

Att utforska mötet mellan VR, berättelse, litteratur och dans

Slutrapport



Region
Östergötland

Att utforska mötet mellan VR, berättelse, litteratur och dans

Syfte

Projektet syftade till att undersöka och fördjupa det konstnärliga skapandet i mötet mellan virtual reality (VR), berättelser, litteratur och dans med biblioteket som fysisk och social plats.

Mål

- Att erbjuda ett konstnärligt residens för danskonstnärer med syftet att utveckla metoder för hur VR kan integreras med berättande, litteratur och dans
- Att skapa och genomföra workshoppar för barn och unga där bibliotekets personal involveras aktivt
- Att bidra med erfarenheterna från residenset och workshopparna på biblioteket vid konferensen *Uppslukande bibblan* 13–14 mars 2025

Förutsättningar

Vadstena bibliotek tillfrågades om, och tackade ja till, att delta i projektet. Som konstnärlig ledare anlätades koreografen Robin Jonsson, som arbetat mycket med människans relation till robotar. Tillsammans med två kollegor, en dansare och en tekniker genomförde han ett 15 dagar långt residens i början av 2025. Projektet finansierades av Biblioteksutveckling Östergötland och Dans i Öst, båda Region Östergötland. Medverkande Vadstena bibliotek bidrog med personal och resurser.

Bibliotekets uppgift var att hitta barn som kunde vara intresserade av att delta. Genom de barn och ungdomar som biblioteket möter i sin dagliga verksamhet bildades en nyfiken och intresserad grupp med deltagare i åldrarna 10–12 år.

Inom projektet genomfördes samarbeten med Kulturskolan och Fritidscentrum i Vadstena kommun.

Genomförande

Projektet utgick från dansworkshoppar med fokus på deltagarnas egna uttryck och berättelser. Barnens delaktighet och initiativ var centrala och barn som återkom vid flera tillfällen skapade en trygg gruppdynamik.

VR-tekniken integrerades gradvis i takt med att deltagarna blev bekväma med miljön och uttryckssättet. Virtual Reality (VR) innebär att användaren genom VR-glasögon kan uppleva en digital miljö. Glasögonen registrerar hela kroppens rörelser, vilket gör att bilden uppdateras i realtid och skapar en känsla av närvaro i den virtuella världen. I detta projekt användes tekniken för att etablera en koppling mellan VR och dans. Rörelser som utfördes i den virtuella miljön översattes till dans i fysisk form, medan dansrörelser i verkligheten samtidigt kunde överföras till och visualiseras i VR. På så sätt skapades ett samspel mellan den digitala och den fysiska världen.

Arbetet var inte resultatinriktat utan utforskande och processdrivet. Fem workshoppar genomfördes vid biblioteket och Fritidscentrum med sex–åtta återkommande deltagare. Dessutom hölls två workshoppar på kulturskolan med tio danselever, samt några ur den återkommande gruppen.

I samband med det nationella kulturpolitiska konventet *Folk och Kultur* deltog projektet med en programpunkt där besökaren fick en inblick i det pågående arbetet. Ett samtal hölls mellan den konstnärlige ledaren Robin Jonsson och Caroline Nordh, verksamhetsansvarig på Vadstena bibliotek.

Under konferensen *Uppslukande bibblan* hölls en workshop om projektet och de erfarenheter som gjorts. Den mottogs mycket positivt, deltagarna beskrev projektet som inspirerande och efterfrågade liknande aktiviteter för bland annat barn med NPF-diagnoser. Konferensdeltagarna uttryckte ett stort intresse för att sprida metoden till fler bibliotek och regioner.

Deltagarnas delaktighet

Barnen hade ett stort inflytande på innehållet i workshopparna. Istället för att arbeta utifrån existerande litterära texter skapades nytt material med inspiration från deras egna berättelser och rörelser. Detta arbetssätt stärkte deras självförtroende och uttrycksförmåga.

Workshopserien inleddes med ett gemensamt mellanmål, vilket skapade en avslappnad och trygg atmosfär där deltagarna fick möjlighet att samtala och landa inför dagens arbete. Därefter samlades gruppen för en uppstart som utgick från en berättarövning. Denna övning fungerade som en introduktion till dagens tema och öppnade för kreativt tänkande. Gruppen fortsatte med en dansuppvärmning – något som initialt upplevdes som ovant och något pinsamt, men som snabbt utvecklades till en lekfull och energifylld stund. Därefter fick deltagarna arbeta vidare i mindre grupper med fokus på rörelse och gestaltning.

Barnens berättelser var i fokus i samtliga workshoppar. Ett exempel var att varje deltagare fick berätta om sin väg till skolan. Den berättelsen omvandlades till rörelse och koreografi. Denna koreografi tog de sedan med sig in i en virtuell verklighetsmiljö (VR), där de fick möjlighet att utforska och utveckla sina uttryck ytterligare. Språket användes på olika sätt; både kroppsligt genom rörelser och verbalt genom reflektioner och beskrivningar.

Ett centralt pedagogiskt verktyg under workshopparna var användningen av så kallade ”scores” – öppna instruktioner som saknar rätt eller fel. Detta arbetssätt uppmuntrade barnens egna tolkningar, kreativitet och fria utforskande.

Vid ett senare tillfälle fick deltagarna iaktta varandras rörelser i VR, för att därefter med ord beskriva vad de sett. Denna övning ledde till en gemensam diskussion om vad begreppet abstrakt kan innebära, och hur olika individer kan uppfatta och tolka samma rörelse på olika sätt.

Detta moment ingick i samma workshop som senare genomfördes på konferensen *Uppslukande bibblan*.

De efterföljande workshopparna byggde vidare på den dans som skapades vid det första tillfället. Istället för att utgå från en förutbestämd litterär text tog man avstamp i barnens egna berättelser. Detta visade sig vara ett inkluderande arbetssätt, särskilt med tanke på deltagarnas varierande läsförmåga. Genom att låta barnens berättelser stå i centrum kunde alla delta på lika villkor, utan att begränsas av traditionella textformat.

Biblioteket som plats

Biblioteket var under delar av workshopserien öppet för allmänheten, något som skapade en dynamisk kontrast mellan den traditionella bilden av biblioteket som en tyst plats och den livfulla atmosfär som dansen medförde. En skylt med texten "Här pågår dans" sattes upp, vilket signalerade både aktivitet och öppenhet. Rummet fylldes av rörelse, sorl och lek, något som utmanade men också kompletterade bibliotekets vanliga funktion. Barnen och dansen fick bokstavligen ta plats och äga rummet, vilket i sig blev ett viktigt pedagogiskt inslag.

Vid det första tillfället var biblioteket däremot stängt för allmänheten. Detta skapade en trygg och avskild miljö där barnen kunde utforska rörelse och uttryck utan att känna sig iakttagna. Denna trygghet var särskilt viktig för att våga ta plats fysiskt och kreativt, inte minst för kommande workshoppas som genomfördes i biblioteket.

Biblioteket fungerade väl som arena för konstnärligt arbete. Att förlägga verksamheten just i bibliotekets lokaler gav även upphov till nya sätt att uppfatta och använda platsen. Det blev tydligt att ett bibliotek kan vara mer än en plats för läsning, det kan också vara en arena för konstnärligt skapande och deltagande. Genom att ibland låta övriga biblioteksbesökare ta del av dansen som åskådare eller spontana deltagare breddades upplevelsen ytterligare. Detta bidrog till att både skapa en inkluderande stämning och ge barnen en känsla av att ha rätt att ta plats i det offentliga rummet.

VR-teknikens roll

VR-teknik väcker ofta en initial wow-känsla hos användaren, där fascinationen över själva teknologin står i centrum. En viktig fråga i projektet har därför varit: Går det att ta sig bortom det första intrycket och nå ett fördjupat kreativt skapande där tekniken blir ett verktyg snarare än ett mål i sig?

Barnen introducerades till VR och projektets grundidé på ett inkännande sätt utan att tekniken först lyftes fram som huvudfokus. Istället vävdes VR in som en naturlig del av processen, vilket gjorde att barnen mötte tekniken med nyfikenhet snarare än press eller förväntan. Rörelser skapade i VR översattes till dansrörelser i verkligheten och vice versa. Genom att förankra det digitala arbetet i fysiska uttryck minskade teknikens laddning och det blev lättare att använda den som ett konstnärligt verktyg istället för en isolerad upplevelse.

Samtidigt finns det en insikt om att VR-tekniken i projektet hade kunnat förberedas och utvecklats ytterligare innan den implementerades fullt ut. Med mer teknisk fördjupning och färdigutvecklade funktioner i ett tidigare skede hade vissa moment kunnat utnyttjas ännu mer kreativt.

Framgångsfaktorer

Flera faktorer har varit avgörande för att skapa en inkluderande, kreativ och meningsfull upplevelse för deltagarna. Nedan lyfts de mest centrala framgångsfaktorerna som bidragit till projektets positiva resultat.

Barnens aktiva delaktighet och idégenerering

Barnen gavs utrymme att påverka innehåll och riktning, vilket ökade engagemanget och skapade ett genuint ägarskap över processen.

Bibliotekspersonalens engagemang och närvaro

Att personalen aktivt deltog och fanns till hands under workshopparna skapade kontinuitet, trygghet och en känsla av gemenskap.

Dansarnas tillgänglighet och förmåga att skapa relationer

Professionella dansare med god pedagogisk förmåga bidrog till att bygga förtroende och skapa en tillåtande atmosfär där alla vågade delta.

Balansen mellan teknik, konst och lekfullhet

Projektet lyckades integrera VR-teknik på ett sätt som stödde det konstnärliga uttrycket snarare än att dominera det, med utrymme för både lek, utforskande och reflektion.

En lugn process utan prestationskrav eller utvecklingsstress

Frånvaro av press och krav möjliggjorde ett kreativt klimat där barnen kunde utforska, misslyckas och växa i sin egen takt.

Utmaningar

Projektet mötte några inledande utmaningar som påverkade både arbetsprocessen och tidsplaneringen.

Viss inledande otydlighet kring projektets struktur och innehåll

Projektet inleddes med en viss otydlighet kring struktur, mål och arbetsfördelning, vilket krävde extra insatser för att klargöra ansvar och förväntningar. En tydligare ram för tid och plats, anpassad efter både bibliotekets och barnens scheman, blev viktig för att skapa förutsättningar för arbetet. Trots att projektet initialt kändes "luddigt" blev det mer konkret när barnen involverades och fokus lades på deras delaktighet i processen. Den flexibla strukturen gav utrymme för utveckling samtidigt som förståelse för olika aktörers förutsättningar och behov var avgörande.

VR-tekniken tog tid att utveckla och anpassa

Den specifika VR-tekniken som användes hade behövt en mer omfattande testning och justering innan start, vilket påverkade delar av projektet.

Svårigheter att samordna scheman för frilansare och personal

Då flera aktörer arbetade på olika villkor och tider uppstod utmaningar i att planera gemensamma möten och deadlines, vilket ibland bromsade tempot i arbetet.

Slutsatser och framtid

Projektet har gett värdefulla lärdomar om hur viktigt det är att ha en tydlig struktur kring tid och plats, samtidigt som innehållet behöver vara flexibelt för att kunna anpassas efter deltagarnas behov och den pågående processen. Genom ett deltagarcentrerat och processdrivet arbetssätt har projektet lyckats skapa ett starkt engagemang och en hög grad av delaktighet, något som har varit avgörande för resultatets kvalitet.

Samtidigt har det blivit tydligt att kompletterande kompetenser, som dramapedagogers expertis, skulle ha kunnat bidra till att fördjupa och stärka det narrativa uttrycket ytterligare. Ett annat viktigt inslag har varit att aktivt integrera barns modersmål och kulturella referensramar, vilket skapat en inkluderande och meningsfull upplevelse för deltagarna.

Med dessa erfarenheter i ryggen önskar den konstnärliga ledaren att fortsätta utveckla arbetet och överväger att söka vidare finansiering. En av ambitionerna är att fördjupa det flerspråkiga och interkulturella perspektivet för att ännu bättre spegla och möta den mångfald som finns bland deltagarna.

Sammanfattningsvis har projektet visat att det är fullt möjligt att på ett meningsfullt sätt integrera konstnärliga och pedagogiska metoder såsom VR, dans och berättande i biblioteksmiljön. Nyckeln till framgång har varit barnens aktiva delaktighet, flexibiliteten i form och metod samt ett väl fungerande samarbete mellan olika utövare inom kulturområdet. Med dessa faktorer på plats finns en stor potential att både växa och utvecklas vidare i nya sammanhang och former, vilket öppnar för spännande framtida möjligheter.