

tilde

"Evaluation of the International Fantasy Design Project"
"Utvärdering av ett samtida konstprojekt – Som nu ungefär"
Anders Marner & Hans Örtegren

Rapport nr. 10, 2008.
Institutionen för estetiska ämnen, Umeå universitet

TILDE

rapporter från
Institutionen för estetiska ämnen



Tilde - Rapporter från Institutionen för estetiska ämnen
Redaktör: Per-Olof Erixon
Omslag och grafisk form: Eva Skåreus
Redaktionens adress: Lärarutbildningen, Institutionen för estetiska ämnen,
Umeå universitet, 901 87 Umeå
Institutionens hemsida: <http://www.estet.umu.se>
Tilde kan beställas från: christina.wahlberg@educ.umu.se
Artiklarna finns tillgängliga digitalt på adressen:
<http://www.estet.umu.se/forskning/publikationer.htm>

Tilde - Reports from the Department of Creative Studies
Edited by Per-Olof Erixon
Cover by Eva Skåreus
Order: Department of Creative Studies
Umeå University, SE-901 87 Umeå, Sweden
Phone: +46-90-786 60 10
Fax: +46-90-786 66 98
E-mail: christina.wahlberg@educ.umu.se

Tilde - nummer 10
© The authors 2007
Anders Marner, Hans Örtegren
"Evaluation of the International Fantasy Design Project"
"Utvärdering av ett samtida konstprojekt – Som nu ungefär"
Tryckeri: Print & Media, Umeå universitet
ISBN: 978-91-7264-535-6
ISSN 1103-8470
ISNR UM LÄR--4--SE

Förord

Rapport nummer 10 i Institutionen för estetiska ämnens rapportserie innehåller två utvärderingar av kulturprojekt i skolan. Utvärderingarna är utförda av Anders Marner och Hans Örtegren, Institutionen för estetiska ämnen, Umeå universitet. Utvärderingar av kulturprojekt som går utöver det rent dokumenterande är inte särdeles vanliga. Det sammanhänger med att de medel som finns för att genomföra projekt sällan räcker till analys efter genomförandet.

Fantasy Designprojektet genomfördes 2003–2006 i Finland, Norge, Danmark, Skottland och Belgien. Idén bakom projektet var att tydliggöra design som ett viktigt område genom att fokusera designundervisning i skolan. Utvärderingen *Evaluation of the International Fantasy Design Project* färdigställdes 2006.

Konstprojektet ”Som nu ungefär” utvecklades av Lars Cuzner för Kulturverket vid Umeå kommun. Det genomfördes senhösten 2005 och våren 2006. *Utvärdering av ett samtida konstprojekt – Som nu ungefär* inrapporterades 2006.

Frågor som diskuteras i utvärderingarna är bl.a. top-down och bottom-up processer, elevernas roll och vikten av fullbordade kommunikativa processer, lärarnas passiva eller aktiva roll i projekten, vem som äger projekten och en distributiv kultursyn.

Institutionen för estetiska ämnens rapportserie, som ges ut av institutionens vetenskapliga råd, kommer framöver att heta *Tilde*, (~). Beteckningen tilde kommer från spanskan, ursprungligen från latinets titulus, en typ av romerska inskriptioner på sten. ~ är också ett diakritiskt, särskiljande tecken som förändrar en bokstavs uttal eller betoning.

Umeå december 2007

Anders Marner
Hans Örtegren

Contents / Innehåll

Evaluation of the International Fantasy Design Project

Abstract, 7

Preface, 8

Methods, 8

Conditions, 8

Fantasi design 1, 8

The international application, 10

Purposes of project, 10

Approaches and methods, 11

Location of activities and relevant dates, 11

Activities, goals and impact: Workshops and visiting designers, 12

Activities, goals and impact: Teacher training and educational material, 12

Activities, goals and impact:

The exhibition, 13

The application received funding, 13

Realization of the project, 14

International level, 14

The teachers' seminar, 16

National level, 16

Belgium, 17

Denmark, 19

Finland, 22

Norway, 26

Scotland, 2315

Outcomes of the project, 34

Outcomes in relation to actors, 34

Pupils, 34

Schools, 36

Teachers, 37

Designers and companies, 38

Museums and exhibitions, 40

A wider audience, 41

International and national coordination, 42

Outcomes in relation to objectives, 43

The first objective, 43

The second objective, 46

The third objective, 47

The fourth objective, 48

The fifth objective, 49

Pedagogical conclusions from the Danish project, 50

Conclusions of the outcomes, 52

Networking, 52

Top-down and bottom-up processes, 52

The role of the teachers 53

The role of the pupils and the importance of completed communicative processes, 55

Discussion, 56

A design theme or a design subject in school?, 56

Design in an existential, a democratic and a working life perspective, 56

Design process as model in school and learning, 60

The role of fantasy in Fantasy Design, 61

Conclusions of the evaluation, 62

Summary, 63

Conditions, 63

Realization, 64

Outcomes, 65

Conclusions of the outcomes, 69

Discussion, 71

Bibliography, 74

Books and articles, 74

Unpublished papers, 76

Web pages, 77

**Utvärdering av ett samtida konstprojekt –
Som nu ungefär**

Sammanfattning, 79

Inledning, 80

Förutsättningar, 80

Projektets syfte och mål, 80

Uppläggnings och metod, 83

Kategorier att syna, 83

Metod att utvärdera projektet, 86

Arbetet fram till projektstart, 87

Genomförande, 88

Information till klasserna, 88

Kick-off på Ersboda Folkets hus, 88

Arbete i skolor och på Bildmuseet, 89

Projektets utveckling, 89

Ett par nedslag på Bildmuseet: Tisdagen 2 maj, 92

Torsdag den 4 maj, 93

Fredag den 5 maj, 94

Torsdag 11 maj kl. 13 – 15, 94

Resultat, 96

Redovisning av projektet *Vadå tolkans?*, 96

Vernissage och filmvisningar, 97

Sammanställning av Elevenkät på Bildmuseet i Umeå, 98

Sammanställning av enkät till lära-
re, 100

Intervju med Lars Cuzner den 22 juni
2006, 101

Intervju med Lisa Alfredsson, 105

Intervju med Sol Morén, 105

Intervju med deltagande lärare Nils
Sandén och Daniel Magnusson, Haga-
skolan, 106

Intervju med Lisa Lundström, inten-
dent vid Bildmuseet, 107

Diskussion, 108

Kreativa läroprocesser, 108

Kategorierna, 109

Utblickar, 117

Slutsatser, 121

Slutsatser som framtida projekt kan
behöva ta hänsyn till, 121

Slutsatser som framtida projekt kan
dra nytta av, 121

Källor och litteratur, 122

Bilaga 1, 123

Bilaga 2, 130

Bilaga 3, 134

Evaluation of ~ the International Fantasy Design Project

Abstract

The Fantasy Design project promoting design education in the school was implemented in close cooperation between five European countries Belgium, Denmark, Finland, Norway and Scotland between 2003 and 2006 and with funding from EU Culture 2000 Programme. The evaluators have made visits to The Lighthouse in Glasgow and The Design Museum in Helsinki. The evaluation includes observation of design educational situations and of the international exhibition. Coordinators on international and national levels and actors such as teachers, design pedagogues and designers have been interviewed. Documents such as the EU-application, The Fantasy Design catalogue, websites, national and self evaluations, magazines, articles, TV programs and pictorial documentations of different parts of the project have been studied.

In each country schools and designers worked together with the concept of creating "Fantasy Designed" products. Some of these were put on show in an international touring exhibition. The total sum visiting the international exhibitions in Helsinki, Gent and Glasgow were 76 600 visitors. The touring international exhibition and the national and the local exhibitions gave visibility to the pupils' efforts and to design education in schools. Several national introductory courses and continuing education courses have been arranged for the teachers and an international teachers' seminar was arranged in Oslo. Material for educational projects was produced, including the catalogue used in the exhibition. On the website other educational material could be downloaded by teachers to use in their design education. Cooperation and means for bringing pupils and designers together were successful.

The project has reached its objectives according to the ones mentioned in the application. It has a focus on complete communicative processes, which means that the pupils have been taken seriously in their work. Fantasy Design also focus on teachers' continuing education, which creates sustainability to design education in school. It is forward-looking in its ambition to educate for creativity and cooperative win-win situations between institutions such as schools and museums, and also between countries.

Preface

The coordinator of the international Fantasy Design project, Leena Svinhufvud, invited Senior lecturer, Ph. D. Anders Marner and Senior lecturer, Ph.D. Hans Örtengren, Department of Creative Studies, Umeå University, Sweden, to evaluate the international Fantasy Design project. The assignment was to evaluate the relevance, efficiency, outcomes and effects of the project. The methods chosen for the project was to be compared with its aims and targets. Cooperation between the partners and with the participants in all the countries, cooperation with different kinds of networks and interest groups in all the countries should be evaluated.

Methods

The method in the evaluation includes a visit to the exhibition opening and the partner meeting in The Lighthouse in Glasgow and to meet the project management in The Design Museum in Helsinki. It includes observation of design educational situations and of the international exhibition. We also have interviewed coordinators on international and national levels and actors such as teachers, design pedagogues and designers. It also includes studies of documents such as the EU-application, The Fantasy Design catalogue, the international and national Fantasy Design web-pages, national evaluations and self evaluations, magazines, newspaper articles, posters, TV programs and pictorial documentations of different parts of the project.

The evaluation is separated in three main parts: conditions, realization and outcomes. It ends with a discussion.

Conditions

Fantasi design 1

The project Fantasy Design has its background in a Nordic project (1998-2000) also called Fantasi Design (fantasi is Swedish for fantasy), which were funded by the Nordic Council of Ministers. In this first project schools, designers and institutions in Island, Sweden, Finland and Denmark participated. The conception of the first Fantasi Design project is to a great level connected to Arja Hörhammer (Arja Hörhammer Ltd.) and museum educator Ingemar Brandén,

Kalmar Art Museum in Sweden. The idea of an exhibition of school children's design was supported by Kalmar Art Museum, engaging Ingemar Brandén and exhibition curator Sten-Åke Silverin to a project with the support from Svensk Form. The project was connected to a Swedish governmental commission report stressing the need of clarifying a Swedish design policy, where school was seen as a vital part (Swedish government 1997). Sweden was responsible for the touring exhibition in the first Fantasi Design project (hereafter Fantasi Design 1).

The Fantasi Design 1 project was a Scandinavian idea, and can be seen as a pilot project to the second project (Bak 2005a). The realization of Fantasy Design followed a concept that already had been applied and had proven to be working. The experiences of the first project were used and developed in the second. Some participants have been working in both projects: Lena Svinhufvud, Design Museum in Helsinki and from Finland Arja Hörhammar, and Henrik Bak, Art-teacher and teacher educator from Denmark. Henrik Bak was connected to the first project through personal contacts at the annual Nordic course for Art teachers. Thus, the project is from its beginning connected to both education and museums. The concept of Fantasy Design was not fully developed from the beginning. Several different points of views were at hand at the same time. The Fantasy Design concept has successively developed during the processes of the two projects. However also the first project provided educational material to schools and used designer visits. It also involved a teachers' seminar and an international conference on design education for teachers was held in 2000 at Hanasaari/ Hanaholmen in Espoo, Finland.

The Finnish national design strategy (Muotoilu 2005, Valtioneuvoston periaatepäätös muotoilupolitiikasta 15.6.2000) stated in 2000 that design was to be a part of comprehensive school curriculum (Finnish government 2000). The recent renewal of the National Core Curriculum for Basic Education 2004 (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004) promoted design in several subjects, such as Art, Slöyd (Craft), mathematics, scientific subjects and home economics, and the issue of design education became more important in Finnish schools. Fantasi Design 1 had a direct impact on the new curriculum. However, teachers did not have enough competence and educational materials in design education, which led to an educational problem coming up. In Norway, design had been a part of school curriculum since 1997. Norsk Form had developed teaching materials, yet there had been problems in using it, and there

was a lack of competence in design among teachers, according to the interview with Heidi Dolven from Norsk Form.

Thus a rising public, educational, governmental and political interest in design in the Nordic countries, and at the same time a lack of understanding design at depth, can be seen as a climate supporting the Fantasy Design initiatives in museums and schools.

The international application

Purposes of project

According to the international application the purpose of the project was to arrange situations where pupils and students work with design processes together with professional designers and thus increasing their design awareness as future consumers. Another purpose was to produce teaching materials and to make information available on design issues mainly to teachers of crafts and arts subjects in schools of various grades. Yet another purpose was to support design education in schools by exchanging ideas for future cooperation between schools in the various participating countries.

The objectives were:

1. To influence the visibility and role of material culture and design in education in schools.
2. To provide teachers with domestic and international training.
3. To produce material for educational projects.
4. To realise a set of web pages in the national languages of the project. The pages will provide information on the project and guidance in content for pupils and teachers, and will present the results of the project.
5. To develop cooperation and means for bringing schoolchildren and designers together.

Anticipated results were improvement of awareness among schoolchildren of product design and material culture. It was stated that contacts would be taken between designers and schools and training sessions for teachers were to be held with new and permanent practise as an objective. Most important result was supposed to be an international exhibition of designs made by the schoolchildren and their prototypes made by design intensive companies (which will be a part of the design education in the schools). The processes of the project would be documented and compiled in a publication and production of new

educational material would be important. It was expected that the exhibition would generate discussions of design in everyday context and promote issues of design in schools.

Approaches and methods

The project was to be implemented in close cooperation between the partners, which were: Design Museum Gent, Belgium; CVU Zealand - Hindholm Socialpaedagogiske Seminarium, Denmark; Design Museum Helsinki, Finland; Norsk Form, Oslo, Norway and The Lighthouse –Scotland's Centre for Architecture, Design and the City, Glasgow. Of these organizations one is a teacher education institution, one is a governmental design organization and the others are design museums on different levels. The management of the project was taken care by the Design Museum Helsinki. Regular plenary meetings were to be held and the website was to be used to secure exchange of ideas and continuous evaluation. Regular plenary meetings were to be held and the website was to be used to secure exchange of ideas and continuous evaluation. The Design Museum in Helsinki would have a special responsibility for international information of the project.

This cooperative project is in the application described as a win-win-project where the beneficiaries are all joining actors: schools (schoolchildren and teachers), cultural institutions, designers and other design professionals including the co-joining companies. Also public, children and adults were to benefit from the Fantasy Design project.

Location of activities and relevant dates

Project activities were to take place in one or several regions in the participating countries. Between May 2003 and September 2003 presentations of national programmes and the opening of the website were to occur. Activities in schools - the designer visits and workshops for pupils - teacher training and production of teaching material were planned between September 2003 and April 2004. The national and international juries of the exhibition were supposed to be active between April 2004 and June 2004. In August to November 2004 contacts with design companies were to be taken for preparation of prototypes. The planning and designing of the internationally touring exhibition were to take place between September and November 2004. Presentation of the exhibition

in Helsinki and Gent were planned from January to May 2005 and in Glasgow from September to November 2005. The dismantling of the exhibition and the return of the works to the co-organizers and final reports were to be finished 30 April 2006.

Activities, goals and impact: Workshops and visiting designers

According to international application, activities were to take place in all participation countries simultaneously, with similar methods to achieve the objectives and purposes of the project.

During one school year, from September 2003 to April 2004 pupils of different age groups, with focus on upper compulsory and upper secondary school, including special schools, would have opportunity to work with professional designers in workshops. History of design and the multi-disciplinarity of the design process would be studied in relation to its importance to everyday life, consumption and environment. The amount of workshop activities would differ between countries and schools. The workshop activities would inspire creativity, increase understanding of design and to ease decisions in consumption and in relation to environment. After carrying the workshops through the expected results would be that several school classes have been working with the design process, improving knowledge and skills, producing a great amount of ideas and models from which a selection would be made for the international touring exhibition. Expected results would also be new permanent practices, means and methods for designers and schools to work together.

The designers would represent various areas of art and design and the number of visiting designers would vary between countries. To achieve authenticity the designer would tell about his/her work and field trips to factories and companies would also be arranged where possible.

Activities, goals and impact: Teacher training and educational material

According to international application at least two training sessions with designers and other professionals were to be held in each country in the form of workshops and lectures. A contemporary view of design in relation to business, industry and society would be emphasized. Due to lack of teaching material in design, there is a need of teachers' manuals and theoretical studies in design education. Thus the project would focus on design education for teachers in

Art and Craft published in print and on the web, beginning September 2003. This material would also be a report and documentation of the project and a channel for exchanging information and knowledge in the network that will be built up. Teaching material would be presented in different national languages. Expected results would be better knowledge and skills for teachers in design, design education and exchange of ideas.

Activities, goals and impact: The exhibition

According to international application around 60 to 90 works created by pupils of the participating schools during the school year would be chosen for the international exhibition. An international jury of designers and design professionals would select the works. Many selected works would be made into prototypes in design-intensive companies, and the pupils would in this process get an authentic picture of how products are created in companies and to demonstrate what an exhibition process is like. Also the pupils' families, teachers, and citizens in general visiting the exhibition would partake and gain from the process and the exhibition. The exhibition would also be used as a tool for design education. Publicity for pupils, schools and for design education in schools were also objectives.

The application received funding

The partners were invited to Helsinki two times before sending the application in. Kalmar Art Museum of Sweden was still a partner during planning. Due to problems with national co-financing Kalmar Art Museum one of the partners in Fantasi Design 1 could not continue as a participant in the development of the second project. This happened two weeks before the deadline of application. However, The Lighthouse, Scotland's Centre for Architecture, Design and the City, became a partner. Design Museum, Helsinki, Finland, already had good contacts with The Lighthouse concerning exchange of exhibitions. The Lighthouse also already had quite extensive and developed pedagogical activities. This new co-operative part actually saved the project, since at least five partners were needed for the EU Culture 2000 Programme. Denmark was a partner already in Fantasi Design 1, and continued to cooperate. Norway and Belgium joined, they had earlier contacts with Design Museum in Helsinki, but were not partners in the first project. The last partner joining was

The Lighthouse, Glasgow. The ideas from the first project were introduced to the new partners. However, Belgium and Scotland already had a good understanding of the educational perspective of the project. All partners planned the project together and could thus feel that they owned it nationally (and locally). The Finnish National Board of Education participated in the project planning and evaluated the international plan and the project could use their name in the EU-application. The Fantasy Design application received funding from the EU Culture 2000 Programme. The programme and budget were ready 1,5 years before the project started.

Realization of the project

International level

Points of departure for the Finnish team, which co-ordinated the project on the international level, were to use the experiences of Fantasi Design 1 (1998-2000), but to develop the content of the project, to increase its visibility and to move design pedagogy to everyday education. Main actors on the international level and leading group members in Finland were educational curators Pia Strandman (2001-2004) and Leena Svinhufvud, holding the project leadership and having a managerial and pedagogical responsibility and Arja Hörhammer, Arja Hörhammer Ltd., who handled the budget planning and follow-up and the exhibition management. Also participating in the international project at the Design Museum Helsinki were museum director Marianne Aav, economist Anne Kallinen and project assistants Hanna Kapanen and Liisa Aholaisten.

The project planning process was managed by Pia Strandman and Arja Hörhammer. Having personal experience of Fantasi Design 1 and also professional knowledge of exhibition production it made it easier to present the new project to partners, to write the application and to make a realistic budget. There was knowledge on the costs of staff, services and products. Some of the participants in the first project also joined the second, which showed that cooperation was possible, and that the project was reliable. In relation to the first project the new project had an enhanced ambition to develop educational aspects, methods etc. of design education. The catalogue was to be aimed at teachers and was to be seen as educational material. Better printed matter and a better website were ways to develop the visibility of design education.

The international cooperation was based on written contracts and the actors had an economical responsibility. The contracts were hierarchical so that different contracts were not formulated in opposition to each other. Two types of budgets were used, one with the EU budget structure and another, for internal use including a list of responsibilities, a timetable and a list of activities etc. National partners also had their own budgets and were responsible for local financing. National budgets were part of the international budget and it was important that every country made it themselves being best experts on local costs. There was a demand from EU that participating countries were to have a minimum corresponding no less than 12 % of the EU-budget each. Partners reported every half a year to the international management and the management reported to EU twice during the project. According to Arja Hörhammer (interview) the economical relations have been good in the project. An ambition was openness and transparence in economical matters and activities.

The international jury met in Helsinki in August 2004 and selected works for the international exhibition. 233 works were submitted to the jury. A first selection had previously been done in each country. The jury consisted of design professionals from all participating countries: lecturer Kjeld Ammundsen from Denmark, designer Katty Barac from Scotland, industrial designer Per Farstadt from Norway, industrial designer Eero Miittinen from Finland, and furniture designer Dirk Wynants from Belgium. 65 works were chosen for the exhibition. The jury focused on the significance of fantasy in their selection and was impressed by the enthusiasm of the pupils to connect to their own environment, to comfortability, to more fun aspects of design. Feasibility and utility seems to have been less important criteria for the selection.

After the jury meeting all works were returned and the following production of prototypes were nationally organized. Half of the chosen works were developed into prototypes or 1/1 models. Architect of the international exhibition was Hannele Grönlund, Finland, a freelance architect. The total sum visiting the international exhibition in Helsinki, Gent and Glasgow were 76 600 visitors, 14 000 in Helsinki (8.4 – 15.5 2005), 43 000 in Gent (28.5 – 25.9 2005) and 19 600 in Glasgow (29.10 2005 – 15.1 2006). The catalogue layout was made by Maria Appelberg/ Station Mir in Helsinki. Editors were Hanna Kapanen and Leena Svinhufvud. The catalogue contains a book with reports from the management, from co-ordinators in all participating countries, articles of teachers and

designers, extracts from interviews with pupils and exemplary methodological advices. It also includes a set of cards with pictures of all works in the exhibition joined the catalogue. The cards were made of cardboard and had information of the work on several languages. They can be used in classroom situations for studying.

Pekka Piippo of Hahmo design in Helsinki developed the logotypes for the project, four different variants of combinations, a lizard combined with a chair, a coat with earphones, a bike with a Walkman etc. These combinations suggest a process of creating something new from something you already have. Maria Appelberg made the layout for the poster, the postcards and a series of sketchbooks.

The teachers' seminar

The international teacher's seminar on November 13-14th in Oslo was organised by Norsk Form. Over 50 teachers and design educators, and also a couple of pupils, from Belgium, Denmark, Finland, Norway and Scotland assembled. Projects from participating countries were presented by national coordinators and teachers. Lectures and workshops were held by researchers and professional designers and focused on contemporary social issues in relation to design.

Peter Opsvik, furniture and industrial designer, highlighted in his lecture the aim of design education to create critically and creatively thinking consumers. Social scientist Erling Dokk Holm discussed design in relation to ideology and branding. Branding sets immaterial qualities to material objects and concepts such as quality get blurred. He sees revealing strategies of brand building as important in school. Architect and designer Niels Peter Flint was critical about marketing-focused design and pointed to ethical solutions and sustainable design. New technology is inevitably changing our lives. Flint also held a workshop on the same theme. Two other workshops on design process and design and identity were held by industrial designers Ian Sandmæl and Tore Brustad. Workshops and informal gatherings were a forum for personal contacts and discussions on national and international levels.

National level

In the realization of the project the initiative was on national level, even though international steering group meetings were held regularly. National coordina-

tors were, in Belgium Bernadette de Loose, Design Museum Gent, in Denmark Henrik Bak, CVU-Zealand, Hindholm Socialpaedagogiske Seminarium, in Finland Leena Svinhufvud, Design Museum in Helsinki, and in Scotland Lesley Riddel, The Lighthouse – Scotland's Centre for Architecture, Design and the City, Glasgow. In Norway Solveig Olsen Fjærvik, Cathrine Kullberg and Heidi Dolven, Norsk Form, were national coordinators in different parts of the process.

Belgium

Bernadette de Loose, coordinator of the Fantasy Design project in Belgium, states in an interview with the evaluators that the main reason for participating in the project was to stress the importance of design in schools in Flanders. Design in schools in Belgium is not included in the curriculum, so that was a good reason to participate in the project to mark importance of design in daily life and social functions of design. Also important is elaborating methods for teaching about design, but in order to do so, the knowledge of importance of design in schools for teachers in first place is a key factor.

Therefore a lot of time and money (9 000 Euro) for workshops was spent to have designers teach and work in classes. 25 designers held three workshops in 45 different classes with 750 pupils between ten and 16 years old. 18 teachers in ten eastern Flemish schools took part in the project between January and June 2004. Evaluation and translation has cost a lot also. In total the three workshops spanned from one day to some weeks. Ten teachers from Flanders were participating in the Oslo teacher's seminar. Money has also been received from the government in Flanders. EU funding covered part of the costs for promotion, and also other national partners shared the financing of parts of the project. The Design Museum Gent has put the most money into the project. The national seminar day, 21 of September 2005, with participation from around 70 teachers, was paid mostly by the museum.

Bernadette de Loose states that the richest empowerment has been for the teachers, design is now a less unknown world for many teachers. The teachers followed the workshops, just as the pupils did. The importance to bring in designers into the schools was a shared perspective from both pupils and the teachers. The exhibition, also the catalogue and the network between the five countries, and between teachers, museums and designers are all fruitful out-

comes of the project according to Bernadette de Loose. The museum already had a good co-operation with designers. The new thing with Fantasy Design was that designers and teachers worked together. The fact that invited schools in the neighbourhood of Gent that already had contact with the museum were interested was expected, but it would have been nice to get in touch with more “new” schools to the museum.

The awareness of the work designers do in our society can lead to less traditional and narrow drawing lessons in Art, and new perspectives of the subject. A good deal of the teachers, she thinks, will continue working in this way. Also visits to the Design Museum Gent have augmented, and these collaborations have been prosperous.

The selection to the exhibition was made through three steps. No designers, and no teachers have in fact made selections. A first selection among some 800 ideas was made by Bernadette de Loose and her colleagues. All items were on show. Together with log-books (something pedagogically new) they made a selection based on around 200 good ideas. Then they constructed a national jury, consisting of experts in education and design and the director of the museum. They selected 90 works to be sent to Helsinki as small models. A few of those were finally selected for the exhibition, of which some were turned into prototypes.

A good illustration of the cooperation between pupils and designers are quoted from interviews with students from Belgium, sent in by Bernadette de Loose as part of an interview with pupils from Belgium. In T.I. Sint – Laurens Maria – Middelares Secondary School in Zelzate the coaching designer Klaas Borms has worked with, among others, then 15 years old Sarah Vermuelen. She says in the interview:

... We both wanted to do something with a perfume bottle. We racked our brains and finally came up the idea of a piglet: a small figure that can be opened and that contains two different smells. Everybody says that pigs stink. Well, we made a pig that doesn't stink. We liked that. We were very pleased with the result. But I never thought it would pass the selection phase.

Sarah also mentions the many problems they had with making the model, and how they had to start all over again several times, but were encouraged to keep on working on such a good idea. This gives an example of how the designers worked with the students to help turning ideas into final results, encouraged by meeting the designers three times during the project.

It is worth noting that the international exhibition was generously exposed both in time and space at the Design Museum Gent. It attracted 43 000 visitors. Furthermore it was also complemented by a national exhibit of works from students that were not selected in the international exhibition. This made possible a wider exposure of works from different schools, ages and tasks that were chosen in the participating schools in Flanders, and could also give extra inspiration for participating schools and students visiting the exhibition. The exhibition also included works by some of the participating designers paralleling their working methods to those of pupils. Thus in fact the Gent exhibition consisted of three exhibitions! A national Fantasy Design magazine was also published in conjunction with the international exhibition in Gent.

Denmark

In Denmark younger children from class 0 (pre-school, age 5) to 2nd class, groups from after-school centres, a special school 4th class, and several classes in primary and lower secondary schools participated in the project. Design education may, according to the Danish perspective, take place in all kinds of institutions or schools of all levels. Also pupils from a boarding school (9th-10th class) and private schools joined the project.

The ambition was to reach interested teachers with an informational leaflet and invitations to courses and inspirational afternoons. However, information mediated through county administration did not work so well. The solution was direct contact with known potential participants (Bak 2005a), of which some were participating also in the first Fantasi Design project.

The Danish project was open for all parts of the country. However, mostly for practical reasons, schools and institutions in local relation to CVU Zealand, the institution steering the national project, and in Copenhagen, were primary target groups. Teachers who normally do not work with arts, crafts or design were involved in many of the projects, since the Fantasy Design project was multidisciplinary and since primary and lower secondary schools were invol-

ved, where teachers often are not specially educated in Art and Craft.

During the winter of 2003/2004 a number of workshops were arranged to inspire the teachers in cooperation with Kunstmuseum of Art and Design) in Copenhagen and other institutions. The themes of the workshops were: "Documentation, culture and cooperation", "Ecology and recycling", "The design process and graphic design" and "Design in change and new forms of exhibitions - about fantasy, narratives and immateriality in design". About 20 schools and institutions have been directly or indirectly involved in the project and thirteen of these institutions have worked in actual design projects in collaboration with museums, designer studios (e.g. Louis Poulsen (manufacturer of the PH-lamp), Bygmester, craftsmen and others. All local projects resulted in public exhibitions.

Of economical as well as pedagogical reasons the local participants decided the extent and substance of the project (themes, duration, age group etc). The local participants were supposed to contact local partners in the project. However, CVU, as steering organization, offered support in relation to authorities, museums etc. Also workshops and consulting, concerning documentation, mediation, exhibition and jury assessment, were offered.

In the Danish project efforts has been made to develop a possible design educational concept. The democratic aspects were an important part of the project, according to Henrik Bak in his report from the Danish project in the catalogue (Bak 2005b) and later in his report (Bak 2005a). Teachers and other adults were to emphasize that children are an equal group in society by taking their designs seriously. One way of doing this is to present the children's work in public, and thus create an exchange between school and society. Another democratic aspect is that the local projects were autonomous to a high extent, which also gives responsibility to schools, teachers and pupils.

In spite of local autonomy some principles were considered compulsory in the local projects, such as the public exhibition of the pupils works, the inside/outside perspective. This perspective was seen as multi-disciplinarity, on the one hand intern, focusing on relations between school subjects. On the other hand it was seen as external, focusing on relation with the local community, trade and industry, especially designers and artisans (studies of different activities, city tours, visiting shops, exhibitions and workshops).

Both the local projects and the exhibitions were presented on the project's national web page, www.designfantasi.dk, and also on the international ho-

mepage. The pupils' works were presented in museums or public institutions, outside of school. This public approach gave the pupils and teachers an experience of being part of an international and a forward-looking project. The pupils' evaluations confirm that public exposure had a great impact on their experience of the project. A teacher at a special school describes the pupils' designs of "City of Boxes", buckets of plastic for storing things, with pictures of houses, streets and cars on the sides and bottoms of the bags, becoming a city when placed together. During research "We visited some shops in the city, such as "Book & Idea", which is situated at the city centre. Later, we exhibited our project there!" (*Teachers' and pupils' comments from Denmark* in Kapanen & Svinhufvud 2005:74).

Other guideline for the Danish approach was that the project is not just a competition. However, the selection made by the jury states that also the quality is seen as important. The process is most important, yet the product is seen as a motivating factor in relation to the process. Documentation is seen as important in the Danish concept. The presented works were accompanied by a documentation of the process when presented in public.

The pupils were supposed to design according to their own interest. However, this does not mean relativity of values or a laissez faire ideology in design education, since there also is a relevant educational perspective in design. Rather, this suggests a negotiating responsible personality (Bak 2005a). A common denominator for pupils and teachers may be seen as a frame of education, which is connected to another, and somewhat opposite ambition to highlight autonomy.

Creativity was considered important and that suggests that the fantasy aspect of Fantasy Design was highlighted in the Danish interpretation of the project. That can partly be seen in relation to the focus on lower levels of compulsory school. One of the teachers explains in the catalogue: "I asked them not to think of what is possible, but to use their imagination. What would they wish their shoes could do?" However, a social and industrial design aspect was apparent in this specific local project, since the pupils worked in "design offices" (Birk (2005:77), Miriam "Mim" Birk, painter and teacher, Billedskolen in Tøllingehallen.).

To give room for fantasy and creativity a narrative approach to design education is suggested (Bak 2005a). Instead of for example focusing on design of chairs or cars a narrative problem is suggested. A theme is placed in an activity

suggesting a temporality; a course or a change, which gives wider associations and wider possibilities to solutions. According to Bak the human need for meaning is naturally organized in the triad of the story, past, present and future. A story also can be arranged dialogically, in a sender and a receiver (Bak 2005a).

All senses were to be highlighted in the process and an ecological aspect present. The pedagogical process should be complete, including goal directed observations, problem solving, analysis of different materials, testing, experiment and further development. Studies of surroundings in order to increase consciousness may support interaction. Pupils are confronted with the way things are produced and how products influence their lives. When asked to imagine how things could be made different, and then also to make something different, they may learn that it is possible to influence their own lives. To have experienced this is basic for an experience of freedom and also for democratic behaviour.

Henrik Bak (2005b:71) concludes:

The combination of education and design is a dynamical evocative educational challenge. It also confirms that “design” should be a compulsory object in any kind of education aiming at pupils being able to research, to be curious, to investigate, to cooperate, to negotiate, to experiment, develop and last, but not least, to express themselves.

Finland

In Finland there was a focus on the upper-levels of comprehensive schools and upper secondary schools in the invitation for participation. The application process for participating in the project, was arranged in collaboration with the National Board of Education and other educational organizations.

In the application for joining the project a co-operation between subjects were demanded, two or three teachers in different subjects, Craft, Art and natural sciences, were to cooperate. However it seems that Art teachers were the most common teachers to participate. According to Hanna Kapanen, from the Design Museum, when visiting the museum it was very often an Art teacher following the group. 93 applications were submitted, but 30 schools were the maximum amount to be chosen by the expert panel. The participating schools were to be both Finnish- and Swedish speaking schools, and situated in different areas of Finland. Also special schools joined. 2 400 pupils from contem-

porary and upper secondary schools participated. In comparision, in Fantasy Design 1 only schools from the Helsinki area participated.

The Fantasy Design project started in schools in autumn 2003 with the teachers receiving an introductory letter and teaching materials. Continuing education courses were held in late October and early November in Helsinki and Vaasa (in western Finland). Design projects in schools were presented and workshops were held by professional designers, chosen by the Design Museum jointly with the Finnish Association for Designers ORNAMO. Later, in spring 2004, continuing education courses were held at the Design Museum in Helsinki in connection to the opening of the Plastic Studio and in 2005, when the international exhibition opened. In the teachers' seminar, which was arranged in Oslo, twelve Finnish teachers and two students from six schools participated.

Eleven designers from various parts of Finland, and with different focus on their design, were visiting schools, each visiting one to five schools. Most often designers from small studios participated, some of them joining the project for publicity and some, one can presume, just for being paid for it. The pupils also made excursions to designer's studios, for example to West Finland Design Centre MUOVA in Vaasa. In Finland there was a co-operation between Fantasy Design and the Finnish Association for Designers, ORNAMO.

It was decided that all schools would be offered the teaching material and training equally, and the rest was up to the schools and the teachers. Thus not all schools had designers' visits and some schools left the project not completing it.

Three or four works from each school were selected by the schools to the international jury. The chosen items in Finland reflected the tradition of "good design" in the country. 21 schools submitted totally 71 works, of which 18 object concepts and one visualization of a process were chosen by the jury.

A lot of schools had their own exhibitions of the works done in the project and this was thought to be of importance both by the schools and the pupils. The Finnish pupils were especially eager to present their individual works on the website of Fantasy Design – 234 works out of the total of 349 were from Finland.

Eight companies participated in the creation of full scale models or prototypes. The pupil could together with professionals, in the extended process of

prototype production, get a more complete understanding of the design process, including also production. Companies also invited school classes for visits. This means that also social and industrial aspects of creativity and design has been a part of the process.

Arja Hörhammer had already made contacts with Finnish companies and designers when prototypes were to be made after the international jury had decided which works were to be exhibited in the international exhibition. She had contacted about 40 companies by letter and phone beforehand to scan the interest towards the project. Companies were chosen from the point of view that their manufacturing suited the production of a special work. 19 companies were positive to the project, and saw it as a part of their marketing. She visited them personally half a year before the jury meeting and the second time after it in order to quickly find the producers for the Finnish works. Actually some of the companies were ready to pay for making the prototypes. These contacts are a network that may be important in the continuing work with design education in Finland.

The international Fantasy Design exhibition was one of the major events of the official programme of the Finnish Design Year 2005. Design education was accepted as a special theme for October thanks to the exposure of Fantasy Design. During the exhibition the Design Museum in Helsinki had a co-operation with Finland's premier commercial broadcasting company, MTV3 and their The Children's News. Pupils from grade 4 at a Helsinki school designed a studio, created images of the introductory logo and the music, which professionals prepared for presentations. The pupils planned the programming of the news and acted as editors. A speciality of the Helsinki exhibition was the Virtual Studio; a workshop where it was possible to design a background for your own newscast. Also other Fantasy Design activities ran during the exhibition, including designing and moulding your own door handle, pondering the role of right choice of materials in design with the Fantasy Design mug selection. The Design Museum also had the Design Studio educational exhibition, exploring design as a part of industrial manufacture and marketing. School groups visiting were provided a task concerning issues of design. The permanent exhibition was studied and also temporary exhibitions. Guided tours for 420 pupils were held. A Fantasy Design newspaper about the national project was published in conjunction with the exhibition in Helsinki and it was sent to all Finnish com-

prehensive schools (almost 4 000). It also advertised the coming national theme day for architecture and design (www.ampiainen.fi).

Teachers focused on the multidisciplinary aspect of the project, and co-operation between subjects. One of the teachers says that: "work in design is a distinct whole that can include not only skill and arts subjects but also Finnish language and other subjects" (Aimo Nyberg, Vöyrinkaupunki school, Vaasa (Svinhufvud 2005:23). However, a problem was to "combine different teachers work since the pupils had shared classes only in Art", says Marja Ora, Kara school, Riihimäki (Svinhufvud 2005:23). Another problem was the disposition of time in relation to timetables. A teacher says: "Not everything was finished, even though classes scheduled for other subjects had to be used. Fortunately, the first school week of August was made available. /.../ Again, we had to spend a couple of days using the classes of other subjects, but the works were finished in time to be shown to the jury." (Marja Ora, Art teacher at Kara school, in Riihimäki) (Ora 2005:27). Multidisciplinary and laboratory experiments, such as a design process, may cause tension in rigid timetables and in the planning of other subjects.

Since the designer came to schools in different parts of the design process they sometimes had the role of inspiration-giver in starting the process. Sometimes the designer "commented on the works and encouraged the students to" productivize "their ideas and to invent narratives" (Aimo Nyberg, Vöyrinkaupunki school, Vaasa) (Svinhufvud 2005:23) A teacher says about the extension of the visit of the designer that "There was not enough time. We would have needed a whole day for the designer to guide the pupils and to give feedback. A lecture is not enough." (Maria Sortti, Veikkola school, Kirkkonummi) (Svinhufvud 2005:23). Another teacher says "We should have these visits every year. A professional visiting the school is always something more real than just telling about a designer." (Paivi Anttila-Kilponen, Ruukki comprehensive school) (Svinhufvud 2005:23). However, teachers also focused on what designers' visits could do to their own teaching: "This practical knowledge also helps the teacher prepare assignments for other groups." (Pauliina Marjamäki, Mikkeli lyseo school) (Svinhufvud 2005:23). The designer Timo Sunila, designer at Fiskars Brands Inc., says in an interview that some teachers were passive and eager to hand over the responsibility of the design process to the designer. Others were more active and interested. The amount of time the designer got with the

class depended on the school. In some schools a designer gave a lecture to the whole 9th grade and then went on with workshops in specific classes, Hanna Kapanen of the Design Museum says.

The participating schools sometimes already had an interest in design, and were already working with a design project, when the Fantasy Design project was offered. Marja Ora, Art teacher at Kara school, in Riihimäki, an upper level comprehensive school says:

In the early autumn of 2003 we planned a cultural event called “Everything about the Spruce” for the yard and especially with reference to its large spruce tree. When planning the event, we heard about the Fantasy Design project, for which we applied and were accepted. (Ora 2005:25)

Thus the Fantasy Design project was integrated in the already planned schoolyard re-design project.

A grill shelter, presented in the international exhibition, designed by the pupils Tia Siltanen and Jenni Kaipainen, show that their design is rooted in the everyday experience of the schoolyard. The production of the prototype was made by a nearby company. They say:

The idea for the grill shelter came from thinking about what do for the schoolyard, as there is really nothing there. We designed different kinds of shelters, but chose a round type. The scale model was made of twined grasses and brushes. The idea was a shelter made of natural materials. It took all spring to make the scale model. The grill inside was made of mud bricks, which we designed and fired ourselves. The Marjamäki willow farm of Kangasala has promised to make a prototype of our shelter. We visited them and agreed on constructing it. We were also shown different varieties of willow (Kaipainen & Siltanen 2005:29).

Norway

Five primary and secondary compulsory schools in the Oslo and Østfold area, with 270 pupils in ages from eight to fifteen years of age, were chosen to participate in the project. Norsk Form was coordinator of the project. Just as in Fin-

land Design Forum, in Sweden Svensk Form and in Denmark Dansk Design Center, Norsk Form promotes and develops design in cooperation with trade, industry and state. Several educational programmes have been developed for schools of different levels. Norsk form has also arranged workshops for children and young people.

The main purpose for participating in Fantasy Design was to develop methods in design education. There was a gap between on the one hand the formulations of the curriculum from 1997 and the intentions of Norsk Form about design and on the other hand the relatively cool interest in schools, according to Heidi Dolven of Norsk form, due to a lack of training offered to teachers.

Norsk Form arranged a one-day basic level start-up workshop for the teachers in collaboration with a secondary school teacher and a professor in industrial design. Themes that were covered: the design process, cultural and semantic input into products, usability, ideas generation and the interpretation of form. Different teaching methods were highlighted in the workshop, which also contained practical tasks, e.g. to design cups to match specific fashion styles.

A brief teaching manual, including 15 pages, which contained a presentation of the project, texts on design, the design process and design analyses were produced by Norsk Form. It helped the teachers with basic design terminology and to develop the project.

The educational material for pupils produced by Norsk Form, *Design of Everyday Life*, includes (one part which contains) a game with four products, with a huge variety of functions and styles, products that we use in everyday life and children relate to (a brush is anything from a brush to clean toilets with to apply mascara with). For each of the four products, there are 30 object cards with pictures of similar objects. By playing the game the pupils develop their skills in describing function, colour and form of products. The exercise made them aware of all the subconscious judgements we all constantly do on an every day basis with products we normally do not reflect upon. *Design of Everyday Life* also contains the design process step by step of one product from the four different categories. This educational material could be used to introduce design, to experience and discuss it with the pupils. All the teachers have reported that this educational material worked well as an introduction to design education, and that it is still being used. Norsk Form also published inspirational articles on the Fantasy Design website.

Due to problems with financing only five schools could join the project. Norsk form supported coordination and carrying through the project. State funding from the Cultural Satchel ("den kulturella skolesäcken") was used for designers visiting the schools. Workshops were held for pupils for two days from October 2003 to January 2004 with industrial designers from Hareide designmill in Moss. The workshop programme was developed together with Norsk form. The first day of the workshop included theory and practise in sketch techniques and studies in how clocks are designed. The second day the pupils invented ideas for clocks, and went on through sketch modelling to the final product.

The pupils had little or no earlier experience in working with the design process. The feedback from pupils and teachers has been positive. The workshops were at the very start of the process and were considered as motivating for both pupils and teachers. Especially 3D model making early in the process appeared to be motivating for a large number of pupils. Some pupils had a more conscious approach to usability and the function of products. Reasoning ideas in writing sharpened the ideas. The focus on fantasy supported the creativity of some pupils and their will to explore their ideas, while others chose an easier way out of the task. Discussions about consumerism were fuelled by their own experience with designing a product.

Since Norway is an expensive country a higher funding locally was needed than in other countries. Contacts that had been contracted earlier by Norsk Form were used to some degrees. Hareide Designmill offered a lower price than usual for hiring designers to schools. They were especially interested in design education and were willing to work in the project.

It was decided that no educational national programme was to be formed because of the pupils' differences in age, varying from eight to fifteen years of age. The schools were to develop their own approach to design education. However, Norsk form recommended a multi-disciplinary approach, but this was not required for participation. To transform the introductory material to different school years was for the teachers in some cases considered difficult, and several more precise suggestions on how to work with design were requested by teachers without specific competence in arts craft and design related subjects. Some teachers also wanted a more developed monitoring from the project leaders. In Norway coordination may have been challenging, also because of the fact that there was a change of national coordinator three times.

The homepage has attracted interest and a lot of schools wanted to join the project. Headmasters, teachers and parents in participating schools have been engaged. Teachers have developed connections between the new curriculum (1997) and new forms of working with design in schools. That this has been an international project and that there was a national exhibition in Oslo created a special interest. However, the impression of an international project was not obvious for some teachers until the international teachers' seminar took place in Oslo. The teachers also wanted the international exhibition to be shown in Oslo. Thus the international link became rather weak in Norway. Some teachers meant that the web pages could have been used to a greater extent by pupils and in communication between schools involved in the project. They were developed in the wrong situation, too late in the process.

The Norwegian strategy was to avoid elitism in the national exhibition and they wanted to exhibit all works produced. In May 2004, Norsk Form exhibited all the pupils' works, 187 projects, and arranged the Norwegian selection of works. The Norwegian exhibition lasted for two weeks, and was well visited both by school classes and families, 1100 visitors.

The Norwegian jury, consisting of teachers and industrial designers, selected 23 works, from all participating schools, which were then submitted to the international jury in Helsinki. Three schools, with two pupils' works each, were chosen by the international jury. The prototypes were produced by professional designers, with the pupils involved as active parts in the process, finding materials and colour samples etc. Two or three meetings were held, and also discussions by e-mail between designer and pupil. The designers acted merely as executers of the pupils' demands.

The Norwegian exhibition lasted for two weeks, and was well visited both by school classes and families, 1100 visitors. A jury comment from Norway:

We were impressed by the pupils' imagination and wealth of ideas- the exhibited works include a large number of creative and innovative solutions. Many of the pupils have demonstrated maturity and an advanced train of thought. In many of the projects, we can clearly trace the development from initial concept to final proposal, and there are a number good illustrations. Finally, we would especially like to praise all the third-graders from Skøyen School for their thorough work. (Dolven 2005:36)

For the teachers involved it was considered important to be a part of something bigger and to be seen on another level than usually. They also received much out of the international seminar held in Oslo. A problem was the delay of time between creating the designs and exhibiting them, since the pupils started their work 2003, earlier than for example the schools in Denmark. The time span between the workshops and the exhibition was too long. Thus, the pupils' engagement in the process had diminished until the exhibition. In some cases the class participating in Fantasy Design was in their final year, the pupils had therefore left for other schools by the time the result of the jury work arrived. The youngest of the pupils were 8 years of age then and 10 when the exhibition took place. However, two pupils and four teachers from Norway attended the opening of the international exhibition in Helsinki.

In Norway as was in Finland usefulness and functionality were more in focus, while for instance in Scotland and Belgium the works were more conceptualistic and fantasy oriented. In Norway the younger pupils had more focus on function, due to some teachers were educated in design, while the older pupils were more into lifestyle and aesthetics, according to Heidi Dolven, Norsk Form.

In the lower classes of compulsory school multi-disciplinary approach was more likely to occur, since teachers in such classes often teach in many subjects, which makes integration between subjects easier to achieve. In later years of compulsory school the local projects were more art or craft orientated. Less hours were used for these subjects in higher grades.

Fantasy design has received good press coverage in regional and national media. For example an Art and design education magazine, Form, followed the project in two different schools.

Jorun Iversen (2005a), teacher, (Fantasy helmets- design education for primary school), and her colleagues at Skøyen School, Oslo, had some doubts when going into the Fantasy Design process, however they conclude that they now have clear evidence that pupils in primary school are capable of learning design. Unfortunately they also conclude that they would not carry out a similar project again due to a lack of guiding principles. Iversen describes the design process with pupils in primary school as awfully hectic and a terribly messy process, yet fun for the pupils.

Scotland

The Lighthouse in Glasgow already had a previous contact with Design Museum in Helsinki, and also had worked with designers in schools, when joining the project. This means that they understood and were prepared to work with Fantasy design when they were invited. Schools all over Scotland, some in remote areas, were contacted by the Lighthouse in January 2004 for an invitation to participate in the Fantasy Design project. Over 300 pupils from all over Scotland were involved.

In the case of the schools of Isle of Islay and Mull the design teacher Ian Stuart approached The Lighthouse in June 2000 about using the video conference equipment of the school to access design education and possibly a designer. Lesley Riddel at the Lighthouse informed him of the Fantasy Design project. Thus there already was an interest in cooperation from the point of view of the school. This was also the case in the successful Finnish school in Riihimäki.

As an introduction to the project The Lighthouse produced a CD with historical and social perspectives on design as a Power Point presentation, which were sent to schools. Lesley Riddel at The Lighthouse reports that the teachers said that also the catalogue has proven to be a very good resource. Every council and school should have one, she says.

Fantasy Design in Scotland had no governmental funding. Other projects at The Lighthouse financed parts of this project. In the Isle of Islay schools *Learning and Teaching Scotland* funded computer technology, Internet conferences and workshops. In Isle of Islay the councils partly funded specific parts of the project (catalogue).

Riddel discusses aspects of multi-disciplinary approach in design education in an interview. The curriculum and the organization of school in Scotland do not promote it. A cross over between subjects is dependent on the teachers' own activity. It is something teachers say they want, but it is difficult to achieve because of the structure. In the Scottish educational system the pupils choose between doing a portfolio in Expressive Art or in Design. But these subjects are under the same umbrella. Maybe half is choosing Design and the other half Art. Scotland also has Design and Technology, a much more technical school subject. These subjects do not really cross over, but in Fantasy Design the actors have tried. It is more about ideas behind learning than connecting the teaching to a certain subject.

Designers that had the fantasy element already in their design and educational output were chosen for the workshops. Design as well as education relies on communicational skills according to Riddel. They presented the design process in exciting as well as educationally challenging ways.

In the workshops different aspects of design come in in different ways according to age group and how the designer present it. If the workshop is about problem solving of a social issue or about clothing or sitting different social scenarios are used. The designers also have different focus and will be different e.g. in a more informal setting. Riddel points to local ownership, just as in Denmark and Norway. She also sees the relationship in the project between designers and pupils as dialogical and an open, flat level relationship, as a teamwork collaboration. The dialogue is not only about designers teaching pupils what to do, yet the designer could push an idea forward.

All teachers were present during the designers' visits, thus they were exposed to the way the designers think and teach in design. The teachers were also invited to a course in design education held during the international exhibition in Glasgow.

A typical workshop lasted one day, (5 hours) and even though workshops were different according to age group and designer they included all of the following stages, according to Riddel in the catalogue:

- Brainstorming
 - Highlighting two main ideas
 - Working the ideas through to a more focused product/concept
 - Choosing a final idea and developing the aesthetic, technical and innovation elements of the project
 - Designing the product development sheet to include all the design specification
 - Making a model that can represent the design three-dimensionally
- (Riddel 2005: 80)

Of special interest was the relationship between the designer on the mainland and pupils from Isle of Islay and Isle of Mull. Remote schools on the islands could not meet a real life designer due to financial problems. Since the islands are isolated there was decided to use information- and communication technology (ict/it) in the contacts. Three classes in both secondary and upper secondary school were involved. The brief was set by a video conference broadcast

involving the designer and the pupils. The teacher continued the project with analysis and research and a decision to work with a kitchen problem. Sketches were made. The sketches were then scanned by the pupils and e-mailed to the designer. She commented on them and then returned them by e-mail to the individual pupil. This part of the process rarely involved the teacher. As the wide spread ideas narrowed down to a solution a second video conference was arranged with a discussion between the designer and the pupils.

When producing the prototypes designers whose work had similar qualities to that of the pupils designs, were chosen. The prototypes produced were based on the specification sheets and models the children supplied. However, the designers could also help developing the pupils' ideas for manufacturing. In Scotland there were some problems in finding companies in time willing to produce prototypes as a part of their marketing. In at least some cases they had to pay the production.

Teachers and pupils have been satisfied with the project, according to Riddel. If some pupils' works were chosen by the jury it was more of a success for the school, which benefit from the media exposure, not just the teacher. The school often owned the project. It has not been seen as a competition, but a project all could be involved in. All works were shown in an exhibition of some sort, so all enjoyed having been involved. She can point only to democratic and no elitist aspects of the project. In Isle of Islay the initiative and the method of communication have been so interesting that *Learning and Teaching Scotland* sent a camera crew over to record it. The television production was shown during the international exhibition in Glasgow.

In Scotland Fantasy Design approached design in a more open and fantasy oriented way than before at The Lighthouse. Together with the teachers they developed a more brainstorming method than using given scenarios in their design education. Designer Tassy Thomson, Glasgow, put a special focus on that the issue was to be able to produce weird and wonderful things, not either or! Thus, in Scotland they have developed the project in a similar concept as in Denmark, presenting learning and creativity on equal terms.

Tassy Thomson, the designer connected to Isle of Islay, discusses the importance of communicational processes and assessment in the design process. She means that the wider context of Fantasy Design is about presenting your ideas to a public, which supports articulation and confidence in the pupils' own

creativity. It is no longer just the classroom or the ordinary school, however it is not yet real life (catalogue).

The international exhibition was held between 29.10 2005 and 15.1 2006. The sum visiting the international exhibition in Glasgow was 19 600 in Glasgow). A national Fantasy Design magazine was also published in conjunction with the international exhibition in Glasgow.

Outcomes of the project

Outcomes in relation to actors

Pupils

Some extracts of comments by pupils are to be found in the Fantasy Design catalogue. We have also taken part of student reflections during our visit to Glasgow, through documentations of interviews with student participators, and indirectly by doing own interviews with teachers participating.

Evaluations of pupils shows that pupils learnt about design, socially and industrially, and that it has been fun working with design in the project Fantasy Design. The pupils have learnt to think in new ways about design. An object can be more than just something that has a function. Pupils have learnt to look at objects more closely and with greater respect. Important to note is that discussions about consumerism were fuelled by the pupils' own experience with designing a product. When producing and receiving is mixed a more complete understanding of a theme is gained. Only discussions of or reading about consumption and consumerism may be a too one-dimensional way of learning, being focused on a limited set of mediations.

All ages and pupils from different institutions, including special schools, with handicapped pupils, can benefit from the design education according to the Danish self evaluation.

Also pupils less motivated for schoolwork were highly engaged in the activities and in learning. Teachers in Denmark, who normally do not teach Art, Craft and design, were especially impressed by the commitment of the pupils, and the effects of the teaching methods. One teacher tells us about a boy who had permission to pick up a relative at the airport. However he had begged his parents to allow him to go to school instead, because he wanted to finish his design. Another teacher states that:

I am not an art teacher, but here I was involved in the design project. My task was originally to take care of "noisy pupils" /.../ Everybody got so engaged in their projects and what they were working with, also the children who normally cause trouble in classroom. Actually there was more use of my qualifications in mathematics. The children (5-7 years of age) had a lot of questions about proportions and scales (*Teachers' and pupils' comments from Denmark* in Kapanen & Svinhufvud 2005:73).

Still another Danish teacher tells us about the rise of motivation among pupils in this project:

NN is a girl, who has had many problems in the class. She has been difficult to have in the classroom, noisy, obstinate and always negative. For the same reason, she wasn't especially popular. She has now changed and become more open and glad and I can connect this change with the design project. In this project she showed new sides of herself; she was able to do things that she had not been able to show earlier. She even gained a leading role in her project group (*Teachers' and pupils' comments from Denmark* in Kapanen & Svinhufvud 2005:73).

In Scotland just as in Denmark an observation was that pupils that were quiet started to talk about their work and those who had concentration problems were very successful in their design work. The teachers did not expect that, Lesley Riddel at The Lighthouse says in an interview.

The pupils often understand the design process in another way than the teachers and the school do. A teacher may think of a design process that it has been messy and awful, while the pupils have had fun while participating.

An important aspect of the project, related to the pupils, is that they have been taken seriously in the design process. Meeting professional designers, and having lectures and workshops with them, is an interruption in ordinary and everyday schoolwork, and thus inspiring and demanding. To be taken seriously means that the pupils have had the opportunity to develop their ideas, in sketching, inventing, building models and in exhibiting them to meet comments of others, in some cases even to have the opportunity to build a prototype and to take part of the international exhibition.

Design education means creativity in school, which can be seen as an alternative way of learning in a traditional school based on reproduction of knowledge. Public and media-exposure had an impact on the pupils' experience of the project. Their self-esteem was enhanced. They also had an experience of being part of an international and a forward-looking project.

Schools

Our interpretation is that the schools have had possibilities to interpret the realization of the project with different options, even though some aspects of the project have been highlighted in interviews with both international and national management and in the project application, e.g. inter-disciplinarity. However, the top-down aspect has not been obvious. In Finland schools have been selected on a nation wide spread. Other national project leaders chose a more narrow selection of schools. The whole school is often benefiting for media exposure or a pupils success in the international exhibition. From Norway it is reported that Fantasy Design has been subject to a stronger support from the school management than normally.

In some countries design has a weak position in the curriculum, yet it seems to be rising, thus, the demand for developing educational material in the project. Also from teachers there is a demand. The developed educational material has been used, yet the need for more material can be heard. The teachers' seminar was appreciated. The focus was on contemporary, social and environmental issues and the content can be seen as provocative. The themes connected design to both social and natural sciences. This means that the inter-disciplinarity of design also in schools can be seen in a wider sense, including not only subjects as Art and Craft, but also social and natural sciences and languages. We think that this is not fully developed in schools today.

Another observation is that some teachers experienced problems in the design process, when handling different materials, tools, the disposition of time etc. This points to the importance of a good infrastructure in schools when joining projects like Fantasy Design. Is the school prepared to support design processes, which may demand for instance smaller groups of pupils working together, to avoid messy or chaotic situations or to be able to finish the process with a good product and in time before dead-line? It seems that the school structure and timetables often are not compatible with design education. This lack of infrastructure may be a burden on teachers carrying the project through.

Teachers

Teachers consider the project successful and have learnt a lot about the design process. This is something they can use in future projects on different levels. The teachers have learnt from designers' visits, from educational material and from courses and workshops held. In Belgium Bernadette de Loose states that the richest empowerment has been for the teachers. Design is now a less unknown world for many teachers. The teachers followed the workshops, just as the pupils did. The new thing with Fantasy Design in Belgium was that designers and teachers worked together in the project. Teachers in Norway point to the need for two international seminars, one at the start of the project to give a common ground, and one towards the end, for sharing experiences and inspiration for further teaching. The Fantasy Design project has shown that there has been a need for design education among teachers, a need that is not fully satisfied yet.

Some teachers thinks of design education as messy and awful, and some that they do not want to repeat the project, while others have learnt that it is wrong to direct pupils in top down processes and in certain directions. Rigid patterns of thought do not work in design education.

It seems that Art teachers have been most interested in the project, even though inter-disciplinary approach was a demand in some countries. Also class teachers and other types of teachers have been involved.

Some teachers saw themselves as responsible for the pupils' design process and the educational process, while others were more passive in relation to the designers, according to a designer in an interview. The importance of the teachers in the project was shown in Finland when some projects were interrupted when a teacher left the school for another assignment or in cases when the teacher group had internal problems with their cooperation.

Some of the teachers experienced a lack of steering from the national project leaders, and wanted more detailed prescriptions while working with the design process. In Norway the teachers demanded that educational material should be detailed in terms of applying the design process to different age groups, guides in model making, inspirational materials at low cost and written teacher manuals with suggestions to research methods, what skills and knowledge would be appropriate, examples of product descriptions etc (Dolven, Self evaluation). Some teachers also meant that the national project leaders could have had more prototypes built than just one or two in each school.

A demand of more detailed prescriptions and more educational material from teachers shows on the one hand that design is an underdeveloped issue in schools and lacking in some of the teachers' competence. On the other hand it points to a problem with arranging a complex project like this; there may be a problem with responsibilities. A question of who is in charge may come up. Is this project the teachers', the schools', the national steering groups' or the international project leaders' project? Who "owns" the project?

However, some teachers, like Aija Viita, an Art teacher in an upper secondary school with a cultural profile in Helsinki, has been working in cooperation with companies and organizations outside school on many occasions. They are eager to grasp the opportunities to cooperate in projects when they find interesting new learning environments. This points to the importance of initiatives from the teachers in projects like this. The schools of Riihimäki, Finland and Isle of Islay, Scotland, were already into thinking about possible design project in their schools when contacts were made with Fantasy Design. In such cases the local actors, the teachers, already were active, which support initiatives for carrying through a successful project.

Designers and companies

It is interesting to see many different concepts tried out in order to get as much as possible out of the participation of designers in schools. The amount of time and effort different designers could put into the process varied in different countries due to a lot of circumstances. Designers may have a publicity interest in being involved in the project. Some may have had economical interests. There may also be professional interest in designers' visits in school, since a designers' profession is very much about communication and exchange of ideas, which is in focus in the designers' visits.

Some designers had an inspirational introductory role in the project, using most of their time lecturing about design in general, to introduce what design is and might be, mainly in connection with showing own designed pieces. Others had a more tutorial role in the design process. In some cases the designer was involved in tutoring during the pupils' whole design process, from gathering of ideas to producing a prototype. In Flanders, a wide cooperation of designers had a big impact, so that many pupils and teachers could meet designers on three different occasions. From the point of view of the pupils the designers' visits

could differ, in relation to age group or amount of pupils. Types of teaching could differ from lectures to workshops, in formal or informal settings etc.

An external feature in ordinary and every day schoolwork, such as a designers' visit, may trigger both pupils and teachers. For pupils a task given by a professional designer or being tutored by a designer may be considered more real than a teachers input. However, designers must be chosen from their own interest and from communicative and pedagogical competence. A narrow professional language used by the designer is not communicative in relation to younger pupils. In order to fit in it is important that the designer understand the conditions of the school. If the designers' economical interests are dominating as a motive to teaching there may be a risk that lectures and workshops are not enough engaging for pupils. A designer not always has pedagogical competence, and it has been suggested in a self evaluation that teacher and designer together should prepare the workshops.

In Norway and Finland involved schools would have preferred if the designer could have continued working with the pupils throughout the project.

In interviews with the designers in Helsinki, Timo Sunila (Fiskars Brand Inc.) and Brian Keeney (Tonfisk design), we got an idea on different ways of cooperation in the Fantasy Design project, and some of the designers' points of view. It is clear that it can be a delicate task to cooperate with pupils making their own design on the one hand, and being connected to the own company you work for on the other hand, which may have a certain design policy. This is of course most evident in the cases when there is a prototype to be formed. However, the designers in some cases acted merely as executers of the pupils' demands.

It was also clear that the goodwill can give good PR for the design intensive companies involved in the project, but there are limited possibilities of using much time in these types of cooperation, due to agreements in the cooperation or the level of payment.

Brian Keeney, Helsinki, for instance, stressed the importance of using design in opening peoples mind, seeing design as a process with both logical and illogical parts. The reason to use design in schools is not mainly for showing how the industry works, but to teach people to be people – that is to be critically aware of how we use designed objects. Timo Sunila more stressed the point in learning that design involves a creative potential, but in the end it is basically

hard work. Although we might get a lot of different statements from participating designers on what they see as key issues, the conclusion is quite simple. The participating teachers and their students will in a project like this be able to meet a professional in the area, and will hopefully widen the concept on design both theoretically and practically.

Of special interest was that the project where the designer tutored via video conference and e-mail communication worked very well. The communication included pictures, sketches and written and spoken language.

Some bigger, design-intensive companies/designers were even ready to pay for being a part of the project in working with prototypes, while some were paid to produce the prototypes. Contacts with companies in a project like this may be a problem, and may demand networking. In economically hard times companies may focus to a lesser extent on publicity and social aspects. The argument for attracting designers and companies is the publicity that follows joining a project like this. Joining the project can be seen as a sign of social responsibility connected the designer/company brand. In Finland companies used the international Fantasy Design exhibition for their own publicity.

Museums and exhibitions

The international exhibition was not interpreted as an elitist project by the participants. The whole school could gain from publicity of the exhibition and following media exposure if the school was represented on it. National and local exhibitions were held in several countries, in museums, public institutions and in schools, showing a greater amount of works than the international exhibition, thus avoiding accusations of elitist thinking. Some schools in Norway and Finland have for example arranged their own exhibition on parent's nights with positive feedback. Working for an external exhibition makes Fantasy Design more of a real life project for the pupils compared to ordinary education, perhaps including only working for a grade or for a teachers' assessment. With an obvious aim to work towards an exhibition, whether on the Internet or in public space outside the classroom, the pupils experienced that they were taken seriously and that their work was perceived as valuable also outside of the schools. Some Norwegian teachers also meant that working in competition towards the international exhibition made the pupils work harder, which was seen as positive.

Visits to the museums exposed pupils to a cultural institution, with a content that the pupils were more or less directly connected to. This may make the pupils more interested in museums if their cultural capital is low. Workshops at the museums encouraged an active understanding of social or industrial aspects of creativity and design.

The international exhibition at the Design Museum Gent is of special interest. It was complemented by a national exhibit of works from Belgian students that were not selected in the international exhibition. Instead they were chosen from the participating schools in Flanders. The exhibition also included works by some of the participating designers. Thus in fact the Gent exhibition consisted of three exhibitions. This exhibition had 43 000 visitors.

It is clear that the element of “learning by doing” is built into the project by the production of “fantasy designed” objects. Some of the designers working in schools, just as some teachers, had prepared special instructions concerning the selected themes, may it be helmets, shoes, new products or other more “unspecified fantasy objects”. In some cases, educational material was published on the web, in some cases distributed through designers or via teachers. Some of these working ideas and instructions have been put in the catalogue, some are available as CD-s and some can be seen on the webpage of Fantasydesign.org. Thus, in a complex project like this, from the point of view of the developing museum institution, we are very far from the traditional guiding.

A wider audience

It is plausible to talk about two forms of participants and “audiences” to a project such as Fantasy Design. We can discuss on the one hand the experiences and result for those who took an active part in the project as such. We can on the other hand also discuss the rings on the water, the spreading of knowledge to those visiting the exhibitions, colleagues and other pupils in schools, and possible guiding materials to be used, such as the catalogue with a set of cards, and other material, this evaluation report included.

In some of the countries local exhibitions attracted attention in public spaces and in local media, including local television. Friends, other pupils and teachers, relatives and local inhabitants became an audience of the exhibitions.

Where the international exhibition was shown the media interest was bigger and more often national, even international. A national interest, and attention

in national and specialized magazines and in television opened the exhibition to a wider audience. In Finland the success resulted in many articles in Finnish newspapers and magazines, but also foreign. Also television has been interested in Fantasy Design, including foreign television networks. In Scotland the sponsoring organization *Learning and Teaching Scotland* was interested in the Isle of Islay project and the method of ICT-communication in design education. They sent a camera crew over to record it. The television production was shown during the international exhibition in Glasgow.

Attention from media put focus to the museum as the place for the exhibition and activities following it on one hand and on the other hand on the schools, on design education as such and also on individual efforts of pupils.

International and national coordination

Our interpretation is that the international coordinators have been strong in economical and organizational matters, partly due to experiences from Fantasy Design 1, the first project. Contracts in the project were written and the actors had an economical responsibility. National coordinators had their own budgets. There was an ambition of openness and transparency in economical matters and activities. Pedagogically the national and local levels had a rather strong autonomy, in using different methods reaching the objectives. However, certain activities, such as workshops, visiting designers, exhibition, teacher training and producing educational material were stipulated. Also some key notions have been widely used in the project, e.g. *inter-disciplinarity* and *every day design*.

This means that a top down perspective has not been used in the project. All national coordinators have discussed the project in terms of a democratic, flat level project. One national coordinator meant that the international management has been “exemplary”. Every day design also means that elitist design is not highlighted in the project, rather every day use of design and a consumer perspective have been emphasized.

Aspects of national coordination and relations between national and local actors, has already been discussed above under the heading Teachers.

Outcomes in relation to objectives

The objectives were:

1. To influence the visibility and role of material culture and design in education in schools.
2. To provide teachers with domestic and international training.
3. To produce material for educational projects.
4. To realise a set of web pages in the national languages of the project.
The pages will provide information on the project and guidance in content for pupils and teachers, and will present the results of the project.
5. To develop cooperation and means for bringing schoolchildren and designers together.

The first objective

The first objective was to influence the visibility and role of material culture and design in education in schools. The touring international exhibition and the national and the local exhibitions gave visibility to the pupils' efforts and to design education in schools. These exhibitions had a media impact attracting attention from newspapers, magazines and television networks. The international exhibition has been a success, even though in Finland there were complaints about the small amount of time it was open (about five weeks). Teachers in Norway also wanted the international exhibition to be shown in Oslo.

Already the first project and the national design policy document was important for design as a theme in Finnish schools in the curriculum of 2004 and Fantasy Design has played an important role in this development. The Fantasy Design project has shaped design education in organization and in methods. In Finland there has been a co-operation between the National board of Education (Opetushallitus) and the leading group of the project, in the application and during the development of the project.

In Finland, the Fantasy Design exhibition at the Design Museum was a major event of the official programme of the Finnish Design Year 2005. Fantasy Design has made design education known in Finland. There is more interest in design education now, more courses are held and more contacts are taken. However, not all participating classes, and also other classes that wanted to see the exhibition, had the chance to see it, because of too short time of exposure.

The design educational development work in Finnish schools continued after Fantasy Design with The Theme Day for Design and Architecture, September 21, 2005. 59 architects and designers visited 65 schools. 80 schools were interested. A website was opened (www.ampiainen.fi) and further educational material was published according to feedback from Fantasy Design evaluations among teachers. It was an arrangement together with The Museum of Finnish Architecture, The Finnish Association of Architects SAFA and the Finnish Association for Designers ORNAMO. Still 2006 there is a media interest in design education. The external relations of the Design Museum have developed in a positive way. Fantasy Design has resulted in an increase in visits and participation in workshops at the Design Museum in Helsinki from schools. The Fantasy Design catalogue is used by teachers as educational material.

The success also resulted in many articles in Finnish newspapers and magazines, but also foreign. Also television has been interested in Fantasy Design, including foreign television networks. The school of Ani, in Kauhajoki, was chosen Best School of the Year 2005 in Finland, partly because of the publicity of the project.

In Denmark the project has made other institutions interested in design education, such as those working in vocational educations. Design education may be a part of a new curriculum in such programmes. Similar projects as Fantasy Design are being planned. In relation to a national educational programme supporting artists visits to schools there are efforts made to also include designers in the programme.

A conference held in February 2006 at Hindholm Socialpaedagogiske Seminarium, in Denmark, *Design and Identity*, launched a new period of European cooperation in the project *Multiple Choice Identity*. It is connected to aesthetics and education and can be seen as a follower of Fantasy Design. The platform is the Cice-network (Childrens Identity and Citizenship in Europe) where national Fantasy Design coordinator Henrik Bak has co written *Aesthetics makes sense! Guidelines for aesthetics and arts in citizenship education* (Dinvaud et al. 2005). A national association "Børn, kunst og billeder" (Children, art and pictures) is having a conference in the autumn of 2006 on the topic design, in which Fantasy Design is being presented.

A new "center for aesthetics and learning" has been formed at cvu-Zealand, steering organization of Fantasy Design in Denmark, and Fantasy Design is one of the projects representing Hindholm Socialpaedagogiske Seminarium in

this center. Kunstmuseum (The Danish Museum of Art and Design), a co operator in the Fantasy Design project, is now, together with other art and design museums, mobilizing further in relation to educational activities. In this activity also Fantasy Design is participating as part of the network.

Norsk Form in Norway has had an increase in the number of enquiries about educational projects in design. Fantasy Design has been a visible part of this continuing and increased emphasis on design education. In Refsnes, Norway, the school continued after the Fantasy Design project, in 2004 with design as "This years' art expression" with grade 6 and 7 and with a focus on utility and form. This shows that a successful project in a school may lead to another, maybe more developed, project.

The participating schools would like to keep up and develop the close cooperation they have developed with Norsk Form in the Fantasy Design project. Local schools in Oslo will continue to take part in the development of Norsk Form's permanent design workshops. Collaboration will also continue through other educational projects in schools and also with most of the involved educational and cultural authorities.

The Norwegian interest in design is also shown in later (2006) changes of the curriculum. Design will be one of four main areas within the Art and Craft subjects. Technology and Design was introduced as parts of thematic studies. However, the educational ministry considered it to be a part of on the one hand Mathematics and Science as well as on the other hand Art and Craft. Thus, Technology and Design has not been formulated as an interdisciplinary theme, and technology is mostly studied in Science, while design is studied in Art and Craft. The idea of integration has not been carried through totally. Fantasy Design has been a visible part of this increased emphasis on design education, but it is, according to Heidi Dolven, unlikely that the project as such is responsible for the stronger emphasis on design in the new curriculum. However, with the realization of Fantasy Design Norsk form has strengthened its position in relation to several authorities.

In Belgium a workshop, *Design for the happy few? Forget it!*, was held in Gent for about 70 teachers. They were informed about design education, about Fantasy Design and about the museum. The Design Museum Gent is planning new and smaller programmes in design education knowing it is difficult to repeat a complex project and a success like Fantasy Design.

Even though the national coordinator in Belgium sent letters, informational material and requested a discussion with the Flemish school authorities about design education no contact was made. The coordinator was glad for financial support, yet it is not enough, according to her.

In Scotland The Lighthouse in Glasgow will continue to run Fantasy Design workshops for pupils as well as for teachers. This will create a circle of education that will have longevity. The project has developed methods that have proven successful, for instance the observation that design is not about drawing, but about invention. Another lasting idea of the project is that the ideas of the pupils are validated as being important. This importance is shown in the realization of the pupils' design work, from ideas and invention in workshops in schools and at the Lighthouse, producing objects and prototypes, to real life exhibition and further use of the website as an online exhibition to present works to family, friends, colleagues and to a wider audience. The website can be seen as a community lasting far beyond the actual workshops. The catalogue and the website are powerful tools in this continuing work. The ICT related design education has continued in another project already running.

Since the situation is different in different countries, and the contributions to Fantasy Design have been different, there are different results. However, design education has been in focus in all countries. In this respect Fantasy Design has been a success.

The second objective

The second objective was to provide teachers with domestic and international training. Several national introductory courses and continuing education courses have been arranged and an international teachers' seminar was arranged in Oslo. Designers' visits in schools also had an impact on the teachers' own teaching. Also responsibilities in connection to administrating and carrying out the project have been an interesting experience and an extra training for many teachers. To have carried through a project makes it easier to continue with a new one.

Art teacher Aija Viita, Helsinki, says in our interview that she has learnt a lot during the project, and that she and the pupils really have used the external educational possibilities, the Design Museum and the website.

The teachers have been enthusiastic, according to Hanna Kapanen, Finland.

In Sallinkallion peruskoulu ja lukio, in Lahti, the teachers were very proud because two works from the school were part of the international exhibition, and they were also made as prototypes. This also resulted in visiting the furniture factory Isku Yhtymä Ltd, and the company Fiskars Brands Inc.

The teachers in Norway have become more secure and feel more enthusiastic about design education in school. Norsk Form and the teachers have developed educational material, but wished more support in this work, especially age specific educational material. Jorun Iversen, a Norwegian teacher participating in the project, conclude that she and her colleagues now have clear evidence that pupils in primary school are capable of learning of design. On the other hand they also conclude that they would not carry out a similar project again due to a lack of guiding principles. The project was awfully hectic and a terribly messy process, yet fun for the pupils. This, and observations in Denmark, suggests that Henrik Baks view of some teachers not being fully prepared for creative processes, while these processes are not a problem for the pupils, are relevant to design education. Some of the Norwegian teachers had wanted the international exhibition to tour also in Norway, it toured only in three of five countries involved.

Bernadette de Loose from Gent says in the self evaluation that at the Design Museum Gent designers have long time worked with schools and pupils. However, working with teachers had a new element in this project. Lesley Riddel, also in the self evaluation, says that working with both pupils and teachers will complete an educational circle and will create longevity in the processes. External institutions working with both pupils and teachers in creative processes may be one of the main contributions of the Fantasy Design project and an achievement that in many ways points to the future.

The third objective

The third objective was to produce material for educational projects. A lot of educational material in different languages, such as teachers' manuals and inspirational articles, Power Point presentations, with presentations of the project, texts and other information on design, the design process and design analyses has been produced as ways to introduce the project and design education to the participating teachers. On the website other educational material could be downloaded by teachers to use in their design education. Special magazines

were printed in Finland, Belgium and Scotland in conjunction with the exhibition to cast light to the project from a national perspective.

The catalogue of the international exhibition can be seen as an educational material for teachers, since it contains not only reports from the project but also exemplary methodological advices that can be used by teachers interested in design education. It is designed not to be dependent on the exhibition, which gives it longevity beyond being just an exhibition catalogue. In Norway, Scotland and Finland it is already in use in several schools, which did not participate in Fantasy Design. The cards with pictures of all works in the exhibition can be used in classroom situations for studying. It is also used in such a way. However some teachers demanded more specific educational material to be used by teachers with a teacher education not primarily directed to crafts and arts subjects.

In Finland the designers observed that the educational material published was not sufficiently linked to their school visits and to pupils. The teachers pointed to the fact that literature in design often is focused on the past. These observations suggests that educational material in design must be seen in relation to pedagogy and can not only be seen in relation to expertise in design history or art history.

The fourth objective

The fourth objective was to realise a set of web pages in the national languages of the project. The pages were to provide information on the project and guidance in content for pupils and teachers, and was to present the results of the project. Also this objective was reached. Pupils were enthusiastic to publish their works on the web pages, while only a narrow selection could be shown in the international exhibition. Some of the teachers tell that they used the Internet exhibition as teaching material.

Yet it seems that this probably is a weak point in the project, according to Leena Svinhufvud, international project leader and also national coordinator in Finland. There has been a lack of communication between participating schools. The website probably has not been the meeting place between pupils and schools it was supposed to be. There also have been problems with e-mail communication since it was not used by all schools and teachers equally. Some teachers in Norway meant that the web pages could have been used to a greater

extent by pupils and in communication between schools involved in the project. They were also developed too late in the process to make maximum use. It is also difficult to get a feedback from the web according to Svinhufvud. She does not know to which extent the educational material on the website has been used. One explanation of the communicational problems on the web may be that different schools and teachers are more or less familiarised with using web publication. Offering support to the schools with the publishing of work on the web site could have been one way of making the websites more popular. Also Henrik Bak, Denmark, is disappointed with the impact of the national website, which initially was meant to attract potential participating schools and teachers to the project.

However, many schools in Norway would like work with Fantasy Design issues and to use the web pages for publishing their pupils' work, even though they have not been part of the project. It seems that the web pages appear to have a potential continuing beyond the end of Fantasy Design. The website can thus be seen as an ongoing virtual online exhibition for following projects and should therefore be maintained. This is an aspect of the longevity of the project.

The fifth objective

The fifth objective was to develop cooperation and means for bringing schoolchildren and designers together. All evaluations by pupils points to the pupils' interest in the project. They think it has been fun working with design and they have learnt about design, also from a social and industrial point of view. Meeting professional designers, and participating in lectures and workshops with them, is seen an interruption in ordinary and every day schoolwork. However, it seems that just one lecture of a designer is not enough. Several visits, covering different parts of the design process, including feedback from designer to pupil have been especially appreciated. Comments from a designer may be interpreted as more authentic and meaningful than comments from the ordinary teacher (*Feedback from pupils and teachers in Scotland* in Kapanen and Svinhufvud 2005:84). Design education means creativity in school, which can be seen as an alternative way of learning in a traditional language based school, which tends to be directed to reproduction.

The pupils' work was taken seriously by the project when professional designers were tutoring their design projects. When the pupils' work was shown in exhibitions in school and outside school, at museums and on websites and was assessed by a jury and when some of the pupils had the possibility to make prototypes of their works, it means public attention to what the pupils have done themselves. This means taking the pupils and their work seriously. The budget did not always allow prototype manufacturing with pupils together with designers. The pupils did however also make excursions to designers and design oriented companies, which is a new perspective if the school is too much focused on working in classrooms.

A positive outcome is the teachers' feedback acknowledging that pupils with problems worked very well in the project and as part of the team raising their voice when normally being quiet.

Schools also report an outcome of the pupils' increased confidence, in relation to creating design, and in a wider sense, in communicating in different medias and in relations between designer and pupil, between pupils, and in relation to a wider society and internationally.

Pedagogical conclusions from the Danish project

Concerning the Danish Fantasy Design project the national coordinator Henrik Bak (2005a) presents a list of pedagogical conclusions in his report. As evaluators we think that these conclusions also are of pedagogical interest for the whole Fantasy Design project. We therefore present them here in our evaluation somewhat shortened.

1. The project can be carried through in all types of a school system.
2. This concept of design education and its focus on the surrounding world highlights experience of objects, material, proportions, size, shape etc., that are connected to on the one hand subject knowledge in arts and craft subjects (and other subjects depending on the curriculum) and on the other hand and in an elaborated sense to democratic competence connected to public space and environment.
3. Working with design education develops the democratic and interpersonal competence in the social learning process typical to design

practise, which includes negotiation and highlighting of the zone of proximal development (ZPD), according to the pedagogical researcher Lev Vygotsky.

4. Design education enhances an open approach not connected to one method, instead it is multi-methodological and multidisciplinary. However this may cause problems for teachers who thinks of education as reproductive, while it often is easier for pupils to “navigate in chaos” than for the teacher.
5. A narrative perspective of design education will focus on existential aspects of time and space in the pupils’ own life. In creative work narration is also an aspect of the actual change in the work created.
6. Creative work enhancing interpersonal relations uses language and is thus related to language competence. This aspect is often not focused in the school when it is seen as a reproductive institution.
7. The interrelationship between the classroom and the public space contains moments of strengthening of identity, rising awareness and enhancing new ideas in pupils. Examples are pupils visiting different professionals, visits of designers, focus of design in public space, institutions and environments, documentation and presentation of projects in public space etc. Teachers do not seem to highlight these perspectives and their experience of them is mixed.
8. The competence of the pupils seem to develop in the project. The relationship between order and chaos, which is central in creativity, seem to be a condition for “situated learning” in both the design educational concept and the design educational process.
9. A combination of process- and product orientation accepts a focus on both pupils and products in a project. A directed product orientation in the project may have too specific narrow forms as an objective. Ideas of quality, aesthetics and function in design education may deprive pupils from ownership of the project, with following lack of confirmation and identity. On the other hand a process orientation in education accepts pupils ideas and suggestions. However, a one sided process orientation may diminish the content and meaning of a specific project to a specific pupil, if for instance the works are not taken care of or presented properly.

- io. In a project one has to consider situated learning in relation to target groups and can not rely on a standard combination of the above mentioned three models.
- ii. Working with design presupposes reflection and at the same time makes possible reflection both visually and linguistically.

Conclusions of the outcomes

Networking

Already in the construction of Fantasy Design there was an active network at the starting point, since some actors from Fantasi Design 1 connected again. During planning The Lighthouse of Scotland joined the project, due to already established contacts with the Design Museum Helsinki. In Finland Arja Hörhammer networked with companies to realize prototype production. Design Museum collaborated with the national designer organisations to organise the designers' visits. There was also collaboration with national school authorities. These contacts had also started already in the Fantasi Design 1 project.

Thus it seems that networking is a key factor creating a successful project such as Fantasy Design and also in creating a sustainable project. However, a sustainable project is somewhat contradictory since a project can be seen as a task to be realized within given frames of time, economy and efforts, to reach certain objectives and anticipated results. Networking on the other hand means connections with a certain longevity, thus more sustainable.

Our analysis shows, and the national coordinators show in their self-evaluations, that the objectives of the project have been reached by far. However, reaching the objectives may be a too limited ambition. In the perspective of sustainability and networking the actors of the project already have a network with designers, schools, teachers, companies etc. that already is in use since the actors already are involved in new projects transferring ideas from Fantasy Design into other projects. This means that a good project is not only a single project. And we mean that Fantasy Design is a good project.

Top-down and bottom-up processes

Win-win situations may occur when actors with different competences and resources meet in a project. Different actors can use each other's competences and

resources to create a win-win situation. It has been said that Fantasy Design is not a top down or elitist project. The local actors were expected to "own" the project. However, there may be problems with unclear responsibilities and relations in a project without top down processes. Who is considered responsible in a situation when so many actors are involved on different levels? Actors may wait for initiatives on a higher level, when instead the project is supposed to be "owned" on the local level. Curriculum driven teachers, teachers not familiarized with design related subjects, or teachers lacking own initiative and creativity may expect to be served with detailed prescriptions when participating in a project like this. Without local competence in crafts and arts subjects there is either a demand of prescribed instruction or a need for continuing education. Demands of continuing education has been met in Fantasy Design, but not prescribed detailed instruction. In the long run continuing education for already established teachers and, for new teachers, courses in teacher educational programmes are to be preferred. Top down prescribed instruction has no longevity, since a deeper understanding of design and creativity is needed to establish design education in the schools ordinary learning. Design education, from the point of view of the teacher, is not only about learning about design, but also about learning how creativity generally works, in the teacher's as well as in the pupil's work.

To create a win-win situation in a cooperative project with several institutions involved, it may be important that schools and teachers already have an interest, thus being prepared for a project, already having a primary understanding and some knowledge. In some successful schools in Scotland and Finland there already was an interest in design education from the point of view of the school when contacts were made with Fantasy Design. If there is no special interest to start with there is a risk that a project becomes a top down project implemented with more or less force, to teachers with too much of work, thus seeking a relief from work by connecting external teachers (designers) to school.

The role of the teachers

Our interpretation is that the emphasis on teacher training appears to be rather exclusive to Fantasy Design, in comparison to other educational projects within the field of crafts and arts subjects. It has been appreciated by the teachers. In other projects in this field we know of there is a tendency to focus only on

what external actors, artists, craftsmen etc. can do with pupils and in schools. Teachers have not been activated partners and target groups in such projects. It is often supposed that the class teachers are to be experts in teaching reading, writing and Mathematics and not to be experts in teaching crafts and arts related subjects. Not being well educated in these fields they need external substitution or support in their teaching. However, in Fantasy Design there is an understanding of teachers' need for in-service and continuing training courses in order to be able to take active part in crafts, arts and design related projects, with the purpose of on the one hand carrying the project through and on the other hand to increase competence in design education.

In other projects there often is a tendency to neglect the teacher and instead to focus on the external actor together with the pupils. This is one answer to why projects in schools often have no longevity. When the project is over the external actor leaves and no competence is gained in school, since the pupil leave school and the teacher remains. The long lasting and real impact in schools can only be made by the teachers themselves, since they are in the schools most of the time and thus represent the sustainability in school. Working with pupils as well as teachers, create a circle of education (Riddel, Self evaluation) that will have longevity and sustainability.

New and permanent practise was an anticipated result of the project, suggesting a change in teaching and learning design-related skills and knowledge in schools. We have pointed to the role of the teacher in this development. However, this does not mean that the role of external institutions in school will diminish. On the contrary, we think that the normal and every day situation in design education, and in many other areas in school, should consist of projects and emphasized external relationships. The school of today no longer have a monopoly of knowledge, since other media, other institutions and other cultures are natural partners in the pupils building of competence, knowledge, skills and understanding. In fact it is easy to see both museums and schools, belonging to different fields of culture, both opening up, realizing that they are instruments and institutions for communication. Distance education with the help of ICT and web pages has an important role in this work. The social researcher Thomas Ziehe (2000) is opposing a current every day school discourse with the notion of estrangement, suggesting more of unexpected learning and special events, thus suggesting more of project oriented work in school.

However, if it may be suspected that diminishing timetables, skills and com-

petence in crafts and arts related themes and subjects in school is compensated by the school authorities with only external punctual efforts, then projects may not be a sustainable way to work with these issues. Instead a national evaluation and a policy document for these subjects and themes, combined with updated curricula, syllabi and timetable including an enhanced teacher education would be more adequate commitments for taking responsibility for arts, crafts and design related issues in the school.

The role of the pupils and the importance of completed communicative processes

When planning Fantasy Design it was seen as important to share experiences of useful methods between actors. Which methods were applicable in the design field and in making visits by designers a regular part of teaching? Anticipated results of the project were new permanent practices, means and methods for designers and schools to work together. Which methods have been especially successful in the project?

Lesley Riddel points to one lasting idea: the pupils are validated as being important. This importance is shown in the realization of the pupils' design work, from ideas and invention in workshops in schools and in external spaces of production, producing objects and prototypes, to real life exhibition and further use of the website as an online exhibition to present works to family, friends, colleagues and to a wider audience. This means that complete communicative processes, including production and presentation, may be an important method in design education, and wider in artistic education and in learning generally. In such a case the pupil really takes part of the learning and is not an object for the teachers teaching. Henrik Bak also highlights the importance of leaving the classroom: of social and cultural meetings between pupils, designers and an audience.

However, complete communicative processes demand an infrastructure in schools and out of schools including studios, workshops, media studios, places for performance and exhibitions etc (Marner & Örtengren 2003). Also included in the infrastructure is time for disposal, group sizes suitable for laboratory experiments in design and relevant equipment. When some teachers talk about the realization of the project as "awfully hectic and a terribly messy process", an analysis of the infrastructure of the school might show that the school is not prepared for a project like this. In such a case the teachers might have been placed in a too demanding situation.

Discussion

A design theme or a design subject in school?

In the curricula of the different countries involved in Fantasy Design design education has been arranged in different ways and in different types of schools. Arts and Craft (in some Nordic countries Sløyd) subjects may contain elements of design. Design may be offered as a theme in certain parts of the school year, and design may be a subject in school, but in that case it may be chosen and not compulsory (Scotland). Within the project there has been a discussion about inter- or multi-disciplinary approach in relation to design education in schools. This means that different subjects and teachers with different competences have been involved in the integrated project. It seems that Art teachers have been the most active teachers in Fantasy Design.

As evaluators we generally think that lobbying and promoting different fields of knowledge aiming at creating a new subject may be a problem in school, if it leads to too much differentiation between subjects, since the creation of a new subject may affect other subjects. Adding new subjects and perspectives in school may create a crowding of knowledge or skills within a subject or a course and too many subjects studied in a period of time. This may lead to an additive or a quantitative cognitive approach. So far we are not prepared to suggest a design subject in school, without an analysis of the whole curriculum and syllabi in all types of schools in the educational system of a country.

A way of counteracting such tendencies is integration between subjects in themes or in other ways of cooperation. Changes in the curriculum of school is relevant only after an analysis of what pupils and/or the society need in terms of competence, knowledge, skills or understanding.

Design in an existential, a democratic and a working life perspective

Henrik Bak has discussed design education in terms of a focus on existential aspects on time and space in the pupils' own life. This focus is also connected to an interpersonal aspect of relations between pupils and other actors, such as friends and relatives. This may be called an existential life-world argument for design in school. In a relation between a past, a present and a future the pupil is also related to a surrounding space, in total a life world. This individual per-

spective on design education, and on arts and craft education, relating artistic activities in school to the pupils' identity, that artistic activities are interesting and fun etc., is important, yet it is not enough. It may be a too narrow argument, since it highlights creativity related only to spare time and leisure.

Bak has also highlighted the relationship between the classroom and the public sphere in the project. Discussions of consumerism, sustainability and environmental issues and acting in the public sphere, in excursions and exhibitions out of school, may be seen as a democratic and a freedom of speech aspect of the project. This may be called a democratic argument for design education (and for arts and craft related subjects) in school. In our creative work we become visible to others in society and in this process we also are creating ourselves as citizens.

Still another argument for design education in schools is connected to working life and economical growth. This argument is not so often promoted in the school discussion. However it can be seen as especially important in relation to design education in school. Richard Florida, now Hirst Professor of Public Policy at George Mason University, speaks in his *The Rise of the Creative Class* (2002) about the new economy as the economy of creativity, where creativity is seen as the most important contribution of the employee.

He shows that creative activities not only are typical of spare time, but also that they increasingly characterize employment. In a post-industrial situation out-sourcing, automation and the use of robots take over the earlier functions of the traditional working class as well as of employees in the service sector. In this process he discovers an increasing need for creativity in the working life of the new economy, in order to gain economical growth. A new class is rising, the creative class. Florida writes:

The super-creative core of this new class includes scientists and engineers, university professors, poets and novelists, artists, entertainers, actors, designers and architects, as well as the thought leadership of modern society: non-fiction writers, editors, cultural figures, think-tank researchers, analysts and other opinion makers. Whether they are software programmers or engineers, architects or filmmakers, they fully engage in the creative process. I define the highest order of creative work as producing new forms or designs that are really transferable and wi-

dely useful "such as" designing a product that can be widely made, sold and used; coming up with a theorem or strategy that can be applied in many cases; or composing music that can be performed again and again. People at the core of the Creative Class engage in this kind of work regularly; it's what they are paid to do. Along with problem solving, their work may entail problem finding; not just building a better mouse trap, but noticing first that a better mouse trap would be a handy thing to have. (p. 68f)

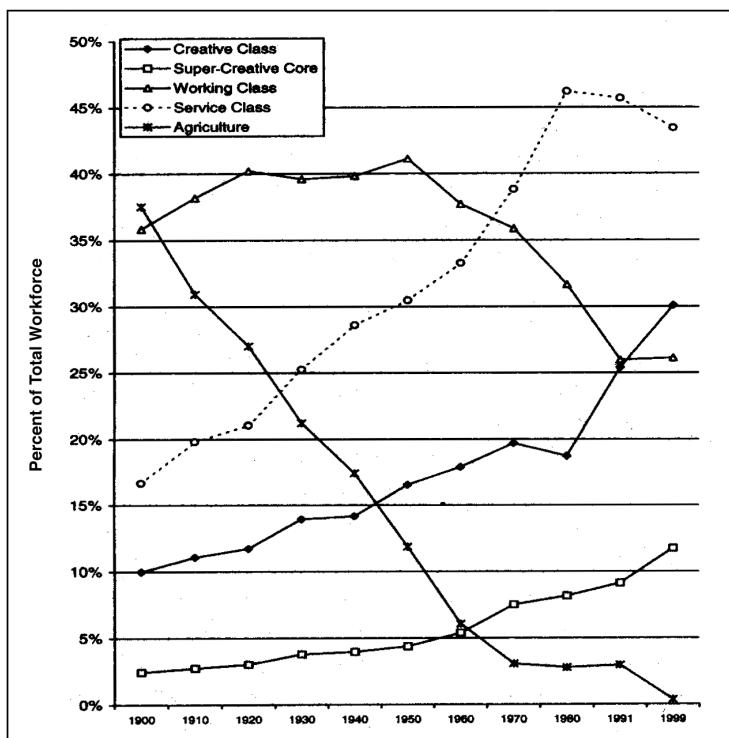


FIGURE 4.2 The Class Structure, 1900–1999 (Percent of World Force)

Table of the class structure 1900-1999 according to Florida (2002, p. 73).

Around this core of the creative class there are potentially creative employees:

These people engage in creative problem solving, drawing on complex bodies of knowledge to solve specific problems. Doing so typically requires a high degree of formal education and thus a high level of human capital. People who do this kind of work may sometimes come up with methods or products that turn out to be widely useful, but it's not part of the basic job description. What they are required to do regularly is think on their own. They apply or combine standard approaches in unique ways to fit the situation, exercise a great deal of judgement, perhaps try something radically new from time to time. (p. 69)

The part of manpower working creatively has been rising dramatically in the USA in the 20th century, while at the same time work in agriculture, manufacture industry and even in the service sector is diminishing. Thus, today the working class is smaller than the creative class. These observations about changes in society and economy, brings up the question about how school is meeting these new demands and how creativity can be visible in school.

In order to shape the new creative society, according to Florida (2005, see also Marner 2005a and b), a new infrastructure has to be built, just as the chaotic development of industrialism later was replaced by a fitting infrastructure in the form of schools, motor ways, unions, democratic institutions etc. This means that creativity is not only important in working life, but in all parts of society, including leisure and living in general, where the creative class demands tolerance of different lifestyles, cultural activities and quality of life.

Culturally and economically powerful activities such as design have traditionally not been highlighted in school, which in many ways is still focused on the needs of the industrial society, with top-down processes, pupils' loyalty and obedience, and not creativity, as core activities. The pupils consider Craft and Art as interesting and fun subjects, yet not so useful. Actors in school often highlight Mathematics, the native language and foreign languages. There have been problems to motivate the utility and importance of Craft and Art, at least in Sweden (Marner, Örtegren & Segerholm 2005).

The Fantasy Design project can be seen as one step towards a more creative school and a future creative society. A focus on design highlights creativity as well as utility in school and together with the Florida perspective Fantasy De-

sign is placed in the core of the discussions of today about what kind of society we live in and what kind of society we want.

Together with the first mentioned existential argument and next mentioned democratic argument for design in school the creative economical growth argument can be added. The school authorities have answered in different ways to the project and to the rising interest towards design in society. In Sweden no funding at all could be raised for the Fantasy Design project, even though Sweden already had a national design policy and declared 2005 as National Design Year. In Finland the authorities have cooperated with the project all the way through, with support and regular contacts and the exhibition in Helsinki was a part of the National Design Year. In Norway there are better contacts with authorities and changes in the curriculum in favour of design education have been made. In Denmark and Belgium no developed contacts with school authorities have been reported, even though the work with design in school and between institutions continues. In the British school curriculum, of which Scotland is a part, design-related themes have long held a place.

Design process as model in school and learning

Henrik Bak (2005b), coordinator in Denmark, says in his report in the catalogue:

The project has underlined the fact that the combination of education and design is a dynamical and evocative educational challenge. It also confirms that "design" should be a compulsory subject in any kind of education aiming at pupils being able to research, to be curious, to investigate, to cooperate, to negotiate, to experiment, develop and last, but not least, to express themselves (p. 71).

Heidi Dolven, industrial designer and active in Norsk Form, co-ordinator in Norway, has a similar view in our interview:

As an industrial designer I am of course focused on the design process. It is a good and rational method for problem solving. If you have the ambition to work multidisciplinary in school this process is a model and usable in many contexts. You can connect heavy theoretical knowledge

with practical and not the least tactile experiences. In such a process you transfer knowledge into something completely hefty.

The interdisciplinary aspect of design education has been highlighted in the project. We have also pointed to the possibility to integrate a lot of subjects with a focus on design, such as Art, Craft, natural sciences, Mathematics, and social sciences. The advantage of integrating themes and projects with a focus on design is that it may include connections between conceptualization, visualization and realization. Teamwork, the process approach and ongoing reflection, all characterizing design, are also keys to learning in general. In school focus is often in cognition and language learning, while a perspective on design may include multimodality, while using several media in the process of learning.

A contemporary use of the notion of design contains not only products, but also services, processes and systems. A wider perspective on design includes an idea that not only tools and objects are created by man, but also ideas, art and language. Man is using technical as well as intellectual and artistic tools to create the world. A wider view of what text and knowledge are, containing not only written or spoken language as communicative modes, may open the school to creative processes of learning (Marner 2005a).

A group of researchers under the heading The New London Group have been discussing such a perspective (Cope & Kalantzis eds., 2002). Instead of skills in written language in terms of literacy they talk about multi-literacies in school and education. The meaning generating processes concern not only linguistic, but also visual, tactile and auditory processes. The New London Group is using design as an umbrella for all these processes.

The role of fantasy in Fantasy Design

In one of the national evaluations of the project a pupil discusses the advantages in sketching "because we see how it will look, and we get a lot of ideas" and "it makes it possible to see what is ahead before you start working, and it makes it much easier." (*Teachers' and pupils' comments from Denmark* in Kapanen & Svinhufvud 2005:75) Sketching is seen as a bridge between the conceptualizing of a fantasy and making an object real. In working with design there is an element of creativity. This means that the pupils are not only confronted, as in

reproductive education, with what has been and what is, but also with what not yet is. Henrik Bak points to the existential aspect of design, and the narrative element, past, present and future. If the pupils understand the surrounding objects and the world as something that once did not exist, then were invented and designed, then they might also understand that they are themselves able to change the world. The pedagogical researcher Lev V. Vygotsky (1998, written 1930) talks about the objects surrounding us as "crystallized fantasy", once imagined, now real. Thus, the fantasy aspect of Fantasy Design is what not yet is, and the design aspect is the realization of what up to that point did not exist. Since the pupils are young, and in school are creating themselves, they are, just as the designs in this project, becoming and not yet being. Thus design education can be seen a model for individual and social empowerment generally and can play a greater role in a forward-looking school than expected, in different subjects and contexts.

Conclusions of the evaluation

- The project has reached its objectives according to the application
- The project has a focus on complete communicative processes, which means that the pupils have been taken seriously in their work.
- The project is unusual in its ambition to also focus on teachers' continuing education, which creates sustainability to design education.
- The project is forward-looking in its ambition to educate for creativity and cooperative win-win situations between institutions such as schools and museums, and also between countries.

Summary

The coordinator of the international Fantasy Design project, Leena Svinhufvud, invited Senior lecturer, Ph.D. Anders Marner and Senior lecturer, Ph.D. Hans Örtengren, Department of Creative Studies, Umeå University, Sweden, to evaluate the international Fantasy Design project. The assignment was to evaluate the relevance, efficiency, outcomes and effects of the project. The methods chosen for the project should be compared with its aims and targets. Cooperation between the partners and with the participants in all the countries, cooperation with different kinds of networks and interest groups in all the countries should be evaluated.

The method in the evaluation includes observation of educational situations and of the international exhibition. Project management and coordinators on national levels have been interviewed, and actors such as teachers, design pedagogues and designers. It also includes studies of documents such as the EU-application, The Fantasy Design catalogue, the international and national Fantasy Design web-pages, national evaluations and self evaluations, magazines, newspaper articles, posters, TV programs and pictorial documentations of different parts of the project.

The evaluation is separated in three main parts: conditions, realization and outcomes. It ends with a discussion.

Conditions

A rising public, educational, governmental and political interest in design in the Nordic countries, and at the same time a lack of understanding design at depth, can be seen as a climate supporting the Fantasy Design initiatives in museums and schools. An important condition for Fantasy Design is the successful earlier project called Fantasi design.

According to the international application the purpose of the project was to arrange situations where pupils and students work with design processes together with professional designers and thus increasing their design awareness as future consumers. Another purpose was to produce teaching materials and to make information available on design issues mainly to teachers of crafts and arts subjects in schools of various grades. Yet another purpose was to support

design education in schools by exchanging ideas for future cooperation between schools in the various participating countries.

The project was to be implemented in close cooperation between the partners, which were: Design Museum Gent, Belgium; CVU Zealand - Hindholm Socialpaedagogiske Seminarium, Denmark; Designmuseo (The Finnish Museum of Art and Design), Finland; Norsk Form - Centre for Design, Architecture and the Built Environment, Norway; The Lighthouse, Scotland's Centre for Architecture, Design and the City.

Realization

Main actors on the international level and leading group members in Finland were educational curators Pia Strandman (2001-2004) and Leena Svinhufvud, holding the project leadership and having a managerial and pedagogical responsibility and Arja Hörhammer, Arja Hörhammer Ltd., who handled the budget planning and follow-up and the exhibition management.

In relation to the first project the new project had an enhanced ambition to develop educational aspects, methods etc. of design education. The catalogue was to be aimed at teachers and was to be seen as educational material. Better printed matter and a better website were ways to develop the visibility of design education.

The international cooperation was based on written contracts and the actors had an economical responsibility. The contracts were hierarchical so that different contracts were not formulated in opposition to each other. National budgets were part of the international budget and it was important that every country made it themselves being best experts on local costs. According to Arja Hörhammer the economical relations have been good in the project. An ambition was openness and transparency in economical matters and activities.

The international jury met in Helsinki in August 2004 and selected works for the international exhibition. 233 works were submitted to the jury and 65 works were chosen for the international touring exhibition. After the jury meeting all works were returned and the following production of prototypes were nationally organized. The total sum visiting the international exhibition in Helsinki, Gent and Glasgow were 76 600 visitors, 14 000 in Helsinki (8.4 – 15.5 2005), 43 000 in Gent (28.5 – 25.9 2005) and 19 600 in Glasgow (29.10 2005 – 15.1 2006).

The international teacher's seminar on November 13-14th in Oslo was organised by Norsk Form. Over 50 teachers and design educators, and also a couple of pupils, from Belgium, Denmark, Finland, Norway and Scotland assembled. Lectures and workshops were held by researchers and professional designers and focused on contemporary social issues in relation to design.

In the realization of the project the initiative was on national level, even though international steering group meetings were held regularly.

In all countries educational material were produced for both pupils and teachers and teachers had introductory and continuing education during the process. In Finland there was a focus on the upper-levels of comprehensive schools and upper secondary schools in the invitation for participation. The application process for participating in the project, was arranged in collaboration with the National Board of Education and other educational organizations. 2 400 pupils participated, selected on a nation wide spread. The international Fantasy Design exhibition was a part of the official programme of the Finnish Design Year 2005.

In Denmark younger children from class 0 (pre-school, age 5) to 2nd class, groups from after-school centres, a special school 4th class, and several classes in primary and lower secondary schools participated in the project. About 20 schools and institutions have been directly or indirectly involved in the project. In Norway five primary and secondary compulsory schools in the Oslo and Østfold area, with 270 pupils in ages from eight to fifteen years of age, were chosen to participate in the project.

In Flanders 25 designers held three workshops in 45 different classes with 750 pupils between ten and 16 years old. 18 teachers in ten eastern Flemish schools took part in the project between January and June 2004.

Schools all over Scotland, some in remote areas, were contacted by the Light-house in January 2004 for an invitation to participate in the Fantasy Design project. Over 300 pupils were involved. In Scotland designers were tutoring pupils with the help of a video conference system and e-mail communication.

Outcomes

The first objective was to influence the visibility and role of material culture and design in education in schools. The touring international exhibition and the

national and the local exhibitions gave visibility to the pupils' efforts and to design education in schools. These exhibitions had a media impact attracting attention from newspapers, magazines and television networks. The international exhibition has been a success, even though in Finland there were complaints about the small amount of time it was open (about five weeks). Teachers in Norway also wanted the international exhibition to be shown in Oslo.

The second objective was to provide teachers with domestic and international training. Several national introductory courses and continuing education courses have been arranged and an international teachers' seminar was arranged in Oslo. Designers' visits in schools also had an impact on the teachers' own teaching. Responsibilities in connection to administrating and carrying out the project have been an interesting experience and an extra training for many teachers. To have carried through a project makes it easier to continue with a new one.

The third objective was to produce material for educational projects. A lot of educational material in different languages, such as teachers' manuals and inspirational articles, Power Point presentations, with presentations of the project, texts and other information on design, the design process and design analyses has been produced as ways to introduce the project and design education to the participating teachers. On the website other educational material could be downloaded by teachers to use in their design education. However some teachers demanded more specific educational material to be used by teachers with a teacher education not primarily directed to Art, Craft and design. The catalogue of the international exhibition can be seen as an educational material for teachers. It is designed not to be dependent on the exhibition, which gives it longevity beyond being just an exhibition catalogue.

The fourth objective was to realise a set of web pages in the national languages of the project. The pages were to provide information on the project and guidance in content for pupils and teachers, and was to present the results of the project. Also this objective was reached. Yet the website probably has not been the meeting place between pupils and schools it was supposed to be. However, it seems that the web pages appear to have a potential continuing beyond the end of the Fantasy Design project. The website can thus be seen as an ongoing virtual online exhibition for following projects and should therefore be maintained.

The fifth objective was to develop cooperation and means for bringing schoolchildren and designers together. All evaluations of pupils points to the pupils' interest in the project. They think it has been fun working with design and they have learnt about design, also socially and industrially. Meeting professional designers, and participating in lectures and workshops with them, is seen an interruption in ordinary and every day schoolwork. Comments from a designer may be interpreted as more authentic and meaningful than comments from the ordinary teacher. Design education means creativity in school, which can be seen as an alternative way of learning in a traditional language based school, which tends to be directed to reproduction.

The pupils' work was taken seriously by the project when professional designers were tutoring their design projects. When the pupils' work was shown in exhibitions in school and outside school, at museums and on web pages and was assessed by a jury and when some of the pupils had the possibility to make prototypes of their works, it means public attention to what the pupils have done by themselves.

All ages and pupils from different institutions, including special schools, with handicapped pupils, can benefit from the design education according to the Danish self evaluation. Also pupils less motivated for schoolwork were highly engaged in the activities and in learning.

Design education means creativity in school, which can be seen as an alternative way of learning in a traditional school based on reproduction of knowledge. Public and media-exposure had an impact on the pupils' experience of the project. Their self-esteem was enhanced. They also had an experience of being part of an international and a forward-looking project. Teachers consider the project successful and have learnt a lot about the design process. This is something they can use in future projects on different levels. The teachers have learnt from designers' visits, from educational material and from courses and workshops held. The Fantasy Design project has shown that there has been a need for design education among teachers.

Some designers had an inspirational introductory role in the project, using most of their time lecturing about design in general, to introduce what design is and might be, mainly in connection with showing own designed pieces. Others had a more tutorial role in the design process. In some cases the designer was involved in tutoring during the pupils' whole design process, from gathering of

ideas to producing a prototype. An external feature in ordinary and every day schoolwork, such as a designers' visit, may trigger both pupils and teachers. For pupils a task given by a professional designer or being tutored by a designer may be considered more real and authentic than a teachers input.

The international exhibition was not interpreted as an elitist project by the participants. The whole school could gain from publicity of the exhibition and following media exposure if the school was represented on it. National and local exhibitions were held in several countries, in museums, public institutions and in schools, showing a greater amount of works than the international exhibition, thus avoiding accusations of elitist thinking.

Where the international exhibition was shown the media interest was bigger and more often national, even international. A national interest, and attention in national and specialized magazines and in television opened the exhibition to a wider audience. However, exhibitions on all levels were successful. Some schools in Norway have for example arranged their own exhibition on parent's nights with positive feedback. Some Norwegian teachers meant that working in competition towards the international exhibition made the pupils work harder, which was seen as positive.

Our interpretation is that the international coordinators have been strong in economical and organizational matters, partly due to experiences from Fantasi Design 1, the first project. Contracts in the project were written and the actors had an economical responsibility. National coordinators had their own budgets. Pedagogically the national and local levels have had a rather strong autonomy, in using different methods reaching the objectives. However, certain activities, such as workshops, visiting designers, exhibition, teacher training and producing educational material were stipulated. Also some key notions have been widely used in the project, e.g. *inter-disciplinarity* and *every day design*.

This means that a top down perspective has not been used in the project. All national coordinators have discussed the project in terms of a democratic, flat level project. One national coordinator meant that the international management has been "exemplary". Every day design also means that elitist design is not highlighted in the project, rather every day use of design and a consumer perspective have been emphasized.

Conclusions of the outcomes

It seems that networking is a key factor creating a successful project such as Fantasy Design and also in creating a sustainable project. However, a sustainable project is somewhat contradictory since a project can be seen as a task to be realized within given frames of time, economy and efforts, to reach certain objectives and anticipated results. Networking on the other hand means connections with a certain longevity, thus more sustainable.

Our analysis shows that the objectives of the project have been reached by far. However, reaching the objectives may be a too limited ambition. In the perspective of sustainability and networking the actors of the project already have a network with designers, schools, teachers, companies etc. that already is in use since the actors already are involved in new projects transferring ideas from Fantasy Design, into other projects. This means that a good project is not only a single project. And we mean that Fantasy Design is a good project.

Our interpretation is that the emphasis on teacher training appears to be rather exclusive to Fantasy Design, in comparison to other educational projects within the field of crafts and arts subjects. In other projects that we know of there often is a tendency to neglect the teacher and instead to focus on the external actor together with the pupils. This is one answer to why projects in schools often have no longevity. When the project is over the external actor leaves and no competence is gained in school, since the pupil leave school and the teacher remains. The long lasting and real impact in schools can only be made by the teachers themselves, since they are in the schools most of the time and thus represent the sustainability in school. Working with pupils as well as teachers create a circle of education that will have longevity and sustainability.

New and permanent practise was an anticipated result of the project, suggesting a change in teaching and learning design-related skills and knowledge in schools. We have pointed to the role of the teacher in this development. However, this does not mean that the role of external institutions in school will diminish. On the contrary, we think that the normal and every day situation in design education and in many other areas in school should consist of projects and emphasized external relationships. The school of today no longer has a monopoly of knowledge, since other media, other institutions and other cultures are natural partners in the pupils' building of competence, knowledge, skills and understanding. In fact it is easy to see both museums and schools,

belonging to different fields of culture, both opening up, realizing that they are instruments and institutions for communication. Distance education with the help of ICT and web pages has an important role in this work.

However, if it may be suspected that diminishing timetables, skills and competence in crafts and arts related themes and subjects in school is compensated by the school authorities with only external punctual efforts, then projects may not be a sustainable way to work with these issues. Instead a national evaluation and a policy document for these subjects and themes, combined with updated curricula, syllabi and timetable including an enhanced teacher education would be more adequate commitments for taking responsibility for design education in the school.

A concept in the project has been that the pupils are validated as being important. This importance is shown in the realization of the pupils' design work, from ideas to reaching a wider audience. Completed communicative processes like this, including production and presentation, may be an important method in design education, and wider in artistic education and in learning generally. In such a case the pupil really takes part of the learning and is not only an object for the teachers teaching.

However, completed communicative processes demands an infrastructure in schools and out of schools including studios, workshops, places for performance and exhibitions etc. Also included in the infrastructure is time for disposal, group sizes suitable for laboratory experiments in design and relevant equipment. When some teachers talk about the realization of the project as "awfully hectic and a terribly messy process", an analysis of the infrastructure of the school might show that the school is not prepared for a project like this. In such a case the teachers might have been placed in a too demanding situation.

- The project has reached its objectives according to the application
- The project has a focus on complete communicative processes, which means that the pupils have been taken seriously in their work.
- The project is unusual in its ambition to also focus on teachers' continuing education, which creates sustainability to design education in school.
- The project is forward-looking in its ambition to educate for creativity and cooperative win-win situations between institutions such as schools and museums, and also between countries.

Discussion

In the curricula of the different countries involved in Fantasy Design design education has been arranged in different ways and in different types of schools have. Within the project there has been a discussion about inter- or multi-disciplinary approach in relation to design education in schools. This means that different subjects and teachers with different competences have been involved in the integrated project.

Promoting different fields of knowledge aiming at creating a new subject may be a problem in school, if it leads to too much differentiation between subjects, since the creation of a new subject may affect other subjects. Adding new subjects and perspectives in school may create a crowding of knowledge or skills within a subject or a course and too many subjects studied in a period of time. This may lead to an additive or a quantitative cognitive approach. So far we are not prepared to suggest a design subject in school, without an analysis of the whole curriculum and syllabi in all types of schools in the educational system of a country.

A way of counteracting such tendencies is integration between subjects in themes or in other ways of cooperation. Changes in the curriculum of school is relevant only after an analysis of what pupils and/or the society need in terms of competence, knowledge, skills or understanding. Design can be seen in an existential, a democratic and a working life perspective.

Fantasy Design has been discussed in terms of a focus on existential aspects on time and space in the pupils' own life. This focus is also connected to an interpersonal aspect of relations between pupils and other actors, such as friends and relatives. This may be called an existential life-world argument for design education in school.

Also the relationship between the classroom and the public sphere in the project has been mentioned. Discussions of consumerism, sustainability and environmental issues and studies of and acting in the public sphere, in excursions and exhibitions out of school, may be seen as a democratic and a freedom of speech aspect of the project. This may be called a democratic argument for design education in school.

Still another argument for design in schools is connected to working life and economical growth. This argument is not so often promoted in the school discussion. However, it can be seen as especially important in relation to design

education in school. Richard Florida speaks in his *The Rise of the Creative Class* (2002) about the new economy as the economy of creativity, where creativity is seen as the most important contribution of the employee.

He shows that creative activities not only are typical for spare time, but also that they increasingly characterize employment. In a post-industrial situation out-sourcing, automation and the use of robots take over the earlier functions of the traditional working class as well as of employees in the service sector. In this process he discovers an increasing need for creativity in the working life of the new economy, in order to gain economical growth. A new class is rising, the creative class.

The part of manpower working creatively has been rising dramatically in the USA in the 20th century, while at the same time work in agriculture, manufacture industry and even in the service sector is diminishing. Thus, today the working class is smaller than the creative class.

In order to shape the new creative society, according to Florida (2005), a new infrastructure has to be built, just as the chaotic development of industrialism later was replaced by a fitting infrastructure in the form of schools, motor ways, unions, democratic institutions etc. This means that creativity is not only important in working life, but in all parts of society, including leisure and living in general, where the creative class demands tolerance of different lifestyles, cultural activities and quality of life.

These observations about changes in society and economy, brings up the question about how school is meeting these new demands and how creativity can be visible in school. Culturally and economically powerful activities such as design have traditionally not been highlighted in school, which in many ways is still focused on the needs of the industrial society, with top-down processes, pupils' loyalty and obedience, and not creativity, as core activities.

The Fantasy Design project can be seen as one step towards a more creative school and a future creative society. A focus on design highlights creativity as well as utility in school and together with the Florida perspective Fantasy Design is placed in the core of questions about what kind of society we live in and what kind of society we want.

The interdisciplinary aspect of design education has been highlighted in the project. We have also pointed to the possibility to integrate a lot of subjects with a focus on design, such as Art, Craft, natural sciences, Mathematics, and

social sciences. The advantage of integrating themes and projects with a focus on design is that it may include connections between conceptualization, visualization and realization. In school focus often is only in cognition and language learning, while a perspective on design may include multimodality, while using several media in the process of learning.

A contemporary use of the notion of design contains not only products, but also services, processes and systems. A wider perspective on design includes an idea that not only tools and objects are created by man, but also ideas, art and language. Man is using technical as well as intellectual and artistic tools to create the world. A wider view of what text and knowledge are, containing not only written or spoken language as communicative modes, may open the school to creative processes of learning. Instead of skills in written language in terms of literacy researchers today talk about multi-literacies in school and education. The meaning generating processes concern not only linguistic, but also visual, tactile and auditory processes. They are using design as an umbrella for all these processes.

In working with design there is an element of creativity. This means that the pupils are not only confronted, as in reproductive education, with what has been and what is, but also with what not yet is. The pedagogical researcher Lev V. Vygotsky talks about the objects surrounding us as “crystallized fantasy”, once imagined, now real. Thus, the fantasy aspect of Fantasy Design is what not yet is, and the design aspect is the realization of what up to that point did not exist. Since the pupils are young, and in school are creating themselves, they are, just as the designs in this project, becoming and not yet being. Thus design education can be seen a model for individual and social empowerment generally and can play a greater role in a forward looking school than expected, in different subjects and contexts.

Bibliography

Books and articles

- Bak, Henrik (2005b), "Guidelines create Freedom! Fantasy Design in Denmark" Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum
- Birk, Miriam (2005), "Find new functions a shoe could have" in Svinhufvud, Leena, Kapanen, Hanna (ed.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.
- Cope, Bill & Kalantzis, May (2002), "A Pedagogy of Multiliteracies" in Cope, Bill & Kalantzis, May (eds.) (2002), *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London New York: Routledge.
- De Loose, Bernadette (2005), "Fantasy Design in Fanders -creativity in the pursuit of quality" Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum
- Dinvaud, Annemarie, Bak, Henrik, Sinnige, Anja, Kratsborn, Wim (2005), *Aesthetics makes sense! Guidelines for aesthetics and arts in citizenship education*, Cice Guidelines 8
- Dolven, Heidi (2005), "Fantasy Design in Norway" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum
- Florida, Richard L. (2002), *The Rise of the Creative Class*, New York: Basic Books.
- Florida, Richard L. (2005), *The Flight of the Creative Class*, New York: Harper Collins.
- Iversen, Jorun (2005a), "Fantasy helmets- design education for primary school" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.
- Iversen, Jorun (2005b), "Interwiews with Pupils at Skøyen school, Oslo" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.

- Kaipainen, Jenni & Siltanen, Tia (2005), "A grill shelter" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.
- Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.
- Marner, Anders (2005a), "Teknik, talang, tolerans. En kreativ klass i en kreativ miljö förutsättningen för moderna städers tillväxt" in *Västerbottens-Kuriren*, kulturs. 31 2005-10-04 and <http://www.educ.umu.se/%7Emarner/recent%20works.htm>
- Marner, Anders (2005b), "Designperspektiv på slöjden och ett kulturperspektiv på skolan" in Marner, Anders (2005), *Mötet och medieringar*. Estetiska ämnen och läroprocesser i ett semiotiskt och socio-kulturellt perspektiv. Monografier Tidskrift för lärarutbildning och forskning, Umeå: Umeå universitet <http://www.educ.umu.se/%7Emarner/recent%20works.htm> and in Kullas, Sampa och Pelkonen, Marja-Leena (eds.) *The Relationship of Nordic handicraft studies to product development and technology*. Proceedings from a NordFo conference in Rauma, september 20-26.2004. Techne series *Research in slloyd Education and Crafts Science* B:14/2005, <http://www.educ.umu.se/%7Emarner/recent%20works.htm>
- Marner, Anders & Örtegren, Hans (2003), *En kulturskola för alla - estetiska ämnen och läroprocesser i ett mediespecifikt och medieneutralt perspektiv*. Forskning i fokus nr. 16, Stockholm: Myndigheten för skolutveckling Liber. <http://www.skolutveckling.se/publikationer/publ/main?uri=scam%3A//publ/146&cmd=view>
- Marner, Anders, Örtegren, Hans & Segerholm, Christina (2005), *Nationella utvärderingen av grundskolan 2003* (NU -03) Bild, Ämnesrapport till Rapport 253 2005, Stockholm: Skolverket. <http://www.educ.umu.se/%7Emarner/recent%20works.htm>
- Marner, Anders, Örtegren, Hans (2005), "Bildämnet i en kulturskola för alla" in Skolverket: *Grundskolans ämnen i ljuset av Nationella utvärderingen 2003 Nuläge och framåtblickar*, Stockholm: Skolverket.
- Ora, Marja (2005), "Fantasy Design at Kara school" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.

Riddle, Lesley (2005), "The Lighthouse in Scotland - a fantasy approach to design" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.

Stuart, Ian (2005), "Accessing the fantastic using information and communication technology to bring the Fantasy Design initiative to an isolated high school" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.

Svinhufvud, Leena (2005), "Fantasy Design introduced design as a tool in Finnish school education" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum

Svinhufvud, Leena (2005), "What is Fantasy Design?" in Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.

Vygotskij, Lev S. (1998), *Fantasi och kreativitet i barndomen*, Göteborg: Daidalos.

Ziehe, Thomas (2000). "Adjö till sjuttiotalet! Ungdomarna och skolan under den andra moderniseringen" in Bjerg, Jens (2000), *Pedagogik*, Stockholm: Liber (p. 79 – 93).

Unpublished papers

Bak, Henrik (2005a), *Fantasydesign/design fantasi- om børns arbejde med fantasi og design set i et narrativt perspektiv. Ett bidrag til en narrativ billedpaedagogik*, report, CVU-Zealand, Hindholm Socialpaedagogiske Seminarium.

Bak, Henrik, *Fantasy Design Self-evaluation*, Denmark.

De Loose, Bernadette, *Fantasy Design Self-evaluation*, Belgium.

Dolven, Heidi, *Fantasy Design evaluering av nasjonal gjennomføring Norway Fantasy Design*, International Application part II.

Kapanen, Hanna, *Fantasy design 2003-2006 Comments and feedback from Finland*. January 2005.

Riddle, Lesley, *Fantasy Design Self-evaluation*, Scotland.

A collection of interviews with pupils from Belgium.

Svinhufvud, Lena and Hörhammar, Arja, *Fantasy Design 2003-2006 Self Evaluation Finland*, 2006-03-21/ 2006-05-11

Web pages

Fantasy Design, Denmark, web page, <http://www.designfantai.dk> (2006-04-20)

Fantasy Design, international web page, <http://www.fantasidesign.org/> (2006-04-20)

Finnish government (2000): *Government decision-in-principle on Design Policy 15 June 2000*, <http://www.minedu.fi/minedu/culture/muotoilu200seng.doc> (2006-04-20)

Swedish government (1997): Utbildnings- och kulturdepartementet:

Framtidsformer, Departementsserien, Ds 1997:86, <http://www.regeringen.se/sb/d/108/a/399> (2006-04-20)

Utvärdering av ett samtid konstprojekt – Som nu ungefär



Sammanfattning

Konstprojektet "Som nu ungefär" utvecklades av Lars Cuzner för Kulturverket vid Umeå kommun. Projektet erhöll medel för genomförande. Delar i projektet sammankopplades även med ett filmprojekt i samverkan med Forum för levande historia. Från början var det tänkt att främst engagera elever på gymnasienivå, men av bl.a. schematekniska skäl kopplades fyra klasser 7-9 in från fyra olika skolor.

Ett uttalat mål i projektet var att öka möjligheterna till aktiv kulturskapande verksamhet. En förhoppning om samverkan mellan skolor för att stimulera till integrationsfrämjande arbete fanns även med. Resultatet av arbetsprocesserna ledde dock till i stort bibeihållna grupperingar bland elever vid de fyra olika skolorna. Projektets uppläggning, med bl.a. bussning av elever och samverkan i samma lokaler, ledde till möjliga former för samverkan och indirekt till möten mellan ungdomar från olika stadsdelar och skolor.

Resultatet tyder på att flera olika faktorer, som på förhand varit svåra att förutse, sannolikt påverkat förloppet avsevärt. Det första gäller deltagarna. Från början var det tänkt att det skulle vara gymnasieelever, men av schematekniska skäl gick inte detta. Istället valdes fyra klasser i fyra grundskolor ut. Det andra avser lärarnas medverkan i projektet, som idealt skulle förrankrats tydligare och där rollen kunnat vara klarare mellan ingående parter. Det tredje avser vikten av att projektet i sig kan växa fram med möjligheter till justeringar längs vägen och i dialog. Alla dessa tre steg kan utvecklas i kommande projekt. Till projektets art och karaktär hör emellertid att mycket inte skall kunna förutses i detalj. Många utställningsprojekt har vuxit fram som vittnar om stor kreativitet i idé- och genomförande faser.

Projektet utmynnade i en utställning som täckte de nedre salarna i Bildmuseets lokaler. De c:a 25 presentationerna lyckades mycket väl med ambitionen som var en bärande idé i projektet – nämligen att visa på den mångfald som den samtida konstens område kan erbjuda. Det är i sig ett viktigt konstaterande att kunna visa upp vad eleverna förmått åstadkomma under professionell ledning. Deltagande elevgrupper, deras lärare och andra engagerade i projektet är nöjda med slutresultaten och har uppfattat projektet som givande att delta i.

Filmprojekten hade svårigheter att hinna producera filmerna till deadline för filmprojektet i samverkan med Forum för levande historia. Försenade filmprojekt kunde dock till dels införlivas i konstprojektet. De filmer som blev färdiga inom projektet under ledning av Forum för levande historia hade positiva effekter på de deltagande eleverna som på LAVA, Kulturhuset i Stockholm fick möjlighet att diskutera filmerna med andra elever i landet. De hade goda möjligheter att lyfta kunskapen om film och om filmens kommunikativa potential i relation till frågor om tolerans och om värdegrund.

Inledning

Det är inspirerande att få möjligheter att granska projektet ”Som nu ungefär”, som genomförts senhösten 2005 och våren 2006 under projektledning av Lars Cuzner, anställd av Kulturverket, Umeå kommun. Utvärderingar av kulturprojekt som går utöver det rent dokumenterande är inte särdeles vanliga. Det sammanhänger med att de medel som finns för att genomföra projekt sällan räcker till analys efter genomförandet.

Projektet som granskas har fått medel från Stiftelsen Framtidens kultur, och medel för utvärdering har tagits fram i samarbete mellan Umeå kommun och Umeå universitet. Arbetet med att belysa projektets förutsättningar, genomförande och resultat har utförts av docent Anders Marner och fil dr Hans Örtengren, båda verksamma vid Lärarutbildningen vid Umeå universitet. Syftet med utvärderingen är att utifrån föreliggande projekt resonera kring möjligheter att vidareutveckla kulturoorienterande projekt där skola, kommun, universitet och museer kan vara samverkande parter.

Förutsättningar

Projektets syfte och mål

Projektet ”Som nu ungefär” erhöll 400 000:- i medel från bland annat Stiftelsen Framtidens Kultur (www.framtidenskultur.se/Sfkbid2005.htm). I en text (Bil. 1) beskriver projektledaren och initiativtagaren Lars Cuzner projektet i en kortfattad redovisning:

Detta projekt går ut på att skapa nya intressen för idébaserad och experimentell samtidskonst. Det är ett utvecklingsprojekt som avser att nå nya grupper med kulturutbudet och på lång sikt öka mångfalden inom svenska konstliv. Eleverna som ingår i projektet bearbetar och formu-

lerar egna idéer och söker pengar från projektet för genomförande av konstprojekt. Eleverna kan välja att jobba med antingen fria konstprojekt för en utställning eller ett väl finansierat offentligt konstverk eller ett nationellt filmprojekt för Forum för levande historia. Därpå avslutas projektet med en högt kvalitativ utställning på Bildmuseet som öppnar samtidigt som ett par tusen ungdomar från hela Sverige är i Umeå 25-28 maj 2006 för att delta i URIX, den årliga åsiktsfestivalen.

Projektet skapar en bred grupp nya utövare och når därmed också nya publikgrupper. Elever blandas från olika bostadsområden för gemensamma lektioner på Bildmuseet under en hel termin. Elever blandas också på varandras skolor; en buss (som är till hälften ett mobilt galleri) används för att transportera eleverna till och från skolor och museet. Detta är ett projekt som kommer att utvärderas och göras om, det som behövdes var ett bra startkapital, vilket vi har men nu behövs en satsning som tillåter ungdomarna att genomföra en professionellt utförd utställning.

I Cuzners sammanställning finns även listade målsättningar i punktform:
Syftet/mål med projektet är:

- att göra samtidskonst tillgänglig och intressant för tjejer och killar mellan 13 – 16 år samt se till att alla känner en lika självklar tillhörighet. Projektet riktar sig till majoriteten lika mycket som till minoriteten, fokus ligger på intresse och idéer men ansträngningar måste göras för att tjejer och elever med olika bakgrund nås och får se passande förebilder.
- att skapa intresse och nyfikenhet för nutida konst och kreativa processer hos ungdomar samt att ge dem verktyg att förklara och motivera sina idéer och tankar.
- att nå ut till grupper som sällan tar del av kulturutbudet, och i detta fall skapa ett intresse för Bildmuseets verksamhet.
- att skapa samarbeten mellan elever från olika geografiska och socio ekonomiska miljöer i Umeå.
- att samla en utvald grupp intresserade ungdomar som under ett tema skapar ett offentligt konstverk samt att genomföra en stor utställning av hög kvalitet på Bildmuseet som öppnar i samband med att URIX

kommer till Umeå i maj 2006.

- att utveckla ett instruktivt läromedel för undervisning om nutida konst i samarbete med Moderna Museet Stockholm och sos i Göteborg. (Cuzner, bil 1)

Forum för Levande Historia stöttade även medverkan för Umeås skolor i projektet ”Vadå Tolerans?” På Forum för levande historias hemsida www.tolerans.levandehistoria.se/default.php?id=10 kan man läsa om projektets bakgrund och syfte:

Bakgrunden till projektet är Regeringens handlingsplan mot rasism, intoleransrapporten från 2004 samt Forum för levande historias uppdrag att kombinera kunskap med kulturella uttrycksformer.

Syftet är att sätta igång en process med sikte på att för ungdomar viktiga frågor idag tas upp till belysning, och på att barns och ungdomars röster ges utrymme och plats i det offentliga rummet.

Med utgångspunkt i ordet tolerans vill vi att ungdomar funderar över vad som viktigt för dem, vad de själva upplever som orättvist och diskriminerande i sin vardag, vad det är som sätter gränser för att skapa ett samhälle med plats åt alla, utan vare sig ett strukturellt eller individuellt förtryck. Vi har inga givna lösningar, vi ställer frågor och det är bara ungdomarna själva som kan ge oss svaren.

Dessa båda projekt sammanföll till viss del. Det uppdrag forskarna Hans Örtegren och Anders Marner vid lärarutbildningen i Umeå erhållit, tar sin utgångspunkt i ovan listade projekt. I beviljade medel för uppdraget ingår att studera projektets olika faser, med tyngdpunkt på redovisningarna av slutprodukterna. Därutöver syftar utvärderingen till att diskutera möjligheter och svårigheter i utvecklandet av samverkan mellan skola, konstinstitutioner och kurser inriktade mot lärarutbildning. I ansökan om medel för utvärderingen skulle också idéer kring ömsesidig kompetensutveckling och samverkansformer mellan lärarutbildningen vid Umeå universitet och Kulturverket vid Umeå kommun föreslås.

I ansökan framgår även att projektet skall ses i relation till annan verksamhet i samverkan mellan universitet och kommunal verksamhet: ”Syftet med samarbetet mellan Kulturverket och Umeå Universitet är att finna vägar för hur lärarutbildningen kan engageras i utåtriktade kulturprojekt inom ramen

för Kulturverkets områden". Av sökta 80 000:- för detta ändamål erhölls 70 000:- av Umeå universitet och Umeå kommun, som avsatt medel för ömsesidig kompetensutveckling.

Uppläggning och metod

Anders Marner och Hans Örtegren vid Institutionen för estetiska ämnen genomför utvärderingen. I arbetet ingår deltagande observationer i samband med igångsättandet av projektet, löpande samtal med projektledare, intervjuer med lärare och elever, studier av arbetsprocess och redovisningar. Uppföljande intervjuer sker med deltagande parter, samt kompletteras med en diskussion där projektet sammanfattas och framåtblickar sker i relation till de överenskomna syftet. Utvärderarna prövar att sätta arbetets uppläggning, samverkansformer och resultat i relation till sociokulturella teorier. Särskilt beaktas frågor rörande till olika konstpedagogiska diskurser utifrån en modell som presenteras nedan.

Kategorier att syna

Centrum - periferi

Ett syfte med projektet är att bidraga till ett ökat engagemang för visuella arbetsmetoder (film och konstutställningar) bland unga medborgare, som inte tillhör centrum inom kulturlivet. Ett annat syfte är att hjälpa unga att på ett enklare vis kunna ta sig till stadens centrala delar, i detta fall Bildmuseet, samt möta elever från olika miljöer med hjälp av bussning under skoltid. Ett tredje syfte är att låta ungas arbeten ta plats och beredas utrymme på arenor som Bildmuseet, som kan ses som ett kulturellt centrum. I utvärderingen granskas process och resultat av dessa målsättningar.

Sändarorientering - mottagarorientering

Eleverna erbjöds att som konsumenter ta del av samtidiga konstutställningar med betoning på icke-traditionella konstuttryck, samt av föredrag och filmer på temat tolerans. Men själva projektets betoning låg på att eleverna verkar som producenter, alltså som sändare, inom ett av dessa områden.

Eleverna och deras lärare definieras som mottagare av projektidén och projektets upphovsmän är sändare. Det kan diskuteras i vilken utsträckning mot-

tagarna orienteras i sändarens syfte. Det kan diskuteras i vilken utsträckning projektets upphovsmän orienterar sig om mottagarnas villkor och intressen inom ämnesområdet.

I utvärderingen diskuteras möjligheter och svårigheter med att skapa intresse hos mottagarna och nå målet, att dessa förvandlas till de faktiska sändarna (producenterna) av den färdiga produkten (utställningen / filmproduktionen).

Snävt konstbegrepp – vidgat konstbegrepp

Det snäva konstbegreppet uppfattas som något som kräver den professionelles kunskaper för att (med kvalitet) producera och en konnässör för att (med kvalitet) konsumera. När ”ett vidgat konstbegrepp” beroende på sammanhang uppfattas som konst, kan dock sammanhangen fortfarande exkludera ett vidgat deltagande.

I utvärderingen diskuteras hur eleverna formulerat och kanske omformulerat sin syn på vari konstnärliga användningsområden består.

Process - produkt

I ett konstpedagogiskt projekt förekommer såväl processer som produkter. Processen eller produkten kan fokuseras beroende på syftet. I När ett projekt genomförs, mynnar det per definition ut i en produkt, i meningen att en avrapportering sker när projekttiden löpt ut. Men syftet och huvudpoängen med vissa projekt kan ändå vara att stimulera till en process och skapa ett intresse för framtida processer, snarare än att åstadkomma färdiga och avslutade verk.

I utvärderingen diskuteras ”produktkvaliteter” och ”processkvaliteter” i föreliggande projekt. Vi vill särskilt se huruvida arbete kan utvecklas för att öka positiva förstärkningar mellan arbetsprocesser och färdiga produkter. En tanke att prova är om och hur ”presentationer” (pedagogiska visningar av utställningar och filmer) kan uppfattas som en brygga mellan just process och produkt.

Enhetligt – fragmenterat

I ett projekt kan alla deltagare sträva mot ett likartat mål, men det kan också finnas tankar om att undvika detta pga. risk för likriktning. Omvänt kan allt för vida ramar riskera att ett projekt inte håller ihop och att produkterna blir osammanhängande. I utvärderingen resoneras det kring detta, bl.a. genom att diskutera arbetsplatsernas betydelse, tidsramarnas inverkan och de olika teman

som arbetet berört.

Modernism - postmodernism

I en modernistisk utställning eftersträvas nyskapande och brott med traditioner, men samtidigt ofta inom en traditionell och sändarorienterad form. I en postmodernistisk presentation utgör brotten genom brist på enhetlighet inom själva utställningen ett skapande inslag. Förhållandet till traditioner präglas mer av omskapande än av brott. I utvärderingen diskuteras såväl arbetsätt (process) som arbetsresultat (produkt) i relation till dessa genrer.

Stor berättelse - små berättelser

En institution som Kulturverket verkar för att öppna möjligheter för att stötta kulturverksamhet bland unga i Umeå kommun. Att kalla sig en ”omyndighet” för ung kultur i Umeå, vittnar om viljan att undvika att fastna i stela institutionaliserade former till förmån för nya formationer och en mer experimentell verksamhet. Projektet ”Som nu ungefär” utvärderas med inriktning mot hur dessa arbetsformer fungerat i samarbetet med skolan som institution och med andra institutioner som deltagit i projektet; Bildmuseet, MediaCenter och Film i Västerbotten.

Enstämmig miljö - flerstämmig miljö

Med en flerstämmig miljö kan i skolsammanhang avses att såväl lärare och elever som elever och elever ingår i dialoger med varandra om såväl arbetsformer som arbetsinnehåll. I ett projekt där klasser från fyra skolor skall samverka i olika grupper, blir det ett mål i sig att skapa flerstämmiga miljöer. Men även projektets upplägg som ger de medverkande stor valfrihet, är tänkt att gynna flera olika slag av angreppssätt på projektarbetet. I utvärderingen försöker vi analysera olika aspekter av hur denna ambition fallit ut.

Ett medium - flera medier

I dagens konstuttryck, liksom i filmmediet, kan multimodala uttrycksformer användas. Förutom att spelfilm innehåller såväl ljud som bild, kan även konst göras som ljudinstallationer, filmer mm. I projektet försöker vi utröna hur olika medier samverkat och vilka mediespecifika kunskaper eleverna haft tillgång till. Vi resonerar även om hur samverkan mellan medier skett i projektet, bland

annat genom att såväl ”Som nu ungefär” som ett filmprojekt kunde väljas av eleverna.

Metod att utvärdera projektet

I vårt uppdrag att utvärdera projektet har vi valt en formativ utvärderingsmetod. Av ekonomiska skäl har det formativa inslaget främst inneburit att vi gjort nedslag via deltagande observationer vid igångsättning, pågående arbete och redovisning av projektet. En metod för materialinsamling har således bestått av deltagande observationer.

Vi har även som en del av den formativa utvärderingen, deltagit i diskussioner med olika parter inom projektets ram. Det betyder konkret att vi kunnat räcka en hjälpende hand till elever, bidragit med förslag till lösningar på uppkomna problem etc. Detta har vi dock valt att göra i en mycket begränsad omfattning. Däremot har våra pågående samtal med elever och elevgrupper i sig erbjudit tillfälle för dessa att reflektera över sin egen arbetsprocess, i den meningen att vi ber dem förklara vad de gör och varför. Likaså har vi eftersträvat en öppen och okonstlad dialog med projektledare och med medverkande lärare kring det löpande arbetet under projektets gång.

Efter projektets redovisning har vi sammanställt några frågeställningar riktade till lärare och till elevgrupper. Detta material har sammanställts, och utgör en del av de iakttagelser på vilka vi redovisar vår analys av produkt och process. Likaledes har kortare intervjuer genomförts med olika grupper under arbetets gång. I samband med visningar av filmer på temat ”Tolerans”, som visades på Kulturhuset i Stockholm, gjordes deltagande observationer, som även omfattade arbeten utförda av elever vid skolor runt om i landet.

En intervju har genomförts med Lars Cuzner efter det att projektet avslutats, samt informella intervjuer i samtalsform har genomförts med Lisa Lundström, intendent, Bildmuseet, Sol Morén, konstnär och visstidsanställd i projektet, samt med Lisa Alfredsson, studerande med praktikarbete knutet till projektet. I syfte att fånga projektet i en bredare kontext, har även Kulturverket som organisation beaktats, liksom omständigheter inom projektet där skolornas organisation och Bildmuseets ses i relation till varandra.

Arbetet fram till projektstart

Information om hur arbetet genomförts under hösten 2005 inför projektstarten våren 2006 har vi främst tagit del av genom material som tillsänts oss av projektledaren Lars Cuzner. Vi har även vid ett par kortare möten hört oss för om planeringen inför projektstart.

Såsom projektet först skissats var det inriktat mot gymnasieskolor. Organisatoriskt visade sig detta vara ett bekymmer, inte minst schematekniska skäl bidrog till detta. När budget gick vidare till år 7 – 9, var det först rektorer som kontaktades. Så småningom utkristalliserades lärare, vars klasser ville medverka. Det blev dock nödvändigt att erbjuda såväl år 7 som år 8 att kunna delta. I år 9 fanns liknande schemaproblem som gymnasiet. Det tycks vara svårt att genomföra ämnesövergripande arbete sista året före gymnasiet på initiativ utanför skolan.

Flera olika turer kan redovisas. Först och främst har urvalet av deltagande klasser förändrats främst på grund av schematekniska skäl. Det ledde alltså till att det planerade arbetet att få arbeta mot gymnasiet fick strykas till förmån för år 7 och 8 i grundskolan. När skolledare accepterat att låta klasser ingå i projektet, vidtog försök att finna lämpliga klasser på de fyra skolorna.

När detta väl var överståndet gällde det att hitta passande tider för arbetet. Hagaskolan och Ålidhemsskolan parades ihop tisdagar 8.30 – 11.00 och Er-sängsskolan och Minervaskolan fann gemensam tid torsdagar kl. 13 – 15.30 för projektarbetet. Därmed fanns nu i projektet fyra elevgrupper från olika skolor. Möjlighet till mixade grupper med elever från stadens centrala delar och från dess utkanter ordnades alltså till sist. Men detta innebar att såväl skolor, som lärare och klasser fick uppsökas för projektet, snarare än att de själva uppsökte att få delta i projektet av intresse.

Genomförande

Information till klasserna

I slutet av höstterminen och i början av vårterminen informerade Lars Cuzner klasserna om projektet. Vid vårterminens början besökte Lars Cuzner de olika klasserna och informerade om projektet. Han hade bokat tider som passade med lärarna på skolorna, samt såg till att skicka ut mail med olika uppgifter inför den kick-off som planerats sedan hösten. I början av vårterminen hade den för Kulturverkets verksamhet inköpta bussen rustats och chaufför ordnats. På så vis underlättades transporterna till och från Ersboda Folkets hus för tillresande klasser.

Kick-off på Ersboda Folkets hus

Vid den heldag som bokats in för att sjösätta projektet hade Kelly Tainton, skådespelare och verksam i projektet som drivs via Forum för levande historia, bjudits in för att presentera temat ”Tolerans”. Kelly Tainton gav en personlig introduktion till temat på ett medryckande vis. Cirka hundra elever och några lärare deltog.

Tainton uppmanade eleverna att finna angelägna ämnen på temat, gärna baserade på upplevda situationer eller händelser de erfarit. I sin presentation redde föredragshållaren även ut vissa begrepp om vad det innebär att vara medborgare med annan bakgrund en svensk. Sammanfattningsvis var det ett engagerat och en engagerande start.

Lars Cuzner gav också en bakgrund till projektet ”Som nu ungefär” och redogjorde för möjliga arbetsätt och val av metoder att arbeta fram projekten. I samband med lunchen gavs möjligheter för eleverna att sitta i mindre grupper och samtala om sina intresseområden inom projektets ram. Intrycket vi fick som deltagande observatörer, var att denna kick-off verkligen var en stor utmaning för projektledare Lars Cuzner. Ambitionen att klasser från olika skolor skulle träffas och lära känna varandra så smått var tydlig. Även ambitionen att informera för alla om såväl konstprojektets uppläggning som om filmprojektets idéer var ett bärande inslag. Vidare ville man låta eleverna börja fundera på vad var och en av dem ville inrikta sig mot, i samtal med andra elever från andra skolor.

Under eftermiddagen visades bl.a. filmen *Zozo* som regisserats av Josef Fares. Filmen, som både utspelas i Libanon och i Sverige, passar påtagligt väl in i projektet ”Vadå tolerans?”. Dels visar den på erfarenheter från krigshärjade länder, dels visar den hur en ung pojke försöker smälta in i en helt ny miljö vid sin ankomst till Sverige.

Arbete i skolor och på Bildmuseet

Som vidare input inför konstutställningen visade Lars Cuzner i workshops, med inbjudna konstnärer, exempel på samtida konstprojekt, de deltagande eleverna erbjöd ett nytt sätt att se på konstområdet. Detta ledde till brainstorming om hur de kommande delprojekten kunde se ut och mynnade så småningom ut i projektbeskrivningar. Syftet med dessa var att det skulle vara ”skarpa” projekt som varje grupp skulle söka pengar för och motivera väl. Detta för att skapa liknande förhållanden som en samtida konstnär arbetar under vid genomförandet av projekt.

Denna process tog ett antal tillfällen att genomföra och med några få veckor kvar till utställningen hade bara somliga av de praktiska gestaltningarna av projekten kommit igång. Själva genomförandet fick en tydligare riktning efter påskledigheten.

Projektets utveckling

Idén att forma intressegrupper flöt på som planerat utom i ett par avseenden. Med få undantag blev grupperna bestående av elever från samma klass och skola, oftast även enkönade grupper. Den blandning av idéer mellan skolor och mellan elever från olika miljöer som tänkts ske, minskades därmed väsentligt. Bussningen av elever, liksom det faktum att grupperna arbetar i samma miljö på Bildmuseet, kan dock beskrivas som att ge ökade möjligheter till kontakter elever emellan från olika skolor.

Sammanfattningsvis blev alltså grundidén att blanda klasser från olika skolor i praktiken inte genomförd. Detta berodde bland annat på att eleverna fick forma sina intressegrupper så som de själva önskade. Det blev lättare för dem att samarbeta med elever de redan kände och i grupper de upplevde trygghet i. Detta ledde även till att de allra flesta grupper blev enkönade.

En effekt av den viljeyttring som fanns från projektledningens sida att eftersträva grupper som skapades utifrån intressen för vissa ämnesval, blev dock att det kom att dröja innan grupper slutligen formades. Under denna tid hade eleverna möjligheter att bekanta sig med elever från en annan skola, inte minst i samband med de workshops som genomfördes.

Under januari och februari månad arrangerades på Bildmuseet och i viss mån ute på skolorna workshops för att närmare orientera om hur såväl filmproduktioner som konstprojekt kan utvecklas. Exempelvis ledde Lars Cuzner workshops på Bildmuseet där elevgrupper fick välja bland genomförda konstprojekt som Cuzner berättat om, och som det i folderform fanns information kring. Syftet var å ena sidan att hos eleverna forma uppfattningar om projektens positiva och negativa sidor, å andra sidan var det förberedelser för egna projekt. På liknande vis genomfördes kortare övningar i kreativt tänkande. Eleverna fick komma på nya applikationer till vardagliga föremål. På motsvarande vis gavs input om hur man kan använda filmmediet. Dessa workshops knöt alltså an till såväl filmtemat som till konsttemat.

Ett tjugotal grupper bildades, somliga tog form ganska direkt, andra var länge osäkra på vilken inriktning man ville välja, och några hann byta idé flera varv. Det visade sig också att merparten av de elever som nappat på Tolerans temat för filmproduktion inte kom att bli klara med sina filmer innan deadline gick ut i påsktid. Några av dessa grupper fortsatte emellertid med sina filmer, men omformulerade dem till att passa in i konstutställningen. Detta kunde innebära att somliga byggde på nya idéer och scener och ganska långt in i projektet. Detta gällde även för flera av konstprojekten. En hel del av gruppernas arbeten stämde inte med de ursprungliga planerna och idéer fick ibland omstöpas så att de blev praktiskt genomförbara.

Låt oss ta ett par exempel. En grupp pojkar hade som bärande idé att skapa en simulerad läcka från taket. Detta ständiga droppande skulle via en för ögat gömd pump cirkulera vattnet. Eleverna blev glada när de lyckats formulera sitt projekt och få möjligheter att beställa en hantverkare som skulle hjälpa dem. Hantverkaren backade dock ur, då arbetet blev för komplicerat för vad som rymdes i budgeten. Eleverna fick då finna nya sätt att lösa det problem de satt sig före. Ett annat exempel är en grupp elever som ville undersöka restaurangfolks attityder till brist på hyfs i deras lokaler. Efter att i olika faser försökt finna sätt att med dold kamera dokumentera skeenden där de själva agerade gav de

slutligen upp idén. De ville finna en form som de kunde stå för och ville försäkra sig om godkännande från tänkta inspelningsplatser. När detta inte gick som de hoppats, gav de upp projektet. Somliga projekt följde en mer utarbetad plan som man kunde hålla fast vid. Ett exempel är en grupp flickor som kommit på idén att ändra färgsättningen på ett träd radikalt. Här földe gruppen sina ursprungliga intentioner, men färgläggningen gav inte det uttryck de hade hoppats på.

Lars Cuzner drev ganska tydligt kravet på att eleverna inte fick sätta igång och ”bara göra” sin idé, vare sig det avsåg filmproduktion eller konstnärlig gestaltning av annat slag. Det ledde bl.a. till att övandet i projektformulering tog avsevärd tid av projektet i stort. När väl en idé vunnit godkännande av projektledarna återstod ofta ett förankringsarbete att utföra för eleverna. De behövde hjälp med utförande av någon kunnig hantverkare, eller tillstånd av personer att få utföra vissa idéer etc.

Studenter vid lärarutbildningen som hade praktikperioder i några av de berörda klasserna gavs möjligheter att använda delar av sin verksamhetsförlagda tid för att gå in i projektet. Det skedde dock i ytterst ringa utsträckning att studenter ägnade tid åt projektet. Det har sannolikt dels att göra med att studenter ej frivilligt sökt sig till att delta i projektet, och dels att de kom in i projektet först under delar av dess genomförande.

Det faktum att eleverna varannan vecka ofta var på Bildmuseet och varannan vecka på sina respektive skolor, gjorde det svårt att kontrollera hur arbetet avancerade. Strax innan påsk inföll deadline för de kortfilmer som skulle produceras på temat ”Tolerans”. Av det tiotal grupper som valt detta tema hann endast tre grupper producera sina bidrag i tid. En fördel för övriga grupper var dock att de kunde fortsätta sina produktioner men nu tänkt som del i utställningen på Bildmuseet, som planerats till den 20 maj.

I början av maj blev det också alltmer påtagligt för många av elevgrupperna att utställningsarbetet som återstod tar tid och kräver en ökad arbetsinsats. I projektet hade man lyckats att under begränsad tid kunnat anställa Sol Morén, konstnär, som resurs i arbetet, jämte Lisa Alfredsson som praktiserade på Bildmuseet och skulle skriva om praktikarbetet i sin universitetskurs. På så vis gavs mer tid för eleverna att kunna få direkt hjälp av handledare för att få förverkliga sina idéer till färdiga produkter, både de som redigerade klart filmer och de som arbetade med installationer i utställningsrummet.

En förutsättning för att på Bildmuseet kunna bedriva mycket av det praktiska arbetet, var att inga utställningar visades under perioden i det nedre planet. Det blev därför möjligt att breda ut sig i dessa utrymmen och grupperna kunde arbeta relativt ostört.

Under hela perioden fanns lärare från de fyra skolorna med när deras respektive klasser var verksamma. Det skedde oftast såväl i skolmiljön för c:a halva gruppen, som i Bildmuseets lokaler för den andra halvan. Vid ett par av skolorna var de medverkande lärarna oftast desamma och sålunda informerade om arbetet. Vid ett par av skolorna byttes handledarna ut emellanåt, och dessa hade mindre koll på det pågående arbetet.

Inför vernissagen begärdes mer tid av schemat av skolorna för att få grupperna att slutföra sina arbeten. I vissa grupper rådde en febril aktivitet in i det sista. Ett par grupper hade inte klarat att genomföra sina projekt och var i bästa fall behjälpliga med att hjälpa kamrater bli klara. Somliga projekt var färdiga i ganska god tid, och de eleverna hade också möjlighet att bidra med arbetsinsatser för att hjälpa övriga.

Ett par nedslag på Bildmuseet:

Tisdag den 2 maj

Lisa Alfredsson, praktikant på Bildmuseet, arbetade tillsammans med en grupp elever från Hagaskolan, klass 7 C, med att redigera en film. Sex flickor arbetade med filmen med arbetsnamnet *Dubbelpulkan*. De fick hjälp att bearbeta det filmade materialet i programvaran Pinnacle Plus, som lånat via MediaCenter i Umeå. Ett par elever fick vänta på sin tur och kunde därför inte komma igång med redigeringsarbete under förmiddagen.

Några pojkar från Ålidhemsskolans 8 C arbetade med sin *Labyrinth*. De hade tejpats upp konturerna på labyrinten i utställningshallen. Nu vidtog diskussioner om ändringar och utseende. Lars Cuzner bad om mer information och träffade gruppen senare och då hade de en mer preciserad skiss. Idéer till hur en klocka som skulle gå baklänges skulle monteras, samt hur labyrinten skulle täckas diskuterades bl.a. Några andra elever i Ålidhemsskolans klass 8 C, arbetade med sitt förslag på ett hjärta i frigolit. De visade sin skiss och berättade om sitt projekt. De har fått klartecken att koppla det till en site som Whitney Museum of American Art har i ett konstprojekt om spruckna relationer och "chat" på nätet kring detta ämne.

Torsdag den 4 maj

Tre elever från Minervaskolan i Umeå, i klass 7 B, arbetar med en filmidé om ohyfsat beteende i restaurangmiljö. Under ett antal veckor har de stött och blött idéer om hur filmen skall genomföras. När jag träffar dem är det snudd på för sent att genomföra filmprojektet. Två av pojkarna resonerar bl.a. med projektledare Lars Cuzner om arbetets gång. Innan de lämnar Bildmuseet har de en plan de bestämt sig för att följa. Den går ut på att inviga restaurangägarna om sina planer och be om lov att få genomföra sina projekt. (Detta skedde så småningom och var en av orsakerna till att detta projekt fick läggas ned).

Två pojkar från Minervaskolan har arbetat med ett projekt kring en sandlåda i öknen. Deras planer på att finna inspelningsmiljöer i fjärran land, fick av ekonomiska skäl överges. Deras nuvarande idé går ut på att delge betraktarna hur projektets faser avlöpt, samt att呈现出 en uppförstoring som behandlas i bildbehandlingsprogrammet Photoshop med motiv från en sandöken, med en sandlåda infogad bland öknens dyner. Denna planeras att projiceras på ett tygstycke i utställningsrummet. Under arbetet på Bildmuseet var de i färd med att bearbeta sitt bildmaterial.

En grupp på tre flickor från Minervaskolan kallar sin installation för *White shit*. Under dagen arbetade de med att med vit färg måla den interiör de ska ha av möbler. En liten flicka skall även målas på en väggyta och smälta in i miljön. Hon skall se ledsen ut och samspela med den vita omgivningen och skapa kontrast till denna.

Några elever från Ersängsskolan och en av lärarna var med under passets början. Arbetet fortsatte sedan utanför museet. Ett filmarbete sker bland en grupp flickor från Ersängsskolan. Filmen heter *Space* (som spadersymbol!) och temat är Ensamhet. Man vill klippa ner 30-40 minuter till ca 10 minuter. I filmandet som tog 2-3 dagar har de fått med allt de ville ha med. De har ett manus för filmen och handledaren Lisa Alfredsson träffade denna grupp för första gången. Hon inledde med att ge en instruktion om filmredigeringsprogrammet Final Cut. Men en av eleverna tog över och ville använda programmet I-Movie som är enklare. Lisa släppte sin idé och överlät till eleverna att bestämma. Lisa fick då planera om och visst arbete fick vidare ske utanför skoltid. Lars Cuzner godkände ljudpålägg av musik. Flickorna redigerar nu fortsättningsvis på fritiden, närmast under den kommande helgen.

Fredag den 5 maj

Två flickor från Minervaskolan år 7 arbetar med kroppen och mode som tema. De har köpt in en begagnad skyldocka för 800:-. Syftet är att bygga på dockans alltför slanka former för att ge den ett mer alldagligt utseende. Skyldockans utseende skall utsättas för en "extreme makeover". Dockans påbyggnad genomfördes live den 5 maj, med bl.a. skumgummi, vid modebutiken Kii i Umeå, där dockan också ställdes ut i butiken under några dagar. Dockan kläddes med butikens kläder, som eleverna fick välja av. Byggandet av dockan och påklädningen filmades av en förälder, som också intervjuade eleverna under olika delar av processen. Dockan ska ha butikens kläder när den visas tillsammans med filmen på utställningen på Bildmuseet. En förälder som arbetar på det regionala nyhetsprogrammet *Västerbottens-nytt* kan göra ett inslag om elevernas arbete och om projektet.

Torsdag 11 maj kl. 13 - 15

Ett par pojkar från Ersängsskolan 8 A hade planerat medverka med en film på temat Tolerans, men hann ej slutföra den. Filmen skulle handlat om en kille som skulle rappas inför publik, en publik som rapparen också skulle driva med. Nu valde de att istället försöka göra ett bildspel om roliga händelser. Pojkarna hade dock svårt att komma igång med detta. Inte minst då kamera saknades och tid användes till diskussioner med en grupp flickor som passade på att fotografera dem med mobiltelefon, för ett eget bildspel. Dessa flickor hade bara redigerandet kvar av sitt bildspel kallat *En dag på skolan*. Flickorna i år 8 påpekade att de haft svårt att hinna då många torsdagar gått bort. De missade även tid på grund av ett fel med kameran, men var förvissade om att hinna klart. Mia Nygren, medföljande lärare från Ersängsskolan, har några av eleverna i särskild engelska. Hon berättar att hon ej har stort grepp om projektet och kom in i det sedan det redan startat.

Efter att försök gjorts med bussning av halva klasser till Ersängsskolan respektive Minervaskolan vid ett par tillfällen beslöt att grupperna skapas inom varje klass. Sedan dess har stundtals vissa elever jobbat från Ersängsskolan, andra bussats till Bildmuseet. På slutet har fler och fler kommit att arbeta från Bildmuseet.

Flickorna i filmgruppen *Space* redigerar sin film i Lars Cuzners rum på Bildmuseet. De anser att det är svårt att alla är effektiva vid redigeringen. Annars

har det gått bra. Ingen hade velat jobba med den andra klassen (Minervaskolan), då det är svårt att samarbeta om man inte kändt dem innan, menade flickorna. Att det bara är tjejer och killgrupper var för sig i Ersängsklassen gör ingenting, menar de. Filmen, som handlar om ensamhet tillhörde toleransprojektet, men de hann ej göra den klar, varför den istället får ingå i utställningen på Bildmuseet.

Tre pojkar från Hagaskolan 7 B jobbar med *Det omvänta huset*. Deras glashus vidareutvecklades genom mätning och placering av fönster. Viss håglöshet och brist på idéer kunde skönjas inför slutförandet, men även stort intresse inför uppgiften. De var intresserade av att diskutera möjliga lösningar. Eleverna tog till sig tips och beslöt att arbeta vidare med vissa idéer, bl.a. genom att kontakta en slöjdslärare på skolan.

En film redigerades som bar arbetsnamnet *Kattmat*. Pojkgruppen hade från början arbetat med film på toleranstemat, men hann aldrig bli klara innan deadline och försökte sedan med en ny filmidé. Pojkarna fick hjälp av Sol Morén och efter en del svårigheter kom de loss och hann göra en del av redigerandet. Ett par av dem hjälpte till att bära utställningsskivor för andra gruppars räkning.

Resultat

Redovisning av projektet Vadå tolerans?

Torsdagen den 11 och fredagen den 12 maj, på LAVA, Kulturhuset i Stockholm, redovisades de olika filmprojekten som initierats av Forum för levande historia (www.levandehistoria.se). Av sex planerade filmer presenterades tre filmer från Umeå, varav två var från Ersängsskolan och en från Minervaskolan. En av de filmer som inte kunde visas hade problem med ljudåtergivningen. En grupp skulle klippa om sin film innan visningen i Stockholm, men kom inte till avtalat redigeringsstillfälle. Ett antal problem försvårade det avslutande arbetet med filmerna. Åtta elever från Umeå deltog med tre filmer. Lisa Alfredsson, handledare, liksom lärarna Anna Adolphsson (Minervaskolan) och Ola Molin (Ersängsskolan) deltog även.

På torsdagens program stod filmvisningar och samtal / workshops i centrum och kvällen avslutades med en festlig inramning. Under fredagen skedde mer försök att sammanfoga projektets olika delar och skapa utblickar framåt.

Ungdomsminister Lena Hallengren inledde fredagen med att beskriva regeringens arbete och Skolverkets roll. Simon Ströberg har varit engagerad i Kulturskolan Stockholms s k Stockholmsprojekt, ett arbete vid skolor som syftar till att reflektera kring egna och andras berättelser. I enlighet med det vidgade textbegreppet har då dessa berättelser kunnat ta form av t ex filmer. Nu visades en dokumentär om detta arbete som engagerat 120 elever.

Sedan visades exempel på filmer som producerats på olika håll i Sverige. En film om sexualitet på temat HBT, en film om mobbing i skolan, en om funktionshinder, en om ursprung och en om jämställdhet. Såväl mediepedagoger som varit verksamma vid produktionen av filmerna, som elever som medverkade, fick tillfälle att kommentera sitt arbete i samband med visningen.

I det sammanhanget kan det vara värt att notera att Film i Dalarna, som hade många bidrag i visningen, också varit ganska strikt med förhållningsregler kring filmskapandet. Man hade betonat att filmerna skulle vara dokumentärer och inte ren fiktion. Vi återkommer till detta i den jämförelse som vi i diskussionsdelen gör med filmer från Umeå.

Under någon timme diskuterades och redovisades i mindre grupper frågor om hur intolerans kan motverkas, inte minst i skolan. I dessa diskussioner deltog ungdomar och vuxna i blandade grupper och av redovisningarna att döma

hade ämnet belysts på många vis. Avslutningsvis följde en paneldiskussion med representanter för RFSL ungdom (Alex Fridunger), Unga Rörelsehindrade (Sahar Mosleh), Kvickentorpsskolan (Margit Schyborger) och Roger Mogert (kulturborgarråd i Stockholms kommun).

Vid samtal med Umeå-ungdomarna framgick att de, liksom deras lärare fått ut mycket av vistelsen. De kände stolthet i att ha varit representanter för Umeå, samt att få ta del av alla ungdomars filmer och de diskussioner som följt. En reflektion som gjordes är att en motsvarande summering av filmarbetet ute i de olika regionerna hade säkrat ett deltagande av samtliga medverkande. Som nu var bereddes endast några ungdomar från varje region att delta. Samtidigt kan konstateras att i Umeås fall medverkade de tre grupper som sändt in sina bidrag, beroende på att endast tre bidrag skickats in.

Vernissage och filmvisningar

Vernissagen skedde planenligt den 20 maj kl. 18 00 i Bildmuseets nedre plan. Samma dag pågick evenemanget ”Kulturnatta” där en rad parallella olika aktiviteter ägde rum på olika platser i Umeå. Mellan kl. 18 00 och kl. 20 00 genomfördes vernissagen och under den tiden kom ett stort antal av projektets elever, deras föräldrar och verksamma lärare att besöka museet. All teknik fungerade under denna kväll och en uppsluppen och genomgående positiv atmosfär gick inte att ta miste på. Elever visade stolt sina olika alster, samt strövade runt med anhöriga och tog del av utställningen.

Efter att ha gått ner för trappan möts museibesökaren av ett i frigolit skulpterat rödmålat hjärta på cirka en kubikmeter. Denna iögonfallande och vid närmare betraktande rispiga symbol för kärlek och liv var kopplad till en webvisning om människor som på nätet beskriver hur det blivit slut på förhållanden de haft. Projektet hade fått tillstånd att visa detta verk, *The Dumpster* (2006), av den amerikanska konstgruppen Golan Levin, som ställt ut det tidigare på Whitney Museum of American Art, New York.

När besökaren träder in i den första av de större salarna möts hon av ett stort antal utställda objekt, installationer och filmvisningar. Det är bl.a. ett av glas konstruerat hushölje, klätt med trä på de platser fönstren tänktes placera. Det är ett fotomontage av en sandlåda i öknen, en rumslig interiör i vitt mm. På några ställen i de bågge rummen visas även filmer, ibland ackompanjerade av

en passande dekor, t ex en film på temat åka pulka, illustrerad av pulkor monterade på vägg. Ett träd som sprayats i en rosa färgton visades, en avgjutning av en människas ansikte i halvtorkad kodynga i en glasmonter, och en trasig toalettskål på golvet, som fallit ned från sin tidigare placering i taket på toaletten.

I nästa rum visades fler installationer och bildobjekt, bl.a. en labyrinth som man som besökare trevar i mörker i, till dess man når fram till väggs ände och möts av en upphängd klocka som visar tidens gång baklänges! I rummet hade också monterats *Droppen i taket*, en läcka med stort droppljud som man som besökare varseblev. Här fanns även *Skull*, en svetsad plåtskulptur, samt ett fotomontage föreställande två flickor som samtidigt bildar den bänk de sitter på. Ett av inslagen under kvällen var en performance av en blöjbeklädd man visade sig under kvällen i lokalen och på den plats där delprojektet redovisades. Denna del i projektet föranledde elever och andra besökare att samtala med mannen om hans roll i projektet. Idén till denna performance hade en elevgrupp kläckt, då de i annonsform sökte en villig person som för 1000 kronor skulle kunna medverka under vernissagen endast iförd blöjor.

Sammanställning av elevenkät på Bildmuseet i Umeå.

I en bilaga visas de frågeställningar som de medverkande grupperna hade att diskutera. Under två olika pass, den 7:e respektive den 8:e juni, lämnade eleverna in 25 enkätsvar de diskuterat i grupper, med deltagande av två till sju elever i varje grupp. I princip lämnade alla grupper in en svarsenkät.

Vad har ni visat?

På frågan om vad grupperna gjort som visas på utställningen svarade ca sex grupper ”filmer”, 12 grupper hade genomfört något slag av installationer, fyra grupper angav bilder och bildspel och ett par grupper hade inte med något resultat som visades.

Hur fick ni idén?

Via brainstorming menade ca tio grupper, sju av grupperna anförde att en i gruppen kom på en idé, sex av grupperna menade att från ett första steg utvecklades arbetet vidare. Fyra av grupperna nämnde även att andra utanför gruppen bidragit med idéer.

Hur gick genomförandet av arbetet till?

Här uttryckte fem grupper att de ”filmade”, fem grupper tryckte på att de köpte, fixade och organiserade, fem grupper ansåg att de främst gjorde, tillverkade och konstruerade. Slutligen uttryckte ca fem grupper att de främst arbetade i en specifik teknik; målade, byggde, etc.

Vilka har ni fått hjälp av?

17 grupper angav att de fått stöd av Lars Cuzner, ca 15 nämnde att föräldrar, professionella eller kamrater stött arbetet. I 13 grupper angavs handledarna Sol Morén och/eller Lisa Alfredsson och några få grupper gav andra elever utanför gruppen erkännanden att ha bidragit.

Vad tycker ni om resultatet?

Ett tiotal grupper uttryckte klart att de var nöjda eller helnöjda med resultatet. Likaså många verkar halvnöjda eller sådär nöjda och missnöjda grupper var endast tre stycken av de svarande.

Vilka verk fastnade ni särskilt för?

Här var det påtagligt att elevgrupperna förordade främst *Labyrinth Alepha*, som 15 grupper nämndt, ett par av filmerna nämndes, de vita rummet, sandlådebilden, hjärtat och den läckande droppen.

Vad har gått bra / mindre bra med ert arbete?

Om man översätter svaren till en skala från ”mycket har gått bra” till ”nästan inget har gått bra”, så är 10 av grupperna övervägande positiva, 12 av de 25 grupperna uttrycker att det har fungerat och ett par av grupperna menar att arbetet inte alls fungerat för dem. Omvänt menar fem grupper att få saker har fungerat, merparten (15) av grupperna ser en del saker som inte gått som planerat och cirka fem av grupperna uttrycker att allt fungerat väl. Sammantaget kan man konstatera att få grupper är övervägande kritiska till sin gruppars prestationer, det stora flertalet är klart nöjda och några grupper, övriga, uttrycker sig mycket positivt om arbetet.

Tips att tänka på till nya projekt?

Flera av elevgrupperna poängterar behovet av en god planering, inte minst att planera användandet av tiden väl. Något som också framkommer i ett par av enkätsvaren är att se till att komma igång med arbetet ganska snabbt. (I såväl elevintervjuer som i lärarsamtal under arbetsprocessen framgår det att flertalet grupper kom igång sent med arbetet). Ett par har dragit slutsatser att de borde hållit fast vid sina projektidéer. Ett par grupper betonar vikten av att ta ansvar, i någon grupp nämns att inte ge upp, i en grupp att undvika att vara för många i gruppen. Att jobba mer, nämns i en grupp, en annan framhåller att arbeta i positiv anda, en grupp håller fram behov av mindre pratighet. Tre av grupperna svarade ”vet ej” på denna fråga, men de flesta kommenterade något de funnit värt att ta särskild lärdom av.

Skulle ni kunna tänka er att göra fler liknande projekt under ser skoltid?

I 13 av grupperna har vi tolkat frågan med ett ja besvarad. I sex grupper uttrycktes tveksamhet i form av ”vet ej” eller ”kanske”. Sex grupper ville inte genomföra projekt av liknande slag. Samtliga 25 grupper besvarade frågan.

Här din syn på konst förändrats genom projektet, och i så fall hur?

Fördelningen mellan ja och nej blev jämn. Tio av grupperna svarade ett ganska klart ja, två av grupperna ett tvekande ja och återstående tio grupper svarade nej. Argument gavs främst bland de grupper som fann att deras konstsyn ändrats. Skäl till detta som angavs var främst att man fått en bredare syn på vad konst kan vara. På denna sista fråga svarade 22 av de 25 svarande grupperna. Tilläggas bör att av de 25 svarande grupperna fanns några grupper som arbetade med filmproduktion, vilket kan ha påverkat hur de definierat sin medverkan i konstutställningen och deras syn på konst.

Sammanställning av enkät till lärare

Kommentarer i skriftlig form om arbetsprocesser och produkter i projekten lämnades av lärarna Nils Sandén och Daniel Magnusson, Hagaskolan, av Bertil Karlsson och Gunilla Granberg, Ålidhemsskolan, av Anna Adolphsson, Mineraskolan samt av Ola Molin, Ersängsskolan. Vi gör en kortare sammanfattning av synpunkterna och följer i huvudsak de frågeställningar som formulerades till

eleverna i den utdelade enkäten, som även lärarna fått ta del av.

Sammanfattningsvis har dessa lärare i huvudsak positiva erfarenheter av sina egna och deras elevers medverkan i projektet. Det påtalas en del för och efterarbete som sker såväl på skolorna som inför arbetet på Bildmuseet. Logistiken när det gäller bussandet får godkänt, i synnerhet när den verksamheten kommit igång.

Flera av lärarna påtalar att projektstarten fungerade väl och var inspirerande. Efter en fas av prövande av idéer kunde ett par av lärarna se att engagemanget gick ned. Ett par lärare nämner att en alltför lång fas i projektet ägnades utprövande av vad eleverna ville göra och att det tog för lång tid innan de kom fram till genomförandefasen. En lärare påpekar att kortare och mer intensivt projekt kan ha varit att föredra. Lärarna verkar överens om att projektet kännetecknas av en mellanperiod som blev lite väl utdragen, och som tog fart igen först mot slutet av projektperioden.

Den sista delen av projektet som resulterade i utställning upplevdes som intensiv och positiv. Särskilt när lärarna yttrar sig om resultatet är de stolta å sina elevers vägnar. Ett par lärare finner också att deras egen syn på vad konst kan erbjuda har ökats genom projektet och ett par nämner hur ämnesövergripande projektet är.

Intervju med Lars Cuzner den 22 juni 2006

Hans Örtegren och Anders Marner samtalar med Lars Cuzner, projektledare, ett par veckor efter att utställningen avslutats. Projektet löper dock vidare till dess att en redovisning lämnats in. Lars Cuzner ska sammanställa en egen skrift om projektet där det dokumenteras. Vi samtalar om projektets idé, genomförande och resultat. Cuzner är konstnär och bildlärare.

Själva projektidén var att samla elever från olika skolor för att arbeta i kulturprojekt. På detta vis såg han möjligheter att blanda skolor där projekt sällan genomförts med skolor där utåtriktade projekt förekommit tidigare. Geografiska faktorer har ofta varit avgörande och Cuzner hade förhört sig med Bildmuseet om vilka skolor som brukar komma och vilka som inte brukar komma till museet i samband med utställningar. Hagaskolan och Minervaskolan kommer ofta. Han såg det som angeläget att klasser från t.ex. Ersbodaskolan och Ålidhemsskolan, som mer sparsamt besökt museet gavs möjligheter att delta.

sätt att nå dem som sällan går, men att inte peka ut dem är att inte ge signaler om att det är särskilda satsningar på vissa skolor / klasser.

En orsak till att projektet skulle handla om samtidskonst är att Cuzner under VFU perioder på skolor erfärt att kunskaper inom detta ämnesområde är bristfälliga ute i skolorna. Projektets syftade till att tillföra något till undervisningen, teoretiskt och konceptuellt, samt att ge en bild av hur samtida konstnärer arbetar idag.

Vid projektets start anade han inte att så mycket tid som det faktiskt blev skulle upptas av elevernas projektbeskrivningar. För att kunna genomföra projektet krävdes transportmedel. Det blev tydligt att idén att leasa en buss var av nöden för att få logistiken i projektet att gå ihop. Så skedde och bussen blev klar i början av vårterminen 2006. Bussningen möjliggjorde även att elever kan arbeta på varandras skolor. (Något som efter hand inte blev fallet, då grupperna skapades inom de fyra olika klasserna.)

Cuzner berättar att man i en ansökan fått medel från Allmänna Arvfonden, som stöttat projektet under tre år med lönemedel. En del i de planerade projekten är att vidareutveckla arbetet med samverkan mellan skolor och mellan skolor och institutioner.

Under loppet av projektet gavs klasserna olika ingångar i kommande delprojekt. I ett par fall var det laborationer kring storyboard, visning av det s.k. UFO – lab-arbetet etc. Det senare erbjöds eleverna ganska sent i processen och hälften av ungdomarna deltog. Många väntade in i det sista med projekten. Filmerna som hade deadline i Forum för levande historia, tog mycket tid i anspråk och krävde handledning, vilket påverkade det andra negativt.

Cuzners bedömning om hur projekten flöt på var att filmprojekten kan ha verkat lite hämmande på hela processen i delprojekten. Filmerna tog för mycket tid och handledarna kunde då inte följa de andra projekten lika nära. De flesta som var klara med sina projektbeskrivningar måste därefter ringa runt till bl.a. hantverkare, för att lösa hur de skulle gå till väga i genomförandet. För det konkreta arbetet fanns för handledarna få möjligheter att stödja eleverna förrän relativt sent i projektets tidsram.

På frågan om många elever hade svårt att komma till skott med projektarbetet svarade Cuzner att han kunde skönja en rädsla bland elever för att misslyckas, liksom för hur man ska börja. Vissa grupper var till en början lite handlingsförlamade och det hände inte så mycket synbarligt i deras arbete.

På frågan om han märkte av någon handlingsförlamning bland handledande lärare i vissa skeden, fick vi svaret att han själv stundtals upplevde en frustration. Cuzner klargör i samtalet att det finns saker som projektet visat och som kommer att tas hänsyn till och göras annorlunda i kommande projekt. Ett sätt är att tydliggöra rollerna i projektet. Ett annat är att se till att handledarena kan ta olika mycket ansvar, från att vara en extra vuxen i projektet till att fatta ganska så långtgående egna beslut i projektet.

Anders Marner undrar om de som nappade av lärarna på att delta i projektet alla var engagerade. Cuzner svarar att rektorerna gjorde urval av vilka som erbjöds delta och engagemanget kom således inte direkt från lärarna. I projektet där barn skrev musik för professionella musiker, som också initierats via Kulturverket, var det annorlunda. Lars Cuzners ambition var att nå de arbetslag som var mindre vana vid liknande projekt med museer, men menar följakligen att marken bör beredas bättre i nästa projekt.

Vi frågar Cuzner om man i projektet hann med att utbilda lärarna i projektet separat, eller om det fick ske samtidigt med information till eleverna? Hans svar visar att ambitionen till planering med lärarlagen fanns, men att efter första mötet då alla lärare kom, blev det sedan tunnare uppslutning. Ambitionen som han hade gick inte att genomföra, bl.a. av dessa skäl. Han hade i samtal med Karin Malmqvist på Moderna Museet orienterats om dessa och likartade problem. Hon har nämligen i projektet Zon Moderna (www.modernamuseet.se/templates/template.asp?id=2491) arbetat med likartade försök att nå ungdomar i projekt av liknande slag. Idag skulle han göra annorlunda, och vara mer pragmatisk. Karin Malmqvist, Moderna Museet, gav rådet till Cuzner att han måste bjuda in lärarna. Han försökte, men det lyckades inte helt.

Två projekt slogs ju samman, filmprojektet i Forum för levande historia och konstprojektet. Lars Cuzner såg fördelar ur elevens perspektiv med att kunna träffa ett val mellan dessa båda projekt. Men han menar att det hade varit bra om det fanns en särskild projektledare för filmprojektet för att underlätta arbetet. Nu kom förstärkning in först på ett sent stadium. Sett i efterhand menar han att området med film kräver teknisk kompetens som han inte hade tillräcklig tid eller kompetens för att leda själv. Hans undrar om Cuzner saknade samarbete med någon institution typ Film i Västerbotten. Svaret kan tolkas som ett ja. Det hade varit bra om Film i Västerbotten hade intresserat sig mer för att konkret stötta filmprojektet. Thomas Svedgård, Film i Västerbotten, var intres-

serad av att vara med, men projektet gavs inte hög prioritet från dem, samtidigt som Cuzner behövde handledare med filmkapacitet i projektet.

Ett par av filerna som var tänkta för Forum för levande historia, blev slussade vidare till det konstprojektet. Det var alltså möjligt att missa deadline och trots det fortsätta med film med inriktning på visning i utställningen. Var det någon av filerna som redan från början var tänkt som konstfilm? Ja , hävdar Cuzner, två är ren dokumentation av något annat, *Pulkan* och även *Skyldockan*. En tredje film är *Burken*. Även filmer som visats i ett sammanhang, inom toleransprojektet, kunde figurera i utställningen.

Cuzner berättar vidare att Kulturverket sökt och fått fem miljoner från Allmänna Arvsfonden för att fortsätta och att utveckla liknande projekt som det ovan beskrivna. Man ämnar bl.a. fortsätta samarbetet med Bildmuseet. Kulturverket har fyllt en konstpedagogisk funktion för Bildmuseet och de är nöjda med det. Inom Kulturverket ser man nu behov av att utveckla samarbetet med Verksamhetsförlagd utbildning (VFU) mot universitetens lärarutbildning. Man ser gärna samverkan med studenter som går sista åren vid lärarutbildningen, gärna tillsammans med konstnärer verksamma inom från Konstnärscentrum nord. Ett exempel på sådant arbete är samverkan med Musikhögskolan i Piteå. Från Kulturverkets sida vill man utbilda handledare att driva projekt som iscensätts av Kulturverket.

Sådana framtida projekt är tänkta att kunna löpa över tidsperioder på en knapp termin, som högst och under ett par tre timmar per vecka. Det kan räcka med att arbeta med ett par klasser. Problemet med alltför långa projekt är att de riskerar att tappa styrfart om mellanrummen mellan träffarna blir för stora och projekten för utsträckta i tid.

Anders resonerar om att ett nytt projekt måste involvera fortbildning för lärare. Om man bara har externa projektsamordnare riskeras att den samverkande skolan inte utvecklas med projektet. Lärarna bör involveras i högre utsträckning. Cuzner kommenterar vidare att han gärna arbetar med år 8 eller 9. Han upplever också att handledarna från skolan som medverkat i projektet lärt sig mycket under resans gång. Samtalet avrundas med att tid bokas för att Lars Cuzner skall få föreläsa om sitt projekt vid lärarutbildningen i september 2006.

Intervju med Lisa Alfredsson

När Lisa Alfredsson knöts till projektet, passade det in i hennes utbildning i Tillämpad medieproduktion och de sista tio poängens praktik- och redovisningsarbete. Hon uppfattade sina uppgifter att vara ett stöd i tekniskt filmarbete, att fungera som bollplank i grupperna och att medverka med kunskaper kring idébaserade framställningar. Hon var också informerad om de båda projekten som löpte parallellt, och att arbetet med toleranstemat skulle visas i Ungdomsriksdagen i Umeå (URIX) i slutet av maj.

Lisa Alfredssons faktiska arbete kom att bestå i videoredigering, främst till toleransprojektet. Hon arbetade också mycket med att hjälpa en grupp med rättigheter att samarbeta med Whitney Museum of American Art, New York, om projektet om hur det är att bli dumpad i ett förhållande, *The Dumpster*. Hon arbetade även med att dokumentera arbetsprocessen, med förberedande av trycksaker och bildrättigheter. Under veckan före vernissagen deltog hon aktivt i utställningsarbetet inför vernissagen.

Lisa Alfredsson anser att hon fått mycket support av MediaCenter i Umeå, med såväl utlåning av apparatur som instruktion av hur de fungerar. Hon anser att projektledare Lars Cuzner hade en styrka i att kunna driva projektet i hamn, och ansåg att kollegan, konstnären Sol Moréns lugna metod att arbeta steg för steg med eleverna varit lärorika erfarenheter. Lisa ansåg att projektet totalt sett var svårt att genomföra med så lite personal och så många elever. Det föranleder henne att fundera över metoder för att i liknande arbetssituationer motverka stress. Ett sätt kan vara att ha en väldigt tydlig plan, kalkylera med oförutsedda händelser, ge tid för möten och utvärderingar etc. Hon betonar såväl behovet av god framförhållning som mer buffertid under pågående arbete.

En reflektion hon gör är att hon kunde iaktta att de individer/grupper som handledarna hyste tilltro till ofta därigenom blev mer bärande. I sådana fall kunde hon tycka att hon gav mer stöd när hon inte styrde arbetet, utan lät eleverna själva vidareutveckla sitt arbete på egen hand.

Intervju med Sol Morén

Konstnären och handledaren Sol Morén fick en projektanställning under några veckor i samband med slutfasen av projektet "Som nu ungefär". Hon har vid sidan av yrket även erfarenheter av konstskolor för barn. Vid en jämförelse konstaterar Sol Morén att projektet "Som nu ungefär", till skillnad från många

andra konstprojekt riktade till unga, denna gång tar fasta på det som kännetecknar samtidiga konsttytringar. Annan undervisning för yngre barn tar mer fasta på själva görandet. Man arbetar i projekt, så som sker bland konstnärer ute i samhället. Det innefattar arbete med projektbeskrivning och med budgetfrågor. Eleverna tvingas sätta till konkretion i sina delprojekt.

Sol Morén konstaterar att i en del andra projekt där Kulturverket är inblandade, t.ex. i projekt tillsammans med Musikhögskolan i Piteå, är fler handledare inkopplade, bl.a. studenter. Så borde man eftersträva att arbeta även i kommande projekt av denna typ, resoneras hon. Då undviker man risker, som att elever beställer fel material, t.ex. onödigt dyr frigolit för de ändamål den ska användas till etc. Vidare undviker man att en projektledare som Lars Cuzner måste ta ansvar för mycket av byggnationerna själv.

Sol Morén belyser med Kulturverkets mål att låta professionella utföra barns och ungdomars idéer. Hon konstaterar att i detta projekt var målet att elever framförallt utvecklar egna idéer som de försöker få genomförda. Ett problem i detta fall kan gälla säkerhetsaspekterna. Det gäller att tillse att eleverna arbetar med sådant de behärskar för att tillfredsställa kravet på arbetsmiljön. Hon resoneras i linje med detta om att unga kan ha stöd av professionella för att utveckla och genomföra idéer.

Sol anser att projektet varit lyckat och berömmar engagemanget. Ett del av arbetet som kan utvecklas är att få andra aktörer, som lärlare, mer utbildade i de konstnärliga arbetsformerna och mer kunniga i kulturlivets organisation. Det gäller även att skapa balans mellan eldsjälar som driver projekt och andra aktörer, så att man inte släpper över sitt eget ansvar som lärlare eller handledare på någon enskilda person. Sol Morén menar slutligen att lokalerna där arbetet ägde rum ej var anpassade för att bedriva arbetet i.

Intervju med deltagande lärare Nils Sandén och Daniel Magnusson, Hagaskolan

Ett samtal genomfördes i samband med att eleverna kom till Bildmuseet för att titta igenom utställningen veckan efter vernissagen. Daniel Magnusson är resurslärare i klassen och Nils Sandén är ämneslärare. Sandén är intresserad av att finna nya former inom undervisningen och anser att detta projekt passade väl in. Tisdag förmiddagar var även en bra tid i relation till det schema som klassen hade. Parallelt med att någon lärare varit med klassen på Bildmuseet

har, om inte alla elever varit med på museet, någon annan kunnat stanna och arbetat i skolan. I klassen går några elever som har hörselnedsättning och deras lärare medverkar också i projektet.

Sandén påpekar att någon större hjälp att komma på idéer till eleverna har inte behövts och att projektledaren har varit mest aktiv med att bistå vid frågor från elever. Mest har det handlat om att vara en vuxen i gruppen och se till att tider passas och att logistiken fungerar, samt att finnas till hands. Projektet har tagits väl emot på skolan och Sandén påpekar vidare att man märker att eleverna har tränats i att tänka till. I efterhand konstaterar Nils Sandén och Daniel Magnusson att tiden med arbete på skolan blivit väl utdragen, liksom tiden för planeringsarbete i stort. Projektets faser är således lite ojämna, men i slutfasen fick arbetet ny energi.

Intervju med Lisa Lundström, intendent vid Bildmuseet.

Samtal genomfördes främst den 14 och 15 oktober 2006. Lisa Lundström beskrev Bildmuseets och sin egen del i projektet ”Som nu ungefär”. Lisa Lundström arbetar sedan hösten 2006 för Riksutställningar, men har under en rad år haft ansvar för och utvecklat den pedagogiska verksamheten vid Bildmuseet i Umeå. Hon var den person på Bildmuseet som främst knöt kontakterna med projektet ”Som nu ungefär”.

Lisa Lundström gör en jämförelse mellan sitt deltagande i det skolprojekt som utfördes med elever från Hagaskolan våren och hösten 2006, det s.k. ”Ego-projekten”. I det projektet hade Lisa Lundström en mer drivande roll, där initiativ till workshops och genomförande av utställningsproduktionen skedde i nära samverkan med Bildmuseet.

I projektet ”Som nu ungefär” hade Lundström varit inblandad som rådgivare alltsedan projektansökan, men inte kommit att lägga ned så mycket tid på projektet under genomförandet och i själva utställningsarbetet. Det hade diskuterats att Lisa Lundström skulle hålla i någon visning eller workshop, men dessa inslag hade redan täckts upp av Lars Cuzner. Vidare fanns ingen passande utställning att anknyta till. Lisa Lundström kom in i projektet när eleverna redan startat upp och kom inte att se sig själv som en aktiv del i projektet. Hon uppfattade även att eleverna inte uppfattade henne som direkt involverad i projektet, bl a då hon introducerats efter att projektet var i full gång.

En reflektion som Lisa Lundström gör är att om man som i detta fall kommer att arbeta till dels i själva museets lokaler, är det av vikt att kunna direkt anknyta till någon faktisk utställning. Liknande projektidéer som ”Som nu ungefär” är den verksamhet Moderna Museet bedriver betecknad ”Zon Moderna”, och som även inspirerat Umeå-projektet. Där är utgångspunkten att gymnasieungdomar knyts till projekt som kopplas till pågående utställningar.

Lisa Lundström anser även att i skolprojekt bör man överväga att antalet medverkande elever minskas väsentligt. I våra samtal framkom också behov av att deltagande lärare blir väl insatta i projekt, där de själva skall medverka i en motsvarande omfattning. Lisa Lundström noterar även att projektledaren Lars Cuzner upparbetat kontakter, rekryterat extra personalinsatser och ansvarat för det slutliga genomförandet av själva utställningen.

Lisa Lundström nämner också att efter utställningens färdigställande har fotodokumentation skett.

Diskussion

Kreativa läroprocesser

Fantasi och kreativitet förbinds ofta. Fantasiförmågan kännetecknas av att kunna tänka sig något utöver det omedelbart synliga, en föreställning skapas av en person, men förverkligas inte. Man kan därför över hävda att om någon visat kreativ förmåga har det resulterat i något, det vill säga man kan avläsa ett synligt eller påtagligt resultat av det kreativa. Något har kreerats, skapats eller förverkligas, något som per definition inte varit helt på förhand givet. I projektet ”Som nu ungefär” har ett fokus legat på idéerna, dvs. på fantasiaspekten. Samtidigt har idéerna i de flesta fall förverkligats och i förlängningen presenterats för en publik. Projektet har rört sig från idé och process till produkt och presentation, dvs. det är en fullbordad kommunikativ process.

Olika metoder i projektet kan sammankopplas med förhållningssätt som är ofta förekommande inom estetiska ämnen och estetiska läroprocesser. Sådana förhållningssätt är t.ex.: att pröva, att testa olika varianter, att öva, att se på ett problem från flera vinklar, att öva problemlösning, att utnyttja förebilder, att ta hänsyn till form och funktion, att vara målmedveten etc. För att lyckas med att genomföra lärande med så pass höga målsättningar, även gällande små uppgifter, krävs John Deweys ”intresse” (nyfikenhet, lust) och ”ansträngning”

(tålamod, vilja). Det krävs (inre) motivation som närs av såväl den egna erfarenheten (liksom viljan att göra erfarenheter) som av (yttre) motivation som närs av tilltro och tillit även andras, t.ex. lärarnas erfarenheter - till ämnesområdets relevans och nytta för den lärande. I projektet finns alltså ett fokus på estetiska läroprocesser.

Skillnaden mellan estetiska och kreativa läroprocesser gäller i grunden mer ”vad” som skall läras än ”hur” det kan ske. Detta gör att vi förordar begreppet ”kreativa läroprocesser” för att beskriva projektets ambition med fokus på mångkultur och relationer till den andre. En poäng med kreativa läroprocesser är att de syftar såväl till att motivera den lärande för ämnesområdet, som till att skapa och utveckla ett eget förhållningssätt till ämnesområdet. En del av målet med lärandet blir att kunna för sig själv som lärande se sitt lärande i ett perspektiv, och att kunna se vad lärandet betyder för den enskilde. Denna reflekterande del av process och produkt utgör en essens i kreativa läroprocesser.

Såväl kreativa läroprocesser som reproduktiva läroprocesser kan dock vara verksamma för att mynna ut i estetiska produkter och presentationer.

Reproduktiva eller instrumentella läroprocesser kännetecknas av att läroprocessen syftar till att återskapa en befintlig kunskap, där ganska specificerade krav finns på såväl tillvägagångssätt som resultat. De reproduktiva processerna måste nästan alltid vara närvarande även i en kreativ process med estetiska inslag. Varje formulerat mål kräver ett visst mått av kunskap om vad som skall reproduceras för att målet skall betraktas som uppnått. I projektet gäller det t.ex. träning i att skriva projektbeskrivningar, att hitta rätt institution eller företag för att få information eller priser på produkter, göra en budget, bemästrande av kameror och redigerings- och bildbehandlingsprogram. I projektet används alltså såväl reproduktiva som kreativa läroprocesser i framtagandet av estetiska produkter och i presentationerna av dessa produkter.

Kategorierna

Centrum – periferi

Ett syfte med projektet var att bidraga till ett ökat engagemang för kreativa läroprocesser (film och konstutställningar) bland elever, som inte tillhör centrum inom kulturlivet. Ett annat syfte var att möta andra elever från olika skolor med hjälp av bussning under skoltid. Ett tredje syfte var att låta ungas arbeten

ta plats och beredas utrymme på arenor som Bildmuseet, sett som ett kulturellt centrum.

Att det stora flertalet grupper upplevt sig engagerade under projektiden framstår som klart. I många grupper framgår att själva arbetsprocessen inte varit enkel och periodvis har arbetet uppfattats som svårt att få klart. Det faktum att mycket av arbetet skedde i Bildmuseets lokaler kan ha inverkat på elevernas tilltro till att de genomför ett skarpt projekt, dvs. något som ska visas och presenteras i ett utåtriktat sammanhang.

I ljuset av det faktum att de olika klasserna valde grupper inom sina respektive skolor och inte i konstellationer av elever från olika skolor, kan arbetsplatsen på Bildmuseet delvis ifrågasättas. Däremot framstår det som en stor fördel att inför utställningen ha tillgång till och kunna planera för utställningen i direkt kontakt med lokalerna.

Möjligheten att få ställa ut såväl filmer som installationer på Bildmuseet var av stor betydelse för resultatet av projektet. Det särskilda förhållandet att lokalerna kunde tas i bruk en längre tid, bidrog även till att sätta projektet på kartan, och därmed att ge det en central plats. Ser man till de filmer som visades på Kulturhuset i Stockholm och i samband med Ungdomsriksdagen i Umeå, framstår det än mer som ett projekt som verkligen lyckats få utåtriktade presentationsytter, dvs. flytta periferin till centrum.

Sändarorientering – mottagarorientering

Eleverna erbjöds att som betraktare ta del av samtida konstutställningar med betoning på icke-traditionella konstuttryck, samt av föredrag och filmer på temat tolerans. Men själva projektets betoning låg på att eleverna förväntades verka som producenter inom ett av dessa områden. Eleverna och deras lärare kan på ett sätt definieras som mottagare av projektidén och projektets upphovsmän kan ses som sändare. Det kan diskuteras i vilken utsträckning mottagarna orienteras i sändarens syfte. Det kan också diskuteras i vilken utsträckning projektets upphovsmän orienterar sig om mottagarnas villkor och intressen inom ämnesområdet. Här diskuteras möjligheter och svårigheter med att skapa intresse hos mottagarna för att nå målet att dessa förvandlas till de faktiska sändarna (producenterna) av den färdiga produkten utställningen/filmproduktionen).

I detta sammanhang är det tydligt att det stora flertalet grupper verkligen uppfattat sig själva som idékläckare och genomförare av de respektive delpro-

jenheten. De har uppfattat sig som sändare. Det faktum att de för att få genomföra sina projekt, var nödgade att formulera projektet i skrift, göra en budget och tala för sin idé var en nyttig men tidskrävande uppgift. Eleverna verkade inte vana vid så stränga ramar i arbeten som faktiskt medgav fria tyglar! Det kan tyda på att skolan inte nog beaktar de kreativa läroprocesserna. Det pedagogiska greppet med det använda arbetsättet var just att få eleverna att själva ikläda sig rollen av projektledare för förverkligandet av sina respektive idéer inom filmproduktion eller utställningsproduktion.

På motsvarande vis blev det stundom en ovan situation för de medverkande lärarna. De var inte alla gånger rustade att ta beslut om det praktiska projektarbetet, utan kunde ofta känna sig hänvisade att fråga projektledaren Lars Cuzner. En viss oklarhet i lärarnas roll kan ha bidragit till att vissa processer stannade upp och tog längre tid än vad som borde ha varit fallet. Här krävs djupare kunskaper om kreativa läroprocesser och en grundläggande diskussion om aktörernas respektive roller.

Snävt konstbegrepp – vidgat konstbegrepp

Det snäva konstbegreppet uppfattas som något som kräver den professionelles kunskaper för att (med kvalitet) producera och en konnässör för att (med kvalitet) uppleva. När ”ett vidgat konstbegrepp” beroende på sammanhang uppfattas som konst, kan dock sammanhangen fortfarande exkludera ett vidgat deltagande. Man kan diskuteras hur och i vilken utsträckning eleverna formulerat och kanske omformulerat sin syn på vad samtida konst är.

Av elevenkäten framgår att många grupper upplever att man fått nya perspektiv på vad konst är och kan vara. Även lärare som deltagit i projektet har fått nya perspektiv på konst. Genom att såväl elever som lärare är nöjda med projektets resultat, är det sannolikt att den vidgade uppfattningen av konstområdet har positiva förtecken. Det vittnar också eleverna positiva respons till medverkan i liknande projekt framgent.

Förutom elevernas utsagor om projektet, talar ju filmer och utställning i mycket högre grad sitt eget språk om vilken visuell kompetens som genomsyrar projektets produkter. Det gäller förstås att ta hänsyn till att produkterna på utställningen är frukten av ett samarbete mellan projektledare, lärarinsatser och elever. I vissa fall har även extern hjälp med produktionerna använts.

Produkt - process

När ett projekt genomförlts, mynnar det per definition ut i en produkt, i meningen att en avrapportering sker när projekttiden löpt ut. Men syftet och huvudpoängen med vissa projekt kan ändå vara att stimulera ett intresse för framtiden, snarare än att åstadkomma färdiga och avslutade verk.

I det följande diskuteras produktkvaliteter och processkvaliteter i föreliggande projekt. Vi vill särskilt se huruvida arbete kan utvecklas för att öka positiva förstärkningar mellan arbetsprocesser och färdiga produkter. En tanke att pröva är om och hur presentationer (pedagogiska visningar av utställningar och filmer) kan uppfattas som en brygga mellan just process och produkt.

Till en början kan konstateras att fördelningen i tid bland eleverna till produktionsorienterat arbete var mindre jämfört med arbete med att formulera ett underlag för detta arbete, t ex genom projektbeskrivningar. Detta låg som grund för själva konceptionen av Som nu ungefär som ett idébaserat projekt. Men i viss mån kan detta ses som negativt. Många elevgrupper fann att de alltför sent kom till skott och fick problem med att hinna genomföra sina filmer, respektive sina utställningsprojekt i tid. Under en period noterade såväl lärare som elever ett sviktande engagemang i flera av grupperna. Flera grupper bytte fokus för sin verksamhet under tiden och ett par grupper ändrade helt idéer. Vissa grupper omformulerade sina projekt ända in i slutskedet och ett par grupper lyckades aldrig genomföra sina idéer under projekttiden.

Å andra sidan ledde betoningen på att grupperna ansvarade för sin egen arbetsprocess, till att de också fick ta ansvar för att styra upp sin verksamhet i betydande grad. Eleverna fick gå igenom liknande faser som konstnärer och filmbransch när det gäller att först förankra idéer hos bidragsgivare och sponsorer, innan det finns möjligheter att praktiskt utföra dem. Processen i sig kan sägas vara lärorik, även om det inte resulterar i en färdig produkt. Men först när produktionerna var mer eller mindre klara och resultatet fanns att beskåda kommer eleverna att få tilltro till det egna arbetet i de flesta fall. Det måste betonas att projekt av dessa slag kräver produkter för att arbetet skall upplevas som fullbordat. Fullbordade kommunikativa projekt kräver såväl process som produkt och presentation.

Därutöver är själva presentationerna i olika sammanhang, vernissager, visningar, filmvisningar etc. av yttersta vikt för att få tillfälle att reflektera över den egna gruppens arbeten och för att fördjupa sig även i andras arbeten. Här

kan man se mycket positivt på såväl atmosfären i samband med visningar i Stockholm av filmer, som på vernissagen på Bildmuseet i Umeå den 20 maj. Det som därutöver är att önska är att bygga in mer av reflektion och uppföljning av de utställda arbetena och visade filmerna. Här upplever vi som utvärde- rare att det finns mycket som går att utveckla i kommande projekt.

Flera av filerna missade den deadline som var satt i toleransprojektet. och svackan i mitten av processen tyder på att arbetet kunde ha intensifierats med handledarinsatser i ett tidigare stadium. De två handledarna kopplades in först mot slutet av arbetet.

Enhetligt - fragmenterat

I ett projekt kan alla deltagare sträva mot ett likartat mål, men det kan också finnas tankar om att undvika detta pga. risk för likriktning. Omvänt kan allt för vida ramar riskera att ett projekt inte håller ihop och att produkterna blir osammanhangande.

Här resonerar vi det kring detta, bl.a. genom att diskutera arbetsplatsernas betydelse, tidsramarnas inverkan och de olika teman som arbetet berört. Grovt sett skedde mycket av arbetet i skolornas lokaler och i Bildmuseet. Visst filmarbete utfördes i olika inspelningsmiljöer, och visst redigeringsarbete kunde utföras där tekniken fanns till hands utanför Bildmuseet. Eftersom projektet vilade på förutsatta blandade grupper, var det logiskt att erbjuda Bildmuseet som en arbetsplats. Man kan dock konstatera att det i detta fall gick att genomföra genom att man denna termin inte hade några utställningar på nedre planet. Man kan även konstatera att det är mer som utställningsrum än som verkstäder lokalerna fungerar. Arbetsmiljön hade brister enligt en av handledarna.

Vad beträffar tidsramarna förefaller tiden varit väl lång och för utspridd för att erbjuda maximalt utbyte. Det finns schematekniska skäl som förklarar det upplägg som gjordes. Det är ändå viktigt att dra lärdom av detta inför kommande projekt med ungdomar från år 7-9 eller på gymnasienivå.

Det faktum att man arbetade parallellt med två olika teman, ser vi som ett intressant experiment. Det var också ett bra sätt att tillse att de allra flesta ungdomarna kunde välja ett medium som de var intresserade av. Samtidigt finns det anledning att varna för för mycket fragmentarisering inom ett projekt. Det kan bli svårare att överblicka och att styra upp ett projekt när flera grupper jobbar med helt olika frågeställningar. Deadline i ett projekt sammanfaller inte med deadline i ett annat, och eleverna kan bli förvirrade över vad som gäller.

Modernism – postmodernism

I en modernistisk utställning eftersträvas nyskapande och brott med traditioner, men samtidigt ofta inom en traditionell, sändarorienterad och hantverksmässig form präglad av vördnad inför verket. I en postmodernistisk utställning utgör brotten genom brist på enhetlighet inom själva utställningen ett skapande inslag. Förhållandet till traditioner präglas mer av omskapande än av brott. Det idébaserade arbetssättet båddar för att olika metoder, tekniker och grepp används och att högt och lågt samt sändar- och mottagarorientering blandas. I utvärderingen diskuteras såväl arbetssätt (process) som arbetsresultat (produkt) i relation till dessa genrer.

Detta projekt är med ovan nämnda terminologi helt klart ett postmodernistiskt projekt. Det är i sig inte så intressant att kategorisera projektet som ett postmodernt projekt i en tid där postmodernismen domineras i konstvärlden. De postmoderna tankarna är dock inte dominanterande i skolans estetiska undervisning, som ofta präglas av modernistiska inslag (se Elsner (2000) och Marner (2006). Men det är av intresse att notera de konsekvenser ett postmodernt förhållningssätt får för eleverna. Elevgrupperna blir tvungna att i de olika grupperna skapa sin nisch, sin förståelse av sina uppdrag. Till skillnad från motsvarande filmprojekt i skolor i Dalarna, där eleverna avkrävdes att göra dokumentärfilmer på temat ”tolerans”, fick eleverna i Umeå carte blanche att själva välja genre.

Det gemensamma med så väl filmprojektet som utställningsprojektet var den höga frihetsgrad eleverna hade, givet att de kunde motivera sina projekt. Det ledde också till en rad olika framställningsformer, vilket i sig gav till resultat en brokig utställning med många olika trådar. Den gemensamma nämnaren blev snarast att visa på den mängd olika angreppssätt som rymdes i såväl filmproduktionerna som i utställningarna. Till det kan läggas att såväl filmer som installationer var produktioner som hade kunnat utvecklas mer, ges mer finish, om tid och handledning funnits till hands. Omvänt kan en slags charm iakttas i detta visande och utlämnande av det ofullbordade, det preliminära, det skissartade i ett work in progress. Detta gäller långt ifrån alla verk, men tillräckligt många för att ge inramning åt projektets trevande och experimentella karaktär.

Stor berättelse – små berättelser

En institution som Kulturverket verkar för att öppna möjligheter för att stötta kulturverksamhet bland unga i Umeå kommun. Att kalla sig en ”omnyndighet” för ung kultur i Umeå, vittnar om viljan att undvika att fastna i stela institutionaliserade former till förmån för nya formationer och en mer experimentell verksamhet. Institutionen drar sig för att hantera den ”stora berättelsen”. Projektet ”Som nu ungefär” utvärderas med inriktning mot hur dessa arbetsformer fungerat i samarbetet med skolan som institution och med andra institutioner som deltagit i projektet; Bildmuseet, MediaCenter i Västerbottens län, Lärarutbildningen vid Umeå universitet och Film i Västerbotten.

I detta sammanhang kan man inte undgå att konstatera att vissa samarbeten liksom aldrig blev av. Film i Västerbotten deltog ytterst perifert i detta projekt. Det är förklarligt att de institutioner som ej hade en delfinansiering inte kom att spela en betydande roll. Lärarutbildningens studenter tillfrågades om medverkan, men få nappade och det samarbete som skedde var främst en frukt av arbetet på de skolor inkopplade i ”Som nu ungefär” som studenter praktiserade vid. Desto större var naturligtvis samverkan med Bildmuseet som verkligen hjälpte till att erbjuda mesta möjliga utrymme tids- och lokalmässigt. AV media har setts som en viktig resurs av de projektanställda som hade att arbeta med tekniken vid filmning och redigering. Även annat upparbetat samarbete med konstnärer, fotografer etc gav hjälp och inspiration åt eleverna.

Ändå visar detta projekt att det är näst intill omöjligt för en person att hålla alla bollar i luften. Ska ett projekt fungera väl bör delegeringen också vara tydlig och respektive medverkande bör klargöra sin roll och funktion. Naturligt nog ställer det extra stora krav när en mängd små berättelser skall presenteras. Är ett projekt tydligt och väl avgränsat underlättas möjligheterna att styra upp det. Det är således viktigt att när man väljer att fokusera de många små berättelserna, att även finna en passande form för hur de ingående delarna skall styras.

Enstämmig miljö – flerstämmig miljö

Med en flerstämmig miljö kan i skolsammanhang avses att såväl lärare och elever som elever och elever ingår i dialoger med varandra om såväl arbetsformer som arbetsinnehåll. I ett projekt där klasser från fyra skolor skall samverka i olika grupper, blir det ett mål i sig att skapa flerstämmiga miljöer. Men även

projektets upplägg som ger de medverkande stor valfrihet, är tänkt att gynna flera olika slag av angreppssätt på projektarbetet. I utvärderingen försöker vi analysera olika aspekter av hur denna ambition fallit ut.

Det här är i hög grad ett flerstämmigt projekt. Eleverna samtalar med varandra om sina mål med ”sina” delprojekt. De vänder sig till såväl lärare, som till projektledaren Lars Cuzner. Det var tänkt att eleverna skulle välja de ingående i projektet efter vad de ville åstadkomma med projektet, snarare än efter kompisar.

I det sista avseendet är projektet ett tydligt misslyckande. En enkel orsak till detta är sannolikt att tryggheten i gruppen skapar gruppen, som i sin tur skapar idéer och projekt, snarare än vice versa. Detta är viktigt att ta med sig om och när man vill av pedagogiska eller andra skäl skapa annorlunda gruppformationer, t.ex. som här ungefär där målet var att gärna blanda elever från olika skolors klasser. Forskning visar att läraren måste ta initiativet i skapandet av grupper när det gäller samarbetsinlärning (Stenaasen och Sletta).

I övriga avseenden fungerar projektet i många stycken väl. Dock kan iakttagas att lärarna, som ju i sina ordinarie roller ofta har ett klart och tydligt ledaransvar, nu i större utsträckning fick ett mer vagt vuxenansvar. Det vill säga, flera lärare uppfattade tidvis att de förväntades serva eleverna, men överlät frågor de var osäkra på att bollas vidare till Lars Cuzner, projektledaren. Kanske hade en projektuppläggning som tydligare tillät lärarinitiativ, och kanske även gav lärarna i uppdrag att medverka med egna projekt, kunnat än mer öka flerstämmigheten?

Lärarens roll blev relativt passiv, i enlighet med den kritik som riktats mot tidigare kulturprojekt (Hansson och Sommanson 1998). En sådan distributiv kultursyn gynnar inte den långsiktiga uppbyggnaden av skolans kulturarbete.

Ett medium – flera medier

I samtidens konstnärliga gestaltningar liksom i filmmediet kan multimodala uttrycksformer användas. Förutom att spelfilm innehåller såväl ljud som bild, kan även konst göras som ljudinstallationer, filmer mm. I analysen försöker vi utröna hur olika medier samverkat och vilka mediespecifika kunskaper eleverna haft tillgång till. Vi resonerar även om hur samverkan mellan medier skett i projektet, bland annat genom att såväl ”Som nu ungefär” som filmprojektet kunde väljas av eleverna.

Det har tidigare berörts att vi i detta projekt ser två mediespecifika uttryck; film och utställning. Skrapar man på ytan ser man genast att de inom sig har många beröringspunkter och är ofantligt breda beskrivningar av flera medier inom ett. Det är ändå tydligt att filmproduktionerna kom att passa väl in i utställningsformatet. Det är också tydligt att flera av grupperna valde att kombinera flera medier i sina installationer. Det brustna hjärtat, kopplat till en sajt på nätet är ett gott exempel.

Ett par av gruppernas utställningar kan illustrera en annan möjlig sida av begreppet multimodal uttrycksform. Det gäller pojkkarna som proklamerat en projektavsikt som de under projekttidens gång fått reducera i flera steg. Från början var förhoppningen att få resa till, ett ökenland och där bygga en sandlåda. Sedan lät man sig näja med sanddyner i Danmark, sedan i Malås nöjespark "Malorca" och slutligen "bidde" det ett fotomontage med en sandlåda inklippt i Saharamiljö. Det multimodala med detta projekt är inte så mycket sammanfogning i digital montageteknik, eller textproduktion till bilden. Det är det faktum att eleverna (i samverkan med rådgivande handledare) funnit att genom att dela med sig av att delvis dokumentera processen, blir produkten mer spännande. Det mest fascinerande med detta exempel är det lyckade i att våga visa på svårigheterna, problemen och de slutliga enkla lösningarna utifrån de ramar man slutligen fått finna sig i. I den meningen blir även projektet sant kommunikativt – det inbjuder betraktaren att ta del av såväl produkt som process. Den typen av kommunikativa strategier i film- och konstprojekt är något att sikta mot i kommande projekt!

Det är även en god devis för professionella konstprojekt, som kan ha en del att inspireras av i dessa ungdomars arbete. På det hela taget har olika slag av multimodalitet skett i många av gruppernas projekt. Sist men inte minst är den skärpsinniga sammanställningen i utställningen ett gott exempel på multimodalitet.

Utblickar

Kultur i skolan fältet omfattar estetiska skolprojekt som genomförts från 1980-talet och framåt. Externa kulturarbetare förväntas i dessa projekt gå in i skolans verksamhet. Man kan diskutera dessa projekt ur professionaliseringssynpunkt. Ett av problemen på kultur i skolan fältet är att aktiva externa kulturarbetare

förutsätts påverka vad som underförstått förutsätts vara passiva lärare (Hansson & Sommanson 1998), vilket kan ses som en distributiv kultursyn. Projekten har också haft en tillfällig verkan (Hansson & Sommanson 1998). När kulturarbetaren lämnar skolan upphör också projektet eller kulturaktiviteten. Projekten präglas också av finkultur (Trondman 1996), inte elevernas egen kultur. I ovanstående analys av kultur i skolan fältet kan man iaktta avprofessionalisande tendenser i idén om att importera kultur, samtidigt som lärarnas passivitet på området bibehålls. Därför kan projekten få en alltför tillfällig betydelse och brista i måluppfyllelse.

Innebördens i en distributiv kultursyn är att friska fläktar utifrån anses syresätta skolan, som i sin tur lider av brist på kultur. I Skolverket (2002:5) diskuteras Kultur i skolan projekten på följande sätt: "Flera av de medverkande myndigheterna har som uppdrag av staten att distribuera kulturverksamheter och det är då följdriktigt att de då också vad gäller kultur i skolan förträder en distributiv kultursyn."

Aulin-Gråhamn (2005:83) skriver angående projektet Kultur för lust och lärande:

Jag följe myndigheternas samarbete ömsom på nära håll och ömsom på avstånd och såg att det inte var lätt att sammanjämka de olika utgångspunkter man hade för arbetet. Myndigheterna intar två olika positioner där Skolverket i huvudsak utmärks av ett undervisnings- och omsorgsperspektiv med stöd i läroplaner och kursplaner medan Kulturrådet i huvudsak utmärks av ett distributivt förmedlingsperspektiv med stöd i de generella kulturpolitiska målen.

Den externa aktören ser på sin verksamhet på ett annat sätt än skolan och läraren, vilket kan skapa intressekonflikter och bristande måluppfyllelse när projekten genomförs i skolan. Läraren kan uppfatta det som att den externe aktören ska ersätta läraren.

Ett projekt som övervinner denna problematik är Fantasy Designprojektet som genomfördes 2003–2006 i Finland, Norge, Danmark, Skottland och Belgien. Sverige deltog tyvärr inte i detta internationella projekt. Idén bakom projektet var att tydliggöra design som ett viktigt område genom att fokusera designundervisning i skolan. Det byggde på ett samarbete mellan skola, fö-

retag, designers, museer, elever och lärare. En mängd lokala, nationella och internationella elevutställningar, samt nationella och internationella hemsidor, blev ett resultat i projektet. Det innehöll fullbordade kommunikativa processer, i betydelsen att såväl elevers skapande som presentation av elevers egna designarbeten ansågs av jämbördig vikt. Utöver att elever mötte designers som handledare, förekom en omfattande fortbildning i design och designundervisning för lärare. Läromedel för såväl lärare som elever producerades i projektet. I och med att fokus inte endast låg på elever, utan också på att lärare skulle lära sig, så kunde man i projektet säkra ett hållbart lärande på designområdet; ett lärande som gick utöver det enstaka projektets räckvidd. För att säkra ett hållbart lärande krävs en utveckling av lärares kompetens och profession.¹

Exemplet Fantasy Design visar hur viktigt urvalet av projektets aktörer är. Goda resultat erhölls där det bland lärarna redan innan på en skola fanns ett intresse för projektets område eller tema. Lärarna sökte också ofta aktivt efter att få delta i projektet. Om, som ofta tycks vara fallet när det gäller kultur i skolan projekt, rektor kontaktas av en extern aktör för deltagande i ett projekt, kan rektor ge uppdraget till en godtycklig lärare eller klass, eller av andra orsaker än intresse att delta. En förförståelse bör alltså finnas hos såväl lärare som elever. Allra bäst resultat erhålls där skolan redan driver ett projekt och kontaktar den externa aktören för fortbildning eller stöd. En ointresserad skola/lärare/klass är ingen bra samarbetspartner i projekten. Projekten bör verka bottom up snarare än top down. Kulturprojektens ägare bör vara skolan, dess lärare och elever, och inte den externa aktören.

I ljuset av detta resonemang vore det av intresse att se Umeå kommunens skolor utveckla ett samarbete med Kulturverket, där rutiner skapas för god framförhållning i samband med olika kulturprojekt mellan dessa båda (och kanske fler) parter. Inom Kulturverket finns en organisation, som vi i denna utvärdering endast ytligt redovisar. Olika projekt inom ämnesspecifika områden som dans, drama, musik och visuella uttryck utvecklar såväl gemensamma som oavhängiga projekt.

Inom skolans värld, i rektorsområde eller enskild skola finns inom kulturområdet sällan namngivna kultursamordnare, som inom ramen för sina tjänster

1. Se mer om Fantasy Design i Marner och Örtegren (2006) och i *Fantasy Design, international web page*, www.fantasydesign.org/ (2006-04-20) och i Kapanen & Svinhufvud (eds.) (2005).

har att utveckla kultursamarbeten inom och utom sin organisation. I vår utblick hoppas vi att initiativ till en diskussion kan ske, hur en sådan samverkan bäst kan utvecklas. I skriften *En kulturskola för alla* (Marner & Örtegren, 2003) diskuteras hur medieverkstäder och kultursamordnare kan utvecklas på enskilda skolor i liknande syfte.

En av grundstenarna i en sådan organisation är att likaväl som att Kulturverket kan söka partners för samarbete med skolans lärare och elever, kan skolans elever och lärare föreslå samverkan med Kulturverket. Detta är naturligtvis fullt möjligt redan idag, men skulle sannolikt ske i högre grad om det inom skolorna finns tid för kompetent personal som särskilt arbetade med liknande frågor. Vi menar att förutsättningarna för dialog även skulle öka om Kulturverket finge möjligheter att aktivt informera mer om sin verksamhet bland såväl lärare som elever. Som uppföljning av liknande verksamhet skulle lärarförbildning i projektmetod kunna ingå, bl a genom att i liten skala genomföra egna skarpa projekt med viss stöttning från Kulturverket.

Det är även att rekommendera att Fakulteten för lärarutbildning vid Umeå universitet tillsammans med såväl partnerskolor som kommunala kulturorganisationer utvecklar möjligheterna att samverka. Man kan låta delar av studioiden, som t.ex. Verksamhetsförlagd utbildning (VFU) eller examensarbeten, kunna ge möjligheter till utåtriktade projekt av liknande slag som diskuterats i den här utvärderingen.

Slutsatser

Slutsatser som framtida projekt kan behöva ta hänsyn till

- Projektet visar på behov av fortbildning för deltagande lärare när initiativet kommer från en konstinstitution till en skola.
- Projektet visar på behov av att sprida upplevelsen av delaktighet till lärare och andra aktörer i projektet.
- Projektet visar att det är viktigt att tydligt avgränsa olika projektinslag för att undvika olyckliga kollisioner av intressen.
- Projektet visar att det är viktigt med en avvägning mellan den styrning som behövs för att uppfylla projektets mål, och den frihet som deltagarna ges för att själva formulera sina mål.
- Vill man erbjuda samverkan över klass- och skolgränser, så krävs särskilt fokus på hur grupperna formeras och hur samverkan kan byggas upp.

Slutsatser som framtida projekt kan dra nytta av

- Projektet visar att konstprojekt i skolan under professionell ledning kan ge goda samverkansvinster till kvalitet och kvantitet vad gäller utställningens tyngd och presentation.
- Att samverkan mellan konstnärer och elever kan skapa förståelse för den samtida konstens bredd och ge fördjupade insikter om konstnärliga arbetsformer.
- Att projektet kan generera självförtroende och tillit bland de medverkande att ta ansvar för sin arbetsprocess och för genomförandet av sina idéer.
- Projektet visar att fullbordade kommunikativa processer, dvs. där process, produkt och presentation samverkar, ger ett mervärde till ett konstprojekt.

Källor och litteratur

- Aulin-Gråhamn, Lena (2005), *Anspråk på det estetiska*, Malmö högskola, Lärarutbildningen, Kultur, Språk och Medier. <http://dspace.mah.se:8080/dspace/handle/2043/2061> (2006-10-14)
- Elsner, Catarina, ”Så tänker lärare i estetiska ämnen” i *Häften för didaktiska studier 70/71*, Stockholm: Lärarhögskolan.
- Fantasy Design, international web page, <http://www.fantasydesign.org/> (2006-04-20)
- Hansson, Hasse & Sommanson, Agneta (1998), *Kulturens asplöv*, Stockholm: Arbetsgruppen Kultur i skolan.
- Kapanen, Hanna & Svinhufvud, Leena, (eds.) (2005), *Catalogue Fantasy Design*, Helsinki: Design Museum.
- Marner, Anders & Örtegren, Hans (2003), *En kulturskola för alla - estetiska ämnen och läroprocesser i ett mediespecifikt och medieneutralt perspektiv*. Forskning i fokus nr. 16, Stockholm: Myndigheten för skolutveckling Liber och på <http://www.educ.umu.se/~marner/recent%20works.htm>
- Marner, Anders (2006), *Professionalisering av estetiska ämnen – några problem och förslag*, Umeå: Umeå universitet, Institutionen för estetiska ämnen. Opublicerad.
- Marner, Anders, Örtegren, Hans (2006), *Evaluation of the International Fantasy Design Project*, Umeå: Institutionen för estetiska ämnen, Umeå universitet, <http://www.estet.umu.se/forskning/publikationer.htm>
- Skolverket (2002), *Redovisning av Skolverkets förslag till fortsatta insatser för området kultur i skolan* Dnr 2002:1048. <http://www.skolverket.se/sb/d/1590/a/1662;jsessionid=709DAAF83ACFCB705F6E3D74C1DAA9F7> (2006-10-13)
- Steenasen, Svein & Sletta, Olav (2002), *Grupprocesser, om inlärning och samarbete i grupper*, Stockholm: Natur och kultur.
- Stiftelsen Framtidens Kultur (www.framtidenskultur.se/Sfkbid2005.htm)
- Trondman, Mats (1996), *Kultur i skolan 1986-1991. Analys och problemställningar*, Växjö: Högskolan i Växjö.
- Zon Moderna www.modernamuseet.se/v4/templates/template.asp?id=2491

Som nu ungefär

Ett konstpedagogiskt utvecklingsprojekt för tonåringar i Umeå

Projektledare:

Lars Cuzner

Konstnärlig ledare, Kulturverket

lars.cuzner@umea.se

www.umea.se/kulturverket

www.larscuzner.com

mob:070-236 61 93

arb:090-786 93 53

LARS CUZNER ©

Kort sammanfattning av idé:

Detta projekt går ut på att skapa nya intressen för idébaserad och experimentell samtidskonst. Det är ett utvecklingsprojekt som avser att nå nya grupper med kulturutbudet och på lång sikt öka mångfalden inom svenskt konstliv. Eleverna som ingår i projektet bearbetar och formulerar egna idéer och söker pengar från projektet för genomförande av konstprojekt. Eleverna kan välja att jobba med antingen fria konstprojekt för en utställning eller ett väl finansierat offentligt konstverk eller ett nationellt filmprojekt för Forum för levande historia. Därpå avslutas projektet med en högt kvalitativ utställning på Bildmuseet som öppnar samtidigt som ett par tusen ungdomar från hela Sverige är i Umeå 25-28 maj 2006 för att delta i URIX, den årliga åsiktsfestivalen.

Projektet skapar en bred grupp nya utövare och når därmed också nya publikgrupper. Elever blandas från olika bostadsområden för gemensamma lektioner på Bildmuseet under en hel termin. Elever blandas också på varandras skolor; en buss (som är till hälften ett mobilt galleri) används för att transportera eleverna till och från skolor och museet. Detta är ett projekt som kommer att utvärderas och göras om, det som behövdes var ett bra startkapital, vilket vi har men nu behövs en satsning som tillåter ungdomarna att genomföra en professionellt utförd utställning.

Länkar

<http://tolerans.levandehistoria.se/>.

www.urix.se

VARFÖR DETTA PROJEKT?

Begreppen nutida konst och samtidskonst används ofta för att beskriva den konst som säger någonting essentiellt om vår tid och vårt samhälle. Men den nutida konstens uppgift att beröra och utmana samtiden är försvagad på grund av att den samtida svenska befolkningen inte är representerad inom den.

Det finns stora brister på mångfald inom svenska kulturliv. Nya konstnärer måste lyftas fram. Konstundervisning kan ha en betydande roll i att förändra detta. Den nutida konsten erbjuder ämnesområden som öppnar till diskussioner kring bl.a. identitet, etnicitet, kön och makt. Men tyvärr är den nutida konsten mycket frånvarande i skolan. Den nutida konstens potential att vara ett verktyg för samtliga i samhället utnyttjas inte, men när den väl blir det kommer vi att se spänande nya uttrycksformer.

Så nås målgruppen

Konstmuseerna i Sverige söker nya metoder för att nå nya publikgrupper. Bildmuseet är Umeås arena för nutida konst och är öppet för ett samarbete med skolor. Skolan är kanalen till alla unga oavsett bakgrund och Kulturverket i Umeå gör det möjligt att knyta kontakter mellan kulturinstitutioner och skolor. Kulturverkets buss hanterar frågan om höga trösklar till kulturella institutioner via tillgänglighet och geografiska samt ekonomiska barriärer.

Projektet Som nu ungefär avser:

Att göra den nutida konsten tillgänglig och intressant för tonåringar som inte nödvändigtvis är intresserade av konst samtidigt som fram till de grupper som av olika skäl inte nås av kulturbudet.

För en utvald grupp elever kommer projektet att innebära genomförandet av ett större offentligt konstverk tillsammans med en konstnär under rubriken: **Tacksamhetsbehovet**.

För mer information om detta gå in på www.larsczuzner.com/tacksam.htm

Bakgrund

Att skapa mångfald

Den 11:e november 2004 släppte Mångkulturellt centrum en undersökning på sextiotre statligt finansierade kulturinstitutioner som granskade huruvida de egentligen uppfyllde kraven på mångfald. Utredningen, *Tid för mångfald*, visar stora brister på den här frågan. Problemet är inte att för få föreställningar eller utställningar rör frågor som handlar om etnisk mångfald. Istället är problemet att allt för många produktioner görs och bestäms av folk med helsvensk bakgrund. Den tradition som en institution har vuxit ur kan fungera exkluderande för vissa grupper i samhället, något som visar sig i en underrepresentation bland administratörer, producenter, konstnärliga utövare och publik. Detta kan inte accepteras och måste förändras, vi måste skapa förutsättningar för nya unga konstnärer att växa, och inte lämna någon utanför.

Smygintegration

Integration är en vanlig lösning till detta problem men integration präglas av en dominerande tradition där lösningar på ”invandrarproblem” främst söks hos minoriteten när det borde handla lika mycket om att neutralisera attityder hos majoriteten. Integrationsprojekt har en tendens att upplevas som någonting för mänsklig med invandrarkultur, vilket antyder att allt annat i samhället är endast till för mänsklig med helsvensk bakgrund. Men behovet för integration finns kvar, nya metoder måste prövas. ”Smygintegration” är ett förslag som detta projekt förespråkar. Med ”smygintegration” menas här inte smygassimilering, det innebär att man riktar sig till ungdomar med olika bakgrunder, men fokuserar på att skapa intresse för konst och kreativa processer. ”Smygintegration” innebär helt enkelt att man bakom kulisserna tar hand om praktiska och påtagliga barriärer som hindrar en naturlig integrering. Ett exempel på detta är användningen av en kulturbuss som avser att osynliggöra geografiska transportbarriärer, något som är ett verkligt problem i ett samhälle som blir allt mer segregerat.

För att detta projekt ska vara ett lyckat projekt som når olika målgrupper utan att behöva beskrivas som integration krävs en möjlighet att göra medverkan relativt snärtfri, en enkel fråga som transport kan sänka sådana möjligheter innan den ens får en chans att ta fäste. Tyvärr handlar mycket av den segregation vi ser inom svenska kulturliv om tillgänglighet. Geografiska barriärer står i vägen för en naturlig exponering till kulturhändelser och försök att sänka trösklar blir utdömda i förväg. Frågan om tillgänglighet och transport blir väldigt viktiga när vi avser att sänka tröskeln till kulturella institutioner. En kulturbuss som avser att osynliggöra geografiska transportbarriärer blir därför essentiellt i frågan. Det är också viktigt att tillgången till olika kulturcentra inte blir enstaka studiebesök; kontinuerlig kontakt är viktigt för att bryta känslan av obehörighet till ”finkultur”. En kulturbuss skapar en oumbärlig förutsättning för att nå elever från olika geografiska områden samt skapa kontinuerliga och kvantitativa kontakter.

Den nutida konsten i skolan

”Konsten har under de senaste decennierna undergått en rad dramatiska förändringar, därför kan det vara intressant att ställa sig frågan om det konstpedagogiska arbetet har ’hängt med’ i utvecklingen. Hur kan till exempel lärarna dra nytta av samtidskonstens tvärvetenskapliga natur i en skola där man strävar efter att arbeta ämnesöverskridande.”

Karin Malmquist, Moderna Museet.

Konsten tillåter oss att pröva, peta och provocera företeelser i en lätsasvärld. Detta kan skolan ta tillvara på; skolan är en plats för prövning och experiment, en fristad för misstag, precis som konsten. Men den konst som idag diskuteras och problematiseras i konstvärlden är främmande i skolan, även på Bild- och formestetiska gymnasieprogram. Detta beror till viss del på att den nutida konsten ofta upplevs som svårtillgänglig och obegriplig. Skolans bildundervisning präglas av en modernistisk och praktisk/teknisk syn på konsten. Men konst är inte längre som det länge varit att uppnå perfektion i sitt medium. Den aktualiseras frågor. Konsten inbjuder till, eller snarare, bönfäller om åsikter och ställningstaganden. De etiska frågeställningar som dyker upp i konsten kan öppna en port till ens egna reflektioner och moraliska ställningstaganden. Unga som kan känna förtroende för sin inre tankeprocess kan lättare tillämpa sig konstruktiva sätt att lösa problem och ta sig fram i samhället. Därför ska detta arbete ses som en förebyggande åtgärd som kan ge unga förståelse över sina egen förmåga och potential.

Projektledaren/konstnären

Svensk-Kanadensiske konstnären Lars Cuzner har ställt ut sin konst internationellt och jobbar med performance, video, teknologi och relationella konstprojekt. Han har examen från en konsthögskola i Kanada med inriktning fri konst och multimedia samt examen i Bild och Media från Lärarutbildningen vid Umeå Universitet. Han är anställd som konstnärlig ledare för Kulturverket med kontor på Bildmuseet i Umeå.

Det som för mig som projektledare försäkrar mig om att detta projekt skiljer sig ifrån andra konstpedagogiska projekt som konstpedagoger på museerna kan erbjuda är inte att detta är en återkopplande, schemalagd museiaktivitet med samhälleligt heterogena grupper som i utgångspunkt är ointresserade i konst, det är förstås nytt. Men det som utmärker detta projekt, och det som kommer att vara nödvändigt för att detta projekt ska kunna fungera, är min personliga fallenhet att nå de tonåringar som inte tror på eller lyssnar på vuxna. De tonåringar

som lätt faller genom sprickor, de tonåringar som inte hittat något som skolan kan uppmärksamma och de tonåringar som känner sig utanför. I min erfarenhet har jag sett hur unga männskor som tidigare tyckte att nutida konst var tråkigt eller ”flummigt” väldigt lätt och plötsligt kan bli upprymda och engagerade i den. De har helt enkelt inte fått en positiv introduktion till den. Ungdomar vill göra saker som förvånar och skapar frågor och de vill att deras åsikter ska höras. I min erfarenhet kan den nutida konsten, när den väl görs tillgänglig, locka till uppmärksamhet och nyfikenhet från tonåringar oavsett förkunskap och definitivt oavsett hur gruppens etniska, socioekonomiska eller könsfördelade sammansättning ser ut.

Syfte och mål

Syftet/mål med projektet är:

Projektet har som syfte att göra samtidskonst tillgänglig och intressant för tjejer och killar mellan 13 – 16 år samt se till att alla känner en lika självklar tillhörighet. Projektet riktar sig till majoriteten lika mycket som till minoriteten, fokus ligger på intresse och idéer men ansträngningar måste göras för att tjejer och elever med olika bakgrund når och får se passande förebilder.

- att skapa intresse och nyfikenhet för nutida konst och kreativ processen hos ungdomar samt att ge dem verktyg att förklara och motivera sina idéer och tankar.
- att nå ut till grupper som sällan tar del av kulturutbudet, och i detta fall skapa ett intresse för Bildmuseets verksamhet.
- att skapa samarbeten mellan elever från olika geografiska och socioekonomiska miljöer i Umeå
- att samla en utvald grupp intresserade ungdomar som under ett tema skapar ett offentligt konstverk samt att genomföra en stor utställning av hög kvalitet på Bildmuseet som öppnar i samband med att URIX kommer till Umeå i maj 2006
- att utveckla ett instruktivt läromedel för undervisning om nutida konst i samarbete med Moderna Museet Stockholm och SOS i Göteborg.

Målgrupp

Målgruppen skall bestå av ett urval grundskole- och gymnasieelever från olika delar av Umeå. Fyra klasser från fyra skolor kommer att väljas av respektive rektorer. Elevgrupperna består av 20-30 flickor och pojkar med hänsyn till olika geografisk och socioekonomisk bakgrund.

Avgränsningar

Ett urval måste göras för att kunna ge de elever som blir inblandade en kvalitativ erfarenhet. Projektet kan bara fungera om eleverna får riktiga möjligheter till återkoppling och uppföljning. Med en djupare kontakt med eleverna blir det också möjligt för dem att bättre kunna förklara för sina familjer och vänner vad de arbetar med och vad som sker på museet. Därmed blir det genom dessa elevers kontaktnät som flera personer berörs.

Metod

Processen innebär att eleverna möts på Bildmuseet tre timmar varannan vecka. Projektet pågår för eleverna under en termin. För varje mötestillfälle kommer ca femton elever från två olika skolor att sammanföras för att delta i en gemensam projektgrupp med ca 30 elever. Grupperna ska vara stora för att skapa sammansättningar som, av kvalitetsskäl, är så heterogena som möjligt. Förslagsvis kommer det att vara möjligt att ta emot fyra helgrupper per vecka. Utöver de grupper som samlas på detta sätt kommer ytterligare en grupp att skapas, den gruppens kommer att bestå av ca 20 elever som visat ett speciellt intresse för

verksamheten och kommer att arbeta på ett offentligt verk. De skolor som väljs att paras ihop beror på geografiska och socioekonomiska förutsättningar. De skolor som paras ihop är Ersägsskolan och Minervaskolan (friskola) samt Ålidhemsskolan och Hagaskolan.

Ett antal elever (ålder 13 - 19) kommer att erbjudas regelbunden lektionstid på Bildmuseet.

Elever från olika bostadsområden kommer att sammanföras för gemensamma lektioner.

De kommer att delta i prövade, och hjälpa till att formge nya metoder för att skapa intresse och nyfikenhet för nutida konst

De kommer att problematisera och genomföra egna idéer för utställning

Eleverna kommer att öva på färdigheter i språkformulering, kreativitet, matematik, företagsamhet och samarbeten

En grupp elever som visar extra intresse kommer att delta i utformningen och genomförandet av ett större offentligt konstverk.

Eleverna kommer att ge föreläsningar på några skolor runt om i Umeå på deras och andras idéer runt konst idag

Hela processen ska dokumenteras för att kunna använda som underlag för ett instruktivt läromedel i nutida konst.

Förankringsfasen

Eftersom detta projekt förutsätter att elevers inblandning sker på schemalagd skoltid är det oerhört viktigt att mycket tid finns för förankring. Under hösterterminen 2005 kommer arbetet att förankras i projektet hos rektorer, lärare och elever att genomföras. Inför vårterminen ska elevernas scheman, lektionsmaterial, Bildmuseets lokaler och budget för offentligt konstverk vara färdigt för genomförande.

Genomförandefasen

Genomförandet börjar med en inspirationstid som ska förvåna och överraska genom att använda utvalda verk ur nutida konst. Enbart konstverk som överraskar och engagerar utan att behöva visas i bild är en metod som används i början av projektet. Det finns många fördelar med det. Det som väcker nyfikenhet bara genom att nämnas i ord öppnar till flera kreativa möjligheter. Dels höjer det statusen på en idé-barå-för-idéns-skull och dels visar det en alternativ syn på konst som bedöms eller döms allt för lätt på dess estetiska uttryck. Det är också viktigt att vi är genomburit selektiva i de verk som vi talar om, verk måste väcka tankar och intresse men de måste också vara till viss del utförda av konstnärer som alla kan identifiera sig i. När vi söker användningen av förebilder måste vi försöka representera den demografi som vi vill inspirera. Under denna fas i projektet kommer deltagarna att arbeta med idéspänning, skriftligt och muntligt, vi arbetar men idébaserade samtida konstverk för att inspirera till att bryta gränser i sin egen kreativitet. Det kommer att bli ett slags klassrum på museet där elever blandas från olika skolor för att diskutera idéer och samarbeta på projekt. När intresset väl är väckt kan vi genom konsten röra oss vidare till användningen av aktuella utställningar på Bildmuseet. Vi kommer att föra djupare diskussioner runt konstens betydelse och dess innehörd i samhället samt hur vi själva kan bidra till att tänja gränserna för vad konst är. Museipedagoger och gästkonstnärer kommer att introduceras allt eftersom intresset och nyfikenheten ökar.

Det därför följande momentet går ut på att omvandla kreativiteten till praktiska lösningar. Stor vikt kommer att läggas på elever egna formuleringar och motiveringar som ligger bakom

idéerna. Eleverna kommer att arbeta med sina egna idéer och formulera projektbeskrivningar med budget för genomföranden. De ska sedan söka pengar som vi har lagt undan för att kunna genomföra projektet som sedan visas upp under en utställning på Bildmuseet som görs i samband med att URIX kommer till Umeå i slutet av maj 2006. Eleverna kommer att öva på färdigheter i språkformulering, kreativitet, matematik, företagsamhet och samarbeten. Aktuella verk och konstnärer kommer att hela tiden användas som en referensram, men det är ungdomarnas egna idéer utifrån inspiration och användningen av förebilder som kommer att ligga i fokus. Att införliva känslan av att allt är möjligt och allt är tillåtet kommer att vara centralt samtidigt som alla värderingar diskuteras, respekteras och problematiseras. Eleverna kommer att genomföra konstverk individuellt eller i grupp för utställning. För den grupp som kommer att genomföra det offentliga konstverket kommer inspirationstiden och idéspåningstiden vara ganska lik de andra grupperna. Sedan fördjupar vi oss i projektet:
Tacksamhetsbehovet

Tidsplan för projekt

Projektet genomförs mellan 2005 09 01 - 2006 08 30

Förankringsfasen 2005 09 01 – 2005 12 20

Bildande av projektorganisation samt förankring hos institutioner och skolväsende
Fastställande av tids- och aktivitetsplan. Detaljplanering ska ske i nära samråd med rektorer, arbetslag och Bildmuseet.

Inköp av material

Att möta elevgrupper

Genomförandefasen 2006 01 10 – 2006 06 01

Inspiration och idéspåning

Museets Utställningar

Gästkonstnärer

Utförande av konstverk

Udställning

Utvärdering

Genomförande trycksak 2006 06 07 – 2006 08 30

All dokumentation av process och projekt, utställningar samt utvärderingar och texter från gästkonstnärer ska sammanställas i en trycksak av god kvalitet. Detta ska erbjuda en ungdom som läst media på gymnasiet en möjlighet till sommarjobb och merit att sätta sitt namn på. Önskemål är att framhäva elev med utländsk bakgrund.

Projektledare:

Lars Cuzner

Konstnärlig ledare, Kulturverket

lars.cuzner@umea.se

www.umea.se/kulturverket

www.larscuzner.com

mob:070-236 61 93

arb:090-786 93 53

Bilaga 2:

Resultatredovisning av Lars Cuzner:

Resultatredovisning

Som Nu Ungefär

Ett nutida konstpedagogiskt utvecklingsprojekt för tonåringar

Projektbeskrivning:

Detta projekt gick ut på att skapa nya intressen för idébaserad och experimentell samtidskonst. Det var ett utvecklingsprojekt som avsåg att nå nya grupper med kulturutbudet och på lång sikt öka mångfalden inom svenska konstliv. Eleverna som ingick i projektet bearbetade och formulerade egna idéer och sökte pengar från projektet för genomförande av konstprojekt. Eleverna valde mellan att jobba med antingen fria konstprojekt för en utställning eller ett nationellt filmprojekt för Forum för levande historia ”Vadå tolerans”. Därpå avslutades projektet med en högt kvalitativ utställning på Bildmuseet samt filmvisningar på folket hus i Umeå såväl som Lava i Stockholm.

Nyskapande:

Elever blandades från olika bostadsområden för gemensamma schemalagda lektioner på Bildmuseet under en hel termin. Elever blandades också på varandras skolor, en buss används för att transportera eleverna till och från skolor och museet. Urvalet av samtidskonst som presenterades var någonting som dagens skola inte riktigt hunnit få in; den tvärvetenskapliga konstens potential i en skola som avser att vara ämnesöverskridande är stor och i detta projekt såg vi till att ta tillvara på konst som korsbefruktar områden och som leker med tankar om processen att försöka nå fram till sitt mål. Ett exempel på detta var ett gäng som ville åka till Sahara för att bygga en sandlåda i öknen. Det som de till slut visades upp i utställningen var en beskrivning av deras arbete att få någon annan att bygga detta åt dem, deras försök att hitta öknar som låg närmre och till slut deras tvång att behöva göra en Photoshop-bild av deras tanke.

Filmprojekt:

Eleverna hade som sagt två alternativ, de kunde arbeta med konst mot en utställning vilket innebar att de var helt befriade från teman eller så kunde de arbeta med videoprojekt åt Forum för levande historia med temat tolerans. Filerna ingick i det nationella projektet ”Vadå tolerans?” och innebar för de eleverna som deltog gavs en möjlighet att få sina filmer publicerade på en hemsida samt en resa ner till Stockholm för att delta i slutseminariet för hela projektet. På lokalt håll gjorde vi en kick-off där vi bjöd Kelly Tainton att prata om hur tolerans också kan vara någonting negativt. Hon pratade om det maktförhållande som finns mellan den som kan välja att tolerera och dem som ska vara i en position av att bli tolererade.

Vi bjöd senare in en konstnär och filmare, Frida Hammar, som gav eleverna lite inblickar i kortfilmsprocessen. Mediacentrum deltog med utbildning, kameror, redigeringsdatorer samt projektörer för uppvisning under utställningen.

Att blanda skolor:

Att blanda elever från olika skolor presenterade svårigheter. Eleverna ville göra projekt tillsammans med sina klasskamrater, vilket vi var tvungna att anpassa oss till. Däremot arbetade de alltid tillsammans med sin partnerskola. På museet tog vi emot en halvklass

vardera från två skolor samtidigt, detta innebar att en halklass fanns kvar på respektive skola vilket inte var så bra med tanke på att vi ville ha minst en lärare med till museet. Vi löste detta genom att skjutsa en av de halvklasser som skulle vara kvar på skolan över till den andra skolan där den andra halvklassen var. Skolorna turades om att ta emot halvklasser från sin partnerskola och lärare turades om med att ha hand om blandklasser.

Gästkonstnärer:

En viktig del i projektet var att bjuda yrkesverksamma konstnärer för att inspirera och visa olika riktmönster inom konsten. En av dessa var UFOLAB.

Gästkonstnärer: Anna Jin Hwa Borstam mfl.

Vi bjöd några konstnärsgrupp som gjorde en workshop med eleverna.

UFOLAB WORKSHOP "tacksamhetsskulden introduktion"

UFOLAB består av fem skandinaviska konstnärer med koreansk bakgrund.

Gruppen har funnits sedan 2004 och har sedan dess genomfört och deltagit i ett antal utställningar och evenemang i Danmark, Sverige, Sydkorea och Japan.

UFOLab undersöker och arbetar med olika ämnen, som internationell adoption, interkulturella frågeställningar, postkolonialism, feminism etc. Det samma gäller de medium som gruppen gestaltar sina undersökningar med det kan vara allt från förläsningar, texter, tv-dokumentärer till konstutställningar. Det blir situationen som definierar metoden.

Nedanstående väldigt konkreta frågor diskuterades:

TACKSAMHETSKULD: INTE ÅTERGÄLDAT EN TJÄNST

- Känner du dig tacksam för att du lever i Sverige?
- Om du svarat ja, varför känner du tacksamhet?
- När känner du dig tacksam?
- Om nej, varför känner du dig inte tacksam?
- Vem borde känna sig tacksam för att leva i Sverige?

Ändamålet med workshoppen var att deltagarna skulle få en insyn hur man kan arbeta med konst utanför/ i dialog med institutioner och med en tematik som berör deras egen vardag. I detta fall utifrån ett interkulturellt perspektiv.

Utställningen:

När man pratar om estetiska läroprocesser i skolan lägger man ofta emfas på just processen. Det är förstås svårt att mäta utveckling genom produkten eftersom alla har olika sätt att se på vad som är estetik. Det är processen som visar att vi gör och vad vi gör och det behöver inte nödvändigtvis resultera i något som subjektivt kan betraktas som en bra slutföring. Men i det här projektet la vi stor vikt på just produkten och slutföringen. Tanken var att om elever kan se att de ingått i någonting som ser väldigt proffsigt ut kommer de också själva reflektera över processen som ledde dem till resultatet. Därför la vi ner mycket arbete på att ge utställningen en utformning som var så professionell som möjligt. Resultatet var att eleverna blev smått chockade av helheten och hade inte alls tänkt sig att det skulle se så bra ut som det faktiskt gjorde. För bilder av utställningen och en mer genomgående beskrivning av projektets pedagogiska modell produceras nu en trycksak som planeras vara färdig till våren 2007.

Observationer:

Ett mycket viktigt resultat var observerat när en av våra klasser från Ersängsskolan skulle ge visningar av deras utställningen till andra klasser i sin skola. Ersängsklassen var förövrigt en klass som när vi först träffade ställdes frågan ”Vad fan är Bildmuseet för något?” Eleverna som hade deltagit i projektet var först till dörren när skolan kom, de gick in med huvudet högt och började improvisera en visning av Konsthögskolan avgångsutställning istället för sin egen. Vad vi såg var att dessa elever verkligen ägde museet, utan att själva ha fått en genomgång av högskolans utställning tog de ändå rollen av att förstå och beskriva konsten som visades. De hittade förstås på saker som inte hade mycket med verken att göra, men det viktiga var att de vågade låtsas. I deras kamraters ögon, som lyssnade med stor respekt, blev dessa elever som spenderat terminen på Bildmuseet, tolkar till en värld som ofta känns otillgänglig.

För många elever var detta projekt mycket intressant i början och i slutet, men många kände att det drog lite ut på tiden någonstans i mitten. Anledningen för detta var att eleverna hade till största möjliga mån ett eget ansvar över att se till att sina idéer kom till ett genomförande. Eftersom det var så många elever inblandade blev denna process lite utdragen för att undvika att vissa elever blev färdiga flera veckor innan andra. För framtida projekt kommer vi att ta tillvara denna observation genom att både arbeta med mindre grupper samt att komprimera projektets tidsplan.

Mer om utvärderingen:

Anders Marner och Hans Örtegren vid estetiska institutionen, Umeå universitet, arbetar med en formativ utvärdering av projektet ”som nu ungefär” som initierats av projektledare Lars Cuzner vid Umeå Kulturverk.

Under olika faser av projektet har vi gjort deltagande observationer och i slutet av projektet även genomfört intervjuer med inblandade elever, lärare och andra deltagare.

Huvudmålet med arbetet är att studera möjligheter och svårigheter med samverkan mellan skolor och andra institutioner i konstrelaterade projekt.

Vi vill visa på den egenart som projektet ”Som nu ungefär” har, men

vi vill också bidra till idéer kring framtida projekt i samverkan mellan skolans institutioner, universitetsutbildningar och kommunala kulturinstitutioner, särskilt med avseende på arbete med visuell kultur som gemensam nämnare.

Rapporten kommer att publiceras under september - oktober 2006.

Utveckling:

Det är tänkt att detta projekt ska fortsätta genom att hela tiden förändras och anpassas efter lärdomar från tidigare år. Bildmuseet vill se en kontinuitet i denna typ av verksamhet som ger skolklasser schemalagda lektionstider på museet varje år. Hösten 2006 inleds en vidareutveckling av projektet som går ut på att arbeta med Internetbaserad samtidskonst. Denna gång vänder vi oss till elever som har svårt att få upp betyg för nationella prov. Projektet hålls på engelska och i samarbete med lärarna ska det skapas ett undervisningsunderlag som smyger in nödvändig kunskap om den engelska de behöver lära sig för att klara proven. Kunskapen ska smygas in genom konst och Internet- och programmeringsprocesser. Projektet har liknande karaktär som tidigare, elever blandas från olika skolor för gemensamma lektioner på Bildmuseet. Vi vänder oss till elever i behov av särskilt stöd i nionde klass, elever som går IV-programmet samt IVIK-programmet (för nyanlända till Sverige).

Samarbetspartners:

Bildmuseet
Umeå universitet
Arbetsförmedlingen kultur
Forum för levande historia
Film i Västerbotten
Mediacentrum

Bilaga 3 (något redigerad)

Utvärdering av “Som nu ungefär”

Vi går i-skolan, klass

Vi heter (skriv alla gruppmedlemmars hela namn) :

Vi har gjort följande på utställningen:

Beskriv hur ni fick idén:

Beskriv hur ni genomförde arbetet:

Vilka har ni fått hjälp av?

Beskriv vad ni tycker om ert resultat och varför!

Berätta om vilka andra verk ni gillar på utställningen och varför!

Vad har gått bra med ert arbete?

Vad har gått mindre bra?

Ge tips att tänka på inför ett nytt projekt!

Vad har varit mest lärorikt i projektet?

Skulle ni kunna tänka er att göra fler liknande projekt under skoltid?

Har din/ er syn på konst förändrats genom projektet, och I så fall hur?

Tack för er medverkan!

Institutionen för estetiska ämnens rapportserie heter *Tilde*, (-). Rapportserien ges ut av institutionens vetenskapliga råd. Namnet *tilde* kommer från spanskan, ursprungligen från latinets *titulus*, en typ av romerska inskriptioner på sten. ~ är också ett diakritiskt, särskiljande, tecken som förändrar en bokstavs uttal eller betoning.

Rapport nr. 10 innehåller två utvärderingar av kulturprojekt i skolan. Det ena projektet – Fantasy Designprojektet genomfördes 2003-2006 i Finland, Norge, Danmark och Belgien och fokuserar designundervisning i skolan. Utvärderingen *Evaluation of the International Fantasy Design Project* färdigställdes 2006. Det andra projektet – ”Som nu ungefär” var ett konstprojekt och utvecklades av Lars Cuzner för Kulturverket vid Umeå kommun. Det genomfördes senhösten 2005 och våren 2006. *Utvärdering av ett samtida konstprojekt – Som nu ungefär* inrapporterades 2006.

Frågor som diskuteras i utvärderingarna är bl.a. top-down och bottom-up processer, elevernas roll och vikten av fullbordade kommunikativa processer, lärarnas passiva eller aktiva roll i projekten, vem som äger projekten och en distributiv kultursyn. Utvärderingarna är utförda av Anders Marner och Hans Örtegren, Institutionen för estetiska ämnen, Umeå universitet.

ISBN: 978-91-7264-535-6

ISSN: 1103-8470

