

TEMA: DIGITAL KUNST
HVAD I ALVERDEN ER DET?

I DETTE NUMMER DIGITALE OMSTÆNDIGHEDER

Det digitale medie er blevet en integreret del af vores hverdag og fylder mere og mere i vores liv. Og mediet bliver brugt inden for stort set alle de traditionelle kunstarter – musik, billedkunst, performance, arkitektur osv.

I november løb den første **Internationale Digitale Kunstfestival** af stablen i Århus, og dét vakte vores nysgerrighed på redaktionen. På det tidspunkt var der ingen af os, der rigtig vidste, hvad begrebet dækkede over, og mon ikke der er andre, der har det på samme måde? Derfor besluttede vi os for at udforske området og stille de dumme spørgsmål: Hvad er digital kunst? Hvor kan man opleve den? Hvem laver den, og er vi med på noderne i Danmark?

Vi starter med **“digital kunst for dummies”** – museumsinspektør fra Vestsjællands Kunstmuseum Andreas Brøgger forklarer, hvad digital kunst egentlig er for en størrelse. I artiklen fortæller han om fænomenets lange og brogede historie fra 1950'erne frem til i dag og gennemgår karakteristisk træk ved digital kunst, fx at der er elementer af interaktivitet i mange digitale værker.

Er det digitale et medie på linje med læredet, lyd og ler? Eller kan mediet give så særegne og karakteristiske udtryk, at det bliver en genre for sig, der fx bør have sin **egen forskningsøjle**? Det er et af de emner, der bliver diskuteret i **Samtalen**, hvor vi har sat to digitalkunstnere fra performancegruppen Boxiganga og en museumsinspektør fra Museet for Samtidskunst sammen. De hævder, at der er sket et **paradigmeskifte**, at det digitale medie grundlæggende har forandret vores måde at leve på og opfatte os selv og verden på. Det er nye grundvilkår, som den digitale kunst undersøger, udfordrer og udvikler til glæde for både ånds- og erhvervsliv. Og som vi her i Danmark slet ikke udnytter potentialet i, mener de.

I Danmark har vi ingen uddannelser direkte rette mod digital kunst, og den typiske digitalkunstner findes ikke. Vi portrætterer **tre udøvende kunstnere** med meget forskellige baggrunde.

Og hvor findes digitale kunst så? Et oplagt sted at kigge er jo på internettet, hvor der er mange muligheder for at få kunstneriske oplevelser serveret på et sølvfad hjemme ved computeren. Vi har lavet **en miniguide til hjemmesider**, hvor du kan starte. Digital kunst er der ikke meget af på de danske samtidskunstmuseer og kunsthaller. De ansvarlige tøver med at indkøbe denne type kunst. Vi har spurgt dem hvorfor, og bl.a. sætter de spørgsmålstejn ved, om den digitale kunst overhovedet egner sig til at blive vist på **et traditionelt museum**.

Den digital kunst er på ingen måde er et storbyfænomen i Danmark. I stedet viser det sig, at **den digitale kunst lever i provinsen**, hvor man flere steder har valgt at satse på de nye muligheder. Fx er Den Internationale Digitale Kunstfestival blot ét initiativ blandt mange i Århusregionen. I Himmerland tog vi med ned under jorden og besøgte **MINE** – en tilbagevendende udstilling, der årligt afvikles over et par dage i den nedlagte Thingbæk Kalkmine. Begge projekter er blevet til i **samarbejde mellem kommune, erhverv, universitet og kunstnere**, i forventning om at man kan få et udbytte – ikke mindst erhvervsmæssigt og økonomisk – ved at udnytte potentialet i at lade parterne samarbejde.

Uden for tema gentager vi **postkortsuccesen** – to nye kunstnere og modtagere af Kunstfondens arbejdsstipendium har skabt postkortværker til os, som du finder midt i bladet. Vi har kigget på den nye firårssaftale for Kulturministeriets **kunstneriske uddannelser** og bl.a. spurgt tre tidligere studerende, hvordan uddannelserne efter deres mening bedst sikrer job til eleverne efter sidste eksamen. Og så har forfatter Jonas T. Bengtsson skrevet en utraditionel **julehistorie** om traditioner.

Glædelig jul og godt nytår.

Redaktøren.

KOLOFON

Kulturkontakten
udgives af:
Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

Tlf.: 33 92 33 70
Fax: 33 91 33 88
E-mail: kum@kum.dk
Hjemmeside: www.kum.dk

Redaktion

Dorthe Skaaning Mathiesen (ansv.)
E-mail: dsm@kum.dk
Mette Størum Krogh
E-mail: msk@kum.dk
Michael Jannerup Andersen
E-mail: mij@kum.dk

Alle tekster kan bringes frit i uddrag med angivelse af kilde (forfatter- og bladnavn). Artiklerne udtrykker ikke nødvendigvis ministeriets eller kulturministerens opfattelse

For- og bagside

Mogens Jacobsens værkserie, **POM** (Power of the Mind) startede i 2004 og er fortsat i gang. Senest blev **POM3** vist i Århus Kunstbygning under Den Internationale Digitale Kunstfestival i år. Den elektriske energi fra et par hundrede kartofler censurerer via en server en kopi af Europarådets antiracismereport. Se teksten på: www.pomart.net.
FOTO: RASMUS BAANER/POLFOTO.

Design og layout: e-Types a/s
Tryk: Scanprint A/S

Oplag: 8.000
ISSN: 0907-1156

Abonnement

Kulturministeriet, Oplysningen
Nybrogade 2
1203 København K

Tlf.: 33 92 35 00
E-mail: oplysning@kum.dk

Kulturkontakten koster 100 kr. for et årsabonnement på 4 numre. Beløbet indbetales på konto i Jyske Bank, Reg. nr: 8109. Kontonummer: 101049-6, eller via girornr. 87359522

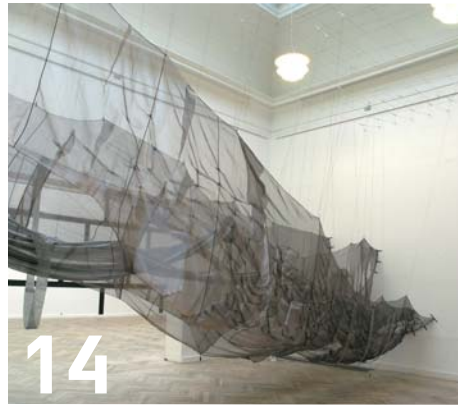
INDHOLD



04

DIGITALE INDFLYDELSER PÅ KUNSTEN

Digital kunst for dummies – en letforståelig introduktion til området digital kunst ved museumsinspektør Andreas Brøgger, der både har forsket og undervist i digital kunst og netop har åbnet den netbaserede udstillingsrække WEBSCAPE på Vestsjællands Kunstmuseum.



14

MEDIET MED FLERE MULIGHEDER

Portrætter af tre kunstnere, der arbejder i det digitale medie. De fortæller om deres baggrund og om hvad det digitale medie kan, som andre medier ikke kan, og vi taler om, hvem der skal uddanne digitalkunstnerne i Danmark.



27

DIGITAL DAGSORDEN I PROVINSEN

Siden 2003 har Århus arbejdet målrettet på at udnytte potentialerne i at lade kunst/kultur og it mødes. Byen har netop afholdt en international digital kunstfestival, og et nyt netværk skal samle kunstnere, forskere og virksomheder, der beskæftiger sig med digital kunst og digitalt baserede oplevelser.

02 **I DETTE NUMMER**
Kort om artiklerne i bladet

14 **MEDIET MED FLERE MULIGHEDER**
Portræt af tre digitalkunstnere med meget forskellig baggrund

27 **DIGITAL DAGSORDEN I PROVINSEN**
Digital kunst er ikke et københavnerfænomen

04 **DIGITALE INDFLYDELSER PÅ KUNSTEN**
Introduktion til digital kunst og områdets historiske udvikling

17 **IDÉERNE TAR' KVANTESPRING**
Hvor skal digitalkunstnere uddannes?

30 **FLERE I ARBEJDE**
Vi har set nærmere på den nye uddannelsesaftale og talt med tre nyuddannede

07 **KUNSTEN DER IKKE FINDES**
De store danske samtidskunstmuseer tøver med at købe digital kunst

18 **TIL OG FRA**
Miniportræt af kunstnerne bag postkortene denne gang

34 **BRED TILSLUTNING TIL FILMAFTALEN**
Temaerne i den endelige firårsaftale om støtte til dansk film

08 **KUNSTEN PÅ NETTET**
Miniguide til netbaseret kunst og kunstformidling

19 **POSTKORT**
Udbred kunsten. 2 x 2 postkort lige til at hive ud og sende

35 **STORT OG SMÅT**
Nyt fra kulturinstitutionerne

10 **DIGITAL UNDERGRUND**
Fotoreportage fra den digitale kunstfestival i Thingbæk Kalkminer

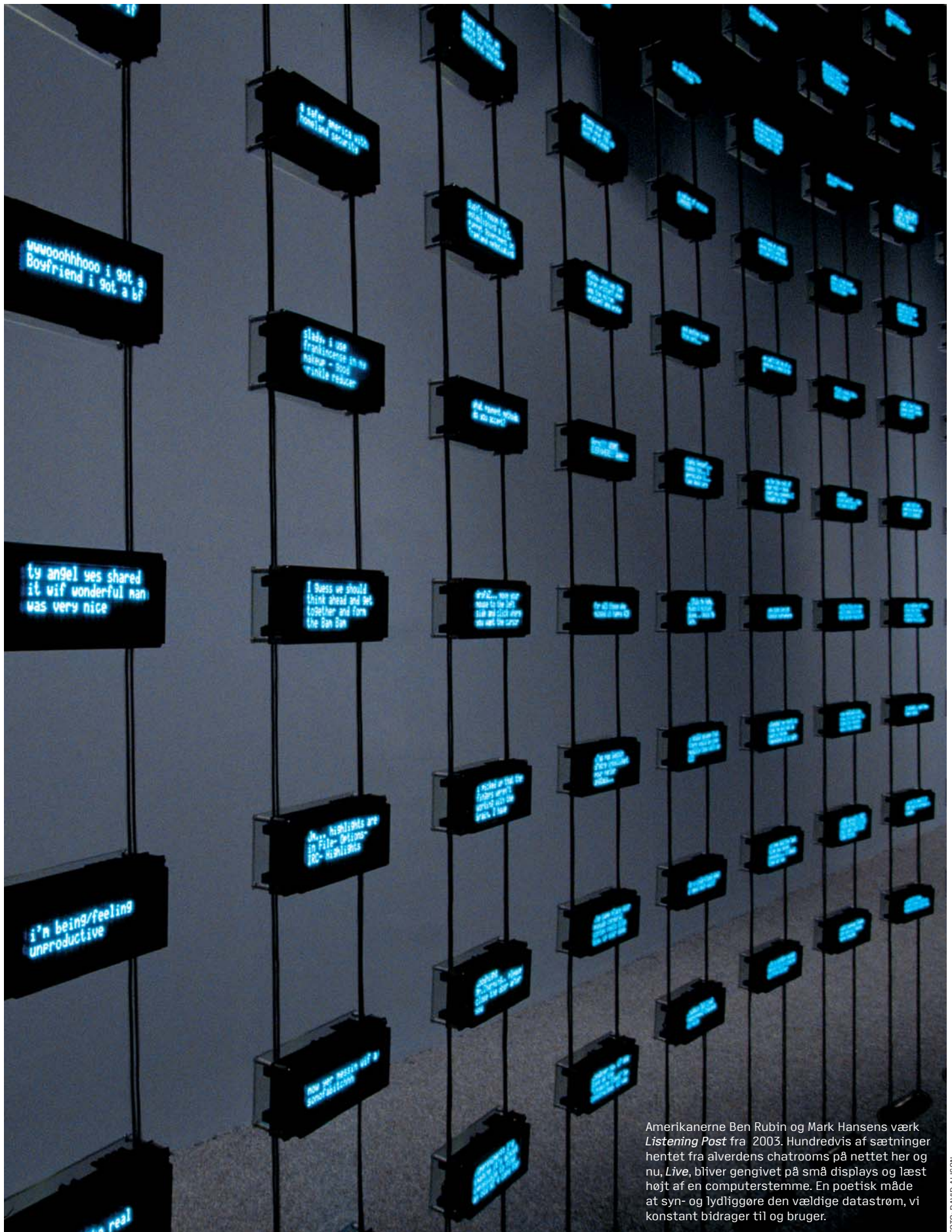
23 **SIDEN SIDST**
Nyheder fra Kulturministeriet

36 **FAMILIETRADITION**
Julehistorie af forfatteren Jonas T. Bengtsson

12 **HIGHTECH I HELSINKI**
Finlands sats på digital kunst har trukket flere unge til museerne

24 **ET DIGITALT BAUHAUS**
Samtale om digital kunsts vilkår og muligheder i Danmark

39 **SIDEN SIDST**
Nyheder fra Kulturministeriet



Amerikanerne Ben Rubin og Mark Hansens værk *Listening Post* fra 2003. Hundrevis af sætninger hentet fra alverdens chatrooms på nettet her og nu, *Live*, bliver gengivet på små displays og læst højt af en computerstemme. En poetisk måde at syn- og lydliggøre den vældige datastrøm, vi konstant bidrager til og bruger.

Intro. De digitale kunstformer har mange navne, de opleves på mange måder og i både traditionelle og nye kunstarter. Vi har spurgt museumsinspektør og digital ekspert Andreas Brøgger om, hvad det kære barn egentlig er for en størrelse, hvor det kommer fra, og hvor det bevæger sig hen. Af Trine Beckett

SCREENDUMP FRA WHOWHATWHERE AF TOMAS THØFNER



Hvad synes du?



Hvem er vi?

◀ Det første værk i udstillingsrækken *WEBSCAPE* på Vestsjællands Kunstmuseum finder spørgsmål på nettet i stedet for at finde svarene. Se mere på www.vestkunst.dk/webscape.

DIGITALE INDFLYDELSER PÅ KUNSTEN

Har du glemt dit password? Er du lykkelig? Hvordan laver man flambede pandekager? Er situationen ude af kontrol? Spørgsmålene afløser hinanden i en lind strøm i forfatteren Tomas Thøfners netbaserede installation *Who.What.Where* på Vestsjællands Kunstmuseum. Spørgsmålene er hentet *live* fra hjemmesider rundt omkring i verden og fremvises som hvid tekst på sort baggrund i en videoprojektion i rummet. Sådan har vi aldrig set nettet før – væk er alle de blinkende reklamer, store tekstmængder, links, knapper, vi kan trykke på, menuer, billeder, lyde og videoklip. Og i stedet for, som vi normalt gør, at søge efter svar på nettet, søger *Who.What.Where* efter spørgsmål og skaber på den måde et helt anderledes billede af, hvem, hvad og hvor der kommunikeres i det verdensomspændende World Wide Web. Værket er det første i udstillingsrækken *WEBSCAPE – kunst i det virtuelle landskab*, der åbnede i november i år og løber frem til sommeren 2007 på Vestsjællands Kunstmuseum. Og flere af værkets elementer er typiske for den digitale kunst, man i dag kan opleve på museer og festivaler rundt omkring i verden – *Who.What.Where* er visuelt flot, ren i sin form og forholder sig til informationsflowet og vores brug af internettet.

Andre digitale kunstværker spiller på helt andre elementer. Digital kunst nedbryder grænserne mellem kunstarterne – og nogle

digitale værker er endda ikke lavet som kunst eller af kunstnere. Det vender vi tilbage til. Først trækker vi linjen tilbage til de første digitale eksperimenter på den internationale kunstscene.

Opblomstring i 50'erne

Den digitale kunst opstod samtidig med, at den digitale computer vandt frem i 1950'erne. Her var der folk, der eksperimenterede med musik, poesi og billeder, genereret af computeren. I 60'erne kom teknologien endnu bredere ud. Forskningscentre særligt i USA og Tyskland inviterede kunsterne indenfor. Og store museer var fremme med udstillinger af de nye digitale værker.

“Initiativtagerne var museer, kuratorer, kunstnere, der arbejdede sammen med virksomheder. For på det tidspunkt havde enkeltpersoner ikke computere. Men firmaer som fx IBM, eller herhjemme Regnecentralen, stillede computere til rådighed, og der var stor politisk fokus på området. Man begyndte at finde ud af, hvad informationsområdet handlede om. Den blomstrende popkultur fokuserede på den fagre nye verden, og man forsøgte at lægge fortiden inklusive den traditionelle kunstnerrolle bag sig”, fortæller Andreas Brøgger, der er museumsinspektør på Vestsjællands Kunstmuseum, kurator for *WEBSCAPE* og ekspert i digital kunst.

Den digitale kunst faldt dog hurtigt i unåde. Den var svær at håndtere, og lidt for mange oplevede at komme til et udstillet værk, der var ude af funktion pga. tekniske problemer. Kort sagt skyggede teknikken for kunsten, det digitale for intentionen og oplevelsen. Kunstinstitutionerne rettede i stedet for deres opmærksomhed mod videokunsten, mens en lille flok entusiaster, der stadig kunne se mulighederne i det digitale, kørte videre for sig selv på elektroniske kunst- og musikfestivaler.

Det store digitale gennembrud

Den store digitale bølge kom i 90'erne, hvor den personlige computer, pc'en, blev mere og mere udbredt. Samtidig voksede udbredelsen og omfanget af internettet, og det digitale medie blev på en gang meget afgørende for vores kommunikation med hinanden.

En scene for netbaseret kunst voksede frem, hvor kunstnere eksperimenterede med det nye medies udtryksmuligheder og satte spørgsmålstegn ved måden, internettet sorterede og videregav information til sine brugere på. Førnævnte *Who.What.Where* er et senere eksempel på et værk inspireret af samme tema.

Nettets multimediedel og muligheder for interaktion fik kunstnernes opmærksomhed, og i Danmark åbnede det første virtuelle gal- ➔



Beskuer interagerer med amerikaneren Myron Kruegers *VideoPLACE*. Kruegers værk er en interaktiv videoinstallation, hvor beskueren via sine bevægelser kan interagere med forskellige computergrafiske elementer og scenarier, som kunstneren har tilrettelagt. Installationen blev vist første gang i begyndelsen af 1970'erne, men er under stadig videreudvikling. Kilde: <http://resumbrae.com>

leri – Artnode.dk, der i dag også fungerer som netkunstgruppe. En samtidig, mere litterær partner var hjemmesiden afsnitp.dk, der (også i dag) undersøger krydsfeltet mellem tekst og billede i det interaktive medie.

Siden årtusindskiftet er de digitale mediers tilgængelighed og udbredelse vokset støt. I dag sættes der digitale spor i alle kunstarter. Musikere komponerer, producerer og arrangerer på deres bærbare pc'er, billedkunststuderende downloader billeder fra nettet og bruger dem i deres værker, sceno-

grafer bruger computerstyrede animationer som bagtæppe i teateropsætninger osv. Stadig er det dog kun de færreste, der har den tekniske ekspertise til selv at udføre værkerne.

”Ofte er det en programmør eller en elektronikkyndig, der har konstrueret værket. Men i det ideelle tilfælde er kunstneren og programmøren samme person. Har du selv kendskab til mulighederne ved at programmere eller styre computere ved hjælp af sensorer, kan du arbejde med værket på en friere måde. Det er lidt ligesom selv at føre penslen. Det at programmere har et image som noget meget kalkuleret. Men det kan tværtimod også være meget eksperimenterende. At programmere kan være en del af en skabelsesproces, hvor du eksperimenterer og træffer valg, du ikke havde forestillet dig,” forklarer Andreas Brøgger og peger på, at nogle opfatter programmører, hackere og skabere af computervira som nogle af de vigtigste digitale kunstnere, fordi de tør udfordre nogle af samfundets væsentligste grundpiller.

Den digitale kunst og fremtiden

I dag er kunstformen ved at genvinde sin status og bliver igen inviteret indenfor i det pæne selskab. I udlandet og efterhånden også i Danmark. Fremtiden for den digitale kunst tegner lyst, mener Andreas Brøgger, der nævner den danske kunstner Jeppe Hein som et eksempel på, hvor den bevæger sig hen. Næmlig mod noget mere tilgængeligt og mere appellerende for flere mennesker.

“Ingen kalder Jeppe Hein for en digital-kunstner. Men han benytter sig af teknologi-

en, der mere er et redskab end et tema i sig selv,” pointerer Andreas Brøgger og nævner værker som Heins usynlige labyrinth eller springvand, der stopper med at springe, når man nærmer sig.

Men også mobilteknologien er et sted, hvor kommende landvindinger vil blive taget inden for de kommende år, forudsiger Andreas Brøgger.

”Mere og mere bliver samlet i vores mobile apparater, der kan mere og mere. Gå på nettet, spille, chatte... Det er et område, man på sigt vil se kunsterne bevæge sig mere ind på. Endnu er der dog masser af forhindringer, som forskellige mobiludbydere og for små skærme. Men det kunne være spændende, hvis en kunstner lavede et udstillingsrum, der kører via mobilen.” ■

NEW MEDIA FORUM:

En samarbejdskreds for aktører inden for new media art, museer og uddannelsesinstitutioner. New Media Forum arbejder for at synliggøre, skabe debat om og forståelse for digital kunst. Kredsen har modtaget økonomisk støtte fra Kulturarvsstyrelsen. På hjemmesiden findes blandt andet begrebsafklaringer af den digitale kunst samt vejledning i problemstillinger omkring copyright og registrering, der knytter sig til digital kunst. New Media Forum vil til næste år belyse behovet for at styrke de digitale færdigheder og værkstedsfaciliteter på de kunstneriske uddannelser herhjemme, www.newmediaforum.dk.

DIGITAL PARLØR

Her finder du nogle af de vigtigste begreber fra det digitale kunstfelt, frit efter New Media Forum og Andreas Brøgger.

ARTGAME: Computerspil, som ikke er udviklet med kommercielt, men kunstnerisk sigte.

BROWSEKUNST: Florerede i slutningen af 90'erne og beskæftiger sig med måden, du ser nettet på. Når du åbner *Explorer* eller *Safari*, ser du informationerne på en særlig måde. Men de kunne lige så godt være præsenteret anderledes.

COMPUTERSPIEL: Den mest udbredte digitale kunstform. Kunstneriske og eksperimenterende computerspil udgør et modspil til en kommercielliseret branche.

CYBERTEXT: Litterære, poetiske udtryk, der er skabt via computerens algoritmer.

DIGITAL KUNST: Kunst, som udnytter de muligheder, der ligger i digital teknologi. Eller hvor der i

produktionen, udstillingen eller modtagelsesøje blikket af et værk er eller har været en computer involveret. Ofte tematiseres det digitale indflydelse på vores kultur og på kunsten.

DIGITAL SCENEKUNST: En hybrid scenekunst, der inkorporerer teatrale koreografiske og multimediale udtryk. Fx i form af videoprojektioner med digitalt producerede billeder, interaktive lysætninger, bevægelse m.m.

ELEKTRONISK MUSIK: Samplingsbaseret musik, lydkunst og algoritmisk komposition.

HACKING: Står oprindeligt for at ændre genstande eller apparater. Betyder at gå ind i en teknologi og lave den om.

INTERAKTIV KUNST: Kunst, hvor det interaktive element er afgørende for oplevelsen af værket. Det kan være digital kunst, men i princippet også maleri eller installation.

KODEKUNST/KODEPOESI: En form for poesi, der bruger computerkode som sprog.

NETKUNST: Kunst, der udnytter internettets muligheder eller handler om alt det, som nettet handler om – copyright, chat, interaktivitet, etc.

NEW MEDIA: Dækker over en række betegnelser som fx digital kunst, elektronisk musik, multimedier, computerspil etc.

OPEN SOURCE: At brugere i fællesskab udvikler noget. Fx forholder kunstgruppen Superflex sig til begrebet med deres Free Beer, hvor opskriften er tilgængelig for alle. Ingen har eneretten til at producere drikken, og gruppen gør på den måde op med patenter og copyrightretsstilling.

ROBOTKUNST: Den algoritmiske bearbejdelse kan have vidt forskellige udtryk, som robotter, lyd etc., hvor der også eksperimenteres med kropsimplanteret teknologi og bioteknologi.

VIRUS: At udvikle og sprede et computervirus kan – ligesom kunsten – både skabe problemer og gøre opmærksom på eksisterende problemer eller svagheder i et system eller en organisation, man ellers ikke er bevidst om.

Man skal lede længe for at finde digitale værker på de største danske samtidskunstmuseer. Hvorfor mon?

Af Lars Madsen

KUNSTEN DER IKKE FINDES (RET MEGET AF)

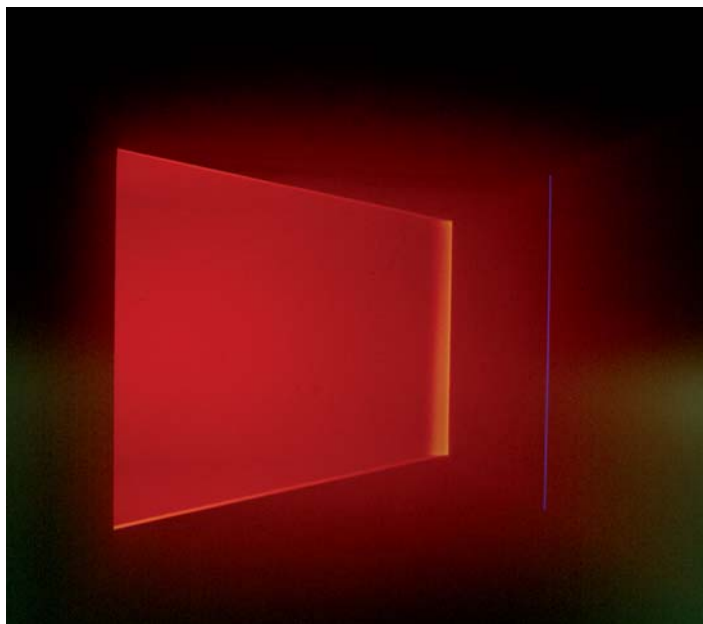


FOTO: AROs

Amerikaneren James Turrells værk *Milkrun III* på AROs

I underetagen på det århusianske kunstmuseum AROs er der et værk af den amerikanske lyskunstner James Turrell, som publikum konsekvent opfatter som et virtuelt rum. I hvert fald i starten. Man ser en stor, rød flade, der ikke lader til at starte eller slutte noget sted, og kigger man længe nok, dukker der en blå kant op et sted, og noget gult skærer ind i det røde.

Men i virkeligheden er rummet ikke en døjt virtuelt. Det består i bund og grund af masonitplader og skjulte lysstofrør. Værket giver et fingerpeg om, hvordan kunst ender på AROs, mener museumsinspektør Gitte Ørskov.

“Jeg synes, det meget godt viser, hvad det er for kriterier, vi har for vores indkøb. Nemlig at det ikke handler om, hvordan værket er lavet, men om, hvordan det

virker,” siger hun og fortsætter:

“Jeg er stødt på meget spændende digital kunst, og vi kommer højst sandsynligt også til at få det. Men som museum har man jo den paradoksale placering, at man på den ene side skal være fuldstændig opdateret på, hvad der bevæger sig inden for kunsten, men på den anden side skal det være her til evigt øje, og vi har en forpligtelse til at købe noget ordentligt.”

Bare en lillebitte del

Heller ikke på Statens Museum for Kunst har man købt noget, der minder om digital kunst. I hvert fald ikke siden man for år tilbage købte nogle computerprint, der nu ligger i Kobberstiksamlingen. Direktør Allis Helleland er ikke just rystet over situationen:

“Digital kunst fylder kun en lillebitte smule i forhold til alle de gode kunstnere, der er.

Det er tilfældigt, at vi ikke lige har købt det ind. Og ser vi en dag et digitalt værk, der er interessant nok, så køber vi det, hvis vi har penge til det.”

Hun understreger, at Statens Museum for Kunst ikke på nogen måde kunne finde på at give indkøb af digital kunst særlig prioritet, heller ikke selv om det er en meget tidstypisk udtryksform.

“Vi siger ikke, at ”nu skal vi købe noget digital kunst”. Vi separerer ikke efter forskellige udtryksformer.”

Til at forstå

På ARKEN mener museumsinspektør Christian Gether, at den digitale kunst er særligt interessant – alene fordi udtryksformen er speciel – og i forhold til publikum ser han et spændende aspekt:

“Den digitale kunst er interessant, fordi den rigtigt forbinder os med vores dagligdag. Publikum ser jo digitale billeder hver dag. Kunst skal gerne forholde sig til den omgivende virkelighed og den måde, vi oplever vores tilværelse på. Så folk er ret bekvemme ved at se den digitale kunst. Den forekommer umiddelbart forståelig. Og *det* er jo interessant.”

Men heller ikke ARKEN er spækket med digital kunst på nuværende tidspunkt. Christian Gether nævner videoer overspillet til dvd og computerprint.

Men er den digitale kunst overhovedet egnet til at blive vist på museerne? Gitte Ørskov fra AROs er forbeholdende:

“Jeg synes, at meget digital kunst fungerer på ikke-museale præmisser. Ved netkunst er internettet for eksempel det rum, kunsten skal opleves i. Museet lægger jo ikke op til, at

man sidder og oplever netkunst på en computer. Hvis vi viste det samme på en storskærm, ville det tage brodden ud af værket.”

Også nyt for kunsthallerne

I landets kunsthaller, der er platforme for den unge, eksperimenterende og moderne kunst, er digital kunst også relativt nyt og uopdyrket land. Thorsten Sadowsky, leder for kunsthallen Århus Kunstbygning, er ikke særlig overrasket over, at den digitale kunst er så sparsomt repræsenteret på de store danske samtidskunstmuseer.

“Museerne arbejder med en vis tidsforskydning. Tingene skal først manifestere sig, og der skal skabes en kunstscene omkring dem. Men det skal nok komme. Det er også nyt for os. På grænsen (udstilling i forbindelse med International Digitale Festival i Århus i år, red.) var vores første udstilling med tematisk vægt på digital kunst. Det er stadig et pionerområde.”

Heller ikke Kunsthallen Nikolaj i København har de store erfaringer med genren, fortæller leder Elisabeth Delin Hansen. Ifølge hende ville det være en ”kolossal hjælp”, hvis en støtteordning blev rettet specifik mod dette område. Som det er i dag, er støtteordninger under Kulturarvsstyrelsen og Kunststyrelsen ikke bundet op på specifikke medier.

“Jeg synes, det er et væsentligt område, som vi godt ville arbejde yderligere med, men det er også et økonomisk spørgsmål. Det kan udstyrsmæssigt være meget dyrt at arbejde med projekter af den art, og skal man kuratere inden for det digitale område, kræver det, at man afsætter meget lang tid til det. Og det har vi ikke haft mulighed for hidtil.” ■

KUNSTEN PÅ NETTET

Guide. Netbaserede værker, virtuelle gallerier og museer i cyberspace. Der er mange muligheder for at opleve digital kunst og kunstformidling fx hjemme foran computeren. Her giver vi en håndfuld indgange og forslag til, hvor du kan starte.

GALLERIER OG PORTALER

MASKINSTORM

Dansk kunstnergruppe, der bestræber sig på at udbrede viden om kunst i nye medier gennem projekter og udstillinger,

www.maskinstorm.org

NETFILMMAKERS

Et ikkekommercielt internetgalleri for netfilm og platform for udforskning af muligheder for netfilm, netvideokunst og digital kunst på internettet,

www.netfilmmakers.dk

ARTNODE

Artnode arbejder for at udbrede kendskabet til computerbaseret kunst. Planlægger, skaber og distribuerer projekter inden for samtidskunst, der baserer sig på digitale medier og bruger de nye medier som kunstnerisk platform og ikke blot som distributionskanaler. Artnode præsenterer mere end 100 kunstnere,

www.artnode.org

Af aktuelle projekter kan nævnes *artPod*, der går ud på – med kunstnernes samtykke – at distribuere dansk videokunst gratis over nettet og skabe nye sociale situationer for oplevelsen af videokunst generelt. Man kan pt. downloade cirka 10 hovedværker inden for dansk videokunst til iPod,

www.artpod.info

Do you copy? er en onlineudstillingsplatform, der præsenterer og diskuterer mere end 20 netkunstværker omkring de tre hovedspor 'to share', 'to remix' og 'to hack'. Åbner snart på

www.Artnode.org

AFSNIT P

Virtuelt udstillings- og formidlingsrum for litteratur og kunst i grænselandet mellem ord og billede,

www.afsnitp.dk

RHIZOME

Forum for digitale kunstnere, kuratorer og kritikere,

www.rhizome.org

ARTPORT – THE WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART PORTAL TO NET ART

Whitney Museums portal for netkunst, digitalkunst og online galleri,

www.artport.whitney.org

ARTIFICIAL

Webmagasin om netkunst, softwarekunst og andre computer baserede kunstværker,

www.artificial.dk

GENERATOR.X

Debat- og udstillingsforum for digital samtidskunst og design,

www.generatorx.no

TURBULENCE

Udstiller netbaserede værker og promoverer digitalt kunstnere,

www.turbulence.org

KUNSTNERE OG VÆRKER

Camille Utterback (USA),
www.camilleutterback.com

CASEY REAS (USA),
www.reas.com

Art+Com (DE),
www.artcom.de

Cristophe Bruno (F),
www.iterature.com

UDSTILLINGER OG FESTIVALER

WEBSCAPE – KUNSTEN I DET VIRTUELLE LANDSKAB

Udstillingsrække på Vestsjællands Kunstmuseum, der består

af netbaserede installationer på museet og en hjemmeside, hvor publikum kan interagere med og præge værkerne. Udstillingerne er de første i Danmark, der fokuserer på internettet som kunstnerisk medium.

Første værk er *Who.What.Where* af den danske forfatter Tomas Thøfner,

www.vestkunst.dk/webscape

ELECTROHYPE 2006

Festival 9. december 2006 – 7. januar 2007. Bl.a. Lunds Konsthall i Lund, Sverige,

www.electrohype.org

TRANSMEDIALE 2007

Festival 31. januar – 4. februar Akademie der Künste, Berlin, Tyskland,

www.transmediale.de/site/

PIXELACHE 2007

Festival marts-juni 2007, Finland, Frankrig, Colombia,

www.pixelache.ac

DEN INTERNATIONALE DIGITALE FESTIVAL I ÅRHUS

Bl.a. præsentation og links til netkunstnere og -værker,

www.digitalfestival.dk

FORMIDLING

Inden for de senere år har flere museer gennemført ambitiøse formidlingsprojekter på internettet, bl.a. med støtte fra Kulturarvstyrelsens pulje Kulturturnet Danmark. Flere af projekterne er udviklet i samarbejde med udøvende kunstnere.

VILD MED WILLUMSEN

Interaktivt webunivers, der udspiller sig i en tegnet og animeret udgave af J.F. Willumsens atelier. Hjemmesiden er genremæssigt inspireret af de såkaldte edutainmentspil eller leg og lær-spil, der bygger på ideen om, at børn

skal lege sig til viden,
www.vildmedwillumsen.dk

TILBYGNINGEN

En virtuel "tilbygning" til Thorvaldsens Museum. Her præsenteres forskellige tilgange til kunsten og fortællingerne på museet. Tre døre åbner op for tre formidlingsspor, der hele tiden krydser hinanden – et fiktivt i Korridorerne, et faktisk i Arkivet og et kreativt i Projektrummet,

www.tilbygningen.dk

STIG OM BORD

En hjemmeside under Vikingeskibsmuseet i Roskilde, der bl.a. rummer filmklip, billeder, 3D-visualiseringer af vikingeskibe og interaktive præsentationer,

www.stigombord.dk

MUSX

Formidlingsprojekt for DR Piccolo. Et lydunivers, hvor børn og unge kan udfolde sig kreativt og skabe egne kompositioner og undersøge musikalske fænomener,

www.dr.dk/musx

ARTXPLOERER

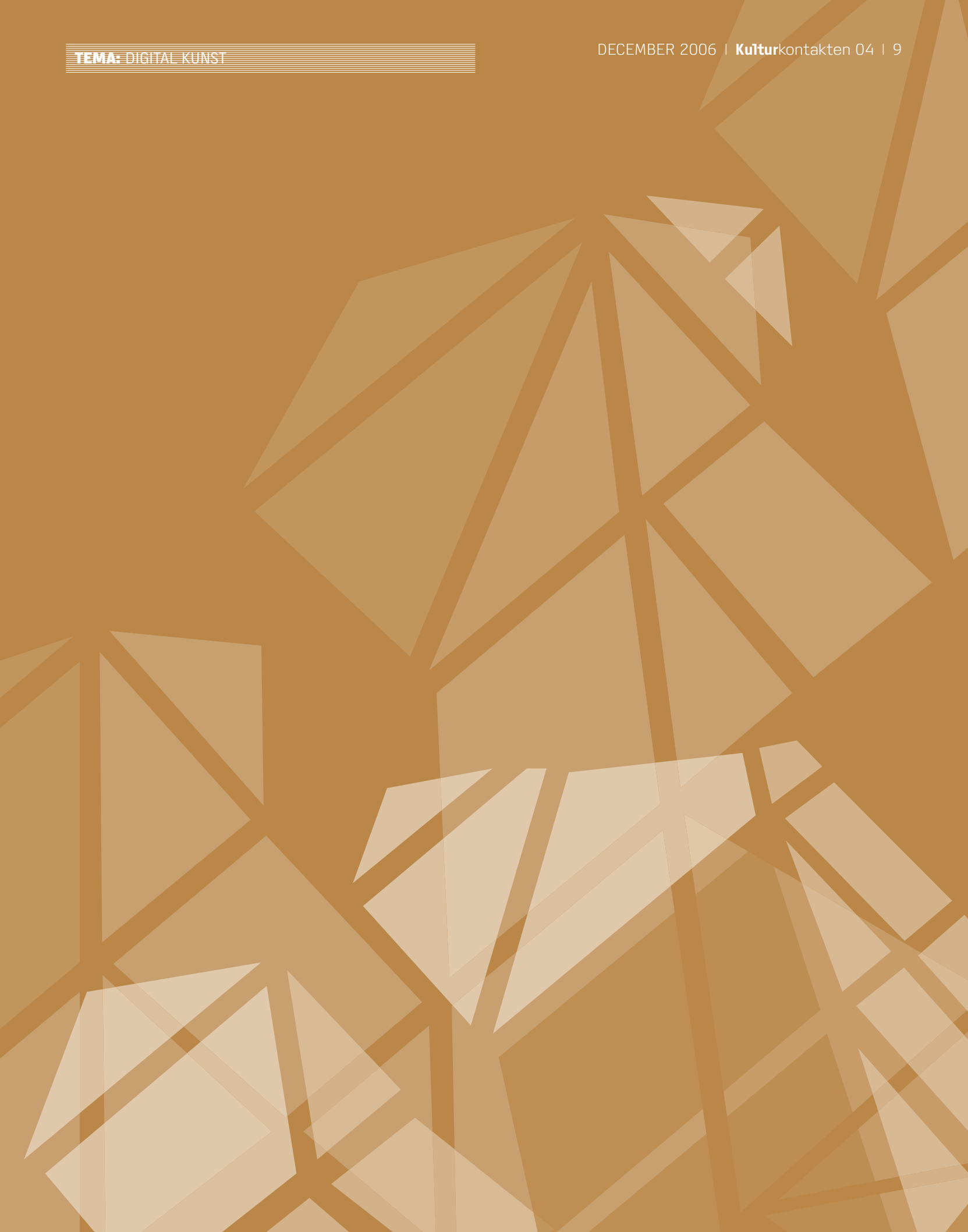
Oplevelsesorienteret webforum for børn i alderen 9-14 år på AROS. Med udgangspunkt i værker fra museets samling kan man gå på opdagelse i kunsten, blive udfordret og selv udfordre kunsten ved at skille værker ad, undersøge dem og skabe nye billeder i fællesskab med andre,

www.artxploerer.aros.dk

ARKCAST

ARKEN tilbyder en guide, hvor man kan høre og se information om kunsten fx i form af interviews og indslag med kunstnere, kuratorer og samlere. Man kan downloade dem til sin computer eller bærbare mp3/4-afspillere. På den måde kan man høre episoderne foran værkerne, når man besøger ARKEN. Man også kan låne en iPod på museet,

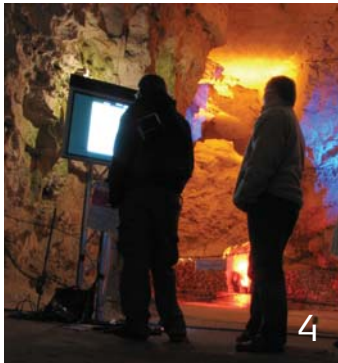
www.arken.dk



DIGITAL UNDERGRUND

Farvet lys fylder glimtvis de mørke grotter. Stilheden brydes af frygtindgydende brøl, og æterisk musik giver genlyd i de nedlagte minegange. Hen over hovedet flakser en forvirret flagermus, der aldrig har oplevet noget lignende. Thingbæk Kalkminer i Nordjylland, der normalt fungerer som skulpturmuseum, lagde igen i år rum til den digitale kunsthøjtidelse *MINE*, arrangeret af one/o og Maskinstorm. Publikum kunne gå på opdagelse i eksperimenterende, kunstneriske og politiske computerspil og deltage i interaktive digitale projekter fra bl.a. Aalborg Universitet. Kulturkontakten besøgte minen og har her samlet en håndfuld indtryk.





1. I de fleste af døgnets timer er de kolde minegange ikke besøgt af larmende kunststillinger, men er hjemsted for en koloni af fem forskellige flagermusarter.

FOTO: THOMAS PETERSEN

2. Den britiske kunstner Alison Mealeys computergenererede billeder er baseret på data fra et computerspil. Her går værket i dialog med en af skulpturerne i minen.

FOTO: THOMAS PETERSEN

3. Det er ikke alvorligere, end at man godt kan spise popcorn til.

FOTO: ANNE METTE WELLING

4. Publikum står i kø for at opleve *PacMondrian* af den canadiske kunstnergruppe Prize Budget for Boys. Piet Mondrians moderne ikon bliver spist af den klassiske, digitale firserost.

FOTO: THOMAS PETERSEN

5. Byg dit eget computerspil med gaffatape. Tyske Susigames har udviklet det eksperimenterende spil *Edge Bomber*, der foregår på grænsen mellem det virtuelle og fysiske rum.

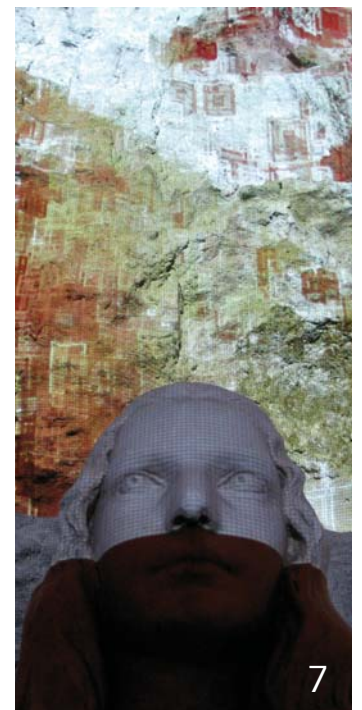
FOTO: ANNE METTE WELLING

6. Kalkminen fungerer til hverdag som et skulpturmuseum. Her møder en rytterstatue den digitale æstetik. Bagved skimtes et udsnit af det digitale panorama af produktionsselskabet No Parking.

FOTO: THOMAS PETERSEN

7. De grove minevægge danner baggrund for den hollandsk-belgiske duo Jodis abstrakte hackede computerværker.

FOTO: THOMAS PETERSEN



Digitale finner. I Finland har man de senere år støttet mediekunst meget aktivt. Blandt andet er dele af den offentlige kunststøtte øremærket til digital kunst, og man har etableret særlige museer for mediekunst. Investeringerne har bl.a. trukket flere unge til museerne.

HIGH TECH I HELSINKI



FOTO: MoMA

Den finske mediekunstner Eija-Liisa Ahtila har opnået stor international anerkendelse. Frem til februar 2007 udstiller hun på MoMA i New York. Her ses et framegrap fra værket *Love Is a Treasure* (2002)

Af Jesper Vind Jensen

Pisa, Nokia og Lordi. Finland gør sig i øjeblikket internationalt bemærket med sit skolesystem, sine mobiltelefoner og sin heavymusik fra monsterrockere. Men Finland er også helt fremme på scenen inden for digital kunst eller 'new media art'. I 2004 afholdtes eksempelvis Det Internationale Symposium

for Elektronisk Kunst i den finske hovedstad. Her mødtes forskere, kunstnere, designere og mediefolk fra 50 lande og vedtog manifestet *Helsinki Agenda*, der blandt andet udtrykte beundring for "Finlands pionerrolle inden for den mediekultur og mediekunst."

Perttu Rastas er udstillingsleder for digital kunst ved KIASMA, Finlands Museum for Samtidskunst. Han siger via en telefon fra Helsinki: "Vi havde den berømte guldalder i finsk

kunst i begyndelsen af det 19. århundrede. Nu taler vi om 'den anden guldalder' med den digitale kunst, fordi den er blevet så stort et fænomen i Finland og samtidig er internationalt anerkendt."

Succesen bæres af forskellige mediekunstnere som Marita Liulia, Milla Moilanen, Tuomo Tammenpää, Juha Huuskonen og Laura Beloff samt elektroniske komponister som Simo Alitalo og Erkki Kurenniemi, der alle nyder international bevågenhed. Senest

har Museum of Modern Art i New York åbnet udstillingen *The Wind* med den prisvindende finske videokunstner Eija-Liisa Ahtila.

Stigende kunststøtte

En del af succesen skyldes, at Finland siden begyndelsen af 1990'erne har ført en offensiv politik inden for digital kunst. Det er især sket ved, at kunstuddannelserne har kastet sig over de muligheder, som moderne hightech giver kunsten.

Samtidig har AVEK – Finlands audiovisuelle promotionscenter – siden 1987 været en vigtig støt-tekilde. Desuden giver det finske Kunstråd – der har en særlig komite for mediekunst – en stigende støtte. Ydermere støtter udviklingsinstituttet FRAME kunstfestivaler, gallerier og kulturudveksling med udlandet. Den direkte kunstnerstøtte – som cirka 100 finske digitalkunstnere for tiden nyder godt af – kommer dog, samlet set, ikke over en million euro årligt, men beløbet vil stige i de kommende år.

Derudover har digitalkunstnere fundet støttemuligheder hos fonde, tv- og filmselskaberne og private virksomheder. Det har dog ikke forhindret, at mange kunstnere har været nødt til at ernære sig via jobs som designere, programmører eller lærere. Perttu Rastas forklarer:

“Den direkte offentlige kunstnerstøtte er forholdsvis lille i forhold til, hvor stort et fænomen digital kunst er i øjeblikket. Derfor ser man, at mange finske kunstnere arbejder i udlandet og tjener deres penge der.”

En af dem er Tapio Mäkela, der forsker og laver interaktiv webkunst. Han er tilknyttet m-cult Centre for New Media Culture i Helsinki, men arbejder pt. i Delhi i Indien, hvor fra vurderingen lyder:

“Den finske kunststøtte fungerer fint, når det gælder mindre projekter, men det er svært at få støtte til større mediekunstproduktioner. Opmærksomheden er stigende blandt politikere og i den offentlige debat i Finland,

og specielt har Kunstrådet øget støtten til de enkelte kunstnere. Men først hvis den vedtagne politik bliver ført ud i konkret handling, vil hele sektoren få en mere bæredygtig struktur i de kommende år.”

Ungt museumspublikum

Den politiske backup til den teknologibaserede kunst har også vist sig i flere museumssatsninger. Her har KIASMA indtaget en nøglefunktion og er nu internationalt anerkendt.

“Vi startede KIASMA for næsten 10 år siden med en profil, hvor mediekunst skulle være et hovedområde, og halvdelen af museets aktiviteter og udstillinger har rettet sig mod det. Det har givet KIASMA det mest unge museumspublikum i Finland,” siger Perttu Rastas stolt.

Han fremhæver, at også Finlands nye store kunstmuseum, EMMA – Espoo Museet for Moderne Kunst nær Helsinki, som åbningsudstilling i efteråret 2006 præsenterede videoinstallationer af iranske Shiran Neshat, der er bosiddende i New York. Emnet for hendes arbejder var islam og kvindernes rolle i det islamiske samfund.

Flere andre finske museer har også satset på digital kunst. Og hovedstaden Helsinki ser nu 'new media art' og elektronisk musik som noget, der skal bidrage til at brande byen.

Tapio Mäkela anerkender KIASMAs indsats med at profilere digital kunst, men pointerer, at den finske bølge bygger på en græsrodsbevægelse, der har

udgangspunkt i 70'ernes elektroniske kunst og 80'ernes multimediekunst.

“Den digitale kunsts succes er et resultat af en vedvarende indsats fra en masse netværkende individer og mindre organisationer, som oftest har arbejdet med langt mindre støttemidler, end hvad deres europæiske kolleger har fået,” fastslår Tapio Mäkela fra Indien.

Fraværende danskere

Perttu Rastas påpeger, at finernes identitet og politiske kultur i dag præges af den globale high-techsucces, som verdens største mobiltelefonproducent, Nokia, står for. Det har øget fokuset på den digitale kunsts mange fremtrædelsesformer med avanceret brug af lyd, billeder, design og kommunikation.

Det er et brud med det traditionelle billede af de fem millioner finner som et noget indesluttet og tavst folkefærd. Perttu Rastas nævner, at den tyske digter Bertolt Brecht, der under Anden Verdenskrig var i eksil i Finland, sagde, at “finnerne er en nation, der tier stille på to sprog” – altså finsk og svensk. Men selvom finnerne er stille, når det gælder kommunikation ansigt til ansigt, så er de ifølge Rastas blevet aktive, når det gælder mediekommunikation. Han siger:

“Finner ved ikke rigtigt, hvordan man smalltalker, men på samme tid er vi det land, der tager ny mobilteknologi hurtigst til os. Hver dag er der en million finner, der kommunikerer i chatforummer. Måske skyldes det, at

medierne giver os en mulighed for at komme uden om den der face to face-kommunikation, og samtidig holde distancen mellem mennesker.”

Rastas peger også på de indlysende muligheder for samarbejde mellem digital kunst og erhvervsliv.

“På KIASMA havde vi et videoinstallationsshow med den britiske kunstner og komponist Brian Eno, hvor Nokia var sponsor. Jeg foreslog, at Nokia også kunne samarbejde med Eno om udviklingen af nye ringetoner. Og i dette efterår er Nokias nye model 8800 faktisk baseret på Brian Enos ambient music,” fortæller Rastas.

Men ellers har det finske erhvervsliv ikke vist synderlig stor interesse for at indgå i partnerskaber med den digitale kunstverden.

“Nokia eller andre virksomheder har ikke udnyttet det fulde potentiale. Det er lidt underligt, for de bygger på det samme teknologiske univers som den digitale kunst. Nokia støtter museer og kunstfestivaler, men desværre ikke med de store beløb,” beklager Rastas.

Han konstaterer, at der ikke er meget gang i den digitale kunst i det øvrige Norden.

“Jeg ser lidt nyt fra Sverige, men man mærker næsten intet til Norge og Danmark. Når jeg har besøgt de andre nordiske lande – også Danmark – har jeg foreslået, at man blev inspireret af KIASMA-modellen, der har brugt new media art som et værktøj til at få fat i den unge generation.” ■

Framegrap fra Eija-Liisa Ahtilas treskærm-installation *The Wind*.





Lise Autogena.
FOTO: THOMAS BØRBERG/POLFOTO

Kunsthallen Nikolaj 2004.
Black Shoals Stock Market Planetarium af Joshua Portway og Lise Autogena. Bevægelser på det globale børsmarked – Data for børsnoterede virksomheder manifesterer sig som lysende stjerner og stjernetåger for øjnene af betragteren.
FOTO: ANDERS SUNE BERG

MEDIET MED FLERE MULIGHEDER

Deres værker kan du møde på nettet, på museer eller til særlige festivaler. Men hvem er personerne bag? Kulturkontakten har talt med tre kunstnere, der er veletablerede på den digitale front.

Af Trine Beckett

LISE AUTOGENA

42 år, født i Århus, bor i dag i Danmark og England. Er kendt for sine store værker, der tager år at udvikle. Er i øjeblikket aktuell med værket *Most Blue Skies*, som udstilles på kunstbiennalen i Sydkorea.

Hvad er din baggrund?

“Som 16-årig flyttede jeg fra Århus til Christiania. Efter at have arbejdet på Holmegaard tog jeg til England for at blive glasblæser. I en periode arbejdede jeg med glas i Storbritannien og USA og byggede også et glasværksted i Puerto Rico. Senere tog jeg en uddannelse i billedkunst fra Surrey Institute i England og drev et projekt rum fra mit daværende hjem i Covent Garden, et gammelt

varehus. Siden har jeg taget en mastergrad i kunst og arkitektur fra University of East London og en i kuratering fra Goldsmith College.”

Hvorfor arbejder du i det digitale medie?

“Fordi det er et praktisk værktøj. Jeg arbejder sammen med mennesker, som kan hjælpe med at udvikle tingene digitalt. Men jeg er ikke selv programmør. Jeg ser ikke mig selv som digital kunstner. Jeg arbejder med ideer, og det digitale er et af mange værktøjer.”

Hvad kan det digitale medie i forhold til traditionelle medier?

“Det er et redskab til at kommunikere, samarbejde og udvikle projekter. Flere af mine projekter bearbejder enorme mængder data. I mit seneste projekt har jeg forsøgt at finde verdens mest blå himmel. Det

startede for fem år siden som en utopisk ide, der siden har udviklet sig til et komplekst projekt. Jeg arbejder med klimaforskere, folk fra NASA og videnskabsfolk, der ved noget om farve. Værket er drevet af klimadata, der opsamles live fra NASA-satellitter i kredsløb omkring jorden.”

“Værket udgør en stor skærm, som visualiserer den mest blå himmel i verden på det aktuelle tidspunkt, samt navnet på det sted, hvor den findes. En anden skærm udgør et verdenskort, hvor man kan se, hvordan jorden drejer, og hvordan himmelfarver hele tiden måles i forhold til lysets vej igennem atmosfæren og i forhold til steders geografiske beliggenhed, atmosfæriske målinger, forurening, vejrforhold osv. På den måde måler og viser værket hele tiden, hvor i verden himlen er mest blå “

Hvad lever du af?

“Af mine projekter. Hvilket er ret skræmmende. For jeg er nødt til at skaffe penge til de mange mennesker, der er involveret. Til dette projekt, som lige nu vises på Gwangju Biennalen i Korea, har jeg fået støtte fra Billedkunstrådet og The National Endowment of Science, Technology and The Arts i England, men jeg har måttet optage et lån på næsten 100.000 kr.”

Hvad er dit næste projekt?

“Jeg arbejder videre med *Most Blue Skies*. Jeg arbejder langsigtet med mine projekter og videreudvikler dem over mange år.”

Hvem skal uddanne digitale kunstnere i DK?

“Jeg er uddannet i England, så jeg føler ikke, at jeg kan udtale mig om det danske uddannelsessystem.”



Mogens Jacobsen.

FOTO: MOGENS JACOBSEN

Rekvisitter til Mogens Jacobsens installation *Hørbar*. Baren åbner januar 2007 på Museet for Samtidskunst i Roskilde.

FOTO: MOGENS JACOBSEN



MOGENS JACOBSEN

47 år, medstifter af netkunstgruppen Artnode. Arbejder i øjeblikket primært med lyd. Har udstillet meget i USA og Tyskland, men er de seneste år blevet efterspurgt også i Danmark – hvilket overrasker ham lidt.

Hvad er din baggrund?

“Den er lidt broget og består egentlig af flere kanaler. Uddannelsesmæssigt startede jeg med at læse først matematik, derefter film- og medievidenskab. Mens jeg gik på studiet, lavede jeg musik og diasshow. Jeg begyndte at rode med computere og fik udstillinger i Tyskland og USA.

Samtidig har jeg altid lavet underlige småfilm og underlig lyd. I starthalfemserne var jeg med til at starte Artnode, som var tænkt som et galleri og en tekstsamling på nettet, men reelt udviklede sig til et produktionssted, hvor vi kodede andres værker. I dag arrangerer vi også udstillinger i det virkelige rum.”

Hvorfor arbejder du i det digitale medie?

“Mediet interesserer mig håndværksmæssigt. Det kan noget,

man ikke kan finde andre steder. Naturligvis inkluderer mediet både lyd og billede, men også noget mere. Og det er dette ”mere”, som jeg synes, er interessant at udforske. Det handler bl.a. om interaktivitet – selv om jeg nu er lidt træt af at høre om netop det ord, dels fordi det er blevet så *hypet*, at det er kommet til at overskygge andre aspekter ved feltet. Og dels fordi interaktivitet er så tæt knyttet til det grafiske interface med en skærm og en mus. Og det synes jeg, er en fattig måde at interagere på. I fem år har jeg undgået skærme i mine værker. Hvis de er der, viser de kun kedelige ting.

Folk spørger mig: Er du billedkunstner? Nej, jeg hader billeder. Er jeg mediekunstner? Ja, men jeg har aldrig brugt et videokamera. Jeg forsøger at stille mediet på spidsen. Multi-mediedelen i en computer bygger meget på de gamle medier. Filmen ligner vores film. Lyden vores lyd. Men med computeren som mellemlid sker der noget. Det er interessant at undersøge, hvad der er tilbage, når man tager multimediedelen væk. For mig er det, at computeren

er beregnende. Og at den kan forbinde mennesker og steder. Kunst laves af mange materialer. Computere er hverdagens materiale.”

Hvad lever du af?

“Jeg kan ikke sælge noget. Det er jo ikke ting, der kan hænges op på væggen. Men jeg lever af min kunst på den måde, at jeg får honorarer for foredrag og udstillinger. Samtidig er jeg ekstern lektor på Københavns Universitet og arbejder som konsulent for private virksomheder og rådgiver om digital formidling.”

Hvad er dit seneste værk?

“En pladespiller, der scratcher på et museum. Der er ingen dj. Menneskers færden på særlige hjemmesider afgør, hvordan den scratcher. Værket er to steder samtidig, forbundet via nettet. Man kan kun få det fulde udbytte af det, hvis man er to steder samtidig. Og det er umuligt.”

Hvad er dit næste projekt?

“*Hørbar*, som er en bar på Museet for Samtidskunst i Roskilde, der har en fantastisk samling

af lydkunst. I baren får man serveret lyd kunsten. Man kan ikke købe en flaske med John Cage. Men man kan vælge fx en flaske med 70 % rund smag, en med 60 % stemme, en med 10 % stilhed og en med 20 % støj. Når man har valgt færdig, bliver der spillet et passende værk fra samlingen.”

Hvor skal man starte med at se digital kunst?

“Der er masser af festivaler, fx Electrohype i Lund, Artikel i Stavanger eller Ars Electronica i Linz, der er den største.”

Hvem skal uddanne digitale kunstnere i Danmark?

“Kunstakademiet. De uddanner jo kunstnere i Danmark. Men digitale kunstnere er en blandet flok, der også består af mange unge ingeniører. Og i starten ville de digitale kunstnere slet ikke have noget med kunstmiljøet at gøre. De ville ikke være kunstnere. Deres ting skulle ikke på galleri, men ligge frit tilgængeligt på nettet. Nu er det jo kommet på galleri. Og selv jeg har mange udstillinger i Danmark. Det havde jeg aldrig troet.”





FOTO: KARN GAMBOURG KNUDSEN

Værket *Vivisection* af Mette Ramsgaard og Simon Løvind udstillet på Charlottenborgs efterårsudstilling i år

METTE RAMSGAARD

36 år, lektor og leder af Center for Informationsteknologi og Arkitektur ved Arkitektskolen i København. Netop hjemvendt til Danmark efter flere år som forsker i Tyskland og England. Forsker i ideen om rum, der formes gennem adfærd.

Hvad er din baggrund?

Jeg er uddannet arkitekt i 1996, og har arbejdet og forsket først i Tyskland, siden i England i forholdet mellem arkitektur og datalogi.

Hvorfor arbejder du i det digitale medie?

Som arkitekt er jeg interesseret i, at det digitale medie bryder de tidsmæssige dimensioner. Normalt tegner arkitekter og bygger modeller for at skabe et billede af en bygning. Både praktisk og intellektuelt.

I de digitale medier kan man tegne på tværs af tid. At animere bryder arkitekturens opfattelse af tid. Det område arbejdede jeg med, indtil jeg forstod, at det rigtig spændende ved de digitale medier er interaktion! Med interaktion er rummet ikke længere afgrænset lineært, men kan forsæt udfolde sig. Og det ændrer fundamentalt ved vores praksis som arkitekter.

Hvad kan det digitale medie i forhold til traditionelle medier?

Digitale medier bryder fuldstændig med den måde, vi tænker rum og repræsentation på. Rummet fremkommer, idet du tegner. Mediet ændrer, hvad bygninger kan. Det digitale medie giver et nyt mulighedsfelt, intellektuelt men også teknisk og praktisk. Rummet bliver til på en anden måde.

Hvad er dit seneste værk?

Et tekstil- og arkitekturprojekt, der hedder *Vivisection* og er udviklet i samarbejde med Simon Løvind. Værket undersøger ideen om en levende arkitektur, en arkitektur, som har sin egen adfærd. Det består af microcomputere, der kommunikerer igennem et værk af silke og stål. Stålet er ledende, så kommunikation foregår gennem stoffet og viser, at man kan sy et matrix for computere! Det er også et forskningsprojekt – en enkelt undersøgelse, som skalamæssigt er så stor, at man kan træde ind i den.

Hvor skal den uindviede opleve digital kunst?

Alle steder. På Charlottenborg er der i øjeblikket 4-5 værker, der bruger styrede systemer. Den digitale kunst er ikke afgrænset i forhold til anden kunst, men er en del af den scene, vi er på.

Ligesom digital musik er en del af den musik, vi lytter til.

Hvem skal uddanne digitale kunstnere i Danmark?

Det skal ske tværfagligt. Det interessante ved digitale medier er jo, at de indgår alle steder. I Danske Bank og på Risø. Det er ikke et specificeret medium. Hvis digital kunst skal defineres som noget særskilt fra anden kunst, er det interessante ved det, at udviklingen af mediet sker så mange forskellige steder. Der findes computerstyrede strikkesmaskiner og moderne sejlmaskiner bruger computerstyrede symaskiner og printmaskiner. Når jeg hører om andres erfaringer, ændrer det ved min måde at opfatte formgivning og produktion - hvad det vil sige at bygge. Derfor er den digitale uddannelse ikke for "de fine kunstarter", men skal gå på tværs af håndværk og kunst.

Hvem skal uddanne digitalkunstnere? Kulturkontakten har spurgt Designskolen Kolding – en af de institutioner, der har mest erfaring med nye medier – og Kunstakademiet i København, Danmarks største uddannelsesinstitution for billedkunstnere.

IDEERNE TAR' KVANTESPRING

Af Trine Beckett



FOTO: SØREN NØRSKOV LAURSEN/DESIGNSKOLEN KOLDING

Studerende på Designskolen Kolding eksperimenterer med sensorer i en kunstnerisk tilgang til begrebet robotter

I New Media Forum, der er støttet af Kulturarvsstyrelsen og samler museumsfolk, uddannelsesinstitutioner og andre aktører for at diskutere og udbrede kendskabet til de nye medier, er man ikke i tvivl om, at der mangler en formaliseret uddannelse inden for mediekunst.

“De nye medier stiller mange krav, men har også et kæmpe udviklingspotentiale. Og der mangler et sted, hvor de studerende finder ind til de nye medier via en kunstforståelse,” siger Elle-Mie Ejdrup Hansen, medlem af New Media Forum og leder af Designskolen Koldings Institut for Industriel Design & Interaktive Medier.

Kunstnerisk tilgang

Designskolen Kolding er en af de kunstneriske uddannelser, der er længst fremme i udforskningen af de nye medier. Elle-Mie

Ejdrup Hansens institut har særlig fokus på blandt andet robotteknologi, interaktion og sensorer og samarbejder lige så tæt med Syddansk Universitet og Mærskinstitutet som med kunstnere og kunsthistorikere.

“Nogle af de projekter, der startede med en eksperimenterende kunstnerisk tilgang, er nu i produktion. I et kommende projekt arbejder vi sammen med en komponist om at skabe en interaktiv lyd- og lyskomposition. Det kunne lige så godt være et kunstprojekt. Men vi uddanner ikke kunstnere. Vi er bare en kunstnerisk uddannelse med design som fokus,” siger hun og understreger behovet for et sted, hvor de nye medier bliver udfordret i et kunstnerisk perspektiv.

Flaskehalsen peger på...

Rektor for Danmarks største uddannelsesinstitution inden for

billedkunst, Kunstakademiets Mikkel Bogh tager ansvaret på sig.

“Hovedopgaven er nok hos os. Og den digitale teknologi er en dimension i vores uddannelse. Vi har en lektor med den tekniske ekspertise, desuden har vi kurser i programmering og webdesign. Men digital kunst er et vidt begreb, som udvikler sig ekstremt hurtigt. Vi lægger ikke så stor vægt på den tekniske side, men mere den konceptuelle. Vi uddanner folk i at fastholde og fokusere ideer. Her er der ikke den store forskel på maleri, performance eller digital kunst. Er vi ude i noget, der kræver meget avanceret teknisk udstyr, henter vi det ude i byen.”

Nye muligheder

Ifølge Elle-Mie Ejdrup Hansen er det dog ikke nok at fokusere på den konceptuelle del af sagen.

“Kender du kun en børste eller en pensel, definerer du din idé ud fra det. Mediet giver dig nye måder at løse ideer på. Når jeg oplever vores lærere undervise her på skolen, betyder det kvantespring i forhold til de idéer, jeg får. Vi har uger, hvor vi programmerer hele tiden. Og selv om vi aldrig bliver programmører, giver det os helt nye muligheder bagefter,” siger institutlederen.

Mikkel Bogh pointerer, at Kunstakademiets prioritering også er betinget af ressourcer.

“Det er klart, at i den bedste af alle verdener havde vi bedre teknisk udstyr. Men vi foretager løbende vurderinger af, hvad det

digitale felt har af betydning. Problemet er, at det ikke bare handler om at etablere udstyret. Selv om det er toptjekket i dag, er det forældet om fem år. Og hos mine nordiske kolleger har jeg set for mange digitale lydstudier eller lignende, der ligger ubrugte hen,” siger Mikkel Bogh.

Tværfagligt samarbejde

Rektor for landets største kunstuddannelse er dog åben for på sigt give de digitale kunstnere en bedre teknisk bagage ved at samarbejde med andre uddannelsesinstitutioner. Ligesom computerspiluddannelsen i dag foregår ved et samarbejde mellem blandt andre Filmskolen og designskolerne.

“Jeg kunne godt forestille mig, at vi kunne samarbejde med andre, fx ITU eller DTU. De baner vil jeg gerne tænke i.” Og Elle-Mie Ejdrup Hansen tager den tværfaglige tråd op.

“Det vil være fantastisk at udvikle de digitale medier i et samarbejde med Akademiet og andre institutioner – og eventuelt også museer – så hverken kompetencer eller udstyr ligger ubrugt hen. Men der ligger et stort ansvar hos Kulturministeriet for at undersøge det digitale felt gennem en kunstnerisk forståelse. Videnskabsministeriet og universiteterne tager deres del. Og de gør det godt. Men der mangler en satsning gennem en kunstnerisk tilgang, der både kan skabe ny viden, nye værker og nye produkter. Der inddrager kunstnerne som drivkraft i vores samfund.” ■

TIL OG FRA. Hvert år modtager en række skabende kunstnere Statens Kunstfonds treårige arbejdsstipendium på 280.000 kr. årligt til fortsat kunstnerisk arbejde. Kulturkontakten har bedt nogle af modtagerne om at udarbejde et postkortværk, som vi bringer hver gang på denne plads. Send postkortet, og vær med til at udbrede kunsten. Af Mette Størum Krogh, redaktionen



FOTO: JENS DRESLING/POLFOTO

Kristian Devantier

Hvad betyder det at have fået det treårige arbejdsstipendium?

“Det betyder, at jeg ikke skal finde et lønarbejde og ikke skal tænke på økonomien.

Nu kan jeg koncentrere mig om at arbejde med dét, jeg er bedst til. Det giver mig tid til at eksperimentere og fordybe mig i mine kommende værker, som jeg har nogle ideer til og vil kaste mig over i den nærmeste tid.”

Hvad skal du bruge pengene til?

“De skal gå til at leve og rejse for. Det gælder vel også for de fleste af de andre, der har fået legatet. Arbejdsro først og fremmest. At kunne være i fred for omverdenen.”

Hvordan arbejder du?

“Jeg har en meget traditionel arbejdsdag klokken 9-18 i mit atelier på Amager Fælledvej. Men det sker også, at jeg arbejder i weekenden. Helt konkret tegner jeg først op på lærredet. Derefter maler jeg, hvor jeg har tegnet op.

Jeg bruger både pensel, blyant og kuglepen. Alt afhængigt af, om jeg tegner eller maler.”

Hvordan kommer dine værker til verden?

“Jeg henter inspiration i ting fra film og musik, ting der er omkring mig til daglig. Så kan det ske, at inspirationen bliver til et billede”

Hvad arbejder du på nu?

“Jeg har mange udstillinger i januar og april. I Glostrup Kunstforening og på Decembristerne og i Bie & Vadstrup sammen med min Kunstnergruppe “MAND” med Rasmus Lütken, Henrik Leach og Rasmus Danø. Senere kommer Gruppeudstilling i Møstings Hus på Frederiksberg. Det, der optager mig lige nu, er at lave gode udstillinger.”

BLÅ BOG

Kristian Devantier (f. 1971).

Uddannet på Det Kgl. Danske Kunstakademis Billedkunstskoler 1994-2000. Har blandt andet udstillet på *MALERHJERNE!* Ungt dansk maleri (Arken Museum for Moderne Kunst 2006), Charlottenborg og Galerie Mikael Andersen 2006. Har lige haft sin første soloudstilling hos Charlotte Fogh Contemporary i Århus og er lige nu med på udstillingen *Maleri uden grænser* på Esbjerg Kunstmuseum, der kan ses til den 14. januar 2007. Modtager af Richard Wilstrup og Hustru Franciska F. Jensens Legat i 2001, Statens Kunstfonds arbejdslegat i 2005 og Statens Kunstfonds treårige arbejdslegat i 2006.



FOTO: MORTEN HOLTUM

Dy Plambeck

Hvad betyder det at have fået det treårige arbejdsstipendium?

“Som debuterende forfatter troede jeg ikke, at det var muligt at få det treårige arbejdsstipendium. Derfor havde jeg kun søgt om et almindeligt arbejdslegat. Så det var en meget stor overraskelse for mig, da

brevet dumpede ind ad døren. Det ændrede min tilværelse fuldstændigt. Fra at have levet fra måned til måned kan jeg nu planlægge mit liv et stykke ud i fremtiden. Det giver en enorm frihed.”

Hvad skal pengene bruges til?

“At holde pantefogeden fra døren.”

Hvordan arbejder du?

“Når jeg er i en længerevarende skriveproces, er arbejdet med mig hele tiden. Ikke forstået sådan, at jeg tænker på min tekst i alle døgnets timer, men den er i min bevidsthed. Jeg kan f.eks. være til en fødselsdagfest og så pludselig, midt i stegen, falder et eller andet på plads, som jeg har grublet over længe, eller jeg får idé til en sætning, et afsnit, et kapitel, eller et digt. Helt konkret har jeg et arbejdsværelse i min lejlighed og forsøger at lave det, jeg kalder ‘kontortid’ i nogle timer hver dag. Så hiver jeg

stikket ud af telefonen, laver en kande te eller kaffe og sætter mig ned foran computeren for at skrive.”

Hvordan kommer dine værker til verden?

“Som så meget andet: ved hårdt arbejde. Forestilling om digteren på sit kvistkammer, der sidder blandt tændte stearinlys og får inspiration fra oven, som nogle mennesker har, stemmer ikke overens med virkeligheden. Godt nok bor jeg på kvisten, men så er der heller ikke mere om den snak.”

Hvad arbejder du på nu?

“Når jeg kun har udgivet én digtsamling, synes det så farligt at sige, men nu siger jeg det altså: Jeg skriver på en roman.”

BLÅ BOG

Dy Plambeck (f. 1980).

Uddannet fra Forfatterskolen i 2004. Debuterede i 2005 med digtsamlingen Buresø-fortællinger. Har endvidere publiceret tekster i diverse litterære tidsskrifter bl.a. Hvedekorn, Victor B Andersens maskinfabrik og Den Blå Port og har bidraget til antologien Livord (2005). Modtager af Klaus Ribbjergs debutantpris 2006, Statens Kunstfonds treårige arbejdsstipendium samt andre arbejdslegater.

Ålandsøerne

Hvis hun kommer og banker på, hvis hun kommer
vil du spørge hende hvad hun laver her
men du vil ikke kunne bede hende om at gå,
det siger du til mig, du siger
blæsten her gør folk vanvittige.

Du går foroverbøjet gennem køkkenet
som er du i tankerne længere fremme
end dine skridt.

Der er ikke noget der venter som marken venter
foran vinduet
som mågen der hænger i luften og skriger
lige så skingert som hendes latter
skyd dog den fugl!

Det er så simpelt som øens tommelfingerregel:
Sejl langt uden om skærene
de er skarpe, men smerten
over at se hende komme gående langs skellet
er ikke større end en lille sten
fra en appelsin
som jeg kan spytte ud, nu
kalder du på mig inde fra stuen.

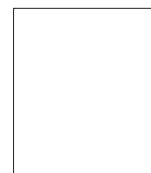




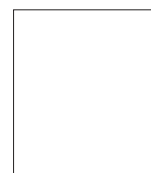
Kristian Devantier, modtager af Statens Kunstfonds treårige arbejdsstipendium 2006.
Uden titel, Litografi, 2006. FOTO: ANDERS SUNE BJERG.



Dy Plambeck, modtager af Statens Kunstfonds treårige arbejdsstipendium 2006.
Ålandsøerne, 2006.



Kristian Devantier, modtager af Statens Kunstfonds treårige arbejdsstipendium 2006.
Uden titel, Litografi, 2006. FOTO: ANDERS SUNE BJERG.



Dy Plambeck, modtager af Statens Kunstfonds treårige arbejdsstipendium 2006.
Ålandsøerne, 2006.

Ålandssørerne

Hvis hun kommer og banker på, hvis hun kommer
vil du spørge hende hvad hun laver her
men du vil ikke kunne bede hende om at gå,
det siger du til mig, du siger
blæsten her gør folk vanvittige.

Du går foroverbøjet gennem køkkenet
som er du i tankerne længere fremme
end dine skridt.

Der er ikke noget der venter som marken venter
foran vinduet

som mågen der hænger i luften og skriger
lige så skingert som hendes latter
skyd dog den fugl!

Det er så simpelt som øens tommelfingerregel:

Sejl langt uden om skærene
de er skarpe, men smerten

over at se hende komme gående langs skellet
er ikke større end en lille sten
fra en appelsin

som jeg kan spytte ud, nu
kalder du på mig inde fra stuen.



SIDEN SIDST NYHEDER FRA KULTURMINISTERIET

Af Mette Størum Krogh, redaktionen



BØRNEKULTUR

MERE KUNST TIL BØRN

Børnekulturens Netværk har udgivet tre håndbøger om kunst og kultur i børns dagligdag. Bøgerne skal tjene som inspiration til at bringe kunst og kultur tættere på børn i børnehaver, skoler og fritidsinstitutioner og er en del af netværkets bestræbelser på at styrke kontakten mellem børn og professionelle kunstnere inden for de forskellige kunstarter. Udgivelsen af håndbøgerne ligger i forlængelse af den igangværende Læse-lystkampagne og Kunstrådets Huskunstnerordning, der giver tilskud til ansættelse af kunstnere. Håndbøgerne indeholder informationer om støttemuligheder, rådgivning, mulige samarbejdspartnere, links på internettet, relevant litteratur samt eksempler på konkrete kunst- og kulturaktiviteter, www.boernekultur.dk.



KULURARV

KØBENHAVNS BEFÆSTNING RESTAURERES

Københavns Befæstning er et af danmarkshistoriens største anlægsarbejder og en af de bedst bevarede hovedstadsbefæstninger i Europa. Men mange af bygningerne trænger til restaurering, og store naturarealer er utilgængelige for offentligheden. Det råder et ambitiøst projekt, der i løbet af de næste tre til fem år skal revitalisere Københavns Befæstning, nu bod på. Et partnerskab mellem Skov- og Naturstyrelsen, Kulturarvsstyrelsen og Realdania står bag investeringsprogrammet på mindst 225 mio. kr., hvoraf de tre parter sammen har afsat 175 mio. kr. Projektet skal sikre, udvikle, synliggøre og formidle Københavns Befæstning som en samlet at-

traktion. Blandt andet skal flere af fæstningens bygningsværker og naturarealer – både til lands og til vands – gøres tilgængelige for offentligheden, www.befaestningen.dk.



ARBEJDSOPHOLD

STATENS VÆRKSTEDER

Ansøgere inden for billedkunst, kunsthåndværk, industriel design og konservering har i mere end tyve år kunnet søge om at få en arbejdsperiode på Statens Værksteder, typisk til projekter i stort format eller med særlige facilitetskrav. Nu har Statens Værksteder for Kunst og Håndværk forbedret sin kommunikationsservice til alle, der måtte ønske at søge arbejdsophold i Gammel Dok Pakhus, med en ny hjemmeside. Institutionen tilbyder adgang til specialværksteder, som alle har tilknyttet faglige konsulenter. Herudover råder institutionen over en række store atelierer og gæsteboliger til ansøgere fra provinsen og udlandet. Hjemmesiden tilbyder vejledning og rådgivning i forbindelse med ansøgningen samt en udførlig beskrivelse af faciliteter og udstyr og henvender sig ud over de udøvende kunstnere også til alment kulturinteresserede borgere, der kan følge med i arbejdet på værkstederne, www.svk.dk.



KULTURUDVEKSLING

KULTURINSTITUT I RIO DE JANEIRO

I forlængelse af finanslovsforhandlingerne er kulturminister Brian Mikkelsen indstillet på at indarbejde en bevilling på 1 mio. kr. til drift af et nyt kulturinstitut i Rio de Janeiro. Baggrunden for at vælge Brasilien som satsningsland er en stor interesse for

brasiliansk kultur blandt danske kunstnere, hvor Brasilien markerer sig stærkt inden for kunstneriske felter som billedkunst, musik, film og arkitektur. Hertil kommer en almen interesse for et styrket kulturelt samarbejde med et stort land i en rivende udvikling, som ydermere er det centrale land i en region med stigende betydning i globaliseringen. Der er allerede nu etableret gode kontakter til det brasilianske kulturliv om instituttet.



BIBLIOTEK

LEKTIECAFÉ PÅ BIBLIOTEKET

En ny støtteordning tillader bibliotekerne at søge penge til at oprette og drive lektiecaféer for tosprogede og andre interesserede børn. Det er det første resultat af en samarbejdsaftale, som Kulturministeriet og Ministeriet for Flygtninge, Indvandrere og Integration har indgået for at styrke bibliotekernes arbejde med integration. Målet er, at der i løbet af få år findes 100 lektiecaféer på landets folkebiblioteker. Lektiehjælpsordningerne vil bidrage til at styrke danskkundskaberne hos tosprogede børn og medvirke til, at flere etniske unge opnår tilfredsstillende skolefærdigheder og fuldfører en uddannelse.

**BLÅ BØGER:**

Kjell Yngve Petersen (f. 1958). Performer og instruktør af opera, performance, multimedia-events og interaktive installationer. Lektor i performance composition og digital performance på School of Art, Brunel University i London. Uddannet gennem programmet *The Total Actor* arrangeret som et treårig mesterlæreforløb 1982-85. Han er kunstnerisk leder af Boxiganga Performance Teater og er ph.d.-kandidat, Planetary Collegium, UK, hvor han i sin praksisbaserede forskning undersøger scenisk komposition i telematiske og digitale omgivelser.

Morten Søndergaard (f. 1966). Kunstkritiker, forfatter og museumsinspektør. Uddannet fra Moderne Kultur og Kulturformidling på Københavns Universitet i 1995. Arbejdede indtil 1999 som freelancekurator, underviser på Københavns og Aarhus Universitet og kunstanmelder på Kristeligt Dagblad. Siden 1999 museumsinspektør på Museet for Samtidskunst i Roskilde. Formand for Kulturnet Danmarks rådgivende udvalg. Har bl.a. udgivet: *Et digitalt Bauhaus* (med Kathrine Winkelhorn, 2004), *Mellem ørerne - PERformer Højhøjt* (med Kreutzfeldt og Meyhoff, 2004) og *Get Real - Art + Real time* (2005).

Karin Søndergaard (f. 1957). Performer, dramaturg, instruktør og installationskunstner. Har lige afsluttet etårigt gæsteforskerat ved Kunstakademiets Arkitektskole. Uddannet ved Institut for Dramaturgi i Aarhus 1978-80 samt gennem programmet *The Total Actor* - et mesterlæreforløb 1982-85. Etablerede i 1987 produktionsselskabet Boxiganga Performance Teater og har siden produceret en lang række værker i dette regi. Hendes værker inkluderer performance, video og installationer. I sin forskning undersøger hun tilskuerpositionen i performance og installation, hvor miljøet er responsivt, og tilskueren interagerer.

Samtale. Den digitale kunst er godt gemt af vejen i kulturlandskabet herhjemme, på trods af, at vi befinder os midt i en digital revolution, mener de tre samtalepartnere – Karin Søndergaard og Kjell Yngve Petersen fra Boxiganga Performance Teater og museumsinspektør Morten Søndergaard. Vi satte de tre stævne på Museet for Samtidskunst i Roskilde til en diskussion om den digitale kunsts vilkår i Danmark.

DANMARK SKAL HAVE ET DIGITALT BAUHAUS

Af Michael Jannerup Andersen, redaktionen
Foto: Klaus Holsting

Kjell Yngve Petersen er ikke bange for at bruge store ord, når det gælder den digitale kunsts potentiale.

Kjell: "Vi står jo midt i en digital revolution, hvor et radikalt skift af vores forståelse af os selv i verden er under udvikling. Et paradigmeskift, hvor jeg mener, den digitale kunst har en stor rolle at spille"

Morten: "Jeg er enig med Kjell i, at vi er midt et paradigmeskifte. Det er jo netop det, vi her på museet forsøger at indfange og dokumentere. Det er en udfordring, vi har håndteret – som det eneste museum i Danmark i øvrigt – i de 15 år, vi har eksisteret."

"Ideelt set kunne man ønske sig en kunsthall med tilhørende forskningslaboratorier." Karin Søndergaard

Kjell: "Der er vigtigt at huske på, at når vi taler om digital kunst, så begrænser det sig ikke til videokunst og computerværker. Tænk bare på brødristeren, der bliver digitaliseret. Det betyder, at producenten bliver nødt til at involvere kunstnere i at designe,

ikke kun hvordan tingen ser ud, men også hvordan den opfører sig, så den har de rette "appealing values". Det digitale er blevet så integreret en del af vore livsbetingelser, at det er blevet en del af vores sansevner, handlemuligheder og tankestrukturer. For kunstneren betyder det et skift i opmærksomhed og forståelse af materialet. Fra at have være noget, man kunne forholde sig kritisk til uden for sig selv, påpeger den digitale kunst, at vi er forbundne og medskabende. Det digitale er blevet en del af vores livsgrundlag. Man kan sammenligne det med den industrielle revolution, da man lagde togskiner og telefonkabler i det 19. århundrede. Dengang betød den nye strømmende infrastruktur for bevægelse og samtale en frigørelse af den enkelte. På samme måde

giver det digitale medie os alle helt nye muligheder og livsbetingelser, og den digitale kunst udforsker potentialerne."

Danmark og den digitale kunst
Karin og Morten er enige i analysen. Men den digitale kunst er

ikke øverst på dagsordenen i de kulturpolitiske diskussioner.

Karin: "Vi har ingen samlet fokus på den digitale kunst overhovedet. Heller ikke i det politiske system. Vi har en "tværkunst-

"Midler decideret rettet mod vækstlaget eller det mere udforskende kunstmiljø mangler i den grad." Morten Søndergaard

nerisk pulje", men det har intet med digital kunst at gøre. Hvis man ikke laver søljer i kunststøtten, der decideret er målrettet udforskning af den digitale kunst, så kommer den ikke op at køre på et betydningskabende niveau – der skal være en politisk vilje, før den kommer på skinner".

Morten: "De puljer, der findes, er typisk rettet mod institutioner, museer som dette her. Men midler decideret rettet mod vækstlaget eller det mere udforskende kunstmiljø mangler i den grad."

Kjell: "Tænk bare på filmstøtten: Vi accepterer, at for at der kan blive produceret danske film, er det nødvendigt at støtte produktionen. Det er det samme for den digitale kunst; vil man en udforskning af den digitale kunst, skal der etableres anerkendte rammer for et produktionsmiljø. Filmstøtten og hele

kunststøtten bygger netop ikke på, at der er tale om et udelukkende kommercielt projekt, men at kunst er en samfundsmæssig forpligtigelse, og denne forpligtigelse gælder også i forhold til

den digitale kunst. Kunsten har en vigtig rolle som et af samfundets selvrefleksive rum og er en vital del af den demokratiske konstruktion."

Skal man så kopiere de andre kunststarters "fødekæde" med akademier, kunststøtte og udstillingsmuligheder?

Karin: "Den digitale kunst begrænser sig ikke til en videoreudvikling af de "etablerede" kunststartere. Det gælder om at se perspektivet i den digitale kunst. Den digitale kunst agerer i nye kunstrum, gennem lokale og globale netværk. Verden er blevet telematisk forbundet. Men den digitale kunst har også sine specifikke fagligheder og kunststrategier, derfor må man udvikle de nødvendige institutionelle rammer til at varetage den digitale kunst. Vi (Boxiganga, red.) har besøgt et

af Sonys udviklingslaboratorier i Tokyo og kunne jo se, hvordan det ligner et kunstnerlaboratorium. Det er værd at tænke over, at Sonys nye produkter bl.a. bliver udviklet gennem kreative kunstneriske processer! Pointen er, at den digitale kunst breder sig ind i andre felter, og der dermed er et enormt potentiale i at sætse på den digitale kunst. Den lader sig ikke begrænse af den traditionelle fødekæde. Ideelt set kunne man ønske sig en kunsthøjskole med tilhørende forskningslaboratorier, hvor kunsten kunne indgå i ligestil-lede samarbejder med andre forskningsinstitutioner og erhvervslivet."

Den engelske model

Kjell: "Ja, a la et digitalt Bauhausmiljø. Men der mangler en aktiv politisk stillingtagen til at anerkende dette paradigmeskifte. Man kan også sige det på en anden måde: Kunst er på et vist niveau forskning, og det har man svært ved at klare institutionelt i Danmark. Det har man opdaget andre steder i verden. I England besluttede man sig for, at kunsten skulle have et forskningsrum på linje med de andre fagdiscipliner på universitetet. Hvis kunsten skal kunne indgå i hele den kommercielle og samfundsmæssige udvikling, er den nødt til at kunne agere på lige vilkår med de andre fagdiscipliner. Derfor tog man en beslutning på regeringsplan og afsatte en masse midler.

I England kan man få midler og rammer til at lave en kunstproduktion som *forskning*. Det kan lade sig gøre, fordi kunsten står lige med resten af den akademiske verden og har vundet institutionel respekt."

Kunne man kopiere den engelske model i Danmark?

Kjell: "Det kunne man sagtens. Man kunne starte med at give de studerende en akademisk grad, så de kan sammenlignes med alle andre på markedet. Det er på vej, ved jeg, men

"Det digitale er blevet en del af vores livsgrundlag."

Kjell Yngve Petersen

der mangler stadig en samlet politisk satsning. I Danmark forsøger man stadig knopskydningen. Der er de etablerede søljer af kunstarter, og så er der alt det, der falder udenfor – eksempelvis den digitale kunst. Min pointe er, at der skal en politisk beslutning til, før der for alvor sker noget. Det er vigtigt at understrege, at den digitale kunst ikke kommer ret langt alene med hjælp fra Kulturministeriet, den skal have et kunstnerisk forskningsrum."

Morten: "Jeg ser en vigtig forskel mellem Danmark og England. Museerne i Danmark har en forskningsforpligtigelse, som desværre er meget underbelyst. Set fra museernes synspunkt

ville det være fantastisk, hvis man kunne koble den forskningsdel og forpligtigelse, der lige nu ligger og "slumrer", og udvide den til en del af en større og bredere kunstforsknings sølje. Jeg mener, det er vigtigt, at museerne spiller en aktiv rolle i det digitale felt."

Museernes rolle

Kjell: "Vi har nogle unikke vilkår i Danmark, hele vores måde at indrette os på er et perfekt eksperimentarium for udfoldelse af nye ideer. Vi er det mest lige samfund i verden, vi kan

arbejde sammen på alle leder – top og bund og på tværs. Vi har ikke faglige hierarkier, vi har enormt højt uddannelsesniveau. Danmark har et særligt potentiale, som man åbenbart ikke kan se, når man befinder sig herhjemme."

Morten: "Jeg er for så vidt enig, men ser også et problem i at oprette en selvstændig kunstforsknings sølje. Jeg er bange for, at det blot ville blive en ny elitær tilgang til kunsten. Hvis man skal finde en løsning, der fungerer, ville det være en model med en forskningsdel med museerne som drivkraft, der krydser spor med humaniora, social- og kunstvidenskab og de kunstneriske uddannelser.

Det minder lidt om den spiluddannelse, man netop har gjort permanent i uddannelsesaftalen. Desværre har man her kun fokuseret på det kommercielle i uddannelsen i stedet for også at give plads til det kunstneriske innovative. Jeg vil æde min gamle min gamle hat på, at man i en sådan struktur ville komme til at mangle enten museer eller kunsthaller til at være bindeled mellem det kommercielle, produktionsfasen og det videnskabelige."

Men hører den digitale kunst overhovedet til på museet?

Karin: "Hvorfor skulle den ikke gøre det? Museet er for mig at se et frirum til fordybelse, og der skal jo stadig være et sted, der sikrer kontinuitet, ellers mister vi historien og den fælles reference."

Morten: "Jeg er helt enig. Diskussionen om den digitale kunst peger meget fint på hele diskussionen om at have museer i det hele taget. Museerne i Danmark er blevet til som et led i en demokratiseringsproces. Vi er nu ved slutningen af denne proces, på vej ind i et nyt paradigme. Jeg tror på, at museerne har en vigtig rolle at spille som stabiliserende faktor i den nye demokratisering. De tilbyder både historisk reference, perspektivering og ikke mindst en platform for den digitale kunst og kunsten i det hele taget." ■



Fra venstre: Kjell Yngve Petersen, Morten Søndergaard og Karin Søndergaard på Museet for Samtidskunst i Roskilde

Sats. Fra en diskret tilværelse i udkanten af den etablerede danske kunstverden er den digitale kunst i de sidste par år tilsyneladende blevet et *hot* emne i provinsen. Især Århus har ambitioner og mener at have særlig gode vilkår for at blive førende inden for digital kunst og kultur. Kulturkontakten har taget temperaturen på den digitale kunst i verdens mindste storby.

Af Thomas Petersen, digital kulturformidler



FOTO: EDUARDO KAC

Da Århus lagde by til Den Internationale Digitale Kunstfestival kunne publikum bl.a. opleve værket *Move 36* af Eduardo Kac (Brasilien) som en del af udstillingen *På Grænsen/On the Edge* i Århus Kunstbygning.

DIGITALE ÅRHUS

- I 2004 var Århus vært for den internationale softwarekunstfestival *Read_me*.
- I 2006 afholdt Århus Den Internationale Digitale Kunstfestival, med deltagelse af internationale kunstnere og mange af byens aktører.
- På Center for Digital Æstetikforskning, Aarhus Universitet, forsker man bl.a. under overskriften "Interfacekulturens Æstetik".
- Center for Avanceret Visualisering og Interaktion (CAVI) på Aarhus Universitet beskæftiger sig især med avanceret visualisering i 3D i både kunstneriske og kommercielle sammenhænge. Herunder et projekt om digital scenografi.

DIGITAL DAGSORDEN I PROVINSEN

I Århus har man netop afsluttet Den Internationale Digitale Kunstfestival. Festivalen er blot én brik i en større regional satsning på digital kunst og kultur, men kan give et fingerpeg om, hvad vi kan forvente fremover. Århus har sat en nøje tilrettelagt strategi i søen for at markedsføre regionen på digitale oplevelser, og man har besluttet sig for at udnytte potentialerne i mødet mellem kunstverdenen, forskningsmiljøerne og erhvervslivet. Man mener endda, at initiativet vil styrke væksten i områdets kulturelle erhverv og oplevelsesøkonomi.

Arbejdet med denne idé har stået på igennem nogle år. I 2003 nedsatte Århusregionens it-råd en tænketank, der skulle pege på, hvordan potentialerne i mødet mellem kunst/kultur og it kunne udnyttes. Repræsentanter fra kommune og amt, det lokale kultur- og erhvervsliv samt undervisnings- og forskningsinstitutioner blev sat omkring samme bord.

I november 2004 kom tænketanken så med en række anbefalinger. I rapporten "Digital kunst og kultur i Århusregionen" skrev tænketankens medlemmer bl.a.:

"Århusregionen skal være nationalt og internationalt kendt og anerkendt som kulturelt og erhvervsmæssigt fornyende inden for området digital kunst og kultur. Århusregionen skal gennem sin erhvervs- og forskningsmæssige styrkeposition på it-området skabe nytænkning i forhold til digital kunst og kultur og placere sig som Danmarks førende region på feltet."

Umiddelbart kan udsagnet virke lovligt ambitiøst, når det kommer fra en provinsby som Århus, men vender man blikket lidt længere sydpå i Europa, kan man få en idé om, hvad det er, århusianerne drømmer om.

Et brand der vil noget

Østrigs tredjestørste by, Linz, har placeret sig i den absolutte digitale superliga med Ars

Electronica – et internationalt kraftcenter for digital kunst og kultur. Ars Electronica startede op helt tilbage i 1979 og omfatter nu både verdens førende digital kunst-festival, et udstillingscenter, *Museum of the Future*, og ikke mindst *Futurelab*, der er et forsknings- og udviklingscenter, som arbejder i krydsfeltet mellem kunst og teknologi.

Byen Linz, der omtrent er på størrelse med Århus, var mest kendt for sin stål- og kemikalieindustri, før Ars Electronica kom til. Derudover havde Linz den tvivlsomme ære at være byen, hvor Adolf Hitler tilbragte sine barndomsår. På baggrund af det imageløft, Linz har oplevet i de senere år, er det måske ikke så usandsynligt endda, at Århus kan markere sig på området.

"Linz er jo med Ars Electronica et godt eksempel på, hvad det kan føre til, når man har en længere vedvarende satsning, hvor det offentlige også er gået ind og har spillet en →



FOTO: © AEC ARS ELECTRONICA CENTER LINZ

Den østrigske provinsby Linz har med stor succes brand'et sig internationalt som omdrejningspunkt for digital kunst og kultur. Her ses Ars Electronica Center med et facademotiv af Nicole Knauer

RØRE I PROVINSEN

Flere steder i provinsen har man kastet sig over den digitale kunst og kultur. Fx har man i Skive formuleret en vision om et nyt kunstmuseum, der har den elektroniske og digitale kunst som indsatsområde. Skive Kommune og Viborg Amt bakker økonomisk op om projektet. I Nordjylland er der opstået et samarbejde med omdrejningspunkt i den årlige digitale kunstfestival *MINE*, der afvikles i Thingbæk Kalkminer. Et samarbejde, der går på tværs af kommune, universitet og lokalt erhvervsliv (se fotoreportage her i bladet, s.10).

Netværket TEKNE

TEKNE er et nyetableret dansk netværk for kunstnere, forskere og virksomheder, der beskæftiger sig med digital kunst og digitalt baserede oplevelser. Netværket har base på Alexandra Institutet i it-byen Katrinebjerg i Århus, www.teknenet.dk

rolle. De har i hvert fald opbygget et brand, der vil noget." siger Jeppe Spure Nielsen, der tidligere var fuldmægtig i Århus Amts afdeling for erhverv og internationale forhold. Han var sekretær i tænketanken og fulgte arbejdet på nærmeste hold. Tænketankens to studieture gik til netop Linz, som også nævnes som inspirationskilde i rapporten.

Netop offentlig opbakning er noget, det århusianske projekt har nydt godt af fra starten. Amtet og kommunen har i hvert fald sat ressourcer og penge på, at den digitale kunst og kultur kan forbedre Århus' attraktionsværdi og synlighed i omverdenen.

Nyt netværk

Hvad er status så i dag, to år efter tænketankens rapport? Selvom de økonomiske rammer ikke er blevet helt så ekstravagante, som der blev lagt op til, er man nået et stykke med at realisere idéerne, og et nyetableret netværk

med navnet TEKNE skal styrke samarbejdet mellem de mange spredte aktører. Foreløbig har Århus Amt og Århus Kommune bevilliget knap 2,6 mio. kr. til driften af netværket i de næste 3 år.

TEKNE skal være et forum, hvor virksomheder, kulturinstitutioner, digitale kunstnere og forskere kan mødes og finde samarbejdspartnere, og netværket skal bl.a. arrangere seminarer, workshops mm. Netværkets introduktionsarrangement blev afholdt i forbindelse med Den Internationale Digitale Kunstfestival i november 2006.

Netværksleder Anne Sophie Witzke beskriver netværkets rolle på følgende måde:

"Man skal ikke tro, at netværket i sig selv kan revolutionere alting, men at man kan styrke de aktører, der allerede findes. Det er ikke noget med, at vi skal gå ind og overrule de forskellige folk, der allerede er i gang in-

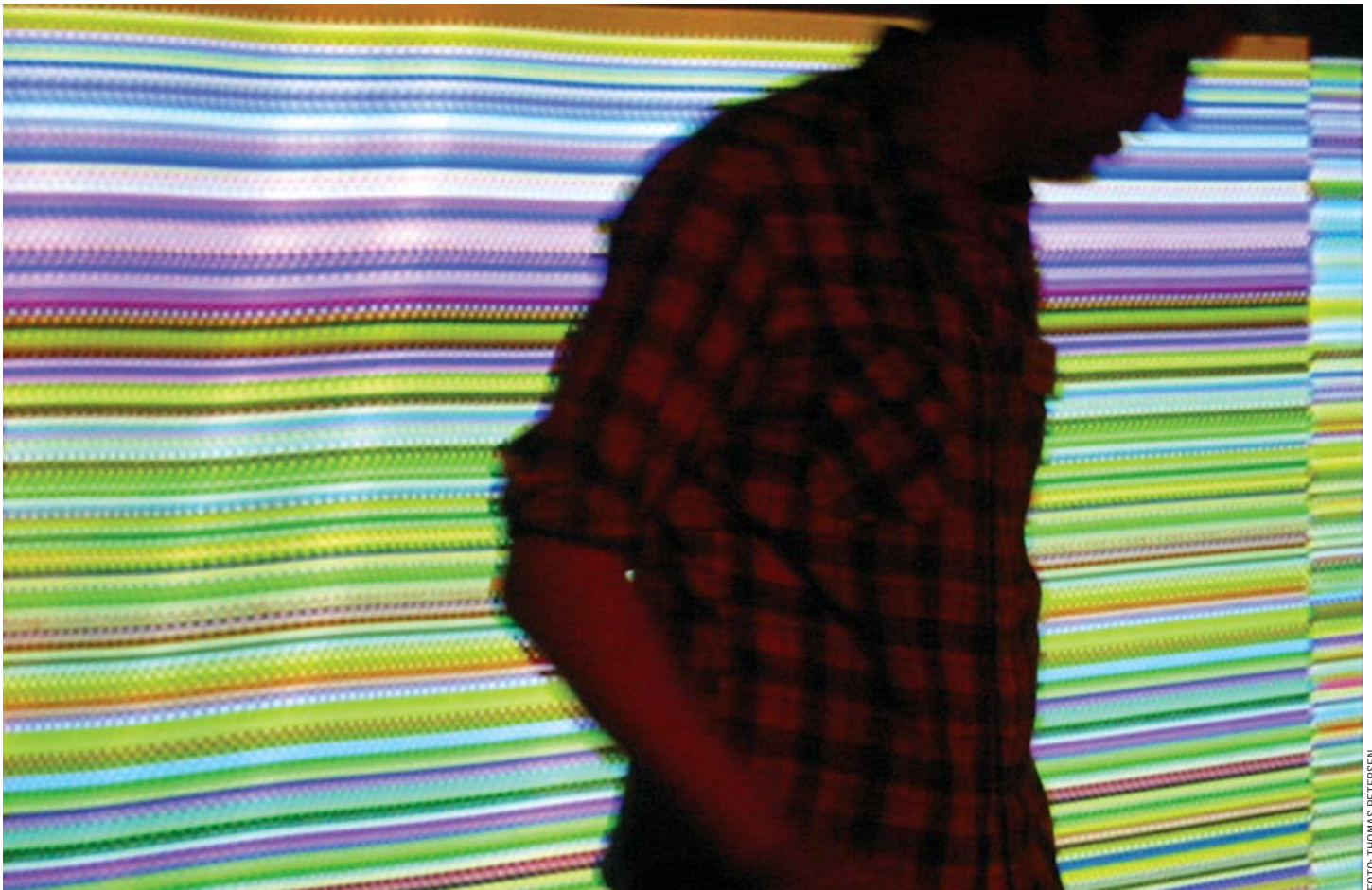


FOTO: THOMAS PETERSEN

Publikum blev tryllebundet af den texanske duo Treewaves visuelle performance og musik, som blev genereret af matrixprintere og anden forældet teknologi. Treewave besøgte Musikcaféen i Århus under softwarekunstfestivalen *Read_me* i 2004

den for feltet. Tværtimod vil vi prøve at hjælpe dem med at placere sig endnu stærkere.”

Hun giver følgende eksempel på et muligt samarbejde:

“Hvis nu man forestiller sig en kunstner, som er ved at udvikle en forestilling, hvor hun gerne vil bruge mobilteknologi og forskellige andre digitale medier. Og som meget gerne vil i kontakt med nogle virksomheder, der fx kan levere noget teknologisk assistance og sponsorere nogle telefoner. Hvis der så var nogle af vores medlemmer inden for mobilteknologien, som syntes, at det kunne være spændende, ville det være et oplagt projekt, som vi kunne gå ind og deltage i.”

Erhvervslivet i Århus skal involveres direkte i de digitale kunstprojekter, siger hun og peger på, hvordan digital kunst kan rumme nogle andre udviklingspotentialer end konventionelle kulturelle begivenheder – nogle potentialer som involverer virksomheder og

forskere på en helt anden måde. Jeppe Spure Nielsen giver nogle konkrete eksempler:

“Der er jo nogle produktionsvirksomheder, som har deres afsæt her i byen, der kunne være interessante at få ind i det her samarbejde. Virksomheder, som på en eller anden måde også befinder sig inden for oplevelsesindustrien. Fx TC Electronic, som laver digital lyd til professionelle musikudøvere, Martin Lys der laver arkitektonisk og kunstnerisk belysning til bygninger og sceneshows, og Bang & Olufsen, som også er rykket ind i it-byen, LEGO i Billund og Hummel i Århus. Nogle af dem var også med i tænketanken.

Hellere lille og vågen end ...

Måske er det ikke nødvendigt at være en storby for gå forrest i den digitale kulturudvikling. Århus er efterhånden et levende bevis på det modsatte. Foreløbig har byen i hvert fald formået at formulere en samlet vision for

den digitale kunst, hvilket er mere, end hvad hovedstaden kan bryste sig af. Måske kan oplevelsen af at befinde sig i periferien bidrage til et større *drive*. Ifølge Anne Sophie Witzke kan det at være en lille by i hvert fald virke motiverende og gøre nogle ting lidt lettere:

“Det er klart, at hvis byen ikke er så stor, så har man bedre føling med hinanden. Det at være lillebror i forhold til København, gør jo, at man bliver nødt til at yde noget mere, lægge sig noget mere i selen.” Tiden vil vise, om resultaterne kan matche ambitionerne.

Læs mere: Om tænketanken for kunst/kultur og it: www.it-raad.dk og om Den Internationale Digitale Kunstfestival 2006 *På grænsen – mellem funktion og forstyrrelse*: www.digitalfestival.dk. Om *Read_me* 2004: www.readme.runme.org/2004. ■

Uddannelse. Regeringen, Socialdemokratiet, Dansk Folkeparti, Det Radikale Venstre og Socialistisk Folkeparti står samlet bag den uddannelsesaftale, der kommer til at præge dagligdagen på Kulturministeriets uddannelsesinstitutioner frem til år 2010. Hovedområderne i aftalen er: større og bæredygtige faglige miljøer, kvalitet, internationalisering og beskæftigelse. Vi har kigget nærmere på aftalen og spurgt tre nyuddannede, hvordan de studerende får job efter endt uddannelse.

FLERE I ARBEJDE

Af Trine Beckett

Visjonen om øget beskæftigelse især blandt de nyuddannede fylder meget i den nye uddannelsesaftale. Temaet er en genganger fra forrige uddannelsesaftale, som nu følges op med flere konkrete bud på, hvordan de kunstneriske uddannelser skal tilpasse sig erhvervslivet, så nyuddannede kandidater i mindre grad end tidligere flyver ud i arbejdsløshed.

B.l.a. skal alle uddannelsesinstitutioner etablere aftagerpaneler og flere partnerskaber med erhvervslivet om projekter som fx praktik, mentorordninger,

forskning, og erhvervs-ph.d.er. Den betyder også, at uddannelserne skal udbygge deres tilbud om karrierevejledning og blive bedre til at markedsføre sig selv og deres kandidater.

Fusioner og globalt perspektiv
Design- og arkitektuddannelserne er især i fokus i den del af uddannelsesaftalen, der handler om at skabe større og mere bæredygtige faglige miljøer. Et udvalg skal nemlig undersøge mulighederne for at sammenlægge eller skabe tættere samarbejde mellem de jyske design- og arkitektskoler samt mellem de københavnske og Glas- og Keramikskolen på Bornholm. Kvaliteten sikres ved at uddannelserne ved designskolerne

akkrediteres som bachelor- og kandidatuddannelser senest år 2010 – og alle steder indføres akkrediterings- og evalueringssystemer. Designskolen Kolding får desuden 2,5 mio. kr. mere om året til kvalitetsudvikling af skolens uddannelse og forskning.

Endelig skal lærere og studerende have et mere globalt perspektiv på uddannelsesinstitutionerne. Det skal ske ved samarbejdsaftaler med udenlandske uddannelsesinstitutioner, flere udvekslingsstuderende, øget udbud af uddannelser på engelsk og international benchmarking.

Musicalstjerner og computerspil
I teaterverdenen får erhvervsret-

ningen en række konkrete konsekvenser, nemlig at der etableres en musicalgrunduddannelse og -overbygningsuddannelse samt at Statens Teaterskole for sin del skal udbyde såvel dansepædagog- som koreograf- og eventuelt også sceneproducentuddannelsen.

Filmskolen oplever aftalens fokus på beskæftigelse, ved at computerspiluddannelsen, Spilakademiet, bliver gjort permanent og altså forsætter som et samarbejde med universiteter og andre videregående uddannelser. Samtidig skal et udvalg undersøge muligheden for at lave nye (tværfaglige) videregående uddannelser inden for de nye medier.

BAGGRUND

Det tager tid at ændre beskæftigelsestal

Kulturministeriets rektorer gennemførte i 2005 en samlet undersøgelse af beskæftigelsen blandt kandidaterne fra de kunstneriske uddannelser. Man kortlagde bl.a. ledighedsgrad og indkomst for de nyuddannede kandidater, dvs. kandidater der havde været færdiguddannet i 1-7 år i 2004. Undersøgelsen viste store variationer inden for de enkelte typer uddannelser. Gennemsnitligt var ledighedsgraden 15,5 % i 2004.

Til sammenligning var den gennemsnitlige ledighedsprocent for AC-dimittender med 1-4 år på arbejdsmarkedet 8,9 % i 2003.

De kunstnerisk uddannedes lønninger lå i 2003 i gennemsnit på 239.000 kr. om året. Højest indkomst havde kandidater fra Den Danske Filmskole med en gennemsnitlig årlig indkomst på ca. 317.000 kr., og lavest lå kandidaterne fra Kunstakademiet Billedskoler samt Glas- og Keramikskolen på Bornholm med gennemsnitlige indkomster på ca. 155.000 kr. om året.

Statistikens beskæftigelsestale omhandler primært kandidater, der er uddannet under tidligere uddannelsesaftaler, hvor fokus ikke i samme grad som senere var på erhvervsretning og beskæftigelsesfremme.

Dertil kommer, at det tager 5-8 år, før studerende, der starter på en uddannelse under de nye ehvervsrettede initiativer, bliver færdige og indgår i statistikken. M.a.o. vil der fortsat gå nogle år, før det kan måles, om initiativerne fører til øget beskæftigelse blandt de nyuddannede.



FOTO: CHRISTIAN STORCH

Det er skolernes allerstørste ansvar, at uddannelserne bliver erhvervsrettet, mener Nikhil Garde, der bl.a. efterlyser mere undervisning i økonomi i produktudviklingsfasen



FOTO: NIKHIL GARDE

Nikhil Gardes afgangprojekt fra Designskolen Kolding: Sea-Shelter (redningsflådekoncept) i samarbejde med VIKING

ERHVERVSRETNING ER SKOLERNES STØRSTE ANSVAR

Nikhil Garde uddannet fra Designskolen Kolding er i dag ansat i den virksomhed, han som studerende arbejdede sammen med.

Nikhil Gardes afgangprojekt står i dag på Museum of Modern Art i New York. Selv sidder han i Esbjerg, hos Viking Life-Saving Equipment A/S, som producerer redningsudstyr – og som han arbejdede sammen med flere gange under sin studietid. I samarbejdet med den teknisk funderede virksomhed blev det ret hurtigt klart for Nikhil Garde, at design ikke bare handler om brugervenlighed og æstetisk formgivning, men også om at skabe sammenhæng mellem alle elementer i udviklingen af et produkt. Således spiller blandt andet økonomi, design for manufacturing (produktionsvenligt design) og markedskræfter en vigtig rolle og er medbestemmende for, hvordan et produkt ender.

Særligt økonomi forholder man sig for lidt til på designskolen, mener Nikhil Garde.

“Man skal ikke uddannes til markedsøkonom, men man skal have en fornemmelse for projektstyring, og hvordan man

kalkulerer et udviklingsprojekt. Hvilke omkostninger der ligger i at udvikle produkter, hvor mange timer man kan selv kan investere, og hvilke kompetencer der også skal kobles på. Dette er vigtigt for at kunne prioritere mellem flere mulige ideer og projekter på et tidligt tidspunkt.”

Et andet område, der bør styrkes, er elevernes bevidsthed om deres egne kompetencer.

“Som designere har vi en bred uddannelse. Det gør, at vi kan indgå i mange sammenhænge, men det er også den direkte årsag til forvirring omkring vores personlige kompetenceprofil. Jeg er fx oppe imod ingeniører og konstruktører. Jeg er nødt til at vide, hvordan jeg kan sparre med dem og supplere dem,” fortæller Nikhil Garde, der havde en del års erfaring som maskinarbejder i bagagen, da han kom ud som nyudklækket designer. Derfor følte han sig rimeligt rustet til det virkelige liv. Men mange af hans medstuderende har svært ved “at komme ud af busken.”

“Selv om man får god feedback fra lærere og konsulenter, er der på skolen ingen klare grænser for, hvornår ens ting er gode nok. Det gør det svært at få en fornemmelse af, hvilket niveau der er realistisk. Derfor er det vigtigt så tidligt som muligt

at komme ud og se, om og hvordan man matcher markedet,” lyder det fra Nikhil Garde, der i dag giver sine egne erfaringer videre blandt andet som gæstelærer på Designskolen Kolding.

FRA PERSONLIG BRANDING TIL ØKONOMIKURSER

Erhvervssamarbejder, kurser i cv-skrivning og personligt pr-arbejde er blandt de skridt, uddannelsesinstitutionerne har taget for at sikre deres fremtidige kandidater en plads på arbejdsmarkedet.

På Kunstakademiet kan de studerende ikke længere bare lære at lave billedkunst. De kan også lære, hvordan man gebærder sig på arbejdsmarkedet – præsenterer sig, netværker, fundraiser, laver økonomistyring og pr. Det er nemlig elementer i det kursus i art administration, som kunstakademiet tilbyder for tredjeårsstuderende.

“Hos os uddanner vi jo kun solister. De kommer ikke ud i andre erhverv end at være selvstændige. Men at være billedkunstner i praksis stiller nogle basale krav til din forretningsans. Derfor har vi lavet kurset i art administration som det mest håndfaste initiativ i retning af at ruste studerende til erhvervslivet

udfordringer,” fortæller rektor for Kunstakademiet Billedskoler, Mikkel Bogh.

Og på de andre kunstneriske uddannelser er lignende tiltag i gang. På Det Jyske Musikkonservatorium indfører man således fra og med næste år arbejdsmarkedskundskab på solistuddannelsen.

“Her lærer de cirka tyve elever at skrive et cv, får indblik i at lave en hjemmeside og skriver en miniudgave af en virksomhedsplan med punkter som: Hvem skal jeg kontakte, hvilket materiale skal jeg have klar, hvordan får jeg min første koncert. Den viden har været overført fra lærerne før. Men nu standardiserer vi det,” fortæller rektor Finn Schumacker.

På design- og arkitektskolerne tager mange overbygningsstuderende en del af deres uddannelse som projekter, der løses i samarbejde med erhvervsvirksomheder. Og samtlige uddannelser følger nøje kandidaternes beskæftigelsessituation, bl.a. med statistisk kortlægning. Så de kommende år vil vise, om den øgede erhvervsretning af uddannelserne bærer frugt og giver øget beskæftigelse blandt de nyuddannede fra de kunstneriske skoler. →



Billedkunstner Ismar Cirkinagics på et af sine tæpper. De blev første gang vist på Charlottenborgs Mellemdæk i 2004 på gruppeudstillingen *Farewell my Love*.

I dag kan de ses hos LARM Galleri i Valby

FAKTA:
**Kulturministeriets
uddannelsesinstitutioner**

De største af Kulturministeriets uddannelsesinstitutioner er arkitektskolerne i Århus og København, Biblioteksskolen og designskolerne, som tilsammen har 2/3 af alle studerende. De seks musikkonservatorier har knap 1/4 af de studerende, mens de øvrige studerende fordeler sig på uddannelserne inden for film, teater, billedkunst, kunsthåndværk mv.



FOTO: LEIF HANSEN

Peter Plaugborg og Ulla Ankerstjerne i stykket *Først bliver man jo født* af Line Knutzon. Opsætning på Odense Teater, iscenesættelse: Petrea Søe, scenografi: Kim Witzel



FOTO: MORTEN KJERGAARD

Instruktør Petrea Søe fremhæver, at praktikophold under studiet giver selvtillid og vigtig praktisk erfaring med den verden, den nyuddannede instruktør kommer ud i.

**MAN BEHØVER IKKE AT GÅ
DE GÆNGSE VEJE**

Praktikforløbet på Statens Teaterskole klæder instruktørelverne godt på til den virkelige verden, lyder det fra færdiguddannede instruktør Petrea Søe.

31-årige Petrea Søe føler sig godt rustet til det erhvervsliv, hun er kommet ud i efter sin instruktøruddannelse på Statens Teaterskole. Og praktikken, som hun har været igennem på både andet og fjerde år, er en vigtig årsag til det.

“På Odense Teater fungerede jeg som færdiguddannet professionel instruktør. Ikke bare som assistent. Det var heftigt, men lærerigt. Det gav mig en tro på, at jeg var god til faget, at jeg godt kunne, selv om jeg ikke var under skolens vinger. Samtidig fik jeg også gode kontakter i Odense. Og kontakter er jo en vigtig del af teaterverdenen,” fortæller instruktøren, der tidligere er uddannet skuespiller fra performanceteaterskolen Cantabile 2.

Petrea Søe vurderer, at Statens Teaterskole er god til at eksponere sine elever. Både i branchen og generelt. Og instruktøruddannelsen svarer godt til de behov, man oplever, når man kommer ud. Dog kunne skolen med fordel sætte ind med mere information om alternative arbejdsmuligheder, særligt på de linjer, hvor arbejdsløsheden for færdiguddannede er større end hos instruktørerne.

Det vil sige hos skuespillere og dansere.

“Skolen kunne være bedre til at indføre elever i, hvordan man får arbejde af alternative veje. Hvordan man får stablet et projekt på benene uden om et teater - fx ved at lave en projektbeskrivelse til Teaterrådet og få støtte gennem kunststudvalget. Eller hvordan man kan samarbejde med erhvervslivet eller undervise. De kunne godt udbrede arbejdsfeltet lidt. Så man ikke nødvendigvis sigter mod den etablerede teaterverden,” pointerer Petrea Søe, der dog understreger, at man ikke skal negligere den professionelle uddannelse.

“Det er en balance. Men man kan godt ruste elever til at tænke alternativt, hvis der ikke er gængse job at få.”

**MERE VIDEN OM
SAMARBEJDSMULIGHEDER**

At Egetæpper og bosniske massegrave ikke er så fjernt fra hinanden som det umiddelbart lyder, beviste billedkunstneren Ismar Cirkinagic under sin uddannelse på Kunstakademiet.

“Nogle gange er økonomien meget afgørende for det kunstværk, du laver. Og derfor bør de kunststuderende have at vide, at det er muligt at samarbejde med private virksomheder.” Sådan lyder det fra Ismar Cirkinagic, der blev uddannet fra Det Kongelige Danske Kunstakademi

sidste år. Selv samarbejdede han i sin studietid med virksomheden Egetæpper omkring to værker. Det ene et tæppe med motiv fra en bosnisk massegrav. Det andet et tæppe med skeletter og knogler, der er samlet i en monsteragtig form. Ideen til virksomhedssamarbejdet fik Ismar Cirkinagic under et kursus på akademiet med kunstneren Marco Evaristti.

“Han forklarede, at samarbejde ikke bare handlede om, at vi fik noget ud af det. Virksomheden skulle også have noget - fx reklame,” fortæller billedkunstneren. Alene havde Ismar Cirkinagic hverken haft økonomi eller know-how til at producere tæpperne.

“Samarbejdet viste, at den mulighed eksisterede, og var en vigtig brik for mig - også for fremtidige projekter, hvor jeg planlægger at samarbejde med forskellige firmaer.”

Hvad kan Kunstakademiet gøre for at sikre, at flere kandidaterne finder arbejde, når de er færdige?

“Jeg tænker mere på, hvad de kunststuderende kan gøre. Min personlige holdning er, at de kunne have mere selvdisciplin. Jeg kommer jo også fra den østlige del af Europa, hvor man bliver opdraget mere stramt. Men jeg synes, der er masser af muligheder for undervisning, gæsteforsker og arbejde i laboratorierne, som de studerende ikke bruger! De er for use-riøse. De skulle eksperimentere

mere med de muligheder, der er. Måske skulle akademiet gøre det obligatorisk.” ■

KOMMENTAR
Dansk Industri:

Rasmus Anderskov, konsulent, DI:
“Der blæser nye vinde i retning af øget erhvervsretning på design- og arkitektuddannelserne - de kunstneriske uddannelser, der især har interesse for vores medlemmer. Der er dog stadig et mismatch mellem erhvervslivets behov og de færdiguddannede kandidaters kompetencer. Kandidaterne opfatter sig selv mere som kunstnere end som professionelle med en særlig faglighed. Og den opfattelse afspejles i kulturen og strukturen i designrådgivningsbranchen, der oftest består af små virksomheder med en eller to medarbejdere. De små virksomheder har ganske enkelt ikke de nødvendige kompetencer til at indgå i virksomhedernes større og stadig mere komplekse udviklingsprocesser.

Aftagerpaneler og på sigt obligatorisk praktik er nogle af de måder, uddannelser og erhvervslivet kan blive knyttet tættere til hinanden på. Vi bakker op om de værktøjer, der ligger, og bruger også vores egne medier og medlemsarrangementer til at fortælle den gode historie om, hvad design kan gøre for virksomhedernes bundlinje.”

Bedre støttefordeling, øget samarbejde mellem filmbranchen og tv-stationer om talentudvikling inden for fiktion, dokumentarfilm og spil er nøgleordene i en ny filmaftale, som kulturminister Brian Mikkelsen har indgået forlig om med alle Folketingets partier. Vi skitserer temaerne her.

BRED TILSLUTNING TIL FILMAFTALEN

Af Mette Størum Krogh, redaktionen

FAKTA:

Filmaftalen strækker sig fra 2007 til 2010 og sikrer 2 mia. kr. til dansk film over de næste fire år. Det betyder, at der hvert år er afsat ca. 500 mio. kr., inkl. tv-stationernes bidrag på 145 mio. kr. Aftalen kan læses i sin helhed på Kulturministeriets hjemmeside, www.kum.dk.

FOKUS PÅ DOKUMENTARFILM
Koncentration af støttemidlerne til dokumentarfilm. Der skal formuleres en standardkontrakt for samarbejdet med tv-stationerne.

FREMIDENS FILMSTØTTE
I aftaleperioden skal der foretages en analyse af udviklingen i de nuværende støtteordninger, og der skal udarbejdes alternative modeller med henblik på eventuelt at ændre støtteordningerne.

DET LOKALE BIOGRAFIMILJØ OG ART CINEMAS
Støtte til udvikling af det lokale biografmiljø og til art cinemas fortsættes.

REGIONALE FILMPRODUKTIONER
Filminstituttet skal støtte regionale filmproduktioner med i alt 28 mio. kr. over den fireårige periode.

FILMVÆRKSTEDER
Der opretholdes mindst et videoværksted vest for Storebælt.

EUROPÆISK PERSPEKTIV PÅ FREMIDENS FILMPOLITIK
Der gives støtte til en ny europæisk tænketank om fremtidens filmpolitik.

FILMFESTIVALER
Det Danske Filminstitut skal i sin støtte til filmfestivaler sætte fokus på at fremme koordination og international gennemslagskraft.

SPILLEFILM

Det Danske Filminstitut skal fortsat støtte 80-100 spillefilm de næste fire år, det vil sige 20-25 film om året. Fremover skal støttemidlerne fordeles med mindst 40 % til 60/40-ordningen og mindst 40 % til konsulentordningen. De sidste 20 % er fleksible midler, der kan anvendes under begge ordninger. 60/40-ordningen rettes mod en bred vifte af publikumsstærke film, mens konsulentordningen forbeholdes film med fokus på den kunstneriske udvikling, hvor det på forhånd kan være svært at vurdere publikums modtagelse af filmen.

FLERE INDGANGE TIL FILMSTØTTE

Konsulentordningen er blevet åbnet, således at man fremover får tre indgange til støttemidlerne. Ansøgere kan nu søge om midler via flere forskellige konsulenter end tidligere, fordi de to konsulenter på voksenfilmområdet og den ene konsulent på børne- og ungdomsområdet fremover vil kunne behandle alle typer ansøgninger inden for spillefilm til både børn, unge og voksne. Det samme princip er gennemført for kort- og dokumentarfilm og Talentudviklingsordningen. Samarbejdet mellem DR og TV 2 fortsætter. Det positive samarbejde mellem tv-stationerne og den danske filmbranche udbygges. I Mediaaftalen for 2007-2010 er fastlagt, at tv-stationerne årligt skal bidrage med i alt 145 mio. kr. til spille- samt kort- og dokumentarfilm. Dermed øges DR's forpligtelser med 17 mio. kr. årligt, og TV 2's forpligtelser øges med 8 mio. kr. årligt. Tv-stationerne skal anvende mindst 25 % af disse midler til film for børn og unge.

TALENTUDVIKLING INDEN FOR FIKTION, DOKUMENTARFILM OG SPIL

Samarbejdet mellem DR, TV 2/Danmark og Det Danske Filminstitut om Talentudviklingsordningen udvides, så det omfatter både fiktion og dokumentarfilm. Derudover etableres en ny ordning rettet mod udvikling af spil for børn. Ordningen skal være fleksibel og kunne støtte projekter, der bryder med de traditionelle formater og generer og benytter nye medier og distributionskanaler. Den nye talentudviklingsordning rettet mod udvikling af digitale spil for børn forankres i Det Danske Filminstitut og skal ses i sammenhæng med den kulturpolitiske satsning på spilluddannelsen på Den Danske Filmskole.

STORT OG SMÅT

NYHEDER FRA KULTURINSTITUTIONERNE

Af Mette Størum Krogh, redaktionen



HERNING I KØBENHAVN

Herning Kunstmuseum har taget turen til hovedstaden og har åbnet en afdeling i Lindencrones Palæ i Bredgade. Det er Best-seller, der stiller den renoverede bygning til rådighed for Herning K, som udstillingsstedet er kommet til at hedde. Samarbejdet mellem kunst og erhvervsliv har en særlig historie i Herning, der dateres tilbage til starten af tresserne. Åbningsudstillingen *Socle du Monde Revisited* er blevet til i et samarbejde mellem Herning Kunstmuseum og Socle du Monde-biennalen og er en rejse omkring Piero Manzonis skulptur *Socle du Monde* fra 1961 og den kunstbiennale, som værket danner konceptuel ramme for. Udstillingen kan ses frem til 18. februar 2007.



DEN GYLDNE LØVE TIL DAC

Danmark har for første gang nogensinde vundet hovedprisen på verdens største arkitekturudstilling, den 10. internationale arkitekturbiennale i Venedig. Det er Dansk Arkitektur Center, der modtager den Gyldne Løve for bedste nationale pavillon. Udstillingen *CO-EVOLUTION* behandler bæredygtig byudvikling i Kina og er blevet til i et internationalt og tværfagligt samarbejde mellem unge danske arkitekter fra tegnestuerne CEBRA, COBE, EFFEKT og TRANSFORM samt fire kinesiske universiteter. Den er kurateret af den danske arkitekt Henrik Valeur og tegnestuen UiD, der har skabt rammefortællingen for *CO-EVOLUTION* med spørgsmålet: Hvordan forbedrer man menneskers leveforhold uden at forbruge alle de ressourcer, som er

grundlaget for et bedre liv? Af den internationale jurys motivering fremgår: "Danmark har med udstillingen *CO-EVOLUTION* valgt at åbne sig mod verden i stedet for at vende blikket indad, og har formået at komme med konkrete bæredygtige løsningsforslag gennem visuelle former for æstetisk værdi. Vi komplimenterer den danske pavillons kreativitet, intelligens og generøsitet." Udstillingen kan ses i Dansk Arkitektur Center frem til 21. januar 2007.



KUNSTRÅDET
Danish Arts Council

KVINDELIGE KUNSTNERES VILKÅR

Kunstrådet har bedt sociolog Karen Sjørup fra Center for Ligestillingsforskning på RUC om at gennemføre en undersøgelse af kvindelige kunstneres vilkår i Danmark. Af særlig interesse er, om kvindelige kunstnere har oplevet barrierer i deres karriere og kunstneriske udfoldelse, som er anderledes end dem, mandlige kunstnere kender til. Undersøgelsen retter sig mod kunstarterne billedkunst, scenekunst, musik og litteratur og vil blandt andet omfatte kvalitative interviews med et udvalg af kvindelige kunstnere.



KUNST >

DANSKE KUNSTNERE TIL NEW YORK

Ars Nova, Athelas, Holland House, Dansk Danseteater, Lilibeth Cuenca Rasmussen og Dansk Pen er blandt de mere end 200 danske kunstnere og kulturinstitutioner, der har fået del i de 8,4 mio. kr., som Kunstrådet nu anvender på en helt ny form for kulturudveksling. De danske kunstnere skal gennem de næste to år etablere netværk i de gang-

værende, etablerede kunstmiljøer i New York, hvor de gennem arbejdet med fælles projekter får kontakt med faglige netværk og erfaring med at arbejde på en af verdens helt centrale kunstscener. Med initiativet *DaNY Arts* er den traditionelle kulturudvekslingsmodel vendt på hovedet, da *DaNY Arts* gør op med idéen om at lave fællespræsentationer af danske kunst og kultur i udlandet. Projektet tager i stedet udgangspunkt i den kunstneriske proces og kontakten mellem danske og amerikanske kunstnere.

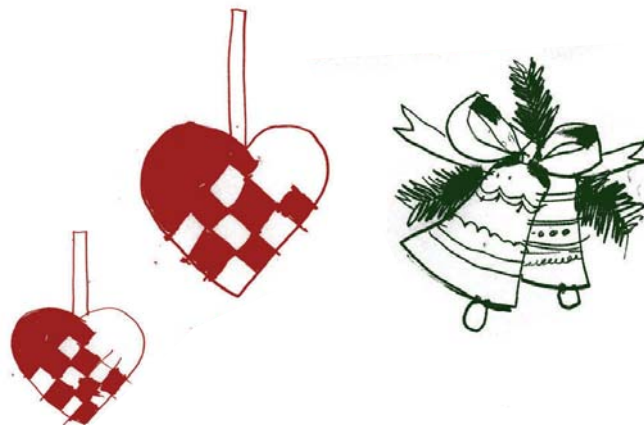


BØRN OG INDUSTRIARV

Temaet for Historiens Dag 2007, der afholdes søndag den 3. juni, bliver børn i industrihistorien. Temaet er valgt, fordi en række danske museer og forskningsinstitutioner har udpeget 2007 til Industrikluturens År og planlægger en bred vifte af aktiviteter om emnet. Historiens Dag er tænkt som en festdag for kulturarven og blev indstiftet af kulturminister Brian Mikkelsen for to år siden. Kulturarvsstyrelsen har ansvaret for den overordnede styring af dagen, der talte omkring 45.000 børn og voksne deltagere de første år, www.historiensdag.dk.



MERRY CHRISTMAS



På sengebordet ligger der kondomer i en skål og et par forskellige slags sexlegetøj. Den eneste, jeg ved hvad man bruger til, er dildoen. Det er ikke så mange år siden, at bare ordet fik os til at knække sammen af grin.

Cindy gør sig selv parat, derefter mig. Jeg holder længere, end man skulle tro.

Måske fordi jeg har usandsynligt kolde fødder og er meget bevidst om, hvor blege de er. Måske fordi min far ligger nøgen oven på en pige, der hedder Candy, ikke langt herfra.

Da jeg kommer ud fra værelset, står min far og venter på mig i gangen. Han har igen fået frakken og handskerne på. Han ønsker god jul til kvinden, der tog imod. Vi går derfra.

På vejen hjem lægger jeg mærke til de oplyste julekæder, der hænger hen over vejen. De har hængt der i snart en måned, men det er først nu, jeg rigtig ser dem.

Juleaften. Vi holder den som altid i Husum, i min onkels store hus tæt på mosen. De første, jeg kendte, der fik amerikansk køkken. Vi bliver budt velkommen med en drink, hvidvin og hindbærsaft. Min onkel kalder

det *cassis*. Min søster, der er et par år yngre end jeg, bliver ikke budt, men jeg gør.

Min far sidder og stritter med en fedtet tommelfinger, flår kød af et andelår med tænderne. En smule rødkål i overskægget. Min onkel fortæller om vinen, og jeg klæber til undertøjet. Jeg tænker, at julen nok aldrig bliver den samme. Jeg ved ikke, om det er godt eller dårligt. Jeg tænker også, at det er første gang, jeg ser min far som et menneske. En mand. Før var han ham, der kom træt hjem, og som min mor mente altid havde glemt noget. Glemt mælken. Glemt pengene. To gange lukket nøglerne inde i bilen. Historierne fra deres ungdom bliver fortalt af vores mor og indeholder altid, at far havde glemt noget. Glemt passet på hotellet. Glemt kortet i Sydfrankrig. Men her sidder han, og jeg ved, at der er meget, jeg aldrig vil vide om ham.

Fleire år senere ser jeg min bedstefars fotoalbum. Det er, da vi rydder hans lille lejlighed, den han flyttede i, efter at farmor var død. Fotoalbummet ligner ikke nogen af de andre, sort med en hvid kant. Jeg har ikke set det før, finder det bag reolen. I rummet ved siden af er min far i gang med at fylde en kasse

med sengetøj og håndklæder til Frelsens Hær.

Det første fotografi i albummet er af en ung kvinde, hun sidder nøgen på en sten. Under hende er der skrevet med håndskrift, *Møns Klint 1934*. Jeg bladrer i bogen, for hver side et fotografi af en ny ung kvinde, men på samme sten og alle med benene placeret på den samme måde. Som en efterligning af den lille havfrue. Jeg synes, jeg kan genkende min farmor på et af dem, med mørkt hår klippet til skuldrene. Et par fotografier følger efter, nye unge kvinder. Det sidste er i udttonede røde og gule farver, der får én til at tænke på halvfjerdsere.

Vi spiser risalamande med kirsebærsøvs. Mandlen bliver puttet ned i min lille kusines portion, da hun et øjeblik ser væk. Så danser vi om træet. Åbner gaver, det år får jeg en ny kasket og en transportabel cd-afspiller. Et par cd'er, jeg ved, jeg vil bytte, når butikkerne åbner.

Jeg lægger mærke til min onkels blik. Han betragter mig, forsøger at gøre det så diskret som muligt. Et par gange får vi øjenkontakt hen over stuen. Han fylder mit glas med rødvin, når det er tomt. Han ved også, at jeg er fyldt femten. Familietradition

På vejen hjem i bilen kan jeg mærke vinen i kroppen.

Jeg ved ikke, hvorfor jeg tænker på den juleaften nu. Det er 15 år siden. Måske fordi det bliver en kold jul i år, ligesom det var det år. Måske fordi min kæreste trak mig til siden, da vi for et par dage siden var inde i byen for at gøre de sidste forhadte gaveindkøb. Vi sad på en bænk og drak gløgg, vi havde købt på gaden. Ud af frakken fandt hun en dybfrostpose frem. Gennem den klare plast kunne jeg tydeligt se de to streger på graviditetstesten.

Juleaften, hun gør sig klar på badeværelset. Vi skal ud til Husum, ud til min onkel, en tradition, der er holdt ved. Jeg hører føntørreren. Så lyden af to sprøjt fra parfumeflakonen. Jeg tænker, vi kommer for sent, helt sikkert for sent. I aften vil vi fortælle dem det, give familien den gode nyhed. Mellem anden og risalamanden. En lille ny, der skal have puttet mandlen i sin portion.

Jeg tænker også: Hvis det bliver en pige, er der ikke noget at bekymre sig over, ikke længe. Måske aldrig. Men hvis det bliver en dreng, vil jeg så holde traditionen i live? Kan jeg tillade mig at bryde den? Familietradition. ■



BLÅ BOG

Jonas T. Bengtsson (f. 1976).

Forfatter. Bor i København NV. Har en lille dreng på 1 år. Har tidligere arbejdet som tv-vært på børneprogrammet *Hvaffor en hånd* på DR. Og skrevet for børne-tv og børneradio. Modtog i 2005 BG Banks/Bogforums

Debutantpris for romanen *Aminas breve* og var nomineret til Weekendavisens litteraturpris for samme. *Aminas breve* er for nyligt udkommet i paperback og er solgt til udgivelse i Norge. Jonas T. Bengtssons næste bog udkommer formentlig i begyndelsen af 2007.

SIDEN SIDST NYHEDER FRA KULTURMINISTERIET

Af Mette Størum Krogh, redaktionen



KULTURSAMARBEJDE

NYT LIV I NORDENS KULTURLANDSKAB

De nordiske kulturministre har gennemført en reform af strukturen for det fællesnordiske kultursamarbejde. Reformen træder i kraft den 1. januar 2007. Arbejdet med strukturreformen blev igangsat af det danske formandskab i 2005 og flytter samarbejdet fra en sektorbaseret til en programbaseret struktur. Blandt andet skal et samlet tværsektorielt kunst- og kulturprogram til 20 mio. kr. årligt støtte udvikling og nyskabelse inden for kunst- og kulturområderne. Målet er at stimulere kunstnere og kulturaktører i de nordiske lande til helt nye samarbejdsformer på tværs af traditionelle faggrænser. Det er også blevet vedtaget at etablere et fast informations- og kontaktpunkt i forhold til at administrere programmerne – Kulturkontakt Nord, www.norden.org.



TEATER

EKSTRA BEVILLINGER TIL EGNSTEATRE

Som led i finansloven er regeringen og Dansk Folkeparti blevet enige om at tilføje ekstra bevillinger til egnsteatrene i Danmark på ca. 11,3 mio. kr. i 2007 stigende til 17 mio. kr. i 2008 og 17,5 mio. kr. fremover. Bevillingerne kombineres med en ny konsulentordning, der skal følge teatrene og sikre at det kunstneriske niveau fastholdes og udvikles. Konsulenterne vil også få mulighed for at indstille til Kunstrådet, at statsrefusionen kan indstilles, i tilfælde af at enkelte teatre ikke er i stand til at leve op til et kvalitetsmæssigt minimum. Den nye konsulentordning er et led i opfølgningen på et udvalgsarbejde om egnsteatrene. Udvalgsarbejdet blev igang-

sat i kølvandet på ændringerne af teaterloven som følge af kommunalreformen. Kulturministeren vil snarest muligt fremsætte et lovforslag om ændring af teaterloven, hvor en række af udvalgets anbefalinger vil blive indarbejdet.



FRIVILLIGT ARBEJDE

DEN FRIVILLIGE SEKTOR VOKSER

I 2002 iværksatte Kulturministeriet sammen med fem andre ministerier en undersøgelse af befolkningens deltagelse i frivilligt arbejde herhjemme, den frivillige sektors organisering og dens økonomiske og beskæftigelsesmæssige betydning for det danske samfund. Socialforskningsinstituttet har udgivet to rapporter, *Frivillighed og nonprofit i Danmark* og *Den frivillige sektor i Danmark*, der følger sig til *Frivilligt arbejde*, som instituttet udgav i fjor. Blandt projektets centrale konklusioner kan nævnes, at en tredjedel af danskerne har frivilligt arbejde – især inden for idræt. Derudover viser undersøgelsen, at den frivillige sektor vokser, at de fleste foreninger er afhængige af frivillige, og at ressourcerne i sektoren svarer til 9,6 % af BNP, hvoraf de frivillige selv skaffer de fleste indtægter. Rapporterne kan downloades på www.sfi.dk.



BIBLIOTEK

BØRN OG BIBLIOTEKER

Selv om 80 % af alle danske børn benytter folkebiblioteket, har de flittigste brugere halveret deres besøgsantal inden for de sidste syv-otte år. Derfor har kulturminister

Brian Mikkelsen nedsat et udvalg af fagfolk og eksperter, der skal se på, hvordan udviklingen kan vendes. Udvalget er bredt sammensat af repræsentanter fra biblioteks-, medie- og kulturområdet og skal i løbet af 2007 udarbejde en rapport med anbefalinger til, hvordan børnebibliotekerne og bibliotekstilbud gøres mere attraktive for børn. Desuden planlægges workshopper tre forskellige steder i landet, hvor alle med interesse for området inviteres til at drøfte, hvordan børn i fremtiden skal betjenes på bibliotekerne. Læs mere på Biblioteksstyrelsens hjemmeside, www.bs.dk.



BRIAN MIKKELSEN HAR REKORD

Den 1. december havde Brian Mikkelsen femårsjubilæum som kulturminister. Dermed er han den kulturminister i Danmark, der har siddet den længste sammenhængende periode. En samlet oversigt over Brian Mikkelsens resultater kan ses på www.kum.dk/sw207.asp.

Hans forgængere på posten og deres ministerperioder var:

- Elsebeth Gerner Nielsen (RV): 1998 – 2001
- Ebbe Lundgaard (RV): 1996 – 1998
- Jytte Hilden (S): 1993 – 1996
- Grethe Rostbøll (K): 1990 – 1993
- Ole Vig Jensen (RV): 1988 – 1990
- H.P. Clausen (K): 1986 – 1988
- Mimi Stilling Jacobsen (CD): 1982 – 1986
- Lise Østergaard (S): 1980 – 1982
- Nathalie Lind (V): 1973 – 1975
- Niels Matthiasen (S): 1971 – 1973 og 1975 – 1980
- K. Helveg Petersen (RV): 1968 – 1971
- Bodil Koch (S): 1966 – 1968
- Hans Sølvhøj (S): 1964 – 1966
- Julius Bomholt (S): 1961 – 1964

Magasinpost
Afsender:
Scanprint A/S
Jens Juuls Vej 2
DK-8260 Viby J



ID-NR. : 46421



Kulturkontakten udgives af Kulturministeriet