sig det är på nätet, i stan eller i rollspelsformen. Det betyder att alltfler kommunicerar direkt med varandra utan några mellanhänder. Detta måste vara en oerhört stark demokratisk dimension. Är detta inte lite farligt? Vart kan detta leda? Är det någon sorts ”digital intifada” som vi har att förvänta oss?

Peter Becker: Ja, i den meningen att det möjliggör en förnyelse. Det perspektiv som vi står inför kanske inte helt ryms inom tjänstediskussionerna, utan handlar om medborgardiskussionerna och politiken och det som får människor att agera. Utvecklingen möjliggör nya former, kanske vid sidan av partierna, kanske vid sidan av de traditionella formerna. Men det nya är former för samfällt agerande och diskuterande. Dessa nya former kan vi spåra främst hos ungdomen. Om vi ställer frågan var folkrörelsen finns idag, är det intressant att se t ex några av de virtuella fora som dyker upp.

Bosse Ståldal: För några år sedan så hade vi ett program i Nacka-TV som hette Inter. Det var ett interaktivt ungdomsprogram som ungdomar gjorde. Vi lånade ut kameror till ungdomar som gjorde videodagböcker från olika skolor. Att många elever börjar på det sättet göra egna teveprogram är inte helt okontroversiellt. En medielärare på högstadiet hävdade t ex att ”vi vill godkänna programmen innan vi tillåter våra ungdomar att sända dem.” Medieläraren – väl medveten om yttrandefrihet o s v – ville således i princip förbjuda hur eleverna i mediet beskriver t ex sin egen skola eller skolgång.

Detta har vi sett många exempel på. När vi i Nacka kommun låter ungdomar ordna debatter på webben eller i teve, kanske det kommer upp en diskussion om att sätta betyg på alla lärare i Nacka. Sextusen tonåringar i Nacka sätter betyg på alla sina lärare. Naturligtvis finns det en enorm kraft i detta, det finns risker och problem.

Men istället för att förhindra eller förbjuda ska man snarare utbilda ungdomar i att ta ansvar för det man gör.

Ulf Söderström: Om fler människor genom en digital teknik kan skapa på olika sätt och även få fördjupade erfarenheter av kultur – kommer detta att ställa andra krav på professionella kulturutövare som konstnärer, filmare, skådespelare och författare?

Bosse Ståldal: De professionella aktörerna kommer att utvecklas i sina roller. De kommer bli än mer pedagoger. Avståndet är ofta väldigt stort till de som är professionella. Man ser dem möjligtvis på en scen eller på teve, men i den interaktiva formen med professionella skådespelare eller filmskapare går det att lära sig av dem.

Då kommer deras roll utvecklas och de kommer i sin tur att lära sig mera om hur man kommunicerar. Det är ett ömsesidigt utbyte som förhoppningsvis kommer att ske.

Magnus Seter: Det finns självklart en risk att de som professionellt producerar kultur kommer att känna sig hotade. Det kommer också att leda till en bättre kultur som ställer krav på den typen av kultur utifrån en kunskap om vilka förutsättningar som dessa professionella producenter har, det som de möter varje dag.

Om jag själv som amatör har gjort en film hemma och den blev jättedålig, så kanske jag har större förståelse för att Roy Anderssons film inte är så bra. Eller jag kanske förstår vilka svårigheter man kan råka ut för och därför kan jag acceptera hans uttryck på ett annat sätt. Jag får en ökad förståelse för att hur det är att framställa t ex film.

Peter Becker: Dagens ungdomar har ett enormt medieintresse. De är mycket insatta i filmens och mediernas språk. Det skapar även intresse från ungdom för professionell gestaltning. Mentormöjligheten leder säkert till ett ömsesidigt utbyte. Det stärker kulturen framåt i tiden och ger oss nya former av kulturen.

Ulf Söderström: Ni beskriver, och som många av oss känner igen, att många uttrycksformer blandas (*cross media*, blandmedier) genom att sammansmälta t ex teater, film och olika nätuttryck. Vad händer då med film, teve och teater? Är inte risken stor för utslätning? Att vi får en sorts internationell pudding som innehåller allt och inget? Kan det bli så illa?

Magnus Seter: Nej. Självklart kommer det att vara en efterfrågan på *cross media*, blandlösningar som innehåller film, teater, interaktivitet och mycket annat sådant. Men det intresset kommer också att leda till ytterligare intresse för mer *rena* applikationer av kulturuttryck – som t ex böcker, helt enkelt. Folk kommer vilja läsa texter för att lugna ner sig från alla medierika kulturbombardemanger. Man vill få balans genom att söka något som är en annan form.

Ulf Söderström: Alltså fler röster, fler uttryck, fler kanaler, ökad tillgänglighet, informationsstress. Kommer dessa nya kulturscener – och det ökade utbudet på alla plan som den digitala tekniken möjliggör – att skapa ett oerhört behov av eftertanke och reflektion? Hur ska det gå till i så fall?

Peter Becker: Helt säkert behöver vi eftertanke och reflektion. Ett perspektiv på det är exemplet med familjen Rodriguez-Eriksson och hur de använder medier. Vilken är publiken? Jo, det är den stora släkten. Man använder medierna för att i grunden fundera över sin tillvaro. Man skapar en sorts digitala dagböcker tillsammans. Det är en gemenskapande reflektion med släkt och vänner.

Magnus Seter: Behovet av eftertanke kommer självklart att finnas. Vi kommer få så mycket kultur att titta på, så vi vet inte vad vi ska välja. Då blir sammanhanget mycket viktigare. Det är t ex kommunikationen med människor runt omkring som kan hjälpa mig att förstå vad det är jag är intresserad av. Jag kommer att ha väldigt många möjligheter att få tips om vad jag skulle kunna undersöka. Tittar man på www.amazon.com idag så ger de små tips om vad andra, med samma intressen som jag, har köpt för böcker och vad de tycker om dem. Vi får se mycket mer sådant som stöd till att hitta den kultur man vill ha. Vi kommer också tillsammans att ge varandra mer möjligheter genom att diskutera kulturutbudet på olika sätt.

Peter Becker: Vi talar ofta om bredband, fler kanaler, rörlig bild, allting mer och mer och med en föreställning att det blir allt bättre ju fler och bredare kanaler vi har. Men vad är det egentligen vi vill sända?

Ett exempel, extremt smalbandigt, är de tidigare nämnda kommunicerande stenarna. De är vackert formade och sköna att hålla i handen. Varje sten har en knapp inbyggd. Modern ger en sten till dottern som ska ha ett prov i skolan. Det enda modern gör är att trycka på knappen och dottern känner att hennes sten blir varm. Det finns inget ljud, det finns ingen bild, det finns bara en signal. Enkel kommunikation: På eller av. Den varma stenen betyder: ”Jag tänker på dig.” Det är kanske allt man behöver säga. Ett smalbandigt och enkelt medium. Så vad är det vi egentligen vill sända? Det är en fundamental fråga.
