

D-Day på kaserne

7 foredrag fra konferencen

Æstetik og Digitalisering: Tradition eller Revolution?

D-Day på kasernen. 7 foredrag fra konferencen

“Æstetik og Digitalisering: Tradition eller Revolution?”

Red. Lars Kiel Bertelsen & Søren Pold. © 2001 forfatterne.

Udgivet af de æstetiske fag på Aarhus Universitet i samarbejde med
Multimedieuddannelsen, forskningsrådenes Center for Multimedier og
Fællesæstetisk Forskergruppe.

ISBN 87-988440-0-8

Indhold

<i>Lars Kiel Bertelsen</i>	
Førord	5
<i>Søren Pold</i>	
Litteratur i nettet	9
<i>Jacob Wamberg</i>	
Byen som hyperbillede	19
<i>Morten Breinbjerg</i>	
Lydens æstetik – kroppens musik	35
<i>Torunn Kjølner</i>	
Digitalt teater – erfaringer med at skabe rum	43
<i>Henrik Kaare Nielsen</i>	
Digitaliseringen og kulturen	59
<i>Kjetil Sandvik</i>	
Mod et multimedieæstetisk begrebsapparat	71
<i>Karin Petersen</i>	
Art Techno – Den digitale anarkist	79
Om forfatterne	87

Forord

Lars Kiel Bertelsen

Artiklerne i denne bog er en let bearbejdet version af de indlæg, som blev givet på konferencen *Æstetik og digitalisering: Tradition eller revolution?* Konferencen fandt sted den 12. oktober 2000 på de æstetiske fags kasernebygning som et arrangement under konferencerækken “Humaniora ved årtusindskiftet” på Aarhus Universitet. Arrangementet bestod, ud over den akademiske konference og en efterfølgende paneldiskussion, af et foredrag ved den finske “mediarkæolog” Erkki Huhtamo i Æstetisk Seminar den 13. september 2000, og et multimedialt aftenarrangement med deltagelse af den århusianske teatergruppe SceneKompagniet og den københavnske DJ og teknokunstner Morten Remmer.

I folkemunde fik konferencen hurtigt den mundrette, men noget militæriske titel *D-Day på Kasernen*. Det “D”, vi taler om, er naturligvis D som i Digitalisering. Artiklerne i denne bog handler alle om, hvad digitaliseringen betyder for de traditionelt historisk orienterede æstetiske fagligheder.

Digitaliseringen er ikke længere noget, vi måske – engang – skal forholde os til. Digitaliseringen *er* her allerede, og har allerede længe været her. Digitaliseringen er et vilkår både for *produktionen* af nye, æstetiske værker, for *distributionen* af dem (såvel som for historiske værker), og for *receptionen* af dem. Så de digitale medier er altså ikke bare et spørgsmål om, at der er kommet nye svensknøgler og skrue-trækkere i kunstnernes værktøjskasser, de er også en udfordring til vores fags grundlag. Hvad er fx et digitalt *værk* for noget? *Hvor* er et digitalt værk? Har det et *sted* på samme måde som Leonardos *Mona Lisa* har et sted (nemlig Louvre)?

Mange af disse spørgsmål er ikke nye, og både spørgsmålene og svarene på dem er forskellige for vores forskellige fagligheder. Hvis det er rigtigt, at internettets distribution af digital information opløser værkets steds-bundethed, så er det jo et vilkår, som musikken længe har kendt: hvor *er* fx Bachs værker – er de i noderne, opførelsen, LP'en eller CD'en? Hvad betyder digitaliseringen for det musikalske værk og for den musikalske stoflighed eller materialitet? Hvad betyder digitaliseringen for teatret? Kan man forestille sig sådan noget som digitalt teater, eller handler det snarere om at udforske nye former for interaktivitet mellem skuespiller og publikum? Kan man tale om "teatralitet" i computeren? Hvad betyder digitaliseringen for litteraturen? Kan vi forudse bogens snarlige død, sådan som visse kulturpessimistiske teoretikere gør det, eller medfører digitaliseringen snarere en ny og frugtbar revitalisering af litteraturen og litteraturteorien, fordi computeren opererer i en anden form for skriftlighed end den vi hidtil har kendt? Hvad betyder digitaliseringen for billedkunsten? Vil selve definitionen af, hvad et *billede* er, ændre sig, og hvis det er tilfældet, hvad må kunstvidenskaben så gøre for at forstå dette nye billedbegreb?

Det er den slags spørgsmål, vi inviterede os selv og vore kollegaer til at diskutere på konferencen. Mange af disse spørgsmål handler grundlæggende om, hvordan man opfatter æstetik-historien. Den digitale industri vil gerne have os til at tro på, at der er tale om en form for permanent, teknologisk revolution, hvor version 4.0 med logisk nødvendighed afløses af version 4.1 – og at 4.1 nødvendigvis er *bedre* end 4.0. Den digitale industri lever af, at vi tror på den form for simpel, lineær fremskridtsoptimisme. Derfor er det også vigtigt for industrien at fremstille digitaliseringen som et afgørende brud med den tidligere, analoge kultur.

Den finske mediearkæolog Erkki Huhtamo udfordrer disse forestillinger. Han taler i stedet ud fra et interessant dobbelt-greb, hvor digitaliseringen på én gang er udtryk for revolution og tradition. Den digitale kultur udspringer af den analoge kultur, samtidig med at den

reaktualiserer tidligere tiders kulturelle udtryk. Digitaliseringen gør det kort sagt muligt at *se* noget nyt i historien; at se noget, som vi ikke tidligere kunne se.

Vi håber, at konferencens oplæg fik publikum til at se noget, de ikke tidligere kunne se, og at artiklerne nu kan inspirere læserne til at se med nye øjne på vores på én gang forskellige og beslægtede fagligheder.

Arrangementskomitéen:

Søren Pold
Morten Breinbjerg
Karin Petersen
Kjetil Sandvik
Susanne Regener
Lars Kiel Bertelsen

Litteratur i nettet

En litterær retssag – eller hvordan litteraturen vandt legetøjskrigen

Søren Pold

Omkring årtusindskiftet foregik der ved Santa Monicas distriktsdomstol i Los Angeles, Californien, en retssag, som er central for det nye årtusindes litteratur – for vilkårene og mulighederne for litteraturen i fremtiden. Sagen var anlagt af den elektroniske legetøjsnetbutik eToys mod netkunstnergruppen *Etoy*, og navnesammenfaldet er her en del af pointen. Sagen handlede om millioner af kroner, fik voldsomt faldende aktiekurser som konsekvens og involverede over tusinde netaktivister i en global *Toywar*, som er blevet kaldt “e-handelens Brent Spar” og “TOY.NAM the vietnam of xmas shopping!”

Men først lidt om baggrunden og om netkunstnergruppen *Etoy*. *Etoy* kalder sig selv “an experimental corporation”. De blev dannet i 1994 og modtog Ars Electronicas Golden Nica pris i WWW kategorien i 1996 for et værk, “Digital Hijack”, hvor de introducerede en overrumplende effektiv ny måde at skrive med nettet på. Mellem marts og august 1996 fik deres netkunst sit første store gennembrud, da de bogstaveligt talt kidnappede mere end en halv million webservere, og i stedet førte dem hen til deres eget websted, som også dengang var en pastiche på nettets kommercielle retorik og æstetik.¹

Det epokegørende er, at *Etoy* ikke bare skriver deres eget kritiske websted, men at de forbinder dette websted til nettets større tekst og virkelighed ved at skrive med koden i WWWs søgemaskiner. Udover at skrive *i* nettet skriver de også *med* nettet og linker dermed deres tema – kommercialiseringen af nettets retorik og æstetik – direkte til

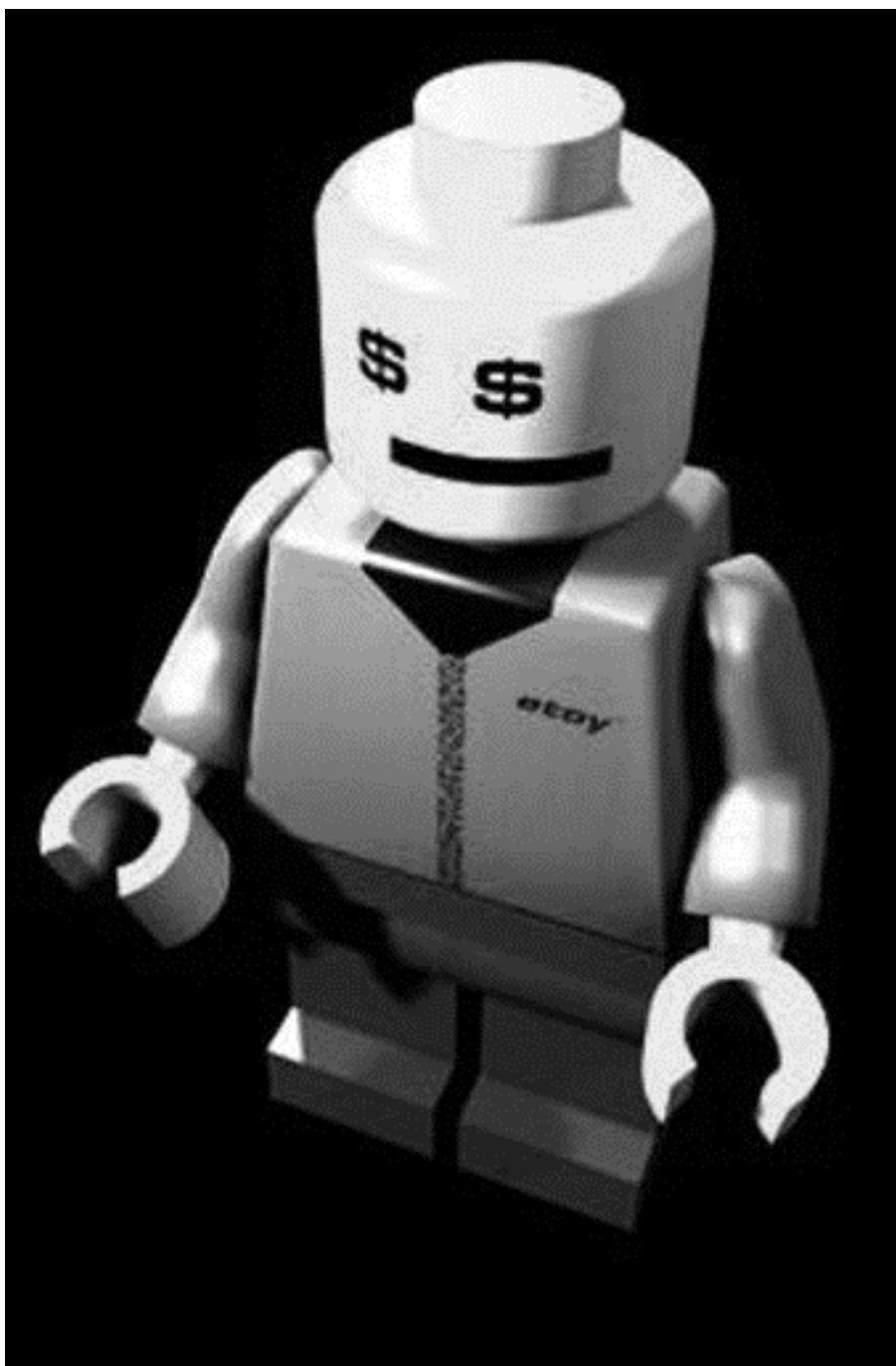
¹ Lige som WWW for alvor var ved at blive indtaget af kommercielle interesser, demonstrerede *Etoy*, hvordan læsningen kunne manipuleres på nettet. Intetanende webservere, som i god tro indtastede populære søgeord som "Porsche", "Madonna" eller "Sex" i en af de populære søgemaskiner (fx Altavista) blev kidnappet til "The Internet Underground" og *Etoys* website "Tanksystem", hvor de kæmpede for at ødelægge "the boring style of established electronic traffic channels."

nettets form. Og den skrift de betjener sig af for at opnå denne litterære effekt er computerens kode. Computerkoden er altså en integreret del af det litterære-æstetiske udtryk.

Dermed har vi allerede fat i de to væsentlige elementer i *Etoys* poetik: De inddrager netværkets kode i en litterær udforskning af kommercialiseringens vilkår og udtryk i det digitale netværk. Deres værk udfolder en hackerpoetik, hvor den litterære skriven er koblet med den datalogiske kodning samtidig med en kritisk demonstration af den nye netværksøkonomis strukturer, retorik og æstetik. De har med andre ord taget nettets kommercialisering på sig som en del af deres udtryk og iscenesætter situationer eller happenings, der kritisk demonstrerer denne kommercialisering.

Efter deres “Digital Hijack” kidnapninger var afsluttede, forsøgte de at sælge webstedet på en auktion. Senere lancerede de fra januar 1998 *Etoy* aktier, og aktierne bliver anbefalet af direktøren for et japansk investeringsfirma som et “strong BUY” på grund af “first mover advantage in the hype management sector”. Alligevel blev *Etoys* aktier påvirket af den internationale finanskrisen i efteråret 1998, hvor kursen faldt, og der var forsøg på fjendtlig overtagelse ifølge en række emails til *Etoys* aktionærer. Derfor valgte *Etoy* angiveligt at reducere staben, koncentrere sig om hovedaktiviteterne og arbejde på en teknologisk rationalisering. Den teknologiske rationaliseringsløsning blev lanceret i oktober 1998 og var *Etoy.TIMEZONE*, som er et globalt ur, hvor hvert minut består af 100 UNIX sekunder. På denne måde skulle *Etoy.TIMEZONE* gøre det lettere at arbejde i det globaliserede samfund og samtidig øge produktiviteten, da timerne simpelthen er længere. De kalder det selv “Panic Management” og fortsætter: “*Etoy.TIMEZONE* maksimerer antallet af daglige arbejdstimer, holder *Etoy.CREW*’et yngre og gør *Etoy.UNIVERSET* endnu mere gådefuldt.”²

² Kort efter lanceringen af *etoy.TIMEZONE* lancerede urfirmaet SWATCH deres såkaldte Swatch.beats; en international internettid uden tidszoner med meridian i Swatch’es hovedkvarter i Biel, Schweiz. ETOY demonstrerer dermed rammende, hvordan det ikke kun er webbets hypertexts rum der kommercialiseres, men også tiden kommercialiseres, privatiseres og effektiviseres af multinationale virksomheder.



Etoy har altså hele tiden befundet sig på “the bleeding edge” og har direkte udforsket den nye økonomi med deres æstetik, næsten før den opstod. Når den nye økonomi og den digitale teknologi generelt forsøger at sælge sig selv som en slags avantgarde bevægelse løsrevet fra de gamle materielle former og målestokke, så udnytter *Etoy* denne proklamerede dematerialisering til at infiltrere den nye økonomi med

et varemærke uden vare, og de sælger aktier uden sikkerhed i en materiel produktion. Som de skriver i deres “disclaimer”, som man skal godkende for at kunne købe aktier, er “*Etoy*.aktier en højrisiko investering med mulighed for profit i kulturelle værdier”, og “eksperter anbefaler ikke *Etoy*.aktier som en sikker investering for pensionsordninger.”

Etoy lancerer en litteratur, der direkte skriver med den nye internetøkonomi og blotlægger dens koder, og de gør det ved at konstruere situationer, hvor internetøkonomiens retorik og æstetik udspilles uden sikkerhedsnet.³ I deres “Business plan” beskriver de deres æstetiske strategi som en “udviskning af grænsen mellem kunst, 'corporate identity', teknologi og business med det formål at skabe størst mulig virkning [massive impact].” Lidt senere taler de om “reality twisting, market design, artistic confusion and mind extension. *Etoy* travels between 500 million internet users, the real world, nasdaq and the absurd reality of its own existence.” I andre specifikationer fraskriver de sig ansvaret for misforståelser, forvirring og farlige mutationer og for “enhver form for skade skabt af den eksperimentelle *Etoy*.kode og relaterede medie-vira”, men det forhindrede dog ikke, at de som nævnt blev sagsøgt omkring årtusindskiftet.

Retssagen

Selvom det kan være svært at måle litterær kvalitet på baggrund af, hvor virkningsfuld poetikken er, må man alligevel sige, at *Etoy* fik et blåt stempel i forhold til deres eget kriterium om at skabe “massive impact”, da de i slutningen af november 1999 blev sagsøgt af legetøjsnetforretningen eToys. Forhistorien var, at *Etoy* havde afvist et tilbud om at sælge deres domænenavn, www.etoys.com, til legetøjs-

³ *Etoys* aktioner kan med udbytte ses i forlængelse af en situationistisk strategi, hvor de netop forsøger at opbygge situationer i medievirkeligheden, der fører til en form for *détournement*. Således forsøger *Etoy* langt fra at kontrollere situationerne, men er langt mere interesseret i maksimal effekt. *Etoy* er altså ikke kritisk ud fra et fast defineret standpunkt, som det også fremgår af deres forretningsplaner og specifikationer, men forsøger snarere at opbygge situationer i en kritisk praksis. Om situationisme og netkunst se endvidere Jacob Wambers artikel andetsteds i denne bog.

netforretningen for 500.000 \$ – hvilket ellers ville have været en bemærkelsesværdig rekordpris for et stykke netkunst, selvom legetøjsnetforretningen næppe selv mente, at de betalte for den kunstneriske udførelse. Legetøjsnetforretningen var naturligvis nervøs for de besøgende, de mistede til deres eget websted www.etoys.com – for at deres kunder skulle blive bortført ind i kunstnergruppens subversive digitale gemakker, hvor de både kunne finde stødende billeder og sprogbrug. Men *Etoy* havde indtil da aldrig specifikt angrebet eller parodieret legetøjsnetforretningen *eToys*, og det må formodes, at det primært var det forhold, at *Etoy* ikke synligt nok var markeret og klassificeret som en kunstnergruppe og som fiktion, der generede. Det manglende fiktionsmærke var således *Etoys* farligste våben. Det blev blandt andet fremført, at *Etoy* ikke burde have lov til at bruge en “.com”-adresse, da det jo var en kunstnergruppe, der oven i købet hørte hjemme i Europa og således burde have en adresse i fx Schweiz (“.ch”).

Etoy havde registreret deres domænenavn adskillige år før legetøjsnetbutikken, men de havde ikke registreret deres navn som varemærke i USA, hvilket var sagens juridiske udgangspunkt. Mens sagen kørte, gav domstolen *Etoy* ordre til at lukke deres domæne ned og stoppe brugen af navnet *Etoy*, og den 10. december 1999 blev *Etoys* mailserver blokeret af det private firma Network Solutions, som håndterer den amerikanske del af Internettet og bl.a. “.com”-domænet. Kunstnergruppen var således under sagen afskåret fra at kommunikere i deres eget navn på Internet og i USA – en lokal domstol i Los Angeles havde kort sagt via et privat amerikansk firma, Network Solutions, blokeret en europæisk kunstnergruppes ytringsfrihed, fordi kunstnergruppen ikke var varemærkebeskyttet i USA!

Det er selvfølgelig ikke givet, at sagen ville kunne vindes af legetøjsnetbutikken, men i lighed med sager omkring patenter på software og genetiske koder, er det heller ikke nødvendigvis pointen. Alene truslen om at blive sagsøgt af en stor virksomhed med penge til dyre advokater vil i mange tilfælde være tilstrækkeligt alvorligt til at få

mindre foretagender, hvadenten der er tale om kunstnere, tidsskrifter eller entreprenører, til at trække sig tilbage og overgive sig betingelsesløst, så snart de modtager et såkaldt “cease and desist”-brev. *Etoy* måtte for eksempel med kort varsel skrabe penge sammen til advokat og til at møde op i en retssal i Los Angeles midt i julen – alene flybilletten overskrider de fleste kunstners budget.

Etoy gav imidlertid ikke op. I stedet fik de i løbet af kort tid organiseret et samfund af internetaktivister. I første omgang blev der skrevet email til legetøjsnetforretningens ledelse og investorer, og der blev iværksat en global pressekampagne. Samtidig blev der oprettet en række modstands-websteder, der på forskellig måde spredte historien fx *etoys-sucks.com* og *eviltoy.com*. Formålet var at ødelægge legetøjsnetbutikkens navn og image ved at udbrede historien om deres forsøg på at blokere for kunstnergruppen *Etoys* ytringsfrihed. En strategi der viste sig at være yderst effektiv. På Internet er navnet endnu mere betydningsfuldt end i off-line virkeligheden, da navnet både er varemærke og infrastruktur – ja i tilfældet med legetøjsnetbutikken *eToys* stort set den eneste infrastruktur de ejer, da de ingen fysiske forretninger har i verdens storbyers hovedstrøg og storcentre. Navnet er således legetøjsnetbutikkens vigtigste værdi, og dermed er de i en helt ny grad udleveret til en aktionsform, der bedst kan karakteriseres som litterær, og som fx kan betjene sig af ironi, pastiche, satire, subversive læsninger og datalogisk list. Man kan, som *Etoy* uforvarende havde praktiseret, lave et websted lige ved siden af legetøjsnetbutikken – en strategi der bevidst er blevet brugt som våben af de beslægtede netkunstnere *@TMark* (Artmark), der har været involveret i alternative websteder for fx den republikanske præsidentkandidat G.W. Bush (<http://www.gwbush.com>). Og man kan sprede information på nettet, som uundgåeligt vil forbinde sig til varemærket som en informationsstrøm, indehaveren af varemærket ikke behersker.

Kampagnen viste sig hurtigt overraskende effektiv. Mere end 300 artikler blev bragt over hele verden, og 250 modstands-websteder åbnedes. Legetøjsnetbutikkens aktier styrtdykkede, hvilket blev forstær-

ket af en række “virtual sit ins”, hvor netaktivister i ugerne op til jul demonstrerede, hvor sårbar legetøjsnetbutikken var over for et samfund af vrede, demonstrerende netaktivisters subversive læsninger af webstedet, hvor de bl.a. fyldte deres virtuelle indkøbsvogne uden at tjekke ud ved kassen. Allerede d. 29. december 1999 måtte legetøjsnetbutikken bøje sig og annoncerede, at de ville trække retssagen tilbage.

Der skete imidlertid ikke noget konkret, og i januar 2000 lanceredes *Toywar*. *Toywar* var et forsøg på at organisere modstanden og iscenesætte den som et stort on-line computerspil, hvor spillerne får point, militære grader og *Etoy*-aktier i forhold til indsatsen på de virtuelle slagmarker – hvorvidt man skrev breve, lancerede modstandswebsteder, offentliggjorde artikler eller bidrog kreativt med musik. Da kampen sluttede, blev soldaterne tildelt militære grader og ordener. Den afgørende pointtavle var imidlertid legetøjsnetbutikkens aktieværdi, som kan ses på Nasdaqs websted og som fra at have været 67 \$ d. 29. november 1999 røg ned under 10 \$, og nu kort før jul året efter ligger nede og roder omkring halvanden dollar. Således endte uoverensstemmelsen med *Etoy* med at være meget dyrere end de 500.000 \$, som legetøjsnetbutikken oprindeligt tilbød *Etoy* for deres domænenavn – *Etoy* proklamerer selv med slet skjult skadefryd, at “*Toywar* var kunsthistoriens dyreste performance: 4,5 mia. \$ i skadevirkning!” Sagen sluttede endeligt, da legetøjsnetbutikken indvilligede i at frafalde alle krav, betale alle sagsomkostninger, og da *Etoys* websted og mailservere blev genåbnet den 25. januar 2000.

Linkets diskursøkonomi

I 1930'erne beskrev den marxistiske litteraturkritiker Georg Lukács, hvordan Balzacs roman, *Illusions perdues*, tematiserer litteraturens bliven til vare og åndens kapitalisering i det tidlige kapitalistiske samfund. Romanen demonstrerer gennem sit plot og i sin form, hvordan kapitaliseringen ikke kun rammer den materielle basis – fx trykke- og

forlagsindustrien – men samtidig og med langt større erkendelsesmæssig virkning rammer den æstetisk-litterære og ideologiske overbygning – eksemplificeret ved protagonisten Luciens forhold til sin digtning og journalistik. Romanen kortlægger og demonstrerer ifølge Lukács sammenhængene mellem den materielle basis og den æstetisk-litterære overbygning – hvordan ændringer i trykkeindustriens økonomi påvirker ændringer i den æstetisk-litterære diskurs, hvilket sammenfattes med begrebet diskursøkonomi.⁴

Etoys æstetisk-litterære projekt kan ses i et parallelt perspektiv. De demonstrerer, hvordan ordet bliver til vare på nettet – både til varemærke og til varehus i og med domænenavnet. De udforsker digitale ords diskursøkonomi; hvordan ordene bliver forbundet med teknologi og økonomi på nettet. Med deres litterære praksis kortlægger de nettets skriftlige rum, samt hvordan den digitale skrift, medieteknologien og økonomien aktuelt knyttes sammen i det globale netværkssamfund – hvordan de digitale netværk ændrer skriftens vilkår og virkning. *Etoy* bidrager med en kritisk bevidsthed om netværkets diskursøkonomi til et nyt tekstbegreb, som litteraturen aktuelt og i fremtiden kan skrive med, endda med “massive impact”. De demonstrerer, hvordan litteraturen kan skrive med netværkssamfundet. Og måske allervigtigst demonstrerer de, hvordan litterære aktioner kan belyse og bekæmpe ordets og sprogets bliven til vare i det digitale netværk. Hvordan litterære strategier som ironi og pastiche samt situationistiske aktioner kan undergrave stabile varemærker, entydige internetadresser, forudsigelige hyperlinks, og hvordan subversive læsninger kan iværksættes i de digitale legetøjskrige. Kort sagt hvordan litteratur kan være med til at demonstrere mediemaskinens tandhjul og måske kaste lidt grus i nogle af de mest kulturkværende.

Toywar demonstrerede linkets diskursøkonomi, og hvordan ordene værdisættes i de digitale netværk – en værditilskrivning der ikke primært er semantisk, men foregår fordi ordene bliver til nettets maskinlæsbare infrastruktur som domænenavne og søgeord. *Toywar* var

⁴ Lukács, Georg: "Verlorene Illusionen" in *Georg Lukács Werke*, 6, Berlin: Luchterhand, 1965.

et spil med ordenes nye digitale værdi eller betydning – en ny form for kritisk litteratur – og *Etoy* vandt *Toywar*, fordi deres mål ikke var kommerciel profit, men kulturel, litterær effekt.

Litteratur og links:

Etoy: Hovedwebsted: <http://www.etoys.com>

Diverse *Etoy* projekter nævnt i artiklen:

Digital Hijack: <http://www.hijack.org/>

Tanksystem: <http://fanclub.etoys.com/c3/hu/tanksystem/>

Etoy Timezone: <http://www.etoys.com/TIMEZONE/>

Toywar: <http://www.toywar.com/>

Toywar Resistance Sites: http://www.toywar.com/res_sites.html

eToys (legetøjsnetbutikken): <http://www.etoys.com>

Artikler om *Toywar*:

Reinhold Grether: “Wie die Etoy-Kampagne geführt wurde – Ein Agentenbericht”, *Telepolis*, 09.02.2000,

<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/5768/1.html>

Josephine Berry: “Do As They Do, Not As They Do”, *Mute*, 16, 2000.

Birgit Richard: “Cool Business: Etoy’s toy wars”

(<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/200012/msg00025.html>)

Desuden information fra *Etoys* websteder og mailingliste.

Byen som hyperbillede: Knowbotic Researchs *10_Dencies* (1997f.)

Jacob Wamberg

I

For fortolkerne af samtidskunsten – ligesåvel som for dens udøvere – presser et spørgsmål sig på med tiltagende styrke i disse år: I hvor høj grad vil den digitale revolution gribe ind i kunsten og æstetikens domæner? Betegner udviklingen af computerne og deres netværker en gennemgribende transformation af æstetikens eksistensvilkår, et paradigmeskift, der vil præge kunstens indhold ligeså konsekvensrigt som de midler, hvorigennem den vil spredes? Eller er det digitale felt blot at forstå som endnu et kunstnerisk medium, en genre, der finder sin ydmyge hylde i den sen- og postmodernistiske kunsts i forvejen velassorterede butik, fra abjektkunst over *art in street level* til et for n'te gang genopvakt maleri?

For mig at se afhænger svaret på dette spørgsmål af, hvorvidt man tilskriver digitaliseringen status som årsag eller symptom. Mens det på den ene side vil være overilet at opfatte selve digitaliseringen som udløser af et jordskred af nye kunstneriske strategier, synes det på den anden side oplagt, at sådanne strategier bliver særligt synlige i den digitale kontekst. For at inddrage undertitlen på dagens seminar ”Tradition eller Revolution?” kunne man hårdt optrukket sige: Jovist lever traditionen videre i de digitale medier, men traditionen, der videreføres, er revolutionens, nemlig den revolution, der igangsattes med de historiske avantgarder i det 20. århundredes begyndelse, og som ironisk nok med tiltagende styrke er erklæret for gravlagt af en udviklings skeptisk postmodernisme. Hvad digitaliseringen giver fornyet styrke, er således en reaktualisering af en mængde af de utopiske træk, som avantgarderne ønskede at indføre i kunstens rum: såsom kunsten ud i livet; udjævningen af forskellen kunstner-beskuer; nedbrydelsen

af forudgivne, subjektbundne intentioner; og samføringen af kunst, teknologi og politik.

Mit udgangspunkt idag for dette forsøg på at tilbageskrive det digitale i avantgardens revolutionære historie skal være en analyse af et særligt multimedialt projekt, eller snarere: projektserie, kølnergruppen Knowbotic Researchs *IO_Dencies: Questioning Urbanity*.¹ *IO_Dencies*, der indtil videre er udviklet i årene 1997-99, udgør et eksperimentallaboratorium, hvor byens fremtid undersøges i et, indtil videre, virtuelt handlingsrum. Ved at opsamle forskellige former for viden om givne lokaliteter – Tokyo, São Paulo, Ruhr-området – og lede dem ind i datanetværker skabte kunstnergruppen en serie dynamiske felter, hvor adskillige fjernagenters handlinger flød sammen i fælles virtuelle processer. Disse processer var ligeså påvirkelige for de enkelte deltageres aktiviteter, som de var uafhængige af deres vilje – deraf navnet *IO_Dencies*, der samtidig spiller på computerens tændsluk-mekanisme – og udkommet er derfor et åbent værk, hvis virtuelle tilblivelse mimer storbyens spontane handlinger for, som potentiale, at kunne virke tilbage på dem. Derved skabes et krydsfelt mellem lokalt og translokalt, reelt og hyperreelt, individuelt og kollektivt, der sigter mod en udvidelse af storbyens hidtidige rum, eller måske snarere: en tydeliggørelse og mere kreativ udnyttelse af de utallige usynlige kræfter – reelle som virtuelle – der i forvejen bestemmer, hvordan livet udfoldes i den postindustrielle metropol.

Når jeg anser dette projekt for et særlig anskueligt udtryk for digitaliseringens mellemværende med de historiske avantgarder og neo-avantgarder, er det fordi, det lægger skabelsen ud i et fælles, interaktivt – hvad man kunne kalde *konnektivt* – rum, hvis udkomme er uforudsigeligt og hævet over central styring. I særdeleshed kunne man opfatte *IO_Dencies* som en reaktualisering af Den situationistiske Internationales bestræbelser i de første par årtier efter Anden Verdenskrig. Situationisterne ønskede i lighed med Knowbotic Research at opspore alternative terræner i metropolen, såkaldte *psykogeografier*,

¹<http://io.khm.de/>

hvorigennem de ville sprænge det borgerlige, kapitalistiske samfund og danne grobund for en friere verdensorden. I deres samfundsvision skulle borgerne ikke, som i kapitalismen, være passive beskuerer, men involveres i fællesprojekter, der forenede førhen adskilte domæner som kunst, leg, teknologi og politik. Selv om Knowbotic Research synes præget af en noget mildere vision for samfundets reformation end situationisterne, kunne *IO_Dencies* siges at præsentere et lignende interaktivt byrum, hvor discipliner flyder sammen, og visioner skabes af mange stemmer.

II

Knowbotic Research er en tremandsgruppe bestående af medlemmerne Yvonne Wilhelm, Alexander Tuchacek og Christian Huebler (alle født 1962). Siden grundlæggelsen i 1993 har gruppen holdt til ved Kølns Kunsthochschule für Medien, hvor de med afsæt i computeren udvikler, hvad de kalder "hybride modeller for vidensdannelse" eller kortere: "knowbots". I disse modeller er det tanken, at nye, mere dynamiske virkelighedsfelter skal fremelskes, idet man udsætter givne virkelighedsområder for forskellige former for computerbehandling for dernæst at videregive de transformerede informationer til interaktivt handlende, der møder dem i dynamiske interfaces, knowbots, i internet og audivisuelle installationer. Som Knowbotic Research opfatter det, har vi i informationssamfundet udviklet en verden, hvor det ikke længere giver mening at beskrive virkeligheden, herunder naturen, i passive, udenforstående termer. Selv naturvidenskabsfolk beskæftiger sig ikke kun med at udfinde og eftervise naturens love, de formulerer også betingelser for mulige systemer, der gennem teknologiens medvirken kan omsættes i "natur". Som Christian Huebler formulerer det i et interview med internettidskriftet *Ctheory* i 1996:

Vores større anliggende er emnet virkelighedsbegrebet. [...] Spørgsmålet er ikke længere, hvad naturen er, snarere hvilken slags natur vi ønsker. Vi er legemliggjort i processen, gennem hvilken naturen opstår, med evnen til at gå ind i systemet og til at ændre og manipulere det. I vores forskning må vi omfatte begrebet det reale, hvad der kommer ud af virkelighedsbegrebet. Vi ved ikke, om vi virkelig kan diskutere det reale. Det er en meget følsom ting; i vores værk, der omhandler naturen, må vi også beskæftige os med økonomi og politik.²

At vores virkelighedsopfattelse bør blive mere involveret og medskabende, skyldes i særdeleshed informationssamfundets videnskabsudvidelse, hvor vi overvældes af tonsvis af data fra adskillige vidensområder. For at kunne orientere sig i disse er det ifølge Knowbotic Research nødvendigt at tænke hybridt og skabe knudepunkter mellem heterogene fagområder, og gruppen betoner derfor deres virksomheds præg af ikke-specialisering, af sammenbygning mellem facts og fiktion i et tværfagligt terræn, der spænder fra naturvidenskab og teknologi over kunst til politik. Samtidig understreger de, at deres værker ikke byder på egentlige resultater, men lægger op til eksperimenter i et system, der er åbent og selvregulerende.

Det af Knowbotic Researchs projekter, der tydeligst stiller spørgsmålstejn ved forestillingen om den jomfruelige, uberørte natur, udgøres uden tvivl af *Dialogue with the Knowbotic South*, et projekt præsenteret i 1995 på konferencen og udstillingen *The Next Five Minutes: Tactical Media* i Rotterdam. Her stillede gruppen skarpt på et af verdens få næsten intakte økosystemer, Sydpolen, der samtidig, på grund af sin kulde og goldhed, fortrinsvis lader sig udforske indirekte, gennem teknologiske mellemlid som automatiske vejstationer, robotter og sensorer sat på dyr. Denne naturens udgrænsning til rendyrket viden forsøgte Knowbotic Research nu at reterritoralisere, idet de lod deres knowbots opsamle og udvikle data fra adskillige igangvæ-

²<http://www.ctheory.com/>

rende forskningsprojekter om Antarktis. Derved opstod en hypotetisk natur, den såkaldte Computer Aided Nature (CAN), der repræsenteredes i installationen gennem varierende medier: en datamaskine med adgang til cyberspace; store projektionsskærme med skyer af pixels; en temperaturzone, der oversatte data fra meteorologiske stationer til airconditionerede luftstrømme; lyspaneler på gulvet, der angav temperaturstrømme i udvalgte isbjerge. *Dialogue with the Knowbotic South* udfordrer således naturvidenskabens endnu udbredte dogme om passiv beskuen og lægger i stedet op til en mere kritisk udforskning af forholdet mellem information, viden, perception og, i sidste ende, magt.

III

Mens sydpolsprojektet tager hånd om en virkelighedsside, der i det mindste i sit empiriske udgangspunkt er uberørt og mennesketomt, forskydes opmærksomheden i Knowbotic Researchs næste projekt, den allerede omtalte *IO_Dencies. Questioning Urbanity*, til det menneskepåvirkede terræn par excellence, metropolen – og samtidig inddrages beskueren på mere håndgribeligt interaktiv vis. Gruppens forestilling om flydende grænser mellem facts og fiktion og om virkeligheder, der griber ind i hinanden og skabes, ligeså meget som de iagttages, er her særlig iøjnespringende, eftersom byen og dens behandlingsmedium, computernetværket, i forvejen har klare slægtskabstræk. Byen er landets intelligenscenter, dets immaterielle overbygning, hvor der ikke så meget produceres, som der beregnes, administreres og udveksles information – kort sagt, hvor der foretages operationer, der minder meget om, ja vel faktisk ofte er identiske med dem, der foregår i computerne og deres netværker. Omvendt beskrives internettets operationer hyppigt ud fra urbane eller interurbane metaforer: man taler om infohighway'en, om trafik på nettet, om knudepunkter, og når cyberspace skal billedliggøres, gribes ofte til labyrintiske visioner af den natlige, kunstigt oplyste metropol.

I *IO_Dencies* søges disse ligheder mellem virtuelt og reelt sammenbygget til et manglaget handlingsrum, hvor metaforer (ydre ligheder) forvandles til metonymier (indre dele). Ud fra informationer om kraftfelterne i forskellige byområder skabes interfaces, hvor agerende kan påvirke disse kraftfelter. I São Paulo-projektet fra 1998 blev informationerne – tekster, billeder, video, lyde – indsamlet af en udvalgt gruppe lokale, syv unge arkitekter og urbanister.³ Gennem flere måneder fungerede denne gruppe nu som redaktører på hvert deres subjektive bybillede, der samtidig, gennem den særlige software, Editor Tool'en, lod sig koordinere med de andres i skabelsen af et fælles metabykort, en dynamisk psykogeografi. Samtidig med at selvorganisationsalgoritmen bag denne geografi afspejlede enkeltredaktionernes forandring og indbyrdes forbindelser, åbnede den sig også mod indblanding udefra, idet dens interface blev udlagt til onlinebearbejdning.

I forhold hertil var *IO_Dencies'* Tokyo-udgave fra oktober året før møntet på et mere direkte møde mellem computermodel og besker.⁴ Her var forskellige informationer om Shimbashi-kvarteret i Tokyo lagt ud på nettet, og hvad forskellige agenter nu foretog med dem i snitstedet mellem lokalt og translokalt – hvadenten det foregik på installationen i Canon Artlab eller på den anden side af kloden – kanaliseredes ud i installationsrummet, hvor det omsattes til forskellige lys- og klangeffekter. Installationsrummet, et indelukket afdækket med et halvgennemsigtigt, metallisk klæde, kunne iagttages udefra, fra en balkon med computerterminaler, hvorimod dets indre lukkede sig om de besøgende, hvis omverdenskontakt begrænsedes til håndholdte monitors og de omtale lys- og lydeffekter. Mens agenterne på nettet var fysisk fraværende for hinanden, men kunne mærke deres handlingers virtuelle samspil, forholdt det sig altså omvendt med de besøgende på installationen: De var fysisk til stede, men kunne kun modtage

³<http://www.khm.de/people/krcf/IO/>

⁴http://www.khm.de/people/krcf/IO_tok/

neteffekterne på passiv, omend perceptorisk slagkraftig vis. Ophørte netaktiviteten eksempelvis, mørkelagdes udstillingsrummet.

Som man stadig kan genafprøve det i interfacet på Knowbotic Researchs hjemmeside, belyser projektet udvalgte dele af Tokyo-kvarteret, nemlig, ud fra forskellige synsvinkler: arkitektur, trafik, økonomi, information, mennesker.⁵ Ud over ledsagende fotografier anskueliggøres de pågældende synsvinkler hovedsagelig ved dynamiske, abstrakte lysmønstre på mørk baggrund: prikker, linier, kurver, knudepunkter etc. Hvor beskueren nu kan blande sig i det virtuelle bybilledes udvikling, er ved indsættelsen af såkaldte *attraktorer*, kraftcentre, der udfører bevægelsespåvirkende operationer som at tiltrække, sprede, organisere, skabe forvirring eller svække. Attraktorerne griber mærkbart ind i lysmønstrenes dynamik, og deres placering, styrke og rækkevidde kan ændres efter beskuerens forgodtbefindende (ill. 1).

Med attraktorbegrebet griber Knowbotic Research til det tværdisciplinære felt kompleksitetsvidenskaben, hvor begrebet omhandler en art kraftfelt, der opstår emergent, når mange partikler vekselvirker i et dynamisk system under irreversibel udvikling. Attraktoren kan lignedes med et terræn i et multidimensionalt faserum, der på tværs af enkeltpartiklers uforudsigelige opførsel trækker dem mod en vis sandsynlig tilstand.⁶ Og som sådan er den velegnet til at beskrive de tendenser – *IO_Dencies* – der virker i samspillet mellem mange agerende på internettet, og som hæver sig over hver enkelts hensigt. En anden term, hvormed dette interaktive mulighedsrum lader sig indkredse, er ordet *konnektivitet*, for samtidig med at dette ord trækker etymologisk på *connect*, at forbinde, synes det meget heldigt anbragt midtvejs mellem modernitetens politiske antipoler *kollektivitet* og *individualitet*. Hvor socialismens kollektivitet indebærer en drøm om en masse, der kan samles, fordi dens enkeltelementer er fuldstændig homogeniserede, peger kapitalismens individualitet omvendt mod en realise-

⁵http://www.khm.de/people/krcf/IO_tok/app_auswahl.html

⁶Ib Ravn (ed.), *De nye videnskabers ord. 200 opslag fra attraktor til økosystem*, København: Munksgaard/Rosinante, 1994, pp. 13-15.



1. Knowbotic Research: *IO_Dencies, Tokyo* (1997), Internet interface.

ring af den enkeltes særegenhed uden hensyntagen til noget fællesskab. Overfor disse brutalt rensede yderpunkter står konnektiviteten da for et både-og, der turde forene det bedste ved begge poler – en mellemtilstand, hvis udgangspunkt er heterogeniteten og tilstedeværelsen af talrige dissonante stemmer, men som ikke desto mindre samler sig i visse overgribende tilstande, tendenser. Betingelsen for disse mønstres fremkomst er da, at den lokaliserede kontrol afgives til fordel for selvregulerende og uforudsigelige kræfter.

IV

I lighed med mange andre kunstnere, der virker i det multimediale felt, opfatter Knowbotic Research altså computeren og dens netværker som sprængfyldt med muligheder for forandring – og forandring til det bedre – ikke blot af vores æstetiske sensibilitet, men af vores politiske og erkendelsesmæssige omgang med verden. I denne vision synes man at møde en holdning, der på mange måder bryder med den ironiske kulturpessimisme, der var så karakteristisk for 1980erne og 1990ernes kulturelle klima, og i stedet synes man at øjne et bidrag til en reaktualisering af de mere utopiske sider af det 20. århundredes avantgarder, navnlig måske Den situationistiske Internationale i dens storhedstid i 1950erne og 1960erne.⁷ Generelt retter avantgardetænkningen sig mod et mere demokratisk kunstbegreb, der skubber kunstværket ud i den hverdagslige livspraksis og nedbryder skellet mellem kunstner og forbruger. Af situationisterne opsattes dette mål specifikt som alternativ til den kapitalistiske kultur, hvis overskudslagre af fritid havde afstedkommet en monstrøs kulturindustriel sektor, der kun tjente til at fordumme og passivisere proletariatet. I dette ”skuespil-samfund”, som det benævntes af filminstruktøren Guy Debord, blev selv kunsten forvandlet til et bevidstløst forbrugsgode, og situationismens udøvere forestillede sig derfor et samfund, hvor kunsten kunne afløses af mere engagerede, og dog uplanlagte handlinger, hvad de benævnte *situationer*. Situationen var at opfatte som et spontant opstået livsmiljø, hvor forskellen mellem publikum og aktører ophævedes til fordel for noget, der forsøgsvist blev betegnet ”leve”. Fremfor den voksnes specialisering, normen i det kapitalistiske samfund, skulle situationen fremelske noget i retning af barnets leg eller spil. Hvis dette barnligt-legende præg indebar en form for primitivisme, var det dog ikke en maskinstormerisk sådan, for på skuespilsamfundets

⁷Se fx Simon Sadler, *The Situationist City*, London og Cambridge (Mass.), 1998; og Stewart Home (ed.), *What Is Situationism? A Reader*, Edinburgh og San Francisco, 1996.

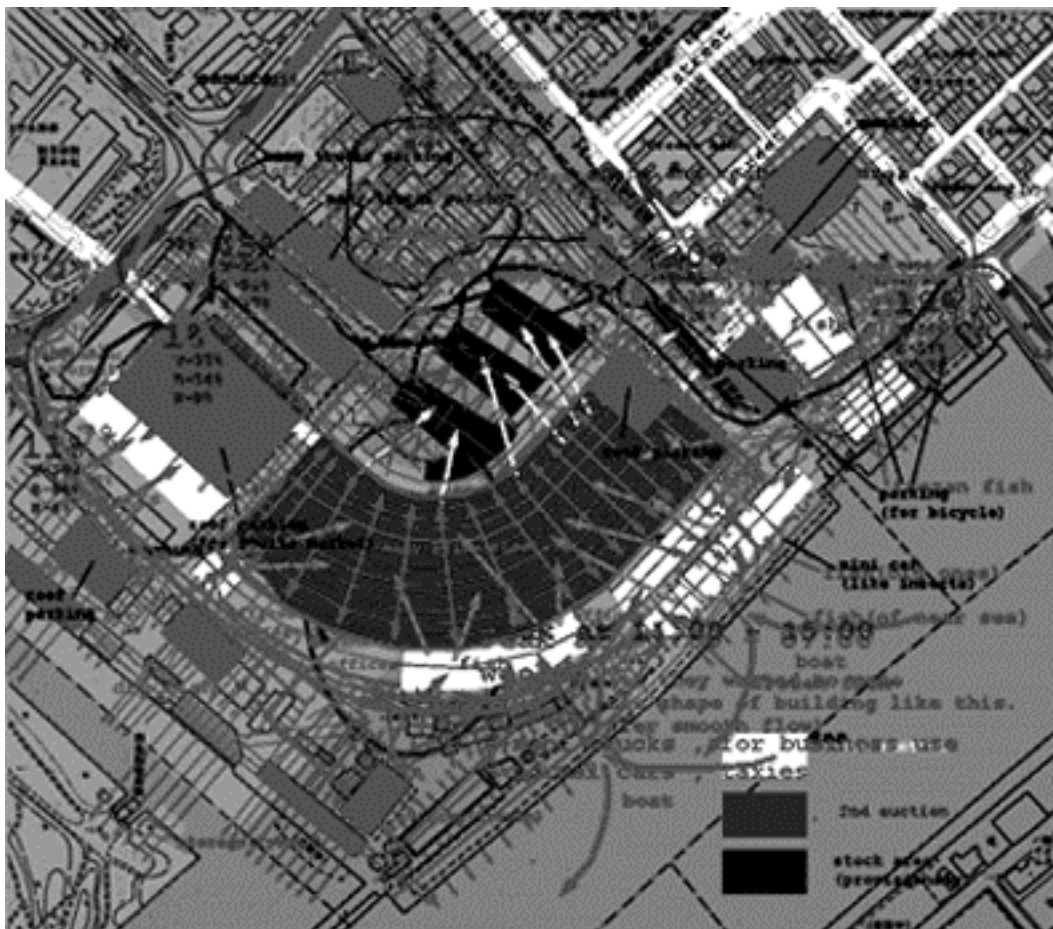
ruiner håbede situationisterne på, at kunst og teknologi ville finde sammen i en ny enhed.

Allerede ved en betragtning af disse overordnede tendenser i den situationistiske bevægelse falder flere ligheder med Knowbotic Researchs projekt, og i det hele taget den multimediale utopisme, i øjnene. Akkurat som situationisterne ønsker multimediekunstens udøvere, *in casu* Knowbotic Research, at skellet mellem aktiv skaben og passiv beskuelse skal mindskes, hvis ikke helt slettes, til fordel for en skabelse, der er konnektiv, åben og spontan – eller i situationistisk sprogbrug: legende. Samtidig indebærer denne kunstens opløsning i det almindelige liv en udfordring af specialiserede fagkategorier, idet virksomheden i computernetværkerne sammensmelter kunstens irrationaleitet med teknologiens funktion og politikens engagement.

I særdeleshed lader situationisterne sig opfatte som anere til Knowbotic Researchs *IO_Dencies*, idet deres særlige opmærksomhedsfelt var reformationen af den urbane kultur. Som en slags efterkommere af Baudelaires flaneur drev situationisterne omkring i byen for at udfinde alternative terræner, der kunne bruges til udvikling af den fremtidige by. Denne driven omkring, der betegnedes *dérive*, var ubevidst og uden forudgivet plan, og målet var at blive ledt mod den arkitektur eller de ruter gennem byen, man særligt begærede. Herved, og ved efterbearbejdelse af de materialer *dérive'n* førte én igennem, opstod *psykogeografier*, dvs. nye emotionelle kort over eksisterende områder eller planer for situationer i fremtidens utopiske by. Selv om psykogeografien gjorde tilfældet til sit råstof, udmundede dette ikke i et rent kaos: Ifølge Debord besidder hver by sit særlige psykogeografiske relief, med konstante strømme, fixpunkter og hvirvler, der eksempelvis kraftigt modgår ind- eller udgange fra visse zoner.⁸

Set på baggrund af situationismen kunne *IO_Dencies* da aflæses som et forsøg på at udvikle nye psykogeografier for de urbane områder, der her underkastes digital analyse. På samme måde som

⁸Charles Harrison og Paul Wood, *Art in Theory 1900-1990. An Anthology of Changing Ideas*, Oxford og Cambridge (Mass): Blackwell, p. 696.



2. *IO_Dencies*: Bevægelsesmønstre i Tsukiji Fishmarket, Internet interface.

situationisterne tager Knowbotic Research afsæt i den eksisterende by, men ud af denne fremdrages oversete informationer, der gennem en konnektiv bearbejdelse danner basis for nye dynamiske bykort, psykogeografiernes paralleller. Således kunne São Paulo-planlæggerens subjektivt farvede indsamling af materiale også opfattes som resultat af *dérives*. Navnlig må man bemærke, at de konnektivt udviklede dynamiske kort ikke overgives til fuldstændig forvirring, men præges af attraktorer, emergente mønstre, der kunne sammenlignes med Debords psykogeografiske relieffer med deres strømme, fixpunkter og hvirvler. I enkelte af Knowbotic Researchs diagrammer, såsom arkitekten Sota Ichikawas kort over Tsukiji-fiskemarkedets kraftfelter (ill. 2),⁹ møder man ligefrem tætte visuelle paralleller til situationistiske

⁹http://www.khm.de/people/krcf/IO_tok/documents/fish.html

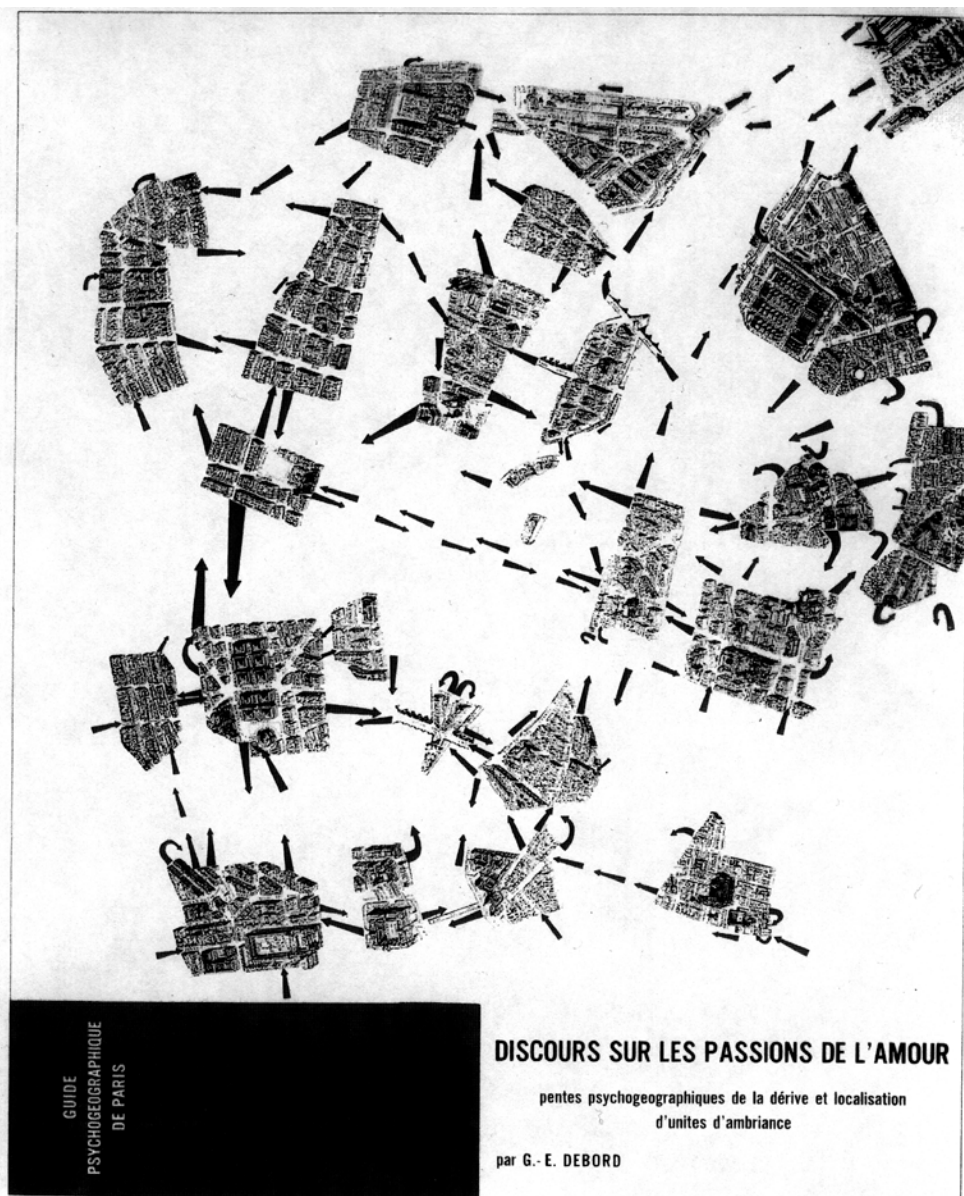
værker, eksempelvis Jorn og Debords pilekort *Guide psychogéographique de Paris: discours sur les passions de l'amour* (c.1956; ill. 3).¹⁰

Umiddelbart kunne der måske synes at være noget af et kvantespring fra situationismens psykoanalytisk farvede begrebsapparat til Knowbotic Researchs højteknologisk påvirkede ditto – fra følelse, psyke, begær og ubevsthed til information, snitsteder, attraktorer og konnektivitet – men slægtskabet lader sig bestyrke gennem inddragelse af visse udløbere af poststrukturalismen, navnlig Deleuze og Guattaris variant. Allerede i Deleuze og Guattaris fællesarbejde *Mille plateaux* fra 1980 læser man om en delokaliseret og desubjektiveret krop, hvis overgivelse til den rene begærsstyring ikke udelukker, at den beskrives i både maskinistiske og kartografiske termer – som be-
fandt man sig inden i et verdensomspændende netværk af maskiner.¹¹ Selv om Deleuze og Guattari ikke her konkretiserer, hvad deres rablende diskurs egentlig er møntet på, peger den øjensynlig mod en brobygning mellem psykoanalysens krops- og underbevidsthedsprimat og så den afvikling af den styrende bevidsthed, der realiseres i computernetværkernes konnektive handlen, en multiplicitet af kroppe. Dette tydeliggøres i hvert fald i Guattaris senere skrifter, hvor forfatteren i mere håndgribelige vendinger omtaler informationsteknologiernes potentiale for at deterritorialisere subjektiviteten og afvikle de sociale hierarkier.¹²

¹⁰Udgivet af Bauhaus Imaginiste, trykt i København hos Permild og Rosengreen.

¹¹Gilles Deleuze og Félix Guattari, *A Thousand Plateaux. Capitalism and Schizophrenia*, vol. 2 (trl. B. Massumi), London: Athlone Press, 1988 (fr. 1.ed. 1980).

¹²Félix Guattari, *Les trois écologies*, Paris: Galilée, 1989; og idem., *Chaosmose*, Paris: Galilée, 1992.



3. Asger Jorn & Guy Debord, *Guide psychogéographique de Paris: Discours sur les passions de l'amour* (c. 1956).

V

Til slut et par overordnede kritiske kommentarer, ikke mindst som respons på arrangørernes opfordring til at spørge til digitaliseringens konsekvenser for ens faglighed, i dette tilfælde kunsthistorie. Som det forhåbentlig turde være fremgået, opfatter jeg ikke digitaliseringen som årsag, men snarere som symptom på en revolution, der længe har pågået i den vestlige, og efterhånden globale kultur.

Selv om denne revolution uden tvivl befinder sig i en voldsomt accelererende fase i disse årtier, kan dens igangsættelse spores tilbage til det 20. århundredes begyndelse, med avantgarden som æstetisk symptom, og på denne vis bliver digitaliseringen også del af en tradition, om man vil: revolutionens tradition. Men betyder dette så, at kunsthistorikerne kan ånde lettet op, fordi digitaliseringen nu blot viser sig at høre hjemme i en tryk, gammelkendt historie? For mig at se: nej. Problemet er nemlig, at avantgarden er et janushoved, hvis ene del kigger ud af kunsten og dermed kun for sin anden halvdels vedkommende er blevet – og vil jeg påstå: kan blive – integreret i kunsthistorien, som vi kender den idag. Og endda er avantgarden ikke tilfreds med dette skizofrene kontrafej. Dens utopi sigter mod at hele det og slippe kunsten løs i livssfæren, hvilket – som vi har set det hos situationisterne og Knowbotic Reseach – indebærer en ophævelse af dels forskellen mellem kunstner og beskuer, dels kunstens specifikke faglighed i forhold til eksempelvis teknologi og politik. For for alvor at blive i stand til at håndtere avantgarden og dens seneste tilkomne: de multimediale værker, synes konklusionen derfor uundgåelig: kunsthistorien, og de æstetiske fag i det hele taget, må ekspandere mod bredere udsnit af kulturen, ligesom deres udøvenes roller må udvides fra iagttagende analytikere til aktivt intervenserende.

Når dette er proklameret med muligvis lidt opskruet røst, vil jeg dog også afslutningsvis opfordre til pragmatisk besindighed. Selv om jeg faktisk tror, at avantgardens utopi har fat i den lange ende, og at digitaliseringen konkretiserer, hvad der for bare femten år siden forekom luftigt og spekulativt, er her stadig i høj grad tale om fremtidige pejlemærker. For at vende tilbage til Knowbotic Researchs *IO_Dencies* kunne man eksempelvis spørge: Helt nøjagtigt hvad gør projektet i forhold til sin utopi: at forandre storbyen og vores omgang med den? Er skærmens attraktorpåvirkede lysspor ikke stadig altovervejende abstrakte metaforer for processer, vi stadig ikke formår at blande os virtuelt i, snarere end tegn på en egentlig funktionel indgriben? Og fremstår projektet dermed ikke alligevel som kunst i kanti-

ansk interesseløs forstand? Peger digitaliseringen i et mere futuristisk tidsperspektiv mod en underminering af de æstetiske fags hidtidige praksis, kan man altså fra øjeblikkets standpunkt konstatere, at skønderne fremdeles har noget at se til.

Lydens æstetik – kroppens musik

Morten Breinbjerg

I mit indlæg skal jeg tale om den materialeudvidelse, som digitaliseringen afstedkommer, og se på hvordan materialeudvidelsen i sig selv, om ikke revolutionerer, så i det mindste udfordrer en traditionel musikalsk praksis.

Den antagelse, som jeg skal fremføre, er, at der gennem en medieteknologisk udvikling fra en skriftlig notation til en digital repræsentation sker en musikalsk udvikling fra tonekunst til lydkunst. En udvikling hvorunder materialet ændrer sig fra toner til lyd. Det leder frem til en ny kompositorisk praksis, der indebærer et behov for nye kompetencer.

Endelig skal jeg polemisk påpege, hvordan disse forhold på to punkter stiller spørgsmål ved den musikvidenskabelige praksis, sådan som den udfoldes traditionelt – også her i Aarhus.

Det musikalske materiale

Med digitaliseringen synes lyden, sådan som den fremtræder i verden i al sin mangfoldighed, at udgøre et råmateriale for komponisten. Når lyden først er optaget og foreligger som digital repræsentation i computeren, kan den iagttages og analyseres. Herved bliver lyden et *sample* – en netop indsamlet prøve – og får karakter af et objekt. Et objekt der synes at eksistere som en form for substans løsrevet fra sin oprindelige kontekst.

Normalt anses digitaliseringen som en proces, hvorunder den fysiske substans opløses, som en dematerialiseringsproces, men i fht. lyden synes digitaliseringen omvendt at indføre den. Hvor det i de plastiske kunstarter er det fysiske materiale – altså farverne, leret, lær-

redet osv., der modgår det digitale, er det i musikken pudsigt nok det digitale, der konstituerer lyden som et plastisk formbart materiale.

Med digitaliseringen synes lyden altså ikke længere kun at være et tidsfænomen, noget netop u håndgribeligt og flygtigt, men et fænomen der også er i rum. Lyden er ikke kun *nu* men også *her*. Derved bliver lyden tilgængelig for en visuel og taktile inspektion. Det kommer til udtryk i de kompositoriske arbejdsprocesser, hvor man om lyden siger, at man kan trække eller skære i lyden, sammenpresse, modellere, omforme eller vende lyden om osv.

Digitaliseringen skaber altså en forestilling om lydobjektet og konstituerer herved lyden som en æstetisk genstand med en særlig form – en morfologi, og en særlig farve – en typologi.

I et historisk perspektiv ser vi således en materialeudvidelse fra toner til lyd, og tonen som det traditionelle materiale kan *nu* ses som en delmængde af det nye materiale. Tonen forsvinder altså ikke som materiale, men udgør blot en bestemt klasse af lyde ud fra det ræsonnement, at toner er lyde, men ikke alle lyde er toner.

Tonekunstens materiale

For at forstå hvori materialeudvidelsen består, må vi se på hvad der respektivt kendetegner tonematerialet og lyd materialet.

Tonen er defineret ved at være periodisk og sammensat. Det periodiske og det sammensatte er således to helt centrale begreber i en ontologisk bestemmelse af tonen.

Det periodiske har at gøre med regelmæssigheden i bølgeformens diffraktion og kompression af molekylerne i det medie, hvori lyden udbredes. Den hørbare konsekvens er, at tonen har en markeret frekvens i form af en grundtone. Støj er således ikke indbefattet i den klasse af lyde, vi definerer som toner.

At tonen er et sammensat fænomen betyder, at den i musikteoretisk forstand iagttages ud fra fire højereordens parametre, der er hi-

erarkisk organiseret: tonehøjde, tonelængde, tonestyrke og klangfarve, hvor tonehøjde og tonelængde er de primære egenskaber.

Spørger vi hvad der kvalificerer tonehøjde og tonelængde som de primære kvaliteter, er svaret det, at det skyldes, at de er relationelle egenskaber. Som relationelle egenskaber kan det bestemmes, om en tone er højere eller lavere end den foregående tone, og om en varighed er større eller mindre end en anden. Det lyder ikke af meget, men er ikke desto mindre grundlaget for at introducere en skala, der fastlægger orden. Afgørende er det, at der ikke blot er tale om relative beskrivelser, men om en skala-fastlæggelse der kan formaliseres og beskrives matematisk. Det sker allerede hos Pythagoras, hvis kobling mellem kvalitative oplevelser af konsonans og kvantitative bestemmelser ved simple numeriske forhold, lægger grundlaget for en sådan formel beskrivelse.

For både tonehøjde og tonelængde gælder det således, at det er muligt at udarbejde *ækvidistante* skalaer, indenfor hvilke en given værdi kan udtrykkes som en sum af mindre *ækvivalente* værdier. Sagt på en anden måde kan tonehøjde og tonelængde, som lydens kvantitative og relationelle egenskaber, reduceres til simple talforhold, hvilket ikke er tilfældet med de sekundære kvaliteter. Klangfarven er, som sekundær kvalitet, en iklædning af tonen: reduceret til staffage – til en udsmykning af det egentligt musikalske forstået som den ordnede struktur, der baserer sig på de primære kvaliteter.

Hvorfor vedbliver tonehøjde og tonelængde med at bevare deres primære status – frem til det 20. århundrede? Er det, at de er relationelle egenskaber nok til at bevare deres primat? Nej, det er også teknologisk betinget – en følge af at notationen og instrumentteknologien afspejler og fastholder primatet. Det er netop de relationelle egenskaber, der lader sig repræsentere i noderne, ligesom det klassiske instrumentarium er bygget til at holde klangfarven stabil, mens tonehøjde og tonelængde er de variable parametre.

Lydkunsten materiale

I modsætning til tonekunstens materiale står lydkunstens materiale, hvis kendetegn kan beskrives ud fra begreberne kontinuum og multi-dimensionalitet.

Med udtrykket kontinuum angives en modsætning til det periodiske kriterium og i bredere forstand til tonekunstens fundering i statiske og diskrete enheder – ja, i det hele taget til de reduceringer og abstraktioner som tonekunstens teknologier anlægger på tone-materialet forud for den kompositoriske proces.

Som kontinuum sker der, så at sige, en opfyldning af intervallet. Oktaven er ikke nødvendigvis inddelt i 12 halvtonetrin, men kan, som et tonehøjdekontinuum, inddeles i en hvilken som helst orden. Kontinuum begrebet er også udtryk for en parameternivellering af de klassiske parametre, der i lydkunsten ikke længere anskues som faste og adskilte størrelser, men ses som relative til lydens disponering i tid og rum. Tonehøjde og rytme er således begge relative fremtrædelsesformer af det samme fænomen – svingning. I den forstand kan komponisten, med den elektroniske teknologi, etablere et kontinuum mellem tonehøjde og rytme, mellem harmoni og klangfarve osv.

Multidimensionalitet

Med begrebet multidimensionalitet menes der, at komponisten qua digitaliseringen har mulighed for at interessere sig for et hvilket som helst aspekt ved det klingende. Computeren bliver således et attraktivt instrument, fordi det netop tillader komponisten at udforske dette, i princippet, kontinuerlige og uafgrænsede soniske univers. Hvor notationen er en fremstilling af få statiske højereordens egenskaber ved lyden, og hvor det at give form er at etablere relationer mellem toner, giver den digitale repræsentation adgang til informationer om lyden som tid – som en erfaret varighed. Informationer der tillader komponisten at arbejde med langt flere lydige aspekter og hvor den mere vidtrækkende konsekvens er, at artikulation og intonation, ja hele det område der vedrører lydets mikroniveau, ikke længere ligger uden for

komponistens rækkevidde, men er musikalske størrelser, der kan organiseres og kontrolleres på lige fod med tonehøjde og tonelængde.

Selvom en repræsentation altid er en beskrivelse, og at beskrive er at bringe det beskrevne på afstand, så synes den digitale repræsentation, for lydens vedkommende, at give anledning til en ophævelse af denne afstand. Og det er det, der begrundet forestillingen om, at komponisten kan arbejde med lyden selv og dermed forme og artikulere materialet direkte.

Konsekvenser for den kompositorisk/musikvidenskabelig praksis

Den umiddelbare konsekvens ved materialeudvidelsen er, at der skabes musik af en helt anden karakter. En musik hvori de sekundære parametre ikke længere blot er en iklædning af de primære, men i sig selv bliver de centrale og primært formgivende parametre. Musikkens identitet eller grundlæggende karakter er således ikke længere bundet til tonehøjderne og tonelængdernes horisontale og vertikale organisering.

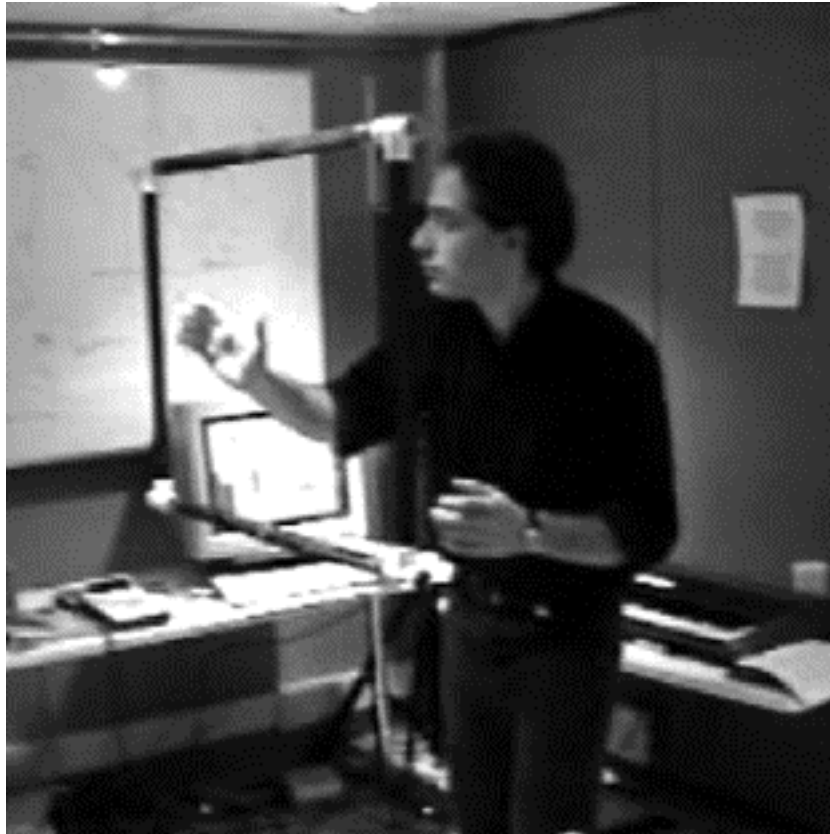
For musikvidenskaben betyder det, at de analytiske kompetencer må gentænkes og justeres for overhovedet at kunne begribe lydkunstens udtryksformer. Og her vil jeg minde om, at lydkunst ikke er en eksklusiv musikform reserveret en klike af computermusiknørder, men bredt dækker store dele af populærmusikkens område. Det betyder ikke mindst, at vi i den musikvidenskabelige faglighed i endnu højere grad må orientere os analytisk og historisk mod de fonografiske kilder frem for de rent grafiske.

Adgangen til det udvidede materiale fordrer endvidere nye *interfaces* til musikken end dem vi kender og normalt forholder os til. Klaveret er et helt grundlæggende instrument i vores faglighed, men klaveret kan også betragtes som et musikalsk interface, der gennem sit design i særlig grad repræsenterer og manifesterer det skel mellem primære og sekundære musikalske parametre, der præger tonekunsten.



For komponister, der vil drage fordel af de muligheder, der ligger i den digitale repræsentation, må der andre interfaces til. Interfaces der i deres design ikke fastholder ét klangligt præg, men som kan behandle og processere forskellige data, der efter komponistens ønske kan dirigeres, transformeres og overlejes i såvel lydstudiet som i en performans-situation.

I forhold til vores egen institution kan man spørge, om ikke klaveret (i mange tilfælde) er et forældet interface. Skal klaveret vedblive at være det redskab, i forhold til hvilket den musikalske kompetence måles, og det interface hvorigennem vi fastholder en musikalsk form, der ikke modsvarer de musikalske udtryksformer, der karakteriserer store dele af den nutidige musikkultur? Bør vi ikke i langt højere grad interessere os for konsekvensen af digitaliseringen –



også i forhold til de musicerende kompetencer? Vil det ikke blive mere nødvendigt at beherske og have indsigt i de kompetencer, der er nødvendige for at kunne indsamle, behandle, omorganisere og redigere lyddata gennem nye interfaces, end de der vedrører de traditionelt spilletekniske kompetencer?

For at understrege min pointe skal jeg vise et eksempel på et interface udarbejdet på MIT's medialab af amerikaneren David Waxman.¹ Interfacet består af en PVC ramme, hvorpå der er monteret forskellige sensorer og transmissorer, der sender kontrol-data til en computer alt efter hændernes afstand til de enkelte sensorer. Blot et lille og afsluttende eksempel på en ny måde at fremføre og skabe musik.

¹ Mpeg-filmen kan hentes på følgende adresse:
<http://www.media.mit.edu/~joep/MPEGs/frames.mpg>

Digitalt teater – erfaringer med at skabe rum

Torunn Kjølnær

Teatrets kunst

Teatret er som kunstart blevet betragtet som en bastard, der har prøvet at begå sig i samvær med renere racer som bildende kunst, musik og litteratur. Ser man på kunstarternes historie før 1900, er det ikke ligefrem teatret man ser i kæmpe i front eller skabe -ismer. Teatret synes altid allerede at have været forbigået af banebrydende, individuelle genier indenfor digtning, musik- og billedkunst. Ikke desto mindre fik mange af teatrets forkæmpere i det næste århundrede travlt med at betragte teatret som den mest komplekse af alle kunstarter, fordi det er den kunstform, der så at sige kan bære alle andre kunstarter i sig; arkitektur, dans, poesi og skulptur. Senere er der også gjort plads for elektroniske medier, for film, video og mange typer projektioner. Mange har ment, at fordi teatret er så komplekst, må det også være en meget avanceret form for kunst. Teatret har forsøgt at leve på dets anderledeshed – teater kan ikke skabes af ét menneske. Der vil altid være noget mere til end den ene geniale mands værk.¹

Når jeg trækker denne type holdninger til teatret frem her, er det ikke for at sige, at i dag *er* teatret på forkant med udviklingen, eller at det er så meget anderledes end alle andre kunstformer. Om teatret er eller burde tilhøre dagens avant-garde har jeg ikke nogen mening om. Om det er foran, bag eller helt på siden at engagere sig i teater og teknologi inklusive multimedier, er mindre interessant end det at det faktisk er muligt at gøre det. Endog rimeligt uproblematisk og uden som sådan at skulle opfinde en helt ny kunstnerisk udtryksform. Teatret har

¹ Mange teaterkunstnere og -forskere vil være uenige i denne påstand, ikke mindst fordi det tyvende århundredes teaterhistorie ofte fremstilles som en kanonisering af en bestemt teaterkunstner, nemlig instruktøren. Dette er en diskussion, jeg ikke finder det rimeligt at rejse her.

en tradition som sammenstillingskunst, og man er vant til at producere med den forudsætning, at en sammenstilling af mange medier kræver en række til dels meget forskellige kompetencer. De kunstneriske udfordringer ligger netop i møder – og kollisioner – mellem mennesker og kompetencer. Her ligger alle muligheder til at gøre teatret til en interessant kunstform. Her ligger også alle tænkelige umuligheder.

Vi er blevet bedt om at beskrive, hvad digitaliseringen har betydet og kan betyde for netop det fag og den disciplin, vi selv underviser i. Mit, måske snævre, perspektiv er teaterproduktion og dertil hørende teoridannelser. Teaterproduktion og teaterpoetik tager udgangspunkt i teatrets historie og traditioner, studier af kunst- og teatermanifeste, teorier og dramaturgier, der har gjort sig gældende i vort århundrede, men disciplinen fordrer også interesse for og kompetence i konkret teaterproduktion, arbejde med rum, tekster og spillere, samt dramaturgisk analyse og udvikling af koncepter til scenebrug.

Det var blandt andet de nævnte kompetencer der gjorde, at vi² som dramaturger blev anset som interessante samarbejdspartnere til forskningsprojektet *The Staging of Virtual Inhabited 3D Spaces*, og det er det selv samme forskningsprojekt, der gør, at jeg nu synes, jeg kan udtale mig en lille smule om, hvad digitaliseringen har betydet for mig, for den disciplin jeg underviser i, og for faget Dramaturgi.

En af dem, der er slået igennem ved at pege på teatret som en mulig model at arbejde digitalt med, er Brenda Laurel. Med bogen *Computers as Theatre* fra 1990 skrev hun teatret ind i den digitale bevidsthed hos mange medieforskere. I dag kan vi kritisere hende for hendes måske lidt naive tro på Aristoteles og den klassiske dramatiske tragedie som den mest robuste af alle fortælle typer (hvilket vi da også har gjort).³ Ikke desto mindre er der måske grund til at gå videre med nogle af teatrets “modelagtige” træk. Der ligger f.eks. en næsten selv-

² Lektorene Janek Szatkowski og Niels Lehmann som sammen med undertegnede fungerer som et lille forskningsteam. Vi har også dannet foreningen Digitalt Teater. De tanker og ideer, jeg her fremlægger, er derfor også langt på vej resultater af utallige diskussioner og fælles praksis.

³ Torunn Kjølner og Niels Lehmann: “Theatre as Model Some Additional Perspectives - and beyond“ i Quorrup (ed.) *Virtual Interaction: Interaction in Virtual Inhabited 3D Worlds*, Springer, London 2000.

følgelig model i teatrets interaktivitet. Drama betyder handling; noget der – i fortættet form – sker her og nu som en gensidig udveksling; aktion og reaktion mellem levende mennesker. Det selvfølgelige ligger i, at den digitale udvikling har åbnet for en hidtil uset grad af interaktivitet. Interaktion og interaktivitet er lige så selvfølgeligt blevet fortærskede begreber i medieforskningen, begreber ingen kan definere, men som ingen rigtigt kan komme udenom at forholde sig til. Et såre enkelt spørgsmål for os har været, om teatret mon reelt har noget at bidrage med i den anledning. Men ikke mindre væsentligt, om den “nye” interaktivitet kan tilføre noget til teatret, give det en selvfølgelig digital dimension, der bare smager lidt af reel kunstnerisk udfordring. Det er faktisk disse helt enkle spørgsmål som gør, at vi synes det er værd at være med til at udforske, hvad et digitalt teater kunne kaste af sig.

For mig personligt er teaterproduktion netop udfordrende, fordi det er en kunstform, der ikke kan skabes af et enkelt menneske, og fordi man aldrig kan vide, om det man gør kan lykkes. Når man sætter mange vidt forskellige mennesker og deres kompetencer sammen, kan der nemlig ske meget. I artiklen “Pragmatikerens udvikling” påstår den amerikanske neo-pragmatiker Richard Rorty, at der findes to måder at gøre tingene på; en metodisk og en interessant. Forskningsmæssigt og kunstnerisk har den metodiske måde i Rorty’s perspektiv det store *drawback*, at den allerede har et svar. Man kan jo ikke opstille en metode for at opnå noget, med mindre man ved, hvad man vil opnå.⁴ Man kunne dermed slutte, at kunst ikke kan være metodisk. Det kan udforskningen af digitale muligheder i kunstneriske produktionsprocesser måske heller ikke. Især ikke på dette tidlige stadium af en udvikling. Man kunne tilføje, at det måske heller ikke kan blive interessant. Men se, det ved man da i hvert fald ikke på forhånd. Det er – for mig – en interessant forskningsproces at afprøve, om der eventuelt kan komme interessant teater ud af at tilføje en digital dimension.

⁴ Richard Rorty: “Pragmatikerens udvikling” i Umberto Eco’s *Fortolkning og overfortolkning*, Herning 1995.

Det er en væsentlig teaterkompetence at kunne tænke noget og producere noget sammen med andre. Teatret er en kunstart, der har mange muligheder for at sprænge sine egne grænser ved at forbinde det, der ikke matcher, det, der sprænger produktionsrammerne; gøre op med de selvfølgelige kompagnimeninge og de robuste traditioner. Crossovers af kompetencer og individuelle styrker kan give processen god mening uden at der er nogen klar idé om et produkt. Sådan også med sammenstilling af forskellige former for digitale og multimediale kompetencer.

Det er med andre ord ikke Det Nye ved Det Digitale, der gør det til en udfordring for teatret. Det er måske heller ikke kun *cross-over*-mulighederne eller grænsesprængende samarbejder mellem kunst og teknologi, der gør digitalt teater til et forsknings- og analysefelt vi finder det interessant at gå ind i. Det interessante her og nu er, at digitaliseringen giver anledning både til at gentænke teaterproduktion og til at “genproducere” teater med nye medier.

Når jeg har tilladt mig at bruge begrebet digitalt teater i titlen på dette lille indlæg i debatten om, hvad digitaliseringen kan betyde for Kasernens fremtid, for teater og dramaturgi, er det altså fordi jeg synes jeg er blevet mere klog på teater af at se det i et “digitalt” perspektiv og samtidigt føler jeg, at jeg har været i gang med en slags efteruddannelse, der gør at jeg kan føle mig lidt “opdateret”, ikke mindst fordi jeg nu begriber mediernes begrænsninger.

I forskningsprojektet fandt vi snart ud af, at Brenda Laurels lyst til at tage teatret med ind i computeren også gjaldt mange af vore kolleger i projektet. Man anså skærmen for den scene, der med de rette virkemidler kunne bevæge sig fra at være et todimensionalt billede til at blive til en virtuel tredimensional verden med virtuelle spillere og brugere, der kan få egne roller, som kan virke *med* i den fortælling, der skal fortælles. I forlængelse heraf: hvordan må en agent eller avatar være eller opføre sig, så vi kan tale med den, som om den var en af os? Vi har mødt mange mennesker på vor digitale vej, der arbejder hårdt for at fuldende det projekt, Brenda Laurel lægger ud med;

altså hvordan computerens programmører kan lære at forstå, at Aristoteles faktisk havde ret. En dramatisk (altså handlende) fortælling baseret på kausal og forståelig udviklingslogik er den mest effektive og robuste af alle fortælleformer. Med andre ord handler “computer-narration” ikke så meget om at skabe rum for en ny digital dimension, men snarere om, hvordan de digitale medier kan bruges til at iscenesætte de fortællinger, vi så at sige allerede kender – og helst på en interessant måde. Når computergrafik der som regel vil det sige det rum eller det univers, en digital fortælling udspiller sig i, er god, er den ofte god på repræsentationens præmisser: det ligner! Om ikke andet ligner det noget vi kender fra fantasien, fra alle de romaner vi har forestillet os – og ikke mindst alle de illustrationer, vi har set i bøgerne.

Teatret revisited

Mange teaterforskerne har forstået perioden fra klassicismen til indgangen i det tyvende århundrede som én lang jagt på den bedste illusion. Gang på gang omtales betydningsfulde dramatikere og skuespillere som banebrydende, fordi de skrev eller spillede “så naturligt”. De forskellige brud med naturalismen i teatret (f.eks. symbolisme og konstruktivisme) forsøgte på forskellige måder at gøre op med jagten på denne virkelighedsillusion. Avantgarden råbte op om, at teatret måtte re-teatraliseres og finde en form, der ikke kun tyggede drøv på den sociale interaktion, men blev kunst-ig. Bare teatret nu snart ville lære at forme sig som kunst.

Arbejdet med at udforske, hvad der kan foregå i en virtuel verden med virtuelle avatarer og agenter i et virtuelt 3D-rum synes at gennemspille en lignende jagt på illusionen. Troen på, at plottet er den dramatiske fortællings sjæl, som blandt andre Peter Brooks plæderer for i *Reading for the Plot*, og den dertil hørende tro på, at fortællingen skal virke på en bestemt måde, som helhed, som noget man bliver mere klog af, som en nydelse med mening, der så at sige suger læseren ind i et særegent univers, har ført mange computerspilsdesignere ind

på den gode repræsentations vej. Helten skal have sin prinsesse. Eller også skal han ikke. I begge tilfælde skal det godtgøres, hvorfor han får eller mister sit livs chance for det halve kongerige. Eftersom computeren giver brugeren mulighed for selv at kæde komplekse fortællinger sammen, er det logikken i linkene, der er den dramaturgiske udfordring. Man kunne sige, at det at søge i den hyperkomplekse fortælling i sig selv må udvikle en dramaturgisk grundkompetence. De fleste spilproducenter synes at gå ud fra, at den har vi – eller at vi i hvert fald hurtig kan lære at omgås med dem, fordi vi kender de robuste fortælleprincipper. Fra eventyret. Fra det græske drama – der på et eller andet tidspunkt blev til den veldrejede Hollywoodfilm. Endog fra virkeligheden. Dramaturgi kommer derfor nemt til at blive til spørgsmål om tilgængelighed. Det mest tilgængelige (set fra brugerens synspunkt) synes at være det, der ligner mest – eller i hvert fald det, der synes at ligne mest. Det teater og de film, der trækker det store publikum, er, også i dag, det, der præsenterer sig som umiddelbart tilgængeligt, det der bygger på en logik, vi har lært at forstå: Begyndelse, problem, problemløsning – lille livsfilosofisk suk – og til sidst et rigtigt godt black out. Med andre ord: Har man metoden, kan man få et resultat. Problemet er bare, at det, der ligner, teknisk set er meget besværligt – og derfor også en stor udfordring for programmørerne. Men er det, der ligner mest, det der er mest interessant at se på? Se, det er et interessant spørgsmål – i hvert fald for en dramaturg.

Den britiske arkitekt Richard Coyne har interesseret sig for computerspillenes rum, og han mener at kunne inddele dem i fire typer, bygget på fire forskellige typer forestillinger om verden, fire forskellige ethos, om man vil:

1) En empirisk forestilling om verden: det realistiske rum; det med det empiriske ethos: hvor det handler om at være i verden omgivet af forskellige typer repræsentative personaer (agenter, avatarer) eksempler: Riven, Tomb Rider.

2) En techno-romantisk forestilling med et ethos, der tillader tekniken at have en romance – med myter og dens maskineri, med det pittoreske, med hulerne, borgerne, hemmelighederne og mysterierne. Det regerende princip er, at teknologien eller maskinen bliver noget, der i storhed ligner naturen på sit bedste: det vakre, det sublime, det i sig selv bevægende. Denne rumforståelse, siger Coyne: “trades on notions of irrationalism and feed from the aesthetics of the pre-rafaels.”⁵ *Helhedssidéen* fra romantikkens Schiller og Schelling trives således i bedste velgående i denne techno-romantiske enhedsmyte.

3) Surrealismen og dens efterlevninger som forestillingsverden

Teknologien har ligeledes skabt, eller snarere genskabt, et rum for det surrealistiske, hvor fokus er “the found object”: Ting, der antager liv af forskellig slags, objekter med personlighed, spil med størrelser osv., hvor “clash of concepts” og dermed også “clash of metaphors” hører med, ligesom re-configurationer, splittede personligheder osv. optræder som nødvendige ingredienser.

4) pragmatikken, hvor et kæmpestort praxis-ethos kører i baggrunden. Her gælder det om at handle: action – action – satisfaction! Praktiseringen af spillet *er* spillet. Derfor skal der være noget at lave, noget at løse, noget at samle og noget at vende tilbage til. Når man har løst problemet, skal der også være noget – ellers forsvinder interessen for at praktisere. En mulig fortsættelse ligger derfor i at vise det man har lavet til andre. Altså “skabe” en handling, der først sammenstiller og derefter gentages med en ekstra dimension: tilskueren. I denne handlingens ethos er der plads til chat rooms og mobile computing, men ifølge Coyne er der også en klar tilbagevenden til kroppen, til det ind-i-kroppen virkende, det, der mærkes; opgøret med de-tachment, de-connection, de-straction og de-bodyment.

⁵ Forelæsning i forbindelse med World@rt i Aalborg, oktober 2000.

Coynes spørgsmål til computerens rum er, om der er plads til en forskel mellem inter-aktion og engagement. Dermed er vi måske tilbage til Brenda Laurels drøm om, at den eneste fortælling, der giver total engagement (total *immersion*) er den fortælling, der kan hentes frem med en kausal logik som ledetråd, den, som vi forstår, den, som til sidst giver os orden og oversigt, den, der fremstår som en enhed *i sig selv*. Fortællingen er selvfølgelig ikke umiddelbart tilgængeligt i computerspillet, ikke som i en Hollywoodfilm, hvor plottet programmerer os til at græde og vi opdager, at vi græder nøjagtig på samme tidspunkt som alle de andre i salen. Det er dermed logikken, der må være, om ikke umiddelbart, så i hvert fald næsten umiddelbart tilgængelig for brugeren.

Digitaliseringen af medierne gør det muligt at koble elementer, arbejde i real-time interaktion etc. på en ny måde. Fokuseringen på sammenstillingen eller koblingen af elementer kan omsættes til noget, der er meget bekendt for en dramaturg.

Om at producere – konstruere – komponere

Når jeg sådan overdynger spørgsmålet om kunst med retorik, er det for det første et forsøg på, at tage kunstdebatten ned fra hylden – sende hatten rundt. Det synes nemlig væsentlig at problematisere nogle forhold mellem kunst og kvalitet når man springer mellem analyseorienterede forskningsmiljøer, kunstproduktion og digital konstruktion. For mange er kunst i sig selv et kvalitetskriterium. Er noget klassificeret som kunst, er det godt. Eller så er det “ikke kunst”. Dermed dårligt. Dette er selvfølgelig ikke rette tid og sted for at diskutere hvad kunst er, ikke er, eller skal være. Men det synes mig nødvendig at påpege, at når man går med ind i samarbejder med forskellige fagmiljøer og kompetencer, bliver der ofte enten stillet meget store forventninger til, hvad det er kunsten vil og kan – eller også er det ret uforståeligt, hvad det er for et perspektiv kunstneriske fag og æstetik egentlig har at byde på. Måske giver det mening at trivialisere disse holdninger til, at det enten drejer sig om, at æstetikfagene må være “noget med design”,

eller noget med at passe på at reglerne følges og virker godt – især på synssansen. Funktionen bliver nemt mere vogterens end initiativtagerens – hvilket kan frustrere f.eks. dataloger og programmører, der er vandt til – bogstaveligt talt at tænke konstruktivt. Dem med de store forventninger til kunst og kunstens funktion har ofte den holdning at mennesker, der producerer kunst, er mennesker med en skæv vinkel på tilværelsen, nogle, der besidder en særlig kraft, der kan drive ellers kedelige processer, mennesker og produkter i en uventet (men gunstig!) retning. I halen på disse holdninger ligger der ofte en idé om, at kunsten kan tilføre teknologien nogle særlige “goder”, som for eksempel at der udvikles produkter eller indsigter, man ellers ikke kunne have nået frem til.

Det siger sig selv, at det er en udfordring dels at finde ud af, hvilke forventninger der i samarbejdet stilles til f.eks. en dramaturgisk kompetence, dels at forholde sig til disse forventninger og få dem gjort produktive – også bogstaveligt talt. Det har derfor været en klar forudsætning for udviklingen af vor forskning inden for konsortiet at gøre os selv og andre vore forudsætninger og kompetencer nogenlunde begribelige.

Som sagt er det teaterproduktion og dermed også det, man plejer at kalde den skabende proces, og analysen af denne, der er mit kompetenceområde. Jeg har da også en praktisk teateruddannelse bag mig. Det betyder ikke, at jeg til daglig betegner mig selv som professionel kunstner, eller at jeg betragter de produkter, der kommer ud af det, jeg er med til at lave som kunst i betydningen noget Godt og Uforglemmeligt. Jeg vil dog mene, at jeg og mange andre dramaturger har nogle kvalificerede kunstneriske kompetencer, når det gælder at følge en tanke (og en række handlinger) fra idé til forestilling. Disse processer er der sådan set ikke knyttet noget kvalitativt bedre eller radikalt anderledes til end så mange andre typer processer, men de har en mulighed, ikke alle andre processer har, nemlig at holde afgørelser om slutproduktet tilbage i meget lang tid. Vi har oparbejdet en række kompetencer, når det gælder at opstille rammer for sådanne processer og

lede dem i land, så det ender med noget, der, om ikke andet end rent teknisk set, må siges at være kunst. Der vil altid opstå et nært forhold mellem processen og produktet – et forhold, hvor ting, som i forskelsens første fase, kun prøves af – som for at teste om det der sker skulle kunne udvikle sig til noget mere ... Noget med resultater.

Den klassiske teaterforestilling har et bestemt forhold til processen. Det prøves næsten kun på skrømt. Det handler på en måde om variationer af det samme produkt. Ikke uinteressante variationer, vor herre bevares, men der er en metode; iscenesættelsen. Af denne metode ved vi, at der kan komme en forestilling.

De nye digitale medier er som elskere eller elskerinder i deres forhold til proces og produktrelationerne. De kan tvinge parret til at gå fra hinanden – eller få dem til at forsikre sig om, at der ikke skal ske udskejelser igen. På samme måde kan man sige, at digitaliseringen af teatret nemt kan gå hen og blive et med en teatralisering af det digitale. En forestilling om, at computeren burde kunne det, som teatret kan – og har kunnet længe; nemlig producere og gennemspille interaktioner på en menneske-lig måde, fører næsten uvægerligt til, at man må spørge, om der er andre veje for et digitalt teater. Og man stiller spørgsmålet på to måder, afhængigt altså af, hvordan man tænker, at teater bliver teater. Enten: hvad kan de digitale medier bruges til i teatret? Eller også kunne man spørge: Hvorhen kan digitaliteten føre teatret? Er der plads helt fremme i rampelyset?

I samme øjeblik man siger computerkraft i forbindelse med teater, tænker man lys, lyd og teknik som f.eks. projektioner. Altså virkemiddel. Og så støder man i virkeligheden direkte ind i den samme repræsentationsproblematik som vi så, når teatret bliver tænkt ind i computeren. Det samme problemkompleks og iscenesættelses-dilemma: Noget skal virke for noget andet. Lyset skal virke for at skuespilleren skal ses i et bestemt lys, lyden skal virke så den rette stemning opstår, scenografien skal virke så vi forstår, hvor det foregår, skuespilleren skal tale, så vi kan forstå teksten... Alle elementer tænkes mere eller mindre som illustrationer af noget, som regel et kon-

ceptuelt hierarki. I den paradigmatisk forståelse af teater, den type teater vi finder ved et institutionsteater, er det teksten, eller rettere sagt, instruktørens læsning af teksten, der skal iscenesættes. I dette hierarki kan teknikeren sættes på illustrationsopgaver, der måske er umulige, f.eks. at få en skrå hvælving til at forsvinde lydløst, som i en drøm. En hånd, der strækkes ud langsomt, bliver mere og mere rød og denne røde farve følger så skuespillerens hånd rundt i rummet (som i Robert Wilson/Tom Waits' *Woyzzek*) – en opgave, der måske, måske ikke gør teknikeren til programudvikler eller opfinder af nye digitale systemer. Med stor sandsynlighed ikke, i hvert fald ikke i institutions-teatret, hvor der skal findes løsninger meget hurtigt i en almindelig teaterproduktionsproces, som normalt er på 8 uger.

Når man har et forestillingskoncept (det behøver ikke at være med en dramatisk tekst som udgangspunkt), så taler vi om, at noget måske ret abstrakt skal transponeres til noget, der kan ses, høres og mærkes. Der skal, for at sige det brutalt, skabes en teatral form, der passer til, eller forløser, dette koncept. Det tyvende århundredes iscenesættere har øvet sig længe i at forme menneskers krop, stemme og psyke, lys, lyd, kostumer, scenografiske elementer, rytme, tempo og stemning til at *realisere* en forestilling eller et koncept, han eller hun har i hovedet – eller for den sags skyld, i hjertet. Det synes indlysende, at som teatralt virkemiddel kan digitaliseringen betyde noget revolutionerende nyt: vi har fået nye virkemidler, multi mange medier, der kan overskride grænser for, hvad vi har kunnet forestille os kunne finde sted på en scene, hvor alt jo som kendt er lidt på skrømt – en illusion ... Animationer med udgangspunkt i den levende skuespillers bevægelser (ved hjælp af *motion capture*-udstyr) kan “mere naturligt” end noget andet virkemiddel illustrere, at han eller hun nu optræder i en drøm, eller *er* den genganger, der døde i første akt. Digitaliseret video med forskellige kunstneriske medieringer som frameudtag og lignende projiseret på vægge, gulve, kostumer etc. kan måske mere overbevisende end levende skuespillere tematisere splittede personligheder, dobbelthed og andet godt materiale fra fiktionens og galskabens

verden. Digitaliseringen kan også bruges til at “huske for os” – en live optagelse fra begyndelsen af forestillingen genspilles mod slutningen, og vi bliver mindet om, at det ikke er noget, der kun sker her og nu ...

Digitalisering af teatret gør det mere muligt at tænke og eksperimentere i abstrakte former uden at tabe det levende menneskes bevægelseskvalitet. Bevægelse kan medieres og formes om og om og vips kan en skuespiller tale med en fugl, som kan svare med helt menneskelige bevægelser og svare tilbage uden at der “snydes” med minutiøst indøvede samspil mellem mennesker og teknik. Børneteatret kan blive mere eventyrlig i et panorama, der illuderer at fisk kommer flyvende. Man kan næsten forfølge trolde, der løber afsted ad den skumle skovvej.

Den engelske arkitekt, skuespiller og teaterteoretiker Edvard Gordon Craig, der i de første tiår af vort århundrede ville skabe et teater uden skuespillerens menneskelige begrænsninger, burde kunne opleve sit livs reinkarnation. Så kunne han se, den bevægelighed, han troede så stærkt på som essensen af det menneskelige, blive kunstnerisk materiale og stilles til skue for publikum. Uden at miste en fornemmelse af nærvær.

Med et paradigmatiske institutionsteater som reference, spørger man om det er muligt at starte med at *tænke* digitaliseringen af teatret på en anden måde. Hvis man nu lod være med at tænke computeren og alt dens tilbehør som teknik, virkemiddel eller medium og i stedet tænkte det hele som kunstnerisk materiale, som en organisme, der nærmest “finder sig selv” i en sammenstilling med andet materiale.

At komme hinsides repræsentationen er selvfølgelig ingen ny drøm, ej heller for teatrets kunstnere. Det er sådan set heller ikke det vi drømmer om i vort digitale teater. Vi har i stedet forsøgt at starte med at se digitaliseringen som kunstnerisk materiale. En måde at gøre det på er at betragte alle elementer som forskellige slags ready made, der kan fylde bestemte funktioner i en komposition. Principielt vil der ikke være noget eller nogen, der skal “spille” noget, de ikke er – ej

heller illustrere noget bestemt. En anden måde er at give digitaliseringen – og dermed programmøren – kunstneriske produktionsvilkår på linie med de andre kunstneriske kompetencer og materialer. I stedet for at illustrere instruktørens idé eller tænke i robust narration med litteraturen som spydspids, vil man så tænke teater som kompositioner af materialer, der bliver eller ikke bliver til narrative forløb. I stedet for at *skabe rum* med stedets repræsentativitet som lænker om forestillingens fødder, *leder man efter rum* som kan bidrage med en vinkel i processen. I stedet for skuespilleres evne til at agere troværdige karakterer eller repræsentative figurer, leder skuespilleren efter former og bevægelser, der kan udveksles med andet scenisk materiale og blive til noget, vi ikke kender resultatet af, når processen går i gang. I stedet for at tænke iscenesættelse efter et tematisk hierarki, går man efter logikker, der kan få sammenstillingen af materialet til at virke. Som teater. Som performance. Som installation. Måske noget, der ikke hedder noget bestemt.

Den lille “forestilling”, der kom ud af vort første digitale teatereksperimentarium, nemlig *Manpower*, blev noget vi ikke havde kunnet forudse. Ikke nogen rigtig forestilling. Heller ikke nogen performance. Snarere en teaterudstilling – eller et udstillingsteater. Måske ikke særlig avanceret, hvis man kikker på det i digitalt perspektiv. Men alligevel et forsøg på at lade materialet tale og “produktet” finde sig selv som en serie afgørelser taget i de processer, vi havde lagt rammerne for kunne opstå. *Manpower* havde sådan set et tematisk udgangspunkt; dels en fortolkning af en mands forhold til sig selv og verden, som vi havde set det hos lyrikeren Henrik Nordbrandt, dels en problematisering af hvordan kvinden forsøger at socialisere manden ind i sit projekt. Ideen om de mange rum, hvor væggene taler til en, hvor man ikke finder hvile.

Det blev til ti store skærme på hjul – to meter høje og tre meter lange – dækket med et materiale, der kaldes altuglas. Det er sort, polariseret plexiglas med utrolig projektionsskarphed. Disse skærme kunne bevæges og så at sige lukke tilskuerne inde i bevægelige rum. Det

blev til fire rum, hver med sit "perspektiv": centralperspektivet, labyrinten, den smalle gang og det lukkede rum. På disse vandrende skærme blev der bagfra projiceret animationer baseret på motion capture-teknologi, real time-video og slides. Tre performere/dansere blev placeret inde i de to første bevægelige rum. I det tredje blev der tilføjet flere performere. Kvinder langs den ene væg. Mænd langs den anden. Tilskuerne så dem som skygger langs de to tolv meter lange vægge af skærme. I sidste billede – et lille firkantet "udstillingslokale" med fotografier af ansigter projiceret tæt på væggene. Ingen spillere. En stor dyne i midten, der fungerede som projektionsflade for en video i loftet med et sensorsystem, der gjorde, at publikum kunne bestemme om de ville have en mand, en kvinde – eller både kvinde og mand til at "ligge" på dynen. Musik, digte ... Måske først og fremmest en komposition i og med rum – der også kunne tåle at være lidt teater ...

Der er ingen garanti for, at en sådan til-skue-sættelse af forskellige former for materiale, eller en bestemt sammenstillings logik gør den endelige teater-eller performanceforestilling god eller til "noget helt andet". Sandsynligvis ikke, vil jeg sige. Men at producere teater ud fra, at materialet bestemmer, hvad man kan, er noget andet end at forsøge at tvinge teknikken for at gøre noget bestemt for en, for eksempel illudere solnedgang og måneformørkelse.

Vi er begyndt at fornemme lidt af, *hvordan* et digitalt teaterum kan virke, hvordan bevægelser kan blive til materiale og virke gennem diverse digitale medieringer, at det kan lade sig gøre at interagere med virtuelle figurer osv. Vor forskning er blevet til en søgen efter de historier, digitaliseringen kan fortælle. Eller sagt på en anden og mere manifest måde: Teknologien må ifølge vort eget lille dogme ikke stilles til skue – som teknologi.⁶ Som kunstnerisk materiale må computeren eller digitaliseringen være *nødvendig* for den form eller den fortælling, den er med i, ellers burde den ikke have lov til at være med. (Noget nemmere sagt end gjort, selvfølgelig). Derfor må man, tror vi, arbejde springende. Gå efter en metode. Gå efter det interessante. Men

⁶ Se Niels Lehmanns "Dramaturgisk Nødvendighed", *Art Crash Journal*, nr. 3, 1998.

ikke begge dele på samme tid. Afsøge og fremstille materiale. Begrænse og opstille principper for kompositionen. Antage og åbne, lukke og analysere. Begge dele. Til sin tid. Men ikke samtidig. Og helt uden at være bange for, at det kunne blive til noget, man har set før ...

Digitaliseringen og kulturen

Henrik Kaare Nielsen

Den kulturelle diskurs, som fortolker og perspektiverer den igangværende digitaliseringsproces, er kendetegnet ved en stærk polariseringstendens. På den ene side præges den af messianske positioner, som begejstret indvarsler sammensmeltningen af menneske og maskine samt teknologiens snarlige forløsning af paradisiske tilstande i et samfund, hvor alle behovs opfyldelse er umiddelbart inden for rækkevidde, og hvor harmonien og den evige søndag derfor hersker. På den anden side står så de apokalyptiske positioner, som i absolutte termer fremmaner offentlighedens og den sociale solidaritets forfald, en umenneskelig acceleration af de samfundsmæssige processer og omfattende udstødning af svage befolkningsgrupper som uafvendelige og helt dominerende konsekvenser af udviklingen.

Den følgende fremstilling vil bestræbe sig på at nuancere debatten en smule, og som et første skridt er der måske en idé i at lægge de konkurrerende, højstemte betydningstilskrivninger i mølposen og i stedet anlægge en prosaisk synsvinkel på fænomenet digitalisering. Der er såmænd bare tale om et nyt princip for kodning af information – ja, i realiteten er det godt et halvt hundrede år gammelt, men den paradigmatisk status, det oppebærer i dag, er ganske ny. Den digitale kodning tillader os at arbejde med gigantiske informationsmængder og at flytte dem på ingen tid, og medieret af computeren og Internettet har denne højnede kapacitet til bearbejdning og formidling af information opnået global rækkevidde. Den digitale kodning åbner endvidere for kommunikation i interaktive netværk og for integrationen af forskellige kommunikationsformer såsom tekst, lyd og billede.

Digitaliseringens aktuelle ekspansion er med andre ord udtryk for en teknologisk moderniseringsproces, og som det gælder for alle moderniseringsprocesser, har også denne en dobbeltkarakter: den åbner for en række nye muligheder, men den indebærer samtidig opkomsten af nye risici. Det er imidlertid ikke *teknologien*, der afgør, hvilke af disse principielle muligheder og risici der bliver til realitet – dette afhænger helt af de valg, vi som individer og som samfund træffer i omgangen med teknologien. Spørgsmålet om digitaliseringens perspektiver kan med andre ord ikke belyses tilfredsstillende med udgangspunkt i teknologiens karakteristika som sådanne, men må søges besvaret, idet teknologien reflekteres som et element i den sociale praksis i bred forstand.

Den sociale praksis i moderne samfund er grundlæggende karakteriseret ved et konfliktuelt samspil mellem *marked*, *stat* og *civilsamfund*, forstået som modernitetens overordnede former for institutionalisering af social handlen. I markedsrelationer formidles den sociale handlen af det formelle medium *penge*; den statslige institutionaliseringsform betjener sig af *magt* i skikkelse af formal ret/lovgivning som medium for reguleringen af socialt samkvem, og i civilsamfundsmæssige relationer er det *kommunikativ interaktion*, der stifter mellemmenneskelige forbindelser og medierer den sociale handlen.

Den sociale praksis er i sin helhed scene for løbende territoriekampe mellem disse institutionaliseringsformer, idet nogle sociale kontekster og aktører primært trækker på markedets principper, andre på statens og atter andre på det civile samfunds. Denne konflikthedsitet henter ikke blot sin dynamik fra disse institutionaliseringsformers indbyrdes forskellighed, men også fra det forhold, at markedets og statens formelle medieringsformer historisk har demonstreret en ekspansiv tendens. De øver derfor et permanent pres – dels på hinanden, dels på den civilsamfundsmæssige, kommunikative interaktions råderum, og der kan således historisk noteres en tendens til, at det samfundsmæssige samkvem i tiltagende grad formidles af pengetransaktioner og

lovgivning. Når de formelle medieringsformer ekspanderer, sker det på den offentlige, demokratiske debats bekostning, men tendensen er hverken entydig eller irreversibel: der opstår løbende civilsamfundsmæssige modbevægelser, som undertiden opnår en styrkeposition, som sætter dem i stand til at trænge penge- og magtreguleringen tilbage. Det civile samfund er endvidere i sig selv en modsætningsfyldt størrelse, al den stund det er hele den offentlige debats spektrum af stridende positioner, der trækker på dets medieringsform: kommunikativ interaktion.

De digitale medier repræsenterer i dette perspektiv et nyt praksis- og erfaringsrum, et nyt delområde af den sociale praksis, og som al anden social praksis er også dette område gennemtrængt af de generelle konflikttyper: Skal cyberspace udvikle sig til ren markedsplads med frit slag for enhver betalingsdygtig særinteresse? Skal det tværtimod reguleres, så der kan gribes lovgivningsmæssigt ind over for f.eks. børneporno, nynazister og anden menneskeforagtende praksis? Eller repræsenterer Internettet først og fremmest et mulighedsfelt for revitaliseringen af den offentlige debat og for skabelsen af civilsamfundsmæssige relationer på internationalt niveau?

De nye mediers praksisrum er altså dybt integreret i almene samfundsmæssige konflikter og interessemodsætninger med hensyn til, hvilke principper der fremover skal være dominerende i kultur- og samfundsudviklingen. De ovennævnte messianske og apokalyptiske betydningstilskrivninger til teknologien, som på det nærmeste besjæler denne og udstyrer den med en egen dynamik og målrettethed, negligerer teknologiudviklingens reale sammenvævede med den modsætningsfyldte sociale praksis i bred forstand. I stedet entydiggør de komplekse forhold og indskriver dem i stiliserede fortællinger om teknologien som garant for henholdsvis Paradisets og Helvedes snarlige komme. Som opspil til æstetisk fascination kan sådanne fortællinger være vældig effektive, men som udgangspunkt for teoretisk begribelse af den digitale teknologis perspektiver for den aktuelle kultur- og samfundsudvikling er de helt utilstrækkelige: i stedet for at bidrage

til at differentiere og kvalificere vores skelneevne reducerer de verden til et totaliserende, mytisk princip. Den følgende fremstilling vil forsøge sig med et par nuancerende nedslag i debatten.

Formbarhed og konsumentdrømme

En central implikation i digitaliseringen er *formbarhed* – altså det forhold, at enhver digitalt noteret form via programmering kan transformeres til en hvilken som helst anden form. I den polariserede debat reflekteres dette forhold på den ene side som en bekræftelse af de postmoderne teser om tegnenes frie cirkulation og individets mulighed for suverænt at vælge ud fra sine smagsmæssige præferencer. Formbarheden bliver her med andre ord banebrydende for en ideologisk generalisering af den æstetiske rationalitet: verden er som helhed blevet plastisk og føjelig og står til rådighed for individernes umiddelbare lyster. På den anden fløj i debatten indskrives formbarheden som endnu et kapitel i en generel forfaldshistorie, i hvilken alle forpligtende værdier og fikspunkter eroderer.

For en mere nuanceret betragtning kunne formbarheden karakteriseres som opkomsten af en række kvalitativt nye muligheder i den æstetiske arbejds- og erfaringsproces. Den åbner via den standardiserede notation af former for en *kontrol med formdannelsen i det virtuelle rum*, som vi ikke råder over i 'real life'. (I dette perspektiv ligger generaliseringen af formbarheden i øvrigt snarere i forlængelse af 'det moderne projekts' altomfattende bemestringsvisioner end af de postmoderne teser om de store fortællingers sammenbrud). Vi får altså via digitaliseringen nye muligheder for at danne og eksperimentere med former – men disse muligheder er knyttet til det virtuelle rum og til en specifik erfaringsform, nemlig den æstetiske. Som det gælder generelt for æstetisk erfaring, dannes væsentlige dimensioner af artefaktens og formers betydning i et samspil med betydningsdannelser fra andre, ikke-æstetiske, erfaringsformer, hvor andre rationaliteter dominerer.

Det er således en helt fundamental rammebetingelse for etableringen af den fascination og betydningsproduktion, som fortætter sig omkring det virtuelle rums digitale formbarhed, at denne står i et kontrastforhold til trægheder, som er fremherskende i andre praksis- og erfaringsrum. Forskellige historiske og sociokulturelle konstellationer fortolker og håndterer ganske vist basale praksisvilkår forskelligt: den menneskelige krop og dennes behov, socialitetens karakter af konfliktuelt netværk af gensidige afhængigheder og forpligtetheder, det samfundsmæssige stofskifte med naturen, etc.; men på tværs af historiske og kulturelle forskelle må det fastholdes, at vi her har at gøre med træge grundvilkår for den menneskelige praksis, som ikke er og heller aldrig vil blive arbitrært formbare. Generaliseringen af den digitale formbarheds princip til et løfte om altings formbarhed og umiddelbare tilgængelighed er i dette perspektiv ikke andet end en våd konsumentdrøm.

I en bredere samfundsmæssig kontekst korresponderer denne tendens med en udbredt forveksling af markedslogik og civilsamfundsmæssige værdier: forestillingen om, at individet har frit valg på alle hylder, kommer til at repræsentere demokratiets fuldbyrdelse. Nu er det jo for det første langt fra alle individer, hvis økonomiske formlåen sætter dem i stand til at nyde det frie konsumvalgs privilegium; men for det andet – og i denne sammenhæng mere centralt – drejer demokrati sig ikke om det selvcentrerede individs monologiske udlevelse af sine private, umiddelbare lyster. Demokrati drejer sig om den politiske organisering af de samfundsmæssige relationer, altså af de indbyrdes konflikter og den gensidige afhængighed og forpligtethed, som kendetegner moderne individers samfundsmæssige eksistensvilkår, og en demokratisk løsning af denne organiseringsopgave forudsætter det civile samfunds dialogiske, offentlige udveksling som dominerende interaktionsprincip. En central implikation i demokrati er med andre ord individernes principielle beredskab til at reflektere deres private særinteresser og uforgribelige meninger inden for *almenvellet som diskursiv ramme* – og dermed til at modificere eller give

køb på den umiddelbare egeninteresse, hvis hensynet til overindividuelle interesser i debatten erfares som overbevisende og tungerevejende.

Der er stærke kræfter i den aktuelle kultur- og samfundsudvikling, der målbevidst søger at trække individernes identitetsarbejde bort fra almenvellet som diskursiv ramme og henimod de asociale, umiddelbare lyster som horisont for handlen. Der finder med andre ord en tilspidset kamp sted mellem individet som samfundsborger og individet som konsument, og kampen udspilles såvel på den store samfundsmæssige scene som internt i det enkelte individ. Den digitale teknologi er ikke årsagen til denne accelererende konflikt, men den stiller en infrastruktur til rådighed, som det indtil videre især er markeds-/konsumentensiden, der har tilegnet sig – og dette er næppe tilfældigt for så vidt, som løftet om verdens formbarhed og muligheden for via hypertextlinks at vælge og vrage associativt efter individuelt forgodtbefindende i informationsmængderne appellerer mere til den lystorienterede konsumadfærd end til den alment forpligtede dialogiske udveksling med andre mennesker og med den fælles historiske erfaring.

Der er vel at mærke ikke tale om noget teknologisk determinationsforhold, og den digitale teknologi bruges da også i vid udstrækning til etableringen af dialogiske offentlige rum på alle niveauer, som – hvis de udvikler sig videre – kan komme til at spille en væsentlig rolle i en demokratisk regulering af fremtidens globale relationer. Men det ændrer ikke ved den risiko, der er forbundet med, at selve strukturen i det praksis- og erfaringsrum, som den digitale teknologi åbner, appellerer meget direkte til individet som konsument. Der er med andre ord fare for, at der i store dele af befolkningen fremmes en asocial, monologisk identitetsdannelse, hvis forventning til det samfundsmæssige samkvem vil være, at alle hindringer for realiseringen af individets umiddelbare lyster – såsom fællesskabets krav og mennesker med andre meninger, interesser og behov – må være noget, man kan vælge fra ved et klik på musen.

Nærvær vs. fjernvær

I diskussionen om de digitale mediers fremmarch er der endvidere tale om en polarisering på spørgsmålet om erfaringsdannelsens kvalitet. Den ene yderpol hævder, at kun den umiddelbare, selvgjorte, sensorisk forankrede erfaring i omgang med verden kan udvikle os til kompetente, realitetsdygtige individer, mens den middelbare, medieformidlede erfaring forbliver et udvendigt gøglebillede, en sekundær, svagt funderet videnstype. Den anden yderpol i debatten bestrider, at der skulle være tale om nogen kvalitativ forskel: de to erfaringstyper er lige gode, ja selve sondringen er udtryk for antikveret tænkning.

En alternativ synsvinkel kunne være at betragte umiddelbar og middelbar erfaring som kvalitativt forskellige erfaringstyper, som hver især rummer styrker og svagheder, og som begge er helt nødvendige ressourcer for praksis i det moderne relationsrum. I det moderne samfund er alle individer indspændt i en mangfoldighed af relationer til ikke-tilstedeværende, fremmede mennesker og i afhængighedsforhold til overgribende betingelser som økonomiske konjunkturer, politiske styrkeforhold, økologiske balancer og ubalancer, etc. – alt sammen vilkår, som det er umuligt at overskue på basis af det enkelte individs umiddelbare hverdagserfaring, men som det på den anden side er nødvendigt at skaffe sig indsigt i, hvis man vil kunne agere som myndig, kompetent samfundsborger – her er man derfor anvist på medieformidlet, middelbar erfaring.

Samtidig er det vigtigt at være opmærksom på, at grundprincippet i den menneskelige erfaringsdannelse er, at vi tilegner os verden gennem sanserne og i analogi til den umiddelbare, sensorisk forankrede erfaring, vi livshistorisk råder over. Jo mere differentieret dette primære erfaringsgrundlag udvikler sig, jo mere nuanceret, vidtfavnende og abstraherende bliver vores evne til at indfange ny viden – herunder middelbar, medieformidlet erfaring – via analogi til sansefunderede erfaringsmønstre. Det egentlig intrikate spørgsmål i det moderne relationsrum er derfor, om vilkårene for denne analogidannende integration af middelbar erfaring fortsat er af en beskaffenhed,

som muliggør udviklingen af en kompetent samfundsborgeridentitet hos individerne, eller om de middelbare erfaringers eksponentielle vækst reelt overstiger det sensomotorisk forankrede potentiale og de erfaringsintegrerende analogidannelsers forarbejdningskapacitet. Hvis sidstnævnte tendens sætter sig igennem, vil orienteringsløshed blive det fremtrædende træk ved individernes samfundsmæssige deltagelse – og demagoger vil få kronede dage, fordi menigmand ikke vil råde over nogen erfaringsfunderet dømmekraft, som kan sortere i kaskaderne af medieformidlet information.

De digitale medier må i denne sammenhæng bestemmes dobbelt: på den ene side er de storleverandører af overfloden af middelbar erfaring. På den anden side er teknologiens interface og det virtuelle, interaktive erfaringsrum, den åbner, del af det aktuelle grundlag for umiddelbar erfaringsdannelse. De virtuelle praksisrum fungerer i denne forstand som udvidelser af kroppen, ikke som overskridelser af den. Den virtuelle realitet oppebærer netop sin fascinationskraft og sin vedkommende karakter, fordi den dels har 'analogilinks' til tidligere, sanseforankret erfaring, dels – i interaktivitetens medium – bidrager til at videreudvikle denne.

Selvom den mellem menneskelige interaktion i virtuelle rum således kan siges at rumme et element af umiddelbar erfaringsdannelse, må det fastholdes, at der er tale om en indskrænket interaktions- og erfaringsform, som især egner sig til simple, veldefinerede, instrumentelle kommunikationsprocesser. Så snart der er tale om mere komplekse og åbne udvekslingssituationer, som er fortolkningskrævende og fordrer et højt niveau af gensidig tillid – såsom den kvalificerede opbygning eller afklaring af kærlighedsrelationer, gennemførelsen af politiske forhandlinger eller indgåelsen af store forretningsaftaler – er den virtuelle interaktion utilstrækkelig.

I stedet for at stifte overskuelighed fremavler fjernværet og kommunikationens restringerede sanselighed i sådanne komplekse situationer infantile projektioner af angst eller vildtvoksende omnipotens- og sammensmeltningsfantasier (sidstnævnte synes at være et

fremtrædende karakteristikum ved de stormende forelskelser mellem fremmede, som rapporteres fra Internettets chat-rum. Anonymiteten og den restringerede kommunikationsform åbner en ladeport for selvsuggerende, idealiserende betydningstilskrivninger til den virtuelle modpart).

I fjernværets kommunikation mangler det proportionsskabende, bredspektrede modspil, vi yder hinanden i ansigt til ansigt-kommunikation, hvor vi også kropsligt sætter os på spil og dermed demonstrerer en grad af tillid og forpligtethed, som ikke lader sig formidle virtuelt. Det er således også i nærværets kommunikationsformer, vi livshistorisk udvikler vores basale sociale kompetencer, og vores dømmekraft og skelneevne forbliver i væsentlige dimensioner knyttet hertil. Derfor er det nærværets interaktion, vi tyer til, når der er kærlighed, magt eller penge på spil.

Ikke mindst i den æstetiske erfaringsdannelse spiller det kropslige nærvær – at erfare verdens modstand på kroppen, den umiddelbare udveksling med værkets sanselighed og det æstetiske rum, det kommunikerer i – en central, kvalitativ rolle, som ikke kan erstattes af digital medieformidling, hvor stor dennes båndbredde end måtte blive. Virtuel kommunikation og den erfaringsdannelse, den kan give anledning til, er med andre ord et værdifuldt supplement til ‘real life’-erfaring, men den kan på ingen måde erstatte den.

Det digitaliserede samfund?

Som jeg var inde på i starten af artiklen, reflekteres de samfundspolitiske perspektiver i den digitale teknologis udbredelse som hovedregel i entydiggørende diskursive konstruktioner. På den ene side fremholder IT-branchens ideologer (som jo både har apparater og programmer til salg) en harmonivision om det nye samfunds og det nye menneskes komme som resultat af digitaliseringen og altings opkobling med alt. Der er tale om en optimistisk, postpolitisk samfundsvision, hvor samfundsborgeren og den offentlige udveksling er erstattet af konsumenten og tag selv-bordet. På den anden side be-

græder en række kulturkritiske debattører i lige så entydiggørende vendinger udviklingen som den endegyldige afvikling af den demokratiske offentlighed. Men debatten rummer tillige stemmer (f.eks. blandt NGO'er), som på et mere nøgternt grundlag argumenterer for, at de digitale medier rummer store demokratiske og kulturelle potentialer i form af etablering af kritisk reflekterende og agerende fællesskaber og offentligheder på alle niveauer fra det lokale til det globale.

Den sidstnævnte position har meget for sig. Samtidig skal man dog som ovenfor anført være opmærksom på, at mediernes udvikling og muligheden for at bruge dem i demokratiseringens tjeneste er indskrevet i en kompleks konfliktsammenhæng i den sociale praksis i bred forstand – i den stadige brydning mellem markedets, statens og civilsamfundets institutionaliseringsformer.

Der er tale om komplekse og dynamiske relationer, hvor profetier bør udstedes og annammes med store forbehold, men følgende fremskrivning forekommer nogenlunde plausibel, al den stund den blot forlænger allerede iagttagelige tendenser: hvis digitaliseringen fortsætter efter det hidtidige mønster, vil den bidrage til en stærk acceleration af livsrytmen og de samfundsmæssige processer. Dette vil marginalisere store befolkningsgrupper, som hverken kvalifikationsmæssigt eller tempomæssigt kan honorere de opspeedede krav på arbejdsmarkedet, og der vil såvel fordelingspolitisk som kulturelt blive tale om tilspidsede konflikter mellem disse 'digitaliseringstabere' og samme proces' vindere.

Om der bliver tale om forfald eller styrkelse af den demokratiske offentlighed, vil afhænge af disse kampe – af måden, de føres på, af den kollektive politiske erfaringsdannelse, de giver anledning til, og naturligvis af deres udgang. Her vil det også blive afgjort, om de principielle demokratiske muligheder, som de digitale medier rummer, bliver realiseret. En sådan realisering beror ikke mindst på udviklingen af decentrale, hverdagsforankrede politiske bevægelser og erfaringsprocesser, som tager de nye medier til sig og bruger dem offensivt i

skabelsen af civilsamfundsmæssige netværk på alle samfundsmæssige niveauer. Der findes allerede en række ansatser hertil i dag – men målt i forhold til de markedsmedierede netværks omfang og udviklingsstade må de indtil videre karakteriseres som spæde.

Mod et multimedieæstetisk begrebsapparat

Kjetil Sandvik

Jeg er blevet sat til at repræsentere Multimedieuddannelserne, hvilket måske er en smule mærkeligt eftersom jeg ikke er ansat der længere. Men jeg er i hvert fald en af tre på hinanden følgende stipendiater, der har været ansat i Åbogade i den tre-årige forsøgsperiode og har som sådan haft ansvaret for at skulle udvikle og undervise i den helt nye og tværæstetiske disciplin Multimedieæstetik. Og det er nogle af de overvejelser jeg har gjort mig undervejs i dette arbejde, jeg her vil tale om, samtidigt med at jeg mere implicit forholder mig til konference-titlens dikotomi: “tradition eller revolution?”

En af de store udfordringer, vi som æstetikere ved Multimedieuddannelserne (og som æstetikere i mødet med multimedier i det hele taget) møder i vort arbejde, er hvordan vi kan skabe et begrebsapparat og en analytisk metode, der er anvendelig i forhold til at analysere multimedier, dvs. den form for digitale frembringelser, der benytter sig af en kombination af tekst, billeder, lyd, musik og animation. Analyser af multimedier er indtil nu primært blevet bedrevet af dataloger og informations- og medieforskere, men det analytiske apparat, der her bruges, er ikke nødvendigvis fyldestgørende i forhold til det at skulle præstere æstetiske analyser af multimedier. Derfor forekommer det mig at være en af de fornemste opgaver for æstetikere, der arbejder med multimedier at forsøge at skabe analytiske begrebsapparater, der på forskellig vis lader de forskellige særæstetiske diskurser forbinde sig i en tværæstetisk diskurs, inden for hvilken vi kan analysere multimedier.

Nu skal jeg ikke foregøgle at kunne opstille et multimedieæstetisk begrebsapparat her på denne begrænsede plads, men jeg vil

dog opridse nogle af de tanker og ideer, der ligger bag en disciplin som Multimedieæstetik. Disciplinen sigter mod at opbygge et analytisk overblik og nogle redskaber, der sætter os i stand til at analysere multimedier. Et sådan overblik må nødvendigvis dannes i krydsfeltet mellem en række forskellige særæstetiske analytiske discipliner, som vi vil måtte trække på. Dette kan groft forenklet fremstilles på følgende måde: En multimedieæstetik må trække på:

1. Dramaturgisk analyse, forstået som analyse af kompositionen af forskellige æstetiske elementer i en narrativ 3D-struktur, eller med andre ord: analyse af fortællinger i rum.

2. Billedanalyse, forstået som analyser af hvordan de forskellige visuelle elementer er organiseret; analyser af former, farver i forhold til valg af perspektiv og så videre.

3. Tekstanalyse, forstået som analyser af fortællemåder, narratologiske strukturer.

4. Filmanalyse, forstået som analyser af billed-sekvenser, montage, valg af optik, belysning og så videre.

5. Musikanalyse, forstået som analyser af det auditives rolle som skaber af rum, stemning og fortælling.

6. Receptionsanalyse, forstået som analyser af hvordan modtageren indgår i oplevelsen af *værket*: dvs. analyser af hvordan det forholder sig med kommunikationen og interaktionen mellem værk og læser.

Grunden til at alle disse analytiske discipliner skal i sving er selvsagt, at det medie, vi beskæftiger os med er multimedialt og gør brug af: tekst, billede, lyd, rum, bevægelse. På denne måde kan det påstås, at de nye digitale multimedier udfordrer de 'gamle' særæstetiske disci-

pliner og sætter dem i spil på en ny måde. Jeg vil dog stille mig lidt tvivlende til, hvorvidt dette medfører, at de nye digitale multimedier dermed skulle revolutionere det æstetiske felt. Lad mig et kort øjeblik forholde mig til konferencens titel og spørge, om det er den store omvæltning, det helt store nybrud, der er på spil? Eller er multimedier blot noget gammelkendt i en ny indpakning. Jeg vil mene både-og.

Multimedier er som sådan ikke noget nyt. Som Torunn Kjølner var inde på i sit oplæg, så har fx teatret altid været et multimedie, der består af tekst (det skrevne skuespil), billeder (scenografi), lyd (tale, sang, lydeffekter, musik), rum (både som konkret scenerum og som fiktivt rum), bevægelige skuespillere (der ikke blot er konkrete kroppe, men ofte også repræsenterer fiktive figurer). Og teatret er i nyere tid blevet yderligere multimedialt ved at inddrage andre medier så som film og computergrafik (projektioner). Og det kan også med stor ret hævdes, at nyere medier som film og TV ligeledes er multimedier. Humlen er, at multimedier ikke nødvendigvis er noget, der knytter sig til computermediet, akkurat som computeren ikke nødvendigvis (i hvert fald ikke i den måde hvorpå den bliver brugt) er multimedial. Tit er computeren kun skrivemaskine (når man laver tekstbehandling), kun billedmaskine (når man arbejder med grafik, layout osv.), kun lydmaskine (når man laver computermusik eller redigerer lyd).

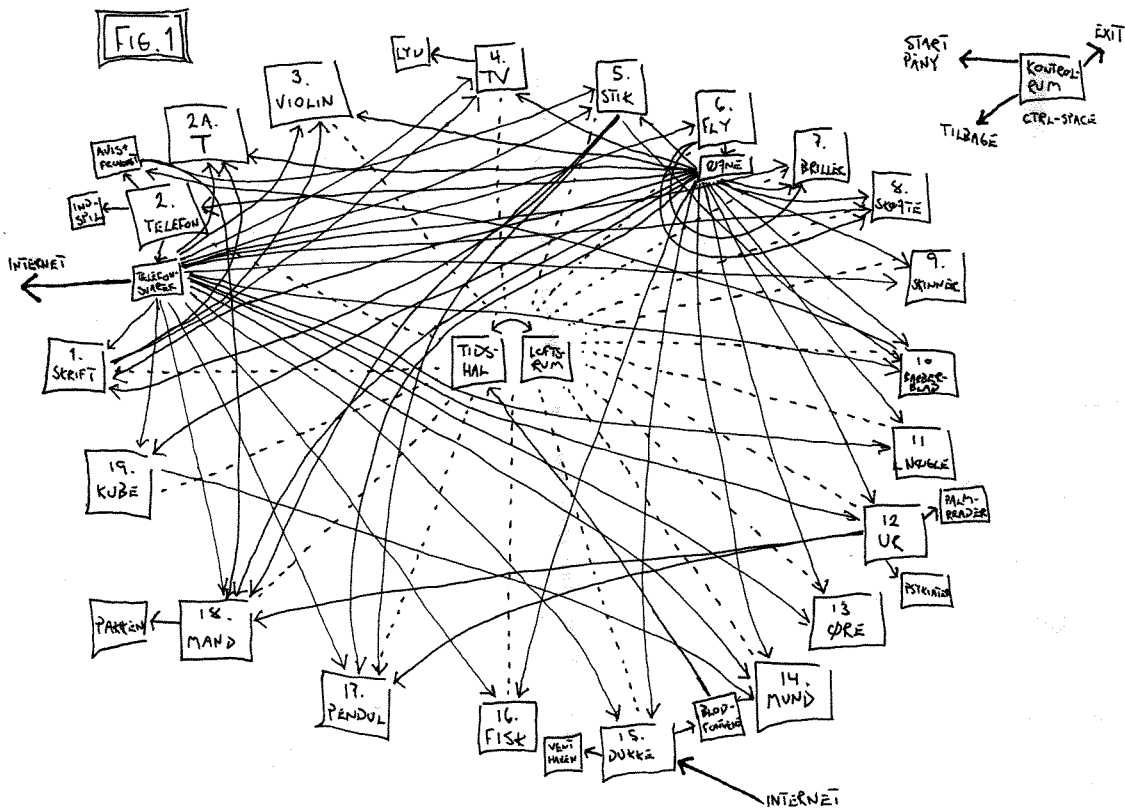
Men når vi taler om multimedier i dag er det oftest i betydningen et computerbaseret medie, der gør brug af de førnævnte medier og som fordrer at vi sætter vore særæstetiske analyseredskaber i sving, når vi skal beskæftige os med det. Men det skal være min påstand her, at det ikke er nok at hive det multimediale værk gennem hver enkelt særæstetiske analysemaskine og derved have præsteret en udtømmende multimedieæstetisk analyse. For nok er multimedie-æstetikken en tværæstetik, men jeg vil vove den påstand, at den også er en helt særlig særæstetik, der også må skue mod både datalogien og mod informations- og medievidenskaberne for at kunne være operativ og funktionel, akkurat som de før omtalte særæstetikker også nødvendigvis

må ændre sig i mødet med multimediet, sådan som det er kommet til udtryk i flere af konferencens oplæg.

Tillad mig at eksemplificere (og samtidigt beklage min lutter analoge fremtoning: det ville kræve for meget tid at vise fyldestgørende eksempler, men jeg har dog medbragt en transparent (fig.1). Den amerikanske performancekunstner Laurie Anderson udgav i 1995 en multimedie-CD-ROM, der hed *Puppet Motel*. Dersom vi går til biddet med vort arsenal af særæstetiske analyseredskaber, ser vi hurtigt, at *Puppet Motel* er en grafisk baseret hypertext: den indeholder både skrevet tekst, grafik, animationer, film, musik og anden lyd, der tilsammen udgør en række audio-visuelle rum, man bevæger sig imellem ved hjælp af de links, de forskellige rum er forsynet med.

Dette lader sig gøre med de gængse æstetikanalytiske redskaber, vi har, uden at vi behøver at skele ud over vor egen æstetiske næsetip og begynde at hente teorier og metoder fra andre discipliner (om end det nok må siges, at et begreb som netop hypertext i høj grad allerede er inspireret af fx computervidenskaben). Men i forhold til at skulle genrebestemme *Puppet Motel* som værk vil det være nødvendigt at inddrage viden om forskellige former for computerspil, hvor man almindeligvis skelner mellem actionspil, der er præget af hurtighed og en følelse af 'her og nu', og adventure-spil, der er præget af langsommelighed og hvor det centrale er at udforske og løse gåder.

Puppet Motel har karakter af at være et adventure-spil (som fx *Myst/Riven*). Den centrale metafor er her opdagelsesrejsen: det kræver både tålmodighed og udforskerlyst for at få udbytte af CD-ROM'en og ligesom i et adventure-spil er den måde, man bevæger sig gennem CD-ROM'en på, at man bruger musen til at pege og klikke med på forskellige ikoner og på den måde kommer man fra rum til rum og afdækker de forskellige 'historier', der gemmer sig i de enkelte rum. Og ligesom i adventure-spillene skifter cursoren form for at indikere, at der er områder i de enkelte rum, der er 'klik-bare', dvs. at de aktiverer forskellige links. En sådan viden om computerspil er vigtig, når man skal analysere et værk som *Puppet Motel*, for selv



om værket ikke er et egentlig adventure-spil – det handler ikke om at løse gåder rigtigt og finde den rigtige slutning – så determinerer adventure-spillet den læsemodus, som værket forudsætter: opdagelsen, udforskningen: jo længere man er om at udforske de forskellige rum i *Puppet Motel*, desto større er chancen for, at man får lov til at opleve de historier, der gemmer sig i de forskellige rum.

Puppet Motel er med sit væv af tekstdele (de forskellige rum og alle de historier, de indeholder) og med sin organisering gennem links et godt eksempel på en hypertext og oven i købet en, der til fulde udnytter de muligheder for at kombinere tekst, grafik, animation/film og lyd, der ligger i computermediet. Som hypertext består *Puppet Motel* af 33 forskellige rum, samt to centrale rum, man hele tiden vender tilbage til. Det er ud fra de to centrale rum, man orienterer sig i motellet og fra hvilke man kan linke videre til de øvrige rum. Dog er kun 20 rum direkte tilgængelige fra de centrale navigations-rum, og de øvrige rum er tilgængelige fra enkelte andre rum akkurat som der er tilgang fra det ene rum til det andet på kryds og tværs. At synliggøre denne

hypertekst-struktur giver et meget uoverskueligt billede, der om ikke andet siger lidt om kompleksiteten i *Puppet Motel* og om, hvordan de forskellige rum forbinder sig til hinanden samt at mængden af links ikke er lige stor over det hele.

Men det skal være min påstand her, at selv om man tyer til avanceret hypertekstanalyse, hvor hypertekst forstås som et væv af tekstdele, der består af både skrevet tekst, billeder, animationer, lyd og musik, og hvor disse tekstdele er knyttet sammen via hyperlinks, der er hypertekstens *sine qua non* og som gør at tekst tilbyder adskillige gennemløbsmuligheder og adskillige mulige læsninger, så vil jeg mene, at man ikke fuldstændigt er i stand til at indfange det særegne ved *Puppet Motel*. Vi er nødt til at have nogle begreber om, hvordan det forholder sig med værkets omgang med sin recipient, hvordan det forholder sig med de forventninger, værket har til sin læser, og ikke mindst hvordan det forholder sig med værkets interaktivitet. For selv om multimedialitet ikke er noget nyt, så er muligheden for interaktivitet noget som – om ikke andet – potenseres kraftigt med de nye digitale medier. Det vil sige at vi i en æstetisk analyse af et værk som *Puppet Motel* er nødt til at trække på et interaktivitetsbegreb der fx kan hentes i informationsvidenskaben og i computersemiotikken. Et begreb, der siger noget om hvor mange valg værket tillader sin læser, og hvilke betydninger disse valg har på læseoplevelsen, på receptionen af værket såvel som på selve værkets form og indhold.

Jeg vil se lidt nærmere på graden af interaktivitet i *Puppet Motel*. Det er jo et af hypertekstens karakteristika, at den fordrer en vis grad af interaktivitet: den fordrer, at læseren yder en aktiv indsats i læseprocessen. Derudover er *Puppet Motel* interaktivt på den måde, at værket på forskellig måde tillader læseren direkte indflydelse også på indholdssiden. Ikke nok med at værket læser læserens bevægelser og tilpasser sig i forhold til disse; man kan som læser også skrive romaner, breve, man kan redigere Dostojevskis *Forbrydelse og straf*, klippe film, og tilsyneladende kan man i et af rummene oven i købet skrive videre på CD-ROM'ens program-koder (men her holder læserens fak-

tiske indflydelse op: dette er kun et *mock-up*). Men det meste af værket interaktivitet består i, at man bevæger sig rundt med musen og dermed får de mange historier til at fortælle sig.

Dette for at sige, at når vi nu skal opfinde et multimedieæstetisk begrebsapparat, så er det væsentligt at trække på andre vidensområder end vore egne, og dette gør sig ikke mindst gældende i forhold til introduktionen af det interaktive værk. Det er vigtigt at vi fokuserer på det særegne ved multimedier; hvordan de nye medier påvirker kunsten og kunstens såvel som kunstnerens rolle. Vi står måske her over for en ny type værker, hvor det klassiske værks helhedslogik ikke længere er tilstede, værker der betjener sig af fragmenterethed, af ikke-linearitet, af kompleksitet og som stiller nye krav til sin læser, til læserens perception. I en sådan ny værktipe ændrer kunstnerens rolle sig fra at være den, der enevældig skaber, til at være en, der mere tilrettelægger nogle æstetiske rammer, hvor læseren i stigende grad gennem sin perception af værket ikke blot er med til at fortolke det, men også til at skabe selve værket. Mest radikalt sker dette i det man kan kalde det interaktive værk, som er en værktipe hvor *fortællingen* er fragmenteret og logisk/associativt motiverende og fordrer, at læseren foretager montage af fragmenterne, og hvor *betydningen* skabes af læserens interaktion med værket gennem en strategi, hvor læseren tillades adskillige handlingsmuligheder og mulighed for at påvirke værket. Dette er en værktipe, der tematiserer betydningsproduktion som interaktion mellem værk og læser og som arbejder med *mulighed for at skabe – om end private – helheder*. Værkets *ophavsmand* er i det interaktive værk ikke længere herre over værket i klassisk forstand, eftersom det interaktive værk tillader læseren indflydelse på værket.

Afsluttende og for at opsummere kan man sige, at et multimedieæstetisk begrebsapparat må udvikles i krydsfeltet mellem de særæstetiske discipliner. Men i mødet med de nye digitale medier står vore begreber, vore teorier og metoder ikke urørte hen. Der presser sig et nyt tekstbegreb, et nyt musikbegreb, et nyt teaterbegreb på, når vi for-

søger også at have sensibilitet overfor de digitale multimediers særegenhed, akkurat som vi i den æstetiske omgang med de digitale multimedier må have blik for teorier og begreber fra andre vidensfelter så som datalogien og informations- og medievidenskaberne. Jeg tror ikke det er særligt frugtbart at opstille dikotomien “tradition eller revolution”, men at vi nok snarere bør tale om de digitale multimedier som noget, der selvsagt på forskellige måder indskriver sig i traditionen, men som også repræsenterer noget der er – OK, nu er “revolution” jo et meget stærkt ord, men lad os nu alligevel sige det – noget der er revolutionerende nyt.

Art techno – den digitale anarkist

Karin Petersen

“Folk, der laver elektronisk musik, er pr. definition anarkistiske”, udtaler juristen, den eksterne lektor i digital lyd, men også aftenens DJ og Art Techno-performer Morten Remmer.¹

Med dette oplæg skal jeg forsøge at føre anarkistens æstetiske forsvar for sine digitale gerninger, inden Morten Remmer selv får mulighed for at føre sin egen sag i paneldiskussionen. Et forsvar som både vil anse digitalisering for at være en mulig erkendelsesmodus ved årtusindskiftet og opfyldelsen af en profeti.

For det første arbejder en elektronisk musiker som Morten Remmer i et bevidst frirum i forhold til traditionelt skolede musikere, eftersom han ikke behersker et egentligt musikalsk instrument, men skaber sin musik ved hjælp af computer, mixerpult, sampler og effekter. Set fra anarkistens synspunkt er dette ikke en ulempe (det har også en rent praktisk fordel: hvilken anden musiker kunne stille op til koncert med den ene arm i gips, sådan som det er tilfældet i aften). Tværtimod bliver man i et sådant frirum åben over for alle tænkelige og utænkelige alliancer på tværs af musikalske genrer: man skal kunne nå hele vejen rundt, hvilket Morten Remmer alias *DJ 360°* forsøger. Han har, foruden utallige konstellationer på den elektroniske scene såsom *James Bong*, *Denmark* og *Ruler Fi*, således arbejdet sammen med både jazzmusikeren Thomas Agergaard og trip pop dronningen Caroline Henderson, men planlægger også som sit næste træk med “Paramount”, at lave et album, som man kan tude til i højstemt og melodramatisk patos.

¹ Se endvidere Morten Remmers hjemmeside <http://dj360.com>

At genrerne således bliver sat under pres afspejler ifølge Bruce Johnson² et faktum, som allerede er forårsaget af massemedialiteten, der gør det umuligt at opretholde de ofte præ-moderne og præ-industrielle genrebetegnelser, der oprindeligt definerede sig i forhold til placering og afstand (countrymusikken), lejlighed (sekulær/etnisk musik) eller ud fra en forestilling om klasse og samfund (klassisk/folk/populærmusik). En diskursiv model som genre må nødvendigvis følge efter den kulturelle praksis og må derfor i mediesamfundet, hvor man kan høre alle genrer hvor som helst og med hvem som helst, uundgåeligt blive svækket som basis for musikalske diskurser. Den digitale anarkist synliggør endvidere derved en erkendelse i senmoderniteten; at musiklivet må give plads til flere forskellige æstetiske standarder og flere forskellige musiksyn. Sådan at forstå, at det *æstetiske* i dag lader sig lokalisere uden for dannelsesstraditionens kanoniserede værker i et polyæstetisk musikbegreb, som man f.eks. kan læse hos Even Ruud,³ hvor genrer, for at vende det om, netop betragtes som *diskursfelter*, dvs. som kulturelle konstruktioner, og ikke som en objektiv base for hierarkiseringer.

For det andet har den digitale musiker via sin æstetik om “no skill” én gang for alle vendt ryggen til den skriftligt baserede *allografiske* kompositionsmusik, hvor værkets “sted” egentlig er at finde i det transcendent. I stedet baserer han sin musikalitet på *lytningen*, på den auditive kompetence. Massemedialiteten har igen allerede banet vejen via *optagelsen* og *broadcastingen* af en uudtømmelig bank af disse *autografiske* værker og dermed dannet basis for et helt nyt musikalsk vokabular, som de ikke-skoledede musikere har taget til sig i en tilsyneladende demokratisering og en individualisering af den musikalske tilegnelse. Med muligheden for at sample fra denne musikhistoriens gigantiske materialebank kan de fritlagte citater (eller blot lyde herfra,

² Bruce Johnson: “In the Jumble, the Genre Jumble: the prison house of popular music discourse”. Paper fra *Rock as Research Field*, Magleas 1997, p. 3.

³ In Even Ruud: *Musikk og verdier – musikpedagogiske essays* (Oslo: Universitetsforlaget AS 1996), p. 36.

hvorved også optagelsen som “sted” udfordres) bearbejdes og formes som et ’naturligt’ tonemateriale til nye bricolager, nye værker.

Ved hjælp af digitalteknologien kan han endvidere producere værkerne selv og derved transformere broadcastingen til en individuelt betonet “narrow-casting” i form af ikke-polerede, rå “home-tapings”, som kan sendes direkte på markedet via internet. På den måde indfrier den digitale anarkist alle tidligere musikalske subversive anarkisters forhåbninger om økonomisk uafhængighed fra punk til indie. Men samtidig har den gigantiske smeltedigel, som *cut and paste*-teknikken har kastet musikgenrerne ned i, medført at en subversiv og antinormal marginalitetsideologi har vanskelige kår, eftersom subkulturerne derved ikke umiddelbart organiseres ud fra ydre, objektive og institutionelle strukturer men ifølge Johan Fornäs af indre, psykiske identitets- og behovsformer, som er bestemmende for hvilke delkulturelle stilmarkeringer, man ønsker at kombinere i eget “design.”⁴

Den digitale anarkist synliggør således endvidere med al tydelighed erkendelsen af, at det er *det æstetiske valg* og ikke det sociale valg, som kommer til at stå i centrum for nye organisationsformer.⁵

For det tredje er vores bevidsthed allerede blevet koblet direkte til det digitale i den post-strukturalistiske erkendelse af, at den semantiske betydning kan flyttes i retning af en aktiv *selektion* og reception af værket, som altid vil skulle genskrives af den enkelte læser. I musikalsk forstand er vi dermed allerede allesammen DJ’s, allesammen remixere, som kan overføre pragmaticisten Rortys ide om et ikke finalt vokabular til traditionelt finale, lukkede værker og således forkaste tanken om kunstens autonomi. *Samtidig* er der dog ifølge Andrew Goodwin⁶ mere modernistisk æstetisk radikalisme end postmodernisk

⁴ Johan Fornäs: “Rockens morgondag”, in Henrik Karlsson & Jan Ling (red.): *Musiken år 2002. En debatbok om musiken i framtiden*. (Stockholm: Kunglia Musikalska Akademin 1993), p. 13.

⁵ Se endvidere min artikel “Popmodernisme – æstetiske overvindelser i populærmusikken”, in Morten Kyndrup & Carsten Madsen (red.): *Æstetisk Teori?, Æstetikstudier VII* (Aarhus: Aarhus Universitetsforlag 2000), p. 247 ff.

⁶ Andrew Goodwin: “Sample and Hold. Pop Music in the Digital Age of Reproduction” (1988) in Simon Frith & Andrew Goodwin (red.): *On Record* (London/New York: Routledge 1990), p. 274 ff.

pastiche i den eksplicitte sampling: mere Adorno end Benjamin i de nye værker, som bevidst ændrer strukturen i et nummer, men også *teksturen*, dvs. det klingende værk, i form af arrangement og timbre.

Et godt eksempel herpå er en koncert, som Morten Remmer afholdt i maj i år sammen med jazzsaxofonisten Thomas Agergaard og hans *Ok Nok Congo* på Charlottenborg. Thomas Agergaard kunne opleves sammen med sin gruppe på anden sal, samtidig med at musikken blev transmitteret ned til første sal, hvor Morten Remmer lavede improviseret live-dub ovenpå musikken, hvilket naturligvis gav en helt ny koncertoplevelse. Her er der altså ikke tale om blot at forvandle de for jazzen æstetisk sekundære faksimiler, optagelserne, til kompositorisk materiale, men om en *simultanopførelse*.⁷

Der er således tale om både en liminal og en interaktiv komposition og lytning – både udgrænset fra verden og aktivt deltagende i den. Det samme har i nogen grad været tilfældet i samarbejdet med Caroline Henderson, som på linie med flere andre kunstnere ansætter den digitale anarkist for at foretage en bevidst invasion i sine værker. Og det samme vil gøre sig gældende ved aftenens performance, hvor Morten Remmer vil lægge sig under og henover SceneKompagniets forestilling, f.eks. med et grundspor som i eksemplet: “Super Moto 2000”, konciperet i samarbejde med den anden halvdel i *Ruler Fi*, John Eduard.

Art Technoen skaber således **for det fjerde** et musikalsk *rum*, en *situation*, som er relationelt, dialogisk og polyfont. Men han skaber også en *ambiance* eller atmosfære, i hvilken kunstnerne kan forme det musikalske materiale som plastiske skulpturer, hvilket jo også Morten Breinbjerg anførte i sit oplæg tidligere på dagen. Den digitale anarkist udfordrer det topologiske rum ved at insistere på, at de ofte post-humane, bevidst kunstige lyde, befriet for enhver maskinangst, i form

⁷ Om opførelsens status i forhold til optagelsen i jazzdiskursen, se min artikel: ”Styling – Thomas Blachmans møde med Acid Jazzen” in Lene Tortzen Bager & Ansa Lønstrup (red.): *Kunsten og værket*, Æstetikstudier VI (Aarhus: Aarhus Universitetsforlag 1999), p. 95.

af en alt for dyb bas, en supersonisk effekt eller en overjordisk ur-lyd er ligeså *autentisk* som alle andre lyde. Når en lyd eksisterer i verden er den autentisk og sanserne bliver dermed ikke snydt. Hvert *sound shape* lægger sig således som en suturløs kimære rundt om det “egentlige” værk. Ikke som en fusion, men snarere ud fra en *fissil* æstetik.⁸ En æstetik, som kan spaltes ud i heterogene enheder, en organisme med væv af genetisk forskellige arter, men med sin helt egen timbre og tekstur udenom de “reelle” referenter. Heri ligger det egentlig subversive: at ramme en kile ind i live-koncerten, at definere og udvide et rum, som i repetitive staser kan opløse tiden. Forurening og økologisk recycling på samme tid.

Den digitale anarkist genindskriver sig dermed **for det femte** i avantgardens bestræbelser på at balancere mellem *lydtapet* og *lydkunst*, sådan som vi har set det i futuristernes støjeksperimenter, hos Erik Satie i sin “Musique d’Ameublement”, hos John Cage, som så at sige åbnede døren til koncertsalen på klem, så gadens larm kunne sive ind, eller hos Brian Eno i sin minimalistiske “environmental music”. Men han genskriver også ideologien fra den modale jazz, ganske vist mere overkommeligt, men stadig beroende på den frie improvisation henover en fast bund. Således ligger der også et skjult *dannelses-potentiale* i megen ny digital samplingsmusik, som lader os genopdage og genlæse tidligere kunstneriske erfaringer, indskrevet i en “revolutionernes tradition”, således som Jacob Wamberg så smukt udtrykte det.

Man kunne med Perniola sige, at “det, der interesserer os, er ikke længere så meget kunstens historie, men muligheden af en kunstens topologi, der kan undersøge og analysere de mest forskelligartede og modsætningsfyldte kunstneriske erfaringer ud fra deres kontinuitet og deres begrænsninger.”⁹ Perniolas transitbegreb er tæt forbundet med digitaliseringen og informatiseringen af samfundet; transitten udgør

⁸ Se Simon Reynolds *Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture* (London: 1998), p. 388.

⁹ In *Kunsten som neutral mutant (om og af Mario Perniola)* (København: Det Kongelige Danske Kunstakademi 1996), p. 20.

ligesom i computeren overgangen mellem to punkter, der begge er til stede og til rådighed. Den neutrale mutant indebærer ikke nogen fordel eller ulempe i forhold til den oprindelige type, altså hverken hierarkisk eller reduktionistisk, men den lader replikationens og mutationens udvælgelse opstå.

For det sjette kan den digitale anarkist ses som opfyldelsen af en profeti, som Jacques Attali fremsatte i 1977.¹⁰ Med digitaliseringen kan man øjne en ny “realisme”, som han efterlyser, og som forholder sig til informationssamfundet. Som Attali fremfører det, er ethvert stade i musikudøvelsen et forvarsel om fremtidige sociale transformationer. Fra den *bakkanalske* musik i det præ-borgerlige samfund knyttet til ritualer, over *repræsentationens* tidsalder som beroede på specialiserede komponister, til *repetitionens* tidsalder i det industrielle varesamfund er vi nu måske endelig på vej ind i *kompositionens* tidsalder, som Attali noget misvisende kalder den æra, vi muligvis befinder os i. Med komposition mener han “at sætte sammen”, hvilket skal forstås bogstaveligt som evnen for det enkelte individ til at komponere ud fra ens egen formåenhed og for ens egen skyld. Attali nævner punken og free jazzen som foreløbige eksempler, Simon Reynolds udvider med sampling, CD-rom og ikke mindst *DJ-kulturen*, hvor repetition smelter sammen med komposition.¹¹

I kompositionens tidsalder er improvisation og musik som ufærdig, relationel og umiddelbar kommunikerende kunstform nemlig sat i højsædet.

Den digitale anarkist kan således også ses som rollemodel for den “Musica Practica”, som Roland Barthes efterlyste allerede i 1970¹² i bestræbelsen på at fremlæse *amatørens* musikalske praksis i utopien om “det åbne værk”, hvor den æstetiske oplevelse hos Barthes består i en aktiv, *kropslig* og *lystfyldt* medproduktion af værket. Den ideelle

¹⁰ In *Bruits: essai sur l'économie politique de la musique* (1977). Her taget fra Brian Massumis engelske oversættelse *Noise: The Political Economy of Music* (Minneapolis: University of Minnesota Press 1985).

¹¹ Reynolds (1998), p. 370.

¹² Her fra den danske oversættelse i musiktidsskriftet *DMTI* (1984-85).

“musicus practicus” drages kun af lyst mod stoffet selv, men dressur i form af f.eks. fingersætningslære på klaveret hindrer nydelsen i at komme til udfoldelse i vores forbrugs- eller, med Attali, repetitive varesamfund, som ikke levner plads til den udøvende amatør men kun den passive konsument.

Den digitale anarkist er modsvarende ganske på højde med konsumsamfundet og er ikke offer for passivt forbrug i sine post-konsumeristisk definerede værker. I *kompositionens tidsalder*, indskrevet i et ny-realistisk bakkanalsk karneval, vil der tværtimod være rig lejlighed for lystfyldt improvisation: “to freak freely”, som det hedder hos Attali,¹³ “taking pleasure in the ‘text’ *and* in the instrument”. I kompositionens tidsalder, slutter Attali, forbindes komposition med *det gestiske*, altså hvordan vi mærker og erkender musik, når vi hører den.¹⁴

I den åbne komposition indfanges og indskrives musikken i lydene fra såvel livet udenom som fra kroppen selv, og vil således være ladet med risiko, urovækkende, labil og til stadighed anarkistisk.

¹³ Attali (1985), p. 142.

¹⁴ Om det gestiske og ‘gesture’-teorien se Richard Middleton: *Studying Popular Music* (Buckingham: Open University Press 1990), p. 177.

Om forfatterne

Lars Kiel Bertelsen

Adjunkt ved Institut for Kunstshistorie, Aarhus Universitet. Arbejder bl.a. med problemstillinger vedrørende digitaliseringen af de visuelle medier.

Søren Pold

Adjunkt ved Institut for Litteraturhistorie/Multimedieuddannelsen, Aarhus Universitet. Arbejder med forbindelsen mellem litteratur og medier fra 1800-tallets panoramaer til Internettet.

Jakob Wamberg

Lektor ved Institut for Kunstshistorie, Aarhus Universitet. Arbejder med evolutionære teorier om billeddannelsen historie, herunder nye digitale strategier.

Morten Breinbjerg

Adjunkt ved Musikvidenskabeligt institut/Multimedieuddannelsen, Aarhus Universitet. Arbejder med spørgsmål omkring den digitale teknologis betydning for den kompositoriske proces.

Torunn Kjølner

Lektor ved Institut for Dramaturgi, Aarhus Universitet. Tilknyttet forskningsprojektet "The Staging of Virtual Inhabited 3D-spaces".

Henrik Kaare Nielsen

Lektor ved Æstetik og Kultur, Aarhus Universitet. Arbejder med videreudviklingen af den kritiske teoris tradition og dennes frugtbarhed for analyse af udviklingstendenser i moderniteten, herunder de nye mediers rolle i kultur- og samfundsudviklingen.

Kjetil Sandvik

Ph.d.-stipendiat ved Institut for Dramaturgi, Aarhus Universitet. Underviser i multimedieæstetik ved Multimedieuddannelsen.

Karin Petersen

Forskningsadjunkt i forskningsprojektet "Realitet, realisme, det reelle i visuel optik."