

Marit Paasche

**NORSK KULTURRÅD OG DEN
ELEKTRONISKE KUNSTEN**

– evaluering av forsøksperioden og perspektiver framover

Notat nr 58
Norsk kulturråd 2004

Norsk kulturråd 2004

Norsk kulturråd - utredning
Arbeidsnotat nr 58
ISBN 82-7081-123-8
ISSN 0806-5802

Norsk kulturråd
Postboks 101, Sentrum
0102 OSLO
Telefon 22 47 83 30
Telefaks 22 33 40 42
www.kulturrad.no
kultur@kulturrad.dep.no

Opplag: 300

Notatet er tilgjengelig i pdf-format på Norsk kulturråds hjemmesider
e-post: kultur@kulturrad.dep.no
www.kulturrad.no

Norsk kulturråds notatserie omfatter skrifter av kulturforsknings- og utredningsmessig interesse. Notatserien skiller seg fra rapportserien ved å være mindre forskningsmessig ambisiøse, samt at de har et mer begrenset siktemål.

Notatserien redigeres av Norsk kulturråds utredningsseksjon og utgis av Norsk kulturråd. De vurderinger og konklusjoner som kommer til uttrykk i notatene, står for den enkelte forfatters regning – og avspeiler ikke nødvendigvis Kulturrådets oppfatninger.

INNHold

Marit Paasche	
Introduksjon	5
Jorunn Veiteberg	
Forsøksordninga 1998-2000 – eit tilbakeblikk	8
Ståle Stenslie	
Fra elektronisk til kulturteknologisk kunst	15
Arild Fetveit	
Den kritiske materialisering av elektronisk kunst	24
Jeremy Welsh	
Noen perspektiver fra billedkunstens ståsted	32
Per Platou	
Et kritisk blikk på Knyt-utvalgets behandling av søknader	35
Refleksjoner rundt formidling av nettkunst	37
Janne Stang Dahl	
Produksjonsforholdene for elektronisk kunst	42
Erlend G. Høyersten	
Den elektroniske kunsten og kunstinstitusjonene	49
Jøran Rudi	
Forsøksordningen 1998-2000, sett fra musikkens ståsted	53
Om forfatterne	58
Utredninger fra Norsk kulturråd	59

Marit Paasche

INTRODUKSJON

Støtteordningen for kunst og ny teknologi

Støtteordningen for kunst og ny teknologi (KNYT) ble etablert av Norsk kulturråd i 1998, med det formål å styrke kunstproduksjon basert på såkalte "nye medier", eller elektronisk kunst. Ved å forbedre den dårlige utstyrs- og kunnskapssituasjonen blant kunstnere, skulle det skapes muligheter for å danne en motvekt mot den økende privatiseringen av mediebildet. I tillegg var opprettelsen av ordningen et uttrykk for Kulturrådets ønske om "å vera på høgde med si eiga tid; om å formulera seg i eit språk og gjennom media, material og teknikkar som er typiske for slutten av det 20. hundreåret", som Jorun Veiteberg formulerte det i sitt foredrag.

Som ledd i arbeidet med å evaluere ordningen, arrangerte Kulturrådet konferansen *Norsk kulturråd og den elektroniske kunsten – evaluering av forsøksperioden og perspektiver fremover*. Konferansen ble avholdt i Oslo 8. og 9. mai 2003, med bidragsyttere med ulik tilknytning til kunst og nye medier. Bidragene til konferansen, som er samlet i denne publikasjonen, fungerer som miljøets egen evaluering av ordningen og må leses med det for øye.

Profil og tildelingspolitikk

Siden opprettelsen av støtteordningen har Norsk kulturråd gitt økonomisk støtte til 184 prosjekter. Søknadene har omfattet nær sagt alle tenkelige kunstuttrykk og samarbeidsformer. Kulturrådet har derfor hatt en vanskelig oppgave når det gjelder å avgrense feltet, gjennom utvelgelsen av søknader som skulle få støtte. I tildelingen har man prioritert både kunstnerisk kvalitet og i hvor stor grad prosjektet har tatt i bruk ny teknologi, noe som ikke alltid er en enkel avveining. "Nye medi-

er” preges i større grad enn andre felt av innslag av tverrfaglighet og samarbeid på tvers av kunstgenrene. Tverrfaglighet har imidlertid ikke vært brukt som utvelgelseskriterium, men blitt betraktet som et gode.

På konferansen ble usikkerhet omkring tildelingskriteriene trukket frem som et problem ved ordningen. Det er symptomatisk at Kulturrådet gjennom hele perioden har mottatt en relativt stor andel søknader som opplagt har falt utenfor, som for eksempel søknader til ren utstyrsstøtte. Det kan sikkert rettes kritikk mot den løse avgrensningen av ordningen, og samtidig bør man være tilbakeholden med å legge for sterke føringer i en dynamisk etableringsfase. En tydeligere kommunikasjon av tildelingskriteriene bør likevel være mulig å oppnå.

Tilgang til digitale verktøy

I den relativt korte perioden ordningen har eksistert, har vi sett en eksplosiv vekst i bruken av digitale lyd- og billedmedier. Teknologi som tidligere var svært kostbar og forbeholdt profesjonelle aktører, er i dag tilgjengelig for de fleste kunstnere. Fra Kulturrådets synspunkt har dette medført at teknologien har fått en mindre fremtredende plass i søknadene. Jeremy Welsh, som er nåværende leder for underutvalget for Kunst og ny teknologi, skriver at prosjektene ”er i større grad basert på kunstnerisk innhold og ikke på teknologiens nyhetsverdi”. Dette er selvsagt en positiv utvikling, men det reiser spørsmålet om støtteordningens eksistensberettigelse som motor for bruk av slik teknologi.

Den økte tilgjengeligheten og normaliseringen av digital teknologi innebærer en forenkling og standardisering av de verktøy som brukes, for eksempel programvare for digital bildebehandling. Programvarens begrensede valgmuligheter virker logisk nok begrensende på det kunstneriske uttrykket. Det kan også lett tenkes at produksjon og formidling begrenses av opphavsrettigheter knyttet til visse typer verktøy. Flere av deltakerne tok til orde for at støtteordningen for kunst og ny teknologi også bør favne utvikling av programvare, for å sikre tilgangen til åpne, uavhengige digitale verktøy. I dag er dette et område som havner mellom eksisterende finansieringsordninger. Det kan imidlertid diskuteres hvorvidt det faller innenfor Kulturrådets formål å tildele denne støtten, eller om det heller bør ligge under undervisnings- og forskningsinstitusjonene, for eksempel som en del av det nye stipendieringsprogrammet på kunsthøgskolene.

Det organiserte produksjonsapparatet

Produksjon og visning av elektronisk kunst stiller store krav til utstyr; det er ofte

mange aktører innblandet i prosessen og det kan være vanskelig å avklare ansvarsforhold og skaffe finansiering. Dette gjør at kvaliteten på produksjonsapparatet er avgjørende. Som Bjarne S. Kvinnsland påpekte på konferansen, har den elektroniske kunsten slitt med et uoversiktlig produksjonsapparat og et lavt kompetansenivå innenfor de tradisjonelle kunstinstitusjonene. Det organiserte Produksjonsnettverk for Elektronisk Kunst (PNEK) og dets fire noder ble opprettet som en egen struktur i 2001 (selv om enkelte av nodene eksisterte lenge før dette). De fire nodene holder til i Bergen (Bergen Senter for Elektronisk Kunst — BEK), Trondheim (Trondheim Elektroniske Kunstsenter — TEKS) og Oslo (Atelier Nord og Norsk Nettverk for Akustikk, Teknologi og Musikk — NOTAM). Intensjonen med den desentraliserte modellen var å utvikle og spre fagkompetansen på ulike byer, og gjøre teknologien mer tilgjengelig for en større andel kunstnere. Både PNEK, BEK og TEKS har mottatt prøvedriftsstøtte fra Norsk kulturråd. BEK er nå inne på statsbudsjettet i likhet med Atelier Nord, mens PNEK går inn i sitt siste år med prøvedriftsstøtte (TEKS er i sitt andre år). De økonomiske utsiktene for deler av produksjonsnettverket er altså uklare.

Satsningen på utvikling av kompetanse ser ut til å ha vært vellykket hvis man skal dømme etter bidragsyterens egne betraktninger. De er imidlertid ikke fornøyd med formidlingsaspektet ved kunstproduksjonen. I dag ser man at en ytterligere profesjonalisering av produsentrollen vil være viktig når det gjelder å legge til rette for bedre formidling. Samtidig må man sikre at de teknologibaserte miljøene ikke isolerer seg fra den øvrige kunstsfæren - noe som dedikerte nettverk av denne typen kanskje bidrar til, samt sørge for at tverrfagligheten i produksjonsapparatet ivaretas. Det er også en utfordring å sikre at kompetansen og infrastrukturen som utvikles i produksjonsnettverkene i de største byene, blir tilgjengelig for miljøer i andre deler av landet.

Formidlingen av elektronisk kunst

Mange av aktørene på konferansen påpekte at deler av den elektroniske kunsten (som nettkunst) i liten grad blir sett og omtalt. Den eksisterer i et lukket kretsløp der alle kjenner alle. Arild Fetveit viste at sentrale internasjonale tidsskrifter heller ikke vier den elektroniske kunsten nevneverdig spalteplass. Han hevder at dette kan skyldes dens manglende materialisering i estetiske uttrykk. Gjennomgangstema hos mange kritikere er at det kunstneriske innholdet er for dårlig og det formmessige uttrykket for svakt. Hvis den elektroniske kunsten sliter med å få oppmerksomhet i Artforum, Frieze, October, Critical Inquiry med flere, er det kanskje ikke så rart at den sliter med å få oppmerksomhet her på berget. Kunstkvernen

dreier sakte og gjør at alle må arbeide hardere for å inkorporere formidling i kunstprosjektene.

En styrket kurator- og produsentstand kan være en måte å melde deler av den elektroniske kunsten inn i samfunnet på. Et generelt trekk ved søknadene til Kulturrådet er at de kunstneriske konseptene ofte er upresise og svakt formulert. Sterkere innslag av kuraterte utstillinger kan heve det konseptuelle nivået, i tillegg til å skape mer medieomtale. Tydelige og dyktige kuratorstemmer kan også definere hvor samfunnets og teknologiens problemstillinger møtes, og tydeliggjøre de feltene hvor kunsten bidrar med viktig innsikt. Norsk kulturråd igangsatte et nytt kuratorprosjekt i 2002. Det innebærer at Kulturrådet kan satse tyngre på enkeltprosjekt, noe som løser litt av fordelingsproblematikken "lite til mange, eller mye til få".

Arkivering og dokumentasjon

Et problem som berører hele det elektroniske kunstfeltet er lagring og bevaring av kunstnerisk materiale. Mye av det som produseres er så mangelfullt dokumentert og arkivert at det går tapt, både for allmennheten og for forskning. Dette skyldes så vel trange økonomiske rammer for miljøet, som at man har prioritert neste prosjekt fremfor å bruke ressurser på å ta vare på det som allerede er produsert. Lagring og arkivering er et område med behov for konkrete tiltak, noe Norsk kulturråd bør se på. En mulighet kan være å knytte arkiveringsfunksjonen tettere opp til de eksisterende produksjonsnettverkene og gi disse en slags biblioteksfunksjon.

Norsk kulturråds rolle i fremtiden

Støtteordningen for kunst og ny teknologi har ikke eksistert for teknologiens egen skyld, eller for at bruken av ny teknologi i seg selv gjør kunsten mer interessant. Støtteordningens berettigelse ligger i en tro på at den kan forløse kunstneriske uttrykk som formulerer en kunnskap vi trenger for å forstå vår egen samtid. Et av formålene ved etableringen av støtteordningen var å styrke grunnlaget for mediekritikk gjennom økt kompetanse og forbedret utstyrssituasjon. Hensynet til mediekritikk har kanskje kommet litt i skyggen av det eksperimentelle aspektet. Nå som teknologien i seg selv er blitt mindre attraktiv som utgangspunkt for kunstneriske prosjekter, kan det være betimelig å trekke frem betydningen av en kompetent medie- og teknologikritikk generert gjennom kunstnerisk produksjon.

Jorunn Veiteberg

FORSØKSORDNINGA 1998-2000 – EIT TILBAKEBLIKK

Den såkalla unge eller nye kunstscenen som dominerte norsk kunstliv på 1990-talet, nytta foto, video, lyd og datateknologi som sjølvsgatte medium. For bilede-kunstnarane var krava til atelier og utstillingsrom ikkje lenger overlys og kvite veggjar, for den viktigaste arbeidsreiskapen var datamaskin, og til visningane av elektroniske projeksjonar høvde ein "black box" best. Ofte kan ein få inntrykk av at det først var med denne generasjonen at elektroniske media blei tatt i bruk i kunstnarleg samanheng, men det er ei oppfatning som bør modererast. Fordi historie-løysa innafor samtidskunsten er stor og dei skrivne kjeldene er få, vil eg nytta dette høvet til å skissera nokre viktige hendingar før 1990-talet. Desse hendingane leier opp til Norsk kulturråd si satsing på kunst og ny teknologi, og dei kan tena som bakgrunn for å forstå kvifor ordninga kom i stand.

Opptakt

Norsk kunstliv var lenge prega av ein viss motstand mot nye medium og uttrykks-former. Kunstakademia byrja først å interessera seg for foto, video og intermedia på 1990-talet; "Høstutstillingen" si forvalting av kategorien "andre teknikkar", og musea sin manglande vilje til å kjøpa fotografi heilt fram til slutten av 1980-talet og videokunst endå lenger, er andre talande døme. Fristaden på 1970- og 80-talet var Henie-Onstad Kunstsenter. Dei husa mellom anna Mediaverkstaden (nedlagt 1988), der kunstnarar kunne arbeida med video. Og så var – og er – det Norsk kulturråd som alltid har hatt eit særleg godt auga til det eksperimentelle og nye. Det var midlar frå Norsk kulturråd som gjorde det mogeleg å arrangera den første

utstillinga i Norge som utelukkande var vigd videokunst. Den vart arrangert av meg i desember 1984 i Galleri 1 som Hordaland Kunsthøgskulen den gongen dreiv i eit nedlagt bryggeri på Stølen i Bergen. Kunststudenten Kristin Bergaust deltok med eit av dei første videobandverka sine, ein annan norsk videokunstpioner, Kjell Bjørgeengen, var også representert.

I 1987 blei eg i eigenskap av intendant på Galleri F 15 i Moss spurt av Norsk kulturråd om eg ikkje kunne tenkja meg å gjera noko meir for videokunsten, som den gongen var ei svært marginal kunstform i Norge. Det resulterte i utstillinga *TVTV* året etter. Heile galleriet blei fylt med videoinstallasjonar, m.a. ein skulptur av Nam June Paik og ein installasjon av Dara Birnbaum, i tillegg til videoinstallasjonar av sju-åtte norske kunstnarar og døme på data-animasjon av akademistudenten Sven Pålsson. Program bygd over ulike tema som dans og teater introduserte arbeid av Robert Wilson for eit norsk publikum, og journalisten, no kunsthistorikar, Ina Blom debuterte som kurator med ansvar for eit musikkvideoprogram. Fokus vart også retta mot datateknologiske effektar innafor videoredigering gjennom arbeida til John Sanborn. Norsk kulturråd støtta prosjektet med i alt 800 000 kroner – ein stor sum den gongen – og løyvinga måtte difor fordelast over to år. Det var dyrt å leiga utanlandske videoinstallasjonar og videokunstband, og det kosta også fleisk å leiga og forsikra monitorar og anna visningsutstyr. Den gongen blei videokunst produsert på U-matic format, som var det fjernsynet rekna som profesjonell kvalitet, men eit av dei store problema var at det fanst mest ikkje U-matic spelarar til utlån i Norge. Få år seinare var alle gått over til VHS og alt blei mykje enklare, men det er ei anna historie. Når eg likevel nemner det her, er det fordi *utstyr* har vore eit av nøkkelorda i Norsk kulturråd si satsing på kunst og ny teknologi frå starten av.

Utstillinga på Galleri F 15 føydde seg inn i ein internasjonal tendens. I 1990 oppsummerte ein kunstkritikar etter eit besøk i New York: "Tendensen er klar: Det er videokunst, videoinstallasjonar, mixed media, intermedia, multimedia over heile linja." Det var dette nokre av oss ivra for at måtte bli ein del av norsk røyndom også. Det handla om å vera på høgde med si eiga tid; om å formulera seg i eit språk og gjennom media, material og teknikkar som er typiske for slutten av det 20. hundreåret. Det handla om å vera med og driva kunsten og samfunnet vidare; om å definera innhaldet i nye media og ta i bruk nye kanalar for å nå ut med kunsten.

Mediesituasjonen i Norge rundt 1990 er eit anna moment som må med når bakgrunnen for Norsk kulturråd si satsing skal kartleggjast. I eteren gjekk det på få år

frå monopol til mangfald. NRK fekk konkurranse frå TV2 og fleire andre kommersielle kanalar både på fjernsyns- og radiosida. Det oppstod ein marknad for sjølvstendige produksjonsselskap innafor film, fjernsyn og video. På IT-sida skjedde det også ein eksplosjon rundt 1990. I 1988 drøfta ein i fullt alvor i fagbladet *Visuelt* om datamaskina var eit tenleg verktøy for ein grafisk designar. Mange var skeptiske til å bytta ut blyanten med mus, men i dag har alle vore gjennom fleire generasjonar med datautstyr allereie. I 1992 kom Internett, med nye kommunikasjonsvanar som resultat. Alle desse teknologiske nyvinningane gjorde spørsmålet om innhald stadig meir presserande, og for Norsk kulturråd blei det etter kvart tydeleg at ein måtte gjera noko aktivt for å styrka kulturen og kunsten sin plass. Kommerisielle krefter skulle ikkje åleine få lov til å prega dei nye media. Kort og godt meinte ein at det var eit kulturpolitisk ansvar å sikra ein norsk, ikkje-kommersiell innhaldsproduksjon med høg kunstnarleg kvalitet.

Kultur og medium 1994-1997

I 1992 gjekk ei arbeidsgruppe i Norsk kulturråd i gang med å førebu eit eige prosjekt på medieområdet. Det resulterte i satsingsområdet *Kultur og medium* som blei oppretta som eit fireårig prosjekt med start i 1994 og med egne midlar frå 1995. Omgrepet media blei nytta i to tydingar i denne samanhengen. Massemedia som formidlar av kunst og kultur var det eine interesseområdet, medan media som eit kunstuttrykk i seg sjølv var det andre. I starten var det særleg det første emnet som opptok fagutvalet. Å få meir kunst og kulturstoff i etablerte massemedia som aviser, radio og fjernsyn, og nye som CD-rom, var eit klart mål. Det kjennest som det er mykje lenger enn 10 år sidan når eg no ser på kva arbeidsgruppa prioriterte, men den gongen såg det teknologiske landskapet annleis ut. Forlaga satsa alle på å byggja opp multimedia-avdelingar, og CD-rom var det nye mediet alle knytte store voner til. Fagutvalet støtta litteraturformidling på CD-rom og heldt seminar om estetikken i multimedieprodukt. Det blei løyvd støtte til lydbøker og til opplesing av skjønnlitteratur i nærradioar. Men den største satsinga i denne første perioden var det treårige forsøksprosjektet Kritikarakademiet som blei til i samarbeid med Institutt for Journalistikk i Fredrikstad. Målet med dette var å betra kvaliteten på alle typar kunstkritikk i norske aviser gjennom skulering av kritikarane.

Arbeidet til fagutvalet kan karakteriserast som ein permanent idédugnad. Det var stort sett utvalet sjølv som initierte tiltaka og skapte prosjekta dei involverte seg i. Eit unnatak var utstillinga *Electra* som utvalet blei invitert til å vera med å finansiera og utforma. Utstillinga blei arrangert på Henie-Onstad Kunstsenter i 1996 med Norsk kulturråd som medarrangør. Besøket var rekordstort, men mange problem

ikkje minst i samband med teknisk drifting førte til eit stort underskot som knekte kunstsenteret sin økonomi. Den kunstnarlege kvaliteten var også svært ujamn, men samstundes representerte utstillinga ein kraftig stimulans når det galdt nye kunstnarlege uttrykksformer og med interaktivitet som det siste nye.

Fagutvalet blei tidleg klar over at ei styrking av elektronisk basert bildekunst handla om å betra produksjonstilhøva. Spørsmålet var berre korleis dette best kunne gjerast. I samband med utstillinga *Screen* i Trondheim i 1997, tok utvalet initiativ til eit seminar der formålet nettopp var å få kartlagt problem og behov når det galdt produksjonstilhøva. I tillegg ønskte utvalet ei vurdering av eksisterande institusjonar og forslag til forbetringar. Eit av resultata etter dette seminaret blei nedsettinga av ei arbeidsgruppe som utarbeidde notatet *Skjønnheten og utstyret* (1999). Her blir det tatt til orde for å etablera eit nettverk av fleire produksjonsstadar med felles ressursar. Oppfølginga av dette blei ei oppgåve for det neste fagutvalet i Norsk kulturråd, som på fleire område hausta fruktene av idear og tiltak som var blitt fremja i den første prosjektperioden.

Kunst og ny teknologi 1998–2000

Norsk kulturråd sin innsats blei intensivert i 1998 med opprettinga av eit eige program med tittelen—*Kultur, medium og ny teknologi*. Fokuset flytta seg gradvis bort frå kulturdekkinga i tradisjonelle massemedium og til vilkåra for kunstnarleg produksjon. Særleg tre tiltak tente til å styrka kunsten i denne perioden:

1) Støtteordning

Den viktigaste oppgåva blei å forvalta støtteordninga som statsbudsjettet opna for i 1998: Tre millionar kroner i året i tre år til produksjon av kunst som nyttar ny teknologi. Ordninga omfatta litteratur, bildekunst, musikk, scenekunst og arkitektur. Mange av prosjekta som fekk støtte var av tverrfagleg karakter, og kan såleis karakteriserast som døme på hybridkunst. Dei fleste høyrde likevel heime innanfor dagens bildekunstmgrep. Rundt halvparten av dei 34 prosjekta som fekk støtte i år 2000 høyrde såleis heime i kategorien bildekunst, ni kom frå scenekunst og resten spreidde seg over dei andre kunstrområda. I alt kom det inn 86 søknader dette året.

2) Konkurransen

I 1998 utlyste Norsk kulturråd konkurransen ”Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer”. Formålet var å stimulera til samarbeid på tvers av faggrensene, og å få til ei kopling mellom rørlege, tredimensjonale bilde og tradi-

sjonelle uttrykksformer. I denne sammenhengen tyder "tradisjonell" både skreven tekst og tradisjonsrike bilde- og musikkssjangrar. I invitasjonen til konkurransen blir det lista opp ei rekkje spørsmål som arrangøren ønskte å få retta merksemda mot:

- Hvordan kan tekstlige og musikalske uttrykk videreutvikles og "romliggjøres" med visuelle virkemidler?
- Hvordan kan den nye teknologien overskride tradisjonelle fortellerformer?
- Er interaktivitet en interessant dimensjon?
- Hvilke konsekvenser har interaktivitet for utvikling av tidsakse og handlingsforløp i kunstverk?
- Hvilket lys kaster i så fall det på kunstnerens rolle som skaper og formidler?
- Hvordan bidrar teknologien til endringer i kunstverket som autoritet?
- Er tradisjonell sektordeling på formidlingssiden relevant i denne nye konteksten?

Det kom inn 64 utkast, og av desse blei tre premierte. Premien innebar at det vart gitt midlar til å realisera verket (dyre produksjonskostnader er eit av dei største hindra for kunstnarar som ønskjer å driva med elektronisk basert kunst) og at ein vart garantert utstillingsplass i ein institusjon med kompetanse til å visa teknisk komplisert kunst, heilt konkret ville det seia Kunsternes Hus i Oslo. Førstepremien gjekk til *Spranget* av Ståle Stenslie, Asbjørn Flø, Karl Anders Øygard og Knut Mork Skagen. Tittelen viser til bukkerittet i Henrik Ibsens drama *Peer Gynt* som her blei tolka og reformulert i ein interaktiv multimedia-installasjon. Andrepremien gjekk til prosjektet *Megalomania* av Kenneth Korstad Langås og Per Jonas Lindstrøm. Det var eit omfattande prosjekt i skjeringspunktet mellom kunst, arkitektur, byplanlegging og grafisk design, og dei nytta både videodokumentasjon og virtuelle videoprojekt, 3-d dataspel, lyd, bøker, skilt og internett. Tredjepremien gjekk til videoinstallasjonen *why/how art* av Kristin Bjørseth der ulike personar ytra seg om kunst og det å vera skapande. Alle prosjekta blei presentert på ei felles utstilling våren 1999.

3) Produksjonsnettverk

I år 2000 løyvde Norsk kulturråd 2 000 000 til oppstartinga av eit produksjonsnettverk for elektronisk basert bildekunst, og året etter blei ein tilsvarande sum gitt til det første prøvedriftsåret. Dei som er med i nettverket er Atelier Nord i Oslo, Bergen senter for elektronisk kunst og Top Floor Lademoen kunstnerverksteder i Trondheim. NOTAM er også kopla til nettverket. At det finst fleire produksjonsmiljø er

viktig for å sikra mangfald og for å spreia fagmiljøet på fleire byar. Det er nemleg ingen mangel på kunstnarar med interesse for dette fagområdet, og nettverket tilbyr både kurs og seminar i tillegg til ein plass å arbeida. Men det er mange vanskar knytt til det å driva desse verkstadane: Utstyret skal heile tida oppdaterast, utviklast og driftast, og det inneber både lønsutgifter og kontinuerlege investeringar. Meir enn det som elles er vanleg i Norsk kulturåd har fagutvalet støtta investering i utstyr. Det har vist seg å vera ein føresetnad for at mykje av denne kunsten i det heile kan bli produsert. Men det er tale om utstyr som blir delt av fleire og som såleis kjem eit heilt miljø til gode.

Kva no?

Ei ny endring blei gjennomført i år 2000. To område vart prioriterte som særlege innsatsområde: Innanfor scenekunst ønskte fagutvalet å stimulera til auka bruk av digital teknologi, og innanfor bildekunst skulle nettkunst stimulerast. Begge mål blei i stor grad nådd, står det i Årsmeldinga 2000. Gode søknader innanfor scenekunst og ny teknologi har auka markant, og nettkunst har sigla opp som ei ny og dynamisk kunstform. Frå 2001 er kunst og ny teknologi ikkje lenger eit eige programområde, men støtta er innarbeidd i avsetninga til scenekunst og bildekunst. Det har aldri vore meininga at satsinga skulle bli permanent. At denne typen kunst no blir vurdert på linje med andre uttrykksformer, er eit teikn på at den er blitt akseptert og at kunnskapen om den har auka. I så fall kan vi oppsummera at Norsk kulturråd si satsing har vore svært vellukka.

Men nokre utfordringar må nemnast no når forsøksordninga skal evaluerast. Når fagutvalet har lukkast i å nå mange av måla sine, heng det saman med at dei ikkje passivt har venta på søknader og idear utanfrå, men sjølve i stor grad har tatt initiativ og definert særlege innsatsområde. Dei har vore maksimalt heldige med "timinga". Parallelt med at Norsk kulturråd starta opp satsinga si, har elektronisk basert bildekunst utvikla seg til å bli ein hovudtendens i bildekunsten, og digital teknologi har fått stadig meir å seia i teater- og danseproduksjonar. Så talet på kvalifiserte søknader om prosjektstøtte har vore jamt stigande. Men vil denne positive utviklinga halda fram utan ein slik pådrivar som fagutvalet til Norsk kulturråd har vore? Finst det no andre miljø og aktørar utanfor rådet som kan ta på seg denne rolla? Er til dømes produksjonsnettverket livskraftig nok? Norsk kulturråd si rolle har vore å vera fødselshjelpar med ansvar for ein avgrensa prosjektperiode, men kven skal trø til når varig driftsstøtte er behovet?

Er det eit framsteg å dela midlane på to ulike område: bildekunst og scenekunst?

Kva med alle hybridformene? I dag er det ofte i skjeringspunktet mellom bildekunst, teater og musikk at mykje spennande skjer, og kven fangar opp det? Og rett nok er videokunsten fullt ut integrert blant andre uttrykksformer i verksemda til museum og galleri, men andre former for elektronisk basert bildekunst eksisterer i stor grad berre i eigne gettoar (spesielle festivalar og temautstillingar). Slik framstillinga mi har hatt slagside mot bildekunsten, slik er det også når det gjeld støtteordninga. Som nemnt tidlegare spenner forsøksordninga over mange kunstartar. For bildekunsten har den vore svært viktig og mange har søkt. Færrest søknader har kome frå musikk. Kanskje har ein vore for ambisiøs i målsettinga når det gjeld breidda av kunstartar og medium, men forskyvinga mot kunstnarleg produksjon snarare enn formidling, har, etter mitt syn, vore ei rett prioritering.

Likevel er det freistande no på tampen å peika på eit forsømt område. Stikkorda er her *samling* og *bevaring*. I dag er mykje eldre videokunst i ferd med å gå tapt fordi banda ikkje toler lagring, og fordi vi manglar avspjelingsutstyr for dei mange ulike formata som eksisterte for 20-30 år sidan. Kven som kan ta seg av å sikra verdifulle verk og historisk materiale for ettertida, og korleis dette arbeidet kan gjerast, er to av spørsmåla som bør stå sentralt framover. Distribusjonskanalar og visningsstader manglar også, sjølv om Riksutstillingar fortener honnør for arbeidet dei har gjort for å byggja opp lokal kompetanse i mange kunstinstitusjonar, ikkje minst med utstillinga *Detox* (1999), der mange av verka hadde fått produksjonsstøtte frå rådet. Mykje tyder såleis på at Norsk kulturråd også i framtida bør spela ei aktiv rolle når det gjeld ulike sider ved vilkåra for den elektronisk baserte kunsten.

LITTERATUR

Interface nordic video art. Katalog, Nordiskt Konstcentrum, Helsinki 1990.

Norsk kulturråds konkurranse Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer. Katalog, Kunsternes Hus Oslo 1999.

Norsk kulturråd Årsmelding 1994 til 2000.

Rønning, Geir O.: *Evaluering av Norsk kulturråds satsingsområde Kultur og medier*. Upublisert notat, Norsk kulturråd 1997.

Veiteberg, Jorunn: "Elektroniske media – trussel eller utfordring?" *I pose og sekk Framtidsbilder*. Beatrice Halsaa og Else Viestad (red.), Oslo 1990.

Wiland, Anne: *Skjønneten og utstyret*. Arbeidsnotat nr. 31, Norsk kulturråd 1999.

Ståle Stenslie

FRA ELEKTRONISK TIL KULTURTEKNOLOGISK KUNST

Kommentarer til teknologisk produsert kunst og teknologisk mediert kunst

Årtusenets sjokk begynte med den 'nye økonomiens' sammenbrudd og ble fullført med terrorangrepet i New York. Nå lever vi de facto i den post-digitale tid, en periode etter troen på det digitale. Våre kulturelle fokus og mål er helt annerledes enn på nittitallet. Den digitale teknologien er kommet for å bli, men vår forståelse og bruk av den har endret seg (fra innledningen til DETOX 04)

Hvordan kan teknologisk kunst defineres? Generelt er all kunst og alle kunstverk teknologisk basert. Innen kategorien "kunst og ny teknologi" handler det spesielt om kunst som bruker avanserte digitale verktøy. Det som kjennetegner digital teknologi er ikke den personlige datamaskinen, men at det er en universell teknologi for å forstå, anvende, produsere og formidle forskjellig materiale. Den er derfor ikke begrenset til spesiell maskin- eller programvare. Etter min mening er vår definisjon av "ny teknologi" motebasert og midlertidig. Morgendagens definisjon av "ny" kan vel så gjerne være ikke-digital, for eksempel direkte handlingsorientert og kulturteknologisk.

Nå har den elektroniske kunsten på ingen måte utspilt sin rolle. Den ble på nittitallet etablert som et viktig verktøy for produksjon av samtidskunst. Derfor vil den heller ikke forsvinne, tvert imot, men selve visjonene må nå hentes fra andre steder enn tekno-troens ruiner. En ny teknologisk betinget uttrykksform er for eksempel kulturteknologiske samfunnsplastikker, det vil si kunst som påvirker og former samfunnet gjennom sosiale prosesser. Norsk kulturråd kan skape grunnlag for sli-

ke nye kunstteknologier ved å satse på en økt profesjonalisering parallelt med enkelte tyngre kunsthforskningsprosjekter.¹ Noen norske mediekunstnere har klart å hevde seg internasjonalt, og erfaringene fra suksessene må følges opp. Norge har sterke sider. Selv i et globalt landskap skjer hovedproduksjonen av kunst lokalt. Norsk mediekunst innehar et nordisk preg som fortjener estetisk oppmerksomhet og oppfølging. Det krever ressurser.

Samfunnets endrede oppfatning og bruk av teknologi utgjør den største utfordringen for elektronisk kunst. Hvordan ytrer endringene seg for fagfeltet? Norsk kulturråds satsning på elektronisk kunst har skapt bredde. Kunstnerne har tilegnet seg et (begynnende) språk og en referanseramme for å forstå og produsere elektronisk kunst. Satsningen har likevel flere skyggesider. Elektronisk kunst har sluttet å fascinere. De nye teknologiene har funnet sin plass i hverdagen og blitt usynlige. Tross et produktivt vokabular, henger norske elektroniske kunstprosjekter etter det postdigitale samfunnets bruk og forbruk av teknologi.

Sammen med kunstnerne kunne Norsk kulturråd vært et offensivt apparat som satte premissene for hvordan man forstår teknologi. I stedet har vi inntatt en defensiv posisjon hvor det viktigste er å følge med. Det å forstå sin egen virksomhet har vært den drivende kraft. Vi kan og må gjøre det bedre.

I det følgende vil jeg berøre teknologiske, forståelsesbaserte og politiske aspekter ved teknologisk *produsert* kunst og teknologisk *mediert* kunst. Hovedmålet er å bidra til veikartet for de neste årenes satsning.

Teknologisk produsert kunst

Kunstnere trenger ikke å være slaver av kommersielt tilgjengelige teknologier, de kan selv utvikle og skape ny teknologi. Et eksempel er den interaktive installasjonen *Spranget* som vant Norsk kulturråds konkurranse "Virtuell Virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer" (1999). For at dette prosjektet skulle bli ferdig, måtte en rekke teknologier utvikles av kunstnerne. Dette går dessverre helt imot Norsk kulturråd praksis om å *ikke* gi støtte til teknologisk utvikling av maskin- og programvare. Jeg går inn for at dette punktet i vedtektene strykes. I stedet behøves det motsatte standpunkt, som eksplisitt sier at "utvikling av *kunstnerisk* maskin- og programvare støttes". Slik unngås også ett av den elektroniske kunstens største problemer: Kommersiell teknologi gir innhold et standardisert preg.

¹ Referanseprosjekter er Blast Theory på <http://www.blasttheory.co.uk/>, Knowbotic Research på www.khm.de/~kr+cf, Legrady på <http://www.georgelegrady.com/> m.fl.

Det standardiserte uttrykket skyldes at all soft- og hardware har sine spesielle, men begrensede måter å designe uttrykk på. Dette setter klare og gjenkjennelige merker på kunsten.

Teknologisk mediert kunst

Kan kunsten eksistere som en ideell størrelse på tvers av andre medier? Her handler det om kunst som enten blir formidlet gjennom teknologi, som eksempelvis virtuelle museer, eller kunst som oversettes til ny teknologi, som digitale trykk. Formidlingen her skjer via internett, video på nett og lignende, og oversettelsen via skanning av grafiske blad. Både nettportalen til Nasjonalgalleriet og Kunstnett.no viser i så tilfelle teknologisk mediert kunst.

Teknologisk produsert kunst og teknologisk mediert kunst har altså *både* en medial og en teknologisk forskjell. Den ene kunstformen oppstår på grunn av teknologi, mens den andre er en parasitt som sprer seg via den.

Men er dette en konstruert forskjell? Ser vi nærmere etter, er det hele et spørsmål om hvordan vi definerer teknologi. I et digitalt samfunn er det ikke mulig å trekke et klart skille mellom den teknologisk produserte og den teknologisk medierte kunsten. *Teknologisk mediert kunst blir i formidlingsøyeblikket selv til teknologisk produsert kunst.* Den vises av noe som noe. Vår teknologiforståelse må derfor oppgraderes. Andrew Feenberg beskriver teknologi slik:

Technology is not a thing in the ordinary sense of the term, but an ambivalent process of development suspended between different possibilities.²

Teknologi blir definert sosialt og kulturelt, ikke som fysiske bokser og verktøy. Feenberg sier videre at teknologien er en "sosial slagmark". Vår oppfattelse av *teknologi* og *teknologisk basert*, styres til enhver tid av et komplekst samspill mellom hvordan vi oppfatter forskjellige teknologier, og hvordan de faktisk fungerer. Her ligger kunstnerens store fortrinn. Fryktløse, uten noe å tape, er kunstnere best egnet til å "hacke" teknologi – vri og vende på den til den former nye uttrykk. Uten kunstnere ville teknologien vært kjedelig. Nam June Paiks videoarbeider dannet grunnlaget både for utvikling av teknologiske videoeffekter og for hvordan vi klipper. MTV ville vært umulig uten hans visuelle eksperiment.

² Andrew Feenberg, *Critical Theory of Technology* (1991, p.14), (Han fortsetter: "This 'ambivalence' of technology is distinguished from neutrality by the role it attributes to social values in the design, and not merely the use, of technical systems. On this view, technology is not a destiny but a scene of struggle. It is a social battlefield, or perhaps a better metaphor would be a parliament of things on which civilizational alternatives are debated and decide.").

Den utvidede teknologiforståelse

Både teknologisk produsert og teknologisk mediert kunst er avhengig av teknologiske strukturer for å nå ut. All kunst må selges. Uten en markedsteknologi, en formidlingsteknologi, en forståelsesteknologi, en reklameteknologi og lignende, vil den teknologisk produserte kunsten bli usynlig. Er vi overbevist om kunstens kvalitet, må vi reklamere for den. Den kunst som ikke spres via mediale kanaler har ingen mulighet til å utøve effekt på samfunnet. Det er gjennom massemedia at kunsten bekrefter sin posisjon som markeds- og kulturaktør. Underfundig nok kan en utstillings suksess måles i antall spaltetimer.³

Tradisjonell kunst har et etablert apparat for denne formen for mediering.⁴ Det skjer gjennom gallerister, utstillingsrom, mediale promosjoner, presseoppslag, TV-program etc. Dette apparatet må betraktes som teknologi, om enn mer menneskebasert enn digital. Poenget er at uten teknologisk basert formidling oppnås ikke oppmerksomhet. Uten offentlig oppmerksomhet vekkes sjelden den kulturelle debatten som i fellesskap driver vår tanke videre. Og det er nettopp det som er kjernen i god kunst; det at den gjør meningsdannelse mulig. Sett ut ifra et persepsjonspsykologisk perspektiv er det nettopp gjennom synlige kontraster og følbare, topologiske forskjeller at vi overhodet kan sanse. Likedan, uten estetiske provokasjoner forsvinner kunsten. Ironisk nok er det altså kombinasjonene av de forskjellige teknologiene som lar den komme til syne.

Mediekunsten må altså selv medieres. Uten profesjonell formidling og utbredelse av kunsten vil man vanskelig se eller erfare den. En god kunstner er en død kunstner. Ikke bare fordi bortfallet av produksjon stimulerer etterspørsel og hever prisene, men særlig fordi tiden hjelper til med å spre informasjon i et tregt og konservativt kunstmarked. Nå har ikke teknologibasert kunst så stort behov for lagringslokaler. Dens påvirkningskraft ligger i samtiden, og det er dens store fortrinn: Den stiller spørsmål til samtiden med samtidens egne verktøy. Å snakke samtidens språk er en forutsetning for utøvelse av kritisk praksis. Via vanlige formidlingsapparat blir eksperimentell kunst holdt tilbake og gjort uaktuell før den når ut til andre. For å utnytte aktualitetsverdien må vi markedsføre den sterkere.

³ I så måte var "Stunt-Club" på Kunstnernes Hus våren 2002 en av norgeshistoriens største kunstsuksesser. Utstillingen fikk flere forsider i VG, i tillegg til daglige innslag i presse og TV.

⁴ Selv Ibsenmuseet har et årlig markedsføringsbudsjett – for Ibsens historier.

Utvidet teknologibegrep innen teknologisk basert kunst

Som en konsekvens av formidlingsproblemet til både ny og gammel kunst, må vi utvide våre rådende teknologibegreper. Begrepet må favne mer enn tekniske apparater, og den må innlemme sosiale, kulturelle, politiske og, ikke minst, semantiske teknologier. Til syvende og sist er det disse som gir kunstverk mening, selv om denne meningen endres over tid i takt med estetiske behov og moter.

Det mobile kommunikasjonsamfunn

I den nære fremtiden ligger det mye teknologisk sprengstoff. Særlig mobiltelefon-teknologien har forandret måten vi handler og oppfører oss på. I sin nåværende form er den fremdeles mest telefon. Denne mono-funksjonaliteten er nå i ferd med å forandre seg. Innen de neste ti år blir mobilen til et universalgeni i form av en PDA (Personal Digital Assistant) som *alltid* er koblet opp til Internett. De nye apparatene har alt som dagens Internett har, inkludert telefoni – sånn på siden. Fremveksten av nye, håndholdte, mobile og nett-tilkoblede datamaskiner vil i stor grad påvirke vårt samfunn.

To give the human an eye for an ear is, socially and politically, most likely the most radical explosion that can happen in any social structure.⁵

På McLuhansk vis gis vi nå en sanselig tilgang til kombinasjonen mellom begrepe-
ne "virtuell" og "virkelighet". De nye, frie nettverkstrukturerne tar informasjons-
samfunnet ut på gaten og inn i naturen og "virkeligheten". Overgangen til kommu-
nikasjonssamfunnet fullføres med PDA. Dette er ingen spådom for fremtiden, men
et forprogrammert fremtidsscenario. Det vil inntreffe fordi hele tele- og dataindus-
trien arbeider sammen om den. Ethvert fagblad for teknologi og kommunikasjon
flommer bokstavelig talt over med beskrivelser av produkter i kategorien UMTS
(Universal Mobile Telephone System), Wireless LAN (Local Area Network), bær-
bar computing og smarte miljø. Hvordan reagerer så kunstnere på disse teknologi-
er som er i ferd med å forandre vår verden — igjen? Hva gjør vi når virkeligheten
blir et teknologisk grensesnitt? Mobile applikasjoner – utendørs, og på håndholdte
grensesnitt — representerer nye utfordringer. Snart kommer alle nye mobiler med
innebygget videokamera. Dette forvandler oss alle til levende webcams (Internett-
kamera). Hvordan vil dette påvirke kunstkategorien videokunst? Hvilke conse-
kvenser har det for kunstproduksjon og formidling? Hvordan skal vi eksempelvis
redigere tusen "live" videostrømmer? Eller stille det ut i gallerirommet? Hvorfor

⁵ Marshall McLuhan

overhodet stille ut inne når det er ute det skjer? Via GPS (Global Positioning System) kan omgivelsene våre kodes til å bli "smart", og alltid vite hvor jeg er. I stedet for at min hjemmeside sees på www.stenslie.net kan jeg erstatte adressen med f.eks. GPS-koordinatene til Rådhusplassen, og kun la den sees akkurat der. For å se den, må du gå dit med din PDA. Andre prosjekt kan kanskje kun "sees" fra "Plata", eller slottstrappa, for den saks skyld. Fra kun å være en fysisk passiviserende teknologi, kan det forventes at kommende data-teknologier tar verden i bruk for å gjøre oss nysgjerrige på våre omgivelser. Om det blir kunst av det er avhengig av vår satsning, og av at utviklingen av innhold ikke alene overlates til den kommersielle sektor.

I likhet med internett vil de fleste tilpasse seg disse "nye" teknologiene som en naturlig del av hverdagen. De blir noe selvfølgelig som vi ikke trenger å reflektere over – bortsett fra i møte med bruksanvisningen. Kunstens rolle er å stille spørsmål til, og ved, den "selvfølgelige" samtiden. Den nye mediekunsten vil, kan og bør undersøke både de utopiske og dystopiske sidene ved samfunnet — spesielt siden teknologisk produserte uttrykk også i fremtiden legger premisser for hvordan vi ser og sanser. Nittitallets digitale metaforer og teknologier har ikke vært uten effekt på vårt samfunn. Ved aktivt å utfordre tele- og teknologindustriens premisser kan kunstnere stå frem som mektige aktører og kreative alternativ. Dette viser *Blast Theory*, vinnerne av Ars Electronica-prisen i 2003.⁶ *Blast Theory* bygger "enabling"-teknologier og "augmented Reality" som muliggjør dannelsen av små, autonome og "smarte" sosiale kommunikasjonsstrukturer. Som eksempelvis en lokal terrorgruppe. *Blast Theory* fokuserer ikke på terror, men deres bruk av teknologien synliggjør hvor lett det kan være å misbruke teknologi.

En av informasjonsteknologiens største løgner er at det er informasjonen i seg selv, det vil si datateknologiens råmaterial, som er essensen av den såkalte informasjonsrevolusjonen.. Det er ingen automatikk i at informasjon = kunnskap. Etter at "dot.com" industrien gikk "dot.konk" i 2001, er vi igjen blitt påminnet om at kunnskap er en genuint menneskelig og aktiv størrelse. Ny, eksperimentell kunst må derfor bruke teknologi til å engasjere mennesker, både som deltakere, som innholdsleverandører og som kunstmaterial.

Ny arena

Eksempel på andre bærende strukturer som bevisst sprer memetiske enheter, det vil si kultur- og idévirus, er *Ars Electronica* i Østerrike. Den mer enn tyveårige

⁶ <http://www.blasttheory.co.uk/>

festivalen er mediekunstverdens barometer. Dit valfarter de toneangivende innen feltet hver september. Siden 1998 har festivalen behandlet så ulike tema som *Info-war* (98), *Life Science* (99), *Next Sex* (2000), Den digitale *Take Over* (2001), *Unplugged* – kunst som åsted for globale konflikter (2002) frem til årets tema som er *Code — the language of our time*. Som *DETOX 1* tar *Ars Electronica* aktive grep for å fremme teknologisk basert kunst. Uten dette fundamentet ville eksperimentell kunst vært et helt annet sted i dag. I Norge trenger vi også en samlende arena hvor nye uttrykk og muligheter både vises og diskuteres. En kort, intens og årlig festival som *Ars* er en modell som burde diskuteres.

For lite til for mange

Samtidig som fagfeltet har behov for store, bærende strukturer, er det viktig at satsningen på enkelte kompetansesenter — som PNEK — ikke går på bekostning av individuelle kunstprosjekt. En kritisk faktor for suksess er graden av satsning på foregangseksempler og enkeltverk. I praksis får søkere til "Kunst og ny teknologi" maks omkring 100 000,- av Norsk kulturråd til hvert prosjekt. Norsk kulturråd praktiserer "lite til mange", fremfor "mye til få". Og her har vi et problem. På den ene siden vil "lite til mange" sørge for bredde og mangfold. På den andre siden trenger vi store prosjekter som brobyggere, vebyggere og kompetanseutvikling. Med større budsjetttrammer åpnes det lettere for tverrfaglig samarbeid, interessante kombinasjoner og uvante løsninger. Ta tradisjonell teaterkunst og teknologibaserte uttrykk. Disse har flere ting til felles, og spesielt behovet for bred, tverrfaglig kompetanse.

Erotogod gjør bruk av det.⁷ Dette prosjektet utviklet avansert teknologi for å få frem et høyteknologisk kunstverk. Tverrfaglig samarbeid mellom BEK ved Trond Lossius, TEKS ved Knut Mork, Notam ved Asbjørn Flø, og Telenor Forskning ved undertegnede, muliggjorde synestetiske kombinasjoner av høyteknologisk basert, men menneskeskapt innhold. Norsk kulturråd var ryggraden som gjorde dette mulig. Prosjektet har vært igjennom tre utviklingsfaser, og fått støtte av Norsk kulturråd i alle tre. Den siste fasen muliggjorde visning av prosjektet under den prestisjetunge festivalen *DEAF – Dutch Electronic Art Festival* i Rotterdam våren 2003.⁸ Uten Norsk kulturråds siste vitamininnsprøytning ville vi ikke fått anledning til å produsere prosjektet i sin versjon 3.5. Og gevinsten ble den store internasjonale oppmerksomheten den fikk under *DEAF*. Selv om prosjektet i alt mottok 220 000,- i

⁷ Se www.stenslie.net

⁸ <http://deaf.v2.nl>

tilskudd over tre år, må det påpekes at prosjektet måtte hevde seg mot internasjonal konkurranse, delvis i form av milliontunge prosjekt støttet av blant annet EU og internasjonale forskningsinstitusjoner som ZKM. God finansiering er ikke nødvendigvis opphav til gode konsept, men den er som regel proporsjonal med prosjektets gjennomslagskraft.

Forslag

Endringene i vårt forhold til teknologisk produsert og mediert kunst gir følgende forslag:

1 Fra "elektronisk" til eksperimentell kunst

Kategorien elektronisk kunst bør endres til eksperimentell kunst. Kategorien bør lukkes for "gammel" elektronisk kunst som "browser-art", videokunst og andre "mono"-medier. Ordet "eksperimentell" må åpne opp i retning av nye, tverrfaglige tendenser på tvers av nåværende faggrenser. Fødselshjelp må nå også komme de kommende, teknologibaserte kunstformer til gode, og da spesielt mobil- og kommunikasjonsbaserte kunstverk. Det stiller krav både til sammensetning av komiteer og fagutvalg, og til ny åpenhet.

I tillegg er det viktig å bevisstgjøre seg de mangler som oppstår i et etablert fagfelt. "Etablert" betyr at vårt forståelsesapparat for kategorien elektronisk kunst ikke står overfor radikale endringer i overskuelig fremtid. Videre utvikling hemmes av manglende ressurser, men også fordi de sparsommelige midlene utdeles til etter hvert "kjedelige" teknologier som videokunst.

2 En årlig konferanse/utstilling for gjennomførte prosjekt

Norsk kulturråds satsning fremmer kompetanse i elektroniske medier og er derfor en suksess. Men, den viktigste faglige debatten og diskusjonen som fremprovokeres, skjer via søknader. Dette er et lukket forum kun for juryen. Kunstnere trenger andre fora som samler, presenterer og formidler den bredden av ideer og forslag som finnes. Vi må samle det spredte kunstteknologiske miljø. Dette gjøres blant annet ved å åpne for innsyn i de utvalgte søknadene og gjennomførte prosjekter. En satsning på eksperimentell kunst kan fremstå som et sårt tiltrengt samtidsakademi. Jeg foreslår konkret at PNEK med eksempelvis Atelier Nord i spissen, får ansvar for å vise og formidle det innhold og de prosjekter som får støtte på årlig basis.

3 Økt støtte til utvalgte prosjekter

Produksjon av elektronisk, teknologisk kunst i Norge må profesjonaliseres. Den er nå etablert i bredden, og trenger derfor mer enn noensinne enkelte spydspisser, dvs. foregangsprosjekter som tøyer grenser. Slike prosjekter er ofte kapitalintensive. Derfor må norske kunstnere gis muligheten for å realisere større prosjekter. Det anbefales å la noen færre, utvalgte prosjekter realiseres som kunstfaglig forskning med ditto større budsjett og tidsrammer. Budsjettmessig må de sidestilles med produksjonsstøtten til andre kunstformer som teater, dans og film. Teknologisk basert kunst er ressurskrevende. Vi trenger minst tre til fire store mediekunstprosjekt per år for å etablere den kritiske masse som er så nødvendig for et dynamisk felt. Det er ren ønsketenkning å tro at disse pengene kan hentes fra næringslivet. Min erfaring fra Telenor Forskning, grupper som A+T (Art and Technology) og andre prosjekt tilsier at norsk næringsliv både er for lite og uinteressert. Deres oppmerksomhet er dessuten rettet mot anvendelse fremfor innovasjon.

4 Opprettelse av et Teknologisk kulturfond

For å finansiere dette, og mer, foreslår jeg at det opprettes et nytt Teknologisk kulturfond. Dette fondet vil ha en todelt oppgave: å stimulere til *produksjon* av teknologisk kunst, og å sørge for en *formidling* av den produserte kunsten.

Fondsmidlene får vi ved å skattlegge den elektroniske informasjons- og underholdningsindustrien. Dette er et vill vest-landskap med etablerte røvere, men uten en kreativ ordensmakt. Tele- og teknologiselskapene aner knapt hva de formidler, og inntektene kommer sjelden de kreative til gode. Derfor trenger vi et estetisk Robin Hood-scenarior. Tele-, medie- og kommunikasjonsindustrien i Norge tjener enorme summer, summer som alle i samfunnet er med på å skape. Disse summene bør bidra til kulturell verdiutvikling. Om kapitalaktørene ikke betaler 3 %, så la dem bidra med noen promille av all inntekt. Da vil i alle fall ikke finansieringen stå i veien for å etablere Norge som en teknologisk kulturnasjon.

Arild Fetveit

DEN KRITISKE MATERIALISERINGEN AV ELEKTRONISK KUNST

Fotogalleriets 10 års-jubileumsutstilling reiste spørsmål om ikke tiden var moden for avvikling. Den kunsten galleriet hadde rettet seg inn mot, var blitt fullt ut akseptert i andre fora, og dermed hadde galleriet utspilt sin rolle. Det kunne høres ut som en trist historie, men er det stikk motsatte. Det er historien om et kunstuttrykk som fra en marginalisert posisjon fikk sitt eget utstillingssted og sitt eget tidsskrift, Hyperfoto, som riktignok fikk et adskillig kortere liv. De ti siste årene har også Museet for samtidskunst ansatt en kurator med spesiell fotokompetanse, et eget museum for fotografi er opprettet og universitetene i Bergen og Oslo har begge tilsatt forskere med spesialkompetanse på fotografi. Historien forteller noe om dynamikken i kunstfeltet, om den plass ulike kunstpraksiser tilkjennes og hva institusjoner – og de kritiske diskursene de produserer – kan gjøre for mindre etablerte kunstuttrykk.

De kunstuttrykk som har fått en markant styrket stilling de siste årene, er ikke minst fotografi og video. Kanskje henger denne aksept også sammen med at andre kunstuttrykk har overtatt rollen som perifere og halvveis aksepterte: I en slik marginal posisjon finner vi nå computerkunst, nettkunst, eller kanskje vi heller skal snakke om *elektronisk kunst*.

Begrepet elektronisk kunst

Det finnes en viss begrepsuklarhet på dette feltet. Det kunne hevdes at begrepet elektronisk kunst er fioffig ved at det kan oppfattes å inkludere både videokunst og

digitalt bearbeidet fotografi, siden elektronikk spiller en sentral rolle i deres produksjonsprosess. Ut fra en slik fortolkning kunne det se ut til at begrepet bygger bro over den distinksjonen jeg skisserte over, mellom en film/video- og fotokunst som nå synes veletablert, og den mer marginaliserte computerkunsten. På bakgrunn av dette kunne vi betrakte begrepet elektronisk kunst som strategisk utformet idet det kan hekte de digitale uttrykkene på den mer aksepterte mediekunsten som nå inntar institusjonene med full tyngde.

Det finnes imidlertid miljøer som står for en langt mer presis og avgrenset definisjon. I miljøer knyttet til Ars Electronica har elektronisk kunst vært knyttet til computeren med krav om kreativitet på programmeringsnivå. Kravet har gitt opphav til en kunstpraksis som er svært computersentrert og innrettet mot interaktivitet. Dessuten har bruken av programmer som Flash, Photoshop, Macromedia, After Effects og 3D studio virket i retning av å standardisere kunstuttrykket. Mot denne bakgrunnen er det tegn til at den meget strenge forståelsen av elektronisk kunst er under revisjon.

Uansett hvordan man måtte betrakte denne definisjonsproblematikken, er det rimelig å se computeren som sentral i den elektroniske kunsten og ikke automatisk betrakte video og fotografi som del av den. Jeg vil således ikke oppholde meg så mye ved fotografi, film og video, men i større grad se på den mindre etablerte digitale kunsten og den institusjonelle mottakelsen den får. Med institusjonell mottakelse sikter jeg til hvordan kunstverden med museer, gallerier, kunsthistorikere, kritikere, magasiner og tidsskrifter møter denne kunsten. Det er særlig kritikken jeg vil fokusere på for å se hvordan disse verkene mottas, på hvilke betingelser og med hvilke reservasjoner.

Kritikkens felt, aktører og roller

De kritiske diskursene danner i seg selv et komplekst felt. Det dreier seg for det første om den akademisk orienterte kritiske omtale som kunsthistorikere er engasjert i. Omtale i ledende akademiske tidsskrifter som *October* og *Critical Inquiry* er å betrakte som kritisk anerkjennelse. Slik omtale representerer oftest et betydelig skritt i retning en kunsthistorisk kanonisering (selv om verker kan omtales som del av en trend innenfor en bredere visuell kultur uten at det involverer eksplisitt anerkjennelse av kunstnerisk kvalitet). Det er derfor interessant å se i hvilket omfang elektronisk kunst oppnår kritisk omtale av denne typen.

En annen type kritisk omtale er den som finnes i kunstmagasiner som *Artforum*,

Parkett og Frieze, enten i form av eksplisitt kritikk eller i form av annen omtale. Artforum kan blant disse magasinene betraktes som den mest sentrale arena for kanonisering.

Denne skissen av det kritiske feltet representerer en betydelig forenkling. Den kritiske diskursen i aviser og i en rekke spesialiserte magasiner er utelatt. Bildet kompliseres også av at de samme personene kan opptre i ulike roller. Kritikere kan også være akademikere, de kan være investeringseksperter, kuratorer og kunstnere. Av og til er det også uklart hvilke av disse rollene de spiller. Skillet mellom kritikeren og investeringseksperter er blitt mindre med kommersialiseringen av et magasin som Artforum, for eksempel. Noen mener akademisk virksomhet skal være beskrivende og analyserende, mens andre også mener normative kvalitetsvurderinger skal inngå. Den siste holdningen står noe sterkere i October enn i Critical Inquiry. Til tross for disse kompliserende faktorene, vil den todelingen jeg har skissert kunne fungere for en vurdering av den kritiske omtalen elektronisk kunst blir møtt med.

Det som er klinkende klart etter en undersøkelse av de akademiske tidsskriftene October og Critical Inquiry, og av kunstmagasinene Frieze, Parkett og Artforum, er at fotografi og film/video blir møtt med allmenn aksept. Denne aksepten var jo også en av hovedlærdommene fra fjorårets Documenta. Spørsmålet er så i hvilken grad den elektroniske kunsten får være med, og under hvilke forutsetninger.

Hvilken plass får den elektroniske kunsten?

Den dyptpløyende akademiske kritiske behandling i fora som October og Critical Inquiry, er på det nærmeste ikke-eksisterende for den elektroniske kunstens del. Disse tidsskriftene er orientert mot verk og sjangere som allerede er kanonisert, og de synes ikke å ta store sjanser. Disse organenes (manglende) behandling av elektronisk kunst gir en klar indikasjon på at aksepten ikke har nådd dette nivået.

Artforums kritikker i 2002 involverte få digitale prosjekter, men rikelig med fotografi, film og video. I noen tilfeller involverte disse digitale effekter. Noen ganger er digitale elementer innvevd i prosjekter som involverer flere uttrykk, som i installasjoner. Det synes å være under slike omstendigheter – som ledd i multimediale prosjekter – at elektronisk kunst får kritisk behandling i Artforum. En pekepinn på holdningen bak denne praksisen kan vi få ved å se på Artforums kritikk av festivalen Ars Electronica 2002.

Steven Henry Madoff gir en gjennomgående reservert, tidvis sarkastisk, anmeldelse i Artforum desember 2002 (s. 135). Festivalen er, som den digitale kunsten selv, forblitt marginalisert, konstaterer han. Festivalen fokuserte på Afrika under tittelen *Unplugged: Art as the Scene of Global Conflicts*, og Madoff noterer: "Throughout the festival, Stocker [codirector] kept talking brightly about the utopian possibilities of a networked world." Kritikerer spør seg imidlertid: Hvor er kunsten? Han lar seg ikke overbevise av en holdning om at "the look of the interface is less the point: The art is in the interactivity", som han parafraserer festivalens holdning. Han fortsetter: "Net art and a lot of other new-media work sees participation as the very essence of its quality. Online gaming is often the metaphor for and the means of interacting; its goal is release (however brief) from our daily lives through a medium of entertainment, not through grace." Han avslutter med å si: "When the visual, the aural, and the feeling of touch truly join the interactive, this art will grow beyond mere novelty: it will be new."

Kjernen i kritikken er den overdrevne fokus på interaktiv samhandling, oftest knyttet til computerspill, og den manglende fokus på grensesnittets utforming. Som ledd i dette etterlyses også "the visual, the aural, and the feeling of touch", i korthet, materiell/estetisk manifestasjon. Nettkunst støter jo på noen opplagte utfordringer i forhold til utstillingsrom i gallerier og museer. Om kunsten eksisterer fullstendig på nettet, behøver den da museum eller galleri? Er det i det hele tatt noe å stille ut?

Spørsmålets aktualitet illustreres av de strategiene som ble valgt i Museet for samtidskunst sin utstilling våren 2003, *Skrevet i stein: En net.art arkeologi*, om nettkunstgruppen "net.art" på 1990-tallet. Museet bød på en serie materialiseringsstrategier, fra å prege manifeste i stein og glass, til å presentere "ferdig browsed" nettkunst på video. Mest påfallende var imidlertid utstillingen av rosebuketten Vuk Cosic fikk av cyberfeministene Old Boys Network under Venezia-biennalen i 2001, Olia Lialinas strikkejakke kjøpt ved DEAF Rotterdam i 1996 og, ikke minst, Alexei Shulgins tøfler presentert i monter på pidestall. Uansett hvor ironisk dette leses, artikulerer det først og fremst den elektroniske kunstens materialiseringsproblem.

Listening Post

Prosjektet *Listening Post*, av Mark Hansen og Ben Rubin, presentert på Whitney Museum of American Art tidlig i 2003, representerer et interessant forsøk på å gi den interaktive elektroniske kunsten en fysisk manifestasjon som kan tilfredsstille Madoffs etterlysning av "the visual, the aural, and the feeling of touch".

Listening Post er et samarbeidsprosjekt mellom statistikeren Mark Hansen og kunstner/designer Ben Rubin. De har skrevet et dataprogram som henter fragmenter av kommunikasjon fra chat-rom og andre virtuelle rom på nettet, identifiserer temaer og fremviser dem på et konkavt hengende rutenett av 231 små digitale skjermer som ligner slike vi kan finne på kasseapparater. Vi får fragmenter av andres ytringer i hele eller avbrutte fraser, i tillegg til informasjon om nasjonalitet, alder, kjønn, seksuelle preferanser, religion og politikk og hverdagsliv. Tekstenes bevegelse er skiftende, av og til blåser ordene som av en vind over en hveteåker, eller de letter som var de fugler. Verket har computerstemmer med britisk aksent og et lydspor med forførende musikk.

Verket får positiv kritikk i Frieze, mai 2003, (s. 88) av Peter Eleey, som knytter det til John Cage sine arbeider med tilfeldighet (randomness). Han knytter det videre til Jenny Holzers truismes som har blitt presentert på lignende lystavler. Eleey reiser også spørsmålet om materialisering i sin kritikk: "The achievement of *Listening Post* begs a fundamental question that has been nagging some time: from here on, how convincingly can art be made using virtual information, in all its visual and and physical impoverishment, without such seductive theatrics?" Eleey lar imidlertid spørsmålet ligge og går videre til å trekke opp noen linjer til Foucault og hans studier av overvåkning, knyttet til den amerikanske regjeringens meget godt utbygde digitale overvåkningssystemer, eller "lytteposter", med de politiske implikasjoner disse har.

Listening Post unngår å strande i det virtuelle uten å kunne tilby noe visuelt, auditivt og taktilt utover et computergrensesnitt. Verket mobiliserer også en politisk kontekst knyttet til økende overvåkning som ledd i krigen mot terrorisme og maner til refleksjon over vår situasjon i verden.

For å bli omtalt i sentrale magasiner som Artforum ser det ut til at elektronisk kunst bør ha et crossover-preg, og en interessant materiell manifestasjon. I slike sammenhenger er kunsten i varierende grad innvevd i teknologien. Den kan også ta i bruk nettet og digitale teknikker uten å være dypere sammenvevd i nettets egenart, eller være utført av dyktige dataprogrammerere. Atlasgruppen representerer en slik tendens, hvor ulike uttrykk kombineres, hvor både nettet, video, fotografi, tekst og installasjon tas i bruk i samme prosjekt. Atlasgruppen fikk betydelig oppmerksomhet på Dokumenta i 2002 og de har fått solid omtale i desemberutgaven av Parkett samme år.

Kunstnerens endrede rolle og kritikkens inkorporering i verket

Parketts omtale av Atlasgruppen er ikke innrettet mot nettkunst i seg selv. Sentralt står Atlasgruppens mer overordnede kunstneriske strategi som gjerne kan formuleres med Picassos ord om at “Kunst er løgnen som avslører sannheten”. Innenfor det dokumentariske feltet har strategien gitt opphav til betegnelsen mockumentary. Atlasgruppens skrønehistorier er innrettet på problemer i Midtøsten. De tjener til å reise spørsmål omkring hvordan historien skrives og fakta dannes, med en særlig vekt på krig og terror i Libanon på 1980-tallet. Her tas nettet i bruk som ethvert annet medium som kan kommunisere et konseptuelt innhold, uten at nettets eller computerens dypere egenskaper som medium er satt i spill. I den grad disse egenskapene er engasjert, er det som dokumentasjonsarkiv og verktøy for utforskning av en problematikk.

Prosjekter som Atlasgruppens kan ses som et bidrag til en slags forskyvning innenfor kunstfeltet, en forskyvning som også var godt visualisert i Museet for samtidskunst sin utstilling om nettkunst. Der fikk vi nemlig et forskningsbibliotek, data-maskiner for informasjonssøk og en kopimaskin. Man kunne til tider spørre seg om verkene var *utstilt*, eller ganske enkelt *tilgjengelige* i form av søkbare og kombinerbare data.

Dette peker mot en glidning i kunstnerens rolle, og dermed også i kritikerens. Oktober-redaksjonen hadde i 2001 en rundebordssamtale hvor de noterer seg at kritikken er på tilbaketog. Det er ulike aspekter ved denne svekkede posisjonen og den er knyttet til ulike sjangrer. Stian Grøgaard diskuterer også en svekkelse av kritikerens rolle i artikkelen “Low Tech – High Concept: Digital Media, Art, and the State of the Arts”. Han knytter det til ulike relasjoner mellom kritisk og kunstnerisk praksis. Vi er vant med en situasjon hvor kritikken kommer etter kunsten, beskriver den, setter den inn i en sammenheng, bedømmer dens verdi. Grøgaard påpeker at romantikere som Friedrich Schlegel drømte om en situasjon hvor kritikken ikke lenger kom på etterskudd, men kunne være del av selve verket. Theodor Adorno utmyntet i sin estetiske teori et slags symbiotisk forhold mellom kunsten og kritikken hvor kunsten kunne ha tilgang på en sannhet som kritikerens måtte artikulere. I korthet kan man nå spørre om ikke kritikk og forskerarbeid er innlemmet i verket på en måte som marginaliserer kritikerens rolle.

Marit Paasche og Tone Hansen presenterer noen tanker om fremtiden som klargjør denne tendensen. Under overskriften “Exit museum” i *Noe kommer til å skje* (2020,

s. 54-5)5 skriver de:

Svært mye kunst er temporal og kontekstavhengig, og denne kunsten krever at forskningen må aktivt inn i selve produksjons- og formidlingsprosessen. Hvis ikke ender forskningsobjektet opp som dokumentasjon, noe som er svært lite tilfredsstillende. Likestiller vi kunst med forskning krever det som nevnt også at vi skaper et rom hvor mening kan sirkulere, utveksles og skapes. Opprettelsen av produksjonsenhetene ved KOLON [Museet for samtidskunst sitt nye navn, ifølge deres utopiske visjon] er en konsekvens av disse perspektivene.... Der vi før brukte ressurser på å bygge opp en samling av objekter, skaper vi nå et bibliotek av meningsproduksjon.... [dette] innebærer også en oppløsning av den tradisjonelle skillelinjen mellom kunstneren som meningsprodusent og betrakteren som fortolker.

Nå synes ikke denne visjonen bare å høre hjemme i en utopisk lek. Maria Lind ved Moderna Museet i Stockholm formulerer seg i lignende ordelag. Slik Beate Petersen parafraserer henne, går hun inn for at "den fremtidige institusjonen ikke bare bør fungere som utstillingsrom, men også som produksjonsplass, distribusjonssystem og diskusjonsplattform. Eller som et slags intellektuelt og følelsesmessig laboratorium for ulike former for refleksjon" (s. 95).

Muligens er vi vitne til noen endringer i kunstens utvikling som gjør kritikerens rolle mindre sentral. Skjønt, idet kunstneren like gjerne kan innta kritikerens rolle, blir det vanskeligere å mislike kritikerens, kunstnerlønn til kritikere kan til og med komme på tale. Vi er også vitne til en omdefinering av den elektroniske kunsten. Kunsten som er rettet inn mot å være kunnskapsorientert, og som presenteres i et utstillingsrom som er "produksjonsplass, distribusjonssystem og diskusjonsplattform", kan realisere en elektronisk kunst rettet inn mot computerens evne til å arkivere, organisere og presentere informasjon. Stadig vil imidlertid den elektroniske kunsten møte utfordringen om materialisering og integrasjon i et bredere spekter av kunstneriske praksiser. Denne utfordringen artikuleres på følgende vis av Ståle Stenslie i forbindelse med utstillingen Detox II som planlegges for 2004.

Selv post-digital kunst vil inkludere databasert kunst og teknologi, men den dreier seg ikke lenger bare om datamaskiner. Vi må derimot utvide forståelsen av teknologisk kunst i retning av levende kunst og materiale (performance, bioteknologi), prosesser (sosiale), nettverk (digitale og kulturelle), ko-operasjon og aksjonisme (aktive samfunnsinngrep gjennom kunsten)." (personlig epost 23. mai 2003.)

Fotokunstens gjennomslag kom ikke minst etter en meget aktiv institusjonell satsning med eget galleri og magasin. Kan en tilsvarende strategi være egnet for elektronisk kunst? Snarere enn å satse på en smal og spesialisert elektronisk kunst, tror jeg det er viktig å stimulere den elektroniske kunstens kreative materialisering og

utveksling med annen kunstnerisk praksis. Fremtiden er ikke bare digital – heldigvis.

Referanser

Artforum, desember 2002.

Frieze # 75, mai 2003.

Grøgaard, Stian (2002) “Low Tech – High Concept: Digital Media, Art, and the State of the Arts”, *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, (red) Gunnar Liestøl m.fl. Cambridge Mass: MIT Press.

Parkett #66, desember 2002.

Paasche, Marit og Tone Hansen (2020/2003) *Noe kommer til å skje*. Oslo: Frottefactory.

<http://www.earstudio.com/projects/ListeningPost.html>

<http://www.theatlasgroup.org/>

Jeremy Welsh

NOEN PERSPEKTIVER FRA BILLEDKUNSTENS STÅSTED

I perioden 1998 – 2003 har 184 ulike prosjekter innenfor kunst og ny teknologi (KNYT) mottatt støtte. Profil og størrelsesorden på disse har variert sterkt (beløpmessig fra kr 3400,- til kr 289 000,-). Prosjektene som har mottatt støtte har vært initiert av kunstnere med høyst ulik bakgrunn og hatt stor geografisk spredning. Norsk kulturråd har også bevilget støtte til Bergen Senter for Elektronisk Kunst (BEK), Trondheim Elektroniske Kunstsenter (TEKS) og Produksjonsnettverk for Elektronisk Kunst (PNEK). Foruten å være ansvarlig for disse to støtteordningene, har Underutvalget for kunst og ny teknologi initiert et eget prosjekt for kuratorstøtte som ble lansert i 2002 med en pott på kr 350 000,-. Dette prosjektet er under gjennomføring og skal realiseres i 2004.

Hva har fungert bra?

- Antall prosjekter som søker støtte gjennom Underutvalget for kunst og ny teknologi øker fra år til år. Etter som elektronisk eller digital kunst er blitt en del av samtidskunstens hverdag, og da særlig blant yngre kunstnere, er søknadsprosessen blitt "normalisert", og prosjektene er i større grad baserte på kunstnerisk innhold og ikke på teknologiens nyhetsverdi. Den geografiske spredningen av KNYT-prosjekter er også stor, selv om det finnes en merkbar konsentrasjon rundt byer som har et velutviklet miljø for ny teknologi, det vil si Bergen, Trondheim, Oslo og i økende grad Stavanger.
- Utvalgets eksistens har bidratt til at flere kunstnere og kunstnergrupper har fått anledning til å teste ut nye medier og nye arbeidsmetoder, noe som burde ha en positiv virkning på teknologiens integrering i samtidskunsten generelt.

- Enkeltprosjekter har hatt høy medieprofil, noe som har sikret kunstfeltet stor oppmerksomhet. Her kan nevnes Norsk kulturråd sitt eget initiativ *Virtuell/Tradisjonell* og Riksutstillingers *Detox*. Begge er kunstprosjekter av nasjonal betydning og de har klart å skape oppmerksomhet og debatt rundt kunst og ny teknologi. Også Kunstnett Norge, som fikk støtte til utvikling av sitt online galleri, bidro til en større kunstfaglig diskusjon og eksponering av nye tendenser innenfor digitalkunst.
- Det er positivt at flere prosjekter er karakterisert av samarbeid på tvers av faggrensene. Kunst og ny teknologi har bidratt til at kunstnere fra både musikk, billed- og scenekunstfeltet arbeider sammen, ofte på tids- eller stedsspesifikke prosjekter.

Hva har ikke fungert så bra?

- Den kritiske diskusjonen er ofte fraværende. Dagspressen har sjelden omtaler eller anmeldelser av elektronisk kunst, og dekningen innenfor kunstpressen er også svært begrenset. Hele feltet må satse på mer målrettet profilering.
- Det er et mindretall av formidlingsstedene som kan, eller vil, vise elektronisk kunst. Utviklingen hos museer, gallerier, kunst- og kultursentre går forholdsvis sakte. For mange visningssteder, særlig i mindre byer uten spesialisert infrastruktur for teknologisk kunst, er visning av video det mest avanserte som er blitt utprøvd.
- Vi opplever at informasjon og dokumentasjon av gjennomførte prosjekter ofte er mangelfull: Selv Norsk kulturråd har ikke god nok oversikt over hvordan prosjektene som har mottatt støtte, er gjennomført, og det finnes intet nasjonalt samlingspunkt for dokumentasjon av dette.
- Fremdeles er det slik at det meste av samtidskunsten som deltar i internasjonale biennaler og større utstillinger ikke er av teknologibasert art. Både kunstnere og støtte-organisasjoner for teknologisk kunst må ta initiativ overfor Office for Contemporary Art (OCA) og andre betydningsfulle aktører, for slik å sikre seg større oppmerksomhet.
- Vi mangler teknologibasert kunst med ikke-norsk bakgrunn. Selv om profilering av kunst fra ikke-vestlige land eller med minoritetsbakgrunn har hovedprioritet hos Norsk kulturråd, har ikke dette medført noen økning i antall kunstnere av annen etnisk opprinnelse..

Utfordringer

- Vi må videreutvikle PNEK-modellen. Det er bred enighet om at PNEK-modellen er den som foreløpig passer best for KNYT-miljøet på et generelt

plan, og det må satses for å sikre PNEK-nettverkets stabilitet og utviklingspotensial. Situasjonen er fremdeles slik at bare to av PNEK sine noder, Notam og Atelier Nord, har en form for sikker driftsstøtte. Det må være av høy prioritet å sikre fremtidig driftsstøtte for nodene i Bergen og Trondheim. Videre må utvikling av PNEK legge til rette for at nye initiativer kan komme i gang, særlig på de stedene hvor det allerede finnes noe aktivitet, som for eksempel Stavanger.

- Det må arbeides for å utvikle en kurator- og produsentstamme. Kuratorprosjektet, som er initiert av Underutvalget for kunst og ny teknologi, er et utgangspunkt, men den burde benyttes strategisk for å utvikle en kuratorisk praksis som er relevant for teknologisk kunst.
- Kulturforvaltningen, kunstformidlingen, utdanning og forskning burde innlemme *Skjønnheten og Utstyret – en nasjonal handlingsplan for kultur og teknologi* i sin virksomhet. I motsetning til de fleste land i Vest-Europa, har ikke Norge klare planer for hvordan kunst og teknologi skal videreutvikles. Kunstutdanningsinstitusjonene har tatt hensyn til digitalmediets voldsomme utvikling de siste årene, og har lagt om mye av undervisningen sin for å ta fatt i dette. Dette gjelder i mindre grad formidlingsinstitusjoner. Norges forskningsråd har foreløpig ikke signalisert at kunst/kultur og teknologi skal prioriteres på en måte som ligner det som skjer iblant annet Sverige og Finland. Med et kunstnerisk område som er såpass oversiktlig, og som har en godt utviklet infrastruktur for høyteknologisk forskning, har Norge alle forutsetninger for å skape et dynamisk forskningsmiljø innen kunst og ny teknologi. Dette kan bidra til identitetsbygging og kunnskapsproduksjon som kommer norsk kultur og samfunn til gode i tiden fremover.

Per Platou

ET KRITISK BLIKK PÅ KNYT- UTVALGETS BEHANDLING AV SØKNADER

Årsakene til at jeg ønsket å lese søknader til Underutvalget for kunst og ny teknologi, (KNYT) var flere: Tildelinger har aldri vært publisert på Norsk kulturråds hjemmesider, noe som har ført til stor usikkerhet i miljøet om hva som egentlig skjer, og hva som er Norsk kulturråd sine satsninger innenfor feltet. Min egen søknad til kuratorprosjekt (våren 2002) ble avvist. Med hjemmel i offentlighetsloven ønsket jeg å se hvem som hadde mottatt støtte, og hvordan søknadene var begrunnet. Og jeg ønsket å danne meg et bilde av miljøet sett fra Norsk kulturråds side.

Atelier Nord v/Atle Barclay støttet min uformelle gjennomgang av KNYT-søknader med kr 7500, som et tiltak for å fremme kritikk og diskurs innenfor feltet. Oppdraget var, og er, ikke ment som en «objektiv» gjennomgang, men et subjektivt blikk på et felt jeg har vært sterkt involvert i gjennom flere år.

Etter lesing av alle de siste års søknader har jeg følgende kommentarer:

- Utvalget har etter min mening (med noen få unntak) gitt støtte til de «beste» søknadene. Hurra. Kunstnere søker der det finnes penger. Kunst og ny teknologi er et slikt område. Men det er stor usikkerhet om hva som avgrenser "Kunst og ny teknologi" fra andre kunstfelt, noe som gjenspeiler seg i de ulike oppfatningene av hva folk *tror* det skal handle om. Utvalget har her en jobb å gjøre for at folk skal slippe å kaste bort tid på unødvendig søknadsskriving.

- Norsk kulturråd er i praksis den eneste norske finansieringskilden for mange KNYT-prosjekt. Samarbeids- og sponsoravtaler av ikke-økonomisk karakter er forsøkt synliggjort i noen budsjetter, men ikke alle. Det er ofte vanskelig å sette tall på slike avtaler, hvilket kan være avgjørende for hvor stor andel av et prosjekt som støttes av Norsk kulturråd.
- 184 prosjekter har fått støtte fra KNYT, men det er lite offentlighet omkring disse prosjektene. Dette kan forbedres ved at Norsk kulturråd publiserer tildelinger og pressemeldinger på feltet.
- Nesten halvparten av søknadene til KNYT om kuratorstøtte (våren 2002) ble avvist på formelt grunnlag. Her har Norsk kulturråd tydeligvis gitt noen gale signaler. Ballongmagasinet var en av to som mottok støtte til *Blind Film*, et lydprosjekt produsert på NOTAM for NRK og kinovisning. Hvordan defineres dette prosjektet innenfor KNYT? Og er det ikke et problem at NOTAM sitter med et utvalgsmedlem? (Jeg antyder ikke et juridisk habilitetsproblem, men vil påpeke at det har vært mange spekulasjoner i kunstmiljøene omkring dette. Dette kunne vært unngått ved at man var mer tydelig med hensyn til tildelingskriterier og kompetanseproblematikk.)
- Det er ingen konsekvens i budsjetter, søknadssum og tildelingssum. Mange søknader er konstruerte for å passe inn i Norsk kulturråds retningslinjer. Personlig tror jeg KNYT-utvalget kan tydeliggjøre hvordan de har tenkt når tildeling ikke svarer til søknadssum. Setter Norsk kulturråd det som en forutsetning at kunstnere overbudsjetter eller «blåser opp» budsjetter?
- De «gamle» og «tunge» aktørene skriver best, men er kanskje blitt FOR spesialisert på kontekst. I hvor stor grad skal KNYT-utvalget støtte ren verksproduksjon, og i hvilken grad skal seminarer, kritikk, diskurs og lignende innlemmes som en naturlig del av feltet? Hva slags skillelinjer finnes i dag mellom «verk» og «kontekst»?
- Mange søknader dreier seg om videoproduksjon, eller bruk av video i installasjon etc. I hvilken grad defineres video som en del av KNYT-feltets prioritetsområde?
- Miljøet er forholdsvis lite og svært mangesidig (rommer per i dag vidt forskjellige uttrykk som nettkunst, mekaniske eller lydligge installasjoner, utsmykning, spamming, seminarer, performance, video, teori, interaktive installasjoner). Kompetansen på de enkelte felt er liten og spesialisert. I den grad det finnes fagdiskurs, skjer den stort sett internasjonalt på mailinglister. Utvalgets ståsted vil påvirke forståelsen av de enkelte uttrykk. Det er stor mangel på felles begreper i feltet.

Konkrete forslag til forbedring:

- Søknader per epost (eller annet digitalt format)
- Publisere på nettet 5-10 linjers synopsis fra hver søknad (skrives av søkerne), inkludert datoer, samarbeidspartnere, budsjett, søknadssum og kontaktinformasjon. Dette vil i stor grad informere og styrke miljøet, og fremme samarbeid. Det vil også øke muligheter for diskurs og formidling.
- Norsk kulturråd må publisere KNYT-bevilgninger på nett.
- Utvalget bør presentere seg selv bedre for feltet. Slik kan posisjoner avklares og tydeliggjøres.
- KNYT-feltets prioriteringsområder må defineres av utvalgets medlemmer.
- KNYT-feltet bør avgrenses bedre, eventuelt skifte navn.
- Det må defineres klarere utad hvorvidt utstyrsstøtte, utvikling av software og lignende kan innlemmes i KNYT-støtten.

Per Platou

REFLEKSJONER OMKRING FORMID- LING AV NETTKUNST, MED UT- GANGSPUNKT I MIN UTSTILLING SKREVET I STEIN. EN NET.ART ARKEOLOGI VED MUSEET FOR SAMTIDSKUNST.

Per Bj. Boym, som var direktør ved Museet for samtidskunst, foreslo denne utstillingen i kjølvannet av debatten «nettkunsten og museet» som ble produsert for museet av Erik Hesby og Atle Barcley ved Kunstnett Norge. Boym foreslo at museet skulle lage en nettkunstutstilling, opprinnelig tenkt til sommeren 2002. Han la kr 400 000,- på bordet og spurte om undertegnede ville være kurator, hvilket jeg svarte ja til.

Mitt første spørsmål tilbake var om museet kunne være villige til, eller ha teknisk og økonomisk kapasitet til å sette opp en sosialt orientert «nettkafé» i museets lokaler, kveldsåpen og med matservering, musikk etc. Her ville nettbrukere kunne bruke nettet av hjertens lyst, hvilket ville være det nærmeste man kommer en situasjon som er tilnærmet lik «virkeligheten» (som f.eks. på Gathering o.l.). Her ville man konseptuelt kunne bake inn seminarer og formidling omkring nettets og nettkunstens vesen. Svaret fra Boym var klart og enkelt nei. Dette var ikke hva museet ønsket seg, og noe slikt ville knapt være mulig kapasitetsmessig.

Deretter la jeg fram forslaget om å «historisere» nettkunsten gjennom et naturhis-

torisk kuratorgrep. Altså lage en utstilling som ikke handlet om «blinkende data-skjermer», men som snarere understreket at nettkunsten er utpreget sosial av natur, og at den bygger på kode, tekst, kritikk og diskurs. Første utkast hadde tittelen: «Nettkunst 1992-2002 — et virus i kunstmaskinen», og Andrea Kroksnes var museets utstillingskontakt. Grethe Melby og Anne Lise Wullum ble spurt om å være med i en kuratorgruppe. Senere ble utstillingsdatoen flyttet fra 2002-programmet, til våren 2003. Andrea Kroksnes ble koblet fra prosjektet, og undertegnede fikk fullt kuratoransvar, mot at jeg søkte å holde museets folk orientert om utviklingen. Vibeke Waallan Hansen ble utnevnt til museets kontaktperson.

På grunn av nettkunstens natur valgte jeg tidlig å konsentrere meg om en avsluttet historisk epoke, nærmere bestemt den såkalte «net.art»-bevegelsen som hadde sin «heroiske periode» 1994-1999. (Dette er begreper som allerede er og var vel etablert i den offentlige diskurs på mailinglister som *Nettime* og *Rhizome*.) Dette gjorde den tematiske avgrensingen lettere, og det «historiske» grepet ble tydeligere.

Utstillingsproblematikk og utfordringer

- Nettkunsten kan ifølge sin egen definisjon ikke vises på museum.
- Nettkunsten er laget for å ses på brukerens (publikums) egen datamaskin.
- Nettkunsten er flyktig og foranderlig. Den finnes ikke som faste filer på faste nettadresser. Dessuten eroderes den bort, og de tekniske forutsetningene forandrer seg stadig (nye nettlesere, servere forsvinner, hurtigere aksess og lignende).
- Ekte nettkunstnere liker ikke å kalle seg nettkunstnere.
- Folk flest vet knapt hva som menes med «digital kunst», og de vet i praksis ingenting om nettkunst.
- Museer og kunstinstitusjoner har ikke utviklet modeller for å forstå eller innlemme denne kunsten i sitt system.
- Det var en utfordring å skaffe fysiske utstillingsobjekter som kunne representere og tydeliggjøre «historien om nettkunsten».
- Utstillingskonseptet fikk et «meta»-preg, og ble dermed i seg selv sterkt problematiserende.
- Hvem skulle eie og hvem skulle ha visningsrett til «verkene» på utstillingen, som delvis ble produsert for Museet for samtidskunst sitt utstillingsbudsjett?

Løsningsforslag:

- Lage en enkel, pedagogisk innføring om nettkunst i form av tekstplakater. (De ble skrevet av Anne Lise Wullum, som har skrevet den første hovedfagsoppgaven om nettkunst i Norge.)

- Boym foreslo å definere utstillingen som en «peker» til den egentlige nettkunsten.
- Skaffe «arkeologiske spor» fra nettkunsthistorien i form av ikoniske og ironiske objekter.
- Mange av objektene måtte produseres av meg, og det ble en interessant konflikt mellom min rolle som henholdsvis kurator og kunstner.
- Jeg gjorde tidlig et estetisk valg om å dramatisere visningene av skjermutskrift og objektene. Dette passet også meget godt til visningsrommet (Banksalen).
- Vi valgte å vise «ferdigbrowset» nettkunst fra en ikke-interaktiv DVD-spiller koblet til en videoprojektor. Dette gjorde vi ved å filme av dataskjermen mens vi klikket oss gjennom 27 nettsteder som representerer de mest sentrale aktørene. For ytterligere å påpeke at dette var en representasjon, tok vi opp lyden av radio og hjemmekontorlyder mens vi klikket oss igjennom disse nettstedene. Anne Lise Wullum, Grethe Melby og undertegnede skrev hver vår «personlige» katalogtekst. Hva er nettkunst for meg? Hvem/hva/hvorfor? Vi inviterte Josephine Bosma til å skrive en tilsvarende tekst på engelsk. Bosma har vært meget sentral i formidlingen av net.art i magasiner og mailinglister, og har også vært en sosialt orientert person som kjenner alle aktørene.
- Vi satset mye av budsjettet på research (ca. 40 %).
- For å markere forskjellen fra en «vanlig» kunstutstilling valgte vi å la katalogen (med pekere til kunsten) ligge på nettet. Imidlertid opprettet vi en referanse/bibliotekseksjon i museets lokaler. Herunder også to datamaskiner tilkoblet nettet, en printer, en kopimaskin, masse papir og en gratis innbindingstjeneste der folk kunne printe ut, kopiere og binde inn sin egen katalog.

Erfaringer i etterkant

- Jeg synes utstillingens tittel kommuniserer konseptet på en god måte. *Skrivet i stein* refererer til marmortavlene med inskripsjonene til Alexei Shulgin og Natalie Boochins i *An introduction to net.art* fra 1999, og til ønsket om å «spikre» historien om nettkunsten. Den referer også til Rosetta-steinen som gjorde det mulig å tyde fortidens koder.
- Utstillingen består av mange nivåer (kunsthistorie, ironi, nettkunst, museet, kunstbegrepet generelt), og få (om noen) klarer å tyde alle.
- Formidlingen er meget viktig. Jeg noterte meg underveis at museets egne omvisere forsto konseptet og klarte å dikte opp egne historier rundt objektene som fungerte vel så bra som de «faktiske» mytene. Jeg har fått gode tilbakemeldinger fra dem.

- Utstillingen har fått flere internasjonale kritikker og omtaler. Noen av de beste kommer fra de involverte selv (Bosma, Olia Lialina og andre).» Verdibørsen» på NRK P2 hadde et lengre innslag fra museet, der Tommy Sørbø diskuterte med to andre programledere om utstillingen var «begynnelsen til kunstens undergang». Kunstbegrepet i seg selv ble diskutert i lys av Joseph Beuys, Marcel Duchamp med flere, og utstillingen kom godt fra det. Den ble blant annet omtalt som «et revolusjonerende grep».
- Konseptet har et tydelig ståsted, og er selv blitt en del av den internasjonale net.art-historien. Jeg har vært i diskusjoner omkring mulig visning internasjonalt, etter henvendelser fra bl.a. Postmaster Gallery (New York), Montevideo (Amsterdam) og Museum for Contemporary Art (Beograd). Men siden kunstnerne fra «den heroiske perioden» nå er involvert, er dette en beslutning som må tas i fellesskap av en større gruppe (kunstnerne, eierne av objektene, museet, meg selv).
- Informasjonsavdelingen hadde det største problemet med å forstå og kommunisere utstillingskonseptet. Her må jeg ta skylden for dårlig informasjon til dem, men det var hele veien problematisk å forholde seg til deres, etter min mening, inngrodde skiller mellom «verk», «kunstner», «kurator» osv. Jeg klarte ikke å formidle hvilken (begreps)lek jeg hadde begitt meg inn på. Derfor klarte de heller ikke i forkant å promotere utstillingen.
- Per Bj. Boym var meget åpen, og en solid støtte gjennom hele perioden. Han har gitt uttrykk for full tillit gjennom alle mine perioder med uforutsigbare krumspring og kunstnerisk sære valg. Uten denne støtten hadde utstillingen aldri blitt til.

Janne Stang Dahl

PRODUKSJONSFORHOLDENE FOR ELEKTRONISK KUNST

Kunst og ny teknologi – eller KNYT — er under sterk utvikling, der nye innfallsvinkler, produksjons- og formidlingsformer stadig tar nye vendinger. Feltet er vanskelig å definere, samtidig som Norsk kulturråd sin satsing på KNYT nettopp gjør det mulig å diskutere området som et felt. I dette innlegget er jeg først og fremst bedt om å informere om PNEKs bakgrunn og virksomhet, men jeg vil også streife innom de utfordringer feltet står ovenfor i dag. Når det gjelder produksjonsforholdene for elektronisk kunst sett fra PNEKs side, vil jeg først og fremst argumentere for verdien av å drive elektronisk kunstproduksjon innen en nettverksmodell.

Bakgrunn

PNEK ble opprettet i 2000 med bakgrunn i Norsk kulturråds arbeidsnotat *Skjønnheten og Utstyret (1999)*. Arbeidsgruppen la fram en innstilling for bedring av produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst. Ett av forslagene var å etablere et nasjonalt produksjonsnettverk for verksteder som arbeider med elektronisk kunst eller nye medier. Resultatet ble PNEK, et temporært fireårig prosjekt med et tilskudd på to millioner årlig fra Norsk kulturråd. Produksjonsnettverket har i dag en fast ansatt koordinator i 80 % stillingsstørrelse, og består av nodene Atelier Nord, Trondheim Elektroniske Kunstsenter (TEKS), Bergen Elektroniske Kunstsenter (BEK) og Norsk Nettverk for teknologi, akustikk og musikk (NO-TAM).

Under arbeidet med innstillingen kartla arbeidsgruppen primært miljøet i Norge, dernest ulike europeiske modeller for å vurdere og foreslå en mest mulig funksjonell og fordelaktig løsning. Forslaget falt altså ned på nettverksmodellen fremfor en tyngre, sentralisert enhet. Nettverksmodellen som organisasjonsstruktur er utvekslende og desentralisert, i motsetning til en sentral enhet som i praksis kunne ført til en topptung organisasjonsstruktur med mindre fleksibilitet og flyt.

Det konkrete forslaget i *Skjønnheten og Utstyret* gikk ut på å oppgradere det eksisterende verkstedet Atelier Nord, slik at det kunne inngå i et produksjonsnettverk med nye verksteder i Bergen og Trondheim. Bergen og Trondheim ble valgt fordi der var det aktive aktører som allerede viste stor vilje til etablering, samtidig som kunsthøgskolene i disse byene utviklet sine medieavdelinger. Bakgrunnen for initieringen av PNEK lå i behovet for et nettverk som kunne styrke koordinering av tekniske og faglige ressurser og samarbeidsformer på tvers av geografi og fagfelt. PNEK sitt formål er således å være en *samlende ressurs for teknikk, kompetanse og kunnskap som skal utvikle og bygge opp det elektroniske kunstmiljøet i Norge*. Hver enkelt node opererer med sitt stadig ekspanderende nettverk og ditto tilknytninger. Det vil si at PNEK som helhetlig nettverk favner over store arenaer og har knyttet til seg mange ulike aktører i feltet. PNEKs virksomhet går også ut over intern nodesirkulering, og har nå utarbeidet følgende samlede visjon:

PNEK skal etablere feltet elektronisk kunst som en sentral og viktig del av norsk kunstliv. PNEKs virksomhet skal favne produksjon, distribusjon og diskusjon. PNEK skal arbeide for en bevisstgjøring av feltet og arbeide kulturpolitisk.

Hovedvirksomheten til PNEK består i å distribuere og koordinere utveksling av faglig kompetanse, utveksling av grunnleggende infrastruktur (maskiner, programmer, servervirksomhet med mer), og å hjelpe til med utnyttelse av ressurser slik at enhetene eller verkstedene får best mulig utbytte av både investeringsmidler og spisskompetanse mellom aktørene i nettverket. Workshops og faglige seminarer er i dag en sentral del av dette arbeidet. Samarbeid via nodene med enkeltaktører eller institusjoner er også en viktig del av virksomheten for å fremme feltet elektronisk kunst.

Hvert verksted eller hver node sitter med sin spesialkompetanse. Der Notam har lydproduksjon, komposisjon og lyddesign som sitt område, har Atelier Nord billedkunsten. BEK er noden med sterkest tverrfaglig funksjon, og den består av aktører fra både billedkunst- og lydfeltet. TEKS har også et klart tverrfaglig tilsnitt

som først og fremst jobber svært aktivt med å bygge opp miljøet i regionen. Felles for nodene er at deres virksomhet og kompetanse holder et høyt internasjonalt nivå. Hver node har brede internasjonale kontaktflater innen sitt felt, og mottar stadig gjester fra utlandet.

Tverrfaglig samarbeid

Det at ulike felt agerer sammen er betegnende. Man ser et økende behov for og en vilje til koordinering av et tverrfaglig samarbeid der ulike spesialiserte aktører og nisjer kan dra nytte av hverandres spisskompetanse under produksjonsprosessen. Det skaper en unik form for kunstproduksjon med flere leverandører under produksjonsprosessen. Denne formen for produksjon kan gjøre det komplisert å gi spesifikke sjangerbetegnelser. Jeg har tidligere bakgrunn fra musikkfeltet, og skal man trekke sammenligninger i forhold til kategorisering tror jeg at KNYT-området har likheter med det som Norsk kulturråd betegner som "andre kategorier" innen musikkområdet. Er det noe som er under vekst, er det nettopp "andre kategorier". Samtidig signaliserer norsk kulturliv nå en stor vilje til aktivt å ta del i diskusjonen omkring begreper og genrer innenfor det elektroniske kunstfeltet, noe også Museet for Samtidskunst har gjort gjennom den retrospektive utstillingen *Skrevet i Stein - en net.art arkeologi*.

KNYT, som kjennetegnes av å være hybrid og multidisiplinært, er vanskelig å avgrense. I praksis gir dette store utfordringer og spørsmål som krever både orientering og navigering mellom teknologi, kunst, forskning og nye produksjons- og formidlingsformer. Ulike produksjons- og formidlingsformer er på den ene side svært spesialiserte, på den annen side både mangfoldige og differensierte. Dette gir også utslag i behov for stadige endringer i produksjonsforholdene, både teknisk, organisatorisk og innholdsmessig. *Nettverksmodellen* er en god modell for å fremme dette arbeidet, og stadig holde seg oppdatert i feltet. Det tverrfaglige aspektet er også med på å holde den generelle diskusjonen i live. Det har i den senere tid vært flere debatter omkring verkforståelsen av arbeider som krysser grensene mellom sjangere og fagfelt. I den forbindelse kan man jo ikke dy seg for å nevne *lyddusj / lydparaboldebatten*, eller *Be my Ghost* og *Makteliten* som verserer på *E-kunst* postliste. Dette er eksempler på prosjekter som på mange områder krysser soner, og fordrer til diskusjoner rundt verkets identitet og kontekst i den tverrfaglige kunsten.

Debattene er med på å belyse det faglige møtet innen elektronisk kunst, og man ser behovet for å styrke et fellesrom og nettverk som oppfordrer til dialog, samarbeid,

utveksling og ikke minst kritikk og diskurs. Mye av den elektroniske kunsten springer ut av samarbeid på tvers av de definerte sonene, eller snarere randsonen mellom kunst, kontekst, samfunn og forskning. PNEK ser det derfor som en utfordring å koble fagfelt sammen, og å knytte kontakter innen forskning, kunst- og kulturinstitusjoner og enkeltaktører.

Tendensen mot at ulike felt agerer sammen, utfordrer den tradisjonelle kunstsce-
nen, der prosjekter gjerne presenteres i en forutsigbar form. Flere av kunstproduk-
sjoner innen KNYT området gir ikke kunstneren og det autonome verket et like
tydelig stempel som tidligere, og feltet strekkes ut. Enkeltverket har ikke lenger
like stor betydning, og er kanskje i ferd med å miste sin suverenitet – glories feies
vekk og drukner i mangfoldet. Dette berører også det store opphavsrettsspørsmå-
let, men det lar jeg ligge.

Samfunnsvitenskapen adopterer stadig begreper fra nye medier for å peke på ten-
denser i samfunnsutviklingen. Den spanskkamerikanske sosiologen Manuel Castells
argumenterer eksempelvis for at nettverkssamfunnet, "*The Network Society*", blir
mer fremtredende i det moderne samfunn. Sosiale relasjoner og produksjonsfor-
mer i kulturindustrien refererer ikke i utgangspunktet til tilhørighet, men baseres
på informasjonsflyt på tvers av formelle og uformelle nettverk, strukturer og tek-
nologi til prosjektutvekslinger og åpne, ikke-byråkratiske strukturer.

Det er tydelig at aktørene innen KNYT-feltet primært tilhører en yngre generasjon
som er vokst opp med et større mangfold av erfaringer og muligheter fra kulturin-
dustrien og teknologien. Deres kulturelle repertoar er større, noe som igjen endrer
de krav og forventninger man setter til produksjonsprosessen og samarbeidspart-
nere. Muligheten til å identifisere seg med og knytte seg til ulike typer grupper er
for mange blitt en selvfølge, parallelt med at tilhørigheten til en særskilt gruppe
svakkes. For en kunstprodusent finnes det flere utveier og muligheter som kan
undersøkes og følges opp som estetiske prosjekter. KNYT peker seg særlig ut,
fordi det produserer prosjekter som bryter med tradisjonelle forventninger om at
prosjektet skal avgrenses til ett bestemt konsept. Sluttresultatet kan ofte ikke forut-
sies, men snarere formulerer det nye spørsmål der tilfeldigheter, kontakter og ulike
innspill bærer prosjektet framover.

PNEK forsøker å være bevisst denne problemstillingen. Muligheten til å operere
fleksibelt og foreta fortløpende vurderinger av situasjoner, utstørsbehov og infra-
struktur, fremmer også muligheten til å gripe an prosjektorienterte produksjoner

med et større faglig produksjonsapparat. Muligheten for å bygge, tilpasse og forme teknologi etter kunstneriske behov, er nødvendig for å fremme aktivitet og dynamikk i feltet. Her gjør PNEK-nodene en viktig oppgave. Med høy kunstfaglig og teknisk kompetanse, innsikt i arbeidsprosesser, etablerte nettverk og tilgang til ressurser, gis viktige bidrag for produksjoner på andre premisser enn rent kommersielle. Hver node er dessuten bygget opp svært ulikt, med hensyn til både organisasjonsstruktur og virksomhet. Hvert sted eksisterer i sin spesielle kontekst eller sammenheng. Felles for nodene er imidlertid tjenesteyting. Tjenesteyting er konkrete, synlige produksjonstjenester som krever både nye investeringer og oppgradering av kompetanse, men også usynlige, udokumenterte rådgivnings- og hjelpetjenester. Disse rådgivningstjenestene krever store ressurser. For nodene er derfor utgiftskurven ofte bratt, og inntektskurven desto slakere.

For PNEK finnes det ingen idealtilstand, riktig modell eller korrekt driftsform for elektroniske kunstsentre. Å være åpen for endringer mens man bruker de erfaringene man har gjort, er en viktig del av grunnlaget for nye strategivalg og produksjonsformer. PNEK sin styrke er å være en paraply for de mange perspektiver og innfallsvinkler som finnes, samt å fremme og tilrettelegge disse. Og den store oppgaven er å være nettverk og koordinator samtidig. I praksis vil det si å fremme spisskompetanse for hvert enkelt sted og utveksling av den. Og å unngå å ende opp med fire nesten identiske steder med mer eller mindre overlappende funksjoner. Samlet sett gjør PNEK fagfeltet rikere og mer kompetent på landsbasis. PNEK er således et viktig redskap for å sikre en faglig utveksling mellom de tross alt små miljøene som eksisterer rundt om i landet. Stavanger er for eksempel i ferd med bygge opp et nettverk i regionen gjennom ioLAB. Samtidig må det understrekes at et elektronisk kunstsenter ikke nødvendigvis må forbindes med høye driftsutgifter. Det er avhengig av behov og hvorledes man velger å organisere et slikt prosjekt.

Kulturpolitikk og offentlighet

PNEK skal være en synlig aktør og et aktivt talerør for feltet, også kulturpolitisk. I dette ligger behovet for å fronte og fremme saker for overfor bevilgende myndigheter og offentligheten. I den grad ulike grupper møtes til faglig utveksling, blir det gjerne diskusjoner om alt fra institusjonenes forhold til elektronisk kunst, formidling, produksjon og finansiering, og kunstnerisk og teknologisk kompetanse. Det er imidlertid stor enighet om at feltet må styrkes økonomisk. PNEK har blant annet vært i møte med Kulturdepartementet for å innlemme det elektroniske kunstfeltet i kommende Kulturmelding. Vi håper og tror at vi har fått det til. BEK jobber målrettet for å komme inn under statsbudsjettet etter treårig prøvedrift med midler

fra Norsk kulturråd. Vi krysser fingre. Og i prosjektet *Nordic Media Culture Research* som PNEK har tatt del i, arbeides det langsiktig med å forsøke å reise et nordisk fond for nye medier.

En annen utfordring for PNEK er å være et talerør ut mot en bredere offentlighet. Det er ingen hemmelighet at publisitet gir gode synergieffekter, både i forhold til å eksponere feltet og føre offentlige samtaler, og når det gjelder å bedre økonomiske rammevilkår. Flere interessante diskusjoner har foregått via egne postlister initiert av aktører på feltet, som til tider fungerer som et agora for kunstdiskusjoner. Dette er imidlertid fora som leses av de aktive aktørene selv. Massemediene er generelt lite aktive i forhold til å dekke det elektroniske kunstfeltet. Nå er ikke dette noe nytt i Norge, da dekningen av samtidskunst generelt er mangelvare. Dessuten er det elektroniske kunstfeltet problematisk og til en viss grad også problematiserende. Ofte krever både diskusjoner og vinklinger en kunsthaglig viten som få besitter. Feltet bør derfor selv se dette som en utfordring, og arbeide mot å formidle til kanaler som i utgangspunktet ikke besitter kompetanse på feltet.

Utfordringer

Brukertjenester krever faste høye driftsmidler og stadig utskifting av teknisk utstyr. Samtidig erverver flere aktører eget utstyr, og et spørsmål som bør reises er hvorvidt man skal satse på bredde eller spisskompetanse. Disse spørsmålene må PNEK ta stilling til, i forhold til så vel effektivisering av ressurser i nettverket, som definering av målrettet aktivitet for virksomheten.

I det siste prosjektåret går vi først og fremst inn for å styrke nettverket mellom nodene, og formalisere samarbeidet til å gjelde også etter endt prosjektperiode. Videre er det slik at nodene har høyst ulikt utgangspunkt når det gjelder økonomiske forutsetninger. PNEK vil aktivt gå inn for å prioritere de nodene som trenger ressurser til utstyr og miljøbygging. BEK i Bergen har vært gjennom tøffe år under prøveperioden, og styringsgruppen valgte å gi BEK et administrativt løft for å styrke profesjonalisering av driften i BEK. Styringsgruppen mener at dette var en riktig prioritering som også gagnar hele nettverket. Samtidig har dette vært en akutt prioriteringssak som har gått på bekostning av andre mulige fordelinger. Dialogen med Norsk kulturråd kunne i dette tilfellet vært klarere.

En annen problemstilling som diskuteres er hvordan PNEK skal forholde seg til forespørsler om samarbeid fra aktører som ikke er direkte tilknyttet nodene. PNEK har et problem i forhold til denne avgrensningen. Styringsgruppen er svært bevisst

på at PNEK ikke skal fungere som et ”minikulturråd”, og at hovedvirksomheten først og fremst består i en styrking av det allerede etablerte nettverket. Likevel er det vage grenseoverganger med hensyn til hva som faller inn under PNEKs arbeidsområde. Flere prosjekter som initieres innenfor kunst og ny teknologi eller nye medier, springer i utgangspunktet ikke ut fra de etablerte nodene. Dersom det etter endt PNEK-periode satses på en videreføring, bør denne virksomheten kunne stå mer fritt som et konsulterende organ og arbeide bredere for en styrking av samarbeidet mellom de etablerte nodene og de frie miljøene i Norge. Under avviklingen av nåværende periode bør Norsk kulturråd gå inn i ny dialog og gi klarere føringer vedrørende målsettinger.

Gjennom etableringen av PNEK og virksomheten i nodene synliggjøres i fullt monn både behov for og vilje til å samles om felles arenaer i produksjonen av elektronisk kunst. Og dette lar seg gjennomføre takket være Norsk kulturråd sin satsing på feltet. Det er særdeles viktig at folk – og da tenker jeg særlig profesjonelle aktører - kan møtes og ha tilgang til ressurser og faglige innretninger som er med på å skape et miljø for feltet og, ikke minst, produsere kunst.. Dette kan ikke undervurderes, og slik som PNEK nodene fungerer i dag, bekrefter yrende virksomhet behovet for kunstnerverksteder, nettverk og konkrete møteplasser som besitter høy faglig kompetanse. Vi må strebe mot lenking på mange plan, og eksponere ideer og felles tankegods.

Erlend G. Høyersten

DEN ELEKTRONISKE KUNSTEN OG KUNSTINSTITUSJONENE

Innledning

Dette er andre gangen i 2003 at jeg deltar på et større seminar hvor videobaserte og elektroniske kunstuttrykk er temaet. Og det er andre gangen jeg med undring registrerer at de største kunstmuseene ikke deltar. Det betyr at kunstmuseene ikke direkte deltar i diskusjonene rundt feltet, og at fagpersonalet ved museene mister verdifulle kommentarer og erfaringer som formidles i disse fora. Samt at institusjonene mister muligheten til å bygge opp et nasjonalt og profesjonelt nettverk bestående av ulike spesialister og utøvere (som langt på vei er nødvendig for gjennomføringer av større utstillinger med vekt på videobaserte og elektroniske kunstuttrykk).

Det betyr ikke at denne type kunst er fraværende på den offentlige og private kunstscene. Men man kan hevde at en adekvat faglig og kunsthistorisk oppfølging av feltet er varierende; at omfanget av visningssteder er begrenset og at de fysiske, akustiske og visuelle betingelsene for visningene er mangelfulle som en følge av manglende kunnskap på det enkelte sted.

Med noen hederlige unntak er det et fåtall større norske kunstmuseer som velger å satse tungt på elektronisk og videobasert kunst. Dette kan være en konsekvens av manglende økonomiske ressurser, et faglig valg (den videobaserte og elektroniske kunsten har ikke en lang nok historie) eller et tegn på manglende interesse for, eller kunnskaper om, feltet. Et annet moment er manglende forståelse for å unnlate å

satse stort på det elektroniske feltet er liten forståelse for de komplekse økonomiske og tekniske forhold som må legges til grunn for en adekvat visning av denne type kunst.

Biennale Syd 2002

Med støtte fra bl.a. Norsk kulturråd har Sørlandets Kunstmuseum (SKMU) gjennomført noen prosjekter hvor videobasert og elektronisk kunst er tyngdepunktet. Det første prosjektet var *Biennale Syd 2002*. Det andre er et pågående samarbeid med Agder Kunstnersenter (AKS) om *Nattgalleriet*.

Biennale Syd var museets første større satsning på elektronisk og videobasert kunst. Over to etasjer ble det vist arbeider av unge nordiske kunstnere. For å sette i gang et slikt prosjekt for første gang bør man besitte faglig nysgjerrighet og kunnskap, i kombinasjon med en porsjon dumskap. Hadde vi visst hvilke tekniske utfordringer og visningsmessige problemer vi skule komme til å støte på, er det ikke sikkert vi hadde våget oss ut på veien.

For gjennomføringen av *Biennale Syd* fikk vi ta del i Riksutstillingenes (RU) nettverk og den kompetansen institusjonen besitter med hensyn til produksjon av utstillinger med elektronisk og videobasert kunst. De satte oss i kontakt med de rette personene og lånte oss noe av eget utstyr (hvilket minsket den økonomiske belastningen). Denne videreformidling av kunnskap var avgjørende for realiseringen av utstillingen, og det synliggjorde at slike utstillinger krever en mer kompleks produksjon enn hva som er vanlig ved andre typer utstillinger.

Helt tydelig ble det at en utstilling av dette slaget medfører en spesialisering av den enkelte arbeidsoppgave, og at det stilles høyere krav til tekniske kunnskaper og innsikt hos monteringsteknikere og kurator/utstillingsansvarlig. Samtidig medfører den en omlegging i institusjonenes måte å produsere utstillinger på. Da tenker jeg særlig på lokalisering av den økonomiske belastningen (teknisk utstyr og teknikere), og på den praktiske gjennomføringen.

Publikums reaksjoner

Publikums reaksjoner på utstillingsformen og kunstmediet var overraskende gode. Spesielt barn og ungdom syntes å finne glede og lærdom i uttrykksformen som dominerte biennalen. Vi kan anta at et ungt publikum har en større visuell kompetanse og evne til å "lese" videobaserte og elektroniske kunstuttrykk med bakgrunn i deres daglige bruk av fjernsyn, pc og ulike former for spillkonsoller. Det kan altså

synes som om videobaserte og elektroniske kunstuttrykk har en høyere grad av tilgjengelighet for en stor publikumsmasse, sammenlignet med andre typer medier eller kunstpraksiser innen samtidskunsten.

SKMU satser spesielt på kunstformidling til barn og ungdom. Undertegnede mener at kunstformidlingssituasjonen kan gi et spesielt erfaringsgrunnlag og læreforhold for elever, fordi den i sin karakter skiller seg fra tradisjonell pedagogikk og læringsform. Videre vil jeg hevde at det konstruktive møtet med samtidskunsten kan skape et utgangspunkt for kritisk refleksjon og bevissthet rundt vår egen samtid og den enkelte publikummers ståsted, holdninger og verdivalg. Anerkjenner vi dette som verdifulle erfaringer, er det et poeng at kunstinstitusjonene gir rom for en kunst som publikum kan forholde seg til med basis i egne erfaringer og kompetanse (og ikke bare kunstinstitusjonens egne erfaringer og egen lærdom).

Som en følge av en slik betraktning har det fra SKMUs side vært ønskelig å satse videre på visning av videobaserte og elektroniske kunstuttrykk, samt øke vår faglige kompetanse og forbedre visningsforholdene på museet.

Nattgalleriet

Som en konsekvens av *Biennale Syd* og opparbeidelsen av teknisk og visuell kompetanse gjennom samarbeidet med RU, ble det mulig å gjennomføre *Nattgalleriet*. I *Nattgalleriet* projiseres det video, foto og elektronisk kunst på en sirkel på kunstnersenterets gavl fra et av museets vinduer. Verkene vises uten lyd. Den første prøvesesongen for *Nattgalleriet* var i perioden oktober 2002 til og med mars 2003. Da ble det vist til sammen 10 arbeider av Tone Myskja, Svein Pålsson, Nina Bang, Jan Høvo, Siri Hermansen, Marianne Heier, Inger Lise Jensen og Anne Helen Robberstad. Den andre visningsperioden vil bli fra og med oktober 2003 til og med mars 2004.

Den tekniske forståelsen og kunnskapen som ble opparbeidet gjennom *Biennale Syd* var uten tvil av stor betydning for realiseringen av *Nattgalleriet*. Men *Biennale Syd* hadde også tilført SKMU faglig trygghet og kunnskap, og, ikke minst, et adekvat språk for å diskutere og skrive om denne type kunst (et moment som er av betydning for det akademiske felt innenfor kunstinstitusjonen).

Avslutning

De fleste større visningssteder har begynt å vise videobaserte og elektroniske kunstuttrykk, om enn i mindre målestokk. Institusjonene i hovedstaden har i høyere

grad enn ellers i landet valgt å konsentrere seg om enkeltsatsninger hvor den videobaserte og elektroniske kunsten har utgjort tyngdepunktet. Kvaliteten på visningsforholdene er imidlertid svært varierende, det samme gjelder kvaliteten på hva som faktisk vises, og hvordan denne kunsten gjøres tilgjengelig for et publikum. Det siste kan tyde på en manglende faglig kompetanse og innsikt i dette kunstfeltet fra kunstmuseenes side. Årsakene til det er mange, og skal ikke berøres her.

Det er tydelig at kompetansen på feltet, både når det gjelder faglig vurdering av kunsten og den tekniske gjennomføringen, må forbedres. Men det er en kompetanse som i stor grad kun kan opparbeides gjennom erfaring eller praksis. Som pedagogen Dewey sa: "Learning by doing". Det er kanskje den største utfordringen for den akademiske del av kunstinstitusjonen, hvor tekst og teori har vært foretrukket fremfor erfart kunnskap og praksis.

En annen utfordring er å synliggjøre den eksisterende kompetansen, og at det enkelte visningssted øker sin samarbeidsvilje overfor nye aktører. Spesielt er dette en viktig satsning med hensyn til visningssteder utenfor de to største byene i Norge. Nettverk er alt.

Jøran Rudi

FORSØKSORDNINGEN 1998-2000, SETT FRA MUSIKKENS STÅSTED

Innledning

Den treårige forsøksordningen rundt kunst og ny teknologi hadde som undersøkende formål å bygge opp rundt forståelse og bruk av de nye mediene. Vesentligst i skapende øyemed, men også i et formidlingsperspektiv. Denne korte teksten handler mest om musikkens rolle i forsøksordningen, og skisserer et forslag som, etter forfatterens mening, bør tas med i Norsk kulturråds arbeid med kunst og ny teknologi fremover.

Mest om musikk

Etter gjennomgang av utvalgets møteprotokoller og vedtak fattet i Norsk kulturråd, er det slående å se hvor få søknader som tok utgangspunkt i musikk, eller fokuserte mest på musikken. Dette virket umiddelbart som et paradoks, siden musikkens digitale historie startet allerede på begynnelsen av 50-tallet.

Det fantes knapt nok prosjektsøknader med utgangspunkt i komposisjon for tradisjonelle instrumenter, og de komponister som er tettest knyttet til denne type komponistrolle og virke, var så å si ikke representert, selv om det fantes noen få eksempler på at musikk for tradisjonelle besetninger var tenkt inn i nettpresentasjoner og formidlingsinitiativer. Komponister med ståsted og utgangspunkt i elektronisk estetikk var bedre representert, og fire eller fem prosjekt med et slikt utgangspunkt mottok bevilgning.

Man kan si at komponister med formell musikkompetanse i liten grad søkte samarbeidsprosjekter med andre kunstnere innenfor denne ordningen, men at de mellom 15 og 20 prosjekter var bidragsytere til prosjekter som var definert ut fra et annet kunstnerperspektiv enn musikk.

Hvorfor var komponistene nærmest fraværende?

Ikke i noen musikkgenre oppfattes bruk av teknologi som noe spesielt, og det er rimelig å anta at søknadene som i overveiende grad handlet om musikk, i stor grad havnet direkte i Norsk kulturråds musikkutvalg, siden dette er den vanlige behandlingsmåten. Bruken av teknologi til produksjon og formidling av musikk er så innarbeidet at det virker unaturlig å tenke på dette som noe som skulle fordre egen komitébehandling.

Den tradisjonelle komponistrollen inkluderer arbeid med det tverrfaglige i forhold til etablerte uttrykk som dans, teater, opera og musikkdramatikk, samt film. Fornyetelsen innenfor disse uttrykkene som følger av ny teknologi, har i liten grad ført til endringer i hvordan komponister definerer sitt eget arbeid, all den tid de forskjellige disiplinenes kompetanseområder regulerer dette. Ny musikk, med eller uten bruk av teknologi, finansieres typisk som bestillingsverk fra forskjellige fond, inklusive musikkutvalget i Norsk kulturråd. Bestillinger gjøres av andre enn komponistene selv, og komponister er i liten grad vant til å finansiere sitt arbeid gjennom andre prosjektsøknader enn dem som går til forskjellige stipendordninger.

Historisk sett er komponisttradisjonen tverrfaglig orientert, men komponistenes utdanning er per i dag i liten grad rettet mot mulighetene som ligger i nye medier. Det er rimelig å tro at dette bremser komponistenes interesse for genreoverskridende prosjekter.

Ny formgiving i musikk og lyd

Oppmuntrende trekk ved mange prosjektenr på musikk- og lydsiden var nysgjerrigheten på arbeid med interaktiv lyd. Lyden var oftest tenkt å ha en illustrerende funksjon, men kontekstualiseringen var ofte utradisjonell, holdt opp mot etablerte musikalske perspektiver. I lydkunst eller lydkunst-lignende uttrykk er lyden ofte brukt ikonisk, det vil si at referansene til kilder og sammenhenger utenfor musikk/lyden er det meningsbærende. I musikk er klangeres endringer i tid det viktige, og da naturligvis preget av den tradisjon komponisten befinner seg i.

Kunstnere med genreoverskridende innfallsvinkel sto bak de fleste søknadene hvor

lyd var viktig, ofte med utgangspunkt i viljen til å finne nye formuttrykk i blandingen lyd, bilde, media og konsept. Innfallsvinkelen er en viktig utfordring for det mer etablerte musikklivet, som på sin side kan tilføre kunnskap ut fra det dypere funderte arbeidet med lyd. Tilnærmingen til lyd kan i et musikkperspektiv ofte fremstå som litt forenklet, men nye typer uttrykk kan ikke vurderes ut fra etablerte kriterier uten at man taper av syne egenarten ved det nye. Man kan ikke holde det mot et digitalt bilde at det ikke har den overflatestrukturen som et lerret får etter mange gangers overmaling.

Flesteparten av prosjektene som mottok støtte gjorde bruk av kjent, godt beskrevet teknologi. Ikke mange prosjekter krevde spesialtilpassing eller nyutvikling. Vanligvis dreide det seg om sammenkobling og tillempling av kjent teknologi. Men de fleste av prosjektene som etter forfatterens mening virkelig utmerket seg, inneholdt nyutvikling av maskin- og eller programvare.

Kunnskapsutvikling for kunstnere

Utvikling av kunnskap og kompetanse er kjerneord i samfunnsutviklingen, og dersom kunsten skal ha noen sjanse til å hevde seg i de medier og kanaler hvor konkurransen om synlighet i det offentlige rom er sterkest, må kompetansebygging for kunstnere vektlegges. Alle kunstnere har imidlertid ikke samme behov for "å følge med", for det er heldigvis ikke slik at ting genremessig havner på historiens skraphaug. Men muligheten til å kunne følge med må være tilstede i tydelig nok grad til å oppleves som reell. Det oppstår stadig nye områder som må beherskes idémessig og teknisk dersom kunstlivet som helhet skal være oppdatert og fremstå som tidsmessig, spesielt for yngre generasjoner.

Kunstnerne er avhengige av kunnskap om verktøy, og om materialet de ønsker å arbeide med. For at de skal kunne trenge dypere inn i problemstillinger vedrørende teknologi, må de også kjenne til de metoder for bearbeiding som brukes. Disse er naturvitenskapelig fundert, som musikklivets utvikling av digitalisering, syntese og signalbehandling, og videre lydformater og elektronisk apparatur som finnes i alle hjem. Disse produktene har alle sitt grunnlag i forskning, og forskningen har i stor grad skjedd på akademiske og kunstneriske premisser. Slik forskning og utvikling har gjerne fungert som vitamininnsprøytninger for musikklivet. Et eksempel er oppfinnelsen av FM-syntese som førte til en voldsom utvikling av maskinvare og estetikk innen både populær- og kunstmusikk. Dette var i sin tid en ny synteseform; et resultat av grunnforskning.

Kommersiell utvikling

Utvikling av nye metoder og ny teknologi foregår i dag hovedsakelig i det private næringsliv. Fokuset er dermed sterkere på produkter som kan oppnå et stort marked, enn på de som kan fungere som verktøy for kunstproduksjon. Programvare inneholder begrensninger på hva man kan gjøre, og eksempler fra musikken kan være notasjonsprogrammer hvor noen ideer ikke lar seg nedtegne, eller programmer for undervisning som bare lar elevene velge i ferdige lyder og rytmer, etter en klikk-i-ruten-logikk. For at skaperkraften ikke skal dirigeres på denne måten, må det legges til rette for produksjon av kunstteknologi, både på maskin- og programvaresiden; teknologi som tar utgangspunkt i kunstneriske prosjekter.

Det går lett inflasjon i bruken av bestemte virkemidler, og spesielt gjelder dette de enkle, kommersielle løsningene. Litt polarisert uttrykt, vil det bli vanskelig å spore en særlig utvikling av elektronisk bildekunst dersom alle kunstnere kun henvises til å realisere en programpakkes potensial, som for eksempel Photoshop. Det kan skapes store variasjoner, men variasjonene vil være av samme type.

Kunstnerisk ytringsfrihet

Kunstnerisk ytringsfrihet er kompleks, og har blant annet

å gjøre med økonomi og tilgang på arenaer. For kunstnerne må den innebære en rimelig mulighet til å delta i offentligheten på egne premisser. Utvikling av kunnskap i et kunstnerisk perspektiv er nødvendig for å oppnå dette premisset, og peker sammen med teknologiens utbredelse på behovet for egen kunstrelevant forskning og utvikling.

Kunstnerinitiert forskning

Kunstnerstyrte prosjekter inneholder så godt som aldri budsjetter og midler til grunnleggende utviklingsarbeid, men ofte til lettere tillempling. Dersom slikt utviklingsarbeid skal finne sted med en kontinuitet stor nok til å feste dette som reell kunstnerisk mulighet, må det finnes finansieringsmuligheter.

I takt med liberaliseringen av universiteter og høyskoler vil disse se seg om etter inntekter i større grad enn tidligere, og de må interessere seg for arbeid der midlene finnes. Etter forfatterens skjønn trengs det en finansieringsmodell som beforder samarbeid. Én måte å gjøre dette på kan være opprettelsen av en årlig bevilgning hvor kunstnere kan søke til forsknings/utviklingsarbeid i samarbeid med institusjoner/firmaer som innehar den etterspurte kompetansen.

Et eksempel på et godt forskningsfelt er interaktivitet, hvor publikum oftest enten trykker på knapper eller leses av elektroniske sensorer, slik at installasjonen responderer. En utvikling hvor interaktivitet med det kunstneriske materiale avhenger av en naturlig gestikk som er koblet sammen med materialet og opplevelsen av det, er trolig ikke engang realiserbar uten medvirkning fra utøvende eksperter på slike kunstuttrykk. Et annet eksempel er ekstraksjon av relevant informasjon fra kunstnerisk materiale, som er samme type kunnskap som ligger i bunn av forskning på filformater for generering og behandling av digitalt lydinnhold, maskinell lesning av musikk, og innholdsbasert signalbehandling. Slik forskning krever intim kunnskap om uttrykkets natur og egenart, og her har kunstnerne den nødvendige kompetansen.

Et konkret forslag

I det ovenstående er det argumentert for nødvendigheten av en finansieringsordning for kunstnerisk basert forskning og utviklingsarbeid. Dersom slik forskning ikke gjøres, vil den teknologibaserte kunsten etter hvert bli selvlik og forutsigbar, slik tilfellet er med mye av dagens interaktive installasjons- og internettkunst. Den vil heller neppe hevde seg i den daglige kampen med den kapitalsterke reklamen om oppmerksomhet i det offentlige rom. Videre er det viktig for en liten kultur som den norske å ha egen forskning og utvikling på slike felt som en motvekt mot den voldsomme importen av både estetikk og teknologi.

Den viktigste utfordringen for Norsk kulturråd fremover, fra denne forfatterens synspunkt, er å bidra til opprettelsen av et tverrfaglig forsknings- og utviklingsfond for samarbeid mellom kunstnere/kunstnerverksteder og akademia/næringsliv. Formålet må være kunstrelevant estetisk forskning, samt konkret prosjekterelatert utviklingsarbeid for kunst og kunstformidling. Det er viktig at slike forskningsmidler styres med best mulig kompetanse; av et råd med både teknologisk, akademisk og kunstnerisk feste.

Om forfatterne

Marit Paasche: Kunsthistoriker med video som spesialfelt. Medlem av Underutvalget for kunst og ny teknologi 2001-2004.

Jorunn Veiteberg: Kunsthistoriker, dr. philos. Medlem av Faglig utvalg for kultur, medium og ny teknologi i Norsk kulturråd 1993-2000.

Ståle Stenslie: Professor ved Akademiet for Mediekunst, Köln, Tyskland. Medkurator for Detox 04.

Arild Fetveit: Forsker ved Universitetet i Oslo, Institutt for medier og kommunikasjon på prosjektet MedieEstetikk.

Jeremy Welsh: Professor ved Kunstakademiet i Trondheim og leder av Underutvalget for kunst og ny teknologi i 2001-2004.

Per Platou: Kunstner og kurator på utstillingen *Skrevet i stein* som fant sted på Museet for samtidskunst i 2002.

Janne Stang Dahl: Koordinator i Produksjonsnettverk for Elektronisk Kunst (PNEK).

Erlend G. Høyersten: Konservator/kurator ved Sørlandets Kunstmuseum.

Joran Rudi: Leder av Notam (Norsk nettverk for Teknologi og Musikk).

Utredninger fra Norsk kulturråd

Norsk kulturråd utgir utredninger i to skriftserier:

Rapporter: Her utgis hovedsaklig sluttrapporter fra utrednings- eller evalueringsprosjekter av et visst omfang, og som har potensielt bred interesse for norsk kulturliv.

Notater: Her utgis arbeider av mindre omfang eller av mer foreløpig karakter. Oversikt over begge skriftseriene finnes på www.kulturrad.no/publikasjoner.

Notatene utgitt før 2000 er utgått. Notatene fra 37 er tilgjengelige i pdf-format på Norsk kulturråds hjemmesider, www.kulturrad.no

