

Interfacekultur og æstetisk
erfaringsdannelse

Af Henrik Kaare Nielsen

Center for Digital Æstetik-forskning



SKRIFTSERIE

Center for Digital Æstetik-forskning

Nr. 15 – 2007

Henrik Kaare Nielsen
Interfacekultur og æstetisk erfaringsdannelse

Udgiver: Center for Digital Æstetik-forskning
IT-Parken Helsingforsgade 14, DK-8200 Århus N
e-mail: info@digital-aestetik.dk • www.digital-aestetik.dk

Tryk: Reprocenteret, Det Naturvidenskabelige Fakultet, Aarhus Universitet

Copyright © 2007 Center for Digital Æstetik-forskning og forfatteren.

ISBN 87-91810-07-8

De enkelte numre kan rekvireres ved henvendelse til Center for Digital Æstetik-forskning, så længe oplaget rækker. Skriftserien forlægger også i en elektronisk udgave, der kan hentes på centerets hjemmeside.

I serien er foreløbig udgivet følgende titler:

1. Kim Cascone: *Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction.*
2. Pia Wirnfeldt: *Netkunsten og sidemetajoren - transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer.*
3. Anne Sophie Warberg Løssing: *Internettet som udstillingsramme.*
4. Søren Pold: *Genrer i digital kunst*
5. Morten Breinbjerg: *Emergens – om tilsynekomstens æstetik*
6. Falk Heinrich: *Kunst som transiente kommunikationssystemer*
7. Lone Koefoed Hansen & Jacob Wamberg: *Interface eller interlace?*
8. Lars Kiel Bertelsen: *Vindue, spejl, skærm – transparensmetaforik i 'nye medier'*
9. Henrik Kaare Nielsen & Søren Pold: *Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret*
10. Bodil Marie Thomsen: *Real-time interface – om tidslig simultanitet, rumlig transmission og haptiske billeder*
11. Morten Breinbjerg: *Musikkens interfaces*
12. Henrik Kaare Nielsen: *Internettet og den demokratiske offentlighed*
13. Matthew Fuller: *Softness: Interrogability; General Intellect; Art Methodologies in Software*
14. Kjetil Sandvik: *In and Out of Character – Complex Role-play and Dramaturgy in an Online World*
15. Henrik Kaare Nielsen: *Interfacekultur og æstetisk erfaringsdannelse*

INTERFACEKULTUR OG ÆSTETISK ERFARINGSDANNELSE

INTERFACET SOM PRAKSISVILKÅR

Den følgende fremstilling vil diskutere den digitale interfacekultur i et æstetisk erfaringsperspektiv. Indledningsvis introduceres de nødvendige teoretiske grundbegreber, og derefter vil der under denne synsvinkel blive foretaget en række kortfattede analytiske karakteristikker af udvalgte eksempler på interfaceæstetik.

Termen 'interface' bruges i en flerhed af betydninger, som alle peger på kommunikationsrelationer og grænseflader: mellem algoritmerne i computerens programkoder og det medialt formidlede indhold, mellem digital teknologi og social praksis i almindelighed, mellem menneske og computer i særdeleshed, mellem et website og dets enkelte, underordnede sider, mellem sitet og brugeren, mellem hjemmesiden og dennes ejer og/eller skaber, mellem det enkelte website og hele World Wide Web, m.m.¹

I nærværende fremstilling gælder interessen det interfaceaspekt, som vender 'udad' mod brugeren² og mediekulturen, altså interfacet som "software that shapes the interaction between user

¹ Se f.eks. Torsten Meyer: *Interfaces, Medien, Bildung*, Bielefeld 2002; Niels Ole Finnemann: *The Internet – A New Communicational Infrastructure*, Skrifter fra Center for Internetforskning, Århus 2001, samt Wulf R. Halbach: *Interfaces*, München 1994.

² Termen 'bruger' anvendes her i medievidenskabens almene, uspecifikke betydning af ordet: en person, som betjener sig af et medie til et eller andet formål. Der er altså tale om et andet brugerbegreb end samfundsvidenskabernes, hvor en 'bruger' er defineret ved sin specifikke egeninteresse i at modtage optimal servicering fra offentlige institutioner.

and computer”.³ Nærmere bestemt skal der fokuseres på den type brugerinterface, som via computerskærmen og konkrete, operationaliserbare værktøjer (tastatur og mus) giver os adgang til – og sætter os i stand til at navigere og handle i – cyberspace. Analysen vil derimod ikke inddrage den anden hovedtype af brugerinterfaces, som ikke er skærmbaserede, men i stedet integrerer computermedieringen i dagligdagens fysiske omgivelser og således tendentielt udvisker grænsen mellem mediering og umiddelbar oplevelse (intuitive, kropsliggjorte interfaces – også kendt under betegnelser som *pervasive interfaces*, *mixed reality* eller *augmented reality*).⁴

I denne forstand udgør interfacet altså vores adgang og kontaktflade til cyberspace, som på sin side manifesterer sig som et stadig mere centralt socialt og kulturelt praksisfelt. Cyberspace repræsenterer et omfattende og komplekst felt for handlen og erfaringsdannelse, og det adskiller sig fra andre praksisfelter i kraft af sin virtuelle karakter; men samtidig er det virtuelle praksisfelt dybt integreret i 'real life'-praksis og de hertil hørende konflikter og ambivalenser, ligesom det danner sine betydninger i et vekselspil med ikke-virtuelle erfaringsformer og betydningsdannelser, herunder de traditionelle mediers former og indhold.

World Wide Web's grafiske brugerinterface, som fra 1993 og fremefter blev den dominerende indgang til Internettet, spiller i denne konstellation den centrale rolle som dialektisk formidler ikke blot mellem menneske og maskine, men også mellem den fysiske og den virtuelle erfaringsverden. Interfacet giver den digi-

³ Steven Johnson: *Interface Culture*, San Francisco 1997, s. 14.

⁴ Se hertil Mette Ramsgård Thomsen: "Fremtidens interfaces" in Ida Engholm & Lisbeth Klastrup (red.): *Digitale verdener*, Kbh. 2004, samt Lone Koefoed Hansen & Jacob Wamberg: "Interface eller interlace?", Arbejdsrapport nr. 7, Center for Digital Æstetik-forskning, Aarhus Universitet 2005.

tale teknologi sanselig, anskuelig form og gør derved det virtuelle rum håndterligt for menneskelig handlen og betydnings-skaben.

Denne formidlingsfunktion mellem den fysiske og den virtuelle verden foregår imidlertid ikke efter en teknisk-neutral uskylds principper: interfacet er til enhver tid programmeret i henhold til en specifik, diskursiv betydningsorganisering og dennes implicite, interessebetingede intentionalitet (f.eks. af kommerciel, kunstnerisk, politisk, teknokratisk eller overvågningsmæssig/repressiv karakter), og der er således truffet en lang række valg og fravalg i konstruktionsprocessen, som har vidtrækkende konsekvenser for, hvilke interaktionsmuligheder det konkrete interface åbner og lukker for. Som Brenda Laurel har udtrykt det: “An interface is a contact surface. It reflects the physical properties of the interactors, the functions to be performed, and the balance of power and control.”⁵

Interfacet har altså i denne forstand status af det helt centrale vilkår for praksis og erfaringsdannelse i cyberspace, herunder for udviklingen i det virtuelle rums magtrelationer. Dets interaktive karakter giver principielt brugeren formnings- og kontrolmuligheder med hensyn til det virtuelle handlingsfelt; men allerede i interfacets tekniske og æstetiske gestaltning rammesættes og modificeres de reelle handlemuligheder af de valg og kontrolformer, som er indlagt i interfacets konstruktion.⁶ Der er med andre ord tale om et dialektisk praksisvilkår, hvis reelle samfundsmæssige potentialer og risici afhænger af karakteren af de løbende valg, interfacets skabere og brugere træffer i omgangen med det, herunder af de komplekse sociale og kulturelle styrkeforhold, som disse

⁵ Brenda Laurel: *The Art of Human Computer Interface Design*, Reading 1990, s. xii.

⁶ Se også analysen hos Matthew Fuller: *Behind the Blip*, Brooklyn 2003.

valg til enhver tid skriver sig ind i og – erkendt eller uerkendt – bidrager til at reproducere eller forandre.

I dette perspektiv påkalder interfacets æstetik sig central interesse, idet den æstetiske gestaltning af dette praksisvilkår i høj grad konditionerer de perceptions- og erfaringsprocesser, som omgangen med teknologien giver anledning til, og dermed også bidrager til at afstikke den refleksionshorisont, inden for hvilken brugeren træffer sine valg. Den følgende fremstilling vil under denne synsvinkel diskutere en vifte af forskellige interfaces med henblik på at belyse deres respektive potentialer og begrænsninger med hensyn til via æstetisk erfaring at befordre kritisk bevidsthed og myndiggørende læreprocesser hos brugerne og således styrke Internettets status som medie for demokratisk bevidsthedsdannelse og civilsamfundsmæssig deltagelse.

ÆSTETISK ERFARING

Indledningsvis skal der knyttes nogle almene bestemmelser til begreberne 'æstetisk praksis', 'æstetisk erfaring', 'kvalitet' og 'moderne dannelse', som vil spille en central rolle i den videre analyse af interfacekulturen.⁷

Begrebet 'æstetisk praksis' skal i udgangspunktet forstås i relation til basale træk ved moderniteten. Den sociale praksis i moderne samfund er kendetegnet ved sekularisering samt uddifferentiering af en række relativt autonome praksissfærer med hertil hørende dominans af forskellige handlingsrationaliteter (en kognitiv-instrumentel rationalitet med videnskaben som institutionel ramme, en moralsk-praktisk rationalitet med politik og moraldebat

⁷ Denne tankegang, som er inspireret af især den sene kritiske teori, har jeg tidligere givet en udfoldet præsentation af i bogen *Æstetik, kultur og politik*, Aarhus 1996. For en mere udførlig fremstilling samt videreførende referencer henvises til dette værk.

som institutionelle fora, og en æstetisk-ekspressiv rationalitet med kunsten som institutionel referenceramme). Uddifferentieringen implicerer, at disse praksissfærer og handlingsrationaliteter ikke længere er underlagt nogen højere, enhedsstiftende instans (et religiøst verdensbillede eller en totalitær ideologi), men hver især er sat fri til at fungere på egne præmisser. Dette betyder vel at mærke ikke, at de så ikke har noget med hinanden at gøre: de spiller løbende sammen, griber ind i hinanden og skaber samfundsmæssige betingelser for hinanden, men interaktionen foregår på basis af forskellige handlingsrationaliteter.

I modsætning til den filosofiske æstetiks abstrakte refleksion over en almen sandheds principielle mulighedsbetingelser tænkes æstetik således her i forhold til konkrete, sociokulturelle processer og specifikke, uddifferentierede kontekster, som til dels står i et konfliktuelt forhold til hinanden. Det dialektiske samspil mellem erfaringsdannelse og social handlen, mellem individers og grupperes livshistoriske dispositioner og forskellige niveauer af samfundsmæssige institutionaliseringer af praksis gælder i dette teoretiske scenarium som den relevante horisont for begribelsen af menneskelig betydningsdannelse i almindelighed og æstetisk betydning i særdeleshed.

I udgangspunktet kan æstetisk praksis således forstås som det delområde af den samfundsmæssige praksis, hvor vi forholder os til artefakter eller naturfænomener i en æstetisk-ekspressiv handlingsrationalitets optik. I denne praksis, som i modsætning til andre praksistyper er kendetegnet ved at bære sit formål i sig selv, foregår en særlig type kvalitativ, sanseforankret betydningsdannelse, som altid er historisk specifik. Denne processuelle betydningsdannelse befinder sig i en konstant skabelses- og forandringsproces, som henter sin dynamik fra den dialektiske bevægelse mellem æstetisk praksis og æstetisk erfaringsdannelse samt fra samspillet med og modsætningsforholdet til ikke-æstetiske praksis- og erfa-

ringsfelter (f.eks. det økonomiske eller det politiske praksisfelt, hvor handlen netop ikke bærer sit formål i sig selv, men er instrumentelt rettet mod opnåelse af henholdsvis profit og magt).

Æstetiske artefakter og den erfaringsdannelse, de giver anledning til, er karakteriseret ved stiliserende reduktion af modernitetens kompleksitet og ambivalenser. Den moderne hverdags diffuse blanding af forskellige, inkompatible praksis- og erfaringsformer, som interfererer og forstyrrer hinanden med orientingsløshed og uforløst adspredthed til følge, transformeres i den æstetiske praksis' oplevelsesrum til anskueligt profilerede former, følelser og konflikter. Den heterogene og ambivalente modernitetserfaring underlægges her en stiliserende syntetisering, som gør den tilgængelig for såvel intens oplevelse som koncentreret refleksionsmæssig bearbejdning. Den æstetiske praksis' på en gang potenserende og fokuserende afsæt i hverdagserfaringen åbner på denne måde for en særlig, autonom type betydningsdannelse, som kan antage en mangfoldighed af former.

Udvekslingsprocessen mellem artefakt og recipient er det centrale element i den æstetiske praksis. Her foregår en dialektisk formidling mellem artefaktet som æstetisk konstruktion og recipientens livshistoriske erfaring i bredeste forstand – inkluderende såvel bevidste som ubevidste erfaringslag. Processen konditioneres ikke mindst af de institutionaliserede mønstre for æstetisk erfaringsbearbejdning – genrekonventionerne – som artefakternes æstetiske konstruktion forholder sig til, og som er indskrevne i recipienternes livshistoriske erfaring i omgang med æstetiske artefakter og dermed del af den forventningsstruktur, de møder artefakterne med. Denne forventningsstruktur kan så blive bekræftet eller på forskellig vis udfordret og ombrudt i mødet mellem et konkret artefakt og en individuel recipients specifikke livshistoriske ballast.

Med Walter Benjamins begreb kan udvekslingsprocessen forstås som en *projicerende dialog* mellem recipient og artefakt. Denne forståelse kan endvidere med fordel sammentænkes med det kantianske begreb om *æstetisk erfaring*. Den æstetiske erfaringsproces er hos Kant kendetegnet ved en uafsluttelig bevægelse mellem det særlige og det almene. Han opererer med to typer af dømmekraft: *den bestemmende dømmekraft*, som restløst underordner det særlige under et almenbegreb – det er den, vi betjener os af, når vi orienterer os i verden efter kognitiv-instrumentelle eller moralsk-praktiske principper. Heroverfor er det karakteristisk for *den reflekterende dømmekraft*, som er på spil i den æstetiske erfaringsproces, at den opfatter det særlige – altså det æstetiske artefakt – som så særligt, at det ikke kan subsumeres under noget eksisterende almenbegreb. Den æstetiske erfaringsproces, som betjener sig af den æstetisk-ekspressive handlingsrationalitet, er således i sin struktur en uophørlig søgebevægelse mellem et objekt, som ikke kan bestemmes udtømmende, og et almenbegreb, som ikke foreligger.

Denne søgebevægelse mellem særligt og alment tager form af en dialog, hvor recipienten projicerer en svagt bestemt betydningsforventning, som trækker på hans/hendes livshistoriske erfaring og er rammesat af æstetikhistoriens genrekonventioner, ind i det konkrete artefakt. Dette 'svarer' og virker dermed nuancerende og kvalificerende tilbage på den æstetiske erfaringsproces' forventningshorisont, hvorefter denne reviderede forventningshorisont bliver udgangspunktet for en ny projektion af betydning ind i artefaktet – og så fremdeles.

Spørgsmålet om æstetisk kvalitet er i denne forståelse knyttet til den æstetiske erfaringsproces, altså ikke til artefaktet i isoleret forstand, men til den dialog, det danner opspil til. Kvalitet drejer sig med andre ord om, i hvilket omfang den konkrete projicerende dialog bringer det reciperende individ i kontakt med hidtil

ukendte erfaringslag og oplevelsesformer og dermed udvider dets bevidste ressourcer og dets indsigt i sig selv og verden. Da vi altid har at gøre med en dialog mellem et specifikt individ og et specifikt artefakt, kan man ikke foruddiskontere et artefakts potentialer med hensyn til at katalysere en æstetisk erfaring af høj kvalitet, men der kan peges på træk, der i udgangspunktet kan gælde som produktive opspil til dialogen.

Som receptionsæstetikken (Eco, Jauss, Iser) har argumenteret for, beforder en åben og ubestemt værkstruktur således den æstetiske erfarings frie bevægelighed, ligesom flertydighed er et æstetisk træk, som appellerer til den reflekterende dømmekraft. Tilsvarende vil det være af betydning, på hvilken måde artefaktets konstruktion italesætter recipienten, altså hvilken 'implicit recipient' dets henvendelse gælder. Hertil hører også spørgsmålet, om værkets fantasiorganisering bringer oplevelses- og refleksionsprocesser i clinch med hinanden. Endvidere, om dets tematiske og formmæssige betydningspotentialer bearbejder den moderne erfaringsverdens ambivalenser og refleksivitet på et kompleksitetsniveau, som er tilstrækkeligt til at yde den æstetiske erfaringsproces et kvalificeret modspil. Eller om den projicerende dialog tværtimod ledes ind i repetitive mønstre, hvor ambivalenserne og konfliktualiteten i det moderne liv neutraliseres.

Dette kvalitetsbegreb knyttes herved sammen med et moderniseret dannelseskoncept. Et sådant kan ikke længere basere sig på den klassiske dannelsesstraditions teleologiske og universaliserende forståelse af subjektets og identitetsdannelsens problematikker, men må begribe disse som sekulære, processuelle størrelser, der udfolder og forandrer sig i samspil med altid specifikke kontekster. Tilsvarende kan en moderne dannelsesforståelse ikke referere til en samfundsmæssig elites kulturformer og en hertil hørende kanon af værker, som ubeset tilskrives patent på kulturel og æstetisk kvalitet. Æstetiske artefakters kvalitet afhænger af det

dannelsesmæssige potentiale i de æstetiske erfaringsprocesser, de giver anledning til.

Dannelse drejer sig på den kulturelle modernitets og det kulturelle demokratis præmisser om menneskelige vækst- og myndiggørelsesprocesser i bredeste forstand, som integrerer udviklingen af individets sanselige, emotionelle og intellektuelle potentialer. Der er endvidere ingen kultur-/identitetsformer og hertil hørende kategorier af æstetiske artefakter, som per se har monopol på at repræsentere moderne dannelse: det afgørende er, hvad der i konkrete æstetiske erfaringsprocesser fremmer konkrete individers vækst og myndiggørelse. Den eneste almene bestemmelse, vi kan knytte til moderne dannelsesprocesser, er, at de altid implicerer udfordring og nuancerende, refleksiv ombrydning af etablerede selvforståelser og betydningsuniverser, herunder at de indbefatter refleksion over individets indfældethed i en forpligtende socialitet.

Den vellykkede æstetiske erfaringsproces har særlige dannelsesmæssige potentialer, for så vidt som den i en mere omfattende forstand end en rent kognitiv læreproces virker sensibiliserende og åbner individets horisont for en kompleks – såvel emotionel som intellektuel – bearbejdning af den moderne livsverdens konflikter og ambivalenser. Men denne mere komplekse bearbejdning foregår i den reflekterende dømmekrafts medium, og den har derfor en anden karakter end kognitive og moralske diskursers målrettede og bestemmende bearbejdning af erfaringsverdenen. Den vellykkede æstetiske erfaringsproces frisætter et potentiale for myndiggørelse hos recipienten, men dette potentiale har vel at mærke en uspecifik, ikke-rettet karakter i kraft af den reflekterende dømmekrafts åbnende, udforskende og principielt uafsluttede søgebevægelse. Den vellykkede æstetiske erfaringsproces er med andre ord på kollisionskurs med hverdagserfaringens orienteringsmønstre. Den udfordrer etablerede praksisformer og værdisæt, men den peger ikke i sig selv på nye, opbyggelige alternati-

ver. Den æstetiske erfaring bringer os i et ubestemt konfliktforhold til status quo og frisætter os lige så ubestemt fra ureflekteret at være underlagt samme.

Man kan altså i denne forstand tale om, at den æstetiske erfarings ubestemte myndiggørelsesperspektiv repræsenterer en omfattende ressource for den fortsatte demokratiseringsproces, forstået som et potentiale for dannelsesprocesser og for engageret offentlig interaktion. Men dette potentiale opstår i den æstetiske erfaringsproces kun som et råstof – hvis det skal realiseres i form af moderne individers personlige dannelse, deres dannelse som samfundsborgere og en højnet interesse for og deltagelse i den offentlige debat og øvrige demokratiske processer, skal der en bearbejdningsproces til, som netop udsætter den æstetiske erfaring for udfordringen fra andre samfundsmæssige diskurser og erfaringsformer.

Der er med andre ord ingen garanti for, at en æstetisk erfaringsproces også involverer individet i moralske og kognitive læreprocesser – den kan i princippet også animere til selvtilstrækkelig hedonisme eller idiosynkratisk chauvinisme. Et udfordrende samspil med moralske og kognitive diskurser vil være nødvendigt, hvis den æstetiske erfarings potentiale for dannelses- og myndiggørelsesprocesser skal realiseres.

INTERAKTIVITET OG INTERFACEÆSTETIK

I et receptionsæstetisk perspektiv er brugeren af et medie altså under alle omstændigheder delagtig i skabelsen af de mediale artefakters betydning, ligesom den konkrete, mediale henvendelses indhold og form, herunder dens implicite modelrecipient, bidrager til at organisere (om end ikke determinere i streng forstand) den

faktiske receptionsproces og den type betydningsdannelse, der her finder sted.⁸

I forhold til dette almene vilkår repræsenterer de digitale mediers interaktivitetspotentialer i første omgang blot en graduel videreudvikling af den projicerende dialogs princip: den almene rolle som deltager i betydningsdannelsen udvides med et egentligt aktørspækt, for så vidt som brugeren her via tastatur og mus, brug af links m.v. har mulighed for aktiv indgriben og medgestaltning af artefaktet.⁹ Denne medgestaltning er ganske vist fortsat stærkt rammesat af computerens funktionsmåde samt artefaktets opspil til interaktion, hvor en lang række valg er truffet på forhånd, og kun en begrænset mængde specifikke muligheder er disponible for brugeren. Denne agerer med andre ord på de præmisser, som artefaktet og computermediets kontrolformer udstikker.

Men ikke desto mindre rummer denne accentuerede deltagerrolle, hvor brugeren via sine aktive valg bliver medforfatter på artefaktet, principielt muligheden for en kvalitativ intensivering af delagtigheden og engagementet i form af en stærkere refleksionsmæssig udfordring samt en højnet bevidsthed om etisk medansvar for valgenes konsekvenser, f.eks. udviklingen i et handlingsforløb i artefaktet, en figurs skæbne eller den simulerede verdens moral-

⁸ Her adskiller receptionsæstetikken sig på et afgørende punkt fra den type empirisk receptionsanalyse, som har spillet en stor rolle i medievidenskaben siden 1980'erne. Mens sidstnævnte under inspiration fra bl.a. Cultural Studies-traditionen og Pierre Bourdieus tenderer til at lade receptionen af et medialt artefakt afhænge helt af den empiriske recipients sociale og kulturelt betingede habitus og de rammer for betydningsdannelse, denne monologisk afstikker, insisterer receptionsæstetikken på, at receptionsprocessen har dialogisk karakter, og at træk ved artefaktet (f.eks. genretræk samt den implicite recipient) spiller en konditionerende rolle for alle empiriske receptionsprocesser – hvor individuelt forskelligartet disse end måtte forme sig i detaljen.

⁹ Se f.eks. Max Bruinsma: *Deep Sites. Intelligent Innovation in Contemporary Web Design*, London 2003, s. 160ff.

ske kvalitet. Hertil kommer muligheden for kritisk refleksion af medialiteten og dennes adfærdskontrollerende egenskaber.

I denne forstand rummer de digitale mediers interaktivitet i udgangspunktet et særligt potentiale for myndiggørende æstetiske erfaringsprocesser i samspil med kognitive og moralske læreprocesser – men realiseringen af dette potentiale afhænger i høj grad af karakteren af det konkrete interface's henvendelse til brugeren, dets implicite, rollemæssige italesættelse af denne som f.eks. overvejende passiv konsument/klient, som oplevelseshungrende deltager uden ambitioner om refleksionsmæssig erfaringsbearbejdning eller som aktiv, kritisk ræsonnerende samfundsborger. Interfacets henvendelse karakteriseres endvidere af forhold som de deltagelses-, valg- og dialogmuligheder, det åbner og lukker, den type handlen, det animerer til, dets brug af æstetiske genrekonventioner samt spørgsmålet om dets grad af udfordring af brugerens forventningshorisont.

Nærværende fremstillings udgangspunkt i spørgsmålet om æstetisk erfaringspotentiale betyder, at der er bestemte typer af interfaceæstetik, der er mere interessante end andre. Eksempelvis nedtoner den klassiske typografiske æstetik, som fortsat fylder meget på nettet, interfacets appel til den sanselige og emotionelle oplevelsesdimension; tilsvarende er webdesign med strengt formålsbestemte interaktionsmuligheder ofte udtryk for en bestræbelser på at eliminere den åbne og søgende æstetiske erfaringsproces som udvekslingsform, og disse typer af interfaceæstetik er derfor i sig selv uinteressante i nærværende sammenhæng. I dag kombinerer de fleste websites dog typografisk æstetik og grafisk design,¹⁰ hvorfor vægningen og samspillet mellem disse elementer i inter-

¹⁰ Se også Ida Engholm: "Webgenrer og stilarter" in Ida Engholm & Lisbeth Klastrup: *op. cit.*

facet ikke desto mindre kan være et interessant analytisk spørgsmål.

Men også med hensyn til det grafisk designede interface, der netop er anlagt på at etablere en æstetisk oplevelsesdimension hos brugeren, og som desuden ofte integrerer lyd, billede og bevægelse som mediale muligheder, er det i et æstetisk erfaringsperspektiv nødvendigt at sondre: mellem på den ene side en harmoniserende, konsum- eller serviceringsorienteret interfaceæstetik, som søger at usynliggøre interfacets karakter af medial konstruktion og formidle brugeren en oplevelse af umiddelbarhed, transparens og friktionsløshed. Og på den anden side en æstetik, som adresserer brugeren som reflekterende samfundsborger, eksponerer modsigelser og brud i den moderne erfaringskontekst og på den ene eller den anden måde yder modstand mod gængse oplevelsesforventninger, fascinationsformer og repræsentationer af verden – herunder også mod en ureflekteret omgang med computerens virkelighedsgestaltning og funktionsmåde.¹¹

I forlængelse af de ovenfor anførte grundbestemmelser ved den æstetiske erfaringsproces kan det endvidere være givtigt i udgangspunktet at skelne mellem interfaces, som i deres brugerappel bærer deres formål i sig selv (f.eks. netkunst eller computerspil), og interfaces, hvis formål er eksternt i forhold til interfacet selv (f.eks. kommercielle, politiske eller administrative websites).¹² Som vi skal se, kan der imidlertid i praksis være tale om en uskarp

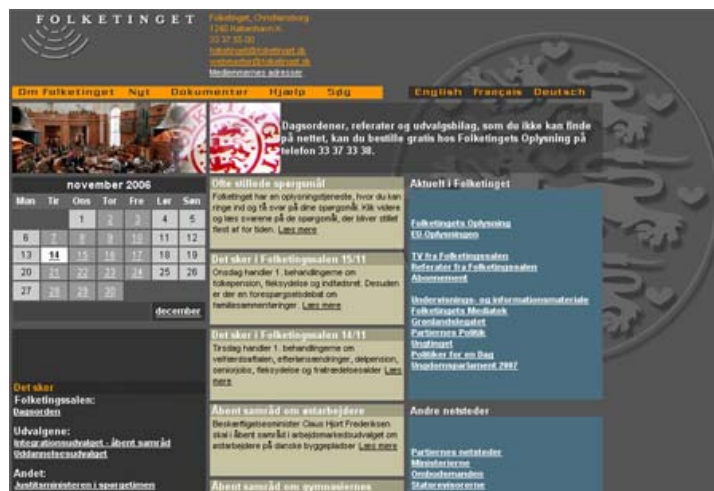
¹¹ Se også den beslægtede sondring hos Jay David Bolter & Diane Gromala: "Transparency and Reflectivity: Digital Art and the Aesthetics of Interface Design" in P. Fishwick (red.): *Aesthetic Computing*, MIT Press 2006. Se også ræsonnementet omkring 'critical software' hos Matthew Fuller (*op. cit.*), som netop angriber transparensidealet og i stedet advokerer for en kombination af tilgængelighed og udfordring til at tænke selv og eksperimentere med softwaren.

¹² Christian Ulrik Andersen opererer med en lignende skelnen i ph.d.-afhandlingen *Det æstetiske interface*, Institut for Informations- og Medievitenskaber, Aarhus Universitet 2006.

grænse mellem disse to hovedtyper af interfaces, idet de undertiden låner egenskaber fra hinanden.

FORMÅLSBESTEMTE INTERFACES

Blandt de formålsbestemte interfaces er det ikke overraskende den offentlige forvaltnings websites, der rummer den mest nedtonede æstetiske appel: de er tekstdominerede, og brugen af grafik og billeder er sparsom og diskret. Det gælder således for såvel Folketingets som Århus Kommunes websites, at der er tale om prosaiske informationsportaler, som på anskuelig og differentieret vis servicerer borgerne med tematisk ordnede, faktuelle oplysninger, men som hverken rummer muligheder for dialog og aktiv deltagelse for brugeren eller på nogen måde repræsenterer en æstetisk udfordring af gængse forventningsmønstre. Den implicite recipient er med andre ord den passive klient, som blot tager myndighedernes kundgørelser ad notam. Men disse hjemmesider kan naturligvis også med udbytte konsulteres af aktive, informationssøgende samfundsborgere – det er blot ikke sidernes æstetik eller interaktionsmuligheder, der animerer til engageret deltagelse.



Folketingets hjemmeside.

Denne karakteristik dækker i store træk også ministeriernes – i øvrigt relativt forskelligartede – hjemmesider, hvoraf nogle dog

rummer et let element af æstetisering i form af billeder af magtens imponante bygninger eller af smilende ministeransigter – træk, der som opspil til projicerende dialog tjener til at stemme brugerens sind i retning af respekt for og tillid til den autoritative værtsinstitution og således befæster brugeren i klientrollen. Som et kuriosum rummer Skatteministeriets hjemmeside desuden (september 2006) en aktiv deltagelsesmulighed i form af computerspillet ”Operation Snydertryne”. Her tilbydes brugeren valget mellem rollerne Snydertryne og Skattebasse og gelejdes herefter gennem et snævert rammesat narrativt forløb, hvis målsætning om at opdrage på potentielle og reelle skattesnydere er kørt helt i front. Der er med andre ord tale om et meget forudsigeligt og formålsbestemt opspil til æstetisk praksis, som næppe repræsenterer nogen signifikant udfordring af brugerens selv- eller verdensforståelse.

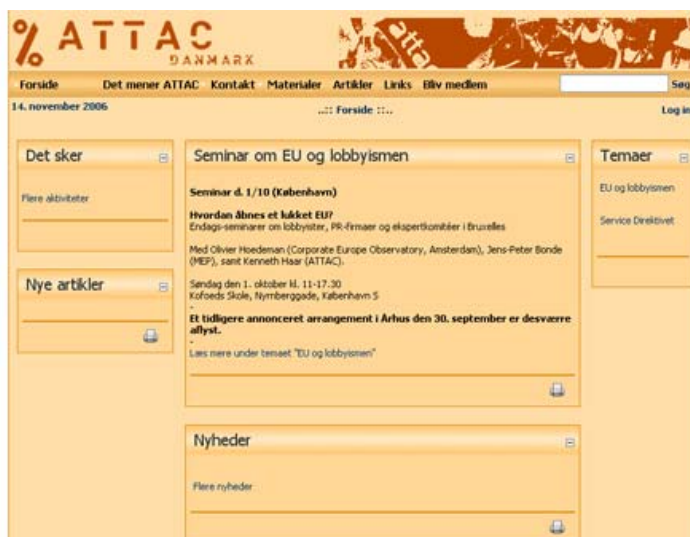


Partiet Venstres hjemmeside.

De politiske partiers hjemmesider er ligeledes primært sagsorienterede og æstetisk lavprofilerede. Frekvensen af billedbrug og grafisk design er kun marginalt højere end på de offentlige institutioners sites, og der er indtil videre (september 2006) ingen af Folketingets partier, der bruger Internetmediets muligheder for at etablere en direkte, decentral offentlig debat med og mellem bru-

gerne af hjemmesiderne. Tilsvarende er det kun nogle få folketingsmedlemmer, der har egne weblogs, og blandt disse er det endvidere kun et fåtal, der har implementeret en kommentarfunktion og dermed altså stiller sig til rådighed for offentlig diskussion på nettet.¹³

Hverken med hensyn til æstetisk engagerende dialogmuligheder eller interaktive faciliteter byder partiernes hjemmesider med andre ord på nogen invitation endsige udfordring til aktiv deltagelse som kritisk ræsonnerende samfundsborger. Hjemmesiderne appellerer ganske vist til brugeren om at blive medlem af partiet og således bakke op om den fremlagte politik, men både æstetisk og teknisk retter appellen sig til 'vælgeren' som en størrelse, der ikke forventes at deltage i regi af den alment forpligtede samfundsborgerrolle, men som derimod implicit konciperes som kræsen konsument, der shopper rundt i det politiske landskab, og hvis særinteresser og private præferencer det for partiet gælder om at servicere.



ATTACs hjemmeside.

¹³ For en mere udførlig redegørelse samt referencer henvises til Henrik Kaare Nielsen: "Internettet og den demokratiske offentlighed", Arbejdsrapport nr. 12, Center for Digital Æstetik-forskning, Aarhus Universitet 2006.

Heller ikke på hjemmesiderne hos fremtrædende sociale bevægelser som World Social Forum og ATTAC er der tale om nogen prioritering af nettets interaktive muligheder,¹⁴ og æstetisk er siderne kendetegnet ved tekstdominans og nedtoning af grafik og billeder. Dog modtager ATTAC's internationale hjemmeside (www.attac.org) brugeren med en kort animation, hvor skiftende billeder, stemmer og lyde markerer organisationens anti-kommercielle hovedbudskab: "the world is not for sale". Men herudover er der som hos de øvrige bevægelser tale om en informationsportal uden oplevelsesappel og uden andet interaktionstilbud end muligheden for at abonnere på et nyhedsbrev. Bevægelserne henvender sig eksplicit til brugeren som ansvarsbevidst, aktivt deltagende og globalt reflekterende samfundsborger, men de forsøger ikke via den æstetiske gestaltning af deres repræsentationer i cyberspace at animere til denne deltagelse, og deres spinkle implementering af de mediale muligheder for interaktion demonstrerer, at det ikke er deltagelse på nettet, der nyder højeste prioritet.

De hidtil omtalte typer interfaceæstetik er i alt overvejende grad determinerede af de respektive websites' formålsbestemthed som informationsportaler for offentlige myndigheder og politiske aktører. Her gælder det indhold, der skal kommunikeres, som en given, foreliggende størrelse, der tydeligvis ikke kalder på interaktiv medskaben. Tilsvarende har det kommunikerede indhold klart forrang for måden, hvorpå det kommunikeres, for så vidt som brugeren hverken animeres til refleksion af den mediale konstruktion eller udfordres med nye æstetiske oplevelsesmåder. Der er med andre ord tale om interfaces, som kun i meget ringe grad appellerer til den æstetiske erfaringsproces som udvekslingsform.

¹⁴ Dog rummer hjemmesiden hos den danske afdeling af World Social Forum [www.socialforum.dk] et link til et online-debatforum på det beslægtede website [www.modkraft.dk].

Kommercielle websites er derimod ofte eksponenter for en interfaceæstetik, som prioriterer oplevelsesdimensionen højt. Formålsbestemtheden i henvendelsen til brugeren som konsument er den åbenbare ramme for kommunikationen, men den prosaiske salgstale overlejljes på de avancerede sites på det nærmeste af appeller til æstetisk fascination og nydelse. De æstetiske konventioner og virkemidler henter disse sites primært fra andre medier såsom film- og tv-reklamer samt musikvideoer,¹⁵ og de henholder sig til idealet om medial transparens og friktionsløshed i bestræbelsen på at formidle en umiddelbar, sanselig-emotionel oplevelse til brugeren.

Sportsudstørsfirmaet NIKE's hjemmeside (www.nike.com) er f.eks. generelt kendetegnet ved fotografiske og/eller filmiske sekvenser med suggererende, farvemættede billeder af sportsfolk, der strutter af ungdom, sundhed og styrke, og som med pågående musikledsagelse er i færd med at føje endnu en triumf til den sportslige karriere. Det er et gennemgående æstetisk virkemiddel, at motiverne er i bevægelse eller skifter hurtigt, så recipienten på en gang pirres oplevelsesmæssigt og samtidig berøves muligheden for at danne sig et overblik over animationen og reflektere over den. Kombinationen af stærk sanseappel, inciterende ubestemthed og manglende spillerum for refleksion i opspillet til projicerende dialog nærer en regressiv fantasivirksomhed hos recipienten, som aktiverer – i psykoanalytisk forstand¹⁶ – infantile omnipotensforestillinger, idealiserende sammensmeltningsslængsler og følelser af grænseløshed og kobler dem sammen med den aktuelle fascination af det oplevelsesmæssige konglomerat af grænsesprængende toppræstationer, narcissistisk kropæstetisering

¹⁵ Se hertil Ida Engholm: *op. cit.* s. 75.

¹⁶ For en nærmere udredning af den forståelse af psykoanalysen, som anvendes her, henvises til kapitlet "Kulturens dybde dimension" i Henrik Kaare Nielsen: *Kultur og modernitet*, Århus 1993.

og social prestige, som hjemmesiden hævder at tilbyde de adækvate rekvisitter til.

Her er med andre ord tale om en interfaceæstetik, som sigter på at skabe en indlevende oplevelsesform (immersion) hos brugeren, som ikke reflekterer henvendelsens karakter af medial konstruktion. Den basale, kommercielle formålsbestemthed trængs endvidere oplevelsesmæssigt i baggrunden af det pirrende sansbombardement, som animerer til at dvæle ved interfacet, som var det sit eget formål. Dets æggende former byder sig et stykke ad vejen til for den æstetiske erfarings åbne, lystfyldt søgende udvekslingsform, men deres formålsbestemte rammesætning inddæmmer samtidig effektivt denne erfaringsproces' udviklingsmuligheder: den implicite recipient er den fascinerede konsument, ikke brugeren som bærer af komplekse sanselige, emotionelle og intellektuelle potentialer.

Henvendelsen rummer derfor ingen ansatzpunkter for dialogisk udvikling af ny indsigt og myndighed hos brugeren i form af udfordring af overleverede æstetiske forventningsmønstre og etablering af samspil mellem æstetisk fascination og kognitive og moralske diskurser – tværtimod drejer den sig om at cementere umyndigheden ved at bekræfte stereotype, infantile almagtsfantasier og knytte forestillingen om disses realisering til købet af en vare. Det er således også karakteristisk, at dette website's mest elaborerede element af interaktivitet består i, at brugeren tilbydes muligheden for at kreere sin 'personlige stil' ved selv at vælge farver, materialer og mønstre til sin (industrielt masseproducerede) kondisko.



Reeboks hjemmeside.

En række af disse træk går igen på de fleste avancerede, kommercielle sites, herunder hos et andet internationalt sportsudstyrsfirma: Reebok (www.rbk.com). Her spiller (september 2006) mottoet "i am what i am" (skrevet med gotiske bogstaver) en ledemotivisk rolle fra sitets åbningsportal og ned til den enkelte produktannonce. I den indledende filmsekvens fungerer mottoets bogstaver som et bevægeligt gitter, igennem hvilket man brudstykkeagtigt, antydende og glidende skimter en række sportsstjerner ansigter, mens de giver deres ud på, hvad det så er, de hver især er: 'the good guy', 'determined', 'disciplined', 'poetry and motion', m.m.

Interfaceæstetikens tilbud til dialog med brugeren beløber sig også her til regressiv, idealiserende identifikation med etablerede ikoner. Det jeg, som besværges i mottoet, repræsenterer da netop heller ikke noget udviklings- endsige dannelsesprojekt, men derimod den selvcentrerede konsument, som bekræftes i, at hans/hendes individuelle (men altså i realiteten stereotype) æstetiske præferencer er udtryk for en ophøjet autenticitet og derfor hævet over kritisk refleksion. Denne generelle udblænding af en almen, historisk og kritisk reflekterende dimension i interfacets dialogtilbud til brugeren blev drevet til sin yderste konsekvens i en fotoserie, som i efteråret 2005 og foråret 2006 kunne ses på Ree-

boks hjemmeside. Her blev der med omfattende og åbenlyse lån af æstetiske elementer fra Leni Riefenstahls nazisme-forherligende filmepos *Olympia* fra 1936 – og igen under mottoet ”i am what i am” i gotisk skrift – iscenesat et mytisk drømmelandskab, hvor veltrænede, ’ariske’ skønheder i Reebok-outfit poserede martialsk og i stiliserede opstillinger på baggrund af smukt natursceneri og flammende himmel. I en æstetik, som henvender sig målrettet til den bornerte konsument, er der tydeligvis ingen etiske grænser for, hvor man kan hente sine virkemidler og genretræk – det eneste kriterium synes at være det pragmatiske: om virkemidlerne rummer fascinationspotentiale til at aktivere regressive storhedsfantasier hos brugeren og kanalisere dem ind i konsum som tilfredsstillelsesform.



Reeboks hjemmeside.

Der kan således i visse typer af formålsbestemte interfaces noteres elementer af invitation til ikke-formålsbestemt dvælen ved og udveksling med interfacets æstetiske gestaltning. Men i eksempler som de ovennævnte bevirker den æstetiske appels reelle underordning under den formålsbestemte ramme, at den projicerende dialogs bevægelsesmuligheder indsnævres til den blotte oplevelsesmæssige fascination og sansepirring, mens den æstetiske erfaringsproces' dimension af refleksion udgrænses.

Opspillet til projicerende dialog kan i denne forstand tage sig vældig spektakulært ud, men dets betydningspotentiale rækker ikke til at udfordre recipientens selv- og verdensbillede og animere til refleksion, men kun til at bekræfte og befæste dennes sanseligt og emotionelt forankrede, infantile betydningsdannelser og forventningsstrukturer. Den fremsuggerede ansats til en æstetisk erfaringsproces kan herefter i denne reducerede form uden videre instrumentaliseres som hovedløs ressource for interfacets formålsrationalitet: ansporing af brugeren til at indlade sig på det kommercielle websites' restringerede version af interaktivitet – konsumvalget.

INTERFACET SOM FORMÅL I SIG SELV

Interfaceæstetik, hvis brugerappel i egentlig forstand bærer sit formål i sig selv, finder vi først og fremmest i computerspil og netkunst.

COMPUTERSPIL

Computerspil var de første interfaces med oplevelsesmæssig appel til brugeren, og de udgør i dag uden sidestykke den mest omfattende variant af denne type interface.¹⁷ Computerspilindustrien overgår således såvel Hollywoods filmindustri som musikindustrien med hensyn til årlig omsætning.¹⁸

Langt de fleste computerspil har karakter af underholdningstilbud, hvor det interaktive moment udgør den egentlige attraktion. Spillene simulerer med større eller mindre grad af realis-

¹⁷ Jf. Wulf R. Halbach: *op. cit.* samt Christian Ulrik Andersen: *op. cit.*

¹⁸ Jf. Oliver Grau: "Immersion & Emotion" in Oliver Grau & Andreas Keil (red.): *Mediale Emotionen*, Frankfurt am Main 2005, s. 90. I rapporten „It's rolle i oplevelsesøkonomien“ udarbejdet til Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling i 2005 an-slår Rambøll Management computerspilbranchens årlige omsætning til 18,5 milliarder dollars (s. 67).

me et univers, der har træk til fælles med brugerens hverdags- og/eller medieerfaring, og som således er genkendeligt. Det forhold, at universet har karakter af *simulation* og ikke *repræsentation* af f.eks. et foreliggende, narrativt forløb med fastlagte begivenheder, betyder, at det potentielt rummer et stort element af ubestemthed og dermed et bredt spektrum af muligheder for formning og forandring via interaktive valg. I stedet for det narrative forløb bliver det således de *regler*, spillet sætter for valg og adfærd, som bliver organiserende for den interaktive praksis.¹⁹

Med hensyn til computerspillets interface er det således i udgangspunktet selve interaktionen med computeren i overensstemmelse med spillets regler, der bærer sit formål i sig selv. Spillets indhold er principielt ligegyldigt – det er den grad af *modstand*, som spillet yder brugeren, der konstituerer fascinationen og spilleglæden. At matche denne modstand kræver omfattende øvelse i livtaget med spillets regelsystem, og i denne proces udvikler brugeren endvidere en kropsligt forankret bevidsthed om computerens funktionsmåde som en andethed, man må underkaste sig for eventuelt efterfølgende at kunne besejre. Christian Ulrik Andersen argumenterer på denne baggrund for, at computerspil principielt rummer et potentiale med hensyn til at skabe kritisk refleksion og æstetisk erfaring.²⁰

Det interessante spørgsmål er imidlertid, på hvilke præmisser dette potentiale i givet fald kan komme til udfoldelse. I første omgang peger lysten ved at interagere med computeren for interaktionens egen skyld ikke ud over sig selv, men som det fremgik af den ovenstående udredning af den æstetiske erfaringsdannelses grundprincipper, spiller den projicerende dialog med et artefakt

¹⁹ Se hertil Gonzalo Frasca: "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" in Wolf & Perron (red.): *Video/Game/Theory*, Routledge 2003.

²⁰ Jf. Christian Ulrik Andersen: *op. cit.* s. 237ff.

altid sammen med – bevidste og/eller ubevidste – betydningsdannelser, som hidrører fra recipientens livshistoriske erfaring i bred forstand.

Det forhold, at spilleglæden vokser proportionalt med spillereens udvikling af tekniske færdigheder til at overvinde maskinen på dennes egne præmisser, gør det på denne baggrund nærliggende at antage, at den tilfredsstillende følelse af kontrol, som den øvede spiller opnår på spiluniversets begrænsede felt, står i et udvekslingsforhold til ambivalente, livshistoriske erfaringer med opnåelse og tab af kontrol, samt at den spilformidlede følelse i socialpsykologisk forstand kompenserer for den mangel på kontrol og overblik, som kendetegner moderne individers livssammenhæng i øvrigt. I kontrast til en uoverskuelig hverdagserfaring præget af ambivalens og afmagtsfølelse bibringer oplevelsen af at bemestre computerspillets overskuelige univers brugeren en følelse af momentan almagt.²¹

Men hvor oplevelsesmæssigt tilfredsstillende denne punktuelle følelse af kontrol end måtte være for brugeren, har den ikke meget med æstetisk erfaring og kritisk refleksion at gøre, så længe interaktionen med spillet ikke udfordrer brugeren til at bringe de aktualiserede, infantile almagtsfantasier i clinch med den reale erfaringsverdens modsætningsfylde og reflektere over de selvbilleder og forventningsstrukturer, der er fremherskende her. I et æstetisk erfaringsperspektiv er det med andre ord ikke blot modstanden fra spillenes interaktive teknik og regelsæt, der er interessant, men også udfordringen fra deres æstetiske form og indhold.

Som opspil til projicerende dialog er der således kvalitativ forskel på potentialerne i på den ene side spil, hvor simulationen er organiseret omkring en fast vinder-taber-skabelon, og hvor drama-

²¹ Jf. Barbara Becker: "Zwischen Allmacht und Ohnmacht" in Udo Thiedeke (red.): *Soziologie des Cyberspace*, Wiesbaden 2004.

tikken udspiller sig i et stereotyp, dikotomisk univers, som netop korresponderer med de infantile betydningsdannelsers forventningsstruktur; og på den anden side spil, hvis regler tillader et mål af kreativitet og fri fabuleringen, og som derfor konfronterer spilleren med en mere åben og flerdimensional udfordring til også at reflektere over forandringsmuligheder.²² Gonzalo Frasca kritiserer i dette perspektiv den immersive, aristoteliske indlevelsæstetik for at harmonisere og lukke betydningsdannelsen, mens den brechtske Verfremdungsæstetik fremhæves for sin udfordring af brugeren til at anlægge kritisk distance til artefaktets dialogtilbud og reflektere over mulige, alternative simulationer.²³

Tilsvarende kan der siges at være kvalitativ forskel på den erfaringsmæssige udfordring fra på den ene side de ovennævnte tekniske beherskelsesfascinationer og på den anden side spil, som med hensyn til kompleksitet og kontingens befinder sig på niveau med den moderne hverdagserfaring. Sådanne spil vil ikke kunne bibringe spilleren oplevelser af overblik og kontrol, men derimod erfaringer med at agere på uoverskuelige præmisser uden fuldstændig at miste autonomien²⁴ – og som en vellykket æstetisk erfaring ville der kunne blive tale om, at denne evne ville kunne overføres til hverdagspraksis.

Det danskproducerede, kommercielle spil *Hitman* er et eksempel på den førstnævnte, dikotomiske spiltype. Der er tale om et teknisk avanceret skydespil, som foregår i et semirealistisk univers med elementer af tegneserieæstetik. Graden af interaktivitet er relativt høj, og spilleren bestemmer på denne måde i vid udstrækning både tempo og detaljer i handlingsforløbet, men spillet rum-

²² Gonzalo Frasca (*op. cit.*) betegner den førstnævnte type simulation *ludus* og den sidstnævnte *paidia*.

²³ Se Gonzalo Frasca: "Rethinking Agency and Immersion", [www.ludology.org] (17.7. 2006).

²⁴ Se også Barbara Becker: *op. cit.*

mer endvidere indbyggede filmsekvenser, som lejlighedsvis tager over og sætter både dagsorden og tempo. Spilleren repræsenteres i spiluniverset af en lejemororder, og spillet drejer sig om at lade denne avatar forcere alle forhindringer for sluttelig at begå et velkalkuleret, bestilt mord. Bortset fra, at Hitman ikke dræber kvinder, er der tale om et univers blottet for human moral: det er junglens lov, der gælder, og de løbende drabshandlinger udføres som trivielle nødvendigheder i dagens dont.



Screenshot fra *Hitman: Blood Money*.

Det kontrolrelaterede motiv er her manifest i både teknisk, æstetisk og indholdsmæssig forstand. På denne måde aktualiserer spillet ambivalente, infantile betydningsdannelser og bearbejder dem i sit entydiggørende, stiliserede univers til ressourcer for indlevelse og fascination. Spillet henter endvidere fascinationskraft fra sin korrespondens med almene træk ved den senmoderne erfaringsverden: opløsningstendenserne med hensyn til normsystemer og forpligtende, mellem menneskelige relationer, identitetsdannelsens karakter af ubestemt projekt, som det enkelte individ til stadighed må arbejde på at bestemme, den stigende underlæggelse af livsperspektivet under markedets uforudsigelige præmisser – alle de diffuse, søgende subjektive dynamikker, som udspringer af disse senmoderne livsvilkår, tilbydes i spillets fiktionale ramme ori-

entering, retning og handlekraft i indlevelsen i lejemorderens færd gennem storbyjunglen.

Hitman jager og dræber alene,²⁵ men han gør det i henhold til en kontrakt – han er med andre ord en aktør, som udbyder og forvalter sine talenter på markedsvilkår. Spillets implicitte recipient er tilsvarende individet som selvcentreret varetager af private tilbøjeligheder og særinteresser, og indlevelsen i denne spidsformulerede variant af moderne entrepreneurship rammesætter således spiloplevelsen og forlener desuden hverdagens mindre spektakulære markedstransaktioner med et moment af pirrende fascination for brugeren.

Den æstetiske appel til interaktivitet og indlevelse er således stærk, men i et æstetisk erfaringsperspektiv bliver der ikke desto mindre tale om et restringeret opspil til dialog. Brugeren italesættes al interaktivitet til trods som umyndigt vedhæng til lejemorderfigurens forretningsmæssige opdrag (internt i det ikke-formålsbestemte interface optræder der med andre ord et stærkt element af formålsbestemthed), hvorved den projicerende dialogs bevægelsesmuligheder i udgangspunktet indskrænkes betragteligt.

De fascinationsformer, som spillet tilbyder brugeren, repræsenterer endvidere ikke nogen realitetsorienteret, nuancerende udfordring af etablerede selv- og verdensforståelser, herunder de dikotomiske, infantile forventningsstrukturer, men bekræfter og befæster blot disse som ikke-refleksive matricer for oplevelse. I og med, at spillets univers er støvsuget for moral, rummer det heller ingen anstødssten for kritisk distance og refleksion over spændingsforholdet mellem æstetisk oplevelsesdiskurs og moralsk diskurs. Hertil kommer, at spillets æstetik tilstræber størst mulig transparens og friktionsløshed med henblik på at maksimere indle-

²⁵ Ligesom spilleren spiller spillet alene – det findes ikke som kollektivt online-spil.

velsen, hvorfor det ikke rummer ansatzpunkter for en kritisk refleksion over det mediale aspekt og selve computerens funktionsmåde.



Screenshot fra *Americas Army*.

Skydespillet *America's Army*²⁶ har mange træk til fælles med *Hitman*: der er også tale om et teknisk og æstetisk avanceret spil, som udspiller sig i et semirealistisk univers med indbyggede elementer af tegneserieæstetik, stærk oplevelsesappel og høj intensitet i spilforløbet. Indlevelsen etableres ligeledes i kraft af deltagelsen i hæsblæsende ildkampe med fjenden – her potenseret ved hjælp af høj, suggestiv musikunderlægning (surround sound i headset) – hvilket bidrager til at entydiggøre oplevelsen og intensivere de følelser, den fremmaner. Også her er der altså tale om et dikotomisk univers, som snarere animerer til regression til infantile emotioner og forventningsmønstre end til nuancerende refleksion heraf.

Men hvor *Hitman* implicit henvender sig til individet som privat markedsaktør og på disse præmisser blot har til hensigt at underholde for underholdningens skyld, er *America's Army* i udgangspunktet rammesat på ganske anden vis. Der er i realiteten

²⁶ [www.americasarmy.com]

tale om et formålsbestemt spil, som er udviklet på initiativ af det amerikanske forsvarsministerium, og som har til sigte at rekruttere soldater til den amerikanske hær. Den implicitte recipient er med andre ord den potentielle soldat, henholdsvis individet i de statslige myndigheders iscenesættelse – altså en variant af klientrollen.

I overensstemmelse med denne rammesætning skal der aflægges en omfattende duelighedsprøve udi reaktionsevne og skydefærdighed, før man overhovedet får adgang til spillet, og man afkræves desuden en højtidelig troskabsed: ”I am a soldier of the American Army ...”. Hertil kommer, at spillet spilles kollektivt online, hvor den enkelte spiller er indrullet i et militært kollektiv med en given mission, og hvor der løbende kommunikeres med medspillerne – det er med andre ord her og nu-begivenheder, man deltager i, og ens handlinger har umiddelbare konsekvenser for både venner og fjender.

Interfaceæstetikken er også i dette tilfælde anlagt på transparens med henblik på at muliggøre optimal indlevelse hos spilleren. Appellen til indlevelse er imidlertid her knyttet til rollen som del af et nationalstatsligt legitimeret kollektiv med overlegen militær slagkraft og en ophøjet sag (at forsvare nationens sikkerhed og interesser ved at nedkæmpe den til enhver tid eksisterende fjende). I den projicerende dialog inviterer denne rammesætning til lignende regressioner til grandiose emotioner og almagtsfantasier, som vi har set ovenfor – og her sågar i former, hvor individets fascination på totalitær vis knyttes sammen med den selvopgivende underkastelse under et statsligt defineret kollektivs uransagelige, systemrationelle krav.

Umyndighed er med andre ord selve præmissen for spillets opspil til æstetisk erfaringsproces, og denne har derfor i udgangspunktet meget begrænsede udfoldelsesmuligheder. Dog rummer spillet i form af den gensidige forpligtethed i den militære kampenhed centrale elementer, som har potentiale til at overskride disse

begrænsninger, idet den individuelle spiller ud over sin indordning i fællesskabet også til stadighed er nødt til at bevare overblikket over situationen og udøve kvalificerede skøn med hensyn til kollektivets tarv.²⁷

Her ligger et muligt ansatspunkt for en egentlig æstetisk erfaringsproces, som indstifter en dialektisk udveksling mellem indlevende oplevelse og reflektiv distance. Den kollektive, gensidige forpligtethed bringer således en moralsk diskurs i spil, som i en kritisk selvrefleksions medium principielt kan kvalificeres til at omfatte det samfundsmæssige niveau og udfordre etablerede sandheder, herunder f.eks. legitimiteten i krigens rationale. Men spillers stramme stats- og militærlogiske rammesætning og spillerens definatoriske placering i rollen som umyndigt hjul i et formålsbestemt institutionelt maskineri giver næppe dette æstetiske erfaringspotentiale de bedste betingelser for at komme til udfoldelse i konkrete, kritisk reflekterende erfaringsprocesser.



Screenshot fra *September 12*.

²⁷ Se også Oliver Grau: *op. cit.* s. 94.

Et tredje skydespil, *September 12*,²⁸ kan illustrere en anden dimension af computerspillets mediale muligheder. I al sin enkelhed består spillet i en tegneseriesimulation af en mellemøstlig by set skråt fra oven, hvor et intenst, fredeligt leben udspiller sig i gaderne. Næsten alle indbyggere bærer en blå klædedragt, men hist og her ses enkelte terroristfigurer med hvid hovedbeklædning og våben i hånd. Spilleren har fuldt overblik over sceneriet, og hans/hendes interaktionsmulighed består i med musen at styre sigtekornt og aftrækkeren på en kanon, som er i stand til at forvolde skade på både bygninger og figurer. Spillerens første, skæbnesvangre udfordring går ud på at tage stilling til, om der skal skydes eller ej – spillerens medansvar og det moralske aspekt ved valg-situationen er således fra starten i front.

Vælger spilleren at skyde, detonerer en granat på den valgte lokalitet og efterlader et krater og ødelagte bygninger, men ligesom i den virkelige verdens væbnede konflikter er det så som så med våbnenes præcision, så terroristerne når for det meste at slippe væk, og granaterne rammer i stedet civile. Eksplosionerne akkompagneres derfor oftest af gråd og smerteskrig fra de civile indbyggere, som er sårede eller har mistet deres kære. Den simple tegneserieæstetik til trods er der her tale om en langt højere grad af realitetsappel i opspillet til dialog end i de omtalte, semirealistiske skydespil, hvor drab og ødelæggelse blot havde status af emotionelt og moralsk tomme tegn, som tjente til intensivering af actionforløb. *September 12* forbinder på sanseligt påtrængende vis destruktionens tegn med deres menneskelige, følelsesmæssige og moralske implikationer og involverer på denne måde spilleren i kompleks selvransagelse og kritisk refleksion over de dominerende approaches til konfliktløsning. Spillet bidrager i sin udfoldelse

²⁸ Spillet er skabt af Gonzalo Frasca og kan findes på adressen [www.socialimpactgames.com].

selv med en avanceret refleksion heraf, idet antallet af bevæbnede 'bad guys' i gadebilledet vokser for hvert skud, der affyres.

Som navnet antyder, repræsenterer spillet en æstetisk refleksion af, hvad der fulgte efter terrorangrebet på USA den 11. september 2001. Med enkle midler bringer det i sit opspil til æstetisk erfaringsdannelse sanselige/emotionelle oplevelsesprocesser og intellektuelle refleksionsprocesser i indbyrdes samspil, ligesom en æstetisk og en moralsk diskurs støder sammen og animerer til komplicerende eftertanke. Brugeren italesættes her som kritisk reflekterende samfundsborger og udfordres i kraft af den æstetiske erfaringsproces, han/hun ideelt set gennemløber i regi af spillet, til at underkaste såvel egne, umiddelbare æstetiske fascinationsmønstre som den fremherskende håndtering af internationale konflikter en kritisk granskning.

Det er en vigtig pointe, at dette omfattende, kritiske refleksionsperspektiv, som integrerer brugerens sanselige, emotionelle og intellektuelle ressourcer og skaber konfliktuelle forbindelseslinier mellem æstetiske og moralske diskurser, i givet fald netop vokser frem af en vellykket æstetisk erfaringsproces med spillet. Der er med andre ord ikke tale om en formålsbestemt rammesætning af den projicerende dialog, men derimod om et kritisk potentiale, som kan opstå i en ikke-formålsbestemt erfaringsproces, men som brugeren herefter råder over og kan anvende til de formål, han/hun måtte finde betimelige.

Mens *September 12* således udgør et genuint opspil til æstetisk erfaringsdannelse,²⁹ er en række indholdsmæssigt og stilistisk beslægtede spil kendetegnet ved en så eksplicit politisk, moralsk eller pædagogisk formålsbestemthed i rammesætningen, at den

²⁹ Spillet kategoriseres således også som et "Art Game" i grænsefeltet mellem computerspil og kunst. Se [http://www.artificial.dk/articles/artgamesnetworks.htm].

æstetiske erfaringsproces kun får begrænsede udfoldelsesmuligheder. Det gælder f.eks. spil som *McDonald's Videogame*,³⁰ *The Public Policy Game*³¹ og *Globale konflikter: Palæstina*,³² hvor spilleren på forskellig vis placeres i akutte moralske dilemmaer med hensyn til afvejning af markedsinteresser i forhold til økologiske og humane interesser, med hensyn til prioritering af offentlige udgiftsområder i forhold til hinanden eller med hensyn til at træffe valg i en blodig international konflikt med uskarpe moralske skillelinier. Også spillet *Bordergames*,³³ som simulerer illegale immigranternes situation i Madrid og udstyrer spilleren med erfaringer med både at klare sig på disse præmisser og reflektere kritisk over dem, hører til i denne kategori af formålsbestemte, kritiske spil.

Denne karakteristik er vel at mærke ikke udtryk for nogen nedvurdering af disse spils intentioner eller det læringspotentiale, der er indeholdt i erfaringen med at reflektere over og handle i forhold til moralske dilemmaer, men blot en markering af, at de læreprocesser, de katalyserer, på grund af den manifesterede formålsbestemthed snarere foregår i den bestemmende dømmekrafts end i den reflekterende dømmekrafts åbne og søgende medium.

NETKUNST

Ligesom den ovenstående, kortfattede karakteristik af udvalgte computerspils æstetiske erfaringspotentiale ikke påberåber sig at yde computerspilgenren som helhed retfærdighed, vil de følgende

³⁰ Findes på adressen [www.molleindustria.org].

³¹ Findes under kategorien "activism" på adressen [www.persuasivegames.com].

³² Findes på [www.seriousgames.dk].

³³ Spillet er udviklet i et samarbejde mellem aktivistgruppen La Fiamber Obrera og illegale, nordafrikanske indvandrere i Madrid. Det findes på [www.bordergames.org].

betragtninger over netkunst heller ikke forsøge at formidle noget sammenfattende overblik over dette komplekse fænomen, men blot foretage nogle selektive punktnedslag, som forekommer relevante med henblik på at anskueliggøre karakteristiske potentialer og begrænsninger ved netkunst i et æstetisk erfaringsperspektiv.

Begrebet 'netkunst' dækker den delmængde af 'den digitale kunst' (eller 'New Media Art', som helheden også benævnes³⁴), som arbejder på basis af den interfacetype, som nærværende fremstilling forholder sig til. Netkunst er med andre ord skabt til Internettet på dettes tekniske og æstetiske præmisser og orienterer sig mod de receptions- og interaktionsbetingelser, som er knyttet til computerens interface.³⁵ Netkunsten er et broget felt, men den kan generelt siges at være kendetegnet ved en høj grad af medial selvrefleksivitet, som på mere eller mindre avantgardistisk vis udfordrer det fremherskende transparensideal for interfacedesign og i stedet synliggør interfacets medialt konstruerede karakter – samt undertiden forbinder denne kritiske refleksion af medialiteten med intentioner om at intervenere æstetisk i Internettet som offentligt rum og ad denne vej øve samfundskritik.³⁶

Som indspil i den kulturelle offentlighed har alle netkunstværker i princippet den kritisk reflekterende samfundsborger som implicit recipient, men som vi skal se, gør der sig store forskelle gældende med hensyn til værkernes konkrete invitationer til reception og interaktion og dermed med hensyn til det æstetiske erfaringspotentiale i deres appel. Mange værker prioriterer således

³⁴ For en bred, anskuelig præsentation af dette felt anbefales Mark Tribe & Reena Jana: *New Media Art*, Köln 2006.

³⁵ Se også Lars Kiel Bertelsen & Søren Pold: "Hvad viser skærmen?" in Hans Jørgen Frederiksen & Anne-Louise Sommer (red.): *Kunsthistoriske kontakter*, Århus 2003 samt Mette Sandbye: "The Shock of the New" in Ida Engholm & Lisbeth Klasttrup: *op. cit.*

³⁶ Se også Søren Pold & Christian Ulrik Andersen: "Software Art and Culture" in Olga Goriunova & Alexei Shulgin (red.): *Read_Me*, Århus 2004.

på god, modernistisk vis udforskningen af den digitale teknologis materialemæssige muligheder højere end den kommunikative udveksling med recipienten, men denne udveksling finder ikke desto mindre sted i enhver receptions- og interaktionsproces, og den vil derfor også stå i centrum for de følgende, kortfattede karakteristiker af udvalgte netkunstværker. Eller formuleret i andre termer: selvom mange netkunstværker reflekterer sig selv i strengt produktionsæstetiske kategorier og negligerer udvekslingen med livsverdensmæssige betydningsdannelser, gælder interessen her værkernes receptionsæstetiske kvaliteter. De seks udvalgte værker spænder med hensyn til tyngdepunkt fra det primært teknisk materialeundersøgende over det konceptuelle til det bredere, oplevelses- og erfaringsbearbejdende.



Aarhus Universitets hjemmeside via *Shredder 1.0*.

I den først og fremmest teknik- og materialefokuserede ende af spektret finder vi f.eks. Mark Napiers værk *Shredder 1.0* fra 1998,³⁷ som skaber collageagtige, abstrakte former på skærmen ved at makulere hjemmesider. Selve værket er med andre ord et program, som fortolker en given hjemmesides bagvedliggende HTML-kode alternativt i forhold til den gængse browsers fortolkning og dermed forvandler siden til digital makulatur. Ved således at påpege den grafiske interfaceæstetiks betingethed af koden samt

³⁷ Findes på [www.potatoland.org].

de nævnte ophobninger af fragmenterede tegn til følge.³⁹ Denne betydningsmæssige dybdestruktur skal man imidlertid læse sig til – den fremgår ikke af de erfaringsprocesser, værket inviterer til.

Først langt inde i værket dukker en sekvens med umiddelbar erfaringsappel op: som forudsætning for at få adgang til det, som angiveligt er en central del af værket, skal brugeren på velkendt vis godkende et sæt af betingelser for brug af den nødvendige software. Her fører godkendelsen imidlertid ikke til adgang til et medialt indhold, men derimod til et nyt sæt af betingelser, som skal godkendes – og så videre i en uendelighed. Brugeren gør i denne interaktion konkrete – fremmedgørende, men også parodiske og dermed kritisk distanceskabende – erfaringer med den bureaukratiske softwarejura, som også i ikke-kunstnerisk praksis på nettet fremtræder som overdrevent emsig og truer med at gå i selv-sving.

I et produktionsæstetisk perspektiv er der tale om et væsentligt, radikalt formfornyende pionérværk, som også i et receptions-perspektiv muliggør erfaringer med medialiteten, som overskrider en traditionel forventning til denne om stabilitet og diskursiv betydningsdannelse. Men værket bærer derudover præg af at være undfanget i netkunstens tidlige, indadvendte og teknofile fase. Det interaktive aspekt består således blot i, at brugeren klikker sig vej gennem værket, men derudover tilbyder det ingen valg- eller dialogmuligheder. Dets invitation til æstetisk erfaringsdannelse er knyttet til det mediale og det bureaukratikritiske refleksionsperspektiv, mens udvekslingen med bredere livsverdensmæssige betydningsdannelser forbliver spinkel.

Oplevelsesappellen står stærkere i Leonardo Solaas' værk *Dreamlines* fra 2005.⁴⁰ Værket består af en søgealgoritme, som

³⁹ Jf. Mark Tribe & Reena Jana: *op. cit.* s. 50f.

⁴⁰ Findes på [www.solaas.com.ar/dreamlines].

med udgangspunkt i de(t) stikord til drømme, brugeren indtaster, afsøger Internettet for billeder, der relaterer sig hertil. Disse mangfoldige billeder bearbejdes, efterhånden som de indløber, til ét flertydigt, dunkelt billede, som er i konstant udvikling. I en lidt anstrengt analogi til psykoanalysens praksis kan man sige, at billedet dannes efter den frie associations princip, idet der her er tale om, at Internettet associerer frit på basis af brugerens drømmelinie, og at brugeren på skærmen møder en sekvens af bud på ydre konkretiseringer af sit eget indre drømmebillede. Værket byder således i udgangspunktet på et sanseligt appellerende materiale til brugerens projicerende dialog og æstetiske erfaringsproces, men materialets karakter af indbydende, men utydelige og vigende drømmebilleder betyder, at brugerens projektioner ikke møder modstand, men blot bekræftes i deres monologiske sammensmeltningsslængsler. Den æstetiske erfaringsproces, som værket inviterer til, er med andre ord blottet for udfordring af etablerede selv- og verdensforståelser samt for kritisk refleksionsdimension med hensyn til såvel relationen mellem drøm og realitet som den mediale konstruktionsproblematik. Det interaktive aspekt og dermed brugerens mulighed for at øve indflydelse på og gøre erfaringer med værket er endvidere begrænset til formuleringen af de(t) initiale stikord.

Mere modspil er der at hente i Christophe Brunos værk *Gogol-Chat* fra 2002.⁴¹ Værket har rent tekstuel karakter og har derfor i udgangspunktet en smallere oplevelsesmæssig appel end de ovennævnte værker, hvor billedsiden stod centralt i opspillet til betydningsdannelse. Værket iscenesætter en chat med figuren 'Gogol', hvor spørgsmål eller statements fra brugeren via en søgealgoritme besvares med løsrevne sætningsbrokker fra Googles monstrøse tekstmasser, som på den ene eller den anden måde indholdsmæssigt relaterer sig til brugerens indspil. Som hos oldtidens

⁴¹ Findes på [www.iterature.com].

orakler er værket bidrag til udvekslingen således flertydigt: på den ene side rummer Gogols svar glimtvis elementer af potentiel dialogisk mening, på den anden side har de tydeligvis overvejende karakter af fragmenterede og helt rablende kaskader af vrøvl. Denne flertydighed virker principielt ansporende for den æstetiske erfaringsproces, idet den aktiverer den reflekterende dømmekrafts søgebevægelse.

Hertil kommer, at chatten udfordrer hverdagsforventningen om, at parterne i kommunikativ interaktion er forpligtet på en nogenlunde kohærent og konsensual meningshorisont, og den dominerende oplevelse af, at denne forudsætning for meningsfuld kommunikation er fraværende i chatten, vil kunne animere brugeren til at reflektere generaliserende over mulighedsbetingelserne for dialogisk udveksling. Dette basale brud på hverdagens forventningsmønstre forlener endvidere værket med det oplevelsespotentiale, som Freud tilskrev vitsen: ved den overraskende pointes momentane ophævelse af normalitetens forventningsstruktur udfordres realitetsprincippet overherredømme i den psykiske husholdning, fortrængningsenergi frigøres, og lystprincippet kan brudagtigt komme til udfoldelse.⁴² Eller med andre ord: konfrontationen med Gogols tungetale er i sin absurditet undertiden hylende morsom. Endelig rummer erfaringen med chatten i kraft af sin karakter af andethedsoplevelse en ansporing til at reflektere over computerens mediale funktionsmåde. På trods af den smalle sanselighed i oplevelsesappellen kan *Gogol-Chat* med andre ord siges at rumme et flerdimensionalt opspil til æstetisk erfaringsdannelse.

⁴² Sigmund Freud: *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten* (1905).



Screenshot fra *My boyfriend came back from the war*.

På andre præmisser gælder noget tilsvarende for Olia Lialinas klassiske værk *My boyfriend came back from the war* fra 1996,⁴³ som ligeledes har hovedsagelig tekstuel karakter. Bortset fra nogle få grovkornede, sort-hvide stills er interfacets oplevelses-tilbud domineret af hvid tekst på sort baggrund, og den sanselige appel er således i udgangspunktet nedtonet. Den emotionelle appel står til gengæld stærkt i såvel den tematiske ramme som den tekstbårne dialog, som udfolder sig i værket. Som titlen antyder, er den tematiske ramme, at to elskende genforenes ved den mandlige parts hjemkomst fra krigstjeneste – den romantiske kærlighedsdiskurs installeret med andre ord i udgangspunktet som receptionens forventningshorisont.

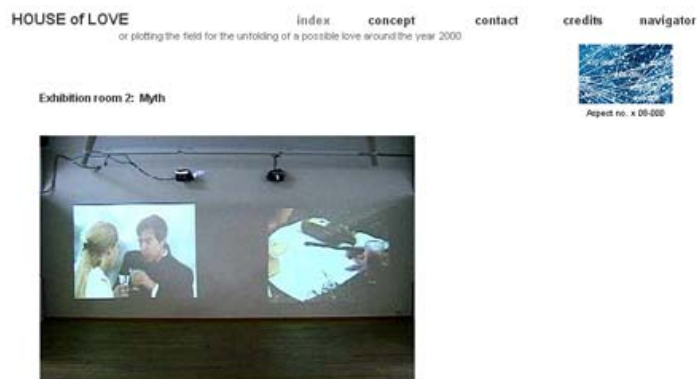
Den faktiske dialog mellem de elskende demonstrerer imidlertid, at genforeningen er mere kompliceret end som så: de må kæmpe med at overvinde en ambivalent fremmedhed, der er opstået imellem dem under adskillelsen, og som yderligere kompliceres af, at kvinden i den mellemliggende tid har haft en affære med en nabo. Formelt kommer denne kompleksitet til udtryk i, at dialogen er repræsenteret ikke-lineært, i form af uorganiserede brud-

⁴³ Findes på [www.teleportacia.org/war].

stykker af en samtale, som i interfacet er fordelt på en række afgrænsede felter på skærmen. Værkets interaktive aspekt består i, at brugeren ved at klikke på disse tekstfelter afdækker flere lag, sammenhænge og parallelle handlingsstrengene i dialogen og således bliver i stand til at sammenstykke et narrativt forløb, efterhånden som valget af tekstfragmenter realiserer værkets betydningsindhold.

Dialogbrudstykkernes uigennemskuelige fordeling på tekstfelter og brugerens centrale rolle med hensyn til at vælge rækkefølgen for deres realisering placerer i meget manifest forstand brugeren i en reflektiv situation med hensyn til værkets karakter af medial konstruktion. På den anden side animerer tematikkens emotionelle appel til indlevelse i værkets version af almene, stærkt følelsesbesatte emner som kærlighed, krig, bedrag og tilgivelse. Brugerens æstetiske erfaringsproces forløber i dette vekselspil mellem reflektiv distance og indlevelse, og i løbet af tematikkens udfoldelse udfordres og kvalificeres indlevelsedsdimensionen endvidere af kompleksiteten og ambivalenserne i den givne kærlighedshistorie.

Den harmonistiske, sammensmeltningsorienterede romantiske kærlighedsdiskurs og dennes dikotomiske forventningshorisont demonteres i denne proces og viger i forhold til en reflektiv, mere kompleks og pragmatisk kærlighedsforståelse, som fortsat er baseret på gensidighed og indlevelse, men som samtidig kan rumme og bearbejde konflikter og ambivalenser uden at gå til grunde. Værkets potentiale med hensyn til at katalysere en æstetisk erfaringsproces af høj kvalitet og bidrage til myndiggørelse og kvalificering af brugeren til også moralsk at matche kompleksiteten i den moderne livsverdens udfordringer må på denne baggrund vurderes positivt.



Hjemmesiden til *House of Love*.

Også Lisa Rosenmeiers værk *House of Love* fra 2000⁴⁴ har den romantiske kærlighedsdiskurs i centrum. Værket tematiserer eksplicit det romantiske kærlighedsbegreb som de seneste århundreders store utopi i den vestlige kultur og sætter sig for at gennemføre en serie af undersøgelser heraf. Projektet har omfattet såvel en installation i et musealt rum som en række æstetiske interventioner i det offentlige rum – herunder både byrum og Internettets virtuelle rum (nærværende fremstilling forholder sig til sidstnævnte).

Værket integrerer tekst, lyd, billeder og bevægelse (i form af filmsekvenser) i sit udtryk. Den æstetiske henvendelse har emfase og lægger hovedvægten på det visuelle og det auditive: glidende overgange mellem smukke, indtagende billeder ledsaget af en intim, rytmisk stemmeføring og en sfærisk, appellerende musikunderlægning – alt sammen inviterer det til distanceløs indlevelse i den romantiske kærligheds harmonimyte. Samtidig rummer værket en række elementer, som negerer denne myte: brudesløret er behæftet med anti-depressive piller, den smukke, romantiske filmfortælling om Elvira Madigan og Sixten Sparre konfronteres i sit udløb med nøgtern information om vold mod og drab på kvinder, og andre sanseligt og emotionelt appellerende billed- og lyd-

⁴⁴ Findes på [www.houseoflove.dk].

forløb modstilles med diskursive refleksioner over medicin- og stofmisbrug, prostitution, narkoluderes livsvilkår, m.m.



Hjemmesiden til *House of Love*.

Værket undersøger med andre ord den romantiske kærlighedsmyte i et vekselspil mellem indlevelse og refleksiv distance. Den immersion, den æstetiske henvendelse appellerer til, punkteres løbende af den faktuelle information og de kritiske videnskabelige og moralske diskurser, som holdes op over for den, efterhånden som brugeren klikker sig frem til dem. Recipienten animeres således både til at aktivere sit livshistoriske, sanselige og emotionelle identifikationsforhold til den romantiske kærlighedsmyte (længslen efter harmonisk sammensmeltning) og til at reflektere kritisk over den i konfrontationen med kognitive og moralske indsigter, som han/hun selv har kaldt frem på skærmen, og som derfor fremstår så meget desto mere påtrængende og forpligtende.

House of Love gør ikke medialiteten som sådan til genstand for kritisk refleksion, men det inviterer til en projicerende dialog og en æstetisk erfaringsproces af potentielt høj kvalitet i kraft af den sanselige og følelsesmæssige styrke i dets italesættelse af regressive psykiske og kulturelle betydningskomplekser og dets lige så kraftfulde og uafviselige installation af realitetsprincippet som dialektisk modpol hertil. Med den åbne, æstetiske refleksion af denne realt eksisterende, dynamiske konflikt med hensyn til prin-

cipper for betydningsdannelse og disses sociale og kulturelle implikationer intervenserer værket kritisk i det offentlige rum og den her fremherskende dominans af glatte, endimensionale harmonipostulater. Og det indbyder den individuelle bruger til en æstetisk erfaringsproces, som blotlægger konflikten om betydningsdannelser ikke blot i den kulturelle offentlighed, men også i brugerens egne sanser og følelser – og således gør den tilgængelig for dybtgående refleksion og potentiel forandring. Der inviteres altså til en moderne dannelsesproces, som denne blev bestemt ovenfor.

EXIT

Hensigten med de ovenstående udredninger har været at belyse forskellige typer af interfaces' potentialer i et æstetisk erfaringsperspektiv med særligt henblik på befordringen af kritisk bevidsthed, myndiggørelse og moderne dannelse hos brugerne. Som det er fremgået, byder de udvalgte, formålsbestemte (kommercielle, politiske, administrative) interfaces i kraft af deres monologiske rammesætning og konsument- eller klientgørende italesættelse af brugeren generelt på ringe udfordringer og udfoldelsesmuligheder for den æstetiske erfaringsproces. Med hensyn til de behandlede, ikke-formålsbestemte interfaces er der tale om et mere blandet billede: både inden for computerspil og netkunst findes der værker, som italesætter brugeren som reflekterende samfundsborger, rusker op i etablerede betydningsdannelser og dermed rummer et æstetisk erfaringspotentiale af høj kvalitet. Men disse genrer omfatter også værker, som er kendetegnet ved teknofil selvsving og/eller stereotype, infantile betydningsuniverser, og hvis æstetiske erfaringspotentiale derfor er ringe.