



Forskning rörande kulturella och kreativa näringar vid lärosäten i Stockholms län

EN INVENTERING



November 2017
Karolina Ugglå och Annika Öhrner



Kulturförvaltningen
STOCKHOLMS LÄNS LANDSTING

Innehåll

1	Introduktion	3
2	Uppdraget	4
2.1	Syften	4
2.2	Begreppet kulturella och kreativa näringar	5
3	Inventeringen	8
	Handelshögskolan i Stockholm	10
	Konstfack	14
	Kungl. Konsthögskolan (KKH)	17
	Kungl. Musikhögskolan (KMH)	22
	Kungl. Tekniska högskolan (KTH)	24
	Stockholms konstnärliga högskola (SKH)	30
	Stockholms universitet (SU)	32
	Södertörns högskola (SH)	39
	Plattformer	42

Utgiven av Stockholms läns landsting 2017
Skriven av Karolina Uggla och Annika Öhrner på uppdrag
av kulturförvaltningen, Stockholms läns landsting

Grafisk form: Fidelity Stockholm
ISBN: 978-91-984448-0-3

1. Introduktion

Föreliggande rapport är en inventering över pågående och nyligen avslutade forskningsprojekt i Stockholms län som på olika sätt relaterar till begreppet kulturella och kreativa näringar (KKN). I Länsstyrelsens *Förstudie angående handlingsplan för kulturella och kreativa näringar i Stockholms län* (2011), lyfts forskningen vid regionens högskolor, särskilt de konstnärliga, fram som en resurs med unik bredd sett ur ett nationellt perspektiv.¹ I Creative Stockholm's handlingsplan (2012) föreslogs vidare utvecklingen av en regional forskningsplattform för att ta tillvara den unika tillgång som denna resurs utgör.² Som ett första steg mot en sådan, beslöt kulturförvaltningen senare att ”inventera och därmed synliggöra forskning i Stockholms län som kan kopplas direkt eller indirekt till de kulturella och kreativa näringarna” (2016).³ Föreliggande rapport presenterar den inventeringen.

Begreppet *kulturella och kreativa näringar* kommer ur en viss historisk kontext och relaterar till specifika politiska fält. Vi ger nedan en kort bakgrund till dessa innan vi ringar in hur vi valt att förstå och arbeta med begreppet inom uppdraget. De projekt som ingår här, pågick eller avslutades under perioden från 1 januari 2015 till 30 juni 2017. De är antingen finansierade av de etablerade forskningsfinansiärerna eller utförda inom ramen för lärosätenas fakultetsmedel eller medel för konstnärlig utveckling (se ytterligare detaljering och avgränsningar nedan).

Vår bakgrund som forskare inom humaniora, konstvetenskap med erfarenheter från konsthögskolefältet och det praktiska konstlivet, påverkar studien. Vi har dels velat lyfta fram projekt som skulle kunna utgöra utgångspunkt för eller modeller för samarbeten mellan akademiens, kulturens och näringspolitikens fält, dels presenterar vi projekt som kritiskt diskuterar KKN och därmed kan medverka till kunskapsutveckling inom området.

Vi har slagits av rikedomerna i projektfloran, och ser det som meningsfullt att här i förteckningens form kunna presentera forskningsprojekten och göra dem synliga utanför akademien. Det finns en stor potential i att ge akademien och kulturpolitikens fält större kontaktytor för att öka kulturens räckvidd och skapa möjligheter till fördjupad analys, kunskapsutveckling och kritisk dialog.

Huddinge, november 2017

Annika Öhrner, FD
Docent i konstvetenskap
Södertörns högskola

Karolina Uggla, FD
Vik. lektor i konstvetenskap
Södertörns högskola

1 Länsstyrelsen, *Förstudie angående handlingsplan för kulturella och kreativa näringar i Stockholms län*, 2011, s. 2.

2 Creative Stockholm, *Handlingsplan: Kreativa Stockholm. Förslag till handlingsplan för kulturella och kreativa näringar i Stockholmsregionen*, Tumba: Botkyrka kommun, 2012.

3 Catharina Fogelström, Enhetschef kultur- och föreningsstöd, Direktupphandling av konsulttjänst, Kulturförvaltningen, SLL, odat., dokument våren 2017.

2. Uppdraget

2.1 Syften

Den här inventeringen utförs som ett uppdrag från kulturförvaltningen på Stockholms läns landsting. I Länsstyrelsens *Förstudie angående handlingsplan för kulturella och kreativa näringar i Stockholms län*, (2011), lyftes alltså forskningen vid de konstnärliga högskolorna fram, som en unik, nationell, resurs.⁴ I de workshops som ordnades i förarbetet med förstudien, med företrädare för de konstnärliga högskolorna i regionen, framkom olika synpunkter om konstens roll i näringspolitiken fram. Det framhölls att studenterna inom de konstnärliga högskolorna i första hand behöver utveckla sitt hantverk, uppnå excellens inom sina respektive konstnärliga fält och skapa internationella nätverk. Men de kan sedan även uppmuntras i att arbeta i sammanhang utanför den snävt definierade kultursektorn, menade många.⁵

De rekommendationer Länsstyrelsens förstudie ger rörande konsthögskolornas roll inom KKN, syftar främst på frågor kring att stärka studenters yrkesverksamhet efter studierna. Forskningen berörs i mindre utsträckning, men återfinns i förslaget på en formalisering av det framväxande regionala samarbetet kring konstnärlig forskning, i form av:

ett integrerat kunskapscenter på området, en konkret fysisk plats där konstnärlig forskarutbildning kombineras med /.../ problemdrivna utvecklingsprojekt på uppdrag av företag och myndigheter och

*i samarbete med högskolor /.../såsom exempelvis KI, KTH och Stockholms universitet.*⁶

I skriften framstår det inte tydligt om forskningen anses kunna äga rum inom konsthögskolornas ram, eller om dessa utvecklingsprojekt skulle skötas av de etablerade forskningsämnen i samarbete med konstnärer. Vad gäller den generella inriktningen på policyinsatser lyfts det fram att man bör ha en förståelse för att många verksamheter inom kultursektorn som i sig inte drivs i vinstsyfte, ändå kan producera viktiga ekonomiska värden ”i form av innovationsimpulser till näringslivet”.⁷ Formuleringen ger uttryck för en viss förståelse för de kulturella praktikernas särart, men det är samtidigt uppenbart att dessa i förlängningen ändå i förstudien legitimeras genom en *marknadslogik* snarare än genom en *kulturprofessionell logik*, vilket vi gärna vill uppmärksamma.⁸

Vårt uppdrag utgår även från ett annat dokument, Creative Stockholms handlingsplan (2012), som utvecklade en idé om en regional forskningsplattform för att tillvara på den unika tillgång som konsthögskolorna i Stockholm utgör. Regionalfondsprojektet *Creative Stockholm* löpte under åren 2009–2011 med Botkyrka kommun som projektägare, och var delfinansierat inom EU-kommissionens program *Creative Europe*.⁹ I rapporten identifierades en rad behov inom området KKN, som fördelas lika mellan ”K-perspektivet” (vilket sammanfattas med orden kulturdynamik,

4 Länsstyrelsen, 2011, s.2.

5 Länsstyrelsen 2011, s. 25.

6 Länsstyrelsen 2011, s. 25.

7 Länsstyrelsen 2011, s. 26.

8 Begreppen är närmast hämtade från Klara Tomsons studie ”Regeringens satsning på kulturella och kreativa näringar” i Jenny Svensson & Klara Tomson (red.) *Kampen om kulturen. Idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet*, Lund: Studentlitteratur, 2016, s. 121–166. Publikationen är ett delresultat från två relaterade forskningsprojekt som även ingår i inventeringen, se *Kampen om kulturen. Entreprenörskap, översättning och makt och Kampen om kulturen. En studie av kulturpolitisk förändring i Litauen och Sverige*, Södertörns högskola.

9 Creative Stockholm, 2012.

kompetensbas och innovation) och ”N-perspektivet” (där ledorden istället är attraktivitet, besöksnäring och företagande). Åtta insatsområden föreslås som relaterar till konkreta behov ”inom regionens kultursektor och kreativa näringar”.¹⁰ I ett av dessa insatsområden, nummer 3, *Forskning och innovation*, finns en allmän koppling till den föreliggande inventeringen. Rapporten konstaterar att det pågår forskning som direkt anknyter till ”kulturella och kreativa processer och verksamheter” inom flera av regionens högskolor och att det hos flera av dem finns intresse att utveckla ytterligare forskning i anknytning till KKN. Därmed, menar man, ligger det i regionens intresse att ta tillvara den tillgång som dessa forskningsinsatser utgör:

Ett sätt är att regionens aktörer aktivt deltar i processer och bidrar till förutsättningar för en möjlig regional plattform utifrån vilken konstnärlig kompetens och kunskapssökande samt kompetens inom humaniora kan fungera som en resurs och appliceras inom bredare utvecklingsprocesser inom näringslivet och den offentliga sektorn.¹¹

Här öppnas intressant nog även för att humanistisk forskning skulle kunna vara en del i en gemensam plattform kring kunskapssökande. Till förslag på insatser hör att samtal skulle initieras med regionens högskolor för att utveckla en sådan plattform ”för applicerad konstnärlig forskning och uppdragsforskning med utgångspunkt i konstnärlig kompetens och grundforskning i samarbete med andra kunskapsformer och forskningsinriktningar”.¹² Hur samarbetet skulle se ut och mellan vilka parter, utvecklas inte närmare.

Det är ur detta konkreta sammanhang som föreliggande inventering över aktuell forskning inom KKN i Stockholm kommit till. Kulturförvaltningen beslöt att ”inventera och därmed synliggöra forskning i Stockholms län som kan kopplas direkt eller indirekt till de kulturella och kreativa näringarna” (2016).¹³ Hur länken mellan en kunskapsplattform och en forskningsinventering skulle kunna se ut är inte närmare formulerat i tidigare dokument, vi har dock tolkat det så att en

forskningsinventering kan få en viktig pedagogisk funktion och vara ett litet steg mot att främja ett närmande mellan fält som egentligen är rätt olika, nämligen politikens fält och akademiens. Dessutom ger inventeringen en översiktlig ögonblicksbild över hur denna forskning kan se ut också för en tänkt potentiell målgrupp av aktörer från företag, myndigheter, näringslivet och andra offentliga aktörer.

2.2 Begreppet kulturella och kreativa näringar

Vad innebär begreppet ”kulturella och kreativa näringar”? Frågeställningen pekar mot ett pågående stort forskningsfält och ett politikområde, och kommer inte kunna besvaras i den här inventeringsrapporten. Efter att Klara Tomson, forskare i företagsekonomi, intervjuat tjänstemän vid regeringskansliet för sin forskningsstudie om regeringens handlingsplan för kreativa näringar, skrev hon medvetet tillspetsat: ”Det var värt att notera hur svårgripbar idén om KKN fortfarande var (och är). Området uppfattades som viktigt, men det var oklart vad man pratade om och vilka frågor som var viktiga att fokusera på.”¹⁴ Detta har också varit vårt intryck från de rapporter och dokument vi tagit del av i samband med inventeringsarbetet; begreppet är allt som ofta förgivettaget och alltför lite undersökt och underbyggt. Vi har försökt orientera oss i hur begreppet formerats genom de dokument som föregått inventeringen vilket beskrivs här, tillsammans med ett par korta nedslag i begreppets historiska kontext.

I Länsstyrelsens förstudie angående handlingsplan för KKN, anges att de områden som ingår i ”den svenska definitionen” av KKN är arkitektur, design, film och foto, konst, litteratur, media, mode, musik, måltid, scenkonst, turism och besöksnäring samt upplevelsebaserat lärande.¹⁵ Man hänvisar till att Stockholm är ledande inom flera av dessa näringar. Men utöver att man pekar ut vilka discipliner inom det kulturella området som hör till KKN, ges inga närmare anvisningar om begreppets innebörd. I Creative Stockholms rapport, med sitt tudelade kultur- respektive näringsperspektiv, görs samma referens till områdena ovan, men man väljer att undanta turism och

10 Creative Stockholm 2012, s. 16.

11 Creative Stockholm 2012, s. 17.

12 Creative Stockholm 2012, s. 17.

13 Catharina Fogelström, Enhetschef kultur- och föreningsstöd, Direktupphandling av konsulttjänst, Kulturförvaltningen, SLL, odat dokument 2016.

14 Klara Tomson, ”Regeringens satsning på kulturella och kreativa näringar: nya medel för gamla kulturpolitiska mål”, i Jenny Svensson & Klara Tomson (red.) *Kampen om kulturen. Idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet*, Lund: Studentlitteratur, 2016, s. 137.

15 Länsstyrelsen 2011, s. 5.

besöksnäringarna samt upplevelsebaserat lärande med motiveringen att dessa är strukturellt annorlunda. I handlingsplanen understryks att det inte är givet att samla alla individer och organisationer som är aktiva inom alla dessa olika branscher inom ramen för ett och samma begrepp, men man pekar också på att ”många av företagen är så kallade ’livsstilsföretag’ – det vill säga drivna av passionerat engagemang och skapandeglädje.” Kultur- och näringslivsperspektiven kan också samspela, som då en Stieg Larsson-roman blir till en film – ett typiskt exempel i sammanhanget.¹⁶

KKN-begreppet i dessa handlingsplaner har utvecklats inom den svenska statliga kulturpolitiken i ett intressant och komplext förlopp som inte kan beskrivas i detalj här.¹⁷ 2009 lanserade kultur- och näringsdepartementen ett handlingsprogram för KKN, och som en del i detta fick Vinnova uppdrag att genomföra studier i små och medelstora företag som senare presenterades i rapporten *Kreativt kapital. Om ledning och organisation i kulturella och kreativa näringar* som publicerades 2013.¹⁸ Vi vill nämna att den ’svenska definitionen’ ovan är den som Tillväxtverket ringar in som verksamheter ”som har ett kulturellt och kreativt värde [vår kursiv] inom arkitektur, design, film och foto, konst, litteratur, media, mode, musik, måltid, scenkonst samt upplevelsebaserat lärande”.¹⁹ Kvalificeringen i början av Tillväxtverkets definition, det vill säga kvalitetskriteriet, hade inte överlevt i de två handlingsplanerna ovan vilket behöver noteras.

De som tidigast identifierade och diskuterade föreställningar om kulturen som näring var förstas Theodor Adorno och Max Horkheimer i den epokgörande essän ”The Culture Industry: Enlightenment as mass deception” (1944), där de riktade djup kritik mot tendensen till kommersialisering av kulturen.²⁰ Den franske sociologen Pierre Bourdieu har senare i flera arbeten visat hur nära beroende av varandra kulturellt och ekonomiskt kapital är, om än i form av en slags omvänd ekonomi. Begreppet Cultural Industry utvecklades inom

det som brukar benämnas den nyliberala vändningen i kulturpolitiken under 1980-talet och etablerades under sent 1990-tal i Storbritannien.²¹ Här uppstod ett skifte mellan synsättet att kulturen är det offentligas ansvar och har demokratiska värden, till synsättet att det är något som var värdefullt att investera i ur ett näringspolitiskt perspektiv. Det brittiska *Department for Culture, Media and Sports* lade 1998 fram en rapport som kom att få ett stort inflytande på den kommande utvecklingen av KKN. Listan över de ”kreativa näringar” som gjordes där hade det gemensamt att de alla var föremål för upphovsrätt.²² Genom aktiv lobbying av starka fristående konsultföretag kom den nya synen på kulturen och *the Cultural and Creative Industry* efter hand att implementeras inom EU. Redan från 2007 fanns det exempelvis stöd för kulturella projekt inom EUs strukturfonder, vilket också senare *Creative Stockholm* tog del av, ett projekt som därmed är en del av den europeiska ansatsen. Dessa modeller implementerades således i Sverige, också under kritik från aktörer från kulturens fält som menade att den logik som präglade det nya fokuset på KKN hade näringspolitisk slagsida istället för att balansera mellan kultur- och näringspolitik. Inom kulturpolitiken har idéer om kulturens demokratiska betydelse varit centrala länge, liksom idén om kulturens betydelse i ett samhällsbyggande, en logik som fått träda tillbaka i det fält som formerade KKN vilket är viktigt att notera.²³

Genom uppdraget aktiveras, vilket vi vill tydliggöra, ytterligare ett fält, nämligen akademien. Stockholms läns landstings kulturförvaltning arbetar inom kulturpolitikens domän samtidigt som landstinget i sin helhet har betydande näringslivspolitiska åtaganden.

I såväl den tidigare regionala utvecklingsplanen för Stockholm (RUF 2010) som det nya förslaget (RUF 2050), understryks hur kultur kan göra regionen attraktiv, men sett ur ett närings- och utvecklingsperspektiv.

16 Creative Stockholm 2012, s. 9.

17 Se Tomson 2016.

18 Emma Stenström & Lars Strannegård (red.) *Kreativt kapital. Om ledning och organisation i kulturella och kreativa näringar*, Stockholm: 8tto, 2013.

19 Tillväxtverket, Inkubatorer för kulturella och kreativa näringar: Redovisning och slutsatser av regeringsuppdrag inom Handlingsplanen för kulturella och kreativa näringar, Stockholm 2013, cit. ur Tomson 2016, s. 124.

20 Beskrivningen över termen KKN och dess position i det politiska fältet är hämtad ur de två projekten Kampen om kulturen, se särskilt Eglé Rindzevičiūtė, ”Les Liaisons dangereuses. Kultur och ekonomisk tillväxt i EU” i Jenny Svensson & Klara Tomson (red.) *Kampen om kulturen. Idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet*, Lund: Studentlitteratur, 2016, s.

21 ”The neo-liberal turn in cultural policy” lanserades som begrepp av J. McGuigan i *Rethinking cultural policy*. Berkshire: Open University Press, 2004.

22 Rindzevičiūtė 2016, s. 78. De näringar som ingick i begreppet var marknadsföring, arkitektur, konst och aktiviteter, konst hantverk, design, mode, film och video, musik, scenkonst, publicering, programvara, tv och radio, tv- och datorspel.

23 Se not 20.

Inom akademien har under de senaste decennierna ett viktigt skifte skett då även konstnärligt undersökande erkänts som en del av forskningen. Konstnärlig forskning tar enligt Vetenskapsrådets definition "sin utgångspunkt i den konstnärliga processen och verksamheten. Forskningen, som kan beröra alla konstarter, är praktikbaserad och inkluderar en intellektuell reflektion för att utveckla ny kunskap."²⁴ Detta nya forskningsområde är därmed etablerad inom akademien, konstnärliga forskare kan erhålla medel från stora forskningsfonder och så vidare, men samtidigt är konstnärlig forskning som disciplin fortfarande ung och under formering, liksom dess forskningsbegrepp.

I inventeringen ingår, utöver de vetenskapligt finansierade projekten, flera projekt som fått medel som konstnärlig forskning, liksom konstnärliga projekt som erhållit medel för Konstnärligt utvecklingsarbete.

²⁴Vetenskapsrådet: <https://www.vr.se/amnesomraden/amnesomraden/konstnarligforskning.4.5adac704126af4b4be280008981.html> (Nedladdat 10 juni 2017.)

3. Inventeringen

Föreliggande inventering är inte en forskningsrapport över kulturella och kreativa näringar. Det är en inventering över forskningsprojekt som är aktiva idag i Stockholm, med avgränsningen 1 januari 2015 till 30 juni 2017. Vi har i urvalet arbetat inklusivt och öppet i relation till de discipliner och akademiska traditioner projekten verkar inom.²⁵ Det ligger inte inom rapportens ram att genomföra en kvalitativ eller diskuterande analys av projekten, de kategoriseras därför inte i undergrupper eller diskuteras i relation till de kulturella och kreativa näringarna, detta ännu mycket öppna, delvis problematiska, och mobila begrepp.

De projekt som har kommit i fråga är projekt på forskarnivå med finansiering, antingen från etablerade forskningsfinansierare eller från lärosätens medel för forskning eller konstnärlig utveckling. I några fall har medel erhållits av mindre fonder och ibland av och i samarbete med andra institutioner såsom museer. Rena grund- eller forskarutbildningsprojekt ligger alltså utanför forskningsinventeringen, med undantag för doktorsavhandlingar som vi valt att ta med om de examinerats under den aktuella tidsperioden.

Rapporten återfinns inom ett kulturpolitiskt område med näringspolitiska implikationer, och sträcker sig in i akademiens fält. Vi har utöver konstnärliga och företagsekonomiska projekt även inkluderat projekt inom humaniora och andra discipliner, i linje med Creative Stockholm's handlingsplan. Hur har då avgränsningen sett ut? Man skulle kunna påstå att varje konstnär med F-skattsedel verkar inom en kulturell näring, det vill säga de är oftast inte anställda, vilket skulle göra alla konstnärliga forsknings- och utvecklingsprojekt relevanta. En sådan förteckning vore mycket intressant, men vi har snävat in urvalet

trots att vi mött en rad unika och intressanta konstnärliga eller inomestetiska projekt vid konsthögskolorna. Vi har däremot tagit fasta på kopplingen mellan inventeringen och möjliga framtida forskningsplattformar för interdisciplinära samarbeten, och intresserat oss för projekt som skulle kunna ses som en slags modeller för det (t.ex. projektet DeCoDE). Projekt inom det konstnärliga området där man arbetat med prototyper eller arbetsformer som skulle kunna utvecklas, även näringsmässigt, utanför akademien har också inkluderats (se t.ex. projekten *Vax3DSkrivaren* eller *Extending Opera – Artist-led Explorations in Operatic Practice through Electronics and Interactivity*). Reflekterande projekt utanför det konstnärliga området vilka analyserar KKN-området (t. ex. projektet *Kampen om kulturen. Entreprenörskap, översättning och makt*), har varit viktiga.

I uppdraget ingick att kartlägga projekt från samtliga lärosäten i Stockholm. De lärosäten som återfinns i projektinventeringen är Handelshögskolan i Stockholm, Konstfack, Kungl. Tekniska Högskolan, Kungl. Konsthögskolan, Kungl. Musikhögskolan i Stockholm, Stockholms konstnärliga högskola, Stockholms universitet och Södertörns högskola.

Vi har kontaktat samtliga lärosäten i Stockholmsregionen, varav några inte hade forskningsprojekt av relevans för inventeringen enligt vår tolkning.²⁶ Forskningsprojekt med museer som huvudman och medelsförvaltare faller utanför kartläggningen, men några projekt är ändå värda att nämna, som projektet *Bekönade rum. Mångdimensionella vandringar i stadens historia*, finansierat av Riksbankens jubileumsfond och Vitterhetsakademien vid Stockholms stadsmuseum med forskare från Stockholms universitet,

²⁵ Förteckningen inbegriper till exempel även projekt inom turism och måltid, även om de områdena inte rymts inom Länsstyrelsens definition av KKN.

²⁶ Vi har även haft kontakt med övriga lärosäten i Stockholm; Röda Korsets Högskola, Sophiahemmet Högskola, Stockholms Musikpedagogiska Institut, Teologiska högskolan Stockholm, Beckmans Designhögskola, Ericastiftelsen, Ersta Sköndal Bräcke högskola, Försvarshögskolan, Gymnastik- och idrotthögskolan och Karolinska Institutet, men där inte funnit forskningsprojekt som passat in i inventeringens urvalskriterier.

samt *Dataspelens världar*, finansierat av Kulturrådet och förlagt till Tekniska museet, liksom projektet *Clubscenen* vid Arkdes.

Varje projekt presenteras enligt en enkel mall, med data som vi samlat in direkt från medarbetare på lärosätena och från publicerade projektpresentationer på respektive lärosätes webb. De korta projektbeskrivningar som ingår i inventeringen är formulerade av forskarna själva.

Det som kartläggningen fokuserar på, nämligen forskningsprojekt, kräver att lärosätet, institutionen eller enskilda forskare har definierat sin forskningsaktivitet såsom ett avgränsat projekt. Detta sker i princip automatiskt då externa forskningsmedel har erhållits, men det leder också till att rapporten inte kan fånga upp alla forskningsrelaterade aktiviteter som bedrivs vid lärosätena inom forskares tjänster. Vissa artiklar, konferenspresentationer, workshops och symposier ligger alltså utanför kartläggningens ramar. Vi fick under arbetets gång ögonen på några plattformar som redan finns i regionen, för olika samverkans- och utvecklingsprocesser. Dessa har vi, trots att de inte strikt kan räknas till forskningsprojekt, angivit för sig och tagit med i inventeringen eftersom de är relevanta för rapportens problemställning.

Förvissningen är att många av de individer och institutioner som figurerar i projektkartläggningen också är aktörer på fältet för forskning inom och om KKN framöver. Ett forskningsprojekt har lång livscykel, själva projektstarten föregås av en lång period av förarbeten, workshops, skisser och ansökningskrivande. Det innebär att den forskning som just nu är i stöpsleven runt om i Stockholms län, inte alltid kommit till ytan ännu.

Det slutliga urvalet som vi ringat in är vårt, och har efterhand stämts av med uppdragsgivaren. Till den läsare som saknar enskilda projekt – och sådana kommer helt säkert finnas – vill vi bara återigen hänvisa till att de kulturella och kreativa näringarna omfattar ett stort fält utan skarpa avgränsningar, och är också under ständig utveckling.

Handelshögskolan i Stockholm

Handelshögskolan i Stockholm bedriver forskning och utbildning inom nationalekonomi, företagsekonomi och relaterade discipliner. Det finns sex institutioner vid Handelshögskolan och 22 forskningscentra där framför allt Arts Business and Culture bedriver forskning som är relevant för KKN. Handelshögskolan, SSE Art Initiative, presenteras också under rubriken Plattformar.

Lärosäte, institution eller motsv.	Handelshögskolan, Stockholm
Projekttitel	<i>Artful Organizing: Essays on Places, Measurements, and Money Flows in the Contemporary Cultural World (avhandling).</i>
Forskningsämne	Department of Management and Organization
Forskningsfinansiär	Inom lärosätets forskningsanslag
Projektperiod	Disputation 2017
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Erik Wikberg

Projektbeskrivning/abstract

This dissertation focuses on how individuals, organizations, and markets manage contradictory demands and expectations from their environment. It studies primarily two fields of cultural production: the art worlds for contemporary art and the organizational field of architecture. The doctoral thesis consists of five self-contained articles and an introductory chapter.

Each study makes a distinct theoretical contribution to the body of literature on institutional theory.

The first study analyzes the role of market practices in the Swedish art world between 1981 and 2011.

The second study examines the financing structures of four private contemporary art institutions in Stockholm and demonstrates that while some financing structures are regarded as unproblematic, others may be perceived as generating 'dirty money'.

The third study is a multiple comparative case study of architectural companies in Beijing, London, Lund, Manchester, Stockholm and Rotterdam. It shows the types of hybrid organizations that may arise in a field with plural institutional logics.

The fourth study analyzes a collaborative project by an unlikely pair in the Swedish art world – Bukowskis and Tensta konsthall – and introduces the

concept of organizational irony to the literature on competing logics.

The fifth study focuses on the corporate art collection of Absolut Vodka and builds on interviews conducted in Stockholm, Paris and New York. It introduces the concept of strange loop reframings to the literature on institutional logics to describe how different actors talk about the items in the collection as 'art', 'advertising as art' and 'art as advertising as art' in order to manage the conflicting institutional logics of art and advertising.

Lärosäte, institution eller motsv.	Stockholm School of Economics Institute for Research (SIR)
Projekttitel	Konsten att mäta det omätbara
Forskningsämne	Organisering/Institutionell teori/Ekonomistyrning/Performance Measurement
Forskningsfinansiär	Stockholms läns landstings kulturförvaltning, FSKF (Föreningen Storstockholms Kultur- och Fritidschefer) som ombud för 22 av Stockholms läns kommuner, Statens kulturråd
Projektperiod	Förstudie 2015. Därefter 1 januari 2016–30 september 2017
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Linda Portnoff, Erik Wikberg
Publikationer	<p>Samtliga kommande i och med att projektet precis avslutats.</p> <p>“Polysemy and plural institutional logics” av Erik Wikberg. Inskickad för review till <i>Organization</i>.</p> <p>“Ekonomiskt och kulturellt ändamålsenlig styrning” av Linda Portnoff. Work in progress.</p> <p>Bok på Art & Theory publicerad till hösten.</p> <p>Lars Strannegård, Maria Lind, Emma Stenström, Brian Kuan Wood, Clare Birchall, Marie Louise Fendin, Ismail Ertürk, Jonas Hassen Khemiri, Pamela Schultz Nybacka, Anastasia Seregina. (Erik Wikberg och Pierre Guillet De Monthoux är redaktörer.)</p> <p>Ny artikel av Erik Wikberg: NPM som dyader eller triader av institutionella logiker. Kommande artikel på angränsande tema: “Kulturstatistiska mätningar i den immateriella ekonomin” av Linda Portnoff antagen för publicering i <i>Nordisk Kulturpolitisk Tidskrift</i>, Nov 2017, nr 1–2.</p>

Projektbeskrivning/abstract

I Sverige fördelas årligen drygt 21 miljarder kronor av offentliga medel till kulturområdet på statlig, regional och kommunal nivå. Krav på konstnärlig kvalitet är ett bland flera uttalade nationella kulturpolitiska mål som ger riktlinjer för användningen av begränsade kulturresurser.

Förstudien som genomfördes 2015 visade att:

- Fler kommuner är positivt än negativt inställda till ökad mätbarhet inom kulturområdet.
- Kulturområdet är oreglerat och initiativet till ökad mätning är självpåtaget.
- Det råder varierande uppfattningar om kulturens egenvärde.
- Många verksamhetsmål förekommer, snarare än få.
- Heterogena respektive homogena kommuner har olika utmaningar.
- Inte bara konstnärlig kvalitet prioriteras – också sociala och demokratiska aspekter.

- Geografiska och historiska tillgångar förklarar skillnader mellan kommuner, såsom avstånd till Stockholm.

Den fördjupade delstudien med avstamp i institutionell teori visar att konstnärlig kvalitet är ett polysemt begrepp som ger utrymme för många olika tolkningar och handlingsstrategier på individuella nivåer. Det leder till utmaningar förknippade med att styra i en enhetlig riktning på verksamhetsnivå, visar den andra delstudien om ekonomiskt och kulturellt ändamålsenlig styrning.

Resultaten av den empiriska studien visar bland annat hur dedikerade tjänstepersoner inom offentlig kulturförvaltning strävar efter att försöka mäta den omätbara konstnärliga och kulturella kvaliteten för att vinna legitimitet för hur de använder begränsade kulturresurser gentemot politiker såväl som medborgare och andra intressenter. Andra motiv bakom de självpåtagna styrningsinitiativen är att förbättra kvaliteten på de tjänster som levereras för att

säkerställa att begränsade ekonomiska resurser används ändamålsenligt mot kulturproduktion av hög kvalitet som är genomförbar, når ut till prioriterade målgrupper, skapar delaktighet och främjar jämställdhet och mångfald.

En konceptualisering av styrning i offentlig förvaltning visar att ytterst i det vertikala ledet kommer styrimpulser från politiskt håll, och ytterst i det horisontella ledet kommer styrimpulser från medborgarna. Politikernas primära mål är typiskt sett att bli omvalda och deras beslutsramar sträcker sig inte längre än till nästa val. Och det är troligtvis få medborgare som utvärderar politikerna utifrån hur mycket de lyckats bidra till att höja den konstnärliga kvaliteten i samhället. Sammantaget ger dessa förhållanden en tentativ förklaring till de relativt svaga styrimpulserna i såväl den vertikala som den horisontella dimensionen.

Lärosäte, institution eller motsv.	Stockholm School of Economics Institute for Research (SIR)
Projekttitel	<i>Scent-making: an exploration of value creation in the perfume field</i>
Forskningsämne	Organisering/Institutionell teori/Ekonomistyrning/Performance Measurement
Forskningsfinansiär	Lundbergsstiftelsen
Projektperiod	2014–2018
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Jenny Lantz

Projektbeskrivning/abstract

The purpose of the project is to describe, analyze and theorize the emergence of the contemporary perfume field and the creation of value within it. Following are four distinctive aspects of the perfume field, which will inform the project:

1) idiosyncratic tendencies – the propensity to talk about individual perfume

experiences in “on my skin...” terms, 2) a non-digital and sensation-based product, 3) ubiquitous copying and the lack of Intellectual Property Rights, 4) the significance of ingredients. By using a field perspective, the study will contribute to the scholarly conversation around the relation between production and consumption in cultural production fields and, more specifically, how cultural

values are translated into economic ones. The project will also cast new light on our understanding of how the economic and cultural sphere form each other by challenging our conception of an ongoing “economization” of the cultural production field.

Konstfack

Konstfack bedriver utbildningsprogram inom grafisk formgivning, industridesign, inredningsarkitektur, konst, konsthantverk inom flera olika material samt konstpedagogik. Forskningen vid Konstfack präglas särskilt av samverkan mellan konstnärliga/praktiska och vetenskapliga perspektiv och diskurser. Forskningsinriktningarna är: Designdriven kunskapsproduktion, Materiella kulturer, Narrativa processer och Visuella kulturer och lärande.

Lärosäte, institution eller motsv.	Konstfack, Restaurang- och hotellhögskolan i Grythyttan, Örebro universitet
Projekttitel	HAPTICA
Forskningsämne	Industridesign, Måltidskunskap och värdskap
Forskningsfinansier	Vetenskapsrådet
Projektperiod	2016–2018
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Cheryl Akner-Koler (projektledare), Konstfack, Mischa Billing, Lars Eriksson, Annika Göran-Rodell, Tobias Nygren och Åsa Öström

Projektbeskrivning/abstract

Projektet HAPTICA handlar om haptik, design och kulinariska upplevelser och syftar dels till att öka kunskapen inom ämnena smak och lukt med hjälp av haptiska upplevelser, dels till att få igång en debatt kring konstnärlig forskning om haptikens roll i måltidens estetiska gestaltning.

Haptik kommer från grekiskans haptomai som betyder vidröra. Ordet är också synonymt med ett aktivt känsel-sinne och sinnesupplevelser som att beröra, greppa och undersöka saker

samt känna händelser i vår omgivning. Haptiska upplevelser är nödvändiga i vår vardag och kompletterar alla andra sinnen för att till fullo uppfatta situationen.

Många olika akademiska discipliner och professioner arbetar redan inom det haptiska fältet, och HAPTICA ska utveckla kunskapen genom konstnärlig forskning. Projektet kommer exempelvis att rymma undersökningar om hur estetiska metoder och begrepp från design kan tillämpas inom kreativ matlagning och dukning samt hur en skulptörs haptiska erfarenhet med handen

översätts till en sommeliers "inre haptiska grepp" om lukt och smak.

Haptik påverkar oss dygnets alla timmar och är därför betydelsefullt att lära mer om. Det rör sig om att känna golvet under fötterna, fingrarnas tryck mot tangenterna och handens grepp runt korkskruven. Forskningsprojektets relevans för det konstnärliga området handlar om hur designers, skulptörer och kulinariska konstnärer använder kroppens förmåga att känna av och känna efter – haptik är det centrala forsknings-verktyget.

Lärosäte, institution eller motsv.	Konstfack. Projektet är en samverkan mellan Konstfack, Stockholms universitet och Botkyrka kommun.
Projekttitel	Smart ljus: Utveckling av nya belysningsstrategier för gångvägar
Forskningsämne	Design
Forskningsfinansiär	Energimyndigheten
Projektperiod	2016–2018
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Loove Broms

Projektbeskrivning/abstract

Forskningsprojektet ska utveckla nya belysningslösningar för stadsmiljöer där fotgängare rör sig. Lösningarna ska vara energieffektiva, ge bättre sikt och samtidigt vara estetiskt tilltalande och bidra till att människor känner sig trygga.

I tidigare studier, gjorda i Botkyrka kommun, har man sett att när den

direkta belysningen på gångbanan minskades, samtidigt som belysningen i området 10–30 meter omkring gångbanan ökades svagt, så fick försökspersonerna en bättre rumsuppfattning, såg bättre och kände sig tryggare. Samtidigt blev belysningen mer estetiskt tilltalande och energiförbrukningen minskade ca 40%. Det här projektet bygger på de tidigare studierna i Botkyrka kommun.

Den här studien ska ta fram rekommendationer och konkreta förslag på energieffektiv belysning. I ett första skede ska förslagen implementeras i Botkyrka kommun, för att senare föras vidare till andra kommuner och Trafikverket. Databesamling kommer att ske i Konstfacks perceptionslaboratorium, på Psykologiska institutionen vid Stockholms universitet samt på plats i Norra Botkyrka.

Lärosäte, institution eller motsv.	Konstfack, med Chalmers tekniska högskola
Projekttitel	Urbana akustiskskärmar
Forskningsämne	Inredningsdesign
Forskningsfinansiär	Vinnova
Projektperiod	2014–2017
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Projektledare (huvudansvarig): Jens Forssén, Chalmers tekniska högskola Projektledare på Konstfack: Robin McGinley The full project group and partners are: Mikael Pauli, artist, Mats E. Nilsson, Department of Psychology, Stockholm University, Östen Axelsson, Department of Psychology, Stockholm University, Magnus Lindqvist, Miljöförvaltningen, Stockholms Stad, Per-Erik Wikström, Trafikkontoret, Stockholms Stad, Niklas Erlandsson, Z-Bloc Norden AB, Clas Torehammar, Tyréns AB, Mårten Castenfors, Stockholm Konst
Publikationer	Axelsson, Ö (2017) Perceived quality of urban open space: A Stockholm case study (in preparation), Association of European Schools of Planning (AESOP) Annual Congress 2017, Lisbon

Projektbeskrivning/abstract

Akustiskskärmar ("bullerplank") används inte så mycket i städer av estetiska skäl. Det här projektet ska ta fram förslag på en låg typ av akustiskskärm, som ska passa bättre in i stadsmiljö.

Buller från vägtrafik är ett stort miljöproblem. Så kallade bullerplank, eller

akustiska skärmar, används ofta för att dämpa trafikbuller längs större vägar. Däremot har sådana skärmar knappast använts alls i stadsmiljö. Akustiska skärmar har ansetts dela upp stadsmiljön på ett oönskat sätt. Estetiskt har de inte heller ansetts vara tilltalande.

Ny forskning har dock visat att ljudabsorberande skärmar med en höjd på

bara ca 1 meter inte stör siktlinjer, som högre skärmar gör, men att de ändå dämpar ljudet från vägtrafik. Det här projektet utvecklar en ny, lägre typ av akustisk skärm, för användning i stadsmiljö. Skärmen utvecklas och designas i samarbete med konstnären Mikael Pauli.

Kungl. Konsthögskolan (KKH)

Kungl. Konsthögskolan (KKH) bedriver utbildningar inom fri konst samt master- och påbyggnadsutbildningar och kurser inom arkitektur och restaureringskonst. Forskningsmiljön är fokuserad på konst, villkoren för konstnärlig produktion och nutida utmaningar för en sådan praktik inom och utom konstvärlden. KKH främjar en reflektiv och praktikbaserad konstnärlig forskning där kunskap formuleras genom dialog mellan idéer och material, plats och publik.

Lärosäte, institution eller motsv.	Kungl. Konsthögskolan/Lunds universitet
Projekttitel	<i>Upscaling, Training, Commoning</i>
Forskningsämne	Fri konst, konstnärlig doktorsexamen
Forskningsfinansiär	Doktorandprojekt vid lärosätet (delvis finansierat inom ramen för Konstnärliga forskarskolan/Vetenskapsrådet år 2010–2015. I övrigt genom högskolans eget anslag för forskning och forskarutbildning).
Projektperiod	Disputerad 29 maj 2017
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Ana Džokić (del av STEALTH.unlimited tillsammans med Marc Neelen)

Projektbeskrivning/abstract

When on September 15, 2008 the financial conglomerate Lehman Brothers files for bankruptcy – and with that ‘officially’ sparks off the international financial crisis – few would have anticipated the invasive effect this crisis would come to have on the professional and personal lives of many across the world. Today, this implosion remains a mere ‘blip’ in the universe of events that ensued.

On closer observation, this financial turmoil started out as a ‘mortgage crisis’, largely fuelled by unsustainable or speculative investments in real-estate in cities across the world. In the run-up to the boom-and-bust of 2008, some – among them architects, urban designers, artists, activists, but also economists and others – started preparing for what they understood as (the necessity) of a different world to come, beyond the broken neo-liberal dogma. Today, fragments of such a different reality are unfolding in front of us. Modest, but for real.

STEALTH.unlimited (the practice of Ana Džokić and Marc Neelen) is one of the protagonists of this field, acting between architecture, art and activism. With “Upscaling, Training, Commoning” in 2011 they set out to investigate a possible role and the capacities for such a spatial practice, at this point in time, transforming their own practice in the process. Following a decade of research addressing urgent cultural and urban issues (resulting in publications, exhibitions, spatial interventions), from this point the emerging questions, doubts or limitations concerning such a practice became a lead to direct long-term engagements.

The consequent practice-based research is subject to volatile political and economic situations, to the conflicting interests of the local communities engaged with(in). Hence, three positions for the research have emerged: that of the practice assuming new responsibilities, of the economies of engagement and disengagement, and that of the urban commons.

The title “Upscaling, Training, Commoning” relates to the awareness that relevant activities and approaches need to be nurtured, and that the imperfect contexts in which they take place can be regarded as ‘training grounds’ by which to arrive at practices of commoning. Thus, upscaling, training, commoning also describes a trajectory (to be) taken.

The artistic research (PhD) “Upscaling, Training, Commoning” concludes with a set of six books, and includes comments on the trajectories since 2008 of: the writer Dougald Hine, the economist Martijn Jeroen van der Linden, architects Ana Méndez de Andés and Iva Marčetić. The concluding book, set down by the writer Paul Currión, features a future fiction narrative in which collective action might enable citizens to navigate through difficult times to create a new political economy.

Lärosäte, institution eller motsv.	Kungl. Konsthögskolan / Lunds universitet
Projekttitel	<i>Zero Magic: Shifting the Valuation Convention</i>
Forskningsämne	Fri konst, konstnärlig doktorexamen
Forskningsfinansiär	Doktorandprojekt vid lärosätet (delvis finansierat inom ramen för Konstnärliga forskarskolan/Vetenskapsrådet år 2010–2015. I övrigt genom högskolans eget anslag för forskning och forskarutbildning).
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Simon Goldin (del av Goldin+Senneby tillsammans med Jakob Senneby).

Projektbeskrivning/abstract

Zero Magic is a trick for the financial markets, which has the capacity to undermine the perceived value of a publicly traded company and profit from this.

Short selling is a way of profiting from loss: Making money if and when a target company loses in value. It is a fundamental market activity that goes as far back as the first stock, yet to this day little is publicly known about the strategies employed by short sellers. On the US exchanges there is no requirement for hedge funds to disclose short positions, and in other jurisdictions such requirements are very limited.

Zero Magic was developed by covertly infiltrating a secretive hedge fund specializing in short selling, and reverse engineering its methods. In brief, the hedge fund's trading strategy is based on identifying suitable short selling targets through analyzing networks of corruption, and then framing critical newsworthy stories about these target companies that can be anonymously distributed among journalists. Profit is gained when a target company loses in

value. Rigorous measures are taken by the fund never to be identified as the source of a negative campaign.

Access to the hedge fund was gained through the art world. The founder and co-director routinely supports artists and art institutions and is said to have gotten the idea for his fund when looking at a Mark Lombardi drawing (an artist known for mapping networks of power and corruption). It is hard to tell whether the founder's engagement with art merely entertains personal vanity, or if it functions more strategically as a means of "secret publicity" for the fund; giving access to investors, while staying under the radar of more mainstream public relations. Covert techniques such as hidden recordings and proxy researchers were used to uncover the fund's methods.

With the assistance of Théo Bourgeron, sociologist of finance, Zero Magic not only reconstructs the workings of the trading strategy, but offers a fully operational magic gimmick. The magic gimmick is a computer program providing non-expert users the means to identify relevant short selling targets (companies with weak "valuation conven-

tions"), and a step-by-step guide to undermining their perceived value. With this gimmick one can execute a successful short sale without any previous contacts in the investor community or access to insider information. A US patent application for the trick was filed in January 2016.

The artistic PhD "Zero Magic: Shifting the Valuation Convention" concludes with a stage performance and a magic box:

The stage performance, "On a Long Enough Timeline the Survival Rate for Everyone Drops to Zero" with magician Malin Nilsson, performed on May 11 and 12, 2016, at Cirkus Cirkör, Stockholm.

Through the ticket sales, audience members are drawn into the Zero Magic trick, buying into the predicted future loss of a target company.

The magic box, prepared for public archives, contains the Zero Magic computer software, a US patent application for a "Computer Assisted Magic Trick Executed in the Financial Markets" and four historical examples of magic tricks played out beyond the stage, in the world at large.

Lärosäte, institution eller motsv.	Stockholms universitet/Kungl. Konsthögskolan
Projekttitel	<i>Accommodating differences: Power, belonging, and representation online</i>
Forskningsämne	Data- och systemvetenskap/Computer and Systems Sciences
Forskningsfinansiär	Doktorandprojekt vid lärosätet (doktorandlön via SU + delvis arbetsrum, undervisning, produktionsmedel via KKH).
Projektperiod	Disputerad 20 mars 2015
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Karin Hansson

Projektbeskrivning/abstract

Hur kan politiskt deltagande på Internet förstås, i de dynamiska, konfliktfyllda och medierade situationerna i dagens samhälle? Vad innebär demokrati i ett scenario där ojämlikhet och skillnad är normen och där människor tenderar att överge situationer där de själva och deras intressen inte erkänns? Hur kan vi hantera skillnader snarare än konsensus i ett scenario där flera nätverk av människor är utgångspunkten i stället för en enda gemenskap? I denna avhandling har dessa frågor utforskats genom en iterativ process i två studier som har använt eller

resultat i tre prototyper och en konstutställning. Den första studien gäller kommunikationen i en global intresse-gemenskap vilket resulterade i två prototyper: Actory, som tar olikheter snarare än jämlikhet som utgångspunkt för ett samarbetsverktyg, och The Affect Machine, ett socialt nätverk där olikheter används som ett relationskapital. Den andra studien gäller kommunikationen i en lokal gemenskap där konstutställningen Föreställningar om det gemensamma skapat ett offentligt rum och engagerade deltagare. Resultatet resulterade bland annat i Njaru, ett samarbetsverktyg med integrerat beslutsstöd och

visualisering av graden av representativitet i processen. Sammanfattningsvis utgår dessa arbeten från en idé om vikt av tillhörighet för e-deltagande, där individen kan ses som en deltagare i flera performativa stater, mer eller mindre sammankopplade translokala målgrupper. Här konkurrerar individernas deltagande i den lokala offentligheten med deras deltagande i andra samhällen, och påverkar förutsättningarna för lokal demokrati. Denna avhandling bidrar till en djupare förståelse av dessa processer, och diskuterar hur skillnaderna i demokratiskt deltagande kan hanteras med hjälp av IKT.

Lärosäte, institution eller motsv.	Kungl. Konsthögskolan
Projekttitel	Vax3DSkrivaren
Forskningsämne	Fri konst
Forskningsfinansiär	KKH:s anslag för forskning och forskarutbildning (KFoU-medel = inom högskolan särskilt avsatta och sökbara årliga forsknings- och utvecklingsmedel)
Projektperiod	2017–2019
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Ulrika Rosengren Gustafsson, Esther Ericsson

Projektbeskrivning/abstract

Idén med detta projekt är att bygga en vaxskrivare som dels kommer att säkra och underlätta vid originalframställning, men som även kommer att bidra till nya konstnärliga uttryck.

I glas- och bronsverkstan vid KKH gör många sina original i vax. När gjutformen ångas eller bränns ut går vaxoriginalet förlorat. Om något sedan går fel i gjutningen måste arbetet göras om på nytt. Idag går det att 3D-skanna original och säkra digitala kopior. 3D-scanning och 3D-modellering är en given grundbult i vårt KFoU projekt.

I tidigare KFoU, PrintUp, som handlade om att hitta digitala lösningar för

glasgjutning, låg vårt fokus på att printa gjutformar ur en gipspulverskrivare. Dessa 3d-printade gjutformar fungerar men är fortfarande en relativt dyr metod. Dessutom är de svåra att modifiera då originalet är på insidan av formen. Det finns högupplösta vaxskrivare inom smyckesindustrin, men det vaxmaterialet innehåller plaster och går inte att ånga ut. Den vaxskrivare vi bygger skriver ut i det vax som högskolans glas- och bronsverkstad använder sig av.

När den 3D-scannade modellen skrivits ut på vår vaxskrivare, kommer studenter att kunna jobba vidare med utskriften på traditionellt vis och/eller printa ut nya varianter som bearbetats digitalt. Den nya vaxskrivaren kan

komma att bli ett nytt användbart och kreativt verktyg som öppnar nya möjligheter för glas- och bronsgjutningar.”

Vax3D-skrivaren kommer att byggas tillsammans med Erik Cederberg, CEO at Cederb AB, grundare av Stockholms Makerspace, Ulrika Rosengren Gustafsson ansvarig för Glasverkstan på KKH, Esther Ericsson ansvarig för Kungl.3DLabbet, Anneli Scheutz, Bergmans gjuteri, ansvarig för Bronsverkstan på KKH, samt av intresserade studenter, personal på KKH med flera.

Kungl. Musikhögskolan (KMH)

Vid Kungl. Musikhögskolan (KMH) bedrivs forskning i musik på såväl konstnärlig som vetenskaplig grund samt, i samarbete med andra lärosäten, utbildning på forskarnivå.

Frågeställningar om konstnärliga processer undersöks på vetenskaplig och konstnärlig grund och ger KMH en övergripande inriktning mot musikalisk kunskapsbildning. Detta är ett sätt att skapa synergier mellan expertis på konstnärlig och vetenskaplig grund, som också kommer utbildningen till godo. Forskningsanknytningen i utbildningen ger djup och höjd åt nästa generations musiker.

Musik är ett stort forskningsområde, som har bäring på en rad andra ämnen såsom hälsa, teknik, ekonomi osv. KMH verkar dels som ett enskilt, specialiserat lärosäte, dels i samarbeten med andra lärosäten och organisationer, som företrädare för det stora ämnesområdet musik.

Bland de forskningsprojekt som för närvarande bedrivs inom KMH, återfinns inga projekt inom KKN såsom de förstås inom ramen för inventeringen (se sidan 8).

Kungl. Tekniska högskolan (KTH)

Kungl. Tekniska högskolan (KTH) bedriver 15 civilingenjörsutbildningar, 8 högskoleingenjörsutbildningar, arkitektutbildning och olika master-, påbyggnads- och kompletterande program och kurser. KTH är organiserat i 10 skolor, där skolan för Arkitektur och samhällsbyggnad och Skolan för datavetenskap och kommunikation genom avdelningen Medieteknik och interaktionsdesign (MID) har flera forskningsprojekt relevanta för KKN.

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH Arkitekturskolan
Projekttitel	Projektpartner: Akademi: KTH – ABE-skolan, Göteborgs universitet – Företags-ekonomiska Inst. SCORE – Stockholms centrum för forskning om offentlig sektor, SP – Sveriges Tekniska Forskningsinstitut, Stockholms universitet – Barn- och ungdomsvetenskapliga Inst., Sveriges lantbruksuniversitet – Inst. för stad och land och Södertörns högskola – Centrum för praktisk kunskap Ideell förening: SGBC – Sweden Green Building Council Företag: Tyréns AB, Älvstranden Utveckling AB Kommuner: Göteborgs stad, Järfälla kommun, Norrtälje kommun, Stockholms stad, Sorsele kommun, Täby kommun, Upplands Väsby kommun, Uppsala kommun Myndigheter: Boverket, Statens Konstråd
Forskningsfinansier	DeCoDE Vinnova
Projektperiod	Fas I: Maj 2014 till augusti 2016. Fas 2: Pågående.
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Fas I: Björn Hellström (projektledare), Konstfack samt KTH, Jonna Bornemark, Södertörns högskola, Nihad Bunar, Stockholms universitet, Kristina Tamm Hallström, Score, Stockholms universitet Fas II: Björn Hellström (projektledare), Konstfack samt KTH, Bo Westerlund, Konstfack, Jonna Bornemark, Södertörns högskola, Nihad Bunar, Stockholms universitet, Kristina Tamm Hallström, Score, Stockholms universitet
Forskningsfråga/problemställning	Målet är att utveckla tjänster i form av samverkansplattformar – Co-Design och Interdisciplinär Tjänstedesign – för komplexa planprocesser. Projektet är innovativt genom att det skapar ny relevant kunskap, med hänsyn till stadsplane- och medborgarrelaterade visioner om hållbara städer, i synnerhet avseende sociala hållbarhetskrav.
Publikationer	Från fas I: Frögård, Maja (2016) <i>Negotiating matters – perspectives, material and format supporting agonistic pluralism in community planning</i> , in ServDes2016 Geographies, Proceedings of the fifth Service Design and Innovation Conference: Copenhagen, Westerlund, B. (2016). The use of the absent and othering in design and critical analysis of PD activities. In <i>PDC '16 Proceedings of the 14th Participatory Design Conference: Short Papers, Interactive Exhibitions, Workshops – Volume 2</i> Pages 29–32 ACM New York, NY, USA (pp. 29–32).

Projektbeskrivning/abstract

Fas II: Projektet ska utveckla design-drivna certifierade tjänster i form av samverkansplattformar för komplexa planprocesser, riktade för omställningen mot ett hållbart samhälle. Plattformarna utgörs av två metodinriktade arbetssätt för samverkan: Co-Design och Interdisciplinär Tjänstedesign.

Co-design ska kopplas till projektets andra utmaning, vilken handlar om att utveckla inkluderande-samskapande aktiviteter, där personer med olika erfarenheter deltar; medborgare som är experter på det lokala, partikulära och personer med erfarenhet och kunnande om det generella. De utvecklar förslag

tillsammans som utgår från plats specifika förutsättningar.

Co-design är inriktad mot lösnings-drivna metoder, i form av prototypdriven tjänsteutveckling i komplexa planprocesser. Den konsekventa användningen av prototyper, multimodala presentationer och andra materialiseringar är några av de viktiga, och delvis särskiljande aspekterna av detta arbetssätt. Dessa används och utvecklas aktivt under co-design-arbetet för att stödja förståelsen och utvecklingen av svärverbaliserade och komplexa aspekter hos förslagen. Ett designdrivet arbetssätt är nödvändigt för att kunna utveckla förslag – trots motstridiga önskemål, behov och krav.

Interdisciplinär Tjänstedesign ska

kopplas till projektets andra utmaning, vilken handlar om experters förmåga att samverka för att utveckla tvärfackliga-flerdimensionella kvalitativa lösningar. Generellt saknas kunskap om hur olika discipliner kan integreras och samverka i planprocessen. Det finns därför idag ett stort behov av en samarbetsplattform för de som är involverade i planprocessen, där experter gemensamt utvecklar förslag som nyttiggör lokala förutsättningar, samtidigt som krav och visioner om staden beaktas, och i relation till ekologiska, sociala, kulturella och ekonomiska faktorer. Utmaningen kan sägas vara systemdriven, genom att det handlar om att hantera, planlägga och systematisera problem och kommunikations-

strukturer, samt organisera och engagera experter i komplexa planprocesser. Det handlar om att ge stöd för att klargöra exempelvis var man är i planprocessen, vad man pratar om; vem det är som pratar; hur tjänsten utförs, och varför. På motsvarande sätt kan plattformen användas för att belysa i vilken ordning olika delmoment har utförts (eller kommer att utföras), vilka som varit delaktiga,

och när, etcetera. Samverkansplattformarna berör demokratifrågor i så motto att stadsplaneprocessen måste involvera alla delar som är av betydelse för önskvärda och nödvändiga förändringar i det urbana rummet. Decode-projektet poängterar vikten av utveckling av olika metoder för kommunikativ visualisering/materialisering, inte bara av det fysiska planförslaget utan även av själva

processen, så att motstridiga önskemål synliggörs och diskuteras, samt att lösningar föreslås som deltagarna kan acceptera. Det handlar, med andra ord, om behovet av transdisciplinär kunskapsproduktion, vilken sker mellan experter och relevanta intressenters erfarenheter, för att kunna uppnå öppenhet och tillgänglighet i processen.

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH Smart Spaces (research group) Partners: Luleå University of Technology (SE), TNO (NL), VTT (FI), Ericsson AB (SE), LiveU Ltd (IL)
Projekttitel	COMPEIT (COnnected Media and Presence from European Institute of Technology)
Forskningsämne	KTH Department of Architecture and KTH Department of Media Technology and Interaction Design m.fl. int. inst.
Forskningsfinansiär	EU-funded project relating to presence design and the future of connected media (COMPEIT 2013-2016). We are also funded by the European Institute of Technology (EIT ICT Labs) since 2011.
Projektperiod	2013–2016
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Charlie Gullström, Scientific Coordinator

Projektbeskrivning/abstract

Internet-based distribution will transform media broadcasting towards higher levels of interactivity and integration with virtual, mixed and augmented reality. It will be enabled by new web technologies and a proliferation of devices for audio, video and tangible interaction.

COMPEIT creates highly interactive, personalised, shared media experiences on the Internet for feeling more present

when interacting remotely with other people and enjoying media together.

Objectives: COMPEIT will provide virtual eye contact, augmented reality and other features of mediated presence in an easy to use manner:

Shared Experience with Tangible Interaction enables audiences to enjoy enhanced live media together, complemented by interactive games.

Broadcast Presence Studio mixes live media with various types of web-based content.

Mixed-Reality Interaction is an advanced web service where content generated by the Broadcast Presence Studio service can be mixed into the viewer's physical environment using ambient devices.

Project Approach: There will be open source software and a public experience lab where developers and users can try out next-generation interactive media production and consumption.

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH (värd), forskare även från Chalmers, LTH, UMU, GU, SH, Malmö högskola, Arkdes.
Projekttitel	<i>Architecture in Effect. Rethinking the Social in Architecture</i>
Forskningsämne	Arkitektur: arkitekturteori, arkitekturhistoria, urbana studier, landskapsarkitektur, kulturgeografi, filosofi och konst.
Forskningsfinansiär	FORMAS (Projektet har fått stöd till "Stark forskningsmiljö i arkitekturteori och -metodologi)
Projektperiod	2011–2016
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Katja Grillner, director 2011-2015; Meike Schalk, director 2015-2017

Projektbeskrivning/abstract

The environment, hosted at KTH School of Architecture, accentuates a critical understanding of the built environment and its societal context. It assembles a core group of 25 researchers and 7 international advisors based across American and European universities. The environment is orientated around investigations of the role and agency of architecture in its cultural and socio-political context, including professional roles and education as well as power relations within and of architecture.

Architecture in Effect engages in current global economical, ecological and

socio-political crises and conditions of sustainability, integration, gender equality, welfare and care. The research environment responds to these challenges, and makes a significant contribution to the development of new theories and methodologies for critical interpretations and articulations of architecture. It combines critical theory with methodological and topical perspectives that emphasise the material, spatial and symbolic specificity of architecture. Architecture in Effect contributes on an international level to the development of new theories and methodologies for furthering a critically and socially engaged architectural research, education and practice.

Architecture in Effect structures its research in four program areas defined in relation to particular theoretical problems and methodologies within the field of architectural interpretation: Critical Historiography, Material Conditions, Critical Projections, and Architects in Formation. Effects and articulations of power relations are examined as constituted in the built environment and embedded within the architectural discipline and its societal relations. The environment hosts researchers with defined scientific output demands for concentrated periods of time, and builds a renewed research culture for the field through interdisciplinary dialogue.

Lärosäte, institution eller motsv.

Projekttitel

Forskningsämne

Forskningsfinansiär

Projektperiod

Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt

KTH, Medieteknik och Interaktionsdesign

Digitala och fysiska lekmiljöer

Medieteknik och Interaktionsdesign

Vinnova

2013–2018 (i tre steg)

Eva-Lotta Sallnäs Pysander

Projektbeskrivning/abstract

Projektets utgångspunkt är leken, ett av barnens viktigaste verktyg för att hantera sin omvärld. Syftet med detta projekt är att skapa en öppen, modulär och generisk lekplattform baserad på informations- och kommunikationsteknik, där digitala interaktiva element integreras med den fysiska lekmiljön i bostadsområden genom landskapsutformning.

Utomhusleken görs mer intressant och tillgänglig för barnen genom att de positiva mekanismer som finns i datorspel används för att förstärka barns och ungas fysiska närlek miljöer på deras

bostadsgårdar. Sådana lek miljöer kan få barn och ungdomar att bli mer fysiskt aktiva i närmiljön utomhus. En lekplattform för interaktiv lek utomhus utvecklas i dialog med målgrupperna i exempelvis Vårby gård i Huddinge kommun. Resultaten från projektet kan användas för lekplatsutformning, upprustning och nyprojektering av parker och bostadsgårdar.

I projektet prövas prototypmiljöer i landskapet på olika platser, under olika årstider samt i labbmiljö inomhus. Vi arbetar med barn i olika åldrar och bakgrund i workshops och utvärderingar. Testplatser i bostadsområden omformas

med prototyperna vilket innebär mindre markanläggningar. Den mikroprocessorbaserade hårdvaran prövas i denna gröna miljö under några tillfällen. En vidareutveckling av prototypen sker i industriell tillverkningsmiljö. Avslutande prövning av lek miljön sker på plats ute på bostadsgårdar med målgrupperna.

Flertalet samarbetspartners: bl.a. URBIO AB, Prisma Teknik, Nordic Parks AB, Tomtits, NCC AB, Örebro kommun, Uppsala universitet, Sveriges lantbruksuniversitet, HAGS Aneby AB, HiQ AB, Huddinge kommun.

Lärosäte, institution eller motsv.

Projekttitel

Forskningsämne

Forskningsfinansiär

Projektperiod

Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt

KTH, Medieteknik, Interaktionsdesign

Mixed Reality Stockholm

Medieteknik, Interaktionsdesign

The Swedish Tourist Industry's Research and Development Fund, BFUF.

2016–

Mario Romero Vega

Projektbeskrivning/abstract

The aim of this project is to enrich and extend the museum and touring experiences of Stockholm through context-aware augmented reality (AR) media on the mobile devices of visitors and citizens who will consume and

produce content both within the halls and around the streets of participating museums and on bus lines that include the museums as destinations.

Participants:

Principal Investigator: Mario Romero, Associate Professor, KTH

Co-Investigators:

KTH, CESC: Mattias Höjer
KTH, VIC: Björn Thuresson
Stadsmuseet: Hans Öjmyr
Spårvägmuseet: Christoffer Sandahl
Världskulturmuseerna: Elin Örnberg

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH, Computer Science, Department of Robotics, Perception, and Learning (RPL)
Projekttitel	<i>Robotic Choir – expressive body language in different embodiments</i>
Forskningsämne	Robotics, Perception, and Learning (RPL)
Forskningsfinansier	Inom lärosätets forskningsanslag
Projektperiod	2016–
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Hedvig Kjellström, Carl Unander-Scharin, Åsa Unander-Scharin

Projektbeskrivning/abstract

During ancient times, the choir (χορος, khoros) had a major function in the classical Greek theatrical plays – commenting on and interacting with the main characters in the drama. We aim

to create a robotic choir, invited to take part in a full-scale operatic performance in the Croatian National Theatre Ivan Zajc in Rijeka, Croatia, in January 2017 – thereby grounding our technological research in an ancient theatrical and operatic tradition. In our re-interpreta-

tion, the choir will consist of a swarm of small flying drones that have perceptual capabilities and thereby will be able to interact with human singers, reacting to their behavior both as individual agents, and as a swarm.

Stockholms konstnärliga
högskola (SKH)

Stockholms konstnärliga högskola (SKH) utbildar och forskar inom cirkus, dans, film, media, opera och scenkonst. Stockholms konstnärliga högskola startade 2014 då Dans och Cirkushögskolan, Operahögskolan och Stockholms dramatiska högskola gick samman. Sedan juni 2016 har SKH rätt att utfärda examens-tillstånd på forskarnivå.

Lärosäte, institution eller motsv.	Stockholms konstnärliga högskola
Projekttitel	<i>Extending Opera – Artist-led Explorations in Operatic Practice through Electronics and Interactivity</i>
Forskningsämne	Opera
Forskningsfinansiär	Inom lärosätets forskningsanslag
Projektperiod	Disputerad 29 januari 2015
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Carl Unander-Scharin

Projektbeskrivning/abstract

How can we re-empower opera singers, extending their control over accompaniment and vocal expressivity? To answer this question, I have opened a novel design space, Extending Opera, consisting of interactive artist-operated tools to be used on-stage. The research has its methodological groundings in Research through Design (RtD) and Research through the Arts (RttA). This particular method is coined "research-through-the-art-form-opera" – as I have worked within the realms and traditions of opera, probing its boundaries by designing, researching and creating through its own artistic toolbox. Originally conceived for personal use, the

artifacts were later used by other singers and incorporated in performances of opera in small and large scale. By composing and designing for the requirements in operatic productions, high demands on robustness were explored in and through custom-built interfaces. The work resulted in ten novel artifacts and performances exploring the expressivity of these tools. Extending Opera is guided by and probed through three questions:

1. How can the design and creation of interactive, artist-operated instruments be informed by deep musical knowledge and be probed by the particular conditions surrounding an operatic production?

2. What impact can interactive, artist-operated instruments have on the opera singers themselves and on their vocal technique?

3. How can interactive, artist-operated instruments empower opera singers, thus challenging contemporary power hierarchies – thereby reconnecting to the explorative practice in opera's early days?

My knowledge contribution has surfaced through artistic practice and consists of the exemplars and the artworks, as well as three abstractions – one procedure, one requirement and one experiential quality.

Stockholms universitet (SU)

Stockholms universitet (SU) bedriver forskning och utbildning inom humaniora, samhällsvetenskap, juridik och naturvetenskap, på grund-, avancerad- och forskarnivå. SU har utbildning och forskning inom flera för KKN relevanta områden såsom film-, litteratur-, konst-, musik-, teater- och dansvetenskap, pedagogiska utbildningar inom drama-, form- och museipedagogik, curatorutbildningar, förlagsvetenskap, modevetenskap, medier och företagsekonomi. Inom data- och systemvetenskap bedrivs forskning och utbildning inom exempelvis dataspelsutveckling, digitala medier och interaktionsdesign.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU: Kulturgeografiska institutionen
Projekttitel	<i>Creativity from below: Understanding the socio-political construction of 'creativity' in the European city</i>
Forskningsfinansiär	Vetenskapsrådet
Projektperiod	2016–2019
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Thomas Borén (SU), Craig Young (Manchester Metropolitan University)

Projektbeskrivning/abstract

The aim of this research is to critically analyse how globally mobile 'creative city' policy is reconstructed in locally contingent contexts and the implications of this for developing a progressive politics and planning milieu. How 'creativity' is actually understood among policy-makers, and the perspectives of those individuals and occupational groups to whom creative city policy is actually applied, are significant research gaps in the literature. Further-

more, we know little about how particular creative groups might engage with policy in a progressive fashion rather than simply being cast as opponents. Thus this research seeks to reveal the complexity of ways in which mobile creative city policy is shaped by local network ecologies of actors (eg. urban policy makers, creative entrepreneurs, city marketers, property developers) through which the global and the local are mutually constitutive, and how creative producers react to the local development of creative city policy.

The research will use a comparative case study methodology compare across scales, which is innovative in this field. The empirical research with groups of creative producers and urban strategists, who represent parts of these network-ecologies, will provide further understanding of how urban policy 'travels' and is received, challenged, resisted or mutated. The project involves qualitative fieldwork in Stockholm, Manchester and Gdańsk.

Lärosäte, institution eller motsv.	Mobile Life VINN Excellence Centre at Stockholm University Partners: SICS, Swedish ICT, KTH, Ericsson, Microsoft Research, IKEA, ABB, Rebel & Bird, Ziggy Creative m.fl.
Projekttitel	Mobile Life: Arts & Crafts (inriktning inom Mobile Life VINN Excellence Centre)
Forskningsämne	Flera
Forskningsfinansiär	Vinnova med flera
Projektperiod	2007–mars 2017
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Ylva Fernaeus, Vasiliki Tsaknaki, Vygandas Simbelis, Vincent Lewandowski, Martin Jonsson, Ilias Bergström
Publikationer	Exempel på för kartläggningen relevanta publikationer inom Mobile Life Tsaknaki, V., Fernaeus, Y., Rapp, E., and Solsona, J. (2017) <i>Articulating Challenges of Hybrid Crafting for the Case of Interactive Silversmith Practice</i> In <i>Proceedings of Designing Interactive Systems, DIS'17</i> , Edinburgh, United Kingdom. Tsaknaki, V., and Fernaeus, Y. (2017) <i>On the Surface of Things: Experiential Properties of the Use of Craft Materials on Interactive Artefacts</i> In International Conference 2017 of the DRS Special Interest Group on Experiential Knowledge, EKSIG'17, Rotterdam, Netherlands. Vallgård, A., Boer, L., Tsaknaki, V., and Svanaes, D. (2016) <i>Material Programming: a New Interaction Design Practice</i> . WIP. In <i>Proceedings of DIS'16</i> , Brisbane, Australia. Tsaknaki, V., Fernaeus, Y., and Jonsson, M. (2015) <i>Precious Materials of Interaction: Exploring interactive Accessories as Jewellery Items</i> Nordes 2015: Design Ecologies, Stockholm, Sweden.

Projektbeskrivning/abstract

The Mobile VINN Excellence Centre

Mobile Life's research found its base in design-led exploration of novel technology. We envisioned an enjoyment society, where happiness, pleasure and playfulness are key factors. The technology trend that supported this was the emerging consumer-oriented Internet of Things (IoT). To map out and understand this future development, the centre performed strategic innovation by collaboratively creating and evaluating enjoyment services that will make the vision of an enjoyment society a reality.

Arts & Crafts, Main Theme

Artistic and creative practice is an important driver for cultural and commercial innovation, and this project aims to specifically investigate such practices with and around novel interactive materials. The project scope spans from popular

culture and folk art, to how crafted interactivity takes form in public exhibitions and on the contemporary art scene. Specific focus will be on aesthetic craftsmanship with cutting edge technology.

Research Themes

Explorative work combining traditional crafts and new interactive technology. Examples include leather, silver, wood, textile. In this strand of work we collaborate with experienced craftspeople in these domains to further explore future potential interactions and design challenges. Within this theme we have several ongoing explorations, e.g. the small project "Precious Materials of Interaction".

Interactivity in contemporary art. This theme represents in depth studies of selected contemporary artworks produced within and outside of academic research. This follows up on recent past studies conducted at the centre, includ-

ing an interview study with 25 exhibiting ArtBot artists (Jacobsson et al 2013), Vegas Simbelis Metaphone project (Simbelis et al 2014), and an in depth analysis of other sophisticated interactive artworks.

Questions: What are common features, and what topics are addressed, in the projects produced by artists and amateur makers of interactive technology? What learnings can industry and academia draw from such projects?

What are the main features of toolkits that support artisans and creative amateurs in the interactive technology domain? How can these be enhanced further?

How does a cultural grounding affect design processes? What contemporary theoretical perspectives can be used and how can these be developed further based on our studies?

Lärosäte, institution eller motsv.	Mobile Life VINN Excellence Centre at Stockholm University Partners: SICS Swedish ICT, KTH, m.fl.
Projekttitel	Mobile Life: Fashion (inriktning inom Mobile Life VINN Excellence Centre)
Forskningsämne	Flera
Forskningsfinansiär	Vinnova med flera
Projektperiod	Januari 2007–mars 2017
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Oskar Juhlin, Yanqing Zhang
Publikationer	Exempel på för kartläggningen relevanta publikationer inom Mobile Life Wang, J., Juhlin, O., Thornquist, C., Blomgren, E., Kägo, E., Bågander, L., Takahashi, M., Meier F. (2016) <i>Design space of the new materials in fashionable wearables</i> . Workshop. In Proceedings of MUM2016, Florence, Italy.

Projektbeskrivning/abstract

Fashion, Main Theme

The increasing importance on experiences within mobile interaction design has put the selection of colours, materials and form to the fore. However, the discussion of such aspects in design research has not yet accounted for how users themselves, and industry, pay attention to those aspects e.g. as forms of fashion and in relation to peoples' complete outfits. Thus, we argue that fashion logics is part of users' context in which they select colour and material. A neglect of understanding, and relating

to, fashion dynamics might lead both to missed opportunities, as well as a decrease in the take up of new applications. We suggest that teasing out the difference between consumption of mobile experiences as some sort of de facto products and symbolic fashion oriented experiences is of critical importance for the design oriented research in the mobile area.

We are inspired by the fashion theory that fashion exists in a social system which creates desire, influences our taste and legitimizes the products through its mechanisms. We see mobile design as a social practice in a wide social context.

We look at the theoretical discussion of aesthetics in HCI field, questioning the pragmatist approach derived from John Dewey's philosophy through studying representation of mobile phones in online fashion media. Fashion practices, as a typical aesthetic practice, diverge from this theory, since here aesthetics can be visual, ambiguous and incomplete although it still provides a lot of meanings for people. This demonstrates that it is more fruitful to put empirical studies at the forefront instead of a theoretically oriented aesthetic approach.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU, IMS, Modevetenskap
Projekttitel	Fashion Europeana
Forskningsämne	Modevetenskap
Forskningsfinansiär	Europeana, finansierat av Europeiska kommissionen
Projektperiod	2013–2015
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Lauren Downing Peters, Chiara Faggella, Michelle Labrague, Marco Pecorari

Projektbeskrivning/abstract

The Europeana Fashion International Association is a non-profit organisation established in order to bring together and engage fashion institutions (both GLAMs – Galleries, Libraries, Archives and Museums – and creative industries) in the valorisation and exploitation of fashion heritage online.

One of the main objectives of the Association is to keep alive and enrich the Europeana Fashion portal, through which

more than 700.000 fashion objects can be accessed, shared and promoted on-line, and that brings together more than 30 public and private archives and museums, coming from 13 European countries, in order to collect and give public access to high quality digital fashion content, ranging from historical dresses to accessories, catwalk photographs, drawings, sketches, videos, and fashion catalogues.

The Europeana Fashion International Association aims to act as a point of reference for fashion institutions in Europe

and worldwide, attracting museums, private archives and also academic institutions (like fashion schools and academies, fashion studies departments, etc.) in order to aggregate and make accessible a growing amount of fashion content, and giving the possibilities to all its members to curate and promote this content on-line, using the well-established Europeana Fashion social media channels (like the Europeana Fashion Tumblr, Pinterest or Instagram) and the Europeana Fashion portal.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU, Humanistiska fakulteten
Projekttitel	<i>Forskarskolan i kulturhistoriska studier</i>
Forskningsämne	Anknutna ämnen/institutioner: Filmvetenskap, historia, arkeologi, antikens kultur, etnologi, religionshistoria, genusvetenskap, franska, italienska, klassiska språk, litteraturvetenskap, idéhistoria, konstvetenskap
Forskningsfinansiär	SU, Humanistiska fakulteten (Forskarskolan bekostar 80 % av doktorandens lön, 20 % bekostas av respektive institution.)
Projektperiod	2010–2014
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Föreståndare: Inga Sanner, Professor, Idéhistoria

Projektbeskrivning/abstract

Forskningen och intresset för historia och kultur i äldre tider genomgår just nu omvälvande förändringar, med delvis motstridiga tendenser. Det förflutna, och särskilt det avlägset förflutna, får en annorlunda och i många fall allt mindre politisk betydelse samtidigt som det spelar en allt större kulturell och kom-

mersiell roll. Anslagen till statliga institutioner och myndigheter som hanterar äldre kulturarv minskar eller förändrar karaktär, medan fler och fler människor möter det förflutna genom rekonstruerade forntidsbyar, medeltidsmarknader, historiska romaner, filmer med historiska teman, webbpresentationer, dataspel eller populärvetenskapliga tidskrifter. Dessa förändringar av det förflutnas roll

är en internationell trend, även om förutsättningarna och sammanhangen skiftar från land till land.

De 19 doktorander som antogs 2010–2014 faller utanför ramen för denna kartläggning. Forskarskolan i kulturhistoriska studier (Fokult) finansierar från 2017 även några postdoktorala projekt.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU, IMS (+ 9 European cultural institutions: film and audiovisual archives from 8 countries) SU samarbetar med Svenska Filminstitutet kring samlingarna. Leds från Cinemateket i Bryssel (Cinémahtèque Royale de Belgique).
Projekttitel	<i>I-Media-Cities: Innovative e-environments for research on cities and the media</i>
Forskningsämne	Filmvetenskap, medie- och kommunikationsvetenskap, antropologi, etnologi, genusvetenskap, historia, sociologi
Forskningsfinansiär	Projektet är finansierat av Horizon 2020, EUs ramprogram för forskning och innovation, i utlysningen "Reflective Societies: Cultural Heritage and European Identities" med ämnesinriktningen "Innovation ecosystems of digital cultural assets".
Projektperiod	2016–2019
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Ingrid Stigsdotter (projektledare SU, IMS)

Projektbeskrivning/abstract

Det tvärvetenskapliga forskningsprojektet I-Media-Cities har som mål att utveckla teknik för tillgängliggörande och automatiserad annotering av kulturinstitutioners audiovisuella samlingar, och på så sätt möjliggöra forskningsinsatser från olika discipliner på den här typen av arkivmaterial. I-Media-Cities har som namnet antyder

"städer" som fokus och Stockholms Universitets arbetsinsats har så kallade "stadsfilmer" från Svenska Filminstitutets samlingar i fokus. Vid projektets slut ska forskare – i första hand – och andra potentiella besökare – i andra hand – kunna se så kallade stadsfilmer och relaterat material från nio europeiska städer (varav Stockholm är en) i e-miljöer som anpassas för respektive användargrupp med avancerade sökverktyg, kontextua-

liserande material, och interaktiva funktioner.

Utöver stadsutveckling och arkitekturhistoria är en gemensam tematisk nämnare i projektet filmbranschrelaterade platser såsom biografier, och i forskargruppen finns också ett intresse för det könade stadsrummet – relationen mellan stadsfilmerna, maskulinitet och femininitet.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU: IMS (Inst. för mediastudier), Journalistik, Medie- och kommunikationsvetenskap
Projekttitel	<i>Kulturjournalistikens världar. Politik och kultur i globaliseringens och digitaliseringens tidevarv</i>
Forskningsfinansiär	Vetenskapsrådet
Projektperiod	2016–2019
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Kristina Riegert, Anna Roosvall, Andreas Widholm

Projektbeskrivning/abstract

Projektet inriktar sig primärt på hur omvärlden skildrats inom svensk kulturjournalistik i press, radio och TV under fyra decennier (1980-2010-talet), en tid som inbegriper globala geopolitiska omdaningar, utvecklingen av nya internetbaserade medieformer, samt djupgående förändringar inom mediebranschen. Syftet är att utforska hur svensk kulturjournalistik – genom de sätt på vilket den praktiserats och definierats inom olika medieinstitutioner vid olika tidpunkter – beskriver platser, människor och händelser i vår omvärld. Vilka omvärldsbilder utmärker kulturjournalistiken? Hur förhåller sig dessa till

samhällsförändringar och den medieteknologiska utvecklingen? I fyra delstudier 1) kartlägger vi genom kvantitativ innehållsanalys kulturjournalistikens omvärldsbilder 1985–2015, 2) Intervjuar vi journalister och redaktörer som varit aktiva under denna tidsperiod om globaliseringens och medieutvecklingens betydelse för kulturjournalistiken, samt om kulturjournalistikens roller i relation till demokratin, 3) jämför vi hur globala händelser konstrueras och cirkuleras i kulturjournalistiken jämfört med utrikesjournalistiken i olika medier, samt 4) utforskar vi hur kulturdebatter om nationella och etniska identiteter konstrueras, och cirkuleras inom och emellan olika kulturjournalistiska institutioner samt sociala medier.

Projektet kommer att bidra med kunskap om kulturjournalistikens förhållande till globaliseringen, samt dess demokratiska roll i samhällsdebatten. Genom det historiska och multimediala perspektivet kommer projektet att resultera i kunskap om hur förändringar och variationer i utbudet samspelar med både tekniska och yrkesmässiga förändringar inom olika medier. Sist, men inte minst berör projektet brännande globala samtidsfrågor då det utforskar hur kulturjournalistiken bemöter och diskuterar den allt mer påtagliga rasismen och nationalismen i Europa.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU: SBS (Stockholm Business School), Företagsekonomiska inst.
Projekttitel	<i>Local Fashion Brands in global Business A project within the programme FAME – Fashion Marketing and Entrepreneurship (FAME)</i>
Forskningsämne	Modevetenskap
Forskningsfinansiär	Inom respektive forskares tjänst vid SU
Projektperiod	2015–2016
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Håkan Preiholt

Projektbeskrivning/abstract

The project is focusing on the research question: Why do global brands shrink and local brands grow?

Our common view is that the large global fashion brands still seem to dwarf the local brands. However, the local brands are increasing their market shares. This means that there are inter-

esting movements taking place in the fashion industry that operates differently and perhaps also simultaneously over the entire globe for the moment. The observation is on fashion brands on the fashion level of Prêt-à-porter since it is where the leading fashion design and innovation takes place. Sweden, China, Japan, Italy and Turkey are participating in this project, and the brands are

expected to have different roles depending on where the study takes place.

Collaboration: This project is a collaboration between Stockholm University (Swedish and Japanese researchers), Fudan University School of Management, China, Università degli Studi di Firenze, Italy, Maltepe Üniversitesi, Turkey.

Lärosäte, institution eller motsv.

Projekttitel

Forskningsfinansiär

Projektperiod

**Projektmedarbetare, projektledare
anges särskilt**

Publikationer

SU: IMS (Inst. för mediastudier), m.fl. HUMLab Umeå universitet

Streaming Heritage: Following Files In Digital Music Distribution

Vetenskapsrådet

2014–2018

Patrick Vonderau – IMS, SU, Professor Pelle Snickars (Umeå univ.)
Projektmedarbetare: Rasmus Fleischer, Anna Johansson, Maria Eriksson.

The Video Bubble: Multi-Channel Networks and the Transformation of Youtube
by Patrick Vonderau. Forthcoming in *Convergence*, special issue on Connected
Viewing (2016). Vol. 22, no. 3.

Towards a Postdigital Sensibility: How to get Moved by too Much Music
by Rasmus Fleischer (2015). *Culture Unbound* 7:255-269.

More Music is Better Music
by Pelle Snickars. 2016. *Business Innovation and Disruption in the Music Industry*
(eds.) Patrik Wikström & Robert DeFillippi. London: Edgar Elgar.

The Politics of Content Aggregation
by Patrick Vonderau (2015). *Television & New Media* 16(8):717-733

Projektbeskrivning/abstract

Within a very short space of time, ways of listening to new (and older) music have changed in the age of digital reproduction. Visions of a celestial jukebox 20 years ago promised music in the cloud for everyone. This has now become a reality, with Sweden's Spotify being the foremost example of the music industry's technological transformation. The project studies emerging streaming media cultures in general, and the music service Spotify in particular, with a bearing on the digital challenges posed by direct access to our musical heritage for archives, libraries and museums. Rediscovering older music is a key concept for Spotify, and the company has worked to constantly expand its catalogue. The project therefore aims to investigate the effects, challenges and consequences of streaming musical heritage for the archive, library and museum sector. For example,

seamless access to music has led to alternative usage patterns, new forms of engagement and the popularisation of older musical forms in a way that cultural heritage institutions can never replicate.

The project is based on specially developed research methods, which involve establishing a record company for research purposes. The company will act as an innovative research tool, with the aim of following – or simply pursuing – digital music files throughout the intradigital distribution process: from creation, via aggregation, and through to playback. Using digital methods and digital ethnography, the ambition is to observe the files' journey through the digital ecosystem, streaming media culture's black box, which is not normally accessible to traditional media researchers. The basic idea is that the digitalisation of media objects has changed the way in which they should be conceptualised, analysed and under-

stood – from studying static music artefacts to an increased scientific focus on dynamically active files with a kind of inherent information about factors such as broadband infrastructure, file distribution and aggregation, user practices, click frequency, social playlists, sharing and repetition. The record company will provide access to distribution platforms such as Spotify Analytics, and will make it possible to study the industrial generation of massive cultural data that all music files now produce. The core of the project thus involves tracking and monitoring music files – a kind of ethnographic observation of their distributive life. The actual music offered by the record company will be of lesser importance. In brief, it will consist of works by classical composers for which all rights have expired (along the lines of computer-generated MIDI remixes of e.g. Mozart, Chopin or Bach).

Södertörns högskola (SH)

Forskningen vid Södertörns högskola (SH) spänner över många discipliner och områden. Karaktäristiskt för många av forskargrupperna och forskningsprojekten är att de eftersträvar en hög samhälls- och samtidsrelevans. Vid högskolan finns en stark tradition av mångvetenskaplig forskning. Samverkan över traditionella gränser är viktig för att nå en mer nyanserad kunskap om komplexa samhälleliga fenomen, som också kan leda fram till nya perspektiv och problemformuleringar. Den mångvetenskapliga Östersjö- och Östeuropaforskningen utgör en viktig profil vid Södertörns högskola, som även är bas för flera centrumbildningar. Inom fyra särskilt starka områden erbjuder Södertörns högskola forskarutbildning – Historiska studier, Kritisk kulturteori, Miljövetenskapliga studier, Politik, ekonomi och samhällets organisering.

Lärosäte, institution eller motsv.	Södertörns högskola
Projekttitel	<i>Kampen om kulturen. Entreprenörskap, översättning och makt</i>
Forskningsämne	Företagsekonomi
Forskningsfinansiär	Vetenskapsrådet
Projektperiod	2012–2015
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Prof. Bengt Jacobsson (projektledare), Anne-Sofi Köping, Jenny Svensson, Klara Tomson
Publikationer	Jacobsson, Bengt: <i>Kulturpolitik</i> . 2014. Styrning på avstånd. Lund. Studentlitteratur. Svensson, Jenny och Tomson, Klara (red.), <i>Kampen om kulturen: idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet</i> , Lund, Studentlitteratur, 2016. Svensson, Jenny. 2017. Visions and Politics in the making of Stockholm's House of Culture: Institutional complexity within extraordinary projects. I <i>Culture and Organization</i> 32:3, pp. 179–219. Rindzevičiūtė, Eglė; Svensson, Jenny; Tomson, Klara: The international transfer of creative industries as a policy idea. <i>International Journal of Cultural Policy</i> , 26 March 2015, p.1–17

Projektbeskrivning/abstract

Det har länge funnits idéer om att kulturpolitiken ska stärka värden som bildning, jämställdhet och demokrati. Kultur har beskrivits som "demokratins själ", och kulturell mångfald som den egenskap som "definierar det mänskliga". Även om ekonomiska överväganden genom historien har varit viktiga realiteter för de flesta kulturutövare, har sådana värden mestadels betraktats som underordnade. Idag verkar det inte längre vara så. Idéer om resultatmätning och ekonomisk redovisning genomsyrar organisationerna inom kulturfältet. De politiska diskussionerna har dessutom under senare tid i hög grad kommit att handla om kulturpolitiken som ett instrument för tillväxt och framsteg, inom det som har kommit att kallas för de kreativa näringarna. Till synes har det skett dramatiska förändringar i vad som uppfattas vara kulturens roll och kulturpolitikens uppgift. Hur har det egentligen kunnat bli så?

Ambitionen i forskningsprojektet är att förstå innebörden i dessa förändringar: vad är det som har hänt inom kulturfältet, varför har det hänt och vilka konsekvenser får förändringarna för organisationer inom fältet? Vi kommer empiriskt att studera tre olika delar av kulturfältet: a) hur idéer om ekonomisk tillväxt och management har förts in och formats i den svenska kulturpolitiken; b) hur dessa idéer skapar nya aktiviteter, arenor, organisationer och professioner; och c) vad som händer när de nya idéerna möter kulturorganisationernas praktik. Teoretiskt är syftet i projektet att förklara, för det första, hur de nya idéerna omformas i praktiken (frågan om översättning); för det andra, vilket utrymme det skapas för individer och organisationer att omforma idéerna (frågan om entreprenörskap); och, för det tredje, hur konflikter hanteras mellan etablerade och utmanande idéer (frågan om makt).

Vår utgångspunkt är institutionell organisationsteori, vilken gör det möjligt att förstå hur individer och organisatio-

ner är invävda i ett sammanhang av regler och idéer som i hög grad avgör vad som är möjligt att göra (och vem som det är möjligt att vara). Men vi ska också återknyta till andra organisationsteoretiska traditioner. Frågan om hur idéer och praktiker översätts har studerats inom den institutionella organisationsteorin (åtminstone i den skandinaviska traditionen), men mindre intresse har ägnats det förhållande att översättningar görs av individer och organisationer som ofta är i konflikt med och ömsesidigt beroende av varandra. Om man vill förstå det som händer inom kulturfältet, är det dock nödvändigt att ta sig an frågor om såväl entreprenörskap som konflikter och beroenden. Utmaningen är att göra det på ett sätt som varken är över- eller undersocialiserat (Granovetter, 1985), utan som förmår att se att individers och organisationers handlande är invävt i ett bredare sammanhang av idéer och regler, som både hindrar och möjliggör.

Lärosäte, institution eller motsv.	Södertörns högskola
Projekttitel	<i>Kampen om kulturen. En studie av kulturpolitisk förändring i Litauen och Sverige</i>
Forskningsämne	Företagsekonomi
Forskningsfinansiär	Östersjöstiftelsen
Projektperiod	2011–2016
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Jenny Svensson, Anne-Sofi Köping, Eglė Rindzevičiūtė, Linköpings universitet och Handelshögskolan i Göteborg, Klara Tomson
Publikationer	Rindzevičiūtė, Eglė; Svensson, Jenny ; Tomson, Klara: The international transfer of creative industries as a policy idea. <i>International Journal of Cultural Policy</i> , 26 March 2015, p.1–17 Svensson, Jenny ; Tomson, Klara ; Eglė Rindzevičiūtė: "Policy change as institutional work: introducing cultural and creative industries into cultural policy." I <i>Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal</i> , 06/12/2017, Vol.12(2) Tomson, K. (2011) "Att skapa en upplevelseindustri", <i>Nordisk kulturpolitisk tidskrift</i> , Nr 1, sid. 71–99. Jenny Svensson & Klara Tomson (red.) <i>Kampen om kulturen. Idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet</i> , Lund: Studentlitteratur, 2016.

Projektbeskrivning/abstract

Den kulturpolitiska sfären har alltid styrts av starka idéer. Det har länge funnits föreställningar om att kulturpolitiken ska stärka värden som bildning och – i vissa delar av världen – jämställdhet och demokrati. Men det har också funnits idéer om att kulturpolitiken på olika sätt kan användas instrumentellt för att ideologiskt forma medborgarna (till goda "demokrater" eller "kommunister"). Även om ekonomiska överväganden genom historien har varit viktiga realiteter för de flesta kulturutövare så har sådana värden mestadels betraktats som underordnade. Idag verkar det inte längre vara så. De nationella och internationella politiska diskussionerna har under senare tid i hög grad kommit att handla om kulturpolitiken som ett instrument för tillväxt och framsteg, inom det som kallas för de kreativa näringarna. Det har till synes skett dramatiska förändringar i vad som uppfattas vara kulturens roll och kulturpolitikens uppgift.

Ambitionen i forskningsprojektet är att förstå innebörden i de ovan beskrivna kulturpolitiska förändringarna: vad är

det som har hänt inom kulturfältet, varför har det hänt och vilka konsekvenser får förändringarna för organisationer inom fältet? Vi kommer att analysera förändringarnas uttryck i Sverige och Litauen, och vi kommer empiriskt att studera två olika delar av kulturfältet: a) hur idéförändringarna under de senaste decennierna har gjort sitt inträde i, och hanterats inom, kulturpolitiken; b) hur idéer om kultur som ett instrument för ekonomisk tillväxt och om "kulturmanagement" har påverkat den kulturella praktiken. Här kommer vi dels att titta på hur idéerna ger upphov till nya utbildningar och professioner, och dels hur de tas emot och hanteras av verk samma kulturorganisationer. Teoretiskt är syftet att förklara, för det första, hur de nya idéerna omformas i praktiken (frågan om översättning); för det andra, vilket utrymme som skapas för individer och organisationer att omforma idéerna (frågan om entreprenörskap); och, för det tredje, hur konflikter hanteras mellan etablerade och utmanande idéer (frågan om makt).

Vår utgångspunkt är institutionell organisationsteori, vilken gör det möjligt att förstå hur individer och

organisationer är invävda i ett sammanhang av regler och idéer som i hög grad avgör vad som är möjligt att göra (och vem det är möjligt att vara). Frågan om hur idéer och praktiker översätts i specifika kontexter har studerats grundligt inom den institutionella organisations-teorin, men mindre intresse har ägnats det förhållande att översättningar görs av individer och organisationer som ofta är i konflikt med, och ömsesidigt beroende av, varandra.

Vi ser en stor teoretisk svaghet i att frågor om makt och motstånd inte behandlas och det är här studiens teoretiska bidrag kommer att lämnas. Om man vill förstå det som händer inom kulturfältet – dvs den pågående kampen mellan olika idéer – är det nödvändigt att ta sig an frågor om såväl entreprenörskap som konflikter och beroenden. Utmaningen är att göra det på ett sätt som varken är över- eller undersocialiserat (Granovetter 1985), utan som förmår se att individer och organisationer handlande är invävt i ett vidare sammanhang av idéer och regler, som både hindrar och möjliggör.

Plattformar

Lärosäte, institution eller motsv.	SU: RATS Teater (Research, Arts & Technology for Society)
Plattformens titel	RATS Teater
Projektperiod	Start 2008, sedan 2016 en forskningsscen vid Stockholms universitet
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Konstnärlig ledare: Rebecca Forsberg
Projektbeskrivning/abstract	Sedan 2016 är RATS Teater en permanent forskningsscen vid Stockholms universitet, som på ett genomgripande sätt kommer att involvera humanistisk och naturvetenskaplig forskning i sina konstnärliga produktioner – liksom bli en plattform för kunskapsutbredning och dialog med samhället.
Publikationer (Kopplade till RATS med relevans för kartläggningen)	Rossitto Chiara, Barkhuus Louise, Normark Maria – Interactive Performance as a Means of Civic Dialogue. Received an honourable mention at CHI 2017, in Denver, Colorado, USA. Love Ekenberg, Karin Hansson, Mats Danielson, Göran Cars et al. – Deliberation, Representation, Equity: Research Approaches, Tools and Algorithms for Participatory Processes. (p. 161–177) Rossitto Chiara, Barkhuus Louise – Acting with Technology: Rehearsing for Mixed-Media Live Performances. Submitted to CHI 2016, in San Jose, California, USA.

Lärosäte, institution eller motsv.	SU (i samverkan med Magasin III – Museum & Foundation for Contemporary Art och Familjen Robert Weils Stiftelse)
Plattformens titel	Accelerator
Projektperiod	Start 2016, lokalerna beräknas öppna 2019
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Konstnärlig ledare: Richard Julin
Projektbeskrivning/abstract	Accelerator har sin bas i utställningar av konst, utformade av den konstnärlige ledaren. En viktig del är samverkan med mångvetenskapliga forskargrupper som bjuds in att reflektera över utställningsprocessen, medverkande konstnärer och konsten. Verksamheten är till stor del publik och riktar sig till allmänhet, studenter och Stockholms universitets forskare. Syftet med Accelerator är i grunden att öppna för nytänkande på alla plan, genom att väcka nya forskningsfrågor, inspirera till nya utbildningar och bidra till nya perspektiv på samhällsfrågor. 2019 öppnar Accelerator även i fysisk form, som en publik mötesarena för konst, vetenskap och samhällsfrågor. Centrum för verksamheten blir det gamla underjordiska fysiklaboratoriet Manne Siegbahn i Frescati. Fram till öppnandet av Acceleratorlokalen planeras två evenemang per år. En rytm som sedan är tänkt att fortsätta i de nya lokalerna.

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH
Plattformens titel	<i>R1 Experimental Performance Space</i>
Projektperiod	2016–
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Leif Handberg
Projektbeskrivning/abstract	<p>25 meter under ytan på KTH Campus fanns Sveriges första kärnreaktor, experimentreaktor R1. Den var inte bara vår första kärnreaktor, utan även Sveriges första avställda och avvecklade kärnreaktor. Nu används den friklassade reaktor-lokalen av KTH som kreativ mötesplats för olika typer av verksamhet.</p> <p>År 1998 kom en inbjudan från Höskoleverket till universitet och högskolor att söka pengar för samarbete med konstnärer. En grupp lärare och forskare på avdelningen för Medieteknik på KTH tog fram flera förslag. Ett av dem var att KTH borde inrätta en experimentell scen för olika slags verksamheter – en kreativ mötesplats. En lokal fanns som huvudalternativ – Reaktorhallen! Efter några år med inledande tester och iordningställande av lokalen blev KTH formell hyresgäst från 2007. KTH R1 drivs nu som en blandning mellan museum, kulturhus, seminarielokal, studio, lab mm. Mötet mellan Vetenskap och Konst, i dess olika betydelser, står i fokus. Inte minst genom samverkan med Stockholms konstnärliga högskolor.</p> <p>Genom åren har ett antal olika installationer, föreställningar och projekt genomförts.</p>

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH m.fl.
Plattformens titel	<i>Dome of Visions</i>
Projektperiod	2013–
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Kontaktpersoner: Björn Norberg, Curator Charlotte Saltskog, Programkoordinator
Projektbeskrivning/abstract	<p>Dome of Visions SE</p> <p>Framtidens hållbara samhälle kräver nytänkande, nya samarbeten och innovationer. Dome of Visions är en visionär och inspirerande mötesplats som bjuder in till samtal kring en hållbar framtid. Här kan djärva idéer bytas, spännande diskussioner föras och nya förslag visas.</p> <p>Samarbetspartners: NCC och KTH i samverkan, IVL Svenska Miljöinstitutet, Stockholms stad, Uniarts, Open Lab.</p>

Lärosäte, institution eller motsv.	KTH
Plattformens titel	VIC, Visualiseringsstudion
Projektperiod	2011–
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Kontaktpersoner: Björn Thuresson eller Henrik Edlund
Projektbeskrivning/abstract	<p>Visualiseringsstudion på KTH, VIC, är en resurs för studenter och forskare. Studion har många olika typer av teknik för att hantera och interagera med stora mängder data och dess applikationer, bland andra haptik, ögontracking, multitouch och diverse stereoskopiska system.</p> <p>Visualiseringsstudion är en forskningsmiljö med högmodern teknik för visualisering och interaktion där studenter, forskare och näringsliv möts. Studion öppnade under slutet av 2011 och har sedan dess stått värd för många olika aktiviteter, så som workshops, föreläsningarna, evenemang och föredrag. Visualiseringsstudion används som undervisnings- och laborationsmiljö för forskare och studenter som vill utforska tekniken och dess användningar, och många kurser förlägger därför delvis eller helt sina moment i studion.</p> <p>Tekniken i studion byts kontinuerligt ut och kompletteras, men inkluderar bl.a. rörelsestyrning och gestigenkänningsteknik, ögonstyrning, haptik och stereoskopiska visningssystem (passiva, aktiva, såväl som autostereoskopiska).</p>

Lärosäte, institution eller motsv.	HHS (Handelshögskolan, Stockholm)
Plattformens titel	SSE Art Initiative
Projektperiod	2015–
Projektmedarbetare, projektledare anges särskilt	Director: Professor Pierre Guillet de Monthoux
Projektbeskrivning/abstract	<p>Art Initiative explores and develops transboundary knowledge exchange, production and transfer through art and the humanities. We generate art exhibitions and symposiums directed towards researchers, students and the public.</p> <p><i>Collaborations with the art world and academia</i> To generate a more holistic view of the world around us our projects include collaborations with the most relevant art institutions in Sweden such as Moderna Museet, Tensta Konsthall and Magasin III; academic institutions such as Royal Institute of Art, Royal College of Music, KTH School of Architecture and Södertörn University, and a network of local galleries and artists.</p> <p><i>A strong connection to research and education</i> Art Initiative also actively collaborates with the Center for Arts Business and Culture at Stockholm School of Economics that investigates the role of aesthetics and arts in our economy. Our work founds the base for new initiatives and discussions about how to integrate art and humanities into higher education.</p>

Litteraturlista

Bergquist, Eva, "Är framtiden kulturens re-renässans?" *Underlagsrapport 1, till Framtidskommissionen, Statsrådsberedningen, Stockholm 2012.*

Creative Stockholm, *Handlingsplan: Kreativa Stockholm. Förslag till handlingsplan för kulturella och kreativa näringar*, Stockholm 2012.

ITPS, Institutet för tillväxtpolitiska studier, *Kreativ tillväxt? – En rapport om kreativa näringar i politik och statistik*, Stockholm, 2008.

KLYS, *Kulturella och kreativa näringar (KKN): En översikt över aktörer och begrepp som berörs av regeringens satsning på KKN*, Stockholm 2011.

Länsstyrelsen, *Förstudie angående handlingsplan för kulturella och kreativa näringar*, Stockholm 2011.

Nordiska ministerrådet, *Entreprenörskap i högre konstnärlig och kreativ utbildning i Norden*, Köpenhamn 2015.

Regeringskansliet, *Handlingsplan för kulturella och kreativa näringar*, Regeringskansliet, Stockholm 2009.

Riksantikvarieämbetet. Statens arkiv, Statens kulturråd, Tillväxtanalys, Tillväxtverket, *Kreativa näringar. Delrapport inom myndighetsgruppen Innovation och förnyelse*. Vinnova: Stockholm, 2008.

RUFS 2010. *Den regionala utvecklingsplanen för Stockholmsregionen*, Stockholm 2010.

Riksantikvarieämbetet, *Kulturmyndigheternas arbete med kulturella och kreativa näringar*, Stockholm 2012.

Rindzevičiūtė, Eglė, "Les Liaisons dangereuses. Kultur och ekonomisk tillväxt i EU", i Jenny Svensson & Klara Tomson (red.) *Kampen om kulturen. Idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet*, Lund: Studentlitteratur, 2016, s. 71–92.

Stenström, Emma & Strannegård, Lars (red.), *Kreativt kapital. Om ledning och organisation i kulturella och kreativa näringar*, Stockholm: 8tto, 2013.

Tillväxtverket,

Slutrapport: Mäklarfunktioner/nätverk/modeller för samverkan, Stockholm, 2013.

Inkubatorer för kulturella och kreativa näringar: Redovisning och slutsatser av regeringsuppdrag inom Handlingsplanen för kulturella och kreativa näringar, Stockholm, 2013.

Slutrapport: Kompetensutveckling av kultur- och näringslivsaktörer inklusive hur kulturella och kreativa verksamheter utvecklas i samt påverkar utvecklingen av it och nya medier, Stockholm, 2013.

Tomson, Klara, "Regeringens satsning på kulturella och kreativa näringar: nya medel för gamla kulturpolitiska mål", i Jenny Svensson & Klara Tomson (red.) *Kampen om kulturen. Idéer och förändring på det kulturpolitiska fältet*, Lund: Studentlitteratur, 2016, s. 121–147.

Tillväxtanalys, *Kulturnäringsars betydelse i ekonomi på regional och nationell nivå*. Rapport 2010:10, Stockholm, 2010.

Unesco, *Creative Economy Report – Widening Local Development Pathways*, New York & Paris 2013.

Se även publikationer under respektive projektbeskrivning.

