

Medier och Den tredje kulturen

Nya kontexter för Medie- och kommunikationsvetenskap

INGER LINDSTEDT & BO REIMER

Diskussionerna om Medie- och kommunikationsvetenskaps status är livaktiga. Är Medie- och kommunikationsvetenskap (om nu det är den 'rätta' beteckningen) ett forskningsfält eller en egen disciplin? Och om det är en egen disciplin, var går då gränsen? Vad ingår och vad ingår inte? Hur ska man se på relationerna mellan humaniora och samhällsvetenskap, mellan kvalitativ och kvantitativ forskning, mellan medierad och mellanmänsklig kommunikation, mellan vetenskap och kultur, mellan information och underhållning, mellan teori och praktik?

Man kan ha olika synpunkter på huruvida Medie- och kommunikationsvetenskap är en egen disciplin eller inte, och man kan onekligen ha olika uppfattningar om vad disciplinen omfattar (vilket tydligt framgår i bland annat tjänsteutlåtanden och val av kurslitteratur på olika institutioner). Men oberoende av detta är det otvetydigt så att det blir allt svårare att reflekterat snävt avgränsa och isolera Medie- och kommunikationsvetenskap – och det både teoretiskt och empiriskt:

Mycket av den *teoribildning* som har visat sig vara fruktbar för att analysera nutida mediemiljöer har hämtats från andra discipliner. Impulserna har på senare tid kanske främst kommit från allmän social teori och från cultural studies, i linje med den allmänna 'kulturvändning' (Geertz 1983) som samhällsvetenskap och humaniora har tagit, men även en disciplin som kulturgeografi har blivit allt viktigare som impulsgivare. Teorier som handlar om medier i sig är fortfarande nödvändiga – men inte tillräckliga.

Rent *empiriskt* är det inte heller längre lika lätt att avgränsa medierad kommunikation (om det nu är det som disciplinen 'ska' syssla med, vilket ju i sig naturligtvis kan diskuteras) från mellanmänsklig

kommunikation. Utvecklingen av nya kommunikationsteknologier har gjort att gränsen mellan dessa båda typer av kommunikation har blivit allt suddigare. Och i anslutning till detta håller även de traditionella kommunikationsmodellerna på att tappa i betydelse, då gränsen mellan produktion och konsumtion, och gränsen mellan sändare och mottagare, allt mer suddas ut (jfr Hall 1989).

De ovanstående styckena kan kritiseras för att vara allt för nu-orienterade; att i allt för stor utsträckning poängtera en historiskt ny och unik situation. Men det är viktigt att konstatera att den nära kopplingen mellan Medie- och kommunikationsvetenskap och andra discipliner, och kopplingen mellan medierad kommunikation och annan kommunikation, inte bara berör dagens och morgondagens samhälle. Mediernas roll kan visserligen sägas öka. Men medierna ingår i en allmän moderniseringsprocess, och har gjort så under en lång tidsperiod. Det är i den bemärkelsen inte verkligheten som har förändrats så mycket som forskningen; det blir allt vanligare för icke-medieforskare sysselsatta med modernitet och modernisering att inkludera medierna i sina studier, och det blir allt vanligare för medieforskare att placera medierna i ett modernitetsperspektiv (Reimer 1994; Moores 1995; Thompson 1995).

Den tredje kulturen och Ett digitalt Bauhaus

Modernitet och modernisering är (åtminstone ur ett västerländskt perspektiv) intimt sammanknutna med upplysningsprojektet. Detta projekt har, som Sven-Eric Liedman (1997) påpekar, både en hård och en mjuk del. Den hårda delen består bland annat av teknologi, ekonomi och stora delar av naturvetenskapen, medan den mjuka delen bland annat består av etik, konst och religion. Liedman menar att den hårda delen av utvecklingsprojektet med sin resul-

Medie- och kommunikationsvetenskap, Malmö högskola, 205 06 Malmö, inger.lindstedt@kk.mah.se, bo.reimer@kk.mah.se

tatinriktning har varit mer framgångsrik än den mjuka. Om upplysningstänkandet från början var baserad på tron om en oupplöslig helhet mellan de ingående delarna har historien visat att så inte är fallet. Det har uppstått vad C. P. Snow kallade för De två kulturerna (1959); två kulturer som inte längre kan kommunicera med varandra. Och, menar Liedman, den ena kulturen – den hårda delen av upplysningen – har visat sig fungera (åtminstone hjälpligt) utan den andra, den mjuka.

Vikten av att hålla samman den hårda och mjuka delen av upplysningen, att skapa förutsättningar för en Tredje kultur (Snow 1963/1993; Brockman 1995; Kelly 1998) har betonats många gånger. Och många försök har naturligtvis gjorts. Inom forskning och utbildning är det kanske mest heroiska och berömda försöket Bauhausskolan i Dessau och Weimar (1919-1933). Syftet var här att, med grunden i ett upplysningstänkande, kombinera konst och teknologi, teori och praktik, i skapandet av design och arkitektur, att skapa de goda vardagsvarorna till de många människorna.

Problemen med Bauhausskolan, och med de artefakter som producerades i dess efterföljd, är väl dokumenterade (Wolfe 1981; Berglund m fl 1999). Men vad händer om man håller fast vid skolans ursprungliga visioner och sammanför dessa med ett mer måttfullt, kanske postmodernt perspektiv på konst, teknologi, kultur och medier?¹

Konst, kultur och kommunikation (K3) vid Malmö högskola, där vi är verksamma, är ett försök att skapa en version av den tredje kulturen som kan kallas för ett Digitalt Bauhaus (Ehn 1998). Konst, kultur och kommunikation startade hösten 1998 i samband med den officiella invigningen av Malmö högskola. Vid K3 bedrivs både forskning och undervisning kring design, medier och teknologi. Det finns en IASPIS-studio med inriktning mot digital konst.² Och via det femåriga kultursamarbetsprojektet *Skiften* utarbetas nya samarbetsformer mellan konstnärer i Öresundsregionen och forskare och studenter vid högskolan.³

Utbildningen består av sju program (www.kk.mah.se/utb.htm). Det finns fyra grundutbildningsprogram: Materiell och virtuell design, Interaktionsteknologi, Medie- och kommunikationsvetenskap samt Scen- och teater teknologi. Till detta kommer tre påbyggnadsprogram: Interaktionsdesign, Teknisk kommunikation och Kreativ producent. Några program har med andra ord samma namn som utbildningar på andra orter (mkv, t ex), medan andra program med namnet betonar en skillnad från liknande utbildningar på andra orter.⁴ Några program är helt unika.⁵

Tre saker ligger till grund för programmen:

- Samtliga program är grundade i en tanke om en självklar koppling mellan analys och gestaltning. Ett program som Virtuell och materiell design kommer från en gestaltande tradition, medan Medie- och kommunikationsvetenskap (åtminstone inom en svensk kontext) kommer från en reflekerande, icke-gestaltande tradition. Vid Konst, kultur och kommunikation är båda programmen både analytiska och gestaltande.
- Programmen är till stora delar integrerade med varandra. Både grundutbildnings- och påbyggnadsprogrammen genomför gemensamma projekt, och för att skapa möjligheter till gemensamma perspektiv och ett gemensamt språk inleds grundutbildningarna med en kurs i Kulturhistoria och kulturteori (utifrån ett modernitetsperspektiv).
- Programmen är grundade i studentaktivt lärande, bland annat problembaserat lärande (PBL).

Forskningen bedrivs huvudsakligen inom ramen för två forskningsstudior, som delvis är finansierade av Interaktiva Institutet:⁶ *I Rumsstudion* (Space and Virtuality) bedrivs forskning kring människors relationer till de miljöer som de dagligen befinner sig i, antingen på fritiden eller på arbetstid; miljöer i vilka gränsen mellan det materiella och det virtuella blir allt svårare att dra. Och i *Berättarstudion* (Narrativity and Communication) bedrivs forskning kring nya interaktiva sätt att berätta; sätt som tar hänsyn till ökade möjligheter för människor att inte bara vara konsumenter utan även medproducenter av berättelser, både inom fakta- och fiktionsgenrer. I de båda studiorna arbetar seniorforskare tillsammans med doktorander och studerande från påbyggnadsprogrammen. Studiorna befolkas bland annat av designers, systemvetare, konstnärer, medieforskare, musikvetare, litteraturvetare och arkitekter.

Medie- och kommunikationsvetenskap vid Konst, kultur och kommunikation

Som framgår av det ovan skrivna, består *utbildningen* inom Medie- och kommunikationsvetenskap vid Konst, kultur och kommunikation av ett treårigt program. I Sverige är Medie- och kommunikationsvetenskap normalt uppbyggt som enstaka kurser. Men fördelarna med ett treårigt program är uppenbara. Det går att skapa en kontinuitet i utbildningen eftersom studenterna följs åt och tar samma kurser. Det finns också möjligheter att genomföra en utbildning som kombinerar analys med gestaltning. Det är

viktigt att kombinationen verkligen blir till en integration och inte bara en uppsättning teorikurser å ena sidan och en uppsättning praktiska kurser å andra sidan, som det ofta är i t ex USA och Storbritannien. Därför är samtliga kurser som studenterna tar integrerade. Det finns inga renodlade teorikurser utan varje kurs kombinerar teoretiska inslag med praktiska. Det finns inte heller specifika metodkurser utan olika metoder förs in i bilden i anslutning till de kurser där metoderna är relevanta.

En viktig fråga för en grundutbildning gäller huruvida utbildningen ska ses som en ämnes- eller grundutbildning (skillnaden mellan till exempel statsvetenskap och ett journalistprogram).⁷ I Sverige har Medie- och kommunikationsvetenskap traditionellt setts som en ämnesutbildning. En student skaffar sig under ett antal terminer kompetenser inom ämnet; vad dessa kompetenser sedan används till är upp till honom eller henne.

Naturligtvis är det studenten själv som ska ta ansvar för sin utbildning, och för vad den ska användas till. Men utbildningsansvariga är å andra sidan just ansvariga för utbildningen, och måste se till att göra den så meningsfull som möjligt. Detta förutsätter kontinuerliga analyser både av utvecklingen inom forskningsområdet och av utvecklingen inom de branscher som kan vara relevanta för studerande av Medie- och kommunikationsvetenskap.

Vi uppfattar det som mer meningsfullt att se på Medie- och kommunikationsvetenskap som en kombinerad ämnes- och yrkesutbildning snarare än som en renodlad ämnesutbildning. Vi ger studenterna ämneskompetens men förbereder dem även för ett kommande arbetsliv. Men detta gör vi inte genom att identifiera ett mindre antal konkreta yrkesroller. Mediebranschen förändras snabbt; dagens yrkesroller skiljer sig från morgondagens. Vad vi gör är snarare att se till att studenterna får en generell kompetens som är lämplig för ett flertal yrkesområden inom den framtida mediebranschen. Det handlar både om teoretisk kompetens (delvis ämnesspecifik, delvis mer generell, såsom kunskaper i vetenskaps-teori, forskningsprocesser, metod, mm) och om praktisk (t ex journalistiskt arbete, videoproduktion, webproduktion, design- och layoutkompetens).

Vi lägger alltså stor vikt vid att ge studenterna en generell kompetens. De ska kunna ingå i team på olika arbetsplatser och där förstå möjligheter och begränsningar inom de olika ingående yrkesrollerna. Men djup är också viktigt. Därför ägnas det avslutande året av utbildningen åt individuella fördjupningar. Det typiska för dessa fördjupningar är att de ska bestå av både analys och gestaltning. Stu-

denterna skapar en artefakt eller text (en dokumentärfilm, en webbtidskrift, ett spel på CD-rom, etc). Men de grundar produktionen teoretiskt och de analyserar produktionen av artefakten i form av en tio-pångsuppsats. Syftet med fördjupningen är att utarbeta meningsfulla kopplingar mellan teori och praktik, och tanken är att arbeta på ett liknande sätt när Konst, kultur och kommunikation får möjlighet att bedriva en egen forskarutbildning (preliminärt namn: Design och digitala medier).

Det specifika för den medievetenskapliga *forskningen* vid K3 är att den inte är traditionellt mediespecifik. Det vill säga, det finns forskning som ställer medier i centrum, men det görs utifrån ett mer tvärvetenskapligt perspektiv än vad som vanligtvis är fallet; det handlar inte enbart om att överskrida gränsen mellan humaniora och samhällsvetenskap utan även gränsen mot teknologi. Det handlar vidare, precis som inom utbildningen, om att kombinera analys med gestaltning. Sålunda arbetar medieforskare tillsammans med industridesigners, datavetare och informatiker med att analysera, konceptualisera och utveckla nya programformer för nyheter inom det NUTEK-finansierade projektet Nyhetsmedier år 2003 (www.kk.mah.se/n2003/). Och på motsvarande sätt pågår projekt kring bland annat rollspel på Internet, en interaktiv version av Nationalencyklopedin och skapandet av en interaktiv musikalisk park i Malmö.

Avslutning

Det är alltid nödvändigt att diskutera och utforska ett ämnes gränser. Vi menar att det är viktigt för Medie- och kommunikationsvetenskap att förhålla sig öppet till utvecklingar inom andra discipliner. Men vi menar också att det är viktigt för Medie- och kommunikationsvetenskap att vidga sina egna gränser; att finna och ingå i nya kontexter.

Vi har i artikeln diskuterat relationen mellan den hårda och den mjuka delen av upplysningsprojektet, och uppkomsten av de två kulturerna. Det som är intressant att notera ur ett medieperspektiv i relation till den diskussionen är den speciella roll medier spelar i projektet. En viktig del av dagens hårda utveckling består av nya informations- och kommunikationsteknologier. Men det som förmedlas via dessa består av den kultur och de värderingar som vi mer eller mindre har gemensamt. Medierna ingår sålunda både i den hårda och den mjuka delen av upplysningsprojektet, och skapar förutsättningar för en tredje kultur. Det är inom en sådan kontext Medie- och kommunikationsvetenskap bör verka.

Noter

1. Att använda begreppet postmodernism utan att i detalj gå in på vad vi menar med det, är med tanke på dess mångtydighet naturligtvis problematiskt. En längre diskussion skulle å andra sidan föra för långt. Men med utgångspunkt i Rosenaus distinktion mellan bejakande och skeptiska postmodernister placerar vi oss här bland de bejakande (Rosenau 1992; Gibbins och Reimer 1999).
2. IASPIS står för International Artists' Studio Program in Sweden. Syftet med verksamheten är att låta svenska konstnärer få möjligheter att arbeta utomlands och att låta utländska konstnärer arbeta i Sverige. Den förste IASPIS-stipendiaten i Malmö är den tysk-australiensiske konstnären och ingenjören Horst Kiechle (www.vislab.usyd.edu.au/staff/horst/).
3. Skiften (www.skiften.com) leds av filmaren och författaren Carl-Henrik Svenstedt. Verksamheten finansieras bland annat av utbildningsdepartementet och stiftelsen Framtidens kultur.
4. Namnet interaktionsteknologi är valt istället för informatik för att betona att relationen människa teknologi ses utifrån människan snarare än teknologin.
5. Ett sådant exempel är det till hösten 1999 nystartade programmet Kreativ producent, med dess dubbla inriktning på konst och nya medier.
6. Interaktiva Institutet (www.interactiveinstitute.se) är ett nationellt forskningscenter som driver fem studior i Sverige, varav två vid Konst, kultur och kommunikation i Malmö. Institutet finansieras av Stiftelsen för strategisk forskning inom ramen för stiftelsens forskningsprogram inom området teknik, konst, kommunikation och media, samt av näringslivet.
7. En annan diskussion inom utbildningen gäller huruvida den ska handla om medier eller om information/planerad kommunikation. Här har olika utbildningar valt olika lösningar. I Malmö är utbildningen helt orienterad mot medier.

Litteratur

- Berglund, Martin m fl (1999) *bauhaus.se*. Malmö: Konst, kultur och kommunikation, Malmö högskola.
- Brockman, John (1995) *The Third Culture. Beyond the Scientific Revolution*. New York: Simon & Schuster.
- Ehn, Pelle (1998) 'Manifesto for a Digital Bauhaus', *Digital Creativity*, 9: 207-216.
- Geertz, Clifford (1983) 'Blurred Genres. The Refiguration of Social Thought', sid. 19-35 i *Local Knowledge. Further Essays in Interpretive Anthropology*. New York: Basic Books.
- Gibbins, John R. och Bo Reimer (1999) *The Politics of Postmodernity. An Introduction to Contemporary Politics and Culture*. London: Sage.
- Hall, Stuart (1989) 'Ideology and Communication Theory', sid. 40-52 i B. Dervin, L. Grossberg, B. J. O'Keefe och E. Wartella (red.), *Rethinking Communication*. Newbury Park: Sage.
- Kelly, Kevin (1998) 'The Third Culture', *Science*, 279: 992-993.
- Liedman, Sven-Eric (1997) *I skuggan av framtiden. Modernitetens idéhistoria*. Stockholm: Bonnier Alba.
- Moore, Shaun (1995) 'Media, Modernity, and Lived Experience', *Journal of Communication Inquiry*, 19: 5-19.
- Reimer, Bo (1994) *The Most Common of Practices. On Mass Media Use in Late Modernity*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- Rosenau, Pauline Marie (1992) *Postmodernism and the Social Sciences*. Princeton: Princeton University Press.
- Snow, C. P. (1959/1993) *The Two Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Snow, C. P. (1963/1993) 'The Two Cultures: A Second Look', i *The Two Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thompson, John B. (1995) *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press.
- Wolfe, Tom (1981) *From Bauhaus to Our House*. New York: Washington Square Press.