

# MITTROMMET

**Sambruk, samhandling  
og samskaping**

Av nytt teater- og museumsbygg



**"...Dette skal ikke bygges i morgen. Det viktigste nå var å lände et konsept og vise at det er mulig, ellers hadde det ikke vært vits i å gå videre, sier Losnedal til RA Stavanger. Staten er hovedeier av teateret med drøyt 66 prosent, mens kommunen eier 25,5 prosent og fylkeskommunen 7,8 prosent. Håpet er at staten bidrar med minst 1,17 milliarder, mens kommunen, fylkeskommunen og private krefter bidrar med resten.**

**Losnedal har godt håp om at det er mulig å jakte på statlige penger..."**

# Innhold

<b>Ordførerens perspektiv</b>	2
<b>Introduksjon</b>	4
<b>Prosess</b>	7
<b>Hva har vi lært?</b>	10
Barn- og Ungdomperspektivet	12
Studentperpektivet	14
Foreldreperpektivet	16
<b>De fem viktigste lærepunktene om fremtidens brukere</b>	18
Ansattes perspektiv	20
<b>Visjon</b>	26
<b>MITTROMMET - Organisasjon</b>	34
Nåtid	38
Mellomtid	40
Nytid	42
<b>MITTROMMET - Tjenester / Programmer</b>	44
Hvordan bruke nettsiden?	49
Metode: Hvordan teste?	50
<b>MITTROMMET - Det tredje rommet</b>	54
Nåtid	58
Mellomtid	60
Nytid	62

# Introduksjon

«Dette vil ikke bli bygget i morgen» sier ordføreren i Stavanger, og nettopp derfor bør Nye Rogaland Teater og Stavanger museum ses på som en pågående prosess som må involvere et bredt lag av aktører: byen, innbyggerne, potensielle partnere, de to institusjonene, politikere og andre beslutningstakere. Prosjektet trenger et felles engasjement før man med rimelighet kan be kommunen, fylket, staten og private aktører om milliarder i finansiering.

Denne dokumentet er Comte og Canoes svar på den utfordringen: Et konkret, brukerbasert grunnlag for:

- Hvorfor det nye bygget er nødvendig
- Hvordan det kan representere en ny kategori innen kunst og kultur på nasjonalt nivå
- Hvordan det kan utvikles trinn for trinn sammen med byens innbyggere for å bli et åpent, relevant og elsket hus for byen.

I sentrum for arbeidet står MITTROMMET - føles som mitt, leves som vårt. Det er både et konkret tredje rom mellom institusjonene og en felles visjon for hvordan de sammen møter innbyggerne.

Denne dokumentet samler tre hovedspor som må utvikles parallelt for at MITTROMMET skal lykkes:

## 1. Tjenester og programmer:

En portefølje av mulige konsepter som er utviklet sammen med ulike målgrupper, små nok til å kunne testes, store nok til å kunne lære av.

## 2. Det tredje rommet:

MITTROMMET som et fysisk og sosialt møtested i dagens bygninger, ute i byen i mellomfasen, og som det klare hjertet i det nye bygget – arenaen hvor ulike konsepter testes i virkeligheten og oversettes til den endelige bygningen, dens rom og dens daglige bruk.

## 3. Organisasjonen:

Hvordan Rogaland Teater og Stavanger museum bygger felles kultur, strukturer, roller og lederkapasitet for å sette MITTROMMET ut i livet.

Gitt at Nye Rogaland teater og Stavanger museum er en prosess, ikke et ferdig produkt, gir det ingen mening å vente til bygningen står ferdig. Denne dokumentet deler utviklingsarbeidet inn i tre faser:

1. Nåtid: Før byggingen starter
2. Mellomtid: I byggefasen
3. Nytid: Når det nye bygget er klart

Arbeidet starter allerede nå – gjennom lavterskel-tester, prøveprosjekter i eksisterende lokaler, i uteområdene på Kannikhøyden og rundt om i byen. I byggeperioden flyttes aktivitetene ut og bruker Stavanger som lerret. Når bygningen åpner, flyttes erfaringene inn under ett tak - som grunnlag for et levende, brukerinformert MITTROMMET.

I parallel med denne dokumentet har vi utviklet et nettsted hvor porteføljen av tjenester og programmer for MITTROMMET samles, merkes og gjøres brukbare i praksis. Her kan man søke etter fase (nåtid, mellomtid, nytid), målgruppe, tid på døgnet eller årstid, og hvert konsept er knyttet til en enkel testmetodikk. Nettstedet er ment som et levende verktøy: Et sted hvor koordinatorer og ansatte kan velge,

tilpasse og dokumentere prototyper, og hvor læring fra hver test gir tilbakemelding til både programmet og den fremtidige bygningen. Den kan også brukes direkte ut mot befolkningen og beslutningstakere for å test og forankre det felles Teater- og museumsbygget.

Sammen gir denne dokumentet og nettstedet både retning og verktøy: en felles visjon, klare læringspunkter fra barn, elever og familier, en testmetodikk («Definer – Design – Analyser – Oversett»), forslag til en organisasjonsendringsprosess og en konkret konseptbank som kan filtreres, testes og forbedres over tid. De er laget for å brukes – i ledermøter, planlegging, tverrorganisatorisk samarbeid og dialog med byen.

Målet er enkelt og ambisiøst på samme tid: Det felles teater og museumsbygget skal ikke bli nok et kulturygg med monumentale rom, men et sted som føles personlig, tilgjengelig og nødvendig i hverdagen – et tredje rom som bygger bro mellom institusjonene og gjør det lettere for flere å si: MITTROMMET kjennes som mitt, leves som vårt.

Comte Bureau

cande

# Prosess

Dette prosjektet bygger på innsikt samlet inn i perioden 5. september til 2. desember 2025. Prosessen startet med en oppstartsworkshop med representanter fra Rogaland Teater, Stavanger museum og Stavanger kommune. Vi gjennomførte ti dybdeintervjuer med nøkkelinformanter, ansatte ved begge institusjonene og kommunale representanter for å forstå behov, utfordringer og hvordan de to organisasjonene arbeider i dag. Vi kartla ti brukerreiser for ansatte («En dag i livet») for å forstå hvordan arealer og tjenester fungerer i dag, og hva som mangler. Under Museumsnatt gjennomførte vi uformelle intervjuer, og gjennom hele perioden samlet vi fortløpende inn innspill fra publikum via stand og QR-kode.

I løpet av september og oktober ble dette supplert med intervjuer med representanter fra museet og teatret, samt observasjoner ute i byen og i begge institusjonenes bygg. Vi arrangerte ni tematiske koblingsmøter for å fremme samarbeid og samskaping mellom de to

organisasjonene. Workshoper for barn og unge utforsket hvordan deres ideelle «tredje rom» ville se ut. Vi gjennomførte også målrettet datainnsamling fra ikke-brukere og ulike språkgrupper og kanaler, etterfulgt av en systematisk sammenstilling og prioritering av all innsikt og alle hypoteser.

Med dette som fundament fulgte en konseptutviklingsfase, der de viktigste funnene ble testet og videreutviklet på felles arenaer. En «speed dating»-workshop 7. november ble brukt til å samskape og teste konseptpar mellom museum og teater, mens en kommersiell konseptworkshop 17. november utforsket retninger for identitet, merkevare og inntektsmodeller.

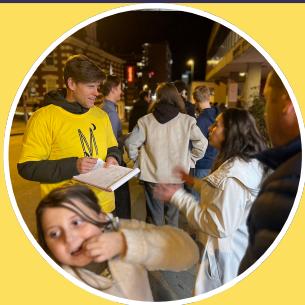
Til slutt ledet arbeidet inn i produksjonsfasen, der arkitektkonkurransen og kunngjøringen av vinnerforslaget 2. desember omsatte innsikten og konseptene til romlige løsninger og et konkret rammeverk for det nye teater- og museumsbygget - og MIDTROMMET.

# Prosess



## Visjonsworkshop

Etablere overordnede ambisjoner for det nye bygget. Målsetninger, ønskede uttak og påbegynt visjon for MITTROMMET.



## Intervjuer og samtal

Interviews med ansatte på museet teateret, samt ulike brukergrupper lokalt i Stavanger.  
(Gjennomgående hele prosessen)

## Workshop med barn

Idémyldningsworkshop der barn fikk skissere behov og ønsker tilknyttet nytt bygg.



## Workshop med ungdom

Idémyldningsworkshop der ungdommer fikk skissere behov og ønsker tilknyttet nytt bygg.



## Speed dating-workshop

Workshop med felles idémyldringsøkter mellom ansatte på teateret og museet rundt nye tilbud, tjenester og aktiviteter i nytt bygg.

## MITTROMMET

Kontinuerlig arbeid med tjenestekonsepter, struktur for organisasjonsutvikling og det tredje rommets funksjoner frem mot ferdigstilling av bygget (Nåtid, Mellomtid og Nytid). Strukturering av arbeidet i 3 separate leveranser, samt nettside.



## Medvirkningsstasjoner

Informasjonspunkter og deltagelse på årets museumsnatt med samtaler og digitale surveys, samt under utstillingen av arkitektforslagene.





## Matchmaking

Fasiliterte møtepunkter og samtaler mellom ansatte på museet og teateret med liknende roller eller arbeidsoppgaver.



## Ansattreiser

Dokumentering av arbeidsdagen til ansatte på teateret og museet, med betrakninger rundt oppgaver, funksjoner og steder.



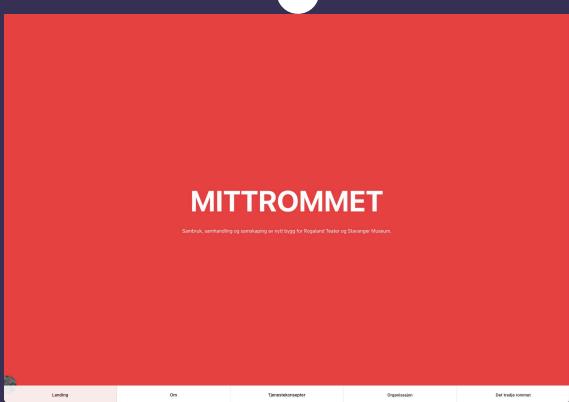
## Kommersiell workshop

Utforskning av kommersielle muligheter med idémyldring rundt tjenester og romlige funksjoner.



## Validering og ferdigstilling

Utforming av shuttleveranse, bestående av tjenester, romlige aspekter og organisatorisk utvikling i kontekst av prosessen mot det kommende bygget.



# Hva har vi lært?

Her samler vi stemmene til dem som skal bruke bygget – hver dag, over tid. Når barn, unge, studenter, foreldre og ansatte beskriver sitt drømmested, snakker de om andre ting enn selve bygget: Et sted å lande etter skolen, være med venner uten å bli jaget vekk, finne et bord å lese ved i byen, få hele familien ut døren uten kaos, og kunne gjøre jobben sin skikkelig.

På de neste sidene løfter vi fram ulike perspektiver fra ekte mennesker - med sine særegne rytmer, behov og barrierer. Vi ser nærmere på hva barn og unge trenger for å føle seg trygge og frie, hva som skal til for at studenter faktisk tar i bruk bygget, hvordan hverdagen til familier kan bli litt enklere – og hva som må være på plass for at ansatte skal ha lyst og kapasitet til å realisere ambisjonene for det tredje rommet.

Til slutt samler vi de viktigste lærdommene om fremtidens brukere: Hva skal til for at et nytt teater- og museumsbygg oppleves «for folk som meg», og hvordan kan MITTROMMET bli et sted å bare være – ofte, mer enn et sted man bare besøker en gang iblant?

Lærdommene danner utgangspunktet for alle videre valg om tjenester, rom og organisasjon.



*«Drømmestedet mitt er et sted der jeg kan være med venner, leke, game, bade og bare chille – uten at noen sier vi bråker.»*

Ungdom på museumsnatt

## Barn- og ungdomsperspektivet

Når vi snakker med unge mennesker, utforsker vi hverdagen og deres drømmested: Frihet innenfor trygge rammer. Å gå på forestillinger eller utstillingar i grupper eller med familien. Å ha et sted å henge med venner etter skoletid. Å delta på kurs eller organiserte aktiviteter som passer dem.

Ungdommens forhold til det nye bygget spiller en stor rolle for om de vil fortsette å ha en tilknytning til kultur senere i livet. Derfor er det viktig at de opplever det som «mitt sted» - et sted de kan tilbringe tid, utvikle interesser og være seg selv, alene eller sammen med venner. Ganske enkle, ungdomsspesifikke tilbud vil ofte være nok til å skape en naturlig tilknytning til et sted.

Sett gjennom deres øyne er det tredje rommet et ungdomsvennlig miljø hvor de kan komme innom etter skoletid, henge, gjøre lekser, spise noe rimelig, utforske kultur på sine egne premisser - og føle at dette er deres sted.

# Hva de trenger

- **Følelsesmessig trygghet:**  
Lav sosial risiko, klare normer, ingen frykt for å bli hysjet på, latterliggjort eller «gjøre noe galt».
- **Komfort og regulering:**  
Myke, lune steder å være etter skolen - for å hvile eller koble litt av.
- **Tilhørighet med jevnaldrende:**  
Rom designet for å være sammen med venner, henge, snakke, leke og bare «være».
- **Fysisk lek og utforskning:**  
Rom for å løpe, klatre, ta på, bygge, prøve kostymer, spille ut historier og eksperimentere.
- **Lavterskel kulturtilbud:**  
Tilbud som ikke føles for dyre, for formelle eller «for andre typer folk og familier».
- **Digitalt versus fysisk:**  
Hvor mye teknologi trengs for å lage en god opplevelse for barna, sammenlignet med fysiske, spillaktige og taktile opplevelser?
- **Nå ut til ikke-brukere:**  
Hva hindrer noen barn og familier i å komme i det hele tatt, og hvilke formater, priser og tilbud senker terskelen?

# Hva vi må teste

- **Hverdags bruk versus spesielle begivenheter:**  
Er det tredje rommet hovedsakelig et sted for daglig samvær, et sted for spesielle begivenheter, eller en bevisst blanding av begge deler?
- **Soneinndeling og sameksistens:**  
Hvordan kan rolige hjørner og områder med høy aktivitet fungere side om side uten å utelukke hverandre? Hvordan kan man sørge for at stedet oppleves på de unges premisser, uten at de «tar over» stedet, og gjør det mindre attraktivt for andre grupper?

# Hvordan involvere dem

- **Kontinuerlig dialog, ikke engangskonsultasjon:**  
Et barnepanel/råd som deltar med kommentarer, innspill og ideer til endring over tid.
- **Konkret samskaping:**  
«Design ditt eget hjørne»-prosesser hvor barnas idéer og tegninger blir omgjort til ekte prototyper og rom.
- **Teste med dem, ikke på dem:**  
Invitere barn til å prøve ut pilotområder og aktiviteter, og delta i deres reaksjoner og samtaler som innspill på designet.
- **Synlig innvirkning av deres stemme:**  
Gjøre det tydelig hvordan deres forslag har formet det tredje rommet, slik at de føler eierskap.



*«Jeg trenger et sted i sentrum der jeg kan lese, henge, møte folk og få litt kultur på kjøpet – uten å føle at jeg ikke passer inn.»*

Student

## Studentperspektivet

Studentenes hverdag består av lange studiedager, dårlig budsjett, fulle sosiale kalendere, deltidsjobber og følelsen av at de mangler steder i sentrum hvor de kan sitte, studere, henge eller bare slappe av en stund.

Noen føler seg allerede hjemme i teateret og museet. Mange opplever det motsatte: De er verken «unge nok» eller «etablerte nok», og er bekymret for at det vil være for stift, for dyrt, eller at de er «feil type folk» for disse stedene. Mange av dem er også nye i Stavanger, og ønsker å bli kjent med byen og finne venner. Det at de har benyttet teater og museum

tidligere i livet, gjør dem ikke automatisk til brukere.

Sett gjennom deres øyne er det tredje rommet en mulig utvidelse av campus - delvis stue, delvis kulturell lekeplass. Det er et sted å jobbe, være sammen med venner, utforske byen og føle at man hører til.

# Hva de trenger

- **Et sted å studere i byen:**  
Stavanger har få attraktive steder å studere, lese eller ha kollokviegrupper. Samtidig tørster sentrum etter livet studentene bringer. Sølvberget er veldig populært, men også overfylt.
- **Hverdaglige oppholdssteder:**  
Trygge og forutsigbare steder i byen hvor de kan henge og bare være, med deres eget støy nivå, uttrykk og kleskode.
- **Studentvennlige priser:**  
Billige eller gratis alternativer for mat, arrangementer og aktiviteter, slik at kultur ikke blir en luksus de ikke kan unne seg.
- **Sosialt liv med lav terskel:**  
Enkle måter å møte andre på, delta og føle seg som en del av noe større. Dette gjelder spesielt hvis du er ny i Stavanger eller ikke kjenner så mange.
- **Kultur som passer deres rytme:**  
Programmer som passer inn i studentlivet (frister, deltidsarbeid, kvelder, helger, hobbyer), i stedet for å være noe ekstra de «bør» gjøre.
- **Plass til å fokusere, plass til å puste:**  
Ordentlige studieområder for konsentrasjon, og mykere hjørner for å hvile, snakke, spise, spille eller surf - uten å føle seg i veien.
- **Tilhørighet til byen:**  
Tilbud som gjør det enkelt å utforske Stavanger, forstå hva som skjer og føle at byen og det nye teater- og museumsbygget også er «for folk som meg».

# Hva vi må teste

- **Formater, tidspunkt og energi:**  
Hvilke aktiviteter (korte/lange, drop-in/kuraterte), på hvilke tidspunkter (dagtid, sent på kvelden, helger), passer for studenter som er travle og blakke?
- **Prismodeller som virkelig senker terskelen:**  
Hvilke billettordninger, pakker, medlemskap eller «ta med en venn»-tilbud er appetiserende for studenter?
- **Hverdags bruk versus spesielle anledninger:**  
Undersøke om det tredje rommet hovedsakelig er et daglig tilholdssted for studier og sosialt samvær, en arena for spesielle arrangementer, eller begge deler.
- **Nå ut til ikke-brukere:**  
Hva holder noen studenter helt borte fra teater og museer i dag, og hvilke tilbud, kanaler og formater tiltrekker dem?

# Hvordan involvere dem

- **Konkret samskaping:**  
Innvolvere studentene i utformingen av studieområder, avslapningsområder og arrangementformater, og gjøre ideene deres om til virkelige pilotprosjekter i bygningen.
- **Teste med dem, ikke på dem:**  
Prøve ut rom, billettordninger og aktiviteter med studentene til stede, observere adferd og samle inn tilbakemeldinger som sentral data til videreføring.



*«Hvis jeg først skal dra hele familien ut døren, må det føles som et sted der både barna og vi voksne får noe igjen – og hvor hverdagen faktisk klaffer litt bedre, ikke verre.»*

Mor og barn på museumsnatt

## Foreldre- og familieperspektivet

Se for deg en ettermiddag under en vanlig ukedag: Ett barn har teaterøvelse, et annet føler seg sulten og er sluttkjørt for dagen, en forelder sjonglerer med jobbmeldinger, logistikk og følelsen av utilstrekkelighet. Jakker, sekker og matbokser hoper seg opp rundt dem. Dette er hverdagsrealiteten familier befinner seg i nå de trer inn i teater- og museumsbygget.

Når foreldre snakker om hva de ønsker seg fra et nytt teater og museumsbygg, begynner de ikke med det arkitektoniske uttrykket. De snakker om tidspress, slitne barn, behovet for et sted å lande og den sårt ettertrakte følelsen av at «hverdagen klaffer».

Gjennom vårt innsiktsarbeid vet vi at familier allerede er kjernekunstnere for teateret og museet, spesielt gjennom tilbud rettet mot barn og unge. Selv om barna er viktigst, må bygget også fungere for voksne: Et sted å puste ut mens barna er i aktivitet, møte andre foreldre, dele meningsfulle opplevelser på tvers av generasjoner og føle at innsatsen med å få alle ut av døren var verdt det. For mange er barna hovedinngangen til kulturen, men hvis inngangen skal forbli åpen må bygningen også ha noe mer å tilby de voksne. Det er derfor viktig å ta deres stemme på alvor, samt involvere dem i utformingen og testing av tilbud og bygg.

# Hva de trenger

- **Familievennlig logistikk:**  
Enkel adkomst med barnevogner og vesker, tydelig skilting, steder å oppbevare jakker og ting, enkel flyt som gjør det praktisk å ankomme og forlate stedet med barn.
- **Noe å gjøre i mellomtiden:**  
Steder å sitte, jobbe, lese eller ta en kaffe mens barnet er på øvelse, workshop eller aktivitet i bygningen.
- **Felles opplevelser på tvers av generasjoner:**  
Programmer som ikke er kjedelige for voksne eller for avanserte for barn, men som gir begge noe å snakke om på vei hjem.
- **Sosialt rom for foreldre:**  
Naturlige steder å møte andre voksne, prate, bygge nettverk og føle seg mindre alene i foreldrerollen, uten at det blir påtvunget eller ubehagelig.
- **Sikkerhet og forutsigbarhet:**  
En rolig, trygg atmosfære, synlig personale, tydelig informasjon, gode toaletter og stellefasiliteter. Slik kan foreldre faktisk slappe av når de er der med barna.

# Hva vi må teste

- **Tidspunkt i løpet av uken:** Hvilke tidspunkter (morgen, sen ettermiddag, tidlig kveld, helger) vil ulike familier benytte seg av ulike tilbud, og hvor lenge ønsker de å bli?

- **Innhold som fungerer for både barn og voksne:**

Hvilke kombinasjoner av workshops, forestillinger, utstillinger, foredrag og uformelle aktiviteter gir dobbel verdi: Glede for barna og glede for de voksne? Familievennlige prismodeller: Hvilke billettyper og pakker (familiebilletter, flerbesøkskort, «kom snart tilbake»-tilbud) gjør det mulig og rimelig å besøke stedet regelmessig?

- **Tilgjengelighet for ulike familietyper:**  
Hvor godt formater og flyt fungerer for alenforeldre, sammensatte familier, besteforeldre, familier med minoritetsbakgrunn og familier med barn som har ekstra behov.

# Hvordan involvere dem

- **Prototyper i familietiden:**

Teste familiearrangementer, venterom, morgentilbud og helgeformater i de travle timene på dagen, og spørre foreldrene direkte om hva som fungerte og hva som ikke fungerte.

- **Synlig effekt av tilbakemeldingene deres:**

Tydelig vise hvor foreldrenes innspill har ført til endringer (skilting, åpningstider, formater, fasiliteter), slik at familiene føler at bygget utvikler seg med dem, ikke bare for dem.

# **De 5 Viktigste læringspunktene om fremtidens brukere**

# 1

Start med hverdagen: Skole, jobb, frister, barn, budsjetter og tretthet utgjør hverdagen, og kulturen må omfavne det. Det tredje rommet må alltid starte med det virkelige hverdagslivet og la kunst og kunnskap koble seg på. Først da vil MITTROMMET kunne “føles som mitt”.

# 2

Å senke **terskelen** er et konkret arbeid: Sikkerhet, priser, tydelig soning, tilgang for barnevogner, Wi-Fi, et sted å sitte. «Kom som du er» må fremtre i logistikk, kommunikasjon og priser, ikke bare i slagord.

# 3

Samarbeidet må være tydelig: Samarbeid mellom teater og museum fungerer best når det er knyttet til noe spesifikt – en merkevare (MITTROMMET), et program, et rom, et tema eller en målgruppe. Det tredje rommet må realiseres gjennom konkrete tilbud, ikke bare gjennom strategidokumenter.

# 4

Eksperimentering krever at det settes av rom og tid for rask læring: Små pilotprosjekter, klare tidsrammer, ærlige tilbakemeldinger og konkrete justeringer. En tredje-rom-tankegang betyr at begge institusjonene opparbeider en praksis med å teste, lære og tilpasse tilbudene til det nye bygget.

# 5

Brukere er samarbeidspartnere, ikke respondenter: Barn, studenter og familier ønsker å være med og forme stedet. Det tredje rommet trenger strukturer (arbeidsgrupper, paneler, samskapingsformater) der innbyggernes innspill endrer hvordan Rogaland Teater og Stavanger Museum former sine tilbud til byen.



*Hvis vi først skal bygge dette bygget sammen, må det gjøres ordentlig – med løsninger som fungerer i drift, og der både publikum og fagekspertene blir tatt på alvor.*

## Ansattes perspektiv

En tekniker med kort tid mellom forestillingene, en kurator som skal få lastet inn et stort artefakt gjennom et krokete innlosjeringsrom, en pedagog som prøver å finne et sted å plassere en hel skoleklasse, og på toppen av det hele et stort nytt byggeprosjekt som lover mye nytt, men samtidig reiser flere nye spørsmål.

Når vi snakker med ansatte ved Rogaland Teater og Stavanger Museum, begynner de sjeldent med visjoner og merkevarebyggingen. De begynner med drift: for få produksjonsrom, for lite lagringsplass, ingen fleksibilitet, gamle bygninger uten universell utforming,

uklare beslutninger og en reell tvil: Kommer denne bygningen faktisk til å bli realisert? Er det trygt å engasjere seg og være entusiastisk?

Samtidig er det sterkt profesjonell stolthet, nysgjerrighet på samarbeid og en klar ambisjon: hvis vi skal gjøre dette, må det gjøres ordentlig, på en måte som tilrettelegger for både publikum og fagekspertene. For de ansatte er ikke MITTROMMET bare et «tredje rom» for publikum, men en ny måte å jobbe på. Delte rom, nye kolleger og en mer synlig produksjon stiller høyere krav til fleksibilitet. Det fungerer bare hvis folk føler seg trygge, informerte og virkelig er involvert i utformingen.

# Hva de trenger

- **Klarhet og ærlighet:**  
Et realistisk bilde av fremdrift og status, og hva de økonomiske og organisatoriske rammene er.
- **Psykologisk trygghet og tillit:**  
Rom for å gi uttrykk for bekymringer og motstand, og for å oppleve at spesialistkunnskap (inkludert forskning, verksteds- og tekniske roller) blir tatt på alvor.
- **Motivasjon og evne til å engasjere seg i prosessen:**  
Ønske om at bygget skal realiseres, og motivasjon for å bli med, informasjon og kunnskap nok til å kunne bidra konstruktivt i prosessen.
- **Realistisk bemanning og tid:**  
Ambisjoner som samsvarer med ressursene, og tid til å teste nye måter å jobbe på uten å forstyrre den daglige driften.
- **Daglig kontakt på tvers av institusjoner:**  
Felles kantine, uformelle møteplasser og konkrete fellesoppgaver som gjør det naturlig å bygge kultur og kompetanse sammen.

# Hva vi må teste

- **Felles eller separate funksjoner:**  
Hvilke rom og tjenester er nyttig å dele (foaje, kantine, møte- og arbeidsrom), og hva er mer effektivt å holde separat?

- **Flyt og logistikk i virkeligheten:**  
Hvordan publikum, varer, scenografi og samlingsobjekter faktisk beveger seg gjennom bygget: Lasting, bakrom, oppbevaring, forskningsrom, offentlige områder og rolige soner for ansatte.
- **Nye samarbeidsformater:**  
Hvilke typer fellesarbeid (felles programmøter, samproduserte temaer, fellesarrangementer) skaper reell merverdi, og hvilke skaper ekstra belastning?
- **Kommersielle versus offentlige oppgaver:**  
Hvordan kafé, butikk, utleie og andre inntektskilder kan støtte og ikke undergrave kunstnerisk, pedagogisk og forskningsmessig arbeid.

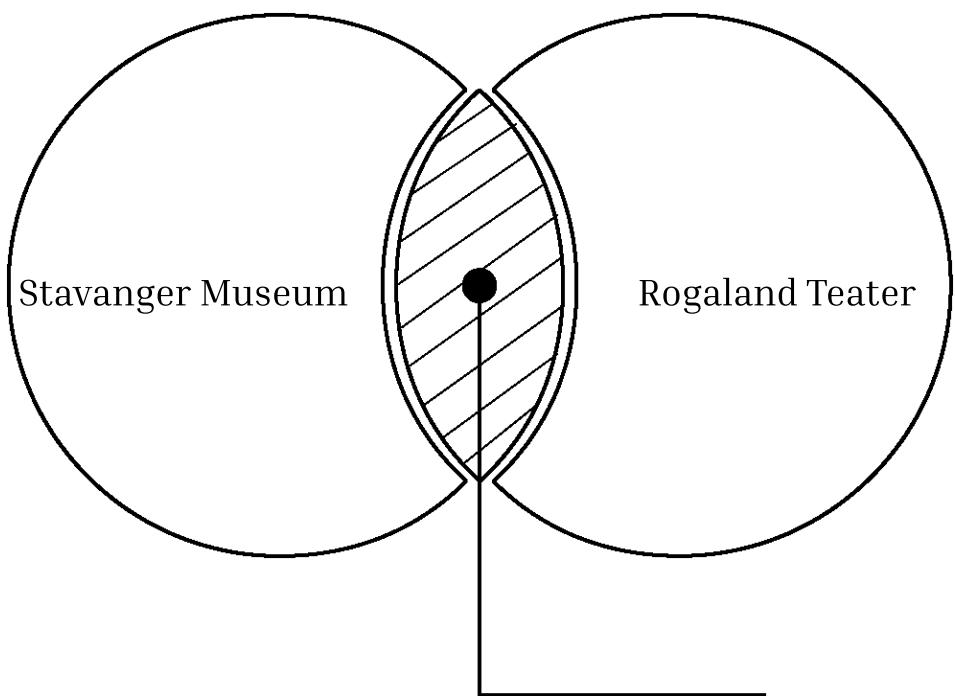
# Hvordan involvere dem

- **Strukturert samskaping:**  
Blandede grupper fra begge organisasjonene (produksjon, utdanning, forskning, publikum, drift) som arbeider konkret med temaer som publikumsflyt, felles fasiliteter, verksteder, uteom og programmering av MITTROMMET.
- **Felles testing i eksisterende rom:**  
Pilotprosjekter som «Besøksshow», «Pop-up!» og «Bakgårdsfestival» kan brukes som offentlige arrangementer, og også som interne tester: Hva fungerte for de ansatte når det gjaldt logistikk, arbeidsbelastning og samarbeid?

# **MITTROMMET**

**Føles som mitt,  
leves som vårt.**

MARIE



**MITTROMMET**

# MITTROMMET

Møtepunktet mellom institusjonene

**MITTROMMET representerer den overlappende sonen der institusjonene møtes. Det er et navn som skildrer den samlede prosessen fremover, og rommene i det ferdige bygget som skal inneholde delte funksjoner mellom teateret, museet og Stavangers mangfoldige innbyggere.**

Prosjektet introduserer konseptet MITTROMMET som den konkrete manifestasjonen av et tredje rom mellom teateret og museet. MITTROMMET er møtepunktet mellom de to institusjonene, plassert i skjæringspunktet mellom deres organisasjonsstrukturer, programmer og tjenester, og de fysiske miljøene som støtter dem. MITTROMMET oversetter innsiktene fra tjenestedesignprosjektet til en romlig og operativ idé som kan inneholde både hverdagsaktiviteter og målrettede initiativer for ulike grupper. Samtidig er MITTROMMET mer enn et fysisk miljø, det er en felles tankegang mellom Rogaland Teater og Stavanger museum, og en felles tilnærming til hvordan de møter byen og innbyggerne, nå og i fremtiden. Det senker terskelen for deltakelse, inviterer deg til å

komme som du er, og åpner for kunst og kunnskap på tilgjengelige, lekne måter. Ved å koble sammen to sterke institusjoner og gjøre samarbeid og eksperimentering til en normal del av arbeidet deres, blir MITTROMMET en langsiglig motor for kulturell endring, som former hvordan teateret, museet og byen utvikler seg sammen.

MITTROMMET er til stede i organisasjonenes eksisterende bygninger i dag, vil flytte ut i byen mellomtiden, og vil til slutt ta form i det nye bygget. På denne måten fungerer MITTROMMET både som en visjon og som et konkret, tredje rom i utvikling hvor folk kan være nysgjerrige, prøve ut ting, møte andre og oppleve kunst og kunnskap på nye måter, og samtidig føle at de hører til.

&  
**VISJON**

**«MITTRØMMET er et delt tankesett mellom Rogaland Teater og Stavanger museum og . Det er en metode for å møte byen , nå og i fremtiden. MITTRØMMET senker terskelen for å delta, inviterer deg til å komme som du er og åpner for nye måter å oppleve kultur og læring på. Ved å koble to betydningsfulle organisasjoner, og gjøre eksperimentering til deres praksis, blir MITTRØMMET en langsiktig motor for kulturendring. Det vil forme hvordan teateret, museet og byen kan utvikle seg sammen.»**



# Tre faser, tre utviklingsområder

Utviklingen av MITTROMMET krever en tilnærming der tid, rom og utprøving fungerer sammen, og ikke som separate trinn. Innsiktsarbeidet viser at kulturarenaer fungerer best når de tar form gjennom faktisk bruk, kontinuerlig læring og synlige justeringer over tid. Dette betyr at det nye Teater- og museumsbygget ikke bare skal formes på papiret, men kontinuerlig utvikles og finpusses gjennom testing i det virkelige liv. Denne prosessen starter nå og fortsetter gjennom hele byggeperioden.

- Tiden muliggjør institusjonene å gradvis bygge opp innsikt: Initiale små pilotprosjekter gir lærdom, videreføres som testing under byggefasesen og fungerende tester skaleres opp når den nye bygningen åpner.
- Rommets form og tilbud må holdes fleksibelt, ikke anses som et ferdig objekt. Ideer prøves ut i eksisterende lokaler, felles foajeer, pop-up-formater og midlertidige installasjoner før de blir omgjort til permanent arkitektur.

Iterativt\* arbeid reduserer risiko, danner bedre innsikt og øker det nye byggets brukerrelevanse og tilpasningsdyktighet. Bygget blir resultatet av reell erfaring heller enn antakelser. Det tredje rommet blir noe som praktiseres lenge før det bygges.

## Tre faser av MITTROMMET

Basert på dette foreslår vi en trefaset utvikling av MITTROMMET:

- **Nåtid (før bygging):**  
Testing av formater og samarbeid innenfor dagens rammer og byggverk.
- **Mellomtid (under bygging):**  
Begge organisasjonene er i en midlertidig fase og bruker byen som en testarena for formater, samarbeid og daglig bruk i det offentlige rommet og målrettede arenaer.
- **Nytid (etter at bygget står ferdig)**  
MITTROMMET inntar det nye bygget og skaleres, foredles og integreres fullt ut som det levende tredje rommet i hjertet av teater- og museumsbygget.

## Tre utviklingsområder

Gjennom disse fasene arbeider vi med tre hovedområder:

- **Tjenester og konsepter:**  
Formatene, programmene og tilbudene som utvikles for ulike målgrupper.
- **Det tredje rommet:**  
MITTROMMET som idé, identitet og romlig møtepunkt mellom institusjonene.
- **Organisasjonen:**  
Hvordan museet og teatret samarbeider, bygger felles kultur, strukturer og praksis.

\*å gjenta prøvingen av en prosess eller en idé flere ganger for å oppnå et resultat eller læring.

# **MITTROMMET**

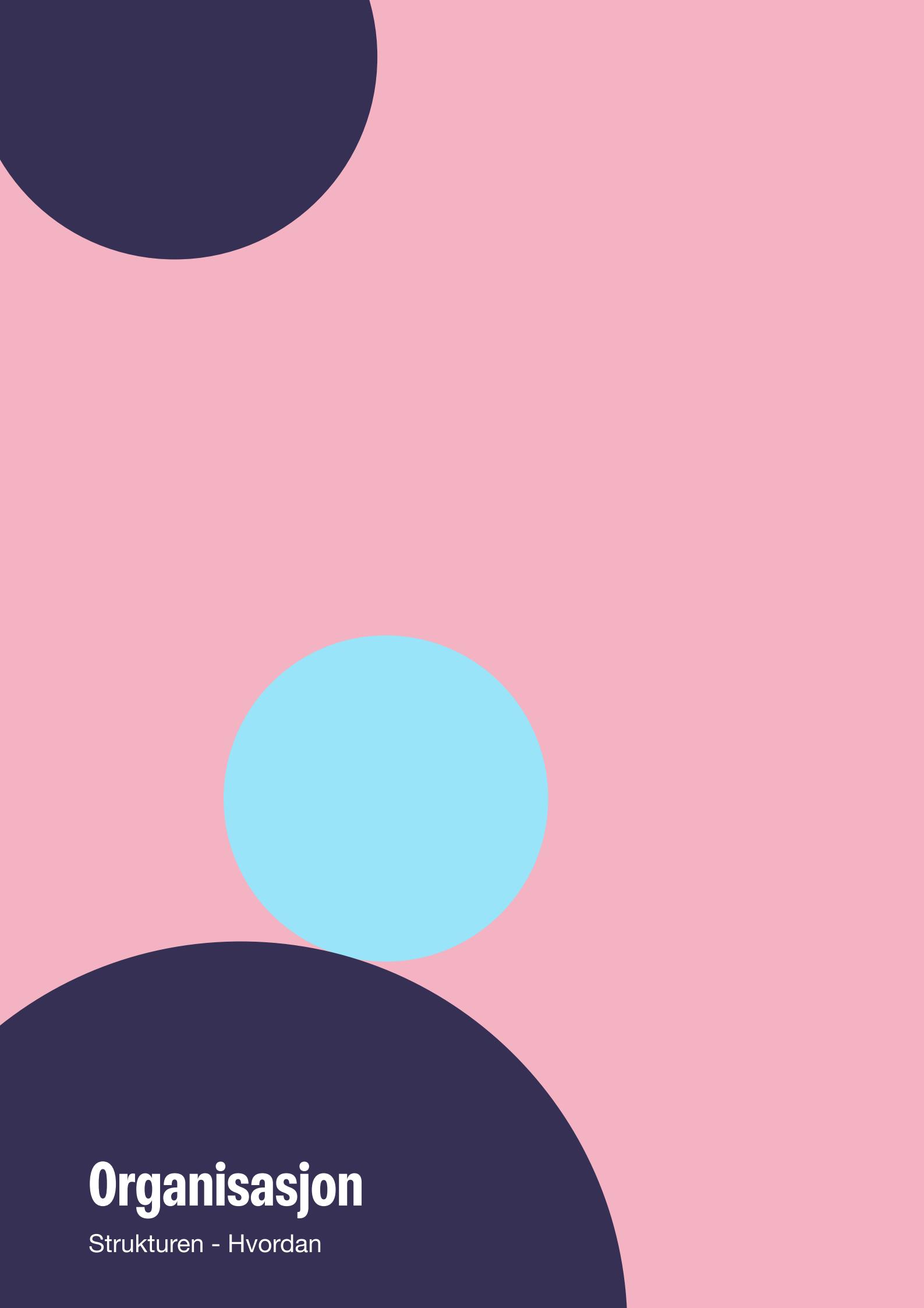
# **- tre ganger tre**

Diagrammet viser hvordan de tre utviklingsområdene strekker seg over de tre fasene, fra små tester og midlertidige løsninger, via eksperimenter i byen, til et fullt integrert MITTROMMET i hjertet av det nye teater- og museumsbygget.



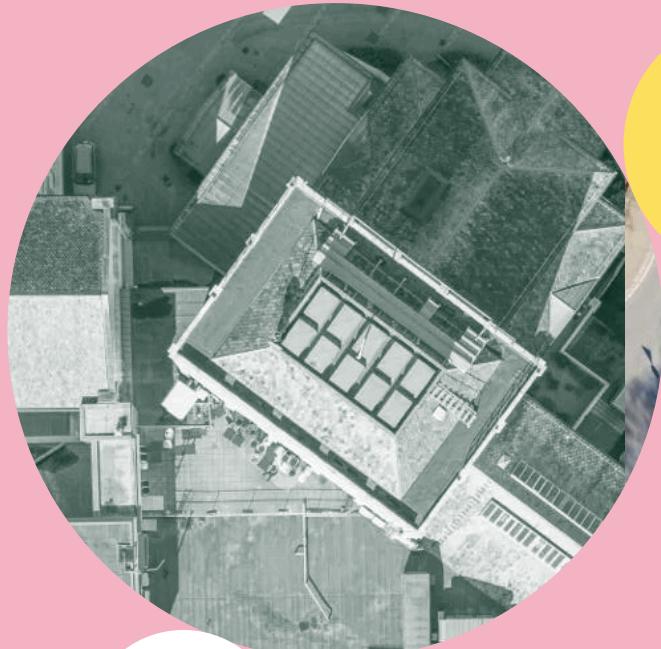
## Etablering og foredling

**Nytid**

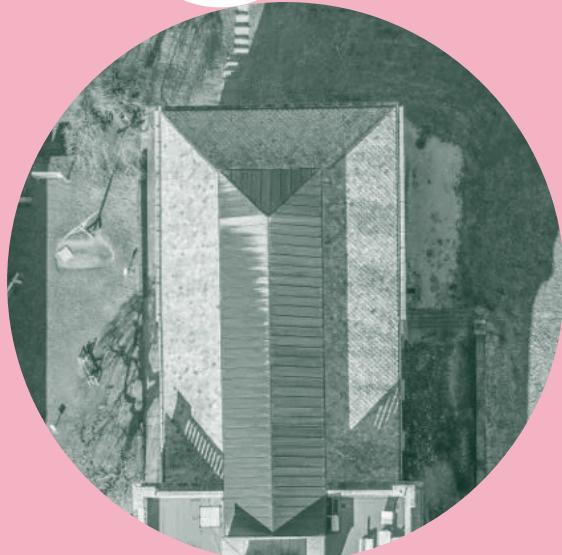


# Organisasjon

Strukturen - Hvordan



# MITTROMMET



Organisasjon (strukturen – hvordan)

# Nåtid

I «modne»- fasen bygger vi rammeverket, forståelsen, tryggheten og entusiasmen som trengs for å gjennomføre, og distribuere eierskap til, endringen.

Formålet med fase 1 er tredelt:

1. Sette visjon og mål for MITTROMMET basert på arkitektur og tjenestedesign, forberede fremtidig organisasjon og sette mellomtids-organisasjon, samt ramme inn *Endringsreisen MITTROMMET* – organisering, ressurser og prosess.
2. Bygge lederkraft som støtter ledene til å forme mellomtid og nytid, drive endringsreisen, samt å støtte og trygge medarbeiderne i prosessen.
3. Modne medarbeiderne slik at de har en kritisk mengde trygghet, motivasjon og evne til å gjennomføre endringen, slik at påvirkninger og intervensioner i trenings-fasen vil ha ønsket effekt.

# Mellomtid

I «trene»-fasen gir vi opplæring i det som er nytt av organisatoriske strukturer og arbeids-prosesser, samt fysiske rammer som utstyr og bygg. Målet er at alle skal føle seg beredte og klare for endringene som kommer. Vi eksperimenterer og simulerer «det nye».

Formålet med fase 2 er tredelt:

1. Sette ny organisasjon, nye roller og nye arbeidsprosesser basert på en godt rigget samskapingsprosess.
2. Gjennomføring av opplæringsaktivitetene som forbereder medarbeiderne og organisasjonen for MITTROMMET, nye roller, prosesser og ny arbeidsflyt.
3. Eksperimentere med nye samarbeid, samhandling og samskapning, beskrevet i delleveransene *Tjenester/programmer* og *Det tredje rommet*.

# Nytid

I «trene»-fasen er målet at alle tilpasser seg til de nye arbeidsmåtene og rollene, og bli komfortabel med nytt utstyr og de daglige oppgavene. De får tilgang til ressurser og støttefunksjoner som gjør at de kan mestre utfordringene som kommer.

**Formålet med fase 3 er tredelt:**

1. Støtte medarbeiderne i å innarbeide “det nye”. Dette kan innebære veiledere i nye måter å jobbe på, superbrukere/ressurspersoner som støtter ansatte og publikum i overgangen e.l.
2. Måling, evaluering og forbedring. I overgangen til nytt bygg vil man oppdage at ting ikke fungerte helt etter hensikt og at man bør justere i henhold til dette. Fase 3 handler mye om stadig å evaluere og justere.
3. Jobbe bevisst med ledelse og etterlevelse. I overgangen har organisasjonene en gylden mulighet til å benytte endringsvinduet og etablere ny adferd i henhold til hva som er planlagt. Samtidig vil mye være nytt, og risikoen for å gravitere mot gammel praksis melde seg. Det krever standhaftighet til å stå imot. Dette er i stor grad en lederoppgave.

# Nåtid

Organisasjon (strukturen – hvordan)

1

## Start med driftsmodell og organisasjon

Hvordan skal MITTROMMET driftes? Hvem har ansvar for hva, og hvordan finansieres det hele? Dette er spørsmål som må besvares i denne fasen og som vil være en viktig forutsetning for hvordan MITTROMMET skal fungere. Det er viktig å anerkjenne at når beslutningen tas, vil det utløse spørsmål, usikkerhet og forventningene hos beslutningstakere, i befolkningen og i organisasjonene.

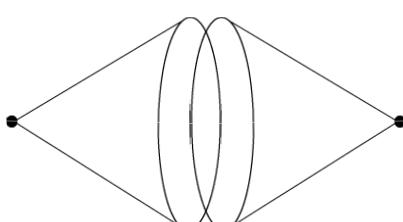
Det er derfor viktig å starte dett arbeidet så raskt som mulig slik at prosjektet kommer godt ut fra hoppkanten. Å utforske ulike løsninger vil være første øvelse, og her har vi satt opp noen prinsipper for hvordan prosessen kan kjøres. I tillegg kommer vi med noen anbefalinger om løsninger.

2

## Utnevн en MITTROMMET-koordinator

Tidlig i prosessen anbefales det å allokkere en koordinator/produsent-stilling som kontinuerlig skal bygge og vedlikeholde forbindelsen mellom Rogaland teater og Stavanger museum frem til nytt bygg er realisert. Denne personen bør også drive *Endringsreisen MITTROMMET*. Personen må ha drivkraft og gjennomslagskraft til å lede prosessen i mål. Vedkommende må ha stor forståelse for de to institusjonene, prosjektet i seg selv og potensialet for hva Nye Rogaland teater og Stavanger museum kan bli.

I tillegg krever rollen en person med erfaring i promotering og organisering av arrangementer, bakgrunn fra kunstnerisk produksjon, og en sterk vilje til å teste nye konsepter med både eksisterende brukere og ikke-brukere. Vedkommende må være komfortabel med å jobbe praktisk med mennesker og arrangementer, og samarbeide tett med ansatte fra begge organisasjoner for å sikre kontinuerlig dialog og samarbeid.

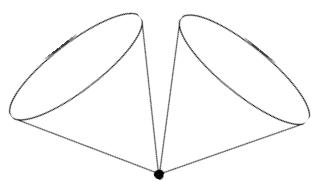


3

## Jobb med lederkraft

Overgangen til Nye Rogaland teater og Stavanger museum representerer en kritisk og sårbar periode preget av store endringer. Denne overgangen krever sterkt lederkraft gjennom ledere som ikke bare styrer og drifter prosessen, men som også ser muligheter i og gir frihet til å forme en ny fremtid for teateret og museet. Ledernes rolle blir avgjørende for å navigere i disse endringene, og for å sikre at ansatte føler seg trygge og involverte gjennom overgangen.

Ledelse i overgangsperioden handler om å navigere og vise vei gjennom usikkerhet, inspirere til innovasjon, og bygge en kultur som er åpen for endring og forbedring. Ledere på alle nivåer må forstå hvordan de kan bidra til å realisere visjon og mål for prosjektet. Lederkraft bør inkorporeres i eksisterende lederprogram slik at dette ikke blir en egen ekstra aktivitet oppå alt annet.



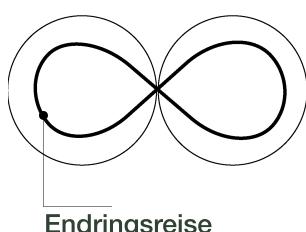
Felles lederprogram

4

## Samskap og kommuniser endringsreien

Samskaping er avgjørende for å få til godt forankrede endringsprosesser. Det er viktig å aktivere de ulike medarbeiderne ved institusjonenes avdelinger slik at de får kommet med sine innspill, og sørger for at *Endringsreisen MITTROMMET* gir mening og treffer de behovene som faktisk eksisterer i organisasjonene. Et viktig første steg er å skrive ut endringshistorien *Hvorfor Nye Rogaland Teater og Stavanger museum*, og spre den via film, manifest e.l., slik at alle kan ta eierskap til det samme narrativet.

Kartlegging av behov hos involverte medarbeidere i organisasjonene bør så danne grunnlag for intervensionene som gjennomføres i treningsfasen (mellomtid).



# Mellomtid

Organisasjon (strukturen – hvordan)

5

## Samskap den nye organisasjonen

Basert på driftsmodell definert i fase 1, vil noe av det viktigste som skjer i fase 2 være design og implementering av ny MITTROMMET-organisasjon, herunder roller, ansvar, prosesser og arbeidsflyt. I og med at organisasjonen vil være i flyt når institusjonene er hjemløse, vil det kunne være et godt tidspunkt å få nye perspektiver. Det er også avgjørende at den nye organiseringen er på plass i god tid til innflytting i det nye bygget. På den måten kan den nye organisasjonen treffe bakken løpende.

Omorganiseringer er alltid utfordrende, og det vil være et viktig grep å involvere medarbeidere fra de to organisasjonene i denne prosessen. Noe skal være åpent for innspill, mens noen aspekter er et ledelsesansvar å definere. Også i denne fasen er det viktig å jobbe med folks evne til å delta i prosessen. Psykologisk trygghet, motivasjon og evne vil også her være viktige parametere.

6

## Eksperimentér og test

Trene-fasen i en endringsreise handler om å tilegne seg kunnskap og erfaring fra det nye slik at man er klar når endringen inntreffer. Det er viktig å bruke mellomtiden godt til å trenе på, teste ut og justere samarbeid, samhandling og samskaping mellom institusjonene og med andre aktører, partnere, det frie feltet etc. Gjennom uttesting av nye tjenesteeksperimenter, ulike fysiske rom og samarbeidskonstellasjoner, vil man trenе på “det nye”. Det er viktig å dokumentere godt hva man lærer i denne fasen, slik at man stadig kan forbedre samhandlingen i MITTROMMET.

7

## Definér klare husregler for MITTROMMET

Selv om driftsmodellen vil gi retning for organisering og drift, har tjenestedesignprosessen understrekt viktigheten av klare husregler for MITTROMMET i nytid. På den måten kan man regulere og koordinere bruk og sørge for mindre friksjon i daglig drift. Hvilke typer arrangementer skal kunne gjennomføres, hvem er ansvarlige og hvilke ressurser bør og kan involveres fra de to institusjonene for å gjennomføre?

Reglene bør utformes før man flytter inn i det nye bygget, og MITTROMMET-koordinatoren vil naturligvis ha en viktig rolle i å utvikle og håndheve husreglene. Når man er på plass i nytt bygg, bør reglene tilpasses virkeligheten, evalueres og justeres i tråd med kontinuerlig testing og læring.

8

## Opplæring, trening og simulering

Basert på ny organisasjon, kan man kartlegge hva som er nytt for rollene som er i skjæringspunktet mellom de to institusjonene, og som vil ha en rolle inn mot MITTROMMET. Samtidig vet vi at det vil være nyheter innen bygg, teknologi og tjenesteleveranse. Til sammen danner disse nyhetene læringsmål som må dekkes i opplæring, trening og simulering. Ulike læringsmål vil egne seg best i ulike formater.

I treningsfasen gjennomføres mye av opplæringsaktivitetene som forbereder medarbeiderne og organisasjonen for Nye Rogaland teater og Stavanger museum, nye roller, prosesser og ny arbeidsflyt. Det vil innbefatte nye måter å jobbe på internt og på tvers at institusjonene, samt ny teknologi og flyt knyttet til dette. Selv om mye av det tekniske utstyret også må trenes på når selve bygget står ferdig, vil det være viktig å forberede seg og simulere dette også i mellomtiden.

# Nytid

Organisasjon (strukturen – hvordan)

8

## Støtte

Tiden etter åpning av det nye bygget er særskilt viktig for å oppnå et godt inntrykk hos publikum og besøkende. Alles øyne vil være rettet mot hvordan bygget og tjenestene fungerer.

Det å ta i bruk et nytt bygg vil alltid oppleves stressende for mange medarbeidere. For de som skal jobbe i MITTROMMET vil nytt bygg komme i tillegg til potensielt nye kolleger, nye arbeidsoppgaver, nye tjenester, ny teknologi og nye verktøy. Når mange ting er nytt på en gang, kan maskineriet til og med stanse helt opp. For å sørge for at medarbeidere føler seg ivaretatt og at Nye Rogaland teater og Stavanger museum får en god start, et det være smart å rigge ekstra god støtte i overgangsvinduet. Det er avgjørende at medarbeiderne er trygge og klare i situasjonen. Det er også viktig at alle er bevisst på å strekke seg litt lenger enn vanlig. Dette kan være i form av veiledere og huskelister, digitale løsninger, ekstra skilting og ressurspersoner som kan støtte og hjelpe til når bygget åpner. Samtidig kan det være smart å rigge seg for en rolig start eller en trinnvis idriftsettelse, med ekstra bemanning i en oppstartsperiode, før man kommer opp i full drift etter hvert.

9

## Måling, Evaluering og forbedring

Det er ambisiøse målsetninger som er satt for hva MITTROMMET skal være og gjøre: Skape en ny kategori for kunst og kultur-opplevelser, en ny møteplass for byens innbyggere, og samskaping med nærmiljø og det frie feltet er noen av dem. For å vite at vi er på rett vei, er det viktig å fortløpende måle, evaluere og justere de nye tjenestene og konseptene. Fungerer driftsmodell, samarbeid og samhandling på en tilfredsstillende måte? I denne fasen er det viktig å skape arenaer for deling, evaluering og justering. Når det kommer til evaluering av de enkelte tjenestene og konseptene, har prosjektet utformet en egen testrigg. Det anbefales at denne benyttes flittig. God evaluerings- og tilbakemeldings-kultur kommer ikke av seg selv. Man må trenre på dette og jobbe med MITTROMMET-teamet for å skape psykologisk trygghet. Samtidig er det viktig at teamet evner å snu seg rundt og implementere endringer og forbedringer raskt.



10

## Jobb bevisst med ledelse og etterlevelse

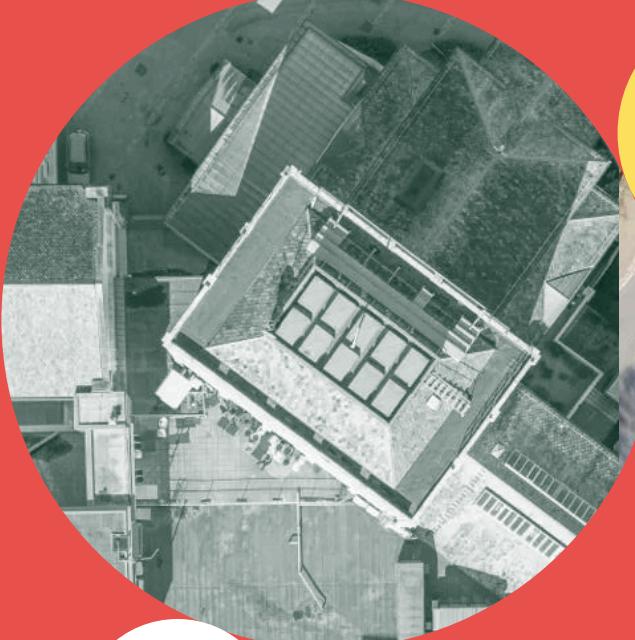
I en potensielt presset overgangsperiode vil risikoen for å falle tilbake til gamle vaner og adferdsmønstre være ekstra stor. Dersom vi jobber bevisst og nøye i denne fasen, vil endringsvinduet samtidig kunne hjelpe oss til å etablere nye vanener i MITTROMMET.

Koordinator og andre ledere vil spille en viktig rolle i å følge opp medarbeidere slik at dette faktisk skjer. Nye roller, samhandlingsmodeller og måter å jobbe på er ikke valgfag, men obligatorisk pensum. Det vil ta litt tid, kunne oppleves uvant og ubehagelig, men det vil bli enklere etter hvert. I denne fasen er det viktig å holde motivasjonen oppe blant medarbeiderne, støtte dem i overgangen og minne hverandre på hva den nye adferden skal være. Det er kun på den måten vi får implementert MITTROMMET etter intensionen.

# Tjenester/ Programmer

Folkene - Hvem og hva





# MITTROMMET



## Tjenester/Programmer (folkene – hvem og hva)

# Nåtid

Teateret og museet har et felles ansvar for å gjennomføre tester i form av arrangementer, aktiviteter og utstillinger allerede nå. Gjennom disse lavterskel-aktivitetene forankres idéer og behov for tiden fremover i konkrete erfaringer. Dette gir verdifull læring om hvordan felles drift kan fungere i praksis, samtidig som det bygger relasjoner mellom organisasjonene.

Målet med konseptene i denne fasen er å begynne med- og gradvis opparbeide samarbeidskompetanse for å sikre kontinuerlig samhandling frem mot innflytting. I tillegg skal aktivitetene skape forventning blant innbyggerne og gi innsikt som vil forme tjenestetilbudet i det ferdige bygget.

# Mellomtid

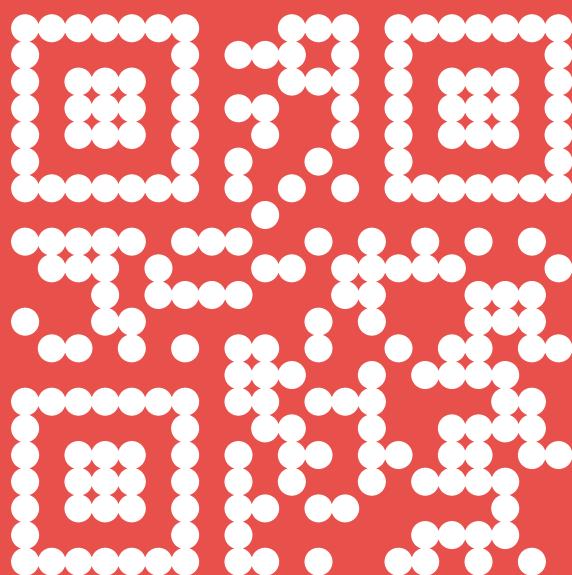
I byggeperioden, når organisasjonene ikke lenger er samlokalisert, rettes fokuset mot aktiviteter som kan opprettholdes på tvers av de fysiske skillene. Denne perioden representerer en unik mulighet til å øke synligheten i Stavanger gjennom oppsøkende og omreisende virksomhet.

Ved å samarbeide tett i «Mellomtiden» holdes relasjonen mellom teateret og museet seg varm frem mot innflytting. Aktivitetene skal også bygge forventning og kjennskap til det nye bygget i lokalbefolkningen. At begge organisasjonene får en «ny start», åpner et handlingsrom for eksperimentering som bør utnyttes til det fulle. Ved å teste nye tilbud på nye arenaer og for nye målgrupper, bygger vi nødvendig kompetanse for å håndtere mangfoldet i det kommende kulturbygget.

# Nytid

Det ferdige bygget og MITTROMMET skal inneholde et bredt spekter av tilbud som treffer mangfoldet i Stavanger og Rogaland. De nye fasilitetene, infrastrukturen og romløsningene skal bygge videre på erfaringene og samarbeidsformene som ble etablert i nåtiden og mellomtiden.

Tjenestetilbudet vil utgjøre en miks av faste programmer, enkelt-arrangementer, installasjoner og aktiviteter initiert sammen med innbyggerne. Koordineringen av dette totaltilbudet vil basere seg på inngående kjennskap til målgruppene behov, kombinert med den samhandlingskompetansen organisasjonene har opparbeidet seg gjennom hele prosessen.



# Hvordan bruke nettsiden?

Under fanen «Tjenestekonsepter» på nettsiden til MITTROMMET, finner du et arkiv over 64 unike konsepter som er hentet ut fra tjenestedesignprosessen. Arkivet er ment for å utforskes, gjennom å se og lese gjennom konsepter, filtrere faser, årstid, ukedager og dagtid, eller gjennom å søke etter spesifikke ord og tema.

Nettsiden gjør det enkelt å spare på idéer som kan testes ut, for å lære mer om tilbudene i det kommende MITTROMMET. For å lagre en idé kan du trykke på «Last ned» knappen på enkeltkonsepter for å laste det ned i .PDF-format. Du kan også markere flere konsepter og laste ned disse som en samlet .PDF fil.



## Museumsarkivet

Opphav: Ansattintervjuer

Målgruppe: Alle

NYTID HELE ÅRET HELE UKEN DAG

Museumsarkivet er en digital, publikumsvendt portal som gjør det mulig for besøkende å utforske museets

[Les mer ▾](#)



## Utleieordningen

Opphav: Så og si alle

Målgruppe: Alle / Kommersielle aktører

NYTID HELE ÅRET HELE UKEN DAG

Utleieordningen gjør det mulig for både privatpersoner, organisasjoner og kommersielle aktører å leie ulike rom i

[Les mer ▾](#)



## Målgruppe som lim

Opphav: Styret

Målgruppe: Ansatte MS/RT / valgt målgruppe

MELLOMTID HELE ÅRET HELE UKEN DAG

Målgruppe som lim er et samskapende konsept der ansatte fra museet og teateret setter av dedikert produksjonstid

[Les mer ▾](#)



# Metode: Hvordan teste?

**For å gjøre hvert eksperiment nyttig, følger vi en enkel læringssyklus i fem trinn. Hver test, enten det er en liten aktivitet, et nytt format eller et større prosjekt i byen, kan sees på som en mulighet til å lære noe konkret og omdanne denne læringen til bedre rom, programmer og måter å samarbeide på.**

**1****2**

# Definer intensjonen

## Hva ønsker vi å lære?

Vi bestemmer oss for hvorfor vi gjennomfører en bestemt test: hvilke målgrupper fokuserer vi på, hvilket rom eller hvilken situasjon ønsker vi å utforske, og hvilke spørsmål ønsker vi svar på. Hvis det er nyttig, skriver vi en enkel hypotese: «Hvis vi gjør X, forventer vi at Y vil skje.»

**Hvilke målgrupper fokuserer vi på? (familier, ungdom, ikke-brukere, fagpersoner, osv.)**

**Hvilket rom, hvilken funksjon eller situasjon er vi nysgjerrige på (foaje, uteområde, byområde, digitalt, osv.)?**

**Hva er det viktigste læringssspørsmålet i én setning?**

**Hva ville være en meningsfull endring i atferd hvis dette fungerer (bli lengre, bevege seg annerledes, komme tilbake, oppdage den andre institusjone, etc.)?**

# Design testen

## Hvordan setter vi det opp?

Vi velger et konkret format (arrangement, aktivitet, prototype), sted, tidspunkt og samarbeidspartnere, og blir enige om hvem som gjør hva. Vi bestemmer også hva vi skal observere og måle, for eksempel hvor mange som kommer, hvor lenge de blir, hvordan de beveger seg og hvordan de opplever stedet.

God brukertesting krever avklarte roller. Test-leder har ansvar for å forberede, koordinere, starte, styre og stoppe testen, debrief og dokumentering av lærdommer. Vedkommende må også sørge for at folk er trygge i situasjonen. Observatører er ikke med i arbeidet, men har som oppgave å notere ned observasjoner spesielt knyttet til mål for testen. De skal ikke blande seg inn i gjennomføring med mindre de blir invitert til det av test-leder.

**Hva er det beste formatet for å besvare spørsmålet vårt? Hvor og når bør det skje for å nå de riktige personene? Hvem må være involvert fra museet, teatret og partnerne, og hva er deres roller? Hva må vi observere eller måle for å vite om det fungerte (tall, bevegelser, stemning, tilbakemeldinger)?**



3

## Utfør testen

Gjennomfør så reelt som mulig.

For at testen skal gi oss mest mulig læring, er det viktig at den gjennomføres så nær reell situasjon som mulig.

Test-leder starter og avslutter testen med tydelig signal. Ikke stans underveis med mindre det er avtalt eller at hendelser som inntreffer gjør det umulig å fortsette. Gjennomfør som om det var så reelt som mulig. Først da får vi testet det vi skal.

Dersom det er rent tekniske ting, størrelser etc. Som skal testes, kan dette gjennomføres mer som en funksjons-test uten videre iscenesetting.



4

## Oppsummer funn

### Hva har vi lært?

Etter testen oppsummerer vi de viktigste fakta (tall, observasjoner, kommentarer) og ser etter mønstre. Vi sammenligner dette med intensjonen vår: hva fungerte, hva fungerte ikke, og hva er de 3–5 viktigste tingene vi har lært.

- **Hva er de grunnleggende fakta:**  
Hva gjorde vi, hvem kom, hvor mange, hvor lenge ble de?
- **Ser vi på publikum:** Hvem kom faktisk, og hvem mangler fortsatt?
- **Ser vi på organisasjonene:** hva føltes enkelt eller vanskelig i samarbeidet og logistikken?
- **Ser vi på lokalet:** Hvordan ble stedet egentlig brukt (strømmer, hotspots, døde soner, atmosfære)?

### Hva er de 3–5 viktigste innsiktene?



# 5

## Oversett læringspunktene

**Hva bør endres i arkitekturen, programmene og organisasjonen?**

Vi omsetter innsiktene til konkrete neste trinn: hva de innebærer for fremtidig bygnings- og romdesign, for innholdet og programmeringen av MIDTROMMET, og for roller, rutiner og partnerskap i organisasjonene. Disse beslutningene loggføres, slik at hver test former det langsigtige prosjektet.

- **For arkitektur:** Hva betyr dette for innganger, synlighet, terskler, sonering, sitteplasser, lyd, forbindelser mellom inne og ute?
- **For programmer:** Bør vi justere formater, varighet, hyppighet, tidspunkt på dagen eller hvem vi designet for?
- **For organisasjonen:** Trenger vi nye roller, rutiner, produkter eller partnerskapsmodeller for å støtte dette?

**Hva bør vi beholde, endre, skalere eller stoppe basert på det vi har lært?**

# **Det tredje rommet**

Omgivelsene/Stedet - Hvor



# MITTROMMET



## Det tredje rommet (omgivelsene / stedet – hvor)

# Nåtid

I fase 1 tar de to institusjonene de første stegene mot et nytt samarbeid. I stedet for å vente på det nye bygget, starter samarbeidet med å bruke eksisterende rom for å oppnå visjonen om det tredje rommet. Det store uteområdet på Kannikhøyden blir en viktig ressurs: et sted som kan aktiveres og utvikles til et reisemål for barn, foreldre og andre nysgjerrige. Gjennom enkle tiltak som utendørsaktiviteter, familievennlige formater og invitasjoner til å delta og tilbringe tid, kan området tiltrekke seg nye målgrupper og støtte daglig bruk. Eksisterende konsepter som Museumsnatt blir plattformer for videre eksperimentering: flere fellesarrangementer og aktiviteter som bringer museet og teateret nærmere hverandre i praksis. Nåtid er preget av små, praktiske tester rundt hva et felles tredje rom kan være, ved å bruke det som allerede finnes her og nå og ved å begynne å bygge en felles MITTROMMET-tankegang blant de ansatte i begge organisasjonene.

# Mellomtid

I fase 2 er begge institusjonene midlertidig uten fast tilholdssted og derfor mindre bundet av tradisjonelle romlige begrensninger. Dette skaper en sjeldent mulighet til å behandle hele byen som et lerret og et testområde. Stavangerbyrommet blir stedet hvor man kan prøve ut nye lokasjoner, rom, konsepter og programmer, og nå publikum som normalt ikke besøker museet eller teatret.

MITTROMMET er i denne fasen et distribuert tredje rom, som er mer kjent for sine kvaliteter og formater på ulike lokasjoner enn ett enkelt sted det hører til.

# Nytid

I fase 3 flytter Stavanger Museum og Rogaland Teater inn i det nye Museums- og teaterbygget som foreslått i arkitektforslaget, med et felles, klart definert tredje rom i sentrum. Dette blir et tydelig, oversiktlig område hvor samarbeid og tidligere testing kommer sammen.

Det tredje rommet fungerer som en stue for byen, fasilitert av en dedikert koordinator som sikrer daglig flyt og kontinuerlig aktivitet. Det er åpent for kommersielle og ikke-kommersielle aktører og lett å navigere for besøkende i alle aldre. En kontinuerlig syklus av testing, prototyping og samarbeid med arkitektene og MITTROMMET-teamet vil vise hva som virkelig fungerer.

Rommet kombinerer permanente programmer med et skiftende lag av aktiviteter for barn og familier, unge, voksne og eldre, både brukere og ikke-brukere av museet og teatret. Gjennom de tre fasene blir MITTROMMET gradvis et kjent, lett tilgjengelig møtested der museum og teater overlapper hverandre, og som til slutt realiseres som et felles hjerte i det nye Museums- og teaterbygget.

# Nåtid

Organisasjon (strukturen – hvordan)

1

## Bygg opp MITTROMMETs identitet

Utvikle en tydelig, felles merkevare for MITTROMMET som gjenspeiler Stavanger Museum og Rogaland Teaters felles ambisjoner, verdier og rolle ovenfor offentligheten. Markedsføringsteamene lager en enkel visuell profil og et språk som kan brukes i alle fellesaktiviteter.

Denne identiteten testes på ulike konsepter og tjenester og justeres basert på tilbakemeldinger, og en enkel nettside og grunnleggende materiell forklarer den trefasede strategien, slik at publikum, partnere og interesserter forstår hva MITTROMMET er nå, i Mellomtid og i det fremtidige bygget.

Gjennom disse tidlige trinnene begynner også MITTROMMET-merkevaren og -identiteten å bli noe folk kjenner igjen og kan forholde seg til. Når det nye bygget åpner, «kjennes» publikum, naboer og partnere allerede MITTROMMET – de flytter ikke bare inn i et nytt bygg, de flytter inn i et kjent tredje rom som har vokst sammen med dem over tid.

2

## Design MITTROMMET for fremtiden

Konkuransen har lagt de overordnede føringene for bygget, men samskapning, testing og prototyping i Nåtid og Mellomtid skal fortsatt forme det framtidige tredje rommet.

Gjennom små prototyper prøver organisasjonene ut nye måter å jobbe og møtes på, og ser hva som faktisk fungerer for både ansatte, dagens publikum og framtidige brukere – også ikke-brukere. Hver test blir en liten generalprøve på det nye bygget: man observerer flyt, hvor folk velger å sitte, samles, leke eller trekke seg tilbake, og hvilke aktiviteter som skaper liv og relevans.

Innsikten tas med tilbake til dialogen med arkitektene og brukes til å justere planløsning, forbindelser, terskler, møblering og program, slik at det tredje rommet til slutt er formet av virkelig bruk – ikke bare av tegninger.

# 3

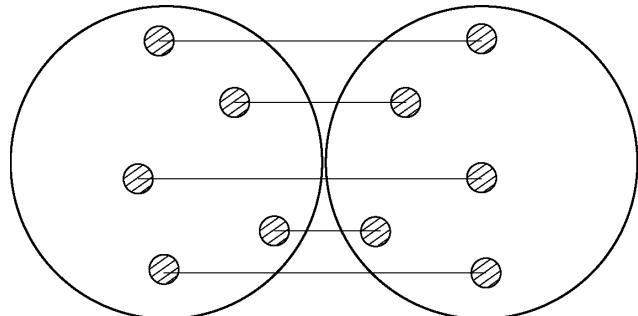
## Sett MITTROMMET på kartet (Her og nå)

For å støtte tidlig prototyping trenger Stavanger Museum og Rogaland Teater en klar felles oversikt over hvor aktiviteter kan finne sted, inne i bygningene, i underutnyttede hjørner, i sirkulasjonsområder og utendørs.

Ulike daglige rytmer skaper muligheter: rom, foajeer, øvingslokaler, terskler, verksteder og til og med backstage-områder som står tomme på bestemte tidspunkter, kan reaktiveres som testområder for nye konsepter og daglig engasjement.

Det felles uteområdet kan fungere som en fleksibel offentlig arena, lekeplass, møteplass, uformell scene eller projeksjonsflate som gjør stedet til et kulturelt fellesrom etter mørkets frembrudd. Den digitale MITTROMMET-idebanken (nettsiden) blir et sentralt verktøy i dette arbeidet: den tilbyr en meny med konsepter som kan tilpasses konkrete målgrupper og testes i virkeligheten. Hvis man ønsker ekte innovasjon, må man være villig til å utfordre både organisasjonen og publikum, prøve ut formater som kan føles ukjente i begynnelsen, og bruke responsen til å finpusse hva MITTROMMET skal være.

Ved å kartlegge disse mulighetene tidlig og knytte dem til ideer fra idebankens nettside, får organisasjonene et praktisk verktøysett for testing, læring fra ekte publikum og oppbygging av en felles aktiveringskultur lenge før det nye bygget står ferdig.



# Mellomtid

**Det tredje rommet** (omgivelsene / stedet – hvor)

**4**

## Bruk byen som lerret

I denne perioden vil begge organisasjonene midlertidig bli flyttet fra sine nåværende bygninger, og den nøyaktige plasseringen og innredningen av deres midlertidige lokaler er fortsatt usikker. I stedet for å se på dette som en begrensning, behandler MITTROMMET Stavanger som et utvidet kulturlandskap: parker, torg, skoler, biblioteker, kjøpesentre, nabologasentre og havneområder blir alle potensielle scener.

Under MITTROMMET-paraplyen identifiserer Rogaland Teater og Stavanger museum og underutnyttede eller oversette steder, noterer grunnleggende forhold (tid, tilgang, sikkerhet, lys, regelverk) og knytter hvert sted til relevante målgrupper.

Dette felles bykartet blir et praktisk verktøy for MITTROMMETS programmering i Mellomtid og videre, og viser hvor og hvordan den sammenslåtte institusjonen kan være til stede i byen og prøve ut nye måter å møte mennesker i deres hverdag på.

**5**

## Etablere nye partnerskap

Med byen som lerret bruker MITTROMMET «hjemløse» og overgangsfaser til å bygge og teste partnerskap under MITTROMMET-merket med både offentlige og kommersielle aktører på tvers av disse ulike stedene. Rogaland Teater og Stavanger museum samarbeider med skoler, universiteter, kulturhus, ungdomsklubber, kafeer, kjøpesentre, festivaler, nabolagsinitiativer, bedrifter og kommunale tjenester for å være vertskap for aktiviteter og dele lokaler.

Partnerne bidrar med lokaler, lokal kunnskap og tilgang til lokalsamfunn, mens museet og teatret bidrar med innhold, metoder, synlighet og profesjonelle nettverk. Ulike samarbeidsmodeller – engangspiloter, sesongbaserte samarbeid, langsiktige avtaler og fellesarrangementer – testes ut, og de som skaper mest verdi for publikum, byen og institusjonene, beholdes og skaleres opp.

**6**

## Prototype og teste nye formater

Basert på kartleggingen av steder og utviklede konsepter for ulike målgrupper, fortsetter MITTROMMET å teste midlertidige formater: pop-up-programmer, mobile installasjoner, utendørsforestillinger, mikrorutstillingar, workshops i lånte lokaler og andre lavterskelttilbud. Aktivitetene spres i ulike bydeler og tilpasses barn, unge, familiær, eldre, ikke-brukere og lokale miljøer. Hver aktivitet ses på som et eksperiment. Ansatte dokumenterer hvem som kommer, hvordan tilbuddet brukes, hvilken rolle institusjonene får i nabologatet og hvilke praktiske hindringer som oppstår. Erfaringene brukes til å forbedre, skalere eller avslutte formater – og bygger gradvis en MITTROMMET-verktøykasse for arbeid utenfor den permanente bygningen, som igjen gir konkrete innspill til hvordan det tredje rommet i det nye bygget skal programmeres og brukes.

# Nytid

Det tredje rommet (omgivelsene / stedet – hvor)

7

## Åpne MITTROMMET som byens stue

Når det nye felles teater- og museumsbygget åpner, blir MITTROMMET etablert som et tydelig og tilgjengelig tredje rom i hjertet av byen. Dette betyr faste åpningstider, uavhengig av utstillinger og forestillinger og et programm som fyller hele dagen, hele uken. Det betyr også tydelig skilting som viser at man kan gå inn uten billett.

Målgrupper som barn, familier, ungdom, studenter, tilflyttere og de som ikke har benyttet seg av teateret og museet tidligere, skal eksplisitt påvirke hvordan ulike soner formes og tilrettelegges. Slik skal alle kunne være seg selv, uten å måtte føle seg malpassert. Åpningen vil markeres som en rekke åpningsuker hvor folk inviteres til å delta i og teste ut rommene sammen, i små, hverdagslige formater, samt større arrangementer.

8

## Ett team, ett rom

I det nye bygget vil MITTROMMET trenge en klart definert, delt vertsfunksjon og operasjonsmodell som reflekterer de to sammenslattede institusjonene. Dette betyr ett multidisiplinært MITTROMMET-team med vertsskap, koordinatorer, teknikere og operatører fra begge de tidligere organisasjonene, som blir ansvarlige for hele rommet, ikke bare individuelle arrangementer.

En viktig del av deres rolle vil være å senke terskelen for førstegangsbesøkende og de som ikke bruker rommet fra før. Dette må gjøres ved å skape intuitiv flyt, tydelige forventninger og ulike måter å bruke rommet på. Delte rutiner, skift og møteplasser for personale, sørger for at MITTROMMET blir opplevd som ett samlet sted, ikke to lobbyer, side om side. Tydelige prinsipper for bruk gjør det lett å invitere eksterne aktører uten å miste retningen i bygget.

**9**

## Kontinuerlig læring og justering

Med en gang MITTROMMET er oppe og går, vil MITTROMMET fortsette som et laboratorium for hvordan det tredje rommet kan fungere optimalt. Alle aktiviteter, både de rolige og de livlige, må sees på som en mulighet til å lære; hvem kommer, hvordan blir plassen utnyttet, hvem mangler, og hva bringer de som kom med seg? For hver målgruppe (familier, studenter, eldre, turister osv.) må personale oppfatte hvordan de faktisk opplever bygget, hvor lenge de blir og hvor komfortable de virker.

Den felles test-metodologien, beskrevet på side XX, vil justeres direkte ut ifra tilbakemeldinger og observasjoner. Over tid vil det gjøre MITTROMMET til en plass som konstant tar pulsen på byen og reflekterer det.

**10**

## Felles påvirkning og holdte løfter

Gjennom alle tre fasene vil læringspunkter fra MITTROMMET gjøres synlige til personale, styret, grunnleggere og resten av byen. Historier, data og eksampler fra piloter og hverdagsliv i det nye bygget blir delt på enkle, tilgjengelige måter: korte rapporter, visuelle sammendrag, offentlige foredrag og utstillinger. Ved å jevnlig vise MITTROMMETS utvikling samt hvem som bruker det, vil institusjonen holdes kontinuerlig ansvarlig for løftet det har gitt.

Denne samlede historiefortellingen bygger eierskap blandt publikum og partnere, og vil vise at MITTROMMET er en integrert del av byens demokratiske infrastruktur. Over tid vil organisasjonens identitet befeste seg i byens hverdagsliv, så det ikke blir kun ett nytt bygg, men en fortsettelse av det tredje rommet det har skapt og nå skal flytte inn i.

**"Det viktigste for å sette prosjektet ut i livet, er begeistring i de to institusjonene. Det er de som ser behovet og som må overbevise oss andre om at prosjektet er en god idé."**

-Kultursjef, Stavanger Kommune

# MITTROMMET er en prosess

Igjen – det nye teater- og museumsprosjektet er en prosess, ikke et produkt, og prosessen er bare i startfasen. Kunnskapen man sitter på nå er liten opp mot den kunnskapen som besettes når bygget står ferdig. Samtidig vil prosessen utfordres av fremdriftens utålmodighet, og ønsket om tidlige og definerende beslutninger. Hva er egentlig kjernen i det nye tjenestetilbudet besøkende faktisk ønsker, og hvordan skal vi legge til rette for dette i det nye bygget? Hvor mange rom skal MITTROMMET bestå av, og hvilken funksjon skal de ha? Hvordan ser driftsmodellen ut, og hvem skal gjøre hva i den nye organisasjonen? Her ligger paradokset: Det forventes at man skal ta de største beslutningene i starten av prosessen, når kunnskapen og erfaringen er minst. Etter hvert, når prosjektet har gått sin gang, vil kunnskapen øke, men handlings- og mulighetsrommet minske. En nøkkeløvelse blir derfor å lære raskt, og skyve på beslutninger uten at det går på bekostning av fremdrift, for i neste omgang å sørge for at nødvendige beslutninger innehar fleksibilitet nok til å ta inn over seg den nye kunnskapen vi får i prosessen. Det viktigste man kan gjøre for å lykkes i fremtiden, er å benytte tiden godt til å lære. Måten å gjøre det på, er å prototype - simulere og teste - og lære, for så å gjøre det igjen – og igjen.

Vi kan alltid tenke og tegne oss frem til hvordan tjenester, romlige løsninger og arbeidsflyter optimalt sett skal fungere, men i møte med levende mennesker og den virkelige verden, får vi alltid noen overraskelser. Vi er ikke rasjonelt styrt, og kontekst bestemmer mye av hvilken adferd vi har. Både Rogaland Teater og Stavanger museum er gode på å iscenesette en virkelighet ved å skape fysiske rom, situasjoner, stemninger og dramatikk. Bruk ekspertisen ved institusjonene i det videre arbeidet. Bygg enkle prototyper, iscenesett situasjoner, spill ut, lær og endre til det bedre.

I et såpass stort prosjekt, skal man lære mye, og denne dokumentet er en guide til hvordan prosjektet kan gjennomføres i praksis. Nye tjenester og programmer skal testes mot målgruppene. Det tredje rommet skal utforskes mellom hjemløse institusjoner, byen og eksterne aktører. Organisasjonen og medarbeiderne skal teste ut hvordan de skal jobbe for at at MITTROMMET skal føles som mitt, oppleves som vårt.

## Lykke til!

**Vi ønsker å takke alle som har satt av tid til å delta i prosessen. Vi har involvert så mange vi har klart, og ser frem til at flere vil involveres i årene fremover. Nye Rogaland Teater og Stavanger museum vil leve i lang tid, og prege Stavangers historie og innbyggere. Takk for at vi har fått bidra!**

