



Jag fick i höstas i uppdrag av Ingrid Elam och Micke Swedemar att se på hur man kunde placera konsten på k3. Sedan dess har jag valt att i princip hålla mig borta från K3 och endast träffat ett fåtal av lärarstaben och några studenter från de olika programmen. Jag har nämligen varit rätt så övertygad om var jag skulle leta efter och varför konsten vilset fladdrar runt i miljön och hur den hade hamnat i det läget. Så om ni letar efter förslag på vad konst är och ska vara i stort i rapporten så kommer ni inte att finna några svar. Däremot kommer ni att få se hur dess metoder och uttryck om den också kan få etablera sig som ett eget forskningsområde på k3 kan spela en stor roll att positionera skolan som en av de viktigaste miljöerna i landet inom området för kritik och gestaltning i fältet kring nya medier och dess kulturer.

Michael johansson 2005-03-18

Innehåll

konstens plats på k3

Nya medier till vad?

Från hemrum till labb

Konstnärer i migration eller inte?

Konklusion

Förslag till vidare diskussion

Bilagor

Figurer; ett försök att fånga miljön på k3 i förhållande till fältet för nya medier med utgångspunkt i kulturproduktion

Kunskaps traditioner (exempel Lena Hellström och Sunne Högberg)

Två olika förhållningssätt i området för produktion i nya medier (Stephen AR Scrivener)

Länkar och referenser för fortsatt läsning

konstens plats på k3

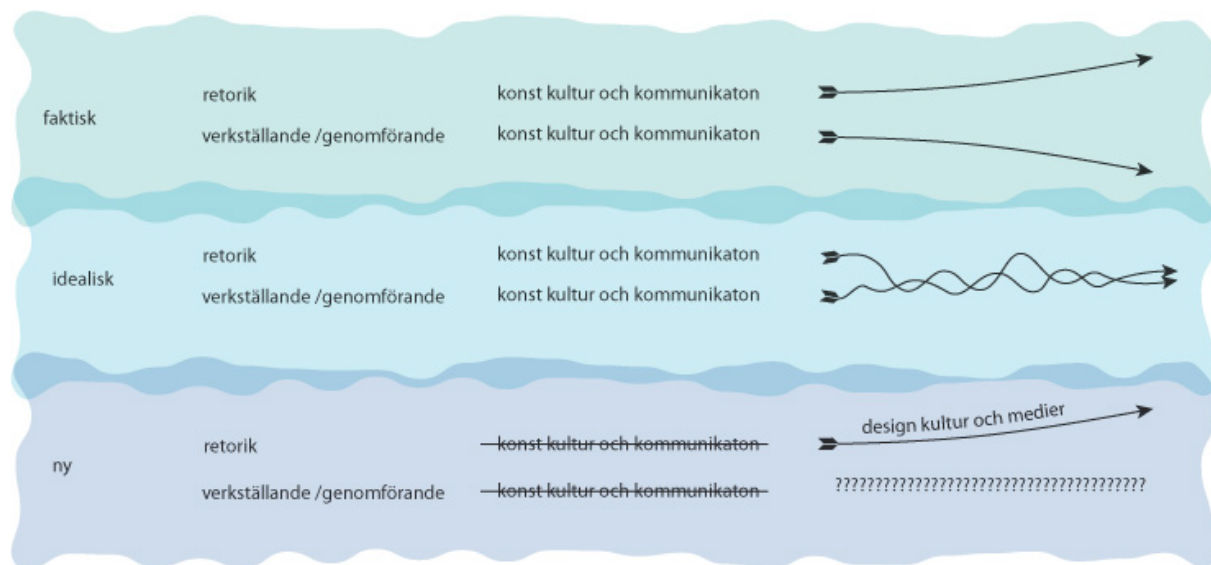
Året är 1997. Malmö Högskola är i ett uppstartsskede och parallellt med detta utreder Thord Thordeman genom KK stiftelsen en etablering av ett digitalt konstnärslaboratorium i malmö regionen. Inställningen bland de intervjuade personerna i rapporten är överlag positiva men samtidigt är det väldigt tydligt hur de skjuter ansvaret från sig, alla vill vara med men samtliga är väldigt försiktig med vad man ekonomiskt vill skjuta till projektet och att förlora inflytande över just sitt perspektiv över vad området mellan konst och nya medier skulle kunna vara. Precis som i Leo Nilssons utredning kring ett digitalt konstnärslaboratorium i lund som görs några år tidigare så går Thord Thordemans utredning samma öde till mötes; att inget händer mer än att rapporten presenteras, läggs på hyllan, och frågeställningen får leva kvar möjlig endast i det fria.

Malmö högskolas dåvarande ambition var att inom området för konst och kommunikation att etablera en avdelning för konstnärliga interaktions experiment som skulle vara öppen för konstnärer utanför skolan samt för elever och forskning. Man tänkte sig att arbeta med Interaktiva berättarformer, interaktiva miljöer, estetisk-teknisk design, interaktiva inlärnings och utbildningsmiljöer och konstnärliga experiment. Där det sista utgjorde fundamentet för de fyra första. K3 startade alltså här i slutet av 90-talet ett pionjärbete med att försöka etablera en helt ny form av högskola, där nya medier¹ och getsaltande skulle användas i samma utsträckning i lärande processen som de mer traditionellt akademiska. I samarbete med Interaktiva institutet skapade man också den nödvändiga forskningsplattform som skulle vara med att understödja och utveckla dessa sidor på högskolan samt att kunna husera de till k3 knutna doktoranderna samt att etablera möjligheten för att k3 utbildningar skulle bli forskningsförberedande.

Samtidigt med detta har malmö sett andra privata initiativ ta form som videofilmfestivaler av olika slag, electrohypes scen och forum för elektronisk konst, etableringen av den digitala bildverkstaden och nu senast både kollektivverkstadens satsning på en 3d arbetsstation för animerad film och inkonsts scen för teater och nya medier.

När man i malmö skulle etablera en högskola med tillhörande forskning inom områdena för konst och kommunikation var det många som såg det som en tänkbar plats att utveckla både konstnärliga, tekniska och pedagogiska idéer i en vidare kontext kopplat till kritik, informationsteknik och nya medier. En flerdisciplinär miljö där olika perspektiv skulle korsbefrukta varandra i undervisning såväl som i forskning. I en positiv läsning av detta skulle man här kunna överge sin bakgrund och ge sig i kast med nya arbetsuppgifter inom fältet okända för den sedan tidigare och andra skulle kunna fördjupa sig inom just sitt område genom mötet med andra kontexter och uttrycksformer. Alltså en miljö där man skulle kunna förflytta sig från ett område till ett annat (migration), kombinera flera (hybridisera) eller fördjupa sig inom ett bestämt område (fördjupning). Workshops och gemensamma projekt var här tänkt att skapa förutsättningar för just den typen av dialog och kunskapsutbyten. Vad man underskattade här var svårigheten att etablera en miljö där man på allvar kunde utforska och utveckla gestaltning (design) som en aktiv del av kunskapandet, och placera detta inom fältet för nya medier. Den infrastruktur man byggde upp kring blackbox, ljud och inspelningsstudio, träverkstad och videoredigering var alla väletablerade områden och alla nödvändiga för innehållsproduktion till olika medier, men de står ett tydligt förhållande till linjära medier. Inom ett område gjorde man en lite mer vågad satsning nämligen att köpa in en 3dprinter som skulle vara en resurs i utformandet av området kring materiell och virtuell design. Idag är samtliga kvar om än i lite andra former men detta har man lyckats etablera, speciellt då man har knutit personal till labben såsom ljud, trä och nu senast video. Men inom de områden som skulle utgöra k3:s fundament har man inte lyckats att bygga upp någonting varaktigt. K3 saknar fortfarande personal och labb samt verkstäder inom områden som programmering, mekatronik och fältet för digitala uttryck.

Med facit i hand kan man tydligt se att visionen och de övervägande som gjordes i starten var helt riktiga men att implementeringen av den varit problematisk. Detta har inneburit flera förlorade år av arbete kring att skapa en plattform som skulle utgöra ett eget forskningsområde kring konst & teknik. Trots goda föresatser med ett flertal välrenommerade och etablerade namn inom området som bjudits in i Skiftes serien som föreläsare och ibland som workshop ledare, så har skolan och dess studios inte lyckats etablera någon självständig forskning inom fältet för konst och teknik.



Figur 1 retorik/genomförande

Dessa föreställningar har inte infriats pga den retorik som lade fundamentet för k3:s tillblivelse och utveckling aldrig kommit att ordentligt prövas mot den verksamhet som skolan faktiskt verkställde. Det har funnits ett ointresse för att undersöka vem man faktiskt var, inte i sken av vad man sade utan gjorde, eller i att åtminstone upprätta en dialog däremellan. Flera initiativ har tagits för att lyfta fram exempel i miljön men väldigt lite har blivit gjort.

I diagrammet (Figur 1) har jag illustrerat hur retorik och genomförande levat för sig utan eller väldigt knapphändigt upprättat förbindelser mellan dem. I en mer ideal model så upprättas denna och jämkar ihop de två till något mer gemensamt. Konsekvensen som man nu gör med problemet att föra retorik

och genomförande närmare varandra är att introducera ett nytt retoriskt lager (design, kultur och medier) som bättre ska matcha det man faktiskt gör. Samtidigt rör man sig tillbaka till mer konventionella etablerade områden vilket riskerar att göra det som skulle kunna vara K3 specifikt mindre synligt för dem utanför miljön.

Detta har också stärks genom hur k3 bedrivit forskning inom flera områden. Där har den modell som har sin utgångspunkt i det givna och vårt förhållande till detta kommit att undersökas på olika sätt, där kunskapen extraherats i och ur det mer eller mindre givna. Att man idémässigt från det befintliga kan extrahera ut alla aspekter och kvaliteter från fältet för nya medier genom ett konceptuellt distanserat ifrån dem, eftersom att det på en konceptuell nivå inte tycks erbjuda något nytt. Man har därför tonat ner betydelsen av att kunna etablera miljöer och situationer för att utforska området för nya medier för mer konceptuellt arbete. Att området för nya medier alltså utforskas utifrån och inte genom gestaltande experiment. Vad man riskerar här är att det i de befintliga materialen man använder sig av finns lager av värderingar och begränsningar som sätter villkoren för vad man konceptuellt kan föreställa sig med dem. (se Figur 6 olika kunskaps traditioner inom området för nya medier utvecklas på olika platser)

För dem som menade att nya medier behöver artikuleras och undersökas utifrån sina egna förutsättningar än läsning av dem, har utrymmet varit litet, eftersom ingenjörskunnandet i miljön har varit näst intill obefintlig så har det varit mycket svårt att sätta upp och etablera den typen av verksamhet.

Artists have reacted in different ways to the tremendous impact of technology on our daily lives. The fact that these technologies are still in a developmental stage only serves to reinforce this diversity. Some artists reflect upon media from the periphery or through using traditional materials. Others go a step further and build their own media technology, and transform or design it for entirely different purposes, beyond the remit of pure comfort- or functionality-driven design. Underlying my motivation to describe or propose models for interdisciplinary collaboration is a firm belief that the design of media technology (and technology in general) should no longer be regarded as a purely technical issue. The impact of media technology on our cultural and social life means that collaboration in the design process is not only found in creating tools, nor for exclusively artistic purposes. Even "useless" concepts can be of cultural importance, and concepts or experiences are an important approach to perceiving technology and its role.²

De som idag redan arbetar på fältet och har denna form av mångkompetens – konstnärligt och tekniskt och ser hur svårt respektive traditionella miljö har att finna stöd för de experiment och att producera nya verk. I många av dessa konstnärliga projekt som samtidigt involverar olika vetenskapliga områden med tyngdpunkt på nya medier behöver man ofta utveckla komponenter för att överbrygga och skapa nya relationer mellan de olika objekt, processer och programvaror som man använder i sitt praktiska arbete – man vill konkret kunna pröva det man tänkt för att se om det fungerar. Detta leder då i förlängningen till kontakter med ett brett spektrum av forskningsmiljöer där man föreslår dem att utveckla en specifik komponent, teori eller process för användning i ens kreativa utvecklingsarbete. Detta blir ofta svårt eftersom det ofta för deras del inte är tillräckligt intressant utifrån just deras forskningsfält men för ett konstnärligt utvecklings/forskningsprojekt kan det vara avgörande för att överhuvudtaget kunna påbörja sitt arbete. I förlängningen kan dessa komponenter utvecklas så att man i det digitala materialet når till en punkt då man faktiskt kan börja nyansera sitt uttryck på ett mer precist sätt.

Nya medier till vad?

Jag kommer i denna del att lyfta fram exempel på och möjligheter för konstens placering på K3. Att den är en del av miljön vittnar framförallt namnet på skolan om; konst kultur och kommunikation. Men om man ska bortse från detta så har konsten också prövats i miljön i relation till andra verksamheter i mer eller mindre lyckade former. Varför har den inriktning som skolan startade med kring konstnärliga interaktions experiment varit så svår att infria? Svaren kan finnas inom området för nya medier.

Interaktiva medier, avancerade sensorer, projektion och Realtidsanimations tekniker har initierat ett nytt område för både scenisk och installationsbaserad konst. Ett rum där gränserna mellan fysiska och virtuella uttryck överlagras och binds samman med varandra. Dess uttrycksmässiga och tekniska potential har redan utforskats både akademiskt, kommersiellt och konstnärligt sedan flera år tillbaka. Nu ser vi att denna typ av miljöer blir mer tillgängliga för konstnärliga utövare med mer traditionell bakgrund som installations konst, dockspel, teater och drama, animation, dans och skulptur. Uttrycken i denna "blandade verklighet" öppnar nya domäner av konstnärliga möjligheter, men kräver också nya typer av samarbetsformer mellan ena sidan animatörer, artister, manusförfattare, programmerare, regissörer och på andra sidan datorvetenskap, elektronik ingenjörer och flera andra vetenskapliga områden. Skapandet av interaktiva upplevelser på en hög konstnärlig nivå förutsätter således att man klarar av att etablera projekt där konstnärer kan utveckla sina kreativa sidor och uttryck i utforskande gestaltande experiment.

For most artists, the importance of using and having access to expert technological knowledge cannot be overemphasized. As a study of collaboration revealed, some find it vital for each member of the team to have a clear and well-defined role. On the other hand, by their own account, some artists have been struck by the way digital art collaboration leads to the blurring of the distinction between artist and technologist. In both situations, accesses to expert knowledge and opportunities for the collaboration needed in order to acquire that expertise prove to be essential in enabling the realization of successful digital projects. An interesting aspect of collaboration is the way in which it provides participants with more than one viewpoint about the nature of the creative process. One artist notes how the process of collaboration with a technologist, and the kind of discussion that it requires, encouraged her to reflect on different views about how to proceed with the work and what method to use to produce it. Collaboration helps the participants to address tasks via a number of parallel channels of thinking that draw upon different types of knowledge. From this process, entirely new understandings emerge that transform the outcomes of the creative work.³

Det var i denna rymd av möjligheter som informations teknologi föreslog som utgjorde fundamentet för k3:s konstruktion och som skulle förena och korsbefrukta den forskning och de utbildningsinriktningar huset skulle innehålla. K3 var en miljö där man hade ambitioner att arbeta viktat mellan teori, gestaltning och reflektion, där olika kunskapstraditioner skulle blandas och bedömas. Det har visat sig vara betydligt svårare att upprätta en miljö värdig de idéer man initialt hade. Även de konstnärligt traditionella miljöerna tycks ha det svårt att etablera just områden för nya medier. Precis som k3 lyckas man skapa de traditionella verkstäderna för innehållsproduktion såsom trä, metall, ljud och video men sedan tar man sig inte vidare (se Figur 5 från analog till digital). Även de av konstnärer skapade nätverken som exempelvis CRAC har haft det svårt att ta sig vidare på detta område. Andra har satsat att bygga sin kompetens och forskning på stora industriella installationer från bluescreen studios (konstakademin Stockholm), VR kuben (Chalmers Göteborg), Motioncapturestudion (GIP, visby). Miljöer som initialt kostar stora pengar och väldigt få saknar kunskap kring. På detta sätt blir användarbasen liten och exklusiv och det man hinner utveckla i miljön blir ofta av basalt utforskande av teknikens möjligheter i förhållande till något tema, där det konstnärliga arbetet uteslutande blir en demonstrator av teknikens möjligheter (eller omöjligheter) med alltför uppenbara kopplingar till traditionella konstnärliga uttrycksformer medierad med en teknik som är väldigt färdigtänkt och således förutsägningsbar. (se Figur 7 fältet för kultur produktion extraherar ut sina egna konventioner om sig själv och andras ur fältet för nya medier)

Det har på K3 gjorts ett försök att skapa en utbildning Inom detta område. I en satsning för ett par år sedan kallad imagineering. Inom ramarna för denna ettåriga utbildning saknades just de vitala delarna som forskningsfrågor, relevant teori och en tydlig placering i k3 som miljö och av utbildningen i en långsiktig kontext. Här blev kopplingarna till området för grunda och oartikulerade i en grumlighet mellan mekanik, programmering och installationskonst. På detta sätt blev det en grov illustration av vad ett multidisciplinärt arbete inom fältet för konst och teknik skulle kunna vara för något. Men när en konstnärlig utgångspunkt ska illustreras med teknologi eller omvänt så blir ofta blir gestaltningen grov och förutsägbar. När den sortens kunskapsöverföring man vill etablera mellan konst och teknik saknar tydliga forskningsfrågor som studenter, forskare och personal kan förhålla sig till, utan bara delar ambitioner om att det ska göras något inom området eller ängsligt ser på vad andra gör, så har en kritisk diskurs svårt att etablera sig eftersom ingen tycks förstå vad som ska gestaltas och varför.

Denna vilshenhet synliggjordes också tydligt i den föreläsning på k3 som gjordes inför tillsättningen av den nya konstnärliga professuren. Under namnet "Vad har konst och teknik ihop?" skulle det ges exempel på hur dessa kopplingar och relationer såg ut. Uppställningen kanske skulle vara provokativ men avslöjar istället en stor okunskap om detta fält och dess aktörer. Relationen mellan konst och teknik är både konsthistoriskt och konstvetenskapligt väldokumenterad och ses snarare som en förutsättning än ett undantag vad gäller konstnärliga uttryck, att vi sedan fått mobiltelefoner, partikelacceleratorer eller nya samarbetsformer förändrar inte den saken. Konstnärer har alltid haft ett väldigt medvetet förhållande till de medier, metoder och tekniker de väljer att uttrycka sig igenom, de är nästintill oskiljaktiga. Här faller ingen skugga över de inbjudna konstnärerna och deras projekt, arbetsmetoder och uttryck men att frågan ställs på detta sätt och att k3 inte hade ett självständigt bud och ett initiativ på vad denna relation i K3:s specifika kontext är ett problem. Forskningsfrågorna skulle oavsett ha varit formulerade och inplacerade i en tydlig forskningsstrategi sedan lång tid tillbaka.

Följande passage från Walter Benjamins *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* får illustrera kampen mellan olika perspektiv och instrumentalisering som på ett liknande sätt finns i miljön på K3 och blir väldigt synlig i området mellan konst och nya medier.

How does the cameraman compare with the painter? To answer this we take recourse to an analogy with a surgical operation. The surgeon represents the polar opposite of the magician. The magician heals a sick person by the laying on of hands; the surgeon cuts into the patient's body. The magician maintains the natural distance between the patient and himself. . . . The surgeon does exactly the reverse; he greatly diminishes the distance between himself and the patient by penetrating into the patient's body. . . . In short, in contrast to the magician—who is still hidden in the medical practitioner—the surgeon at the decisive moment abstains from facing the patient man to man; rather it is through the operation that he penetrates into him. Magician and surgeon compare to painter and cameraman. The painter maintains in his work a natural distance from reality, the cameraman penetrates deeply into its web. There is a tremendous difference between the pictures they obtain. That of the painter is a total one, and that of the cameraman consists of multiple fragments which are assembled under a new law.⁴

Från hemrum till labb

I utredningen kring MVD:s fortsatta utveckling introducerades tanken kring att etablera labb istället för hemrum, låg det en bestämd tanke bakom detta, nämligen att labben precis som forskningsstudiorna skulle vara egna domäner, med egen forskning inom just sitt eget område.

Förskjutning från studior till labb

Grundtanken med att förskjuta strukturen något ifrån dagens studiostruktur (dvs. "hemrummen") mot en mer labbartad struktur där – förutom de rent ekonomiska - att skolans specialiteter då kan göras mer "fysiskt synliga". Det blir "rum" där intresserade studenter kan samlas utifrån intresse snarare än utifrån programtillhörighet. Vi ser därför framför oss ett "inverterat K3" där studenterna sitter i det öppna rummet i mitten i stället för i de nuvarande hemrummen. I labbet samlas lärare-handledare-amanuenser. Basresurserna flyttas därmed också från programmen (hemrummen) till labben. Där kan då finnas mer kvalificerad utrustning. Labbstrukturen skulle också underlätta samarbete och finansiering tillsammans med forskningsprojekten i huset. Ljudstudio, verkstad och Black Box är några av de studios vi redan har. Labsalarna skulle behöva utvecklas ytterligare för att passa in i detta koncept.⁵

Att de skulle kunna etablera sig på djupet istället för på tvären, men likväl skulle kunna ingå i tvära projekt med just sin djupa kompetens och bidra till att skapa andra typer av kunskapsrörelser och mönster på k3. Labben skulle alltså kunna etablera egen forskning, skapa industriella samarbeten och fungera som en plats där studenterna skulle kunna göra delar eller hela sitt ex-jobb. En annan viktig funktion för labben var att de skulle ha en professionskompetens där samtliga i miljön kunde få hjälp att göra saker man själv behärskade eller hade möjlighet att själv utveckla, en stor del av detta skulle kunna vara arbeten för en sorts amanuenser.

I den enkät som gjordes under våren 2005 med fokus på att utvärdera labben konkluderades denna aldrig, eftersom svaren var för få. Det Labben var tänkt att stödja blev inte förankrat i vare sig någon ekonomisk, forskningsmässig eller pedagogisk modell. Labben har mest i den utformning de nu gavs skapat förvirring och frustration både bland labansvariga och studenter. Med den nuvarande ekonomiska modellen där utbildningarna sitter på pengarna och gör egen upphandling av utbildningsmoment blir denna form av lab ignorerade och man siktar istället på ad hoc lösningar vars kunskapsöverlämnande direkt efter att de gjorts försvinner ur miljön och kompetensen utvecklas på andra platser.

I det paper som fick namnet Designer or Artisan - Design versus Craftsmanship in Digital Design försökte vi fånga några av de problem som en plats som K3 så bra har synliggjort men inte kunnat riktigt utvecklat en modell för att hantera.

We have taken some necessary steps in an interesting direction, but we still have a ways to go. Generally speaking, have we not paid enough attention to the inherent differences between physical and digital design materials. More specifically, we are still fumbling in our attempts to prototype interactive behavior. In order to address these shortcomings, we believe students need a modified set of disciplinary, organizational and reflective skills:

- We believe there is a need for a more profound relationship to digital materials and tools [12], one that more resembles the traditional craftsman's grasp than the merely rhetorical "possibilities" flourishing the school today.*
- We believe that increased complexity in contemporary product development calls for both disciplinary depth and integrative skills.*
- In order to handle the complexity and dynamics of today, we believe students need an understanding of how contemporary production systems work, where co-operation goes*

beyond traditional educational "group-work" and instead moves toward a more professional teamwork approach. It's therefore important to strengthen and further develop approaches as those we already have implemented in our "common projects" (discussed in 1.2).

- *We believe in "Reflection in Action" [13], but we have also realized that superficial action easily leads to superficial reflection.*

To summarize; we believe we need a new kind of a more open and instant prototyping environment (the versatile technology aspect), used in temporary interdisciplinary teams (the broad integration aspect) where different professions can develop their own specialization (the deep disciplinary aspect).⁶

Så här är ett tydligt exempel på hur en från början strategisk satsning som är konstruerad för att få en direkt återverkan på miljön inte maktar med att etablera sig, eftersom den inte kopplas till vare sig transfereringssystemet kring studentpengen eller infogas tydligt i en övergripande strategi. Frågan är om man ska genomföra förändringar på denna nivå om man inte också möjliggörs dess förverkligande.

Det är så mycket kunskap som sedan starten försvunnit ur miljön. Här borde man valt att gemensamt utarbeta en strategi hur en gemensam plattform kan utvecklas istället för alla dessa olika ad hoc lösningar som hela tiden florerat miljön och som är bortanför de personer som äger dem är omöjliga att föra vidare och återanvända för andra, detta är ett enormt slöserie med resurser och kunskap. Det är precis som om man tror att dessa förutsättningar att navigera och ta sig igenom området för nya medier är något som går över, som en sjukdom. Skolan måste alltså utveckla denna plattform, underhålla och använda sig utav den. Detta gör sig inte självt. En sådan infrastruktur fast långt mer omfattande skisserades på interaktiva institutet våren 2002 och såg i korthet ut enligt följande;

Open-Source Real-Time Networked Platform for Mixed-Media Artistic Applications Xnet

Current developments in Multimedia/Mixed-Media technologies (e.g., MPEG4, DVB, MHP) are leading to new perspectives and scenarios characterized by novel approaches to content creation, new mechanisms of users interaction (e.g. participative interactive environments) with new multimodal and multisensory interfaces. This project aims at developing, testing, and distributing to an already existing artistic user's community an open software platform (named Xnet) for networked production, communication, performance, exhibition, interaction and dissemination of mixed-media art.

The primary scientific and technological contribution of the Xnet project will be in the area of technology platform development for artistic use. The development of a shared, open-source platform for mixed-media applications is unique and will lead to novel technological solutions as well as extensive new knowledge about artistic requirements for technological tools and platforms. The actual implementation of the tools and platform in working artistic installation and the test of these in a public setting will provide valuable insight into the relationship between technological optimization, generic platform development, artist expression and audience reaction.⁷

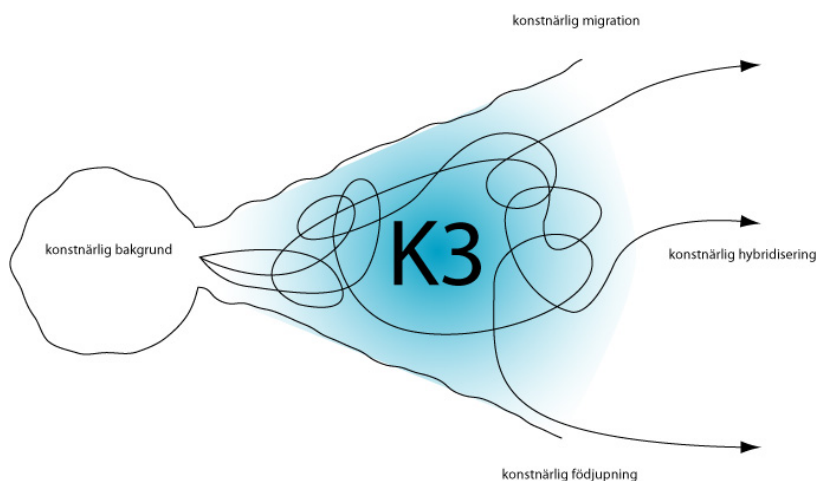
Konstnärer i migration eller inte?

Konsten har en placering på K3, men kanske mer än att formuleras från sina egna utgångspunkter som förhoppningen var i början när k3 bjöd upp, så har den istället fått sufflera andras bild av vad konst är och ska vara för något. Den har ibland fått låna ut många sina upplevelsekvalliteter och konventioner till områdena för HCI och interaktionsdesign, den har fått utgöra den plats dit man kunde placera saker som ingen ville ta ansvar för, den har satts att utsmycka och pynta tekniska experiment, för att ge det en intressantare form den har sedan också bryskt blivit synad i sömmarna efter var den har sin kreativitet dold någonstans, och den har lånat ut några sina metoder till dem som tyckts sig behöva dem. Konsten hade kanske en förhoppning att på k3 finna ett främmande som den hade hört talas om men aldrig riktigt fått möta.

Det har fungerat bra i den modell när konst migreras in i miljön där konstnärer så att säga byter yrke och kan få en försörjning. Konstnärliga metoder har också använts i miljön för att belysa, provocera och understödja forskning i miljön som inte haft en konstnärlig utgångspunkt. Detta har Åsa Harvard beskrivit i texten *Konstnärer på export – kreativa yrkesutövare inom tvärvetenskaplig forskning* Där hon lyfter fram följande konstnärliga metoder enligt följande;

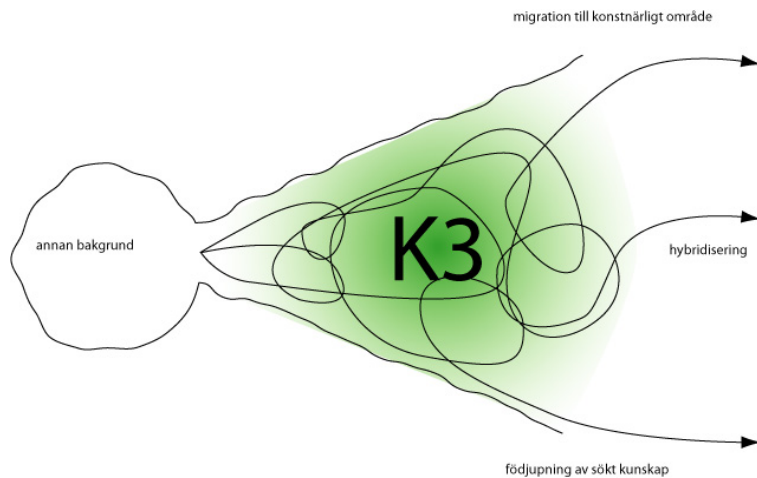
- Metoder att hantera osäkerhet om slutresultatet
- Målriktning. Intuition för vad som är genomförbart med givna resurser. Förmåga till nedskalering av projekt.
- Förmåga att skapa eller simulera nya situationer med hjälp av visualiseringar eller prototyper
- Förmåga att använda begränsningar för att stimulera idégenerering
- Kommunikativ förmåga – att kunna möta och intressera en publik
- Prototyputvecklingen och samarbetet kring den blir ett sätt att "provocera fram kunskapsutbyte" i en grupp med deltagare från olika bakgrund.

Då området för konstnärliga metoder inte är något som avslutats, utan i högsta grad är ett pågående kunskapande så är det av största betydelse att man i tvåra miljöer som K3 initierar projekt som har konstnärlig ledning med klara direktiv att arbeta med konst så att utvecklingen och kunskapsutbytet med andra områden kan fortsätta på mer lika villkor. Om k3 ska bli riktigt framgångsrika här och utbilda och bedriva forskning i detta område så ska man koppla konsten tydligt till sina egna verksamheter som critical studies och interaktionsdesign. För att från ett annat håll och med annan typ av kunskapsplattform kan komma in på det konstnärliga området med relevanta frågeställningar och påståenden.



Figur 2 Konstnärliga utvecklings möjligheter för studenter

Alltså en miljö där man skulle kunna förflytta sig från ett område till ett annat (migration), kombinera flera (hybridisera) eller fördjupa sig inom ett bestämt område (fördjupning). Detta öppnar också för att studenter kan flytta sig från ett annat område till konstens.



Figur 3 Andra utvecklingsmöjligheter för studenter

Så precis som konsten alltid har lånat metoder från andra fält så kan här den konstnärliga praktiken erbjuda ett viktigt kunskapsbidrag till andra utbildning och forskningsmiljön på skolan. Detta öppnar för att tydligare invitera in konstnärer i miljön för att först och främst arbeta med konstprojekt inom fältet för nya medier (både gestaltande och/eller kritiska), men där de också har andra uppgifter som deltagare i tvära projekt, som underleverantörer till annan utbildning och forskning.

Flera av utbildningarna säger sig använda konstnärliga exempel eller att man arbetar i ett konstnärligt fält. Problemet är att det inte klar framgår explicit hur det förhållandet ser ut. Om det handlar om att utveckla konstnärlig praxis, arbeta med konstnärliga metoder eller att se på och analysera konst i största allmänhet.

Ser man på de exempel som kommer från miljön och som presenteras i konstnärliga kontexter kommer nästan samtliga från området kring interaktion teknologi och interaktionsdesign och har den typ av gestaltande delar för verkställandet av sitt koncept. De flesta av dessa projekt har varit ex-jobb och har sprungit ur egen kunskap kring de använda materialen och medierna, samt ett gestaltande intresse från dem som genomfört dessa projekt, inom området för konst och nya medier. För konstnärer som vill hålla på med konst i största allmänhet finns många olika andra miljöer att söka sig till, men inom området för nya medier finns det inte många. K3 har här en viktig uppgift att fylla nämligen att berätta om vad nya medier kan tillföra konsten, att kritiskt och experimenterande ta fram exempel på vad detta fält är för något.⁸ K3 kan inte ta ansvar för hela det konstnärliga fältet utan ska enligt mitt perspektiv agera mer bestämt och tydligt i förhållande till konst. Tyngdpunkten i denna rapport är fältet för nya medier eftersom det är ett tydligt område som delas av samtliga utbildningar på k3 och som i sig självt inte är något utan formas av dem som använder detta fältet. Jag argumenterar här att k3 ska ha en jämviktsmodell där konstnärer och studenter i förhållande till konst både kan röra sig genom miljön på flera olika sätt, men hela tiden tydligt kopplad till skolans inriktning och plattform.

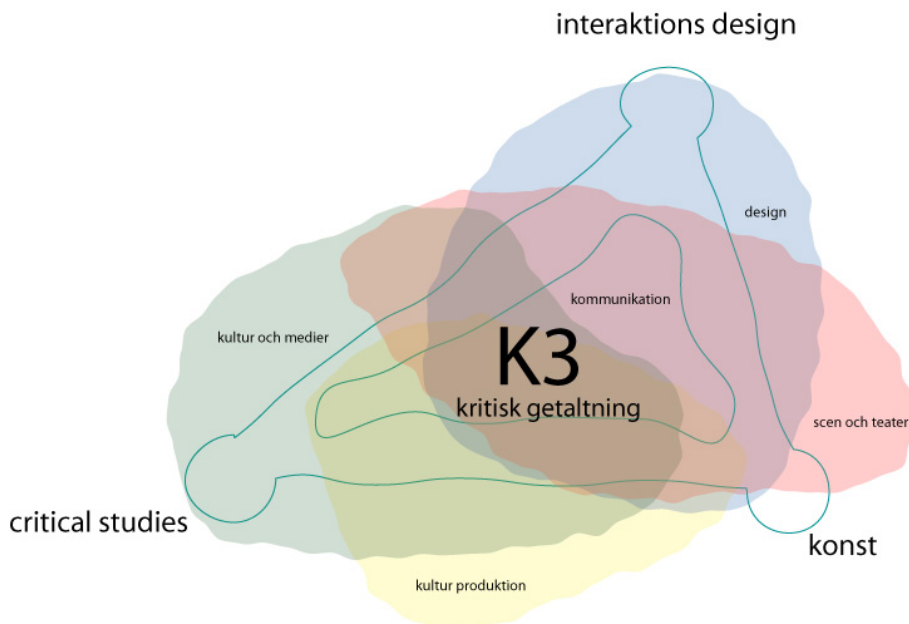
K3 skulle alltså kunna vara en plats där konstnärer erbjuds möjlighet att använda sig av de digitala verktyg och format som utvecklas av både studenter, kollegor, forskare i miljön samt kommersiella företag i en kritisk och reflekterande diskurs i en tvär eller interdisciplinär organisation.⁹ Som väl matchar i rapporten kring konst och kunskapsbildning som lades fram 2001.

Regeringen bedömer vidare att samarbetet mellan det konstnärliga högskolorna och andra universitet och högskolor som utför forskning och anordnar forskarutbildning bör förstärkas, liksom samverkan mellan konstnärliga områden och andra discipliner inom och med universitet och högskolor där forskning och forskarutbildning bedrivs.¹⁰

De som idag redan arbetar på fältet och har denna form av mångkompetens – konstnärligt och tekniskt och ser hur svårt respektive traditionella miljö har att finna stöd för de experiment och att producera nya verk. I många av dessa konstnärliga projekt som samtidigt involverar olika vetenskapliga områden med tyngdpunkt på nya medier behöver man ofta utveckla komponenter för att överbrygga och skapa nya relationer mellan de olika objekt, processer och programvaror som man använder i sitt praktiska arbete – man vill konkret kunna pröva det man tänkt för att se om det fungerar. Detta leder då i förlängningen till kontakter med ett brett spektrum av forskningsmiljöer där man föreslår dem att utveckla en specifik komponent, teori eller process för användning i ens kreativa utvecklingsarbete. Detta blir ofta svårt eftersom det ofta för deras del inte är tillräckligt intressant utifrån just deras forskningsfält men för ett konstnärligt utvecklings/forskningsprojekt kan det vara avgörande för att överhuvudtaget kunna påbörja sitt arbete. I förlängningen kan dessa komponenter utvecklas så att man i det digitala materialet når till en punkt då man faktiskt kan börja nyansera sitt uttryck på ett mer precist sätt.

Konklusion

K3 är en miljö som ska inbjuda till och utgöra en plattform för ett område som jag skulle vilja kalla för kritisk gestaltning. Den har en bestämd inriktning mot hur informationsteknik och dess kulturer påverkar och förändrar våra liv och den värld vi lever i. Begreppet rymmer också samtliga områden i omlopp i miljön; konst, kommunikation, kultur, medier och design men ger dem en bestämd riktning, nämligen en uttalad och klar viktning mellan kritik och gestaltning. I skapandet och verksställandet av detta spelar konsten och dess utövare en viktig roll.



Figur 4 Var mötas vi alla

Så hur kan då konstens placering på k3 se ut fram igenom?

- Den är jämställd, den tillåts att etablera sig som ett eget forskningsområde med utgångspunkt i hur informationsteknologi och dess kulturer påverkar sättet vi förstår, organiserar och gestaltar vår värld. Den gör det genom att utifrån ett användande och experimenterande med nya medier, för att kunna bedriva det kritiska samtalet i samma material som är föremål för dess utforskning och kritik.
- Den ser till att K3 kan bidra med metoder för att utforska den konstnärliga praktiken på nya sätt. Att där lyfta fram den konstnärliga handlingen som kunskapande och utforska detta i kontexten med gestaltande experiment. Det är viktigt att utveckla detta om konst ska kunna utforska och beskriva sitt eget kunskaps fält. Där det inte grundas i befintliga teorier inom exempelvis konstvetenskap eller sociologi, utan finna fram till andra metoder att extrahera ut kunskap om det egna konstnärliga och gestaltande arbetet, inte generellt i första hand utan i ett bestämt förhållande till nya mediers produktions och förmedlingsformer.
- Den intresserar sig för former för samarbete i området hur nya medier ändrar och påverkar samarbetsformerna inom olika områden för kulturproduktion med fokus på om och vilka nya uttryck och miljöer det skapar och hur detta förändrar förutsättningarna för kulturarbetarna.

- Den har i ämnena critical studies och interaktionsdesign goda partners för bedriva en kritisk läsning av samtidskonstens kopplingar till nya teknologier utifrån ett annat håll en vad konsten själv mäktar med i de befintliga konstnärliga miljöerna. För att på detta sätt utveckla relevant interaktionsdesign-, konst- och kultur- kritik samtidigt.
- Den ser till att det i miljön på k3 etableras en atelje för nya medier med syfte att ta fram interaktionskomponenter, processer och metoder för att skapa, testa och bygga upp en gestaltande kompetens i miljön kring nya medier. Den blir drivande i denna utveckling en; sorts kulturens IT innovatörer och supporters.
- Den ser till att dessa komponenter får en spridning i miljön och att detta utvecklar K3 specifika metoder för kunskapande och produktion inom fältet.
- Den väntar och förstår att det tar några år för att få detta fält synliggjort i miljön. Då blir kopplingarna mellan de olika utbildningarna återigen synliga. Här så förstår både kultur produktion och interaktions design vad de har gemensamt och delar kanske för första gången.
- Den ser till att inom det arbete som gjorts på grundprogrammen i och som pekar mot ett utforskande av olika digitala uttryck inom exempelvis datorspel, att detta också förs upp och blir en del av en större diskussion kring digital estetik inom både konst och andra för miljön relevanta områden.
- Den intresserar sig för sitt eget områdes korta historia i förhållandet till nya medier, den sätter upp "klassiker" inom fältet för att få andra i miljön att se på hur mycket de fatiskt har gemensamt.
- Den inviterar allt som oftast ämnet design för att undersöka och formulera dess olikheter snarare än vad som förenar dem. Den utmanar kanske designen på konstsport?
- Den ryggar inte tillbaka för komplexiteten att gestalta i fältet för nya medier. Den återgår inte i sina tankar och försöker få tag på det den söker på andra sätt och riskerar att missa något väsentligt¹¹. För den förstår att när man övergår till att analogt fånga eller med mer bekanta metoder och material ska undersöka det tänkta, avstår man från viktiga delar av de svar den söker. Full medveten om att den oftast finner andra kvaliteter, kompensatoriska eller inte, så är de givetvis av intresse för framtida designbeslut. Men faktum kvarstår, att ju mer man kan artikulera det andra ju större blir provokationen tillbaka på det analoga och dess lösningar, kulturer och uttryck.
- Den vet mycket om sig själv och sin historia och har många etablerade miljöer för att gör sig gällande i men just i kopplingarna till nya medier saknar den en spännande miljö för att på allvar förstå vad den kan bidra med och addera konstens uttrycksreperatoar.
- Den förstår att de flesta konstnärer inte är intresserade av området men ändå att de är tillräckligt många för att en skola som k3 skulle kunna bygga upp en verksamhet som attraherar dessa och på detta sätt etablerar en plattform för personer som har ett intresse av att gestalta, i detta inte längre så nya men fortfarande tämligen utforskade material.

Förslag till vidare diskussion

Stärk professions kompetensen genom tydligare och mer gestaltande kunskapsbildning

1. Låt scen och teater starta ett fjärde år med inriktning på installationskonst och performance med syftet att etablera konfigurerbara miljöer för utforskande experiment inom kulturproduktion som har sin bas i nya medier.
2. IDK och IDB görs delaktiga i detta i form av att kursmoment knyts till att ta fram komponenter och interaktionsformer i en atelje för experiment inom området.
3. Att varje år välja en "klassiker" inom konst i Mixed media spaces som har en klar koppling till K3 forskningsfrågor och sätta upp verket i miljön, pröva det, reflektera och skriva kritik.
4. Ur "klassiker" extrahera komponenter som görs tillgängliga i miljöns samtliga utbildningar.

Starta ett tvärt utbildningsår för att utveckla djupare gestaltande kunskap inom området för nya medier

5. Skapa möjligheter för studenter att stärka specifika kunskaper på bredden eller djupet i förhållande till sin kompetens och utbildningsinriktning
6. Se till att studenterna lär sig konventionerna först, för att de ska förstå vad de måste bryta mot senare
7. Inrätta en ny kunskapande nivå i miljön som går på tvären men försöker peka på de olika djupare kunskaperna som konstituerar området för nya medier genom övningar och genomgångar kopplade till genomförda projekt.

Starta labb med egen forskning och kunskapsinriktning

8. I ämnena mechatronik, physical computing, och animation.

Inrätta möjligheter för intern utställningsverksamhet i K3:s lokaler

9. ett showroom som kan bjuda in andra att ställa ut i k3 miljön för att få in inspirerande exempel i huset; exempel
10. ett showroom där eleverna kan träna på att visa arbeten och ett sätt för kurserna att redovisa i en mer koncentrerad utställningsform, vilket också kommer att synliggöra den pågående verksamheten i huset bättre
11. Gör utställningarna till föremål för att utveckla och skapa kritik inom området
12. Avsett medel för att kunna bevara och visa goda exempel på forskning och skolprojekt som gjorts på k3 och gör dem till föremål för kritisk analys och reflektion gärna i de kritikkurser som ges.
13. Inrätta en k3 tidsaxel där berättelsen om miljön och dess viktigaste aktiviteter visas fram. Den ska så väl finnas på webben som fysiskt i lokalen.

Omvärdera och förändra Workshops, GP5 och GP10

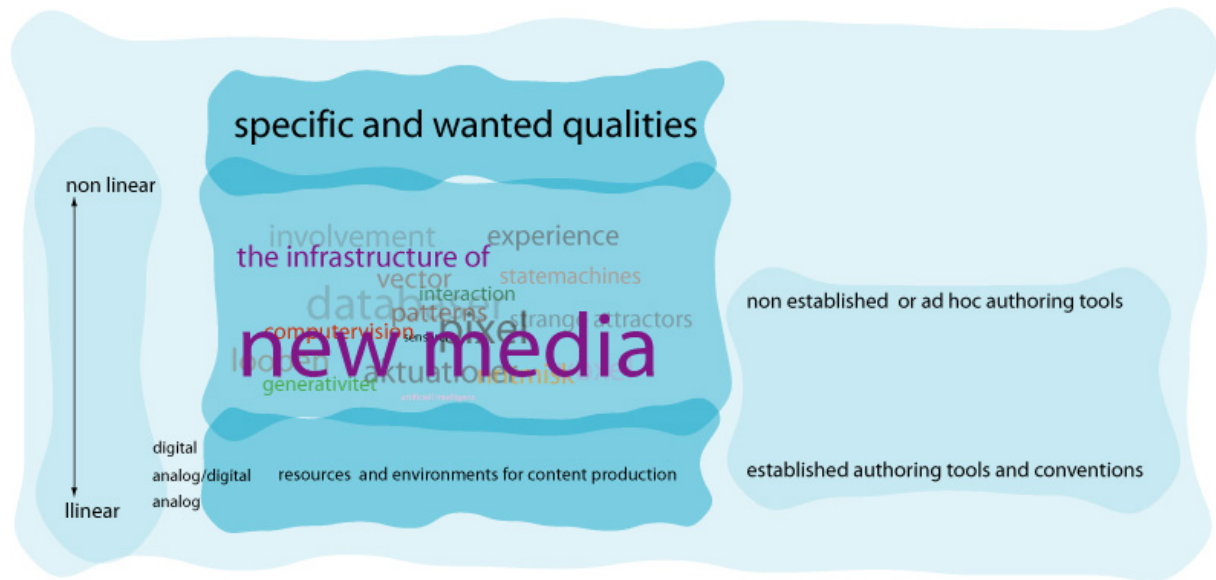
14. Arbeta tematiskt för att skapa gemensam energi i miljön och för att se på hur de olika utbildningarna
15. Se först och främst till att de är tätt kopplade till skolans kärnämnen och att så många av dem finns företrädda i dem. Detta förstärks ytterligare om de också kopplas till ett gemensamt tema
16. Att utveckla former för deltagande och upprättande av sådana förlopp är en viktig kunskap inte minst för att kunna facilitera demokratiska processer; gör också de gemensamma projekten till en möjlighet att undersöka och utveckla denna kompetens

Gör miljön mer inspirerande och uppmanande till experiment och gestaltning.

17. Skilj på kontors arbetsplatser och studio verksamhet och att både studenter och personal enkelt kan skifta mellan dem
18. Skapa ett projekt med två konstnärer och två interaktionsdesigners för att under 2 år bygga upp en prototypmiljö för nya medier och dess interaktionsformer
19. Ta fram rekommendationer på hur gestaltande kunskaper ska kunna stanna i huset och återanvändas och byggas vidare på

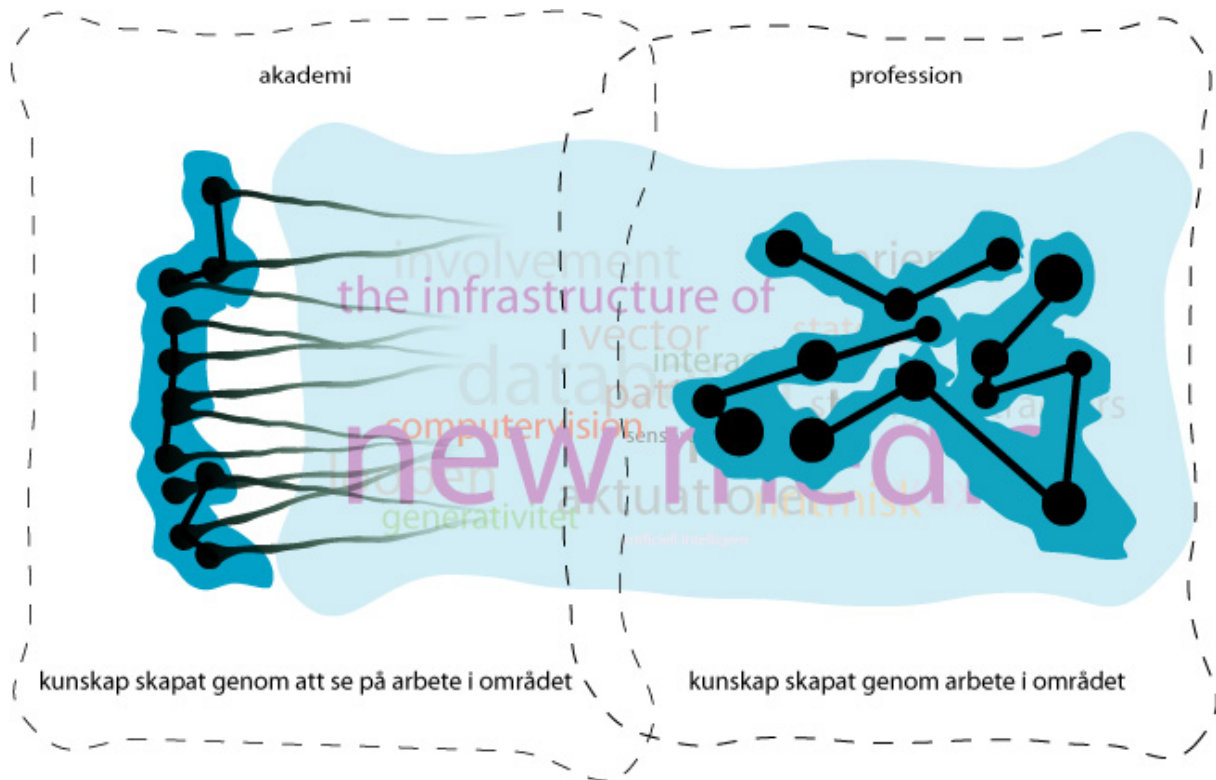
Figurer; ett försök att fånga miljön på k3 i förhållande till fältet för nya medier med utgångspunkt i kulturproduktion

I figur 1 har jag skisserat på hur det möjligtvis ser ut på många av de olika utbildningarna som finns på många platser. Här är det väldigt enkelt att tänka innehållproduktion som i den nedre delen av figuren. Men vad man sedan behöver etablera inom fältet för nya medier för att bearbeta sitt innehåll på mer dynamiska och föränderliga sätt blir mindre klart. Här görs säkert en hel del strategiska felsatsningar i form av teknisk utrustning och lokaler istället för personal och expertkunskaper.



Figur 5 från analog till digital

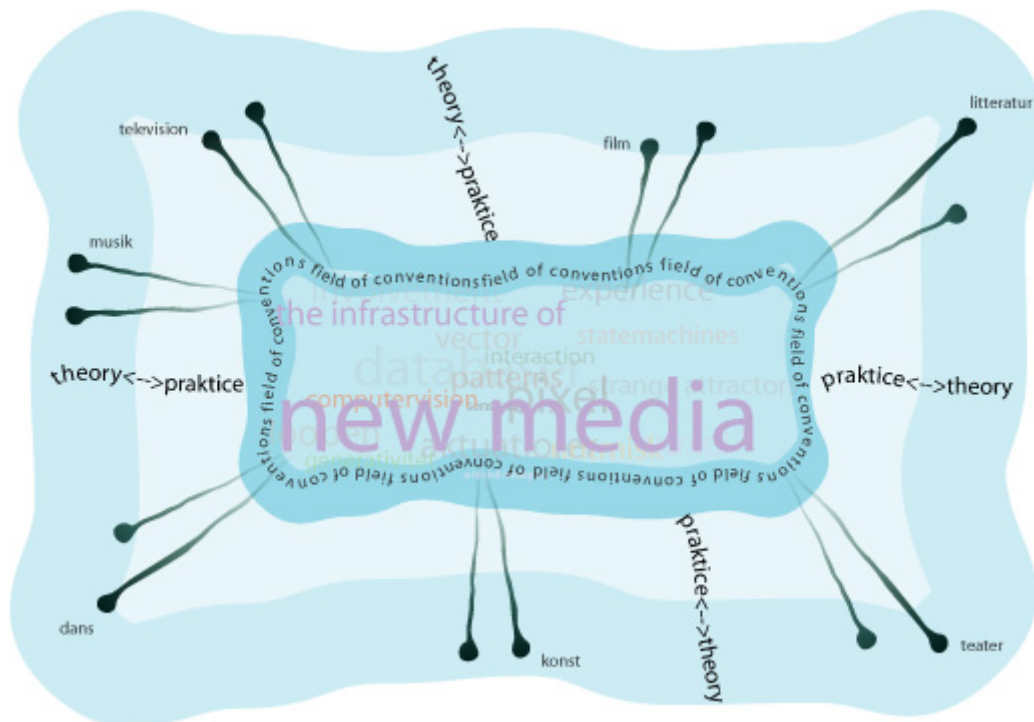
Det som händer då, om man är i ett akademiskt fält att man har det svårt eller att man inte kan motivera varför man ska etablera en mer experimentell miljö. Man ser inte möjligheten att på detta sätt för några nya svar utifrån det vi redan vet eller att det finns andra metoder att ta reda på det med. Detta skapar som tidigare nämnts ett tolkningsföreträde och ett kunskaps område som per tradition etablerar sig utanför och med blick inåt. På detta sätt marginaliserar man de som är mer professionellt etablerade inom området och som behöver en form av etablerad infrastruktur för att undersöka fältet ytterligare på ett mer praktiskt experimentellt vis.



Figur 6 olika kunskaps traditioner inom området för nya medier utvecklas på olika platser

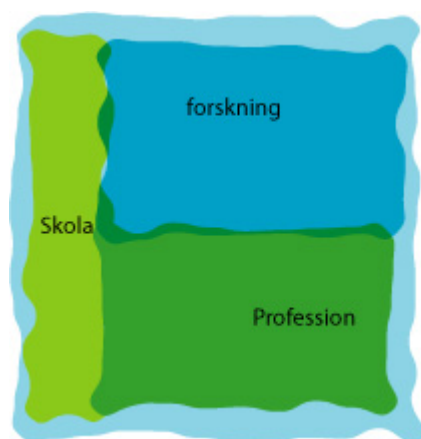
I figur 6 ser vi hur två traditioner etablerar sina kunskaper på olika sätt. Det är just i friktionen mellan dem som det spännande händer – att synliggöra hur flera parallella tankeperspektiv förhåller sig till olika former av kunskap och hur detta formar det projekt man arbetar med. Om man ska få detta på plats, så måste K3 parallellt med de mer konceptuella och retoriska modellerna som hittills varit rådande, utveckla en annan sida. Där man tydligt ser till att ta tillvara på det som faktiskt produceras i miljön. För att sedan börja jämföra detta med sina retoriska och konceptuella utgångspunkter.

För att K3 ska kunna agera inom detta område som man så framgångsrikt undersökt inom andra områden. så måste man både stärka och utveckla de konstnärliga, kritiska och tekniska sidor mer på K3, men framförallt koppla samman dem på ett tydligare sätt. Alltså stärka ytterligheterna för att spännvidden och handlingsutrymmet däremellan ska bli mer dynamiskt.

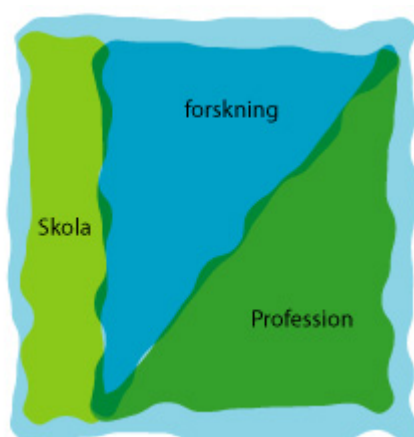


Figur 7 fältet för kultur produktion extraherar ut sina egna konventioner om sig själv och andras ur fältet för nya medier

I figur 7 har jag ritat in en av de centrala problemen kring området för nya medier och vår syn på dem. Lev manovich har i boken *The Language of New Media* plockat ner detta område till minsta beståndsdel för att genom de etablerade metoderna och kanalerna för kulturproduktion och konst. För att ge oss möjlighet att sätta samman det vi vill förmedla på andra sätt och i nya former. Han försöker befria området för nyamedier från både befintliga teorier och modeller som genom den teknologiska utvecklingen varit delaktiga att konstituerat detta fält. Fortfarande idag är det så att varje område fortfarande tolkar fältet för nya medier utifrån sitt egna kunskap och praktik och extraherar då ofta bara kända konventioner från fältet som stärker den egna självbilden oavsett om det är musik, teater eller film. Ett stort undantag finns och det är området för datorspelsutveckling.



Figur 8a viktad förhållande



Figur 8b annat förhållande (dominant)

Om vi nu tar och placerar de olika kunskapstraditionerna i följande figur så ser vi i figur 8a en modell där förhållandet mellan områdena för akademi/forskning och profession är jämt viktade mot en skolas verksamhet. I figur 8b ser vi ett förhållande liknande på k3 där relationen mellan områdena ser annorlunda ut, där professionskunskaperna inte finns på plats. Jag föreställer mig att alla skolor ser mer eller mindre olika ut men att viktningen är av avgörande betydelse på vilken typ av undervisningsformer och kunskapstraditioner som kommer att styra och råda.

Kunskaps traditioner

	Naturvetenskaplig	Human vetenskaplig	Gestaltande	Tyst kunskap
mål	Att förklara och ge svar	Att förstå och tolka	Att uttrycka och förmedla	Att få att fungera
Subjekt/objekt	Det generella, mätbara och kontrollerbara	Det specifika	Det uttrycksfulla	Det fysiskt fungerande
Metod	Experiment, jämförelse, mätning, reflektion Genom definition av egenskaper och orsaksamband	Teoretiska tankemodeller, jämförelse, tolkning reflektion Genom att söka avsikt, ändamål, betydelse och mening	Experiment, tolkning, gestaltning, reflektion. Genom skapandet av nya uttryck och gestalter	Beprövad erfarenhet, kunnande, experiment. Genom förtrogenhet med material och metod skapa praktiska lösningar
Resultat	Verbal "sanning" som rör explicit material, fråga generaliserbarhet	Verbal förståelse av aspekter och sammanhang lcke generaliserbar	Kommunikativ gestaltning kommentarer eller påstående	Praktiskt fungerande ting eller lösningar
Tidsperspektiv	ahistorisk	Historisk/ahistorisk	Ahistorisk/historisk	Historisk

Gemensamt

Kvalificerat och långsiktigt kunskapsbyggande som tillför forskningsområdet nytt teoretiskt och empiriskt material

Grundforskning; Systematisk och metodiskt sökande efter ny kunskap och nya ideer utan någon bestämb tillämpning i sikte

Tillämpad forskning; Systematisk och metodiskt sökande efter nya ideer och ny kunskap med en bestämd tillämpning i sikte

Utvecklingsarbete: Systematisk utnyttjande av forskningresultat och vetenskaplig kunskap för att åstadkomma nya produkter, nya processer, nya system eler väsentliga förändringar av redan existerande sådana.

Arbetet ska vara beskrivet, kommunicerbart så att andra kan ta del av frågeställningen/syfte/problemformulering, materialet, metoden, arbetsprocessen och resultat. Innehållet i materialet ska gå att härleda och i efterhand kritiskt kunna granska och vara tillgängligt för den som vill använda, stimuleras av, utveckla eller bestrida arbetet.

Lena Hellström och Sune Högberg Örebro Universitet

Två olika förhållningsätt I området för produktion i nya medier

artefact is produced
artefact is new or improved
artefact is the solution to a known problem
artefact demonstrates a solution to problem
the problem recognised as such by to others
artefact (solution) is useful
knowledge reified in artefact can be described
this knowledge is widely applicable and widely transferable
knowledge reified in the artefact is more important than the artefact

Problem-solving Research Projects

The outcomes of a problem-solving research programme can be tested against the norms identified .

For example, we can ask, has the research student:

Demonstrated that there is a problem to be solved?

Shown that the solution to the problem will result in a new or improved artefact?

Shown that the problem is one that the World would like to see solved?

Demonstrated the usefulness of the solution?

Demonstrated that the knowledge exemplified in the solution can be abstracted (*i.e.*, described and/or formalised)?

Considered the general applicability and transferability of this knowledge?

Proved this knowledge (*i.e.*, demonstrated that the problem has been eradicated or ameliorated by the solution)?

artefacts are produced
artefacts are original in a cultural context
artefacts are a response to issues, concerns and interests
artefacts manifests these issues, concerns and interests
the issues, concerns and interests reflect cultural preoccupations
artefacts contribute to human experience
artefacts are more important than any knowledge embodied in them.

Creative-production Projects

Using these norms, a creative-production research programme can be tested by asking, for example, has the student:

Described the issues, concerns and interests stimulating the work, *i.e.*, something that will contribute to human experience?

Shown that the response to these stimulants is likely to be original?

Shown that the issues, concerns and interests reflect cultural preoccupations?

Shown the relationship between the artefact and those issues, concerns, and interests?

Presented original, high-quality and engaging artefacts that contribute to human experience?

Communicated knowledge, learning or insight resulting from the programme of work?

Shown themselves to be a self-conscious, systematic and reflective creative artist or designer?

Stephen AR Scrivener Reflection in and on Action and Practice in Creative- Production Doctoral Projects in Art and Design The foundation of Practice-Based Research:introduction

Tre exempel på pågående arbeten inom området för konst och nya medier på universitet i Sverige

Mats Leiderstam

Professuren är en av två i fri konst som inrättades 1995 på Konsthögskolan i samband med att skolan startade. Konstnärligt arbete i en västerländsk tradition ligger mycket nära vetenskaplig forskning och de som studerar på en konsthögskola är att betrakta som doktorander. Jag vill därför som professor främst verka genom att se, lyssna och samtala i ateljéerna för att på så vis lägga mig nära den konststuderande i dennes individuella utveckling.

Emellertid har jag några ståndpunkter som jag prioriterar i min undervisning. Konsten har alltid påverkats av nya eller gamla tankar om exempelvis form, filosofi, ekonomi, kön, sexualitet, och politik. Jag tycker att det är mycket viktigt att förstå detta och att studera konsthistorien, också den som skapas i samtiden.

Många av oss sysslar idag med medier som Internet, film, video, foto, ljud och sociala projekt förutom de mer traditionella två - tredimensionella teknikerna. Konstverket presenteras oftast i galleriet, konsthallen eller museet och kommer i dessa rum att nå en rätt liten men välutbildad grupp konstintresserade. Här agerar också andra yrkesgrupper som främst har till uppgift att på olika sätt presentera, diskutera eller förklara konstverket. Samtidigt ger de nya medierna en möjlighet att möta en mycket större mer anonym publik genom exempelvis Internet. När konstnären arbetar i det offentliga rummet och via dessa nya medier, kan det också ge betraktaren en möjlighet att direkt reagera och därmed påverka verket i en helt annan utsträckning än förut. I en sådan turbulent motsägelsefull värld av informationer måste konstnären nödvändigtvis ställa sig frågan vad dessa nya kontexter kräver av konstverket. Jag vill diskutera detta samt peka på hur viktigt det är att känna till den scen man agerar på. Konsten är internationell och de viktiga diskussionerna förs inte längre i ett centrum för att sedan påverka periferierna. Tvärtom finns det många centra varav Malmö med dess konsthögskola bildar ett. Lika viktigt som det är att fortsätta att bygga upp ett internationellt kontaktnät lika angeläget är det att bygga upp en grund för lokal konstnärlig utveckling. Jag hoppas och tror att Malmös nya konsthögskola på sikt kommer att medverka till detta genom att de unga konstnärer som utexamineras från denna utbildning har insikt om vikten av egna initiativ och att skapa sina egna kontexter.

Peter Hagdahl

Peter Hagdahl har de senaste åren undersökt de konstnärliga möjligheter som ryms i den nya informationsteknologin. Från att under det tidiga 90-talet arbetat med skulptur och rumsliga installationer i en mängd tekniker och material kom Peter Hagdahl så småningom alltmer att inrikta sig på att fotografi och video. Ett intresse som fick sin fortsättning i ett experimentellt arbete med den allra nyaste digitala teknologin. Inom detta område har hans arbete rört inom för konstnärer hittills relativt okända fält, som till exempel nya digitala tekniker för robotar, övervakning och mätning av ljud, rörelse och ljus. Det konstnärliga arbetet har därför gått hand i hand med en avancerad teknikutveckling där olika digitala tekniker anpassas och utvecklas för att bli ett kraftfullt konstnärligt uttrycksmedel.

Peter Hagdahls bakgrund i en skulptural tradition och i ett arbete med rumslig gestaltning är tydligt också i hans arbete med nya media. Avgörande även när han arbetar med ett verk på till exempel Internet är en föreställning om ett rum och en betraktares rörlighet och närvaro. Peter Hagdahls verk i nya media använder sig inte bara av den nya teknologin som ett redskap bland andra. Hans arbeten är ofta kommentarer eller undersökningar av den nya verklighet som vi håller på att skapa med informationsteknologin. Ett återkommande motiv är konstruktionen av olika system som speglar det komplexa system av olika samband och beroende som det samtida samhället är. Peter Hagdahl är också fascinerad av att försöka skapa rörliga och föränderliga konstverk som kan beskriva och hålla kvar olika flyktiga och svårfångade tillstånd. Som förvandlingar och förändringar av känslotillstånd och stämningar hos enskilda individer eller hela samhällssystem. Ett exempel är verket "Under påverkan"

(1997-) som är fyra datorer som med hjälp av olika sensorer samlar in data om omgivningen och översätter det till en bild i ständig förändring.

Peter Hagdahl var en av de drivande i att starta och driva mediaverkstaden CRAC som sedan 1997 varit en samlingspunkt för att utveckla konst i nya media i Sverige. 1999 blev Peter Hagdahl den första professorn i nya media vid Kungliga Konsthögskolan i Stockholm.

Magali Ljungar-Chapelon

Vad är illusion, vad är verklighet när man - med hjälp av VR-Cuben - skapar en virtuell värld där salong och teaterscen flyter ihop?

Vad är det som händer när man luckrar upp distansen mellan aktör och åskådare i ett digitalt verk där Du som publik får chansen att - med eller utan hjälp av en följeslagare - välja din egen resa? Jag är doktorand i digital gestaltning på CKK och knuten till den konstnärliga fakulteten vid Göteborgs universitet. "Le beau le laid, le bon et le mauvais" är ett digitalt verk och en del i min avhandling: "Actor and spectator in the Cave, Artistic crossover between illusion and reality".

Att utforska dualismen mellan det goda och det onda, det vackra och det fula, dessa kontrastpar som sedan urminnes tider härskar i vår begreppsvärld och präglar våra myter, är den konstnärliga idén som ligger till grund för verket. Finns odjuret Minotaurus, vem är det och hur farligt är det? Är det vackra inom räckhåll för mig?

I den tredimensionella kuben kan vi spegla världen genom virtuella miljöer där händelser är illusioner av varelser och människoskuggor. Vid det tjugoförsta århundradets gryning är vi tillbaka till den antike filosofen Platons metafor om grottan. Den tredimensionella kuben kan vara vår tidsgrotta för att fånga det onåbara. För mig innebär nya medier inte bara nya möjligheter att konstnärligt gestalta och kommunicera ett budskap till en publik. De kan ge - inte bara konstnären men även åskådaren - chansen att själv påverka gestaltningen för att besjåla tidsgrottan.

Utbildningar inom samma områden som k3 i urval

Art & Technology 80p chalmers

Art & Technology 80p är ett påbyggnads-program som vänder sig både till studerande med bakgrund inom teknik och naturvetenskap som vill arbeta med konstnärliga metoder och fördjupa sig inom teknologier för datorgrafik och ljud, och till konstnärer från olika områden som vill lära sig den nya tekniken. Ett basblock med grundläggande matematik och enkel programmering för konstnärer eller konstnärlig introduktion för tekniker anpassas efter studentens individuella bakgrund. Teorikurser varvas sedan med projekt och workshops där studerande med olika bakgrund arbetar tillsammans, ledda av internationellt erkända gästlärare. Projekten kommer ofta att resultera i offentliga utställningar och konserter. Programmet inriktas på standardutrustning som studenterna kan ha tillgång till efter utbildningen, samtidigt som avancerad teknik kan ingå i speciella projekt. Programmet avslutas med ett examensarbete på 20p, som kan leda till magisterexamen.

Utbildningen arrangeras i samarbete mellan Chalmers tekniska högskola och Konstnärliga fakulteten vid Göteborgs universitet. Programmet är internationellt orienterat och delar av undervisningen ges på engelska. Möjlighet kommer att ges till studier på distans och/eller halvfart.

CRITICAL STUDIES 60p Malmö konsthögskola

The course aims to break down the barriers between art theory and practice by bringing together a small international group of post-graduate students from diverse backgrounds chiefly as artists, writers, critics and curators.

The course will to encourage more rather than less thinking within the artistic field, investigating how we might both produce and discuss art and will feature intensive two week seminars led by visiting professors alongside lengthy periods for individual project development. The course intends to incite experimentation and new thinking, especially within the fields of curation, text, public space and visual art and is intended for students interested in devising their own learning environments as well as attending more structured activities.

The organisers are looking to involve the students in developing the course and its content and will expect creative feedback on its progress.

Magisterprogram Context & Media 80 poäng Valand

Det tvååriga magisterprogrammet Context and Media riktar sig till de som vill utbilda sig inom samtidskonst och verka som konstnärer med hjälp av digital teknik och media. Det primära syftet är att hjälpa varje student att identifiera lämpliga metoder för detta.

Programmets upplägg syftar till att påvisa att konstnärliga projekt och objekt alltid hänger samman med existerande strukturer och kontext och att dessa samband behöver identifieras och bearbetas av konstnären. Utbildningen erbjuder möjligheter att belysa och diskutera funktion, omfattning och begränsningar i användandet av digital teknologi inom konstens praktik.

Kursen bearbetar också den kreativa processen och diskuterar konstnärens roll i samtiden samt hur andra fält (t ex miljö/arkitektur, historia, sociala, politiska, ekologiska) kan stödja eller för övrigt påverka ett verks mening.

Programmet bygger på att integration av praktik och teori är en grundläggande princip inom utbildning för samtidskonst. En holistisk syn på forskning inom området understödjer alla aspekter av utbildningen.

Det bör understrykas att kursen accepterar olika former av konceptuell utveckling. Hypoteser kan vara startpunkt för ett undersökande projekt som därefter fördjupas och utvecklas eller en omvänd ordning kan tänkas där processen genererar nya koncept. Denna öppenhet genererar breda möjligheter för olika intressen och tekniker som av utbildningen kan både stödjas och utmanas.

Gestaltning och produktion i konvergerande medier, 120 p Högskolan Gotland

För att skapa och producera inom dagens konst- och mediescener krävs djupa kunskaper om traditionella konstnärliga och mediala gestaltningssätt. Film, interaktiva berättelser, musik och fri konst skapas och sprids genom en sammansmältning, d v s en konvergens, mellan klassiska och samtida uttrycksformer. På de nya konst- och mediemarknaderna förenas också olika aktörers till synes oförenliga yrkesroller och nya allianser uppstår. Programmet Gestaltning och produktion i konvergerande medier kombinerar därför föränderlighet och flexibilitet i nya medieformer med kunskaper om traditionella berättarformer. I programmet sammanförs olika gestaltungsriktningar och gestaltningssätt med kunskaper i idé- och konceptutveckling, manusutveckling och produktion för konvergerande medier.

Genom en kombination av programmets olika kurser kan du som student skapa en egen profil. Efter avslutade studier är tanken att du ska kunna arbeta inom nya konst-, produktions- och medieområden. Målsättningen är att ge en djupare förståelse för traditionella uttrycksmedel förenad med en bred kompetens inom nya uttrycksmedel och avancerad produktionsteknologi. Samtliga programkurser, förutom fri konst i konvergerande medier, kan också läsas som fristående kurser.

Inter Arts Center - teknik och konst i skön förening

De konstnärliga högskolorna i Malmö – Konsthögskolan, Musikhögskolan och Teaterhögskolan – har mycket nära relationer med varandra. I ökande grad samarbetar högskolorna också med de forskningstätta fakulteterna vid Lunds universitet och med det breda kulturlivet i regionen. Ett led i samarbetet är etableringen av Inter Arts Center, ett övergripande projekt som ger de konstnärliga högskolorna möjligheter att anta flera stora utmaningar.

Inter Arts Center är ett gemensamt utvecklingscenter där konstarnas traditionella uttrycksformer ska möta modern teknologi. Det konstnärliga arbetet ska här bedrivas över konstgränserna och i nära samarbete med andra vetenskaper. Målsättningen är att det ska bli en miljö som främjar mötet mellan konstformer, lärare, studenter, yrkesverksamma konstnärer och ung publik.

Modern IT-teknik får allt större betydelse för konstnärlig verksamhet. Trots detta finns få centra med just denna inriktning i världen. De flesta är teknik- och designorienterade, knappast något har den konstnärliga inriktningen som mål. Kombinationen IT-teknik och tvärkonstnärlig verksamhet torde vara unik för Inter Arts Center. Inter Arts Center avses att lokaliseras i det centralt belägna Mazetti-huset i Malmö. Här ska datalab, videoredigeringsstationer, utställningshallar, inspelningsstudior, konsertlokaler och lokaler för olika former av scenisk verksamhet etableras. Målet är att skapa en ombonad miljö där traditionella och högteknologiska konstformer ska befrukta varandra genom möten i nyskapande konstnärliga uttryck och i ständigt nya kombinationer.

Länkar och referenser för fortsatt läsning

Research as cultural practice

Jenny Wolmark University of Lincoln, England **Eleanor Gates-Stuart** Australian National University, Australia

<http://www.herts.ac.uk/artdes1/research/papers/wpades/vol2/wolmark.html>

The Art object does not embody a form of knowledge

Reflection in and on Action and Practice in Creative- Production Doctoral Projects in Art and Design
The foundation of Practice-Based Research:introduction

Stephen AR Scrivener Coventry University, England

<http://www.herts.ac.uk/artdes1/research/papers/wpades/vol2/scrivener.html>

<http://www.herts.ac.uk/artdes1/research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html>

HISTORICIZING ART AND TECHNOLOGY: FORGING A METHOD AND FIRING A CANON

Dr. Edward A. Shanken Professor of Art History Savannah College of Art & Design

<http://www.mediaarthistory.org/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Shanken.pdf>

Reframing the Cathedral: Opening the Sources of Technologies and Cultural Assumptions

Sara Diamond, The Banff Centre

<http://www.mediaarthistory.org/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Diamond.pdf>

Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art

Erkki Huhtamo University of California Los Angeles

<http://www.mediaarthistory.org/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Huhtamo.pdf>

R L Ratsky

High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman (Electronic Mediations)

Lev Manovich cultural software

<http://www.manovich.net/>

The Cinematic Imaginary after film

Shaw and Weibel Edition

http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html

1 För en definition av fältet se Lev Manovich gör i *the Language of new media* MIT Press 2001

2 Anne Knighten *Human factors in artistic research and development in multi- and interdisciplinary collaborations*

3 Ernest Edmonds and Linda Candy *Achieving a balance of control and freedom by supporting a mix of strategies. Creativity, Art Practice, AND Knowledge. COMMUNICATIONS OF THE ACM October 2002/Vol. 45, No. 10*

4 WAAMR' pp. 233—34

5 Arbetsgruppen för Design på K3

Pelle Ehn, Åsa Harvard, Michael Johansson och Håkan Edeholt

6 Håkan Edeholt, Michael Johansson, Simon Niedenthal

7 X-net application interactive institute, DIST, IPEM

8 I det omvända perspektivet kan vi få konstnärer i miljön som inte lyckats i konstvärlden och som inte är intresserade av skolans kunskaper och kärnfrågor utan försöker arbeta på med sitt konstnärskap som vanligt men i en mindre konstkritisk miljö

9 In multidisciplinary projects the artist(s) brings in knowledge from other, non-technical or less technically oriented areas; existing technical applications are re-used or combined in other constellations or for other purposes. Human factors in artistic research and development in multi- and interdisciplinary collaborations where the collaboration model has several parallels to audio-visual or movie productions.

Often an interpreter or mediator (usually the project manager or the coordinator) plays a key role in translating these different working methods and the jargon used, and interpreting text and communication using specialist knowledge.

Further more, a general observation is that a multidisciplinary approach often uses existing software tools and pre-developed software, as well as audiovisual productions (with or without interactive elements) embedded in the artwork. The various elements are usually combined and connected as a total entity. The way most multidisciplinary projects are constructed is comparable to a combination of finished research, whether this is created by third parties or by project sub teams. In *Science in Action*, Bruno Latour refers to this within a scientific research trajectory as "black boxed", or ready-made science.

In comparison with multidisciplinary collaborations, the development of interdisciplinary works tends to be more process-based and less predefined. Interdisciplinary collaborations often have the need to use parts, or adjust software to create a new work rather than to repurpose software or combine existing software. The use of non- "black boxed" software is preferable in these situations. "Open source" and "free" software should, in this context, be considered as "open box" software and are especially interesting for interdisciplinary collaborations.

Here I refer to people, working in mixed research and development teams, who are able and willing to put effort in the communication using different vocabularies, or who are motivated to establish fruitful exchange and collaboration between people from different domains. That acknowledges the importance of art as one of the "fuzzy areas" that contextualise scientific research through offering it more unexpected angles. These combined professions are becoming an important bridge between art, engineering and science. Peter Weibel has phrased this in *art@science* as: "The question how much art and science are approaching each other must therefore be answered on the level of methodology. If we could imagine an individuum, intelligent enough and comprehensively educated, this individuum could move in both universes freely." It is important to note that he takes the view that art and science are methods. Although I'm not sure whether (all) the artists, researchers and engineers I refer to in this text are the *Star Trek* characters Weibel is hoping for, it is worth paying attention to these multi-taskers, both in practice and in the art and science theoretical discourses.

10 KONSTNÄRLIG KUNSKAPSBILDNING Rapport från två konferenser i Göteborg och Malmö 2001 Konstnärliga fakulteten De konstnärliga högskolorna i Malmö GÖTEBORGS UNIVERSITET LUNDS UNIVERSITET

11 Most artists do not deal with the underlying technology of digital media, but instead use some form of authoring tool to produce the digital content for their pieces. While authoring tools are of great assistance in the development of digital content, there is a price to be paid for their use. An authoring tool makes part of a technology accessible to the content designer. The amount of coverage varies from tool to tool, but it rarely covers all of the technology and in many cases it misses significant parts of it. In this way, the authoring tool introduces its own bias into the creative process by making certain types of content easier to produce and not supporting the production of other types of content. Mark Green. *Bridges II. (2002) Cultural Implications of Authoring Tools, An Opportunity for Collaboration Research and Development, School of Creative Media, City University of Hong Kong*