



JULIA KRANKENHAGEN

Kulturviter og medarbeider i Kulturbyrået Mesén AS

KOMPUTER + KUNST = KREATIVITET

TEKST: JULIA KRANKENHAGEN

Prosjektet K+K=K vil bidra til å bygge ut formidlingstilbudet for barn og ungdom om tematikken kunst og teknologi i kunnskapsbyen Trondheim. Biennalen Meta.Morf og NTNUs 100-årsjubileum var rammen for prosjektet.

Man kan ikke tenke seg samtidskunsten uten teknologi. Storskjermer, videoscreens, beamer, animasjon, software og lignende blir brukt i installasjoner. Elektronisk kunst har sine egne visningsarenaer på festivaler som Ars Electronica, Transmediale eller Trondheim Matchmaking, og er dessuten en vesentlig del av alle store samtidskunstutstillinger som Venezia Biennalen, Documenta og lignende. Denne utviklingen begynte allerede på 1950-tallet med kunstnere som for eksempel John Cage. I noen land finnes i dag museer som for eksempel ZKM / Zentrum für Kunst und Medientechnologi i Karlsruhe / Tyskland som har et eget skreddersydd formidlingstilbud innenfor denne tematikken.

Da vi så på det profesjonelle kunst- og kulturformidlingstilbudet i Trondheim viste det seg at det ikke blir tatt høyde for denne utviklingen. Det finnes få tilbud for barn og ungdom som handler om datateknologi i

samspill med kunst. I ordningen Den kulturelle skolesekken finnes "Elektrosekken", på Vitessenteret finnes et robotverksted. Men Trondheim kunstmuseum og andre store institusjoner har ikke ennå et tilbud tilpasset "Nintendo-generasjonen" (begrep brukt av Rolf Engelsen i Billedkunst 10.02.2010) og deres verden. Barns oppvekst er preget av datateknologi. Nesten ingen hjem er uten PC, nesten ingen barn uten kunnskap om e-post, skype, internett, dataspill, digital fotografi. Det er på tide å ta tematikken opp i kunstformidlingens verden.

Gjennom et samarbeid mellom NTNU, TEKS og ReMida senteret ble det utviklet et formidlingsprosjekt rundt tematikken datateknologi og kunst som rettet seg mot barn og ungdom.

Pål Bøyese (kunstnerisk leder ReMida senter), Audun Eriksen (kunster, verkstedleder K+K=K) og Letizia Jaccheri (professor ved

NTNU) er blant de som var avgjørende for prosjektets framdrift og suksess.

Prosjektet K+K=K er bygget opp av følgende hovedelementer:

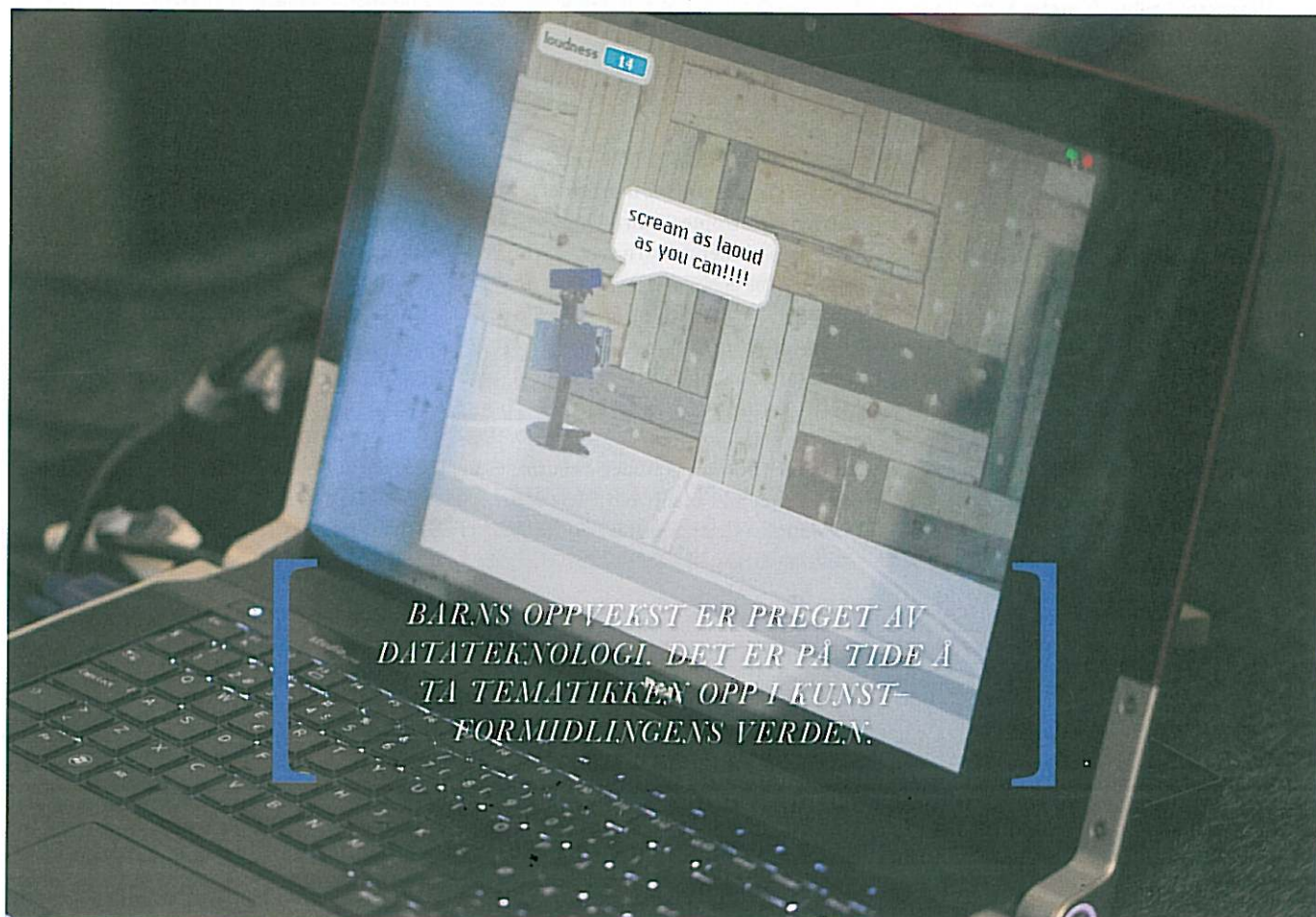
1. Verkstedsprogram for skoleklasser og et åpent verkstedstilbud for alle interesserte under biennalen Meta.Morf på ReMida-senteret.

Mens biennalen Meta.Morf inntok Trondheims gallerier og museer fra 7. oktober til 7. november 2010, foregikk det et verkstedsprogram på ReMida-senteret på Svartlamoen. Senteret er et "Wunderkammer" med mange fristende ting.

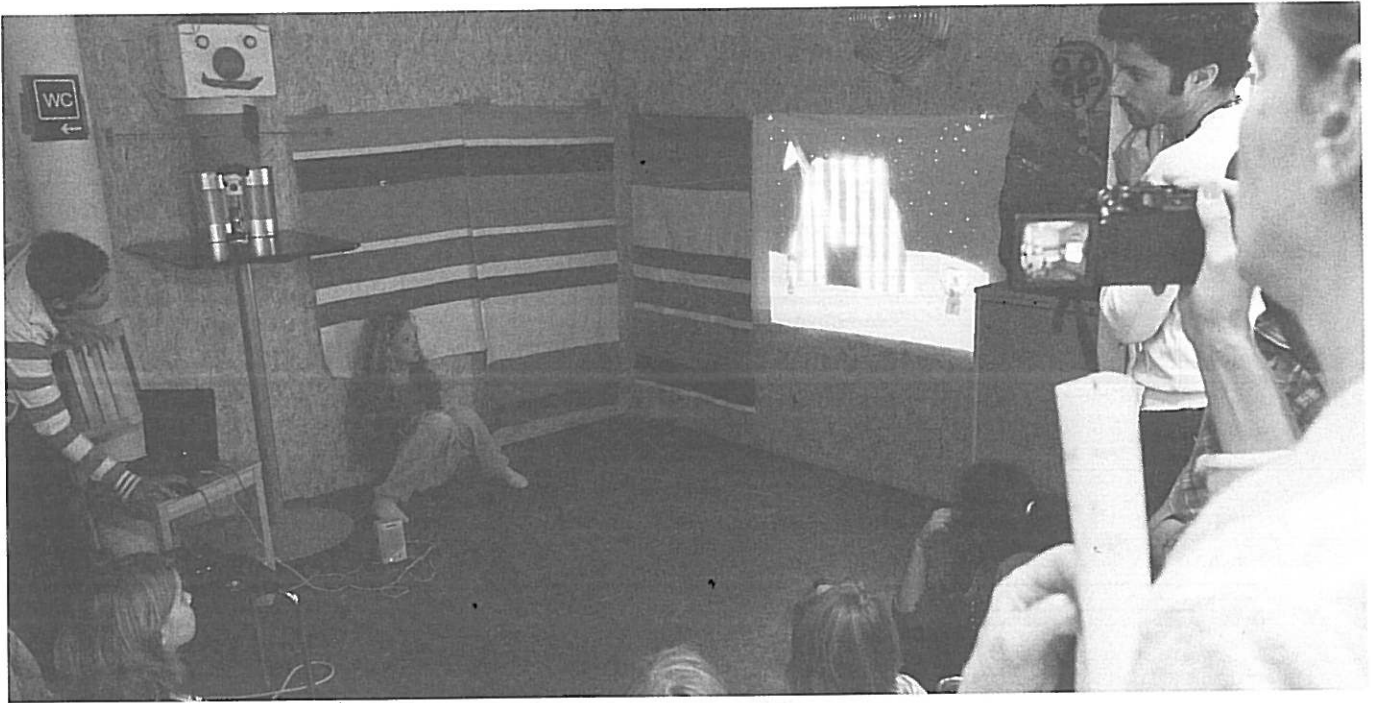
ReMida senteret jobber i Reggio Emilia-pedagogikkens ånd. Dette betyr at initiativet for kreative handlinger skal utgå fra barnet og ungdommen selv. Barn kan her begynne å leke fritt med materialene, uten å bli igangsatt av voksne. Denne leken fører til utfor-



Fra sokleverkstedet på ReMida senteret (Foto: Kai T. Drageland (NTNU/IDI))



[BARNS OPPVEKST ER PREGET AV
DATATEKNOLOGI. DET ER PÅ TIDE Å
TA TEMATIKKEN OPP I KUNST-
FORMIDLINGENS VERDEN.]



Fra sokleverkstedet på ReMida senteret (Foto: Kai T. Drageland (NTNU/IDI))

sking og nye erkjennelser styrt av deres egne interesser. De voksne som leder verkstedet fungerer kun som kyndige assistenter som skal hjelpe til med å utforske en ny verden. Denne holdningen lå til grunn da vi inviterte til verkstedstilbudet under Meta.Morf. Vi ville at deltakerne skulle utforske og tilnærme seg en 'ny og hjemmelaget elektronisk verden'. På verkstedet kunne barna lage digitale fortellinger som inneholdt lyd, bilder og tekst. Disse ble laget med hjelp av open source-programmet *Scratch*.

2. Fagseminar om kunst og teknologi og dens formidling til barn og ungdom.

I samarbeid med Reggio Emilia-nettverket Norge og NTNU inviterte vi til et fagseminar om kunst og datateknologi og dens formidling til barn og ungdom. Hovedmålgruppen for seminaret var kunstnere, kunstformidlere og lærere.

3. Barnejury - Trondheims første kunstpris utdelt av en barnejury. Barna delte ut en symbolsk pris til en Meta.Morf kunstner. En pris på NOK 30.000 som ble stiftet av det trønderske næringsliv, gikk til initiativet *One Laptop Per Child*.

I denne delen av prosjektet fikk barna domermakt. Det vanlige hierarkiet ble snudd. I kunstformidling er barn og ungdom vanligvis mottakere. De skal lære noe. Derfor

får de omvisninger hvor fagpersoner forklarer dem hvordan de skal tolke det de ser. Reggio Emilia-pedagogikken viser en annen vei. Der ser man på barna som kompetente og likeverdige meningsaktører og prøver å unngå en belærende holdning. Barn og ungdom begynner selv å stille spørsmål i møte med kunst, særlig samtidskunst. Denne nysgjerrigheten må bevares og fremmes.

Barnejuryen besto av åtte barn fra Trondheim. Jurymedlemmene utarbeidet selv sine kriterier og utropte Henrik Menné (Danmark) som vinner av barnas ærespris. Prisstatuetten ble laget på ReMida senteret.

Prisen ble opprettet av Trondheims IT-community og delt ut i samarbeid med NTNU - Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap og Meta.Morf 2010. Prisseremonien tok plass under avslutningsarrangementet ved biennalen Meta.Morf, på konferansen *Consciousness Reframed 11 - 'Making Reality Really Real'*.

Formål. I sin bok *The rise of the creative class* beskriver Richard Florida det han analyserer som "the shift to an economic and social system based on human creativity". Hans tankegang, noe forenkelt, er som følger: For nyskaping i alle sektorer trengs kreative personer. Klasses skillet i det 21. århundret er basert på om mennesker er kreative eller ikke. Byer eller steder som tiltrekker den

'kreative klassen' kommer til å ha suksess i den internasjonale konkurransen om "de beste hodene", siden disse søker seg sammen på steder som er sentre for kreativitet.

Om det er vitenskap, entreprenørskap eller kunst – kreativitet er en fundamental kilde for nyskaping og vekst. Spørsmålet er hvordan samfunnet kan lære opp de neste generasjoner til å bli kreative mennesker. Det er en felles oppgave som må tas på alvor.

Prosjektet K+K=K kan ikke løse denne store oppgaven. Vi håper at prosjektet hjalp til å formidle gleden med å skape kreative uttrykk i skjæringsfeltet mellom kunst og teknologi blant barn og ungdom i Trondheim. En grunntanke for prosjektet har vært å framheve kreative alternativer til ren konsum av dataspill. På lang sikt er målsetningen å styrke barnas interesse både for realfag og for kunsthag gjennom liknende prosjekter.

*Prosjektet ble støttet av Norsk kulturråd.
 Mer informasjon: www.artentnu.com*