
Anne Wiland

SKJØNNHETEN OG UTSTYRET
Produksjonsnettverk for elektronisk
basert billedkunst

Innstilling fra arbeidsgruppe oppnevnt
av Norsk kulturråd 1997

Arbeidsnotat nr 31
Norsk kulturråd - utredning 1999

©Norsk kulturråd 1999

Arbeidsnotat nr 31
ISBN 82-7081-070-3
ISSN 0806-9700

Norsk kulturråd
Grev Wedels plass 1
0151 Oslo
Telefon 22 47 83 30
Faks 22 33 40 42
E-post kultur@kulturrad.dep.no

Trykk: Lobo Grafisk AS
Opplag: 500

Innhold

0	Arbeidsgruppens forslag – sammendrag	3
1	Bakgrunn og formål	4
2	Elektronisk basert billedkunst	6
3	Kunstner- og formidlingsrollen – roller i endring	7
3.1	Kunstnerrollen	7
3.2	Formidlingsrollen	8
3.3	Den nye scenen	8
4	Utdanningssituasjonen	10
4.1	Kunstakademiene	10
4.2	Forutdanning	12
5	Miljøer i Norge som arbeider med elektronisk basert billedkunst	13
5.1	En beskrivelse av situasjonen	13
5.2	Atelier Nord	14
5.3	NoTAM	17
5.4	Planer om IT-verksted for auditiv og visuell kunst i Bergen	17
5.5	Planer om etablering av verksted i Trondheim	18
5.6	Kulturnett Norge	18
	Kunstnett Norge	18
5.7	Telenor Forskning og Utvikling	20
5.8	Norsk Investorforum, Fornebu IT	20
5.9	Kunstprosjekter	20
6	Organisasjoner i Norden som arbeider med elektronisk basert billedkunst	22
6.1	CRAC	22
6.2	Fylkingen – Ny musik och intermediakonst	23
6.3	Muu Media Base/Artists organisation	23
6.4	AV-arkki/AV-ark	24
6.5	KSL videotyöpaja / KSL video workshop	24
6.6	Andre organisasjoner i Finland	24
6.7	artnode i Danmark	24
6.8	artnode i Sverige	24
7	Organisasjoner i Nederland og Tyskland	26
7.1	Generelt	26
7.2	Montevideo	26

7.3	V2	29
7.4	De Waag	31
7.5	Steim	32
7.6	ZKM	34
8	Hovedutfordringer innenfor feltet kunst og ny teknologi	37
9	Etablering av produksjonsnettverk	38
9.1	Laboratorier	38
9.2	Utviklingsoppgaver	39
9.3	Opplæringsoppgaver	39
9.4	Formidlingsoppgaver	40
9.5	Strategi/økonomioppgaver	40
9.6	Dokumentasjons- og arkivoppgaver	40
9.7	Mulige samarbeidspartnere	41
9.8	Nettverk sett fra et brukerperspektiv	41
10	Struktur og styringsmodeller	43
10.1	Struktur for produksjonsnettverket	43
10.2	Modell	44
10.3	Kompetansebehov for produksjonsnettverket	45
	Kunstnerisk kompetanse	45
	Teknisk kompetanse	45
	Organisatorisk kompetanse	45
11	Teknisk utrustning	47
11.1	De enkelte verksteder	47
11.2	Produksjonsnettverket	47
12	Økonomi	48
12.1	Investeringsbehov til deltakere i produksjonsnettverket	48
12.2	Produksjonsnettverkets ressurser	49
12.3	Driftsutgifter for produksjonsnettverket	49
13	Konklusjoner	51
	Tillegg: Ordforklaringer	52

0 Arbeidsgruppens forslag – sammendrag

Ny teknologi representerer ikke bare et nytt verktøy for fremstilling av kunstverk, selv om datamaskiner med tilhørende utstyr har et stort potensiale brukt på en slik måte. Den nye teknologien er også en kommunikasjonsteknologi som har store konsekvenser for utviklingen av kultur, språk og samhandling mellom mennesker generelt. Utviklingen av den nye kommunikasjonsteknologien er nå en av de største forandrende kreftene i utviklingen av vårt samfunn – ikke bare i Norge, men globalt.

I denne situasjonen er det kulturpolitisk viktig at grupper med kompetanse på det kulturelle og kunstneriske området ikke marginaliseres i forhold til ny teknologi, men har produksjons- og meddelelsesmuligheter. Internett er antakelig vanskelig å styre kulturpolitisk på annen måte enn nettopp gjennom å sørge for bredest mulig tilgang til nettet. Ut fra denne konteksten har arbeidsgruppen samlet seg om forslagene nedenfor.

Arbeidsgruppen ble bedt om å vurdere behovene for bedring av produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst, derunder også eventuelle behov for ett eller flere verksted/kompetansesentere på området.

Arbeidsgruppen mener at det er helt nødvendig å forbedre produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst bl.a. gjennom å bygge opp et produksjonsnettverk for verksteder på området.

Arbeidsgruppen ble bedt om å vurdere mulige tiltak på følgende områder:

a) Ad verksted/kompetansesentere: Vurdere muligheter som foreligger i eksisterende institusjoner, eventuelt i samarbeid med hverandre, eventuelt supplert med nye tilbud.

Arbeidsgruppen mener at eksisterende verksted Atelier Nord kan oppgraderes for å inngå i et produksjonsnettverk med nye verksteder som bør opprettes i Bergen og Trondheim.

Produksjonsnettverket kan dele viktige ressurser som organisasjonsutvikler, programmerere, nettserver, dokumentasjonsdatabase, kursavdeling.

b) Vurdere andre tiltak til bedring av produksjonsforholdene.

Arbeidsgruppen mener at det bør opprettes faglig og teknisk forsvarlig arkiv for dokumentasjon av dette feltet, knyttet til en distribusjonstjeneste.

Arbeidsgruppen mener også at man må styrke både grunnleggende opplæring og mer avansert kompetanseheving innen elektronisk basert billedkunst, både for kunstnere og for kunstformidlere.

Arbeidsgruppen mener det er nødvendig å utvikle og opprette nettverk internasjonalt gjennom deltakelse og initiativ til arrangementer som internasjonale konferanser, workshops og utstillinger.

1 Bakgrunn og formål

Norsk kulturråd arrangerte i oktober 1997 et seminar i Trondheim hvor produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst i Norge var tema. Norsk kulturråd nevnte følgende oppgaver i sin invitasjon til deltakerne:

- kartlegge problemer og behov i produksjonsforholdene for arbeid med elektronisk basert billedkunst
- vurdere forbedringstiltak
- vurdere mulighetene i eksisterende institusjoner
- vurdere nedsettelse av en arbeidsgruppe for konkretisering av rammer og innhold

Oppsummeringer fra dette seminaret ble lagt frem for Norsk kulturråd, som i desember 1997 vedtok følgende:

Det oppnevnes en arbeidsgruppe til å foreta en vurdering av produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst og komme med forslag til forbedringstiltak. Arbeidsgruppen får en tidsramme på et halvt år til arbeidet og bes fremlegge sine vurderinger og forslag høsten 1998, til drøfting i eget forum, f.eks. et mindre seminar.

Ramme: Rammen for forslag til forbedringstiltak vil være forhold som ligger under Kulturdepartementets og Norsk kulturråds arbeidsområder. Det forutsettes likevel at arbeidsgruppen under arbeidets gang rådfører seg med aktuelle institusjoner på kunstsektoren så vel som på utdanningssektoren.

Arbeidsgruppen fikk følgende mandat:

Arbeidsgruppen bes:

- 1. Vurdere behov for bedring av produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst, derunder også eventuelt behov for ett eller flere verksted/kompetansesentre på området.*
- 2. Vurdere mulige tiltak: Ad verksted/kompetansesenter: Vurdere muligheter som foreligger i eksisterende institusjoner, eventuelt i samarbeid med hverandre, eventuelt supplert med nye tilbud. Vurdere andre tiltak til bedring av produksjonsforholdene.*

Sammensetning av arbeidsgruppen:

Fra Norsk kulturråd:

Synnøve Persen

Øvrige medlemmer:

Kenneth Korstad Langås

Kristin Bergaust

Siri Austeen

Jeremy Welsh

Åsmund Thorkildsen (møte 30.1.98)

Hans Henrik Olsen (sekretær til 3.6.98)

Anne Wiland (sekretær fra 3.6.98)

Arbeidsgruppen har i sitt arbeid søkt å kartlegge miljøer som produserer elektronisk billedkunst i Norge. I tillegg har man søkt å få et overblikk over organisasjoner på nordisk basis. Utvalget foretok en studiereise til Nederland og Tyskland og besøkte fem organisasjoner som er markante på feltet. I kartleggingen har utvalget rettet fokus mot:

- bakgrunn for oppstart
- de forskjellige organisasjonenes målsetting
- økonomi
- styringsform
- samarbeidspartnere
- målgrupper
- ansatte
- formidling

Arbeidsgruppen har hatt 6 møter: 30. januar, 25. februar, 11. mars, 3. juni, 8. oktober og 26. oktober 1998.

Utvalget foretok en studiereise til Nederland og Tyskland i perioden 22.-27. august 1998 og hadde i den forbindelse flere mindre møter og oppsummeringer. Kommunikasjon og utarbeidelse av rapport har skjedd ved arbeidsmøter mellom utvalgsmedlemmene, og via Internett.

2 Elektronisk basert billedkunst

Elektronisk basert billedkunst er en fellesbetegnelse for de ulike feltene innenfor billedkunst der elektroniske medier spiller en vesentlig rolle i produksjon og/eller formidling av kunstnerisk arbeid.

Elektronisk billedkunst omfatter video, lydinstallasjon, interaktive datastyrt systemer, datagrafikk og digital multimedia eller hypermedia, Internett-kunst, CD-rom, digitalt foto, robotisk kunst, virtuell virkelighet og kombinasjoner av disse.

Digital (computer-) kunst begynte i USA på 1960-tallet med Myron Kruger som eksperimenterte med interaktivitet i kybernetiske systemer. Videokunsten har også sin bakgrunn i sent 1960-talls avantgarde-kunst i USA og Vest-Europa. Begrepet "intermedia-kunst" oppstår samtidig i forbindelse med Fluxus-gruppen, som forsøkte å bryte ned grensene mellom kunstarter og kunsten og hverdagslivet.

Integreringen av elektronisk og digital teknologi i billedkunst har utviklet seg kraftig siden 1980-tallet. Store internasjonale skikkelser som Nam June Paik, Bruce Nauman, Gary Hill og Bill Viola har bidratt til at videokunsten er blitt etablert innenfor kunstinstitusjonene.

For mange unge kunstnere i dag er det blitt normalt å arbeide og vise sine prosjekter på tvers av grensene mellom de forskjellige mediene. Mellom teknologisk og ikke-teknologisk, materiell og immateriell, virtuell og virkelig. Store deler av samtidskunsten er direkte påvirket av massemediene i informasjonssamfunnet, og det meste av dagens kunst har et forhold til elektroniske medier.

3 Kunstner- og formidlingsrollen – roller i endring

3.1 Kunstnerrollen

Den kunstneriske praksis på 1990-tallet har på flere måter ført til en ny definisjon av kunstnerrollen. Dette ser man klart blant yngre kunstnerne, og der konsentrasjonen av kunstnerisk aktivitet og bruk av elektroniske medier har gjort nettverksarbeid mulig.

Kunstnerne har utvidet sine definisjoner og virkefelt når det gjelder forholdet til faginndelinger, formidlingsformer og strategier for kulturell og politisk innflytelse. Mange ser ikke disse begrepene som adskilte virksomheter knyttet til et apparat rundt kunstproduksjonen, men som involverte utfordringer i sin egen praksis.

Samtidskunsten er ikke i samme grad teknikkbasert eller knyttet til langsiktig fordypning i materialbruk. Hva som skal gjøres, styrer hvordan man gjør det, teknikk involveres etter behov og ide. Denne tverrfaglige praksisen har gjort fagskillene mer uklare, og kanskje har den nettopp bidratt til en økt interesse for samhandling og en følelse av det kollektive som en verdi.

I tillegg til den visuelle og konseptuelle kunsten har begreper som kontekstuell, stedsrelatert, sosial og tidsbasert og elektronisk basert kunst blitt viktige. Det er karakteristisk at mange samtidskunstnere i dag ikke lenger får sine behov dekket ene og alene ved atelierbasert virksomhet, men søker ut i andre egnede kanaler, verksteder, lydstudioer, Internett eller andre fora for samarbeid og formidling. Kunstneren veksler i større grad mellom solo- og fellesprosjekt som arbeidsform.

Flere kunstnere i dag definerer sin rolle ikke bare som skapere av kunst, men som produsenter av arrangementer og formidlere av egen og andres kunst. Man ser dette engasjementet som en del av sitt kunstneriske prosjekt og en måte å utvikle kommunikasjonsformer på.

Elektroniske medier er blitt et vanlig hjelpemiddel for mange kunstnere, både som kommunikasjons- og produksjonsverktøy. Bruken dekker et bredt spekter av behov, fra produksjon av video, lydarbeider, trykksaker eller elementer som senere settes i sammenheng med andre uttrykksformer, til utvikling og tilpasning for kunstnerisk bruk.

I det kunstpolitiske bildet ser man tendenser til en oppløsning av laugstankegangen. Denne oppløsningen synes å åpne opp for nye samarbeidsformer og diskusjoner og gir kunstnerne et større nettverk, men skaper også behov for mer relevante støtteordninger for den aktivitet som bedrives. Kunstnerens forståelse av sin egen rolle i det kunstpolitiske landskapet har fått et bredere perspektiv. Kunst med et samfunnsmessig potensiale, eller som en politisk praksis, kan vises som arrangementer i kunstnerisk regi. I tillegg til det eksisterende fagpolitiske arbeidet legger man i større grad sin egen kunstneriske aktivitet og kreative formidling av budskap og

behov til grunn for en delaktighet i dette feltet. Holdningen om at formidling av god kunst er god politikk, har vært rådende på 1990-tallet.

3.2 Formidlingsrollen

I likhet med andre deler av samtidskunsten – den kontekstuelle, steds- eller prosessbaserte kunsten – stiller arbeider fra skjæringspunktet kunst/teknologi nye krav til formidlingsinstitusjonene og de andre aktørene innen kunstfeltet. Produksjon og formidling skjer ofte som to sider av samme prosess og i kanaler som ligger utenfor de vanlige kunstinstitusjonenes område, f.eks. som Internett-prosjekter og Internett-performance.

Tverrfagligheten innen kunstområdet – blant annet mellom billedkunstnere, musikere, teaterfolk, forfattere og andre – og samarbeidet med andre disipliner som samfunns- og medieforskere, filosofer og litterater, fører til en ny situasjon hvor det oppstår kulturuttrykk som ligger utenfor de tradisjonelle formidlingskanalene for hver enkelt fagområde.

Hva denne situasjonen vil innebære, og hvor den vil føre hen kulturelt sett, debatteres stadig internasjonalt, blant annet på e-postlister som “Nettime” (<http://www.factory.org/nettime>) og (midlertidig) “Shock of the view” (<http://www.artsconnected.org:8080/~shock/>).

3.3 “Den nye scenen”

Begrepet “den nye scenen” har vært brukt om en oppblomstring av formidlingsprosjekter på initiativ fra unge kunstnere, både i form av etablering av egne visningssteder og ved produksjon av enkeltarrangementer.

Det kan synes som aktiviteten var størst fra 1992-96 med initiativ som Galleri Struts, Galleri G.U.N (Galleri uten navn), Galleri Herslebsgt. 10 (senere SevenEleven), Galleri NebbX, Galleri Otto Plonck, Galleri med Balkong, prosjektet Kunst i Natur (KIN) og Galleri 201166. Av disse eksisterer nå bare Galleri G.U.N, Galleri med Balkong og Kunst I Natur. PIG (Prosjekt i Gamlebyen), Oslo One Night Stand, DIXIE, “Mellom rommene” i Bergen og “Portal” i Stavanger er eksempler på mer kortvarige markeringer fra denne perioden. I de siste par årene har Galleri G.I., enkelte “hjemmeprosjekter” og visninger på Zoo Lounge og Yazyd tatt opp tråden.

Prosjektene utgjør ikke en ensartet gruppe eller retning. Kunsten det arbeides med, har likevel en del fellestrekk som gjør at den ikke kan ses bare som en søknad til det etablerte kunstlivet, men snarere som uttrykk for et paradigmeskifte.

“Den nye scenen” representerer nye avlesningsmåter og holdninger i samtiden. Arbeidene som oppstår i disse miljøene, har ofte en ikke-permanent karakter, og eksisterer først og fremst i møtet med publikum. Arbeidene representerer ofte brudd med et modernistisk syn på kunst, og

forholder seg like gjerne til populærkultur, teknologi eller sosiale spørsmål som til selve kunstinstitusjonen.

Kontakt med tilsvarende miljøer og prosjekter i andre land har også ført til økt internasjonal utveksling av ideer og strømninger. Interessen for og bruken av teknologi i disse miljøene er ganske utbredt, men sporadisk. Mange av disse kunstnerne ønsker ikke å lære seg det tekniske selv, utover det helt grunnleggende, men tar utgangspunkt i en idé eller et ønske om å oppnå noe bestemt ved sin bruk av teknologi. Interessen knytter seg mer til de samfunnsmessige, kommunikative sidene ved nye medier, enn til teknologisk utprøving og grenseutvidelse. Man bruker også teknologien for å dokumentere temporære arbeider, eller som delprosjekter innen et større hele som delprosjekter.

4 Utdanningssituasjonen

4.1 Kunstakademiene

I 1990 ble det bevilget en større sum til opprettelsen av Intermedia-avdelingen ved Kunstakademiet i Trondheim (KIT) hvor Jeremy Welsh var ansatt som førsteamanuensis. Ved KIT var det en viktig kunstutdanningspolitisk holdning å holde programmet så åpent som mulig. Grensene mellom de forskjellige avdelinger var flytende og studenter fra andre avdelinger hadde enkelt tilgang til data, video og lydutstyr, et tilbud mange studenter benyttet.

Det ble den gangen fattet et vedtak om at et av de tre akademiene i Norge skulle ta hovedansvaret innenfor feltet elektronisk billedkunst, da det økonomiske løftet både med tanke på utstyr og faglige og tekniske stillinger ble for stort om alle tre akademiene skulle bygges ut. I 1996 ble Kjell Bjørgeengen ansatt som professor ved grafikkavdelingen ved Statens Kunstakademi for å bygge opp en ny virksomhet innenfor data/video/lydbasert kunst, og det ble bevilget investeringer til oppbygging både i 1996 og 1998.

Ved det daværende Vestlandets Kunstakademi ble det opprettet et audiovisuelt verksted allerede tidlig på 1990-tallet. Det ble foretatt en begrenset grunnleggende investering, med 1/3 stillingshjemmel for å ivareta vaktmesteroppgaver.

Med opprettelsen av det daværende Institutt for fotografi ved det daværende SHKD, har man helt fra starten begynt å undervise i bruk av elektronisk verktøy. En regelmessig betydelig investering er blitt foretatt og fortsetter fremover.

Statens Kunstakademi

I 1996 ble det bevilget kr 800.000 til nytt utstyr, og i 1998 ble det bevilget kr 2.500.000 til investeringer hovedsakelig rettet mot videoredigering og videoprosessering. Det er også gjort mindre investeringer til blant annet lydutstyr og utstyr for bygging av installasjoner som tar i bruk lyd, lys, video, etc. Studieretningen har to faglige stillinger, en høgskolelektor i tillegg til en professor. To sivilarbeidere har ansvar for det audiovisuelle utstyret, oppbygging av lydstudio, Unixprogrammering og ansvar for nettverks- og datadrift. Programmering i forhold til styringssystemer for data/video/lyd, utvikling av plug-ins for video software, samt videreutvikling av hardware for styring av video utviklet ved Høgskolen i Buskerud, vil bli prioritert. Samarbeidet med Høgskolen i Buskerud gir mulighet til utvikling av hardware og software som ikke er tilgjengelig på det kommersielle markedet, og det er en fremtidig strategi å forsette samarbeidet om det gis økonomisk rom for det. Studieretningen har som målsetting å gi studentene en både teoretisk (gjennom seminarvirksomhet, gjestelærere, workshops) og praktisk tilnærming til kunst som i en eller annen grad forholder seg til teknologi, ofte i skjæringspunktet med andre felt som lyd/musikk, scenekunst og performance.

Det vil åpenbart være behov for økte budsjetter i fremtiden. Store investeringer fører til økte driftsutgifter og behov for å øke de årlige investeringer for oppdatering av eksisterende utstyr og nyinvesteringer. Faglig personale må få profesjonell opplæring, etterutdanning og deltakelse på seminarer som er relatert til virksomheten. Teknisk personale må ansettes for drift og utvikling av hardware og software, samt bistå ved realisering av studentenes prosjekter. Det vil også være behov for økte rammer for prosjekter innenfor skolen eller i samarbeid med andre institusjoner.

Kunstakademiet i Trondheim

Kunstakademiet i Trondheim er et institutt innenfor fakultet for arkitektur, plan og billedkunst. Intermedia-avdelingen er avdeling for elektroniske og digitale medier, med Jeremy Welsh som avdelingsleder. Avdelingen ble opprettet i 1990 som Norges første kunstutdanning i nye medier. I dag er det mulig å jobbe med elektronisk bildebehandling, video, multimedia og lyd. Verkstedene har Power Macintosh og Pentium datamaskiner, Avid ikke-lineær videoredigering, videoopptak og mastering med DV-Cam, Betacam SP, Umatic SP, Hi8 og SVHS, og lydopptak med DAT, harddisk og 8 track 1/4" tape.

Intermedia tilbyr kurs og undervisning i ulike digitale medier, samt kunstnerinitierte prosjekter som kan fungere på tvers av flere medier. Studentene får arbeide med dagens mest aktuelle programmer innenfor bildebehandling og multimedia. Intermedia organiserer også et visningsprogram med internasjonal videokunst. Studentene blir utfordret til å utforske digitale mediers spesielle muligheter og til å utvikle sitt personlige språk innenfor disse mediene. Samarbeidsprosjekter der studenter i små grupper kan utvikle en forståelse for kollektiv arbeidsprosesser, er vektlagt.

Kunsthøgskolen i Bergen

Med opprettelse av Kunsthøgskolen i Bergen ble det igangsatt en betydelig investering på feltet. Fra første stund ble skolen koblet sammen i et nett. Investeringer på ca. 3,5 millioner kroner gjorde det mulig å etablere fire IT-laboratorier med ca. 45 arbeidsplasser for studenter. Målet var å gi laboratoriene en viss spesialisering i forhold til videoredigering, bildebehandling, DTP og CAD.

Kunsthøgskolen ble fra 1.1.98 delt i tre avdelinger, Avdeling for design, Avdeling for spesialisert kunst og Avdeling kunstakademiet. IT-laboratoriene er plassert ved avdelingene, men bruk på tvers er intendert. Designstuderende, spesielt studenter ved Seksjon for visuell kommunikasjon, bruker utstyret i høy grad. Seksjon for fotografi baserer en viktig del av undervisningen på elektroniske medier. En verksmester er engasjert i full stilling til å betjene laboratoriene ved Avdeling for design og Avdeling for spesialisert kunst samlet. Data- og videoverkstedene, med muligheter for digital redigering, er tilgjengelig til alle. En av de kunstneriske professorene – prof. Stephan Dillemath – har ansvar for verkstedene, og en verksmester er engasjert i 60 prosent stilling.

Kunsthøgskolen har tilsatt en IT-leder i full stilling med overordnet teknisk ansvar og ansvar for drift av nettet. Dataparken har behov for en fortløpende oppgradering, og behovet for kvalifiserte

teknikerstillinger er stort. Oppdatering og kursing er avhengig av budsjettmessige ressurser. Det vil være aktuelt å styrke de faglige tilsattes kunnskap om og tilgang til elektroniske medier.

4.2 Forutdanning

Det finnes ingen klar strategi blant forskolene for å gi en tilstrekkelig forutdanning i elektronisk basert billedkunst. Enkelte av forskolene, som f.eks. Strykejernet (Oslo) og Nansenskolen (Lillehammer), har investert i data og videoutstyr, og gir en grunnopplæring i bildebehandling og grafisk design innrettet mot dokumentasjon og bokproduksjon ("artist's books"). I en særstilling står Kunstsolen i Kabelvåg som nå arbeider med å utvide tilbudet til studentene på feltet. Noen av brukerne ved verkstedet Atelier Nord har brukt tiden der som en form for forutdanning. Statens Kunstakademi har eksempelvis en rekke studenter som har vært brukere ved Atelier Nord.

5 Miljøer i Norge som arbeider med elektronisk basert billedkunst

5.1 En beskrivelse av situasjonen

Produksjonsforholdene for elektronisk basert billedkunst i Norge er langt fra tilfredsstillende, og beskrivelsen av situasjonen blir en beskrivelse av mangler. Når det gjelder distribusjon av elektronisk basert billedkunst, tilgang til teknologisk kompetanse, opplæring i bruk av teknologi, formidling og offentlig debatt, midler til å delta i internasjonale nettverk og relevant verkstedskapasitet, er forholdene ikke lagt til rette, og mangelen på infrastruktur er åpenbar. Samtidig finnes det økende interesse og engasjement for kunstnerisk arbeid med teknologi i mange miljøer. Det er miljøer som kan ha svært ulike kunstneriske interessefelt.

Atelier Nord er det eneste verkstedet på dette feltet som har driftsstøtte fra Kulturdepartementet. Flere institusjoner som arbeider med elektronisk basert billedkunst, finnes foreløpig ikke, selv om planer foreligger både i Bergen og Trondheim.

At interessen for teknologi på kunstfeltet er stigende, gjenspeiles i en økning av søknader til ordinære finansieringsordninger for denne type kunstproduksjon. Finansieringen av prosjekter innenfor elektronisk basert billedkunst skjer særlig gjennom prosjektmidler utdelt gjennom Billedkunstnernes Vederlagsfond eller Norsk kulturråd. Billedkunstnernes Vederlagsfond har økt prosjektmidlene fra kr 1 mill. i 1996 til kr 1,7 mill. i 1998. Disse midlene skal imidlertid dekke hele billedkunstområdet, og spesielle avsetninger til elektronisk basert billedkunst finnes ikke. Fra 1998 forvalter Norsk kulturråd tre millioner kroner i året til området kunst og ny teknologi, i tillegg til ordinære prosjektmidler til billedkunst, kunsthåndverk og fotografi. I de senere år har Norsk kulturråds utstyrsstøtte tildelt billedkunstnere, kunsthåndverkere og fotografer, i stor grad gått til innkjøp av datautstyr.

Ser man på distribusjons- og formidlingssituasjonen for elektronisk basert billedkunst, er den preget av at ingen institusjon tar ansvar for distribusjon, arkivering og dokumentasjon av det som har skjedd og skjer i dette feltet. Museet for samtidskunst opplyser på forespørsel at det foreløpig ikke foreligger planer (oktober 1998) i nær fremtid om å opprette et dokumentasjonsarkiv for elektronisk basert billedkunst.

Man ser at viljen til å vise arbeider og gi oppmerksomhet til denne kunsten er til stede i viktige formidlingsinstitusjoner. Henie-Onstad kunstsenter produserte og viste i 1996 Electra, en utstilling og konferanse som belyste teknologi i forhold til kunst, arkitektur og design. Kunstnernes Hus har vist Japan Today (1996) og prosjektet e-on i forbindelse med Cyberconf 1997, og har også produsert flere videoutstillinger. I 1999 satser Riksutstillinger på produksjon av en spesiell vandretstilling om forholdet mellom kunst og teknologi med tittelen Detox.

Norsk kulturråd delte i 1998 ut en "Virtuell virkelighet"-pris. Museet for samtidskunst har vist enkelte verk, f.eks. "Tall ships" av Gary Hill (1996). Imidlertid mangler en bred presentasjon av internasjonal kunst på dette feltet nesten helt, bortsett fra enkeltstående markeringer som Screens (1997) i Trondheim.

Historisk sett har det vært en tendens til å isolere kunst og teknologi som et spesialfelt på siden av samtidskunsten, og å gjøre elektronisk basert billedkunst utelukkende til noe som er veldig dyrt, nytt, komplisert og spektakulært. Samtidig gjennomsyres alle samfunnsområder og kulturytringer av ny teknologi, en utvikling også kunstnerne er sterkt influert av.

Kompetanse hos kunstformidlere er viktig for å utvikle en fremtidig infrastruktur. Kunstnerne trenger formidlere, men sannsynligvis vil den nye teknologien også medføre nye formidlingsformer. Internett, videokonferansesystemer og punktpresentasjoner kan i mange tilfeller være like aktuelle formidlingsformer som en tradisjonell galleriutstilling. Nettopp i en situasjon hvor kunst som involverer ny teknologi, på en eller annen måte er i ferd med å bli integrert i samtidskunsten, er utviklingen av kunstformidlernes kompetanse av stor betydning. En viss viten om tekniske forhold er nødvendig for å kunne gi optimale visningsforhold for arbeidene, men kanskje like vesentlig er det å kunne "lese" og forstå dem innholdsmessig. Det er også en tendens til at formidlingsinstitusjonene vurderer det tekniske apparatet som så overveldende dyrt og komplisert at de vegrer seg mot å arbeide med teknologi og kunst. Gjennom økt kompetanse og bevissthet kan formidlerne erfare at det også kan finnes andre og enklere løsninger for formidlingen av arbeider innen feltet kunst og teknologi.

Internasjonalt er det påfallende at en del aktivitet som har sitt utspring i kunstnermiljøer, går over i en mer interdisiplinær sfære, ofte beskrevet som "activities in the cultural field". Dette er gjerne prosjekter som bruker Internett til å undersøke sosiale og kulturelle aspekter ved den teknologiske utviklingen (Digital City, Nettime, Rhizome). Dette er uttrykk for en bevissthet og en debatt om sammenhengen mellom kultur, teknologi og samfunn som hittil har manglet i Norge. For tiden ser det ut til at det planlegges prosjekter som tar opp disse temaene både i Bergen, Trondheim og Oslo.

I de neste avsnittene av dette kapittelet beskrives ulike aktører gjennom et mer detaljert bilde av hva som gjøres av eller for kunstnere innen dette feltet, og hvem som gjør det.

5.2 Atelier Nord

Kunstnerverksted for nye medier

Nedre gt. 8, 0155 Oslo

Webadresse: <http://www.anart.no>

E-postadresse: atelier@anart.no

Historikk

Atelier Nord ble startet som et verksted for metallgrafikk i 1965, men har fra 1993 av orientert seg stadig mer mot nye medier. Kulturdepartementet har bidratt til driften av Atelier Nord, også

før man i 1993 fikk investeringsmidler til et elektronisk kunstnerverksted fra Norsk kulturråd. Verkstedet ble tildelt kr 800.000 fordelt over tre år for opprettelsen av data- og videoavdeling ved siden av grafikken. I 1998 er grafikkavdelingen nedlagt, og verkstedet har flyttet til nye lokaler.

Målsetting

Atelier Nord skal drive et fremtidsrettet, tverrfaglig og velutstyrt verksted for elektronisk basert billedkunst. Verkstedet drives av og for kunstnere, og bygger på at kunstnere for kortere eller lengre tid skal kunne arbeide og utvikle seg kunstnerisk og teknisk i et internasjonalt orientert arbeidsmiljø. For dette formål skal verkstedet ha en profesjonell forvaltning, en kunstnerisk og teknisk ledelse på høyt nivå, og høvelige lokaler med best mulig utstyr.

Finansiering

Driftsbudsjettet er på kr 1.350.000, offentlig støtte 750.000 (driftsbudsjett og støtte ble økt med kr 143.000 pr. 1.august 1998 på grunn av flytting og økt husleie).

Styreform

Atelier Nord er en privat stiftelse med et styre på fem personer.

Arbeidsform

Atelier Nord arbeider på følgende hovedområder:

- driver verksted for fast eller midlertidig tilknyttede kunstnere, med digital video, data på ulike plattformer, lydarbeid, studio med animasjon og nøklingsmuligheter
- driver UNIX nettserver, tilbyr hjelp til formidling på Internett for enkeltkunstnere, organisasjoner og institusjoner
- gir individuell støtte, opplæring og assistanse ved produksjon og gjennomføring av kunstneriske prosjekter
- driver formidlingsarbeid over Internett og gjennom utstillinger; presenterer og initierer spesielle kunstneriske prosjekter, bistår med kuratorkompetanse ved andres prosjekter
- organiserer og driver kurs og workshops for kunstnere (1997: 20 kurs, tre workshops med eksterne lærekrefter) og tilbyr rådgivning pr. telefon og e-post
- driver utviklingsarbeid i tilrettelegging av ny teknologi for kunstnerisk bruk
- tilbyr utstillingsassistanse og leier ut utstyr

Utstyrsparken ble opprettet i 1997 etter en bevilgning fra Norsk kulturråd på kr 400.000, som i 1998 ble fulgt opp med en bevilgning på kr150.000. Det har hittil vesentlig vært kjøpt inn og leid ut video- og dataprojektører. Foruten å skaffe godt utstyr så rimelig som mulig, er det et mål å bygge opp kompetanse på dette området.

Kunstnerne

Kunstnere som arbeider på Atelier Nord, kan utføre arbeidet selv, få opplæring og assistanse eller få arbeidet utført av verkstedets ansatte. Kurs koster kr 450 pr. dag. Å leie seg inn med fri tilgang til utstyr som er ledig, og som man behersker selv, koster kr 1.600 pr. måned eller kr 800 pr. uke. Brukere kan leie seg inn på ulike vilkår: Det koster kr 1600 pr. måned for fri bruk av verkstedets ledige ressurser uten teknisk assistanse, teknisk assistanse koster kr 100 pr. time. Videoarbeider produsert ved Atelier Nord utgjør omtrent 30 prosjekter i 1997, de fleste vist på viktige utstillinger i Norge og internasjonalt. Multimedia- og nettprosjekter utgjør omkring 15 arbeider. I tillegg kommer all dokumentasjon, trykksaksarbeid og delproduksjon kunstnere har utført ved verkstedet.

Ansatte

Atelier Nord har 2,62 ordinære årsverk fordelt på fem personer til verksteddriften:

- Daglig leder 50%
- Kontorfunksjoner 42%
- Avdelingsleder data 100%
- Avdelingsleder video 50%
- Videoredigerer 20%

I tillegg har Atelier Nord en praksisplass betalt av arbeidsformidlingen (1998), en 100% stilling på video/data med lønnstilskudd fra arbeidsformidlingen, samt en ansvarlig for utstyrsparken 15 timer pr. uke. Arbeidsmarkedstiltak har vært et vesentlig tilskudd til virksomheten, men disse tiltakene er nå sterkt redusert, og KAJA-ordningen er helt borte. For 1999 har Atelier Nord fått midler til å ansette en aspirant gjennom Aspirantordningen som forvaltes av Norsk kulturråd. Aspiranten arbeider med digital video, multimedia og Internett. Ved siden av skal aspiranten også arbeide med egne kunstneriske prosjekter.

Lokaler

Atelier Nord flyttet 1. september 1998 til nye lokaler på 570 m². Leie av lokalene finansieres over driftsbudsjettet og vil utgjøre ca. kr 450.000 årlig.

Ressurser

Atelier Nord mangler ressurser til å oppdatere maskiner og programvare. Det trengs også tilførsel av teknisk og økonomisk kompetanse. Nåværende statsstøtte dekker kun grunnleggende driftsutgifter. Atelier Nord har en bred brukerbase med stadig flere både yngre og vel etablerte kunstnere, særlig innenfor digital video og videoinstallasjon. Nettserveren er godt etablert, og har hatt inntil 81000 treff i løpet av en uke. Det er økende interesse for interaktive installasjoner, Atelier Nord vil prioritere dette fremover. Nye lokaler gir mange muligheter. Verkstedets struktur er i endring som en følge av en ny situasjon, større arbeidsmengde og mindre personale.

5.3 NoTAM

Norsk nettverk for teknologi, akustikk og musikk
Gydasv. 4, 0373 Oslo (Universitetet i Oslo)
Webadresse: <http://www.notam.uio.no>

Notam ble etablert i 1993 – på initiativ fra brukermiljøer, skapende og vitenskapelige musikkmiljøer – som et nettverk av noder, med Notam på Universitetet i Oslo som hovednode. Notams karakter vil endre seg, og fra 1999 skal nettverket i stor grad arbeide med utvikling og drift av Kunstnett Norge (se pkt. 5.6).

Notam har siden 1993 arbeidet innen fire felt: Musikk, forskning/utvikling, pedagogikk og formidling. Notam har produsert kulturteknologi med det formål å gjøre det mulig for skapende miljøer å benytte teknologi tilpasset deres ideer og problemstillinger. Brukere har mulighet til arbeide gratis og er åpne for henvendelser også fra billedkunst- og scenekunstmiljøer som arbeider med ikke-kommersielle prosjekter.

Ved opprettelsen i 1993 bidro Kulturdepartementet (KD) og Kirke, undervisnings- og forskningsdepartementet (KUF) hver med kr 600.000. Universitetet i Oslo bidro med kr 100.000, og dekket løpende driftsutgifter (lokaler, telefon, nettverk med mer). Investeringer til maskiner og utstyr ble dekket ved en bevilgning fra Norsk kulturråd på 1,8 million kroner fordelt over tre år. I 1996 opphørte bevilgningen fra KUF. Notam har siden 1996 vært drevet med støtte fra KD og Universitetet.

Organisasjonsmessig er Notam en enhet under Det historisk-filosofiske fakultet ved Universitetet i Oslo. Notam har (1998) en hel stilling til daglig leder, to sivilarbeidere med sivilingeniørkompetanse og to deltidsansatte med ansvar for hhv. studio og økonomi. Notam har i utstrakt grad deltatt i et spesialisert internasjonalt nettverk, og har i mindre grad deltatt i musikkmiljøet i Norge gjennom de tradisjonelle kanaler.

5.4 Planer om IT-verksted for auditiv og visuell kunst i Bergen

I Bergen arbeides det (oktober 1998) med planer om å etablere et verksted som kan dekke auditive og visuelle behov innen IT. IT-verkstedet ønsker å danne en arena for møte mellom komponister, musikere og billedkunstnere. Verkstedet skal tilrettelegge for kunstnerisk arbeid for et fast skapende miljø med høy teknisk og kunstnerisk kompetanse, men vil også søke å være et miljø for undervisning og forskning. IT-verkstedet har som målsetting å skape et kreativt miljø for fleksibel omgang med forskjellige medier og formidlingskanaler. Verkstedet har søkt Bergen kommune, Hordaland fylkeskommune og Norsk kulturråd om støtte. Søknadene er ikke behandlet (oktober 1998).

Det er prosjektert med sju lydisolerte rom, i nettverk med en server som også er nettserver. Arbeidsstasjonene skal være tilgjengelige for musikere, komponister og billedkunstnere og kan

leies ut på forskjellig basis og etter behov. Verkstedet planlegger lydrom og bilderom utstyrt med samme maskiner som studio/atelierene.

5.5 Planer om etablering av verksted i Trondheim

Lademoen kunstnerverksteder tilbyr i dag atelier og bruk av fellesverksteder til billedkunstnere. Det foreligger planer om opprettelse av fellesverksted også for produksjon av elektronisk basert billedkunst. Lademoen vil i begynnelsen av 1999 formalisere sin driftsform som en stiftelse, og vil få fast driftstilskudd fra Trondheim kommune. Så vidt utvalget har brakt på det rene, foreligger det initiativ fra ulike grupper/kunstnere om å intensivere arbeidet på dette feltet fremover. For 1999 har Lademoen kunstnerverksteder fått midler til å ansette en aspirant gjennom Aspirantordningen som forvaltes av Norsk kulturråd.

5.6 Kulturnett Norge

Kulturnett Norge skal være operativt fra 1. desember 1998. Grunnlaget for Kulturdepartementets etablering av Kulturnett Norge er følgende dokumenter: IT-politisk redegjørelse – planleggingsminister Bendik Rugaas' redegjørelse for Stortinget 1997, St meld nr 4, Langtidsprogrammet 1998-2001 og Handlingsplan for IT på kulturområdet 1998-2001.

“Det norske kulturnettet” brukes som betegnelse på alle aktiviteter, produkter og tjenester som inngår i den offentlig koordinerte formidlingen av norsk kultur i elektronisk form. Kulturnett Norge er navnet på den organisatoriske og faglige fellesdelen i kulturnettet (sentralenheten), som administrativt er lagt til Nasjonalbiblioteket. I tillegg til sentralenheten Kulturnett Norge er fire sektornett opprettet: Museumsnett Norge – etablert under Norsk museumsutvikling, Biblioteknett Norge – etablert under Statens Bibliotektilsyn, Arkivnett Norge – etablert under Riksarkivet og Kunstnett Norge – etablert under Norsk kulturråd, “R-ene” og NoTAM / UiO.

Kunstnett Norge

Hovedfunksjonen for Kunstnett Norge er det redaksjonelle arbeidet med å skape en bredest mulig nettbasert oversikt over aktiviteter i kunstlivet. I tillegg kommer rådgivningsfunksjonen overfor aktører innenfor kunst og IT.

Kunstnett Norge skal i første omgang konsentrere seg om formidlingsarbeid; en sammenfatning av hva som finnes om norsk kunst i elektronisk form. Dette er et vedvarende arbeid som vil vokse. Et slikt arbeid vil avdekke mangler og svake sider ved det som er tilgjengelig, og neste skritt er kuratorisk virksomhet med sikte på å oppnå gode presentasjoner av alle kunstfaglige felt. Dette arbeidet vil skje i samarbeid med fagmiljøer, kunstnergrupper og organisasjoner. En naturlig oppfølger vil være utvikling av tilpasningsbar søketeknologi, som vil gi forskjellige svar alt etter hvordan spørsmål kvalifiseres, og med mulighet til å hente frem lenker til informasjon hos museer, i arkiver og biblioteker. Dette er ukjent mark, og krever et grunnlagsarbeid som må

betegnes som forskning. Planen er at dette utvikles f.eks. i samarbeid med Universitetet i Oslo og UNINETT, eventuelt også med institusjoner og forskningsinstitusjoner i andre land.

Kulturdepartementets intensjon er at Kunstnett Norge også skal utvikles til et – i det alt vesentligste – elektronisk basert arbeidssted for kunstnere av forskjellig slag, og som en arena hvor både kunstnere og publikum møter hverandre. Intensjonen er for Kunstnett Norge å følge med i og bidra til utviklingen av ny teknologi for bruk i dette feltet, med konkret utgangspunkt i de skapendes behov slik de presenteres.

Kunstnett Norge er ikke satt opp med intensjon eller ressurser til å fungere som et fullt produksjonssenter for alle typer kunst. Kunstnett Norge skal bistå med løsninger av tekniske problemer og systemer for presentasjoner av materiale, bistå skapende kunstnere i forbindelse med kunstprosjekter og tilby servertjenester der det kan være av spesiell verdi eller betydning. Kunstnett Norge har som mål å fortsette virksomheten med utvikling av teknologi og programmering for kunstlivet i samme tradisjon som NoTAM har etablert for musikklivet.

Sektornettets overordnede mål, definert av Kulturdepartementet er å:

- bygge opp, vedlikeholde, videreutvikle og kvalitetssikre sektornettet som en del av et helhetlig nasjonalt kulturnett,
- utvikle samarbeid innen kunstnettet og mellom ulike subnett rundt i landet (f.eks. Atelier Nord, skolenettet og ulike lokale nett),
- stimulere til opprettelse og vedlikehold av forskjellige subnett for skapende virksomhet, for samhandling og formidling av kunnskap,
- koordinere virksomhet der det er ønskelig og mulig,
- vedlikeholde sektornettets tekniske ressurser for skapende,,
- legge forholdene til rette for nye former for publikumstilgang til kunstuttrykk,
- sørge for oppdatering av strategisk tenkning og kontinuerlig evaluering av nett-tiltak nasjonalt og internasjonalt,
- utvikle og drive nødvendig veiledning, kurs- og utdanningsvirksomhet for å videreutvikle sektornettet og
- utvikle prosjekter i fjernundervisning, kompetansegivende og andre.

Sektornettet skal tilby sine tjenester til nasjonale organisasjoner/institusjoner, kunstnere og amatører, utdanningsinstitusjoner og andre relevante andre aktører. Sektornettet skal gi en oversikt over hva som finnes på nettet i det norske kunstlivet, forskjellige typer søkemotorer på kunstnere, verktyper, verknavn. Videre skal det koordinere funksjoner for sektornettets deltakere og gi en oversikt over internasjonale ressurser av samme type.

Ansvar for redaksjon og administrasjon av Kunstnett Norge er lagt til Notam (Norsk nettverk for teknologi, akustikk og musikk, se pkt. 4.3), som ved utvikling av kunstnettet vil fortsette sitt samarbeid med Universitetet i Oslo, Senter for informasjonsteknologi.

Notam har planer om innen utgangen 1998 å legge ut den første tjenesten, som tar mål av seg til å være en strukturert visning av kunstlivets eksisterende websider.

5.7 Telenor Forskning og Utvikling

Telenor Forskning og Utvikling – Avdeling for anvendt mediateknologi (amt)

Webadresse: <http://www.amt.fou.telenor.no>

Telenor forskning og utvikling (FoU) er en forskningsinstitusjon innenfor informasjonsteknologi og telekommunikasjon. Avdeling for anvendt mediateknologi ble etablert i 1993. Avdelingen arbeider med utvikling av virtuelle miljøer og anvendelse av 3D-visualisering. Innenfor disse områdene arbeides det med grunnforskning, utvikling av prototyper, visualisering og produktutvikling.

FoU er et eget forretningsområde innen Telenor A/S. Enheten skal følge med og bidra i utviklingen innen teknologi og marked for å sikre at Telenor ligger i front på utvalgte områder. Virksomheten er tredelt; tjenesteutvikling, kombinerte nettløsninger og prosjekt I – neste generasjons Internett. Avdelingen har 11 ansatte.

Avdeling for anvendt mediateknologi er et eksempel – et av de få – på hvordan billedkunstnere aktivt tas inn i utvikling og gjennomføring av prosjekter innenfor feltet nye medier. Billedkunstnere er blitt benyttet som en ressurs ut fra sin faglige bakgrunn og praksis, og har blitt gitt intern opplæring i bedriften for å kunne håndtere spesifikke verktøy. Prosjektene ved Avdeling for anvendt mediateknologi er rettet mot et kommersielt marked.

5.8 Norsk Investorforum, Fornebu IT

Diskusjon og visjoner om etablering av IT-senter på Fornebu pågår. Det er i den forbindelse etablert kontakt mellom næringsliv og representanter fra forskjellige kunstmiljøer.

5.9 Kunstprosjekter

Utvalget har her valgt å ta med noen kunstprosjekter der en har arbeidet med og synliggjort elektronisk basert billedkunst de siste årene.

Motherboard

Motherboard startet sin virksomhet i 1995. Prosjekter blir initiert og gjennomført av billedkunstner/musiker og produsent Per Platou og danser/koreograf Amanda Steggell. Et miljø av frilansere, multimediekunstnere og teknikere samt et nettverk av samarbeidspartnere kommuniserer på et praktisk og kunstnerisk nivå via Internett. Motherboard benytter både eldre teknologisk verktøy og ny teknologi for å skape interaktive omgivelser for utøver og publikum. Arbeidene har blitt vist i gallerier, i teatre, på museum, i TV og radio, på konferanser, kafeer og i magasiner. Virksomheten finansieres gjennom stipend og prosjektstøtte og gjennom egne midler. Virksomheten er lokalisert i Oslo.

T.U.G. (The Undercover Girl)

T.U.G. startet sin virksomhet i 1996, og er et norskstartet, internasjonalt kunstprosjekt som viser sine arbeider over Internett, i magasiner og på utstillinger. Målsetting/ide er å kommunisere på tvers av grenser, ved å bygge nettverk, være møtepunkt for kunstnere og andre, og legge til rette nye retninger/kanaler for kunsten. T.U.G. kan karakteriseres som et crossover-prosjekt. Første T.U.G.-prosjekt ble gjennomført i 1996-98 med temaet "New Stimuli". Ansvarlig redaktør er Ingwill Gjelsvik.

01-norsk kunstrom

01-norsk kunstrom er den første norskproduserte kunst-CD-rom. Kristin Bergaust og Kenneth Korstad Langås tok initiativ til og gjennomførte prosjektet. 01 ble lansert i desember 1997 med 21 spesialproduserte arbeider av 21 ulike kunstnere eller grupper. Kunstnerne var tematisk stilt fritt, og hadde ulik erfaring og bakgrunn med mediet fra før. Hensikten var å utforske de kunstneriske mulighetene ved hypertextforbindelser, ikke-lineære fortellinger og assosiative rom gjennom bruk og kombinasjoner av lyd, bilde, tekst, video, animasjon og design. Ved utvalget av kunstnere ble det lagt vekt på idéer som passet mediet, mer enn teknisk kompetanse og erfaring. Produksjonsprosessen tok over to år og er kostnadsberegnet til omtrent 2,3 millioner kroner. Atelier Nord's ressurser, muligheten for tekniker og produsent ansatt på midler fra arbeidsmarkedstiltak og en mengde gratisarbeid muliggjorde den langvarige prosessen. Norsk kulturråd støttet produksjonen med kr 50.000 og Billedkunstnernes Vederlagsfond bidro med kr 70.000. I tillegg bidro både programvareleverandør, produksjonsselskap og andre interesserte i slutføringen.

"01-norsk kunstrom" er vist og presentert bl.a. ved utstillingen "Fellessentralen" på Kunstnernes Hus og på Love Bytes Festival i Sheffield i 1998. 01 distribueres fra Atelier Nord, blant annet via Internett.

e-on

Parallelt med "The 6th International Conference on Cyberspace" i Oslo juni 1997 ble det arrangert en kunstutstilling av ny, norsk interaktiv og elektronisk kunst i Kunstnernes Hus. Initiativtakere var Morten Søby, Ola Ødegård og Ståle Stenslie. Ca. 30 kunstnere/medarbeidere var involvert i prosjektet. e-ons målsetting med utstillingen var å:

- fokusere på ny, norsk elektronisk kunst,
- presentere digitale medier som kunstnerisk uttryksmiddel,
- representere en utfordring til bruken av nye medier,
- sette et utropstegn bak ordet "nye medier" gjennom en kompetent og kunstnerstyrt utstilling av ny elektronisk kunst,
- bidra til debatt om kunst og nye medier gjennom å bringe fenomenet ut av de lukkede insider-kretser og inn i den synlige offentlighet, og
- gi norsk mediakunst muligheten til å presentere seg selv for et internasjonalt publikum

Hovedsponsor for utstillingen var Telenor Kultur som bidro med kr 80.000.

6 Organisasjoner i Norden som arbeider med elektronisk basert billedkunst

Dette vil ikke være en fullstendig oversikt, da det til enhver tid er stor aktivitet på området, og nyetableringer er under arbeid. For organisasjoner som har eksistert en stund, har utvalget valgt å ta med tilgjengelig informasjon for å gi en pekepinn om aktivitet og form. Organisasjonen Nifca arbeider imidlertid med en kartlegging av området på nordisk basis. Den vil være ferdig i løpet av våren 1999. Det er ikke under dette kapittelet tatt med større prosjekter og miljøer som arbeider utenfor organisasjoner/institusjoner.

6.1 CRAC

Creative room for art and computing
Ingeldammsgatan 30A, S-112 49 Stockholm
E-postadresse: Info@crac.org

Historikk

CRAC ble stiftet i 1996 av Svenska Konstnärers Organisation för Digital Konst (SKODK) med støtte fra Sveriges bildkonstnärarfond, Stiftelsen fremtidens kultur og Stiftelsen för Kunskaps- och Kompetensutveckling. SKODK ble stiftet av billedkunstnere og kunstnere som arbeider med lyd. Organisasjonens viktigste arbeidsoppgave er å administrere, organisere og drive mediaverkstedet i Stockholm. Organisasjonen samarbeider med svenske og internasjonale organisasjoner innenfor feltet kunst og digital teknologi.

Målsetting

Hovedmålet for stiftelsen er å fremme tverrfaglig samarbeid mellom forskere innenfor ny teknologi og kunstnere, med den hensikt å støtte fremtidig utvikling innenfor feltet. Mediaverkstedet gir kunstnere arbeidsmuligheter, og utstyrsparken er en ressurs som kan benyttes til individuelle prosjekter, samtidig som CRAC skal være en møteplass for kunstnere og andre.

Finansiering

Startkapital var på 2,5 million svenske kroner, i tillegg ble det bevilget ca. 6 million kroner til oppstart. Driftskostnader er ca. 1,5 million kroner årlig. Bevilgningene kom fra det svenske kulturdepartementet.

Styreform

SKODK er organisert som en stiftelse med sju styremedlemmer.

Medlemskap

Personer som er interessert og arbeider innenfor feltet, kan søke medlemskap.

Ansatte

Daglig leder er ansatt i 60% stilling, en tekniker er ansatt i hel stilling, og en person er tilknyttet på kontrakt fra arbeidskontoret.

Utstyr

Medialaben åpnet i august 1997, og har 20 maskiner (PC og Mac). Den har to heltidsansatte, daglig leder og en utstyrsansvarlig (tekniker).

6.2 Fylkingen – Ny musikk och intermediakonst

Box 170 44, 104 62 Stockholm

Besøksadresse: Torkel Knutsonsgatan 2

E-postadresse: Intermedia@fylkingen.se

Historikk

Prosjektet ble startet allerede i 1933 som en kammermusikkforening, men har gjennom årene utviklet sin virksomhet mot nye eksperimentelle og uetablerte former for musikk og samtidskunst. Fylkingen har vært den viktigste drivkraften i formidling av samtidsmusikk og -kunst siden 1960-tallet.

Målsetting

Fylkingen skal være en forening og scene for utøvende kunstnere innen ny musikk og intermediakonst. Foreningen skal presentere kammermusikk, improvisert musikk, moderne dans, intermedia, tekst-/lydkomposisjoner, videokunst, installasjoner og performance.

Skoleforestillinger og pedagogisk virksomhet i samarbeid med andre institusjoner er en viktig del av arbeidet. Foreningen har som målsetting å være "et vindu mot verden" både for å formidle ny utenlandsk musikk/kunst i Sverige og for å gjøre svensk musikk kjent i utlandet.

Fylkingen er organisert som en stiftelse, og mottar driftstilskudd over det statlige kulturbudsjett. Organisasjonen har fire heltidsansatte og benytter i tillegg arbeidsmarkedstiltak.

6.3 Muu Media Base/Artists organisation

Korkeavuorenkatu 43, 00180 Helsinki

Webadresse: <http://www.muu.autono.net>

Muu Media Base drives av kunstnerorganisasjonen Muu, som ble etablert i 1987. I 1995 etablerte Muu organisasjonen Media Base, som tilbyr kunstnere og kunststudenter opplæring og

produksjonsplasser for mediakunst. Media Base har seks arbeidsplasser for kunstnere som arbeider med ikke-kommersielle produksjoner.

Verkstedet er utstyrt med lyd- og bildestudio og har annet portabelt utstyr som også kan leies. Media Base driver en Mac-server og distribuerer medlemmers prosjekter.

6.4 AV-arkki/AV-ark

Av-ark distribution centre for media art
Tallberginkatu 1E76, 00180 Helsinki
Webadresse: <http://www.av-arkki.fi>

Av-ark ble stiftet i 1989 med hovedformål å distribuere audiovisuell mediakunst, eksperimentell film, animasjon, installasjon og andre uavhengige medier. Av-ark arbeider for økt kunnskap om mediakunst, blant annet ved å arrangere visninger og seminarer. AV-ark er det eneste arkivet for mediakunst i Finland, og samlingen rommer videotapes fra finske og utenlandske kunstnere. Av-ark arrangerer årlig Muu Media Festival (MMF).

6.5 KSL videotyöpaja / KSL video workshop

KSL videotyöpaja / KSL video workshop
Tallberginkatu 1E133, 00180 Finland
Webadresse: <http://www.ksl.fi>

Organisasjonen drives av Peoples Educational and Cultural Association og organiserer kurs i digital video, utlån av kamera og annet filmutstyr samt hjelp til redigering.

6.6 Andre organisasjoner i Finland

I tillegg kan kunstnere få bistand til produksjon av egne arbeider hos AVEK – The promotion Centre for Audiovisual Culture in Finland og The Finnish Film Foundation.

6.7 artnode i Danmark

c/o Dansk Filmworkshop
Vogmagergade 10-4, 1120 København K
Webadresse: <http://www.artnode.dk/>

artnode ble etablert i 1995 som en ikke-kommersiell stiftelse i København. Målsettingen er å tilby digitalisert samtidskunst til publikum og støtte billedkunstnere med internasjonale kontakter. Organisasjonen skal planlegge, skape og distribuere billedkunstprosjekter som benytter ny teknologi. Organisasjonens uttalte målsetting er også å bidra til å utvikle og støtte prosjekter som benytter nye medier som kunstneriske plattformer, ikke bare som distribusjonskanaler. Styret for organisasjonen består av kunstnere som arbeider med kunst og medier i forskjellige former. artnode er støttet av Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center med lokaler. artnode.dk samarbeider med den svenske organisasjonen artnode.se.

6.8 artnode i Sverige

Moderna Museet, Minbyrån
Skeppsholmen, 111 49 Stockholm
Webadresse: <http://www.artnode.se>

artnode tilbyr bistand til ulike prosjekter som forretningsutvikling, visninger, forelesninger Investor Relation (IR), kurs og seminarer. Stedet er utstyrt med mediaserver og annet relevant utstyr for produksjon av elektronisk billedkunst. For øvrig har organisasjonen samme plattform som artnode.dk.

7 Organisasjoner i Nederland og Tyskland

7.1 Generelt

Utvalget valgte å kartlegge virksomheten til fire organisasjoner i Nederland og en i Tyskland. Valg av organisasjoner ble foretatt på bakgrunn av den kjennskap utvalgsmedlemmene har til produksjonsnettverk i Europa. Virksomheten til de kartlagte organisasjonene anses å være representativ for den form og aktivitet som for øvrig skjer på feltet i Europa.

Som det vil fremgå av de ulike organisasjonenes plattform/agenda, er det ingen av dem som kan sies å være direkte sammenlignbare, samtidig som de alle arbeider innenfor feltet kunst og teknologi. Flere av utvalgets kontaktpersoner fremhevet at de forskjellige vektleggingene i organisasjonene også er deres styrke. Montevideo skiller seg mest ut, da deres hovedfokus er rettet mot videokunst og presentasjon og distribuering av denne. De øvrige organisasjonene benytter teknologi som er verktøy for å produsere kunst og har brede samarbeidsfelt i samfunnet.

Felles for organisasjonene er at utvelgelse av prosjekter skjer ut fra en kunstnerisk vurdering, og at styrken i organisasjonene er at de ikke utelukkende er et service-sted for kunstnere, men selv bidrar aktivt på kunstscenen med produksjoner.

Samtlige organisasjoner som arbeidsgruppen besøkte, har bidrag ikke bare fra statlig hold, men også fra de respektive bykommuner/fylker. De ikke-kunstneriske utgiftene, som drift og vedlikehold av lokaler dekkes i stor grad over kommunale budsjetter.

Utvalget har valgt å omtale hver enkelt organisasjon for seg for å vise ulike tilnæringsmåter for oppbygging av en organisasjon.

7.2 Montevideo

Montevideo – TBA
Nederlands Instituut voor Mediakunst
Keisersgracht 264, 1016 EV Amsterdam
Webadresse: <http://www.montevideo.nl>
E-postadresse: infor@montevideo.nl
Kontaktperson: direktør Heiner Holtappel

Historikk

Montevideo ble stiftet i 1978 som et visningssted for videokunst. Gjennom årene utvidet Montevideo virksomheten til å arbeide med dokumentasjonsarkiv, distribusjon og presentasjon, samt service rettet mot kunstnere som arbeider med videokunst. Montevideo fusjonerte i 1993

med TBA – Time Based Arts – som ble stiftet i 1983 etter initiativ fra the Dutch Association of Media Artists. Sammenslåingen var basert på at aktiviteten til Montevideo og TBA gjennom årene hadde blitt mer relatert, og at nederlandske myndigheter ønsket å ha ett klart definert senter for mediakunst.

Målsetting

Montevideo har som målsetting å støtte mediakunst i alle dens forskjellige uttrykk, og å tilrettelegge for og tilby kunstnere å produsere arbeider til rimelige priser. Senteret skal bistå kunstnerne med distribusjon av deres arbeider og arrangere utstillinger. Kunstnere tilbys mulighet til forskning i senterets medialab.

Finansiering

Årlig bevilgning over statsbudsjett tilsvarer 2,4 million kroner, kommunal støtte beløper seg til 400.000 kroner årlig. Egeninntektene utgjorde i 1997 1,8 million kroner. Egeninntektene skriver seg fra utleie av utstyr, arbeid for andre institusjoner, stipend/støtte kunstnere får for å kjøpe tjenester hos Montevideo. Utleie av utstyr utgjør alene ca. 400.000 kroner årlig. Det arbeides med å få sponsorer på utstyrssiden. Ca. 30% av de årlige bevilgninger avsettes til nyanskaffelse av utstyr.

Styreform

Senteret er organisert som en stiftelse med et styre på seks personer (med representanter fra nederlandsk regjering, nederlandsk TV, og kunstakademi). I tillegg er det opprettet en en "advice commision" med medlemmer som er kunstnere, kommunalpolitikere fra Amsterdam, ansatte mv.

Service overfor kunstnere

Montevideo/TBA ser som en av sine viktigste oppgaver å bistå kunstnere i deres produksjoner. Bakgrunnen for å tilby kunstnere å produsere arbeider på Montevideo, var at kunstnere som arbeidet med nye medier, ble viet svært liten interesse og at mulighetene for å få finansiert produksjoner var små. Montevideo/TBA tilbyr også andre kunstnergrupper arbeidsplass og bistand. Scenografer, koreografer og musikere er blant de som benytter muligheten mest, utenom billedkunstnere.

Distribusjon og presentasjon

Montevideos oppstart var fundamentert på å være et galleri for videokunst. Dette arbeidet skjer fortsatt utfra en erkjennelse om at videokunstnere fremdeles har problemer med å få vist sin kunst. Montevideo/TBA organiserer utstillinger i egne lokaler og andre visningsarenaer, ofte i samarbeid med andre institusjoner. Senteret deltar på en rekke videofestivaler. Montevideo/TBA har sin egen samling og har i oppdrag fra andre institusjoner å forvalte/konservere deres samling av videokunst. Montevideo har selv ca. 1000 titler i sin samling. Kunstnere må være medlem for å arbeide på sentret. Årlig avgift er ca. 400 kroner. Akademiene har egen avtale, og studenter

benytter senterets utstyr. Montevideo vurderer selv hvilke kunstnere som skal inngå i samlingen. Det er ikke innkjøpsbudsjett for video, kunstnerne donerer videotapene til Montevideo.

Forskning og utvikling

Montevideo/TBA bistår kunstnere i deres arbeid med å undersøke de kunstneriske muligheter innenfor nye medier. Medialaben åpnet i 1993, og kunstnere får veiledning i prosjekter som involverer bruk av analog og digital teknikk. Senteret har en ansatt tekniker som bistår kunstnerne, hvis nødvendig hentes ekspertise utenfra. Medialaben har 4 arbeidsstasjoner, Amiga, Apple, PC og Silicon Graphics, organisert i nettverk. Medialaben ble i sin helhet finansiert gjennom statlige midler.

Annet

- World Wide Video Festival: Festivalen arrangeres i 1998 for 16. gang. Festivalen støttes økonomisk av Prins Claus fond for kultur og utvikling. Festivalen er et samarbeid mellom flere organisasjoner.
- Workshops: Montevideo arrangerer workshops og seminarer for å møte kunstnernes behov for oppdatering på nye produkter og muligheter. Kjente kunstnere og tekniske spesialister inviteres til å lede disse seminarene innenfor feltene multimedia, virtual reality, telekommunikasjon, interaktivitet og animasjon.

Ansatte

13 personer er fast ansatt. I tillegg er seks personer på arbeidsmarkedskontrakter. Kompetanse: Direktøren er kunstner, en siviløkonom ansatt i stilling som økonomidirektør, og det er ansatt teknikere.

Lokaler

Sentret ligger sentralt i Amsterdam, og disponerer et lokale på ca. 5000 m². Lokalene var i 1998 nyoppusset og finansiert av Amsterdam kommune. Lokalene rommer også eget galleri, og man har planer om å utvide denne delen av virksomheten.

Samarbeid med andre

I tillegg til stor aktivitet som utstillingsarrangør og medarrangør til andre videofestivaler enn World Wide Video Festival, har Montevideo et stort nettverk med samarbeidspartnere. Rijksdienst Beeldende Kunst (kan sammenlignes med vårt hjemlige Riksutstillinger) og flere museer i Nederland samarbeider med Montevideo om utstillinger hvor video er involvert. Montevideo har i tillegg til egen samling ansvar som "konservator" for samlinger tilhørende andre institusjoner i Nederland.

7.3 V2

V2 Organisatie

Institute for the Unstable Media

Eendrachtstraat 10, 3012 XL

Webadresse: <http://www.v2.nl>

E-postadresse: v2@v2.nl

Kontaktperson: Alex Adriaansens

Historikk

V2 ble formelt startet i 1981 av kunstnere etter kunstneraksjoner og visninger av multimedieproduksjoner på slutten av 1970-tallet. De første tolv år var V2 lokalisert i s'Hertogenbosch, en liten by nær Belgia. Lokaliseringen var et bevisst valg fra V2s side, de ønsket ikke å være i det kulturelle sentrum Amsterdam. I 1992 flyttet V2 til Rotterdam på initiativ fra kommunen, som kunne tilby gunstige etableringsvilkår.

Målsetting

V2s fokus er rettet mot kunstens forhold til og anvendelse av teknologi. Det viktigste er at arbeidene som blir produsert, er interessante som kunst, uavhengig av hvilket medium som er benyttet ved produksjonen. V2 er utgiver av en rekke publikasjoner som teoretiserer forholdet mellom kunst og teknologi. V2 baserer sin organisasjon på en "isfjell-modell". Trykket og aktiviteten kommer fra bunnen, og det viktigste er selve aktiviteten. V2 har et stort nettverk og mange samarbeidspartnere som et resultat av sin åpne og fleksible modell. V2 støtter kunstnere til rimelige priser for at de skal kunne produsere og presentere sine arbeider, men er ikke et servicedsted for kunstnere. V2 betaler vederlag til kunstnerne for arbeider som blir presentert.

I sitt manifest uttrykker V2 sin grunnholdning slik:

Vi arbeider mot kontinuerlig forandring, for mobilitet. Vi benytter det ustabile medium, som er alle medier som nyttiggjør seg elektroniske bølger og frekvenser, slik som maskiner, lyd, lys, video, datamaskiner osv. Ustabilitet er nært knyttet til disse mediene. Kvantemekanikken har bevist – blant annet – at de minste og mest elementære partikler, slik som elektroner, eksisterer i en evig foranderlig form. De har ingen stabil form, men er karakterisert ved dynamisk mobilitet. Den ustabile og mobile form elektronene har, er basis for det ustabile medium.

Det ustabile medium er vår tids medium, mediene er utstilt i våre moderne hjem. Vi oppmuntrer til bruk av disse mediene og verdsetter deres nytte.

Vi elsker ustabilitet og kaos, fordi det står for utvikling. Vi mener ikke kaos som den sterkeste rett til å overleve, men som en orden som består av mange fragmentariske ordner, som selv skiller innbyrdes, og som til enhver tid bestemmer hva som er orienteringspunktet.

Det ustabile medium beveger seg innenfor konseptet "Bevegelse – Tid – Sted", som impliserer muligheter til å kombinere flere uttrykk og innhold i et arbeid. Det ustabile medium reflekterer vår pluralistiske verden.

Det ustabile medium er karakterisert ved dynamisk bevegelse og evne til å forandre seg, dette i kontrast til den kunst som vi opplever gjennom tradisjonell formidling. Den kunsten vi blir formidlet på tradisjonell måte, har stoppet opp og forholder seg til samlere, myndigheter, historikere og kritikere. Art must be destructive and constructive.

Finansiering

Ca. 60% av driftsutgiftene er finansiert over statsbudsjettet, og tilsvarer fem millioner kroner. Drift og vedlikehold av lokaler finansieres i sin helhet av Rotterdam kommune. I tillegg søkes det midler fra ulike fonds til ulike prosjekter. Blant annet har V2 søkt og mottatt EU-midler til spesifikke prosjekter. Fra ordningen "artists in residence" har V2 ca. 1,4 million kroner i årlig "inntekt".

Styreform

Stiftelse med fire styremedlemmer. Medlemmene er direktør for arkitektskole, journalist, direktør ved "De Balie" (se punkt 7.4), og representant fra Rotterdam kommune).

Avdelinger:

- V2 organisasjon: Den opprinnelige stiftelsen som er ansvarlig for V2s politiske plattform og presentasjon av kunstprosjekter.
- DEAF-Festival: Ansvarlig arrangør av årlig festival om kunst og teknologi.
- V2 arkiv: Produserer og distribuerer publikasjoner om "the unstable media".
- V2 audiovisuell: Tilbyr elektroniske arbeidsmuligheter for kunstnere. Medialab åpnet i mai 1998 og er finansiert med 60% statlige midler, det øvrige forsøkes dekket inn ved å arrangere workshops med egenandel fra deltakere. Til workshops ønsker V2 å ha deltakere fra forskjellige disipliner, arkitekter, scenografer, koreografer med mer, både av hensyn til økonomisk inndekning og for å møte behovet om kunnskap om bruk av teknologi, som er stor blant disse gruppene.

Ansatte

Senteret hadde i august 1998 18 personer engasjert. Antall engasjerte avhenger av de forskjellige prosjektene det arbeides med, og kan variere mye over tid. Seks stillinger ved senteret kan karakteriseres som faste stillinger. Annen kompetanse: Direktøren er kunstner, teknikere ansettes ut fra prosjektenes karakter.

Lokaler

Senteret har egen bygning sentralt i Rotterdam. Lokalene er på ca. 2000 m². Bygningen er restaurert og tilpasset virksomheten. Leie og drift av lokalene finansieres i sin helhet av Rotterdam kommune.

Samarbeid med andre

I 1998 er det igangsatt et større prosjekt med finansiering fra det nederlandske utenriksdepartement, hvor Romania er samarbeidsland. V2 nyttiggjør seg satsninger som fremkommer i den nederlandske "Kunstenplan" (som har en virksomhetstid på fire år av gangen), og søker midler til spesifikke prosjekter. V2 benyttes som kompetansesenter av Rotterdam kommune.

7.4 De Waag

De Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media

Nieuwmarkt 4, 1012 Cr Amsterdam

Webadresse: <http://www.waag.org.nl>

E-postadresse: society@org

Kontaktperson: Bart Tunnissen

Historikk

De Waag ble stiftet i 1994 av Marleen Stikker og Caroline Nevejan. Begge hadde bakgrunn fra to andre kulturelle/politiske organisasjoner i Amsterdam, De Balie og Paradiso. De Waag kan karakteriseres som en elektronisk knoppskyting fra disse to organisasjonene, som begge er sentra for politikk og kultur.

Målsetting

Stiftelsen er et kulturelt forsknings- og utviklingssenter for kommunikasjonsteknologi. Sentralt i arbeidet står utvikling av teknologiske applikasjoner "for kulturell og sosial selvrefleksjon for grupper og enkeltindivider". Designere, programutviklere, kunstnere og forskere arbeider tett sammen innenfor de Waags agenda. Basis for stiftelsen blir formet av kunstnerisk direktør (Stikker) og de Waags øvrige ansatte, redaktører av ulike publikasjoner, designere og programvareutviklere. For prosjekter søkes samarbeidspartnere innenfor helsevesen, utdanningsområdet, handel og industri. De Waag har nært samarbeid med De Balie og Paradiso, et samarbeid som er strukturert i organisasjonen Backbone, som organiserer "public events" som legges ut på Internett. De Waag har ambisjoner om å bidra til å fremme Amsterdams posisjon som et internasjonalt senter for informasjon, kommunikasjon og media.

Finansiering

Ved oppstart av de Waag ble to direktørstillinger dekket over statsbudsjettet. I 1998 finansieres ca. 40% av driftsomkostninger over statsbudsjettet. Drift til bygning finansieres av Amsterdam kommune. Øvrige 60% søkes finansiert gjennom prosjekter og samarbeidsavtaler. Universitetet i Amsterdam kjøper tjenester, kompetanse, arbeidsstasjoner for ca. 300.000 kroner årlig, det samme beløp gjelder for forleggerbransjen.

Styreform

De Waag er en stiftelse med fem styremedlemmer. Man har planer om å etablere selskaper som vil gi en større økonomisk sikkerhet.

Avdelinger

- *Design and software*: Designavdelingen skaper omgivelser for Internett, "interfaces" og "hybrid media"-applikasjoner som interaktivt TV. Brukernes rolle søkes spesielt ivaretatt.
- *Adventures*: De Waag organiserer kurs/seminarer og workshops for beslutningstakere, lærere, utviklere og rådgivere fra forskjellige samfunnsområder.

- *Programs and events*: De Waag organiserer konferanser, manifestasjoner, debatter, presentasjoner og utstillinger. Spesielt kjent er "The next five minutes", en serie med konferanser om bruk av nye medier i kulturell og strukturell kontekst. Konferansen ble første gang avholdt i 1993 og arrangeres årlig.

Prosjekter

De Waag har arbeidet innenfor forskjellige felt;

- *Creative learning*: Interaktiv bruk av Internett for grunnskoleelever og multimedia i lærerutdanning
- *Sensing presence*: Arbeider med muligheter for kobling av virkelige og virtuelle steder
- *Editorial systems*: Utvikler forleggerarbeid hvor forlegger og brukere sammen er ansvarlig for innholdet
- *Interfacing access*: Design av interface for hard- og software.
- *Public research*: Seminarer med fokus på utvikling av informasjonssamfunnet.

De Waag har egen medialab, et konferanseteater, kafe/restaurant med lesebord med nettilgang. Lesebordet er spesialdesignet og tilbyr kafegjester å benytte Internett gratis.

Ansatte

20 personer er ansatt på langtidskontrakter. Ca. 20 personer har kortvarige kontrakter, avhengig av de ulike prosjektenes karakter. Personer på arbeidsmarkedstiltak benyttes i stor grad. Det ble fremhevet at korttidskontrakter og bruk av arbeidsledige ikke skaper den nødvendige stabilitet som organisasjonen har behov for. Administrativ leder er jurist, ingen ansatt har økonomisk kompetanse, administrativ leder er også ansvarlig for økonomi. To personer er kunstnerisk ansvarlige.

Lokaler

De Waag er lokalisert i Amsterdams eldste bygning, De Balie, oppført i 1488. De Waag søkte blant mange andre om å starte virksomhet, og ble valgt ut. Alle utgifter til bygningen, restaurering, ombygging m.m. finansieres av Amsterdam kommune. De Waag utnytter bygningens historiske verdi og realiserer en vellykket visuell kobling mellom den gamle og den nye tid.

7.5 Steim

Studio for electro-instrumental music
Achtergracht 19, 1017 WL Amsterdam
Webadresse: <http://www.xs4all.nl/~steim>
E-postadresse: steim@xs4all.nl
Kontaktperson: Michel Waisvisz

Historikk

I mer enn 30 år har Steim vært aktiv i å utvikle en utøvende praksis for levende elektronisk musikk, elektrisk musikk og teater, tidlig multimedialkunst, museumsinstallasjoner og i det siste digital multimedialkunst. Det har siden starten vært et viktig produksjonssenter både nasjonalt og internasjonalt. De senere årene har senteret utvidet sin virksomhet til å gjelde prosjekter innenfor scenekunst (dans/teater/opera/performance), billedkunst og lyd/musikk som ikke nødvendigvis forholder seg til tradisjonen elektroakustisk musikk.

Målsetting

Steim skal primært arbeide med utviklingen av nye musikalske instrumenter og software for utøvende kunstnere. Annen prioritert virksomhet er å arrangere seminarer, konserter og turneer. Hovedfokus for Steim er musikk, men verkstedet er åpent for samarbeid innenfor alle variasjoner av lyd- og utøvende kunst: "A musical osmosis of the practical, physical and phenomenal".

Finansiering

Mottar statlig støtte fra departementet for utdanning, kultur og forskning.

Service overfor kunstnere

Steim tilbyr et "artist in residence"-program hvor kunstnerne får mulighet til gratis å utvikle sine prosjekter. De som deltar i dette programmet, får fri tilgang til teknikere (software/hardwareutviklere, instrumentbygger), en rekke studioer for lyd/video og flere verksteder og atelierer. I tillegg tilbys gratis overnatting i et tilhørende leilighetskompleks. Prosjekter kan ha en varighet fra en uke til flere måneder. Pågangen er såpass stor at det foretas en utvelgelse av prosjekter.

Distribusjon og presentasjon

Steim distribuerer software/hardware, står for produksjon av et stort antall nasjonale/internasjonale prosjekter og arrangerer seminarer, konserter og forestillinger, enten i egne lokaler eller i samarbeid med andre.

Forskning og utvikling

Steim har to softwareutviklere samt en instrumentbygger. Av software som Steim har utviklet, kan nevnes Lisa, Image/ine, Lick Machine og Big Eye. Disse pakkene har forskjellige funksjoner, alt fra sanntids-sampling av lyd (Lisa), midistyrte videoprosessering (Image/ine) til bruk av videokamera som "videoøye" for å analysere bevegelser i et rom/på en scene. Det vesentlige ved denne softwaren er at den har en rekke funksjoner som kommersiell software ikke har, og er målrettet mot musikere, scenekunstnere og billedkunstnere. Den er også utviklet i nært samarbeid med musikere/kunstnere. I tillegg er hver pakke meget rimelig og demokratisk i den forstand at den kan brukes på en vanlig Macintosh datamaskin.

Hardware

Brukere ved Steim får tilgang til sensorlab og en mengde midistyrte instrumenter.

Ansatte

Steim har 11 ansatte: Direktør, kunstnerisk leder, leder for opplæringsavdeling, prosjektleder, to programmerere, instrumentbygger, økonomiansvarlig og kontorpersonele med ansvar for "artists in residence"-tilbudet og administrasjon av Steims produksjonsmidler.

Lokaler

Steim er lokalisert sentralt i Amsterdam, og kan tilby tre lydstudioer, fem mindre atelierer, en rekke leiligheter for gjestekunstnere, verksteder for soft- og hardwareutvikling og instrumentbygging. Steim har også et større studio, som ofte brukes til seminarer, konserter og presentasjoner.

Samarbeid med andre

Steim har et stort internasjonalt samarbeidsnett. De Waag (se punkt 7.4) og Steim samarbeider om flere prosjekter.

7.6 ZKM

Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Lorentzstrasse 19, D-76135 Karlsruhe

Webadresse: <http://www.zkm.de>

E-postadresse: ufro@zkm.de

Kontaktpersoner: Gerd Schwanderer, Marianne Brundt, Annika Blunk

Historikk

ZKM ble stiftet i 1990. Bakgrunnen var et forslag fra en arbeidsgruppe som i 1988 avga en rapport som konkluderte med at det var et stort gap mellom kunst og nye medier, og påpekte behovet for å utforske og utvikle begge områder sett i forhold til hverandre. Karlsruhe er en universitetsby med et forskningsmiljø. Politikerne ønsket å benytte ressursene og la forholdene til rette for at byen skulle bli et tyngdepunkt for teknologi og kunst. Arbeidsgruppen hadde representanter fra lokale myndigheter i Karlsruhe, Universitetet, Kunstakademiet, Atomisk Forskningscenter og andre viktige institusjoner. Denne arbeidsgruppen knyttet i tillegg til seg ressurser innenfor kunst og teknologi. I 1988 bevilget delstaten Baden-Württemberg 120 millioner tyske mark (ca. 550 millioner kroner) til prosjektet.

Målsetting

ZKM ser institusjonen som en selvstendig kulturell stiftelse. ZKM arbeider med kunstprosjekter i relasjon til teknologi, og har i sin organisering lagt til rette for forskning, utvikling, samlinger og presentasjon av feltet. ZKM tilbyr arbeidsmuligheter for "artists in residence" fra hele verden, og inviterer publikum til aktivt å delta i den teknologiske utviklingen. ZKM ønsker å stimulere til økt bruk av teknologi innenfor kunst, og ser et klart skille mellom de klare forventninger og interesser industrien har til utvikling av teknologi, og de mer diffuse interesser som kunsten har.

ZKM ønsker å dyktiggjøre kunstnere til å utnytte de teknologiske mulighetene og skape interessant kunst. ZKM ønsker ikke å være et "kunst-tempel", men inviterer publikum til aktivt å ta del i den teknologiske utviklingen.

Finansiering

Delstaten Baden-Württemberg finansierer 50% av løpende utgifter. Karlsruhe kommune finansierer de resterende 50%. Bevilgning for 1998 var på 68 millioner kroner. ZKM har egeninntekter tilsvarende 37 millioner kroner. Finansiering til spesifikke prosjekter søkes fra forskjellige fonds og EU-midler. På ZKMs hjemmesider inviteres sponsorer til å tegne seg. For bedrifter er inngangsbillett som sponsor på minimum DM 750.000 (ca. 3,7 million kroner).

Styreform

Offentlig stiftelse med styre på fem personer.

Avdelinger

- Mediamuseum: Museet fokuserer på nye medier, og de fleste installasjonene og arbeidene er ofte produsert ved ZKM for å vises i museet. Publikum blir invitert til å eksperimentere og prøve ut sin egen kjennskap til teknologi.
- Museum for samtidskunst: Museet åpnet i 1997 og har bygget opp sin samling siden 1989. Samlingen har både de mer klassiske genrer som maleri og skulptur. Tysk samtidsmaleri er bredt representert. Hovedvekten er allikevel på fotografi, video, holografi og installasjoner. Museet ble integrert i ZKM for å vise samspillet mellom de tradisjonelle kunstartene og nye medier. Hensikten er å skape dialog.
- Institutt for visuelle medier: Instituttet skal være et forum for kreativ og kritisk analyse av den kontinuerlig endrede mediakultur. Instituttet tilbyr "artists in residence" muligheter til å undersøke og arbeide med ny teknologi og produsere arbeider. Instituttets kunstneriske leder står selv for utvelgelsen av hvilke kunstnere/prosjekter som tilbys plass. Kunstnerne gis faglig, teknisk og intellektuell støtte. Arbeidsstasjoner har til enhver tid oppdatert programvare, digitalt videoutstyr, virtuelt studio og multimedialaboratorium. Instituttet fokuserer på de medier som anses som viktige for samtidskunstens utvikling. Siden oppstart i 1992 har 30 kunstnere hatt fulltidsstipend og ca. 100 kunstnere har løst deler av sine kunstneriske prosjekter ved instituttet. Et fulltidsstipend tilsvarer DM 15.000 (ca. 70.000 kroner). I 1998 er det sju heltidsansatte og samme antall frilansere.
- Institutt for musikk og akustikk: Instituttet tilbyr, i likhet med instituttet for visuelle medier, arbeidsstasjoner for produksjon av elektroniske komposisjoner, lydinstallasjoner, filmusikk, radiospill mv. Instituttet har også innspillingsstudio.
- Mediabibliotek: Mediateket har samlinger av samtidsmusikk, videokunst, CD-rom og litteratur om kunst i det tjuende århundre. Mediateket er delt opp i tre seksjoner: audio, video og skrift.
- Mediateater: Teateret viser produksjoner utarbeidet ved ZKM, konserter, film, teater- og videoperformances og gir også plass til konferanser. Teaterets "black-box" er tilpasset visning av multimedieproduksjoner.

Ansatte

69 personer er fast ansatt. I tillegg er 30 personer innleid til enhver tid (museumsvakter, sikkerhet mv). 20-30 personer leier arbeidsplass til enhver tid. Frilansere og folk på arbeidsmarkedstiltak teller til sammen ca. 10 personer. ZKM hevder å være sterkt underbemannet, et problem som ikke kan løses ved sponsorer, men ved økte bevilgninger til drift. Annen kompetanse: Direktøren er medisiner, bred økonomisk kompetanse er samlet i direktørens stab, teknikere m.m.

Lokaler

ZKM er lokalisert i en fabrikkbygning fra 1918. Bygningen er på totalt 42.000 m², hvorav ZKM disponerer 20.000 m². Karlsruhe kommune investerte 775 million kroner til renovering og tilrettelegging av lokalene. I tillegg til ZKM rommer bygningen Academy of Design og Bymuseet for Karlsruhe. I løpet av 1999 vil også donasjoner fra private samlere bli integrert i den øvrige samlingen og museet for samtidskunsts areal vil bli utvidet.

Annet

Multimediale – ZKM er arrangør av biennalen som arrangeres hvert annet år. Biennalen viser samtidskunst produsert med forskjellige medier. ZKM arbeider i 1998 med et program for EU, et program som ikke relaterer seg til kunst, men er den eneste kunstneriske institusjon som har oppdrag fra EU.

Samarbeidspartnere

ZKMs viktigste samarbeidspartnere er Guggenheim i New York, Stanford University, IRCAM Pompidou-senteret, Intercommunication senter (ICC) i Tokyo og Karlsruhe Forskningscenter.

8 Hovedutfordringer innenfor feltet kunst og ny teknologi

Det er en rekke stikkord som antyder hvilke arbeidsoppgaver som finnes i skjæringspunktet mellom kunst og teknologi: produksjon, distribusjon, nettverksdannelse, teoretisk produksjon, stimulering til tverrfaglig samarbeid, forskning og utvikling.

Følgende spørsmål konkretiserer de arbeidsoppgavene vi er stilt overfor:

- Hvordan forbedre produksjonsforholdene for elektronisk billedkunst?
- Hvor skal en plassere de nødvendige produksjonsstedene, og hvilke spesifikke oppgaver kan de enkelte stedene ha?
- Hvordan skal nettverket mellom produksjonsstedene fungere?
- Hvilken organisasjonsstruktur bør nettverket ha? I hvilket omfang må distribusjonsapparatet styrkes, og hvilke nye distribusjonskanaler må en ta hensyn til?
- Produksjon og distribusjon henger tettere sammen innenfor feltet elektronisk billedkunst sammenlignet med annen kunstpraksis. Hva vil dette innebære for de eksisterende distribusjonsstedene?
- Hvordan styrke det nettverk som allerede finnes mellom institusjoner og miljøer? Hvordan kan en integrere de miljøer som av en eller annen grunn har falt utenfor? Kan en bygge et nettverk som har en mer tverrfaglig sammensetning, dvs. som inkluderer scenekunst, musikk, arkitektur/industri-design samt mer teoretiske tilnærminger innenfor filosofi og samfunnsforskning?
- Hvilke strategier må velges for å få dette til? Hvordan styrke forskning og utvikling innenfor feltet?
- Kan en forvente et samarbeid med forskningsinstitusjoner slik som høyskoler og universitet?
- Hvilken rolle spiller et internasjonalt samarbeid, og hvordan styrke dette?

Noen av disse spørsmålene besvares av arbeidsgruppens forslag, andre må miljøer som arbeider innen feltet, holde åpne for debatt, mens andre igjen har et videre nedslagsfelt og bør debatteres i tverrfaglige åpne fora i nærmeste fremtid.

9 Etablering av produksjonsnettverk

Å sikre mulighetene for en norsk, ikke-kommersiell innholdsproduksjon av best mulig kunstnerisk kvalitet i nye medier og innen teknologifeltet ellers må være et viktig kulturpolitisk ansvar.

Slik det er nå, marginaliseres kunstnerne i forhold til ny teknologi og mangler adgang til teknologisk spisskompetanse på feltet. Teknologien utvikles med få unntak med henblikk på de store markeder, mens man fra et kunstnerisk og kulturkritisk perspektiv ikke en gang har oversikt over utviklingen. Utviklingen av og bruken av Internett vil være vanskelig å styre kulturpolitisk, slik man til en viss grad har kunnet med andre medier.

Stadig flere kunstnere bruker likevel teknologi i sitt arbeid på et eller annet nivå, også kunstnere som ikke utelukkende arbeider innen dette feltet. Det gagnar mange miljøer og forholdsvis store kunstnergrupper å satse på dette feltet nå. Det ser også ut til at utdanningen har fått et løft med bevilgninger til opprettelse og utvikling av mediaavdelinger ved kunsthøgskolene både i Oslo, Bergen og Trondheim. Om få år vil flere nyutdannede kunstnere med kompetanse og erfaring med ny teknologi øke tilfanget av avanserte teknologibrukerne blant kunstnerne.

Fremfor å bygge opp en sentral enhet – en “stand-alone” – tror vi det bør satses på et nettverk av produksjonssteder som får ressurser til felles bruk. En nettverksmodell er i seg selv et uttrykk for innholdet i det man arbeider med. Det er imidlertid nødvendig å understreke at den grunnleggende infrastrukturen i form av maskiner, programmer og lokaler må være tilfredsstillende utviklet for at et slikt produksjonsnettverk skal fungere.

Et produksjonsnettverk vil kunne utnytte ressursene best. Hvert produksjonssted får mer ut av investeringsmidler ved å ha tilgang på nettverkets felles spisskompetanse og de enkelte verkstedenes spesielle ressurser. Produksjonsnettverket vil være fleksibelt og tilgjengelig, også for enkeltkunstnere og grupper som har egne produksjonsmidler. Nye miljøer kobles til nettverket etterhvert som de oppstår. Ressursene kan brukes der det er størst behov og aktivitet til enhver tid.

9.1 Laboratorier

Laboratoriet er et lokale med tilgjengelige arbeidsstasjoner for kunstnere som ønsker å gjennomføre prosjekter eller prøve ut idéer. Samtidig er denne funksjonen et fysisk møtested, basen for et fagmiljø og interessefellesskap for kunstnerisk bruk av nye medier. Denne funksjonen bør finnes på steder der aktivitet/motivasjon er høy nok, for tiden i Oslo, Bergen og Trondheim. Det viktigste for at laboratoriet skal fungere godt, er:

- at laboratoriet har et styre med klare og realistiske målsettinger for driften, både når det gjelder produksjondelen, og for utvikling og gjennomføring av seminarer og workshops,
- at maskiner og programvare holdes kontinuerlig oppdatert og i optimal drift,
- at det finnes ressurser til investeringer,
- at det finnes personale som kan gi teknisk støtte, og som kan bidra til utvikling av prosjekter,
- at maskiner og programvare står i internt nettverk og har tilgang til eksternt nettverk,
- at tilgjengelighet og sikkerhet ivaretas, og
- at kunstnere har økonomisk mulighet til å bruke laboratoriet så mye de har behov for.

9.2 Utviklingsoppgaver

Nettverket bør ha tilgang til utvikling av programvare for kunstneriske prosjekter og tilpasning av allerede eksisterende programvare. Internasjonalt gjøres det mye utviklingsarbeid i kunstnerisk og interdisiplinær sammenheng som det er mulig å ta del i og høste erfaringer fra. Man ser også tendenser til at en del utviklingsarbeid skjer i samarbeid med aktører utenfor kultursektoren, det være seg helsevesen, undervisning, byplanlegging eller andre områder. (jfr. De Waag og V2). Det er også økende behov for hardwareutvikling, f.eks. bygging og programmering av styringsenheter til installasjoner og tilpasning av visnings- og avspillingsutstyr til utstillingsformål. Utviklingen av hardware/software bør i hovedsak gjøres i samarbeid med høgskoler og universitet, hvor en bør prøve å finne en strategi hvor begge parter får nytte av samarbeidet. NoTAM er her en viktig samarbeidspartner. I tillegg kan en dra veksler på allerede utviklet software/hardware for billedkunstnere, scenekunstnere og musikere ved f.eks. organisasjonen Steim (se punkt 7.5). En kan spare flere års utvikling ved å ta i bruk deres software- og hardwareløsninger for styring og prosessering av lyd/video og andre elementer.

Det stilles selvfølgelig krav til at det finnes teknikere som kan bruke og eventuelt videreutvikle det arbeid Steim har gjort. Statens Kunstakademi har et vellykket samarbeid med Høgskolen i Buskerud hvor de har utviklet både hardware og software. Slike samarbeid er avhengig av et budsjett, og ikke minst må det være nye utfordringer for forskningsinstitusjonene slik at deltagelse gir et faglig utbytte.

9.3 Opplæringsoppgaver

Den teknologiske utviklingen har gått svært fort og akselererer sannsynligvis stadig. Dette skaper et kontinuerlig opplærings- og utviklingsbehov for alle brukere av teknologi. Nettverket må kunne gi opplæring på ulike nivåer f.eks. gjennom å ta initiativ til seminarer og workshops. Produksjonsnettverket bør også utvikle opplæringssystemer som kan fungere som fjernundervisning.

Grunnleggende opplæring er viktig, fordi få kunstnere i Norge har utdannelsesbakgrunn som setter dem i stand til å utnytte informasjons- og kommunikasjonsteknologi. Opplæringsbehovet

innen vanlig bruk av maskiner og programmer er derfor stort, og interessen og behovet øker. Atelier Nord arrangerer nå ca. 20 kurs årlig for tilsammen ca. 130 deltakere. Kapasiteten på de mest grunnleggende kursene er sprengt.

9.4 Formidlingsoppgaver

Nettverkets naturlige og kontinuerlige formidlingskanal vil være Internett. Sannsynligvis vil mye av det som skapes, formidles gjennom det ordinære kunstformidlingssystemet i Norge og internasjonalt, slik vi allerede ser tendenser til. I tillegg eksisterer en hel rekke internasjonale festivaler for video, installasjoner, interaktive arbeider, nettbaserte arbeider osv. Disse festivalene har hittil ligget noe på siden av det internasjonale samtidskunstmiljøet og utgjort en slags egen kanon. Det er nå tendenser til at "teknologikunsten" suges opp av samtidskunstens viktigste arenaer, slik man så det på f.eks. Dokumenta X. En utstyrspark og utstillingsservice er en naturlig del av nettverket, både for å sikre at mest mulig relevant utstyr er tilgjengelig, og for å bygge opp en teknisk kompetanse på området. Det er naturlig å tenke seg at utviklingen av hardware må ha et nært samarbeid med en utstillingsservice. Det kan diskuteres om et nettverk bør ha galleri i vanlig forstand. Adgang til prosjekttrom for utprøving og oppbygging av installasjoner og projeksjoner er imidlertid nødvendig og kan ofte kombineres med en utstilling, presentasjon eller visning av prosjektet. Slike prosjekttrom kan være multifunksjonelle og behøver ikke nødvendigvis å disponeres av nettverket alene. F.eks. kan samarbeid med institusjoner som kunstmuseer, gallerier, kunstnersentre og utdanningsinstitusjoner gi tilgang til egnede lokaler.

9.5 Strategi/økonomioppgaver

Arbeidet med ny teknologi fører kunstnere ut i et felt hvor interdisiplinært samarbeid utenfor kunstfeltet kan være både faglig og økonomisk gunstig. Dessuten arbeider man i et område hvor kravene til økonomi og økonomisk planlegging er annerledes enn det som er vanlig innenfor tradisjonell kunstproduksjon.

Innenfor teknologifeltet er verket ofte immaterielt, verktøy og materiale ett og det samme, formidling og produksjon er ledd i samme prosess. Arbeidet frem mot ferdig verk innbefatter ofte flere mennesker og faggrupper enn kunstneren. Nettverket bør ha tilknyttet en organisasjonsutvikler/økonomisk strateg, som kan bidra til samarbeid med aktører utenfor kunstfeltet, og bistå med faglig kompetanse spesielt med henblikk på finansiering av prosjekter.

9.6 Dokumentasjons- og arkivoppgaver

Deltakerne i nettverket vil antakelig arkivere og ta vare på egne produksjoner til internt bruk. En systematisk innsamling og bevaring av kunst produsert innen nettverket bør være en oppgave for

arkivfaglig kompetente institusjoner. Det mangler for tiden en faglig ansvarlig institusjon i kunstformidlingssystemet

9.7 Mulige samarbeidspartnere

Mulige samarbeidspartnere innenfor forskning/utvikling:

- høyskoler
- universiteter
- NoTAM
- Telenor Forskning og utvikling
- IT-Fornebu

Mulige samarbeidspartnere innenfor kunst/formidling:

- museer
- kunstnerorganisasjoner
- formidlingsinstitusjoner

Aktuelle for tverrfaglig samarbeid:

- miljøer for filosofi, samfunnsforskning, arkitektur, industridesign, mediaforskning.

9.8 Nettverk sett fra et brukerperspektiv

Et stort antall kunstnere i dag synes å vise en bred forståelse for teknologiens rolle som ingrediens i kulturelle og kunstneriske prosesser. Man ser ikke lenger på det oppståtte møtet mellom kunst og teknologi som et "barbarisk bryllup". Med viten om mediets muligheter for kunstproduksjon og kommunikasjon virker det som kunstnerne ser oppbygningen av et nettverk som naturlig fremfor en geografisk sentralisert og teknologisk "høyborg".

Kunstnerverksteder som er tilknyttet produksjonsnettverket over tid, har potensiale i seg til å utvikle individuelle strategier og satsningsfelt, noe som er interessant og ønskelig sett fra et brukerperspektiv.

Samtidig er behovet for kunnskap om bruk av mediet generelt stort. Fordi utdanningsinstitusjonene de siste årene har grepet fatt i denne situasjonen, har de nyutdannede kunstnerne en bredere forståelse og et høyere krav til produksjonssteder og nettverk. Noen få kunstnere jobber i dag på et høyt profesjonelt nivå, mens de fleste trenger grunnleggende kunnskaper for å nyttiggjøre seg mediet og delta i et nettverksstrukturert tilbud. Dette setter krav til en oppbygning av et dynamisk nettverk med mulighet for flytende bevegelser og evne til forandring etter de behov aktiviteten til enhver tid vil stille.

Et fungerende nettverk er avhengig av menneskelige ressurser, engasjement og oppfølging. Verkstedene bør overfor brukerne klart definere hvilke tilbud og teknisk/kunstnerisk kompetanse som kan tilbys.

10 Struktur og styring

10.1 Struktur for produksjonsnettverket

Det må opprettes et nettverk der eksisterende/kommende verksteder er deltakere, og nye miljøer og kunstnere kan koble seg til ved behov. Deltakende verksteder må hver for seg være utstyrt med oppdaterte maskiner, programvare og interne nettverk. Produksjonsnettverket må i tillegg disponere felles ressurser, med særlig vekt på teknisk og økonomisk kompetanse.

Nettverkets felles ressurser styres av en styringsgruppe for prosjektet i en femårig prøveperiode. Det er naturlig å tenke seg at styringsgruppa oppnevnes av Norsk kulturråd.

Nettverksmodellen er i seg selv et uttrykk for innholdet og arbeidsmåten innen ny teknologi. Å opprette ett enkeltstående senter for elektronisk basert billedkunst fører lett til en "stand alone"-situasjon i konkurranse med andre som også har interesse av å forbedre sine arbeidsforhold. Ettersom denne typen virksomhet er svært ressurskrevende, er det viktig å sikre kompetent bruk av ressursene, planlegge for en hel infrastruktur og dele de ressursene som kan deles.

Kunstnerverksteder som arbeider innen det teknologiske feltet, har mulighet til å utvikle og opprettholde sin virksomhet dersom de har tilgang på nødvendig spesialkompetanse som programmerere og økonomer.

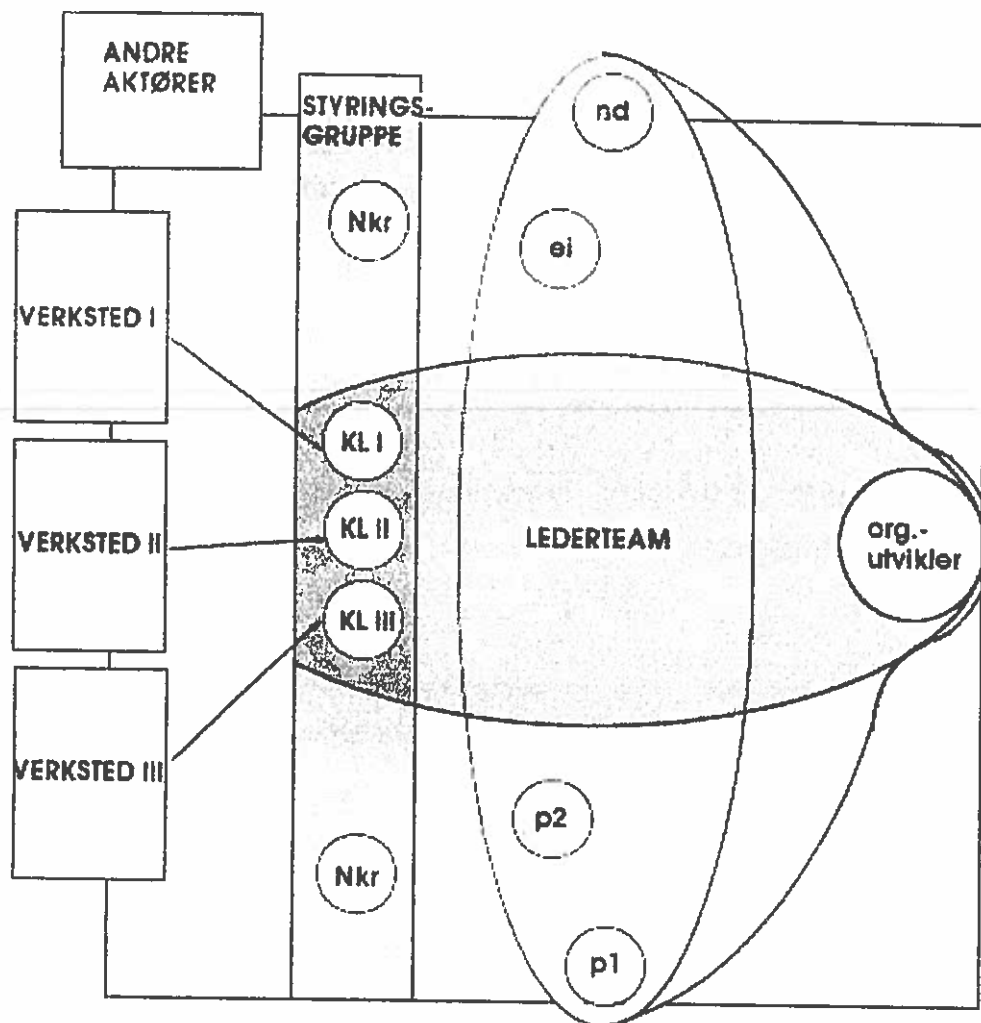
I et nettverk med felles ressurser kan disse brukes der det er størst behov/aktivitet til enhver tid. Samarbeidet kan foregå over datalinjer, Internett/Intranett.

Aktuelle noder i et produksjonsnettverk er:

- Atelier Nord i Oslo
- Notam
- IT-verksted for auditiv og visuell kunst i Bergen (planer)
- Kunstnerverkstedene på Lademoen i Trondheim (planer)

De to siste må ha ressurser for å komme i gang, mens Atelier Nord må oppdateres. Andre deltakere kan kobles til ved behov. Enkeltkunstnere kan også få adgang til nettverkets ressurser. Hver av deltakerne må ha tilfredsstillende maskiner/programvare for å sikre et visst samsvar mellom utstyrets kapasitet og det man ønske å produsere.

10.2 Modell



Både verksteder og andre aktører har tilgang til alle disse:

ei elektroingeniør

p1, p2 programmerere

nd nettverksdriftsansvarlig

KL kunstnerisk leder

Forklaring til modell:

Hvert verksted er en selvstendig enhet som er knyttet sammen i produksjonsnettverket.

Verkstedene har hver sin kunstneriske leder, som sammen med f.eks. brukerrepresentant og medlemmer oppnevnt av Norsk kulturråd utgjør en styringsgruppe for produksjonsnettverket.

De kunstneriske ledere vil også utgjøre et lederteam for produksjonsnettverket i nært samarbeid med organisasjonsutvikler.

De felles ressursene som ligger i nettverket, vil være driftsansvarlig for nettverket (nd), programmerere (p1 og p2), elektroingeniør (ei) og organisasjonsutvikler. De enkelte verkstedene og andre brukere vil ha tilgang til disse ressursene.

Produksjonsnettverkets styringsgruppe kan, i tillegg til naturlige oppgaver som økonomiansvar og strategiske valg, bidra på flere felt:

- Seminarer og workshops – som vil være vesentlig for å heve nivået ved nodene og kunstnerne i miljøet. Disse bør være tverrfaglige og favne over flere fagfelt, som kunst, arkitektur, design, filosofi, samsfunnforskning, politikk osv. Arrangementene kan bidra til å gi et klart offentlig (politisk) bilde av felt og problemstillinger, og til å sørge for at produksjonsnettverket utvikler seg.
- Arbeide for et internasjonalt samarbeide med tilsvarende kjente nettverk.

10.3 Kompetansebehov for produksjonsnettverket

Kunstnerisk kompetanse

Nettverket bør ha nær kontakt med personer som har omfattende erfaring med elektronisk billedkunst (kunstnere, kuratorer, kritikere). Dette kan ivaretas gjennom et kunstnerisk råd for nettverket. Rådet kan også representere en forbindelse til samtidskunst generelt.

Teknisk kompetanse

Det trengs personer med kompetanse innenfor:

- nettverksadministrasjon,
- vedlikehold av maskiner og programvare,
- kreativ utvikling av programvare,
- kreativ utvikling av maskinvare,
- “online support” og utviklingsteam (disse må ikke nødvendigvis sitte samme sted, men kan fungere sammen over nettet og hjelpe deltakere i nettverket over nettet) og
- arbeid med støtte og informasjon til formidlingsinstitusjoner.

Organisatorisk kompetanse

Det forutsettes at deltakere i produksjonsnettverket som driver verksted med behov for offentlige investeringer, er organisert på en juridisk og økonomisk forsvarlig måte. Arbeidsoppgaver på de områdene i produksjonsnettverket vil være:

Organisasjonsutvikling og økonomisk planlegging:

- Utvikling av et økonomisk fundament gjennom langtidsplanlegging, herunder opparbeidelse av investeringsfond.

- Oppbygging av nettverk for sponsorsamarbeid og prosjektsamarbeid innenfor kulturfeltet.
- Utvikling av organisasjonen utover prøveperioden.

Formidlingskompetanse:

- Produksjon og bistand ved produksjon av formidlingsprosjekter som utstillinger, mediakunstfestivaler, symposier og andre typer evenementer.

Informasjon og kontakt med media.

Kursutvikling, opplæring og utvikling for kunstnere, online og på stedet.

11 Teknisk utrustning

11.1 De enkelte verkstedene

Hvert verksted bør ha sin egen karakter. Brukernes forutsetninger og interesseområder bør være styrende for hvordan verkstedene prioriterer å bygge opp sin tekniske utrustning i forhold til produksjon av video, lyd og multimedia. Imidlertid må verkstedenes tekniske standard være oppgradert i forhold til den teknologiske utviklingen generelt, og innbyrdes ligge på et sammenlignbart nivå.

Alle verksteder i produksjonsnettverket må ha:

- arbeidsstasjoner egnet til produksjon, opplæring og kompetanseutvikling
- server
- internt nettverk
- fastlinje

Lokaler for verkstedene

Lokaler må i utgangspunktet være det som allerede er tilgjengelig for disse formålene. Lokalene må kunne sikres forsvarlig mot innbrudd og ikke-kompetent bruk av maskiner. Dette må ikke gå på bekostning av tilgjengelighet for kunstnere som bruker arbeidsstasjonene. Det er en fordel om lokalene også har multifunksjonsrom som kan brukes til visninger, temporært studio, testing av prosjekter o.l.

11.2 Produksjonsnettverket

Produksjonsnettverkets tekniske utrustning skal betjene hele nettverket. Nettverket må ha en kraftig servermaskin forbundet med datalinje med høy kapasitet, helst forberedt for bredbåndsforbindelser via kabel e.l., avhengig av utviklingen av nettforbindelser på oppstartstidspunktet. Man må sikre seg at det som benyttes, kan oppgraderes.

Lokaler for produksjonsnettverket

Nettverket må disponere plass på Atelier Nord til administrasjon. Ellers kan nettverksdeltakerne være vertskap for nettverkets ansatte etter behov.

12 Økonomi

12.1 Investeringsbehov til deltakere i produksjonsnettverket

Først og fremst må hvert verksted igangsettes eller rustes opp til å være tjenlig arbeidssted for en bred og uensartet gruppe kunstnere. Verkstedenes utrustning vil preges av brukergruppens interessefelt. Arbeidsgruppen har registrert at det både i Bergen og Trondheim er miljøer som ønsker å opprette slike verksteder. Dette gjenspeiles blant annet i søknader til Norsk kulturråd og lokale myndigheter.

Verksted I – Bergen

Investeringsbehovet er på kr 1.000.000.

Grunninvesteringer antas å ligge på kr 600.000. For å kunne delta i nettverket må verkstedet ha egen server for internt og eksternt nettverk. Dette vil totalt komme på ca. kr 300.000. En ekstra arbeidsstasjon til programmering og annet avansert arbeid med ressurser fra nettverket vil komme på ca. kr 100.000. Det antas at utstyrsbehovet vil øke noe etter igangsetting.

Verksted II – Trondheim

Investeringsbehovet er på kr 1.000.000.

Det må antas at et forsvarlig utbygd kunstnerverksted for elektronisk basert billedkunst må ha kr 1.000.000 i investeringsmidler som for verksted I.

For både Bergen og Trondheim må det forventes at kommune/fylkeskommune bidrar med driftstilskudd.

Verksted III – Atelier Nord

Investeringsbehovet er på kr 2.410.000.

Atelier Nord har ikke hatt investeringsmidler til verkstedsdriften siden 1996. Totalt fikk verkstedet 800.000 i perioden 1993-1996. For å være i produksjonsnettverket må følgende utstyr anskaffes/oppdateres:

- Internettserver/data: Investeringsbehov kr 1.100.000
- Digitalvideo/multimedia: Investeringsbehov kr 860.000
- Interaktive datastyrt systemer: Investeringsbehov kr 450.000

12.2 Produksjonsnettverkets ressurser

Nettverkets ressurser vil først og fremst være knyttet til stillinger som utgjør den nødvendige kompetanse for nettverket:

Organisasjonsutvikler/økonomisk strateg

Økonomisk planlegger og rådgiver for nettverket og deltakere, også med sikte på nettverkets økonomiske og ressursmessige situasjon etter at prøveperioden er over. Knytte forbindelser til samarbeidspartnere og bidragsytere for nettverket og for deltakerne i nettverket. Bistå ved planlegging av finansiering av prosjekter.

Softwareprogrammerer

Utvikling av programvare for kunstnerisk bruk i samarbeid med nettverkets deltakere. Det er mulig en stillingshjemmel bør fordeles på to personer med ulik erfaringsbakgrunn/utdannelse, slik at de tilsammen kan dekke et så vidt felt som mulig.

Elektroingeniør

Utvikling av hardware som trengs til utstillingsbruk, styringsenheter med mer.

Ansvarlig for nettverksdrift

Teknisk oppbygning og drift av server(e) for nettverket.

12.3 Driftsutgifter

Årlige lønnsutgifter for produksjonsnettverket:

Lønn kr 350.000 x 5	1.750.000
1) Arbeidsgiveravgift og sosiale utgifter	350.000
Lønnsutgifter pr. år	2.100.000

Lønnsutgifter for produksjonsnettverket over 5 år

Lønn	10.500.000
Investeringer i arbeidsplass/maskin første år:	500.000
2) Oppgradering av maskiner utstyr totalt: 150.000 x 5	750.000
Reiseutgifter 150.000 pr. år x 5	750.000
Totalt	12.500.000

Lokaler og administrasjonsutgifter regnes som dekket innenfor driftsbudsjettene til nettverkets deltakere, det samme for styringsutgiftene til ledergruppen. Det må antas at nettverket etterhvert kan delta i prosjekter og kulturproduksjoner som kan gi en viss dekning for utgifter, eventuelt gå inn i et investeringsfond.

13 Konklusjoner

Arbeidsgruppens konklusjoner:

- 1) Det bør etableres et produksjonsnettverk for elektronisk basert billedkunst og andre kunstformer som ønsker å benytte nettverkets produksjonsmidler.
- 2) Produksjonsnettverket bør bestå av flere noder/verksteder knyttet sammen i ett nettverk.
- 3) Produksjonsnettverket bør ved oppstart ha tre forskjellige noder/verksteder, i Oslo, Bergen og Trondheim.
- 4) Produksjonsnettverket må på sikt være fleksibelt med hensyn til antall deltakere/verksteder.
- 5) Norsk kulturråd bes fremme forslaget om etablering av produksjonsnettverket som et av de viktigste satsningsområdene på kulturbudsjettet for år 2000.
- 6) Produksjonsnettverket må tilføres midler til oppstart som sikrer profesjonell drift.

Alle forslag og vurderinger fra arbeidsgruppen er enstemmige.

Tillegg: Ordforklaringer

Analog/digital videoredigering

Analog video – fortsatt den vanligste form – er signaler registrert på magnetisk videobånd, som er redigert ved å kopiere sekvenser fra et bånd til et annet. Analoge videosystemer har mange ulike elementer for prosessering av signaler, f.eks. for å sikre stabilitet i bildet og for å legge effekter på bildene. Analoge videoformater: Betacam, Umatic, Hi 8, V-8, VHS & SVHS.

Digital video er video som er konvertert til digital (binær) informasjon og kan lagres på harddisken i en datamaskin, eller på CD-rom og andre digitale lagringsmedier (inkludert digitale videobånd). Digital video (DV) er redigert på datamaskin ved bruk av spesiell (ikke lineær) programvare for videoredigerings. Alle funksjonene av et konvensjonelt (analogt) redigeringsystem er vanligvis inkorporert i en kraftig datamaskin med utvidelseskort for prosessering av videosignaler og programvare både for klipp, bildemiks, visuelle effekter, tekst, grafikk og lydmiiks. Digitale videoformater: Digital Betacam, DV-Cam, Mini DV, CD-rom, Video CD, CD-i, Laserdisk, DVD.

Bildebehandling

Manipulering og redigering av to-dimensjonale bilder på datamaskin ved bruk av spesiell programvare. Bildene er vanligvis digitalisert ved bruk av en scanner som konverterer papirbilder eller dias til digital informasjon. En scanner fungerer på samme måte som en kopi- eller faksmaskin. Alternativt kan bildene hentes inn direkte fra et digitalt stillbildekamera, eller ved "framegrabbing" fra video (digitalisering av stillbilder fra videobånd eller TV-skjerm).

Datakunst

Alt som primært er produsert og presentert ved bruk av datamaskin.

Elektronisk kunst

Alle former for billedkunst som er produserte eller formidles ved bruk av elektroniske systemer, fra video til virtuell virkelighet.

Interaktiv kunst

Kunst som tar i bruk kybernetiske systemer for å skape en dynamisk kommunikasjon mellom kunstverket og betrakteren, slik at betrakters respons skal påvirke kunstverkets tilstand.

Interdisiplinært

En praksis som er utviklet på tvers av ulike fagdisipliner eller medier. Mange elektroniske medier innebærer interdisiplinitet som fundament: En CD-rom-produksjon (hypermedia)

omfatter film/video arbeid, lyd og musikk, tekstforfatterskap, grafisk design, foto- og dataprogrammering.

Interface

Det som brukes for å skape kommunikasjon mellom menneske og maskin eller system. Innenfor data er det vanligvis en symbolsk form for representasjon (windows, desktop osv) som gjør den teknologiske prosess usynlig. Innenfor interaktiv kunst kan interface bety et system med sansingsenheter som f.eks. konverterer videobilder av betrakteren til digital informasjon som kan kontrollere avspilling av video, datagrafikk eller elektronisk lyd. Interfacedesign er kanskje det viktigste område i dataforskning der det gjelder å trekke inn nye brukere som har problemer med å forstå teknologi. Interface betyr også alle former for kontroll/kommunikasjonssystemer mellom menneske og maskin. En lysbryter er en interface til husets elektrisk system.

Intranett

Internt nettverk som kobler sammen datamaskiner/(arbeidsstasjoner) innenfor en institusjon/firma.

Medialab

Et verksted for bruk av elektroniske og digitale verktøy: Arbeidsstasjoner for datagrafikk, digital video og lydredigering, Internett-design og -produksjon, CD-rom-utvikling osv. Vanligvis er en medialab en ressurs innenfor en utdanning/ forskningsinstitusjon, eller et kunstnerdrevet verksted.

Nettspesifikt

Begrepet tar utgangspunkt i "site specific", kunst som er produsert for et bestemt sted (og ofte også tidspunkt). Nettspesifikk kunst er en form for kunst som kun eksisterer på Internett, og er derfor immateriell, bestående av data, bits og bytes. Mye slik kunst tar også nettkommunikasjon, teknologisk politikk og globalisering som innholdet for å skape et kritisk språk. Begrepet "nettkritikk" er ofte brukt i forbindelse med nettspesifikk. Nettspesifikk kunst kan inkludere websider, mailinglists, online-chat-rooms, diskusjonsgrupper, programmer som synliggjør hvordan nettet fungerer.

Nettverk

Både teknologisk og menneskelig kommunikasjonssystem bestående av noder (individer/datamaskiner) og linjer (bekjentskap/kabler).

Noder

Noder er punktene på et nettverk. Innenfor datanettet er en node enten en enkelt datamaskin, eller et internt nettverk (Intranett) som består av flere maskiner koblet opp mot hverandre. En node kan også være en flyplass innenfor SAS rutenett.

Nye medier

De elektroniske og digitale medier – mediene som produseres og distribueres ved bruk av digital teknologi.

Produksjon (pre- og post-)

Produksjon: Informasjonsopptak, innspilling av film/video/lyd, konstruksjon av materielle enheter, fotografering osv. *Pre-produksjon:* Planlegging, ressursinnsamling, budsjettering osv. *Post-produksjon:* Redigering, miksing, programmering av hypermedia.

Videokunst

Kunst som er produsert og postprodusert ved bruk av videoteknologi.

Virtual Reality

Forstås vanligvis som simulasjon av et tre-dimensjonalt rom ved bruk av 3D-datagrafikk. VR-installasjoner består av datamaskiner som kan generere sofistikert 3D-grafikkbilder i "real time" (sanntid), og som samtidig analyserer informasjon fra brukeren, f.eks. hodebevegelser, kroppsposisjon. Informasjon fra brukerens kropp benyttes for å skape en troverdig simulasjon av 3D-rom og -bevegelse. VR display kan bestå av et "head mounted display", to små videoskjermer installert i briller som brukeren tar på seg, eller et prosjeksjonssystem med polarisert lys der brukeren tar på seg spesielle briller for å se på 3D-bilder. Mange dataspill er også en form for VR.

Utredninger fra Norsk kulturråd

Norsk kulturråd utgir utredninger i to skriftserier:

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

Notater: Her utgis arbeider av mindre omfang eller av mer foreløpig karakter.

Publikasjonene distribueres gratis og kan bestilles fra:

Lobo Grafisk

Postboks 9036, Grønland

0133 Oslo

telefon 22 48 00 60, telefaks 22 48 00 61

Eller ta kontakt med Kulturrådet.

Rapportserien

Rapport nr. 1: Mie Berg Simonsen: *Evaluering av Landsdelsmusikerordningen i Nord-Norge*, 1995, 90 sider.

Rapport nr. 2: Gunnar Danbolt og Åse Enerstvedt: *Når voksenkultur og barns kultur møte. En evalueringsrapport om de kulturformidlingsprosjekter for barn som Barnas Hus, Bergen, har satt i gang*, 1995, 134 sider.

Rapport nr. 3: Lidvin M. Osland og Per Mangset: *Norwegian Cultural Policy. Characteristics and Trends*, 1995, 21 sider.

Rapport nr. 4: *Improvisasjon sett i system - om etablering av Norsk jazzforum*. Utgreiing frå ei arbeidsgruppe oppnemnd av Norsk kulturråd, 1995, 62 sider.

Rapport nr. 5: Einar Harboe, Advokatfirmaet Bugge, Arentz-Hansen & Rasmussen: *Kunstneres skatte- og trygdeforhold*, 1996, 90 sider.

Rapport nr. 6: Georg Arnestad & Per Mangset (red.): *Kulturfeltet i storbyene*. Rapport fra en konferanse i Trondheim 19.-20. juni 1995, 1996, 111 sider.

Rapport nr. 7: Odd Skaarberg: *Evaluering av prosjektet "Aktiv musikk for alle"*, 1996, 109 sider.

Rapport nr. 8: *Ung og lovende. 90-tallets unge kunstnere - erfaringer og arbeidsvilkår*, 1997, 167 sider.

- Rapport nr. 9: Per Mangset: *Kulturskiller i kultursamarbeid - Om norsk kultursamarbeid med utlandet*, 1997, 362 sider.
- Rapport nr. 10: Knut Løyland: *Produksjon av nynorsk litteratur. En vurdering av noen statlige virkemidler*, 1997, 75 sider.
- Rapport nr. 11: Per Mangset: *Kunstnerne i sentrum. Om sentraliseringsprosesser og desentraliseringspolitikk innen kunstfeltet*. 1998, 280 sider.
- Rapport nr. 12: Svein Bjørkås: *Det muliges kunst. Arbeidsvilkår blant utøvende frilanskunstnere*. 1998, 148 sider.
- Rapport nr 13: Anne-Britt Gran: *uLike barn leker best. En evaluering av prosjektet "Teater for alle"*. 1999, 111 sider.

Notatserien

(Notatene 1, 2 og 7 kan ikke lenger skaffes.)

- Arbeidsnotat nr. 1: Geir O.Rønning (red.): *Evaluering av prosjekter i Norsk kulturråd*, 1995, 27 sider.
- Arbeidsnotat nr. 2: Geir R. Johansen: *Evaluering av BIT 20 Ensemble*, 1995, 34 sider.
- Arbeidsnotat nr. 3: Geir H. Moshuus: *Kulturentreprenører i det flerkulturelle Norge. En evaluering av Internasjonalt Kultursenter og Museum*, 1995, 47 sider.
- Arbeidsnotat nr. 4: Knut-Arne Futsæther: *Kartlegging av programinnholdet i nærradioer*, 1995, 78 sider.
- Arbeidsnotat nr. 5: Knut-Arne Futsæther: *Kartlegging av programinnholdet i P4*, 1995, 21 sider.
- Arbeidsnotat nr. 6: Geir O. Rønning: *Evaluering av opplæringsprogrammet KULTUR OG REISELIV*, 1995, 37 sider.
- Arbeidsnotat nr. 7: Arvid O. Vollsnes: *Fonogramproduksjon og -distribusjon i Norge*, 1996, 54 sider.
- Arbeidsnotat nr. 8: Jon Bing: *Gjenbruk av Norsk rikskringkastings arkivmateriale*, 1996, 11 sider.
- Arbeidsnotat nr. 9: Viggo Vestel: *Evaluering av "Oslo Groove Company"*, 1996, 38 sider.
- Arbeidsnotat nr.10: Ellen Aslaksen, Svein Bjørkås og Per Mangset: *Kunstnerkår og kunstnerpolitikk. Tre prosjektbeskrivelser*, 1996, 43 sider.

- Arbeidsnotat nr.11: Georg Arnestad og Lidvin M. Osland: *Norsk kulturråd og det frivillige kulturlivet*, 1996, 10 sider.
- Arbeidsnotat nr.12: Jon Bing: *Rettslige aspekter ved elektronisk formidling av materiale fra arkiv, museum, bibliotek, universitet og visse andre institusjoner*, 1996, 24 sider.
- Arbeidsnotat nr.13: Ellen K. Aslaksen: *Evaluering av Kulturdepartementets utstillingstipend for billedkunstnere, kunsthåndverkere og frie fotografer, og Norsk kulturråds debutant- og utstyrstøtte*, 1997, 43 sider.
- Arbeidsnotat nr.14: Nils Asle Bergsgard: *Kunstscoleforsøket for barn og unge, 1994-96. En oppsummering av erfaringer*, 1997, 30 sider.
- Arbeidsnotat nr.15: Georg Arnestad og Ove Osland: *Fritidskulturlivet i Norge - ein forstudie*, 1997, 63 sider.
- Arbeidsnotat nr.16: Erling E. Guldbrandsen: *Evaluering av Oslo Sinfonietta*, 1997, 89 sider.
- Arbeidsnotat nr.17: Aslaksen, Bjørkås, Mangset, Rønning: *Om St meld nr 47 (1996-97) 'Kunstnarane'*, 1997, 30 sider.
- Arbeidsnotat nr. 18: Mie Berg Simonsen: *Musikkdilla*. Evaluering av et samarbeidsprosjekt mellom Norsk kulturråd, NRK og Rikskonsertene, 1997, 36 sider.
- Arbeidsnotat nr. 19: Ellen Aslaksen: *Flerkulturelle tiltak i kultursektoren*, 1997, 46 sider.
- Arbeidsnotat nr. 20: Øivind Danielsen: *Kommunale og fylkeskommunale utgifter til kulturformål 1991-95*, 1997, 48 sider.
- Arbeidsnotat nr. 21: Arnfinn Åslund: *Bjørnstjerne Bjørnson og norsk kulturpolitikk*, 1997, 15 sider.
- Arbeidsnotat nr. 22: Sigurd Allern, Nils Asle Bergsgard og Brynjulv Eika: *Evaluering av tidsskriftet Kulturnytt*, 1997, 48 sider.
- Arbeidsnotat nr. 23: Einar Økland: *Lynnesvågar - ein tøddel kystkultur*, 1998, 14 sider.
- Arbeidsnotat nr. 24: Hilde Rudlang: *Barn og unges boklesing - en kunnskapsoversikt*, 1998, 44 sider.
- Arbeidsnotat nr. 25: Nils Asle Bergsgard, Erik Henningsen og Joar Sannes: *En evaluering av prøveprosjektet "Alternativ musikkundervisning" ved Dissimilis Kultur- og Kompetansesenter*, 1998, 60 sider.
- Arbeidsnotat nr. 26: Jorid Vaagland: *Norsk kulturråds innkjøpsordning for samtidskunst og kunsthåndverk*, 1998, 68 sider.

- Arbeidsnotat nr. 27: Halvard Vike og Erik Henningsen: *Evaluering av "Nasjonalt nettverk for dokumentasjon av barns kultur"*, 1998, 31 sider.
- Arbeidsnotat nr. 28: Anton Fjelstad: *På ramnevengar til utlandet? MUNIN og faglitteraturen 1996-1998*, 1998, 36 sider.
- Arbeidsnotat nr. 29: Dag Grønnestad: *Distribusjon og markedsføring av norske fonogrammer i de smale genrene*, 1999, 79 sider.
- Arbeidsnotat nr. 30: Anton Fjeldstad: *Norsk kulturråds innkjøpsordning for ny norsk faglitteratur for barn og ungdom 1996–1998 – ei evaluering*, 1999.