

Karruselforskning og amatørdesign

- IT- og medieteknologien har genaktualiseret en fundamental diskussion om kunstens og forskningens rolle i samfundet.

Af Jørgen Callesen & Michael Johansson

Jørgen Callesen er mediedesigner & Ph.d. i Informations- & Medievidenskab fra Aarhus Universitet, og begyndte sin karriere som planlægger af MouseHouse-uddannelsen "Space Invaders".

Michael Johansson er kunstner og freelance projektudvikler indenfor kunst og medier, uddannet på Kunstakademiet i København
"PRAMnet" (Practice driven Research in Art and Media) er et nordisk netværk af forskere og kunstnere grundlagt i 2005, se www.pramnet.org

Med de computerbaserede medier har aktører i alle grene af kunst- og medieproduktion fået stillet et nyt materiale til rådighed. Multimedieteknologien udvikler sig til stadighed og der er tilsyneladende ikke grænser for, hvad den kan.

I begyndelsen blev disse medieudtryk skabt af softwareingeniører og medieproducenter, senere kom egentlige IT-designere til. Men udtrykkene udvikles også af kunstnere og mere traditionelle designere, som derved får nye muligheder inden for deres specifikke områder. Det gælder grafisk design, billedkunst, litteratur, teater, dans, film- og tv-produktioner, over til beklædning og formgivning af brugsgenstande. Medieudtrykkene er blevet en del af undervisning og oplysning, og præger hele vores dagligdag: på internettet, i TV, i computerspil, på arbejdet og i fritiden, eller integreret i vores fysiske omgivelser som "intelligent teknologi".

På den ene side er den rivende udvikling resultatet af praktiske, for det meste kommercielle projekter og tiltag.

På den anden side kan denne udvikling ikke videreføres uden uddannelse, grundforskning og f.eks. forskning i, hvordan hele vores tilgang til verden kan ændres af de nye medieformer, og de kulturelle og samfundsmæssige konsekvenser heraf.

Det inddrager så på forskellig måde ikke bare de kunstneriske uddannelser og IT-uddannelserne, men også hele den traditionelle humanistiske forskning og uddannelserne der.

IT- og medieteknologiens integration i de forskellige områder har således genaktualiseret en urgammel og fundamental diskussion om kunstens og forskningens rolle i samfundet og hvordan man løser problemet med at kombinere teori og praksis.

Det traditionelle skel mellem den intuitive, kreative kunst og den reflekterende, systematiske videnskabelige forskning, har ført til reelle problemer både på universiteterne, og ved uddannelserne i de kreative fag.

Senest kom det til udtryk i "akademiseringskrisen" på Danmarks Designskole, hvis rektor Gøsta Knudsen bebudede sin snarlige afgang (Weekendavisen NR. 02, 12. - 18. januar 2007)

På den ene side begynder man at designe og lave kreative produktioner på universiteterne, hvor de studerende optages på grundlag af et eksamensgennemsnit, og på den anden side forsøger man at presse en akademisk model ned over design- og kunstuddannelserne, hvor de studerende optages på grundlag af en erkendt kunstnerisk vilje og talent. Universiteterne i Danmark har ikke mulighed for at ansætte udøvende kunstnere eller designere, som ikke kan dokumentere deres akademiske kundskab, mens forskere, som ansættes ved de kunstneriske uddannelser, ofte mangler erfaringer fra det kreative miljø og om kravene til en kunstnerisk uddannelse.

Resultatet er, at universiteterne forsker på grundlag af, hvad kreative studerende kan finde på, og hvad man i bedste fald kan kalde amatørarbejde, fjernet fra produktionsmiljøernes reelle behov og erfaringer. Kunst- og designuddannelsernes studerende påtvinges til gengæld et akademisk skoleridt omkring deres kreative projekter, som tvinger de studerende til at etablere en reflekterende distance mellem sig selv og værket, på et tidspunkt, hvor behovet måske snarere er at søge og udvikle sit eget kunstneriske udtryk.

Man kan sige, at institutionerne bruger deres elever som forsøgskaniner, uden beslutning om, hvad målet for forskningen er eller hvad den skal bruges til. Begge situationer fører til, hvad man kan kalde "karruselforskning" - altså gentagen analyse af allerede erkendte forhold og problemstillinger - og til dilettanteri, både kunstnerisk og forskningsmæssigt.

De nye mediers særlige altomfattende og foranderlige karakter tydeliggør behovet for en praksisbaseret og eksperimentel forskning drevet af kunstnere og designere, i en ligestillet udveksling med forskere. Som al anden forskning synliggør og italesætter den erfaringer, som kan komme hele området og almenheden til gode.

Denne praksisbaserede forskning er kunst-, design- og medieområdets grundforskning og kan ikke erstattes af kunststuderendes eller vordende kunstneres og designeres eksperimenter - som selvfølgelig er gode og nyttige i sig selv.

Ser man tilbage på de sidste 15 år, har der været mange forskellige projekter, som på den ene eller anden måde kan karakteriseres som praksis-drevet kunstnerisk forskning, men hvis resultater synes glemt eller forbigåede.

Det gælder f. eks. de nu hedengangne multimedie-designprojekter Space Invaders og MouseHouse, som etableredes i Århus i 1993 og skabte stor opmærksomhed om de nye medieteknologiers integration i undervisning, kultur- og erhvervsliv. På MouseHouse kunne folk fra gaden kunne gå ind og undersøge, hvad computerteknologi overhovedet kunne tilbyde. Pengene kom fra sponsorer, kurser for erhvervs kunder, samt bevillinger fra det daværende socialdemokratiske kulturministerium. MouseHouse udviklede sig senere til en succesrig IT-virksomhed og Space Invaders blev spydspidsen for udviklingen af IT-designuddannelser i Danmark.

MouseHouse og Space Invaders var som Tor Nørretranders Mindship under Kulturby 96 politisk meget omstridte. Senest har vi under en borgerlig regering oplevet det lige så omstridte H.C.Andersen-år. Sådanne store enkeltstående projekter sættes sjældent i forbindelse med forskning.

Et tilsvarende udenlandsk eksempel fra 2000-tallet er "Interactive Institute", hvor det strategiske forskningsråd for Sverige etablerede en landsdækkende eksperimentel forskningsinstitution. Det nyskabende var, at det inden for en begrænset periode på 5 år og inden for forskellige fokusområder var muligt at ansætte kunstnere, designere, arkitekter, filmproducenter og dramatikere til at forske i IT. Men de tiltag, som efter de fem år ikke havde vundet umiddelbar erhvervsøkonomisk interesse, blev droppet. Her standsede f.eks. visionære og nyskabende projekter omkring en sammensmeltning af computeren og omgivelserne – såkaldt "pervasive computing" – som anvendte principper fra installationskunst, scenekunst og fortællekunst.

Fra udlandet har vi aktuelle eksempler på praksis-dreven kunstnerisk forskning inden for medieområdet. F.eks. det højprofessionelle produktionsstudie LUME og forskningsafdelingen "Crucible Studio" i Helsinki, som administrativt er tilknyttet Universitet for Kunst og Design. Her forskes kunstnerisk gennem produktion af nyskabende værker i samarbejde med mediebranchen, som f. eks. den nye interaktive TV serie "Accidental Lovers", hvor seeren ved hjælp af mobiltelefonen kan påvirke historiens udfald.

Et andet eksempel er Skånes Universitetsby Lund, som sigter mod at blive Europas kulturhovedstad i 2014. Her ser man på de studier fra EU kommissionen, som viser, at kulturlivet har en positiv indflydelse på økonomien. Man vil skabe "kvalitetsforøgende friktion" mellem kunst, forskning og erhvervsliv ved en bevidst langsigtet strategi om at projekterne skal understøtte "interdisciplinær og praktisk kundskabsudveksling mellem forskning, industri og kulturliv". Dette skal ske gennem etableringen af projekter, som "søger nye og uprøvede veje for sine aktiviteter med tydelige dialoger mellem aktører og omverden."

Men hvis historien fra MouseHouse, Space Invaders og Interactive Institute ikke skal gentage sig, og indhøstet, værdifuld viden derved gå tabt, må man erkende problemerne med at betrede nyt land, hvor der hverken er en etableret konsensus om forskningsmetoder og evalueringskriterier eller noget egentligt kommercielt marked at gå ud fra. Hvis de gjorte erfaringer skal frugtbargøres, må der være en vilje til at etablere mere langsigtede projekter, som kan skabe sammenhæng og udvikle teorier, terminologier og metoder for dette nye område.

Hvis det eneste overordnede koncept for kunsten er "oplevelsesøkonomi", og kunstnere og designere hyres ind på markedsvilkår til at løse en opgave med udvikling af nye lønsomme områder inden for underholdning, turisme, pædagogik eller virksomhedskultur, vil der sjældent komme et reelt nyskabende fagligt indhold i deres arbejde, og derfor heller ikke i forskerens.

Hvis forskerens opgave blot forøges løst under forskningsministeriets mantra "Fra forskning til faktura", med krav om garanti for hurtige, profitgivende resultater, allerede før projektet er påbegyndt, risikerer man både at udhule den traditionelle forskning og at udvande etablerede

områder inden for kunst og design. Den tilgang er allerede fra flere sider kritiseret for at være kortsigtet og for at angribe både grundforskningen og forskerens integritet. Det gælder også for kunst- og multimedieområdet.

I den traditionelle værkforskning, forskning *i* kunst, eksisterer objektet allerede uafhængigt af forskeren og hans projekt.

Når det gælder forskning *for* og *gennem* kunst- eller designproduktion er forskeren samtidig selv skaber eller medskaber af objektet - der forskes i selve processen og dens resultater.

Hvis en sådan kunstnerisk drevet forskning skal kunne modsvare de samme høje krav, som stilles til al anden grundforskning, skal den derfor nødvendigvis udføres på et professionelt plan og i produktionslignende rammer. Som det er nu findes disse rammer kun i sjældne tilfælde. Hvor de findes, er udbyttet ikke bare værket i sig selv - som kan markedsføres - men også ny kundskab, som måske kan omsættes i ny teori og nye studier, såvel kunstnerisk som samfundsmæssigt, og ikke mindst nye kunstneriske og kommercielle muligheder.

Vore erfaringer som forskere, undervisere, designere og kunstnere inden for området de sidste 15 år gør det muligt for os at pege på nogle centrale problemstillinger, som synes oversete i den nuværende debat om forskning på kunsthøjskolerne, og i den manglende debat om design på universiteterne.

Derfor har vi startet det nordiske netværk PRAMnet. Det er vores bedste overvisning, at der må nye former for samarbejde og netværk til, som kan vise vej til fremtidens praksisdrevne og eksperimentelle forskning inden for multimedieteknologi.