



VEDLEGG: AKTIVITETER I SAMARBEID MED FESTIVALER

AI-klubben Hamar – Regional ungdomssatsing 2026-2028

ARBEIDSMETODIKK OG AMBISJONER

Det følgende beskriver våre ambisjoner for samarbeid med festivaler og kulturarenaer. Aktivitetene vil utvikles i tett dialog med partnerne for å matche deres mål og visjoer. Felles for alle prosjekter er AI-sprint-modellen: tre samlinger over maksimalt én måned der ungdom forplikter seg til ett konkret festivalprosjekt. Mellom samlingene jobber de på fritiden med egne maskiner.

Sentralt i alle prosjekter er at en profesjonell kunstner innen et relevant media arts-felt veileder ungdommene. Dette kan være billedkunstner, musiker, teaterpedagog, filmskaper, poet, smykkedesigner, dramaturg eller VR-utvikler – avhengig av festivalens fokus. I tillegg har hvert prosjekt AI-spesialist og støttespiller. Dette skaper læring gjennom å skape for andre – ungdom lærer ved å veilede publikum, publikum lærer ved å oppleve ungdommenes kreativitet.

THE GATHERING – PÅSKEN: TEKNOLOGI MØTER KREATIVITET

På Norges største dataparty rigger ungdommene arbeidsstasjoner der publikum prøver AI-verktøy til foto, kunst, musikk, film, drama og spill. En artist med tverrfaglig media arts-kompetanse er med og velger ut innhold som hver time presenteres i et mini “AI-show” gjennom dagen. Dette er teknologi som lek, oppdagelse og fellesskap – ikke bare forbruk. Alt dokumenteres som vlogg for å dele erfaringene videre. Vi skal utvikle dette i samarbeid med andre utstillere og deltagere.

STOPPESTED VERDEN – JUNI: SPRÅK SOM BRO

Når mennesker fra ulike kulturer møtes på Stoppested Verden, blir AI en språkbros. I amulett-fabrikken tegner besøkende sin egen amulett og forteller historien bak på sitt eget språk. AI oversetter mellom norsk, arabisk, somali, ukrainsk og engelsk. En profesjonell smykkkunstner veileder i utforming og viser sitt håndverk, mens en flerspråklig språkspesialist demonstrerer teknologiens muligheter. Hver time printes én amulett og historien leses opp på flere språk. Resultatet er en utstilling med fem amuletter og fem historier som viser at teknologi kan forsterke menneskelig forbindelse, ikke erstatte den.



CAMPMUNCH – SOMMER OG VINTER: MUNCH OG NY TEKNOLOGI

Edvard Munch eksperimenterte med fotoapparatet – den nye teknologien i hans tid. På samme måte utforsker ungdommene hvordan AI kan brukes i kunstneriske prosesser. En profesjonell billedkunstner eller fotograf veileder ungdommene i å skape Munch-inspirert innhold som foto, digitale malerier, filmer og lyd-collager. I verksted veileder ungdommene så publikum i samme prosesser. Ungdommenes egen utstilling med fem objekter plasseres i museumsmonter og åpnes med vernissage. Sommerversjonen fokuserer på lys og frihet, vinterversjonen på mørke og eksistens – akkurat som Munchs eget kunstnerskap.

OPERA – RINGSAKEROPERAEN / FLAGSTADFESTIVALEN: UNGDOM SKAPER OPERA

Hva skjer når ungdom får bestemme hva opera skal være? Med veiledning fra profesjonell teaterdramaturg og operaartister utvikler de moderne operaideer – kanskje country-pop, rap eller noe helt nytt. De skaper karakterer, skriver tekster og komponerer musikk med AI som støttespiller. Dramaturgen lærer historiefortelling, operaartistene viser vokalteknologi. I en pitch-session presenterer ungdommene ideene sine, og operaartistene fremfører de utvalgte sangene live. Dette utfordrer forestillingen om hva opera er, og viser at nye stemmer kan forme tradisjonelle kunstformer.

NORSK POESIFESTIVAL: POESI I NYE FORMER

Kan Rolf Jacobsens dikt bli musikk? Film? Jazz? Sammen med profesjonelle poeter lærer ungdom språkets grep og transformerer poesi til andre uttrykksformer. Profesjonelle musikere fremfører det ungdommene har skapt – for her er ungdom skapere mens profesjonelle er fremførere. Denne forskjellen viser at gode ideer kan bli kunst når profesjonelt håndverk løfter dem. Prosessen reiser også spørsmål: Hvor kommer AI til kort? Handler det mer om å kjenne språkets makt enn om teknologien?

VR-FORUM – OKTOBER: FREMTIDENS HAMAR

Med VR-teknologi kan ungdom visualisere det som ennå ikke finnes. Hvordan så Hamar ut i middelalderen? Hvordan kan byen se ut i fremtiden? En profesjonell VR-utvikler veileder ungdommene i å skape 360-graders opplevelser som vises i foajeen på Hamar kulturhus. I et eget ungdomsarrangement kan de pitche ideer til kommunalpolitikere: Kan ungdom bidra til faktisk byutvikling gjennom å vise sine visjoner? Dette gjør byplanlegging konkret og visuelt – og gir unge stemmer i prosessen. Bevisstgjøre seg kvalitet i arbeidet og realisme i idéene.

FELLES: UNGDOM SKAPER – PROFESJONELLE LØFTER – PUBLIKUM OPPLEVER

Alle prosjekter bygger på samme prinsipp: Profesjonelle kunstnere innen relevante media arts-felt veileder ungdommene i deres håndverk. Ungdom lærer ved å skape noe som skal brukes av andre. Publikum lærer ved å oppleve teknologi gjennom ungdommenes kreativitet. AI er verktøy, ikke mål. Alt dokumenteres og deles videre. Sammen skaper vi forståelse av teknologi som noe vi former – ikke noe som former oss.

Alt vel
For Mjøsvasen
Lage Thune Myrberget