

# KONSTNÄRER PÅ EXPORT

– kreativa yrkesutövare inom tvärvetenskaplig forskning

**D**iskussionen om forskning inom det konstnärliga fältet stannar oftast vid "inom konstnärlig forskning" där de enda främmande elementen är den vetenskapliga metoden och PhD-titeln. Men forskning är en verksamhet som sträcker sig på tvärs över olika kunskapsfält, och enskilda discipliner ska helst kunna samverka för att bygga upp större gemensamma kunskapsfält. Vilken typ av kontaktytor behövs till annan forskning?

I denna diskussion kring konstnärligt utvecklingsarbete, skulle jag därför vilja ta upp de tvärvetenskapliga projekt där konstnärer/kreativa yrkesutövare och forskare från andra fält tillsammans deltar i projekt där forskningssyftet inte primärt relaterar till konst.

Visst finns det en risk för likriktning när konstnärliga utbildningar inrangeras i ett ackrediterings- och karriärsystem som lånats över från den akademiska världen, vilket många påpekar. Men den standardisering det innebär att forskning blir en påbjuden aktivitet inom det konstnärliga fältet öppnar också nya

möjligheter till samverkan med andra discipliner. Ett resultat av tvärvetenskaplig forskning är "modellsituationer" för kreativa yrkesutövare, sätt att använda sitt kunnande i nya kontexter och definiera alternativa karriärvägar – en viktig uppgift i ett läge när många kreativa yrken hotas av marginalisering i takt med att deras hävdvunna verksamhetsfält minskar i betydelse.

Konstnär och konstnärlig är problematiska ord. Jag har försökt att i denna text använda ordet kreativa yrkesutövare för att täcka hela spektrat av yrkesutövare från musiker till arkitekter, och bildkonstnärer när det handlar om den snävare cirkeln av fria konstnärer. Men jag har inte lyckats vara helt konsekvent på den punkten.

## **Forskning inom det konstnärliga fältet**

Sedan 2001 har det svenska Vetenskapsrådet fått anslag för att utveckla forskning och utvecklingsarbete inom det konstnärliga området. Satsningen presenteras på Vetenskapsrådets hemsida med följande:

I propositionen Forskning och förnyelse (prop. 2000/01:3) framhåller regeringen att forskning inom det konstnärliga området och forskning inom andra områden med konstnärliga inslag bör utvecklas. (<http://www.vr.se>)

I november 2002 deltog jag i "en reva i parasollet", ett seminarium om metoder i konstnärlig forskning som del av Vetenskapsrådets satsning. Den dominerande frågan under seminariet var hur forskning inom det konstnärliga fältet ska bedrivas, i synnerhet med avseende på PhD-studier inom konst och design.

Däremot diskuterades den andra punkten i citatet ovan knappast, nämligen hur forskning med konstnärliga inslag inom andra områden kan utvecklas. På en direkt fråga om den sortens projekt svarade Olle Kåks, ordförande i Vetenskapsrådets arbetsgrupp, att satsningen gäller projekt "om konst och inom konst", inte projekt med annat forskningssyfte än konst.

För mig framstår det som en bisarr gränsdragning, och en snäv inställning som på sikt kan få allvarliga konsekvenser för hur forskningen inom konstområdet ska kunna finna sin plats som permanent företeelse, bortom Vetenskapsrådets inledande satsning under några få år.

Det är skälet att jag i denna text kommer att argumentera för att konstnärer/kreativa yrkesutövare kan och bör delta i projekt utanför det egna fältet, och att den sortens gränsöverskridande är av vitalt intresse för utvecklingen av både forskningen och professionerna inom det konstnärliga fältet.

### **Nya forskningsmiljöer – tvärvetenskaplighet och design**

Sedan fyra år arbetar jag som forskare på Interactive Institute (II). Syftet med Interactive Institute är att skapa en kreativ, tvärvetenskaplig forskningsmiljö för designorienterad forskning som ett komplement till forskningsmiljöer inom industrin eller på universiteten. Tonvikten inom II ligger dels på innovationer, dels på samarbeten. I stort sett alla projekt är samarbetsprojekt där deltagare utifrån – industrirepresentanter, "brukare" av olika sorter, studenter, PhD-studenter, gäststartister och gästforskare – möts och bidrar utifrån sina fackområden i en miljö som är "pre-competitive":

där annars konkurrerande parter ska kunna samarbeta, och vars forskningsresultat är tillgängliga för alla.

Institutet forskar i gränslandet mellan konst, teknik, vetenskap och företagande och har nära samarbete med universitet och högskolor, näringsliv, konst/kulturliv och samhällets institutioner. Institutets forskare utvecklar innovativa idéer och prototyper som bl a leder till nya produkter, tjänster och företag. (<http://www.tii.se>)

Denna typ av tvärvetenskaplig forskningsmiljö är långt ifrån en specialitet bara för II. Vi är del av en större trend av tvärvetenskapliga, designorienterade forskningsmiljöer. För att ta några exempel: MIT Media Lab i Cambridge, USA, Interaction Design Institute Ivrea, Italien, CID (Centrum för användarorienterad design) på KTH i Stockholm, och Skolan för Konst, Kultur och Kommunikation på Malmö Högskola. I Danmark finns Center for Integrated Design, Aalborgs Universitet och Arkitekt-skolan i Århus, liksom Learning Lab Denmark på DPU. EU finansierar också forskningsprogram som stöder denna typ av tvärvetenskaplig, designinriktad forskning. Många av forskningsmiljöerna ovan har t.ex. varit del av de projekt som drivits inom initiativet Disappearing Computer, en del av programmet för Information Society Technologies, Future and Emerging Technologies.

Begreppet design är mycket aktuellt i samband med denna typ av innovationsinriktad forskning – men det är en design med delvis andra rötter än den design som praktiseras på designskolorna. Tvärvetenskaplighetens "design" har sina rötter i ingenjörskonst ("engineering design") och HCI, Human-Computer Interaction, men har över tiden kommit att inkludera allt mer av konst och formgivning. På Center for Integrated Design, ett danskt center drivet mellan arkitekt-skolan i Århus och Aalborgs Universitet definieras det "inklusive" designbegrepp de eftersträvar så här:

Design blev her defineret bredere, end det ofte sker i dansk sammenhæng. Gennem en lang række forskningsprojekter og forskningskonferencer blev design søgt indkredset som et overbegreb, der i fastlæggelsen af et produkt eller en proces integrerer alle relevante parametre – spændende fra æstetiske, psykologiske til tekniske, logistiske, økonomiske og markeds-mæssige

forhold.(<http://www.c-i-d.dk>)

Att ordet design står för olika saker i olika fackkretsar orsakar missförstånd och utlöser återkommande ordstrider och revirmarkeringar från båda sidor. Jag tror det är viktigt att urskilja att ordet design används för att beteckna två skilda verksamheter – å ena sidan praktiskt inriktad formgivning, å andra sidan en överordnad designprocess där formgivarna är en av flera ingående discipliner, och där helheten har en stark akademisk tillknytning både på "paraplynivå" och i kraft av sina akademiska deldiscipliner: etnografi, sociologi, informatik, kognitionsforskning osv.

### **Konstnärernas och konstens roll i forskningsprojekten**

Att förena konst och forskning, liksom teknologi och konst, har varit ett explicit mål för Interactive Institute sedan starten. Det har också satt resultat i praktiken – många kreativa yrkesutövare (scenografer, musiker, designers, etc.) arbetar på II som forskare. Smart-studion, en av de studior som tydligast betonar sin koppling till det konstnärliga fältet, formulerar sitt arbetsätt så här:

Smarts forskning innefattar både traditionella vetenskapliga metoder och ett väsentligt friare men konsekvent och kvalitativt konstnärligt sökande. Här tillämpas välkända forskningsmetoder från designvetenskap, beteendevetenskap och Human Machine Interaction (HMI) samtidigt som studion söker etablera den konstnärliga praktiken som vetenskaplig metod. ... I Smartstudion samarbetar människor från skilda verksamhetsområden och kunskapstraditioner. Det skapar intressanta kombinationer och friktioner inom varje projekt, liksom mellan studios olika projekt.(<http://www.tii.se/smart>)

Man kan gissa att avsikten med att rekrytera konstnärer till II var att de skulle bidra med estetisk och praktiskt kompetens i mer "forskardrivna" projekt – så som man brukar beskriva samverkan mellan konst och forskning. Den samarbetsmodellen har inte har fått så stor genomslagskraft, istället är det de kreativa yrkesutövarna som leder projekten. Varför är en öppen fråga – det kan hänga samman med vikten som läggs på praktiska mål som prototyper och demonstratorer, och att dessa ska ha "tittarvärde" både för forskare och för lekmän.

Ett exempel är KLIV-projektet. Två konstnärer, Per-Anders Hillgren och Erling Bjarki, har under två år arbetat med ett forskningsprojekt kring kontinuerligt lärande inom sjukvården (KLIV). Tillsammans med personal från Universitetssjukhuset MAS i Malmö har de arbetat fram former för kontextbaserad kunskapsöverföring mellan personal. Personalen framställer själva korta videofilmer om olika arbetsmoment. Filmerna kan spelas upp på handhållna datorer direkt i anslutning till de apparater eller situationer de beskriver. Projektet har uppmärksammats i många sammanhang och har fått pris av Dagens Medicin. Ett projekt om detta förenar kritiskt perspektiv med konkret utveckling av prototyper tillsammans med personalen.

I nästa steg diskuterar de att, utifrån det material de samlat, göra en konstnärlig gestaltning som riktar sig till en konstpublik. Uppgiften att lägga en kommunikationsaspekt på materialet är inte ny för dem, eftersom de under arbetets gång har gjort presentationer och dokumentationer steg för steg för att kunna involvera personalen i designprocessen.

### **Konstnärliga metoder?**

I tidigare uppsatser (Harvard och Løvind, 2002; Harvard, 2003) har jag försökt summera mina erfarenheter av hur vi i de projekt där jag varit inblandad använt oss av kreativa metoder från konst-designfältet, i syfte att komplettera vetenskapliga och evaluerande moment. Här är något av vad metoderna – och de personer som har yrkesmässig erfarenhet av metoderna – tillfört i projekten:

- Metoder att hantera osäkerhet om slutresultatet
- Målriktning. Intuition för vad som är genomförbart med givna resurser. Förmåga till nedskalering av projekt.
- Förmåga att skapa eller simulera nya situationer med hjälp av visualiseringar eller prototyper
- Förmåga att använda begränsningar för att stimulera idégenerering
- Kommunikativ förmåga – att kunna möta och intressera en publik
- Prototyputvecklingen och samarbetet kring den blir ett sätt att "provocera fram kunskapsutbyte" i en

grupp med deltagare från olika bakgrund.

Under 2002 utvärderades II av en internationell grupp akademiska forskare med kopplingar till både konst, vetenskap och teknologi (deras namn finns i publikationslistan). Mycket av deras utvärdering handlade om hur konst och teknologi kan kombineras, och resultatet bli forskning. De hittade många informella kombinationer som fungerade väl men efterlyste utveckling av mer formella metoder för att evaluera och beskriva resultatet.

The studios have been very successful at combining art and technology informally. What we suggest is the development of more explicit and formal methods to take advantage of that success. [Interactive Institute, 2001]

Två områden de lyfte fram som intressanta för den typen av formalisering var

- Att utveckla en vetenskaplig metod att utforska och utvärdera resultat som skapats genom spekulativa metoder som del av interaktiv konst.
- Att arbeta för att konstnärernas kompetens i visuellt uttryck och hantering av kulturella koder utnyttjas både i design av prototyper och för att kommunicera vetenskapliga resultat på ett effektivt och nyskapande sätt.

Men hur väl svarar denna typ av hybridiserad forskning/design mot vetenskapliga krav? Eller mot konstnärliga? Även om denna typ av hybridforskning kan kritiserats för att den inte uppfyller alla kriterier för de discipliner den förenar, är det inte ett argument för att forskningsfältet i sig inte är utvecklingsbart:

It is very hard for interdisciplinary work to survive in an environment that usually supports specialties. When a body of work based on the combination of art and science is evaluated by scientists, it may be seen to fail because it does not follow the scientific method. The same body of work evaluated by Museum curators may fail because it does not fit into the current critical discourse about art. It is necessary, nonetheless, to evaluate the quality of work. There is no easy solution to this problem. [Interactive Institute, 2001]

## Kan forskning bidra till att utveckla de kreativa yrkena?

Nu lämnar vi de tvärvetenskapliga forskningsmiljöerna och återvänder till de konstnärliga institutionerna och deras överväganden kring utvecklingen av forskning inom konst och design.

Vi måste dock vara medvetna om den överutbildning som existerar inom vissa konstnärliga yrken med resultat att många konstnärer, musiker och skådespelare mot sin vilja måste försörja sig som frilansare eller söka sin utkomst i andra yrken. [Karlsson, 2002]

Är det den konstnärliga forskningens uppgift att ta sig an problemet med de överutbildade, de som inte lyckas etablera sig som skådespelare, målare eller musiker? Formulerat på det sättet tror jag de flesta svarar nej – forskning ska ju ha en koppling till "spjutspetsverksamhet" och excellens.

Låt mig nu formulera om frågan: Har forskning ett samband med utveckling av professionen? Att så är fallet är väl etablerat inom många andra fält. Det har varit ett bidragande syfte i utvecklingen av vårdforskning och polisforskning under senare år. Forskning är ett sätt att hålla ett yrke vitalt och i kontakt med verksamhetsfält som förändras kontinuerligt.

De kreativa yrkena är inget undantag från detta. Utan biograforkestrar eller samhällsskikt som vill ha en tavla hängande över soffan krymper verksamhetsfältet för musiker respektive bildkonstnärer. En yrkeskår som inte förändras löper risk att marginaliseras – med trista konsekvenser för dess medlemmar (inget jobb, inga pengar) liksom för samhället som bekostat deras utbildning (kompetens som inte tas i bruk).

Underligt nog är i vissa avseenden de fria yrkena de mest konservativa – till exempel när det gäller vilka typer av uppdrag som är passande för yrkesutövaren. En "exportkonstnär" som arbetar inom ett annat fält än bildkonsten – är det en konstnär längre?

När jag blev utbildad var det en allmän uppfattning att det var bättre för en konstnär att försörja sig som till exempel brevbärare än att ta ett yrke som låg för tätt på det konstnärliga utövandet, och som riskerade att kompromettera det. Det synsättet finns fortfarande kvar på sina håll, tyvärr. Både för konstnärerna och för det samhälle som behöver deras kunskaper är det ett

slöseri på begåvning och kompetens.

Här vill jag komma tillbaka till forskningen, som en potentiell plattform, ett lingua franca som öppnar för nya typer av utbyte mellan skapande yrkesutövare och andra yrkesgrupper eller forskningsdiscipliner. De gränsöverskridande forskningsprojekten genererar inte bara kunskap utan också modellsituationer för professionellt samarbete – modeller som kan skapa förebilder och andra tänkbara karriärvägar för de som studerar till ett kreativt yrke.

## Avslutning

...den konstnärliga forskningen borde kunna vidga sin intressesfär från de egna processerna till omvärldsrelaterade frågeställningar också i ett kritiskt granskande

tionsflöden inom projekt, bland annat. Men det är svårt att finna formerna för samarbete och utväxling – inte minst på grund av de outtalade förväntningar som finns på ömse håll om vad konsten respektive vetenskapen ska bidra med. Av egen erfarenhet vet jag också att det är svårt att skapa konsensus kring vad forskning är, med konsekvenser t.ex. för vilka delar av ett projekt som ska underkastas vetenskaplig granskning och vilka som kan finnas på lösare premisser.

Forskning inom konst- och designfältet kan bli viktigt som ett sätt att etablera nya samarbetsformer och verksamhetsfält för de konstnärliga, skapande yrkena – som i många fall hotas av marginalisering när deras traditionella verksamhetsfält minskar i betydelse i ett samhälls- och kulturliv med hög förändringstakt. I det ljuset är det viktigt att forskningen inom konst- och designområdet höjer blicken från studiet av sina egna processer till att se den roll man kan spela i större forskningssammanhang.

Åsa Harvard  
Konstnär, seniorforskare i Berättarstudion  
Interactive Institute, Malmö  
[Asa.harvard@tii.se](mailto:Asa.harvard@tii.se)

perspektiv. Ingenting säger att enbart humanister och samhällsvetare kan syssla med detta; tvärtom skulle både problemställningar, analyser och slutsatser säkert fördjupas och få en helt annan tyngd utifrån praktikers och konstnärers erfarenheter. [Karlsson, 2002]

I traditionell forskning har de materiella artefakterna (teckningar, rapporter, demonstratorer) tillmätts mindre värde än analysen och det skrivna materialet [Häggeström, 1999]. Det är något som forskare eller studenter ska kunna göra själv. Men det finns en ökande förståelse för att de praktiska momenten i ett forskningsprojekt – framtagande av demonstratorer och dokumentation bland annat – är väsentliga också för kvaliteten på tänkandet som hänger samman med dem. Kanske särskilt i tvärvetenskapliga projekt, eftersom deltagarna inte alltid delar referensramar, vilket ställer högre krav på kommunikationen inom projektet.

De kreativa praktikerna har mycket att bidra med när det gäller att artikulera arbetsätt och informa-

## Referenser

- Häggeström, Cecilia (1997) "Förhållandet mellan konstnärligt arbete och forskning", Nordisk Arkitekturforskning 4/1997
- Häggeström, Cecilia (1999) "Designforskningens möjligheter", Nordisk Arkitekturforskning 3/1999
- Karlsson, Henrik (2002) "Handslag, famntag, klapp eller kyss?" Konstnärlig forskarutbildning i Sverige. SIS-TER, Stockholm
- Harvard, Åsa; Løvind, Simon, (2002) "Psst"-ipatory Design. Involving artists, technologists, students and children in the design of narrative toys. In Binder, T., Gregory, J., Wagner, I. Proceedings of the PDC 2002 Participatory Design Conference, Malmö, 2002.
- Harvard, Åsa (2003) "Trettio månader med Narrative Toys". I antologin Friktion, red. Anders Emilson. Under utgivning 2003.
- Interactive Institute (2001) Academic Board Evaluation Report. Opublicerad intern rapport. Utvärdering av Interactive Institute av en internationell forskargrupp bestående av Gillian Crampton-Smith, Interaction Design Institute Ivrea, Italien; Bodil Jönsson, Certec, Lund; Daniel Sandin, University of Illinois, Chicago och Lucy Suchman, Lancaster University, UK.

### Biografisk notis

Åsa Harvard är utbildad som konstnär och tecknare. Hon arbetar som seniorforskare på Interactive Institute i Malmö i Berättarstudion (Narrativity). Interactive Institute är ett svenskt forskningsinstitut med syfte att bedriva innovationsinriktad forskning och utveckling inom digitala media. Innan dess undervisade hon på Konstfack i Stockholm. På Konstfack har hon också genomfört projekt inom programmet för KU, Konstnärligt utvecklingsarbete. I Berättarstudion leder Åsa projektet Narrative Toys, om lek, berättande och digitala leksaker. Åsa har också medverkat som expert/utvärderare av EU-forskningsprojekt vid ett flertal tillfällen.

Ideerna i denna artikel låg till grund för en workshop som organiserades på Interactive Institute i april 2002, "Creative Practices from Art and Design in Interdisciplinary Research", vilken senare ledde till en Expression of Interest, CULPRIT (Cultural Practices in Technology Development), inlämnad till EU:s 6e ramprogram.

<http://www.tii.se>

<http://narrativity.interactiveinstitute.se/narrativetoy>