

Medieteknologi. Videreudviklingen fordrer ikke alene uddannelse men også forskning i, hvordan vores tilgang til verden kan ændres af de nye medieformer.

Forskning gennem kunst

Af **Jørgen Callesen** *Ph.d, mediedesigner, og*

Michael Johansson, *kunstner*

NR. 13, 30. marts - 5. april 2007

WEEKEND AVISEN

De computerbaserede medier har givet aktører i alle grene af kunst- og medieproduktion nyt materiale til rådighed. I begyndelsen blev disse medieudtryk skabt af softwareingeniører og medieproducenter, senere kom egentlige IT-designere til.

Men kunstnere og mere traditionelle designere får nu også nye muligheder. 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 den ene side er den rivende udvikling resultatet af praktiske, oftest kommercielle projekter og tiltag. På den anden side kan denne udvikling ikke videreføres uden uddannelse, grundforskning og for eksempel 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 kunst- og designuddannelser og IT-uddannelserne, men også hele den traditionelle humanistiske forskning og uddannelserne der.

IT- og medieteknologiens integration i de forskellige områder har således aktualiseret 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 den 12. januar).

På universiteterne, hvor de studerende optages på grundlag af et eksamensgennemsnit, begynder man at designe og lave kreative produktioner. På kunst- og designuddannelserne, hvor de studerende optages på grundlag af en erkendt kunstnerisk vilje og talent, forsøger man at indføre en akademisk model.

Men universiteterne i Danmark kan ikke ansætte udøvende kunstnere eller designere uden akademisk eksamen. Omvendt mangler forskere, som ansættes ved de kunstneriske

uddannelser, ofte erfaring fra det kreative miljø og de krav, der stilles 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, fjernt fra produktionsmiljøernes reelle behov og erfaringer.

Og de kunst- og designstuderende pålægges et akademisk skoleridt omkring deres kreative projekter, som tvinger dem til at etablere en reflekterende distance mellem sig selv og værket, på et tidspunkt, hvor behovet måske snarere er at søge og at udvikle sit eget kunstneriske udtryk.

Man kan sige, at de studerende bruges som forsøgskaniner for, hvad man kan kalde »karruselforskning« – gentagen analyse af allerede erkendte forhold og problemstillinger. Det fører til dilettanteri, både kunstnerisk og forskningsmæssigt.

Det tydeliggør behovet for en praksisbaseret og eksperimentel forskning drevet af kunstnere og designere, i en ligestillet udveksling med forskere. Det handler ikke om forskning i kunst, som i den traditionelle værkforskning, men om forskning for og gennem kunst. Som al anden forskning synliggør og italesætter den erfaringer, som kan komme hele området og almenheden til gode.

I de sidste 15 år har der været flere eksempler på store bevillinger til forskning og udvikling af dette område, som man aldrig har fået det fulde udbytte af.

Hvis historierne fra MouseHouse, Space Invaders og Interactive Institute (i Sverige) ikke skal gentage sig, må man erkende problemerne med at betræde nyt land, hvor der hverken er en etableret konsensus om forskningsmetoder og evalueringskriterier eller noget egentligt kommercielt marked at gå ud fra.

Dér 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 forskerens opgave blot forsøges 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.

Det er centrale problemstillinger, som synes oversete i den nuværende debat om forskning på kunsthøjskolerne, og i den manglende debat om design på universiteterne.

Vi peger på dem ud fra vore erfaringer som forskere, undervisere, designere og kunstnere inden for området de sidste 15 år. Det nordiske netværk PRAMnet, som arbejder med at etablere en konkret grundforskning på kunst- og medieområdet, er vores forsøg på at få en nødvendig forskning ud af en fastkørt situation.