

Nummer
9

KULTURKAMP.COM
MELLEM ÅBNE VÆRKER OG
INTELLEKTUEL EJENDOMSRET

Af Henrik Kaare Nielsen
& Søren Pold

Center for Digital Æstetik-forskning

Digital

SKRIFTSERIE

Center for Digital Æstetik-forskning

Nr. 9 – 2005

Henrik Kaare Nielsen & Søren Pold

Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret

Dette arbejdsrapport er en omarbejdet og redigeret version af et foredrag fra Forskningsprojektet Interfacekulturens Æstetik D-dag seminar i april 2005 på institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet. Denne dag fremlagde projektet sit hidtidige arbejde for et stort veloplagt publikum. Forskningsprojektet løber frem til 2007.

www.interfacekultur.au.dk

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

Tryk: Reprocenteret, Det Naturvidenskabelige Fakultet, Aarhus Universitet

Copyright © 2005 Center for Digital Æstetik-forskning og forfatteren.

ISBN 87-91810-00-0

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

I serien er foreløbig udgivet følgende titler:

1. Kim Cascone: *Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction.*
2. Pia Wirnfeldt: *Netkunsten og sidemetaforen - transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer.*
3. Anne Sophie Warberg Løssing: *Internettet som udstillingsramme.*
4. Søren Pold: *Genrer i digital kunst*
5. Morten Breinbjerg: *Emergens – om tilsykomstens æstetik*
6. Falk Heinrich: *Kunst som transiente kommunikationssystemer*
7. Lone Koefoed Hansen & Jacob Wamberg: *Interface eller interlace?*
8. Lars Kiel Bertelsen: *Vindue, spejl, skærm – transparensmetaforik i 'nye medier'*
9. Henrik Kaare Nielsen & Søren Pold: *Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret*
10. Bodil Marie Thomsen: *Real-time interface – om tidslig simultanitet, rumlig transmission og haptiske billeder*

KULTURKAMP.COM

- MELLEMLÅBNE VÆRKER OG INTELLEKTUEL EJENDOMSRET¹ -

I

Hvordan ser det kunstneriske værkbegreb ud set gennem interfacet? Hvordan konceptualiserer og konstruerer interfacet æstetikens objekter, hvordan fungerer de i kulturen og i kulturøkonomien? Er digitale værker åbne værker i den forstand, som Umberto Eco diskuterede det i 1962 i forbindelse med nogle avantgarde-værker, og i givet fald, hvordan ytrer den åbenhed sig inden for interfacet som form?

Inden for digital æstetik og kultur er der foregået en udvikling, hvor man for få år siden fokuserede på receptionsformerne og diskuterede grader af – og former for interaktivitet.² Før og samtidig med det var der også fokus på det multimediale, dvs. det forhold at digitale værker potentielt var tværaestetiske (integrerer billede, lyd, tekst og rum) og post-mediale (integrerer tidligere medier).³ Aktuelt og med voksende gennemslagskraft de sidste 5-6 år er denne diskussion imidlertid blevet suppleret af en mere kontant diskussion om den digitale kunsts materialitet, hvordan den skal opfattes, og inden for hvilke juridiske og økonomiske rammer den skal håndteres. Specielt

¹ Artiklen er udtænkt og diskuteret i fællesskab mellem forfatterne og med den øvrige forskningsgruppe, men Søren Pold har skrevet afsnittene I og II, Henrik Kaare Nielsen III. Konklusionen er skrevet i fællesskab.

² Cf fx Brenda Laurel: *Computers as theatre*, Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1993, Peter Bøgh Andersen: "Interaktive værker", in: *Almen semiotik*, nr. 5, Århus 1992, Jens F.Jensen: "'Interaktivitet' - på sporet af et nyt begreb i medie- og kommunikationsvidenskaberne", *Mediekultur*, 26, 1997.

³ Cf Jay David Bolter & Richard Grusin: *Remediation*, Cambridge (Mass.): MIT-Press, 1999 og Lev Manovich: "Post-media Aesthetics", http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc [besøgt 5/10/2005].

inden for populærkulturen, hvor der jo er flest penge på spil, kæmpes der i retssale, lovgivende forsamlinger og på nettet om kolde kontanter og forretningsmodeller i en kulturpolitisk diskussion. En kulturkamp, som på mange måder er en af de helt centrale kulturelle diskussioner lige nu.

Hvor står fronterne i denne kulturkamp?

På den ene side har vi en forventning om, at digitaliseringen medfører en mere åben og tilgængelig værkkarakter, hvor værkerne dels i deres egen struktur vil komme publikum i møde i kraft af en interaktiv og dynamisk struktur, dels vil være mere åbne for fortsat manipulation og dekonstruktion, remix, sampling, appropriering etc. og endelig vil være lettere tilgængelige i kraft af nettet og de øgede digitale muligheder for at redigere, kopiere og inkorporere andres elementer gennem sampling, links, etc.

På den anden side har vi en kulturindustri, der forsøger at holde fast i deres forretningsmodeller forstærket af en samfundsmæssig udvikling, hvor åndelige produkter i videns- og oplevelsesøkonomien i stigende grad har økonomisk betydning og forsøges udnyttet, kapitaliseret og vare-gjort. Dermed er fronterne i en kulturkamp tegnet op: den frie kreativitet over for intellektuel ejendomsret. Det kunne ligne Davids kamp mod Goliat, og det er det også på mange måder, når man anskuer det kulturpolitisk, men det er samtidig en kamp der udspilles i kunsten, i måden den betragter og behandler sit materiale på, samt i måden hvorpå den orienterer sig i fht. det kulturindustrielle og kulturpolitiske spillerum. Denne kulturkamp er ikke ny, men dog højst aktuel, og vi vil i det følgende ridse dens teoretiske og historiske bagland op for at vende tilbage til, hvorfor den er særlig aktuel lige nu.

VÆRKETS FORVANDLING

Allerede i 1930'erne skrev Walter Benjamin den tekst, som siden formodentlig er blevet den mest citerede tekst inden for digital

medieæstetik, “Kunstværket i dets tekniske reproducerbarheds tidsalder”. Dette essay er for det første blevet berømt for at se kunsten i forhold til teknologien, for det andet for at forsøge at aftegne et kunstbegreb, der er tidssvarende i forhold til en moderne teknologisk tidsalder, og for det tredje for at fokusere særligt på kunstens forhold til sin egen reproduktionsteknologi, dvs. hvordan kunsten indgår i og omfavnes af teknologisk mediering. En af kernerne i dette essay er den materialistiske kunstopfattelse, hvor kunstværkets tekniske reproducerbarhed fører til et kvalitativt skift i kunstens ontologi eller værkbegreb:

Med de forskellige metoder til teknisk reproduktion af kunstværket er dettes udstillingsmulighed vokset i så voldsomt et omfang, at den kvantitative forskydning mellem dets to poler [kultværdi vs. udstillingsværdi - forf. anm.] ligesom i urtiden slår over i en kvalitativ ændring af dets natur. Ligesom kunstværket nemlig i urtiden i kraft af den absolutte vægt, der lå på dets kultværdi, i første række blev til et instrument for magien, som man på sin vis først senere anerkendte som kunstværk, således bliver kunstværket i kraft af den absolutte vægt, som ligger på dets udstillingsværdi, til en frembringelse med helt nye funktioner, hvoriblandt den for os bevidste, den kunstneriske, træder frem som den, man senere måske vil erkende som forbigående. (Benjamin, 138-139)

I forlængelse af dette citerer Benjamin endvidere Brecht for nogle ‘analoge overvejelser’ over, hvad der sker, når kunstværket bliver forvandlet til vare (Benjamin, note 12, 185-186). Om kunstværket har ændret karakter ved at blive til en vare, er et åbent spørgsmål – man kunne måske oven i købet dialektisk vende problemstillingen om og spørge, om ikke varen med dens fantasmagoriske grundlag (jf. Marx) og autoritative signatur i form af brand og logo snarere er modelleret over en variant af værkbegrebet? Måske er det ikke så meget værket, der er blevet forvandlet, men varen, der i stigende grad har antaget værkkarakter – tænk blot på varers

aktuelle ombejlede oplevelsesdimensioner i form af storytelling, hvordan varemærker opbygger en aura og sågar indlejrer 'kritiske' dimensioner i form af ironisk markedsføring. I hvert fald antyder popkunsten i dens mange aftapninger en intim forbindelse mellem kunst og vare. Læren er måske, at vi ikke så let slipper af med et tilsyneladende utidssvarende værkbegreb, selvom de reproduktions- og medieteknologiske ændringer muliggør det, og æstetikteoretiske og -historiske overvejelser taler for det.

Kigger man på den aktuelle digitale kunstscene, virker det, som om medieteknologien nødvendiggør et nyt syn på værkers autoritet og originalitet. Værkbegrebet må næsten med nødvendighed ændres, hvis det ikke skal lægge hindringer i vejen for udnyttelsen af de nye teknologiske muligheder for fx digitalt at kopiere, sample, linke, etc. – muligheder, der i den aktuelle digitale kunst ophøjes til centrale kunstneriske strategier, men noget holder kunsten tilbage i værkets relativt faste former. Dette noget kan selvfølgelig være vores receptionsformer, altså hvordan og i hvilke rammer vi opfatter, bruger og interagerer med kunst. Disse receptionsformer, sansningen og erkendelsen mente Benjamin i øvrigt også ændredes i takt med teknologien, om end det er en meget langsom, næsten umærkelig udvikling, som bevæger sig i flere lag og rykvis. Men dette noget kunne også være de økonomiske og juridiske rammer for kunsten.

I det følgende vil vi pege på, hvordan kunstens materialitet og ontologi på den ene side og håndteringen og omsætningen af kunsten på den anden side er to niveauer, der hænger sammen og betinger hinanden. Aktuelt ser det faktisk ud, som om den måde kunsten og populærkulturen omsættes og håndteres på risikerer at spærre for en digital kunstnerisk udvikling. En tese kunne være, at de potentielle perceptions-mæssige ændringer, som tidligere var det dominerende omdrejningspunkt, aktuelt bliver inddæmmet i et værkbegreb, som er opstillet af økonomiske årsager af en

kulturindustri, som har sit udgangspunkt i kunstværket som vare. Dette kulturindustrielle værkbegreb spejles endvidere behændigt i varen som kunstværk – en spejling, der peger på, at der er meget mere end isoleret æstetikteori og kunstforståelse på spil.

FRA VÆRK TIL TEKST

I forlængelse af poststrukturalismen og teoretikere som Eco, Foucault og Derrida præsenterede Roland Barthes i 1971 tekstbegrebet som et nyt begreb for litteraturteorien, som dermed skulle bevæge sig fra studiet af substantielle, unikke og originale værker til studiet af tekst som et metodologisk felt. Fra studiet af (idealet om) forfatterens værk til tekstens sammenhænge og tekst som et materiale, der indgår i proces, produktion og forskydning, stadig nye læsninger og anvendelser som intertekstualitet. Tekstbegrebet er på mange måder værkbegrebets modsætning – et begreb, der fokuserer på alle de elementer, som forsvinder bag et bastant værkbegreb, fx læsningen og fortolkningen som en aktiv, kreativ proces, der er metonymisk og associativ (en form for fortsat skriven), i stedet for fortolkningen som noget, der kontrolleres af værket. Samtidig rummer essayet et opgør med forfatteren som garant – teksten skal læses uden forfatterens inskription. Endelig ønsker essayet at mindske afstanden fra læsning til skrivning, at frisætte teksten fra en traditionel forbrugslogik i retning af en fortsat produktion og praksis. I stedet for værket som monolit nævnes netværket som metafor for teksten.

Essayet samler på få sider op på flere af de poststrukturalistiske pointer fra Barthes og kredsen omkring ham, og da hypertextteorien med George Landow i starten af 1990'erne introducerede hypertext som den litteratur og teknologi, der så at sige konvergerede med poststrukturalismen, var Barthes' essay og

synspunkterne i det centrale. Som N. Katherine Hayles bemærker det i en artikel fra 2000:

Re-reading Roland Barthes's influential essay "From Work to Text," I am struck both by its presence and by how far we have moved beyond it. As Jay David Bolter and George Landow have pointed out, Barthes's description of "text," with its dispersion, multiple authorship, and rhizomatic structure, uncannily anticipates electronic hypertext (Bolter, *Writing Space*; Landow, *Hypertext*). (Hayles, afsnit 2).

N. Katherine Hayles anerkender i 2000 den store indflydelse, Roland Barthes' tekstbegreb har haft på hypertextteori og videre på digital æstetikteori i almindelighed, specielt i forhold til forståelsen af interaktivitet, non-linearitet og netværk, omend hun kritiserer tekstbegrebet og dermed også poststrukturalismens blindhed over for det mediespecifikke, hvor alt bliver reduceret til en generaliseret tekst. Og det er klart, at netop medieblindheden giver problemer, når begrebsapparatet ureflekteret flyttes fra et forholdsvist veldefineret og velkendt medium – den trykte bog – til et medium i sin vorden: hypertext, før det var blevet bredt udbredt via WWW. Men hvad sker der, hvis vi i stedet for at bruge Roland Barthes' tekstbegreb i forhold til en poststrukturalistisk generaliseret tekst anvender det til at diskutere digitale værkers mediespecifikke materialitet og dennes mulige tekst-karakter?

I Landows aftapning foranlediger hypertext – og de muligheder, hypertexten giver læseren for at interagere – en redistribuering af magtforholdet mellem forfatter og læser. Forfatteren bliver mere en tekstlig og intertekstuel instans, mens læseren bliver mere magtfuld og teksten mere skrivelig/scriptible i kraft af de ergodiske interaktionsmuligheder og mulighederne for selv at linke og annotere i visse hypertextsystemer.⁴ Spørgsmålet

⁴ Da World Wide Web dukkede op i midten af 1990'erne, blev mange af disse ideer gentaget. Godt nok var WWW's hypertextsystem noget begrænset, da man for det meste ikke havde de

er, om disse udvidede interaktionsmuligheder resulterer i tekster i Roland Barthes' forstand, eller om de ikke i langt højere grad har ført til registrerende værker, som kan bevare en forholdsvis entydig og 'lukket' betydning i en dynamisk form? Det er der måske oven i købet god grund til, da publikum, læsere, brugere ofte har svært ved at forholde sig til en strukturel åbenhed i værkerne. Strukturelt åbne værker, der ikke udfolder sig inden for den ramme, som et traditionelt værkbegreb sætter, er ofte svære at vriste betydning ud af – om end der da kan iagttages en bevægelse fra værk til værk-tøj inden for fx softwarekunsten (hvilket vi vender tilbage til nedenfor). Men måske kan Barthes' tekstbegreb også forstås i forhold til en anden åbenhed, som mere ligger på et materielt og kulturelt niveau end som en strukturel åbenhed inden for det enkelte værk? Fokus flytter altså fra senhalvfemsernes forkætrede slagord, interaktivitet, til en form for åbenhed, der snarere gør sig gældende som genbrug, remix, citation og manipulation.⁵

Digitale værker deler potentielt en række karakteristika med Barthes' tekst. Samtidig bygger digitale værker i en vis forstand på (alfabetisk) tekst i form af programkode og binær tekst. Kampen om, hvordan man definerer og betragter denne programkode – som varemærket, patenteret proprietær *software*, eller som åben, læsbar og redigerbar open source – er en parallel kulturkamp, som ofte er forbundet med den, vi fokuserer på her.⁶ Men nu til værkerne!

samme muligheder for at bidrage som i de mere idealistiske tidligere hypertextsystemer, men til gengæld betød WWW en radikal åben ny mulighed for at publicere, samt ikke mindst en folkelig udbredelse af den hidtil mere eksklusive hypertext. Begrebet skriveleg/scriptible opstilles som modsætning til læselig/lisible af Roland Barthes i *S/Z*, (New York 1974).

⁵ Selvfølgelig er diskussionen omkring interaktion ikke hermed aflyst eller ovre, men er stadig væsentlig i fht. digitale værker fra installationer til computerspil. Men noget af både den kunstneriske og teoretiske fascination ser ud til at flytte sig i retningen af mere kulturel og materiel åbenhed – open source og remix – mens diskussionen omkring interaktivitetens påvirkning af værkarakteren måske ikke er så ophidset længere.

⁶ Se evt. Søren Pold og Lars Kiel Bertelsen: "Hvad viser skærmen? - Interfacet mellem referentiel og medial transparens" in Anne-Louise Sommer og Hans Jørgen Frederiksen

II

DJ DANGERMOURSE

I 2004 udgav DJ Dangermouse (Brian Burton) *The Grey Album*, som var et såkaldt mash-up bestående af vokalspor fra Jay Z's populære *Black Album* (2003) koblet med samples fra The Beatles' *White Album* (1968). Mash-up genren, som også går under navnet bastardpop, består i at blande to numre sammen til et nyt nummer, ofte blandes vokalspor fra det ene nummer med instrumentalsporet fra et andet nummer, således at et nyt tredje nummer opstår (også kaldet A vs B). Hos DJ Dangermouse føres denne teknik til ny perfektion, idet han ikke nøjes med enkelte spor, men på *The Grey Album* mixer et helt nyt album (12 spor) med rod i to andre albums.⁷ Bastardpop eller mash-up er, som navnene også angiver, en musikform, der eksplicit kan ses som en form for montage- eller citatkunst, hvor montagen af samples ikke er gjort kontinuerlig og sømløs eller citationstegnene forsøgt udraderet. Det er tydeligt, hvor samples kommer fra, men samtidig opstår noget nyt, der som en interessant bieffekt kaster et nyt lys på de originalspor, der indgår. Flere mash-ups emmer således af (pop-)musikhistorie, og en del af fascinationen ved genren kan føres hen på dette kontekstuelle, historiske lag, hvor bastardpoppen gennem sine samples kommenterer og ofte

(red.): *Kunsthistoriske kontakter*, Aarhus Universitetsforlag, 2003., pp. 97-116 og Florian Cramer: "Free Software as Collaborative Text", *Sarai Reader 01: The Public Domain*, New Delhi and Amsterdam: Sarai The New Media Initiative CSDS, Society for Old and New Media de Waag, 2001, p.199-206, http://cramer.netzliteratur.net/writings/copyleft/free_software/free_software_as_text/en/free_software_as_text.html [besøgt 10-05-2005].

⁷ Kilde til faktaoplysninger er http://en.wikipedia.org/wiki/Bastard_pop [besøgt 11-05-2005], se også artikler fra *Wireds* temanummer, "Sample the Future" (12.11, November 2004, <http://www.wired.com/wired/archive/12.11/> [besøgt 11-05-2005] samt websitet Grey Tuesday, <http://greytuesday.org/> [besøgt 11-05-2005]. Efter at have skrevet denne artikel er vi også blevet opmærksom på Kembrew McLeods artikel, som sætter bastardpop og *Grey Album* ind i en historisk sammenhæng fra konkretmusik og bandet Negativland og fortæller historien om Grey Tuesday.

opvurderer betydningen af numre og artister fra den (pop-)musikalske tradition. Allerede James Browns renæssance via samples i rap og hip-hop i slutningen af 1980'erne kan ses som et eksempel på en sådan opvurdering, og DJ Dangermouses citat fra Beatles kan bestemt også ses som en *homage* til *The White Album*. Et album, der allerede i sig selv var The Beatles' forsøg på at gøre en højst eklekticistisk status over deres inspirationskilder og musiktradition og dermed skabe et nyt udtryk. *The White Album* indeholder et væld af stilarter fra country over musichall, det formodentlig første hvide forsøg på ska, rock i alle afskygninger fra laid-back til heavy samt det første eksempel på konkretmusik i en populærmusikalsk sammenhæng, båndoptagerkompositionen "Revolution #9" – samples fra "Revolution #9" bruges på *The Grey Albums* "Interlude".⁸

DJ Dangermouse's *Grey Album* rummer klare referencer til Jay Z (hvis vokalspor bruges direkte) og Beatles. Blandt andet bevares Jay Z's numre og kobles med samples fra et enkelt eller to Beatlesnumre, således at referencer til de oprindelige Beatlesnumres sound, stemning og stil bevares som en form for hukommelsesspor, dog uden at de nye numre nødvendigvis ligger i forlængelse af Beatlesnumrenes stilart. Nogle gange følges stilarten, som fx i den meget effektivt rockende "99 Problems", hvor samples fra Beatles' "Helter Skelter" sammensættes til et nummer, der faktisk overgår den ellers ganske voldsomme original i tyngde, bl.a. via nogle effektivt sammenklippede guitariffs, korbreaes og en forrygende transformation af den i forvejen slagkraftige rytmesektion, hvilket rytmisk underbygger den energiske rap. Transformeret til "99 Problems" fremstår "Helter Skelter" endnu mere kaotisk og desperat pga. de tætte klip, som

⁸ Konkretmusikken (musique concrète) er iøvrigt fælles forlæg for såvel Beatles' båndoptagereksemperimenter og studiemusik og den senere samplerbaserede musik som fx bastardpop, så her kan findes endnu et musikhistorisk spor, som McLeod også gør opmærksom på.

ind i mellem også i sig selv snarere er sammenstød end sømløs montage. Et andet nummer som “Dirt Off Your Shoulder” fremstår til gengæld i en helt anden stil end sit udgangspunkt (John Lennons rolige, melankolske “Julia”) med dens forholdsvis hurtige glitch-agtige clicks og hurtige klip. Sammenlignet med anden bastardpop er der tale om en stor grad af dekonstruktion og transformation af de oprindelige numre – om end der som nævnt bevarer tydelige spor tilbage – og det er nok medvirkende til, at *Grey Album* trods alt mere har karakter af at være et selvstændigt og nyt værk end de langt mindre opklippede mash-ups af fx Iggy and the Stooges og Salt n’Pepa på Soulwax samplern *2 many dj’s* (pias recordings, 2002), som trods alt mere bærer præg af det umiddelbart vittige i de ofte hårrejsende sammenkoblinger.

Alligevel er også *Grey Album* eksempel på en kunstform, der umiddelbart ligger i forlængelse af Roland Barthes’ tekst-kategori og med udgangspunkt i intertekstualitet spiller på den fortsatte produktion og proces – en skriven videre med materialet i stedet for en mere regelret konsumtion, der respekterer værkets grænser, former og autor(itet). Og som direkte følge af dette er *Grey Album* blevet hvirvlet ind i en juridisk kamp omkring copyright, som albummet er blevet et symbol på – ja et fremragende kunstnerisk udtryk for. Oprindeligt blev albummet udgivet som et konceptalbum med kun 3000 promokopier, men hurtigt efter udgivelsen modtog DJ Dangermouse en “cease and desist” ordre fra EMI, som kontrollerer rettighederne, med besked på ikke at distribuere albummet. Men musikaktivist-organisationen Downhill Battle organiserede protestaktionen Grey Tuesday, hvor de samlede 170 websites, som ville gøre albummet tilgængeligt på nettet d. 24. februar 2004. På trods af trusler fra EMI’s advokater blev aktionen gennemført med over 100.000 downloads af albummet som resultat, så albummet nu er spredt i et omfang, så det er uden for kontrol af såvel DJ Dangermouse og EMI. Albummet er blevet fremragende anmeldt af de væsentligste

rocktidsskrifter (fx *NME* og *Rolling Stone*), er blevet valgt til årets album af *Entertainment Weekly*, og i forlængelse af Grey Tuesday er flere protestnetsteder opstået i protest mod en lovgivning, der forhindrer kreativt brug af udgivet materiale, hvis man ikke har indhentet de nødvendige og i mange tilfælde meget dyre tilladelser på forhånd. Bemærk, at dette ikke drejer sig om piratkopiering, og EMI mister sandsynligvis ikke en krone som følge af *Grey Album*. Snarere kunne man forestille sig, at *Grey Album* kunne få et nyt publikums øjne op for *The White Album*. Der er trods alt langt fra tale om blot og bar kopiering, som tilfældet er, når man downloader musik uden at betale. Der er tale om et kunstnerisk udtryk, som ikke kan købes, ikke må spilles offentligt, og som holdes uden for markedet af en musikindustri, der med lovgivningen i hånd insisterer på værkets ukrænkelighed, lukkethed, og med teknologi og jura insisterer på at beskytte værker mod anden brug end passiv konsumtion.

Et beslægtet fænomen til bastardpop er cut-up videoer, hvor mediemateriale fra fx tv approprieres og redigeres ind i en ny sammenhæng, som fx Johan Söderbergs allerede legendariske og meget morsomme Bush-Blair duet "Endless Love", hvor videomateriale med Bush og Blair i forbindelse med Irak krigen er klippet sammen, så det ser ud som om, de synger en kærlighedsduet.⁹ Der er også blevet skabt en video til *The Grey Album* primært ud fra nogle koncertoptagelser af The Beatles ("She Loves You" fra filmen *A Hard Day's Night* (1964)), som mixes med optagelser af Jay Z, mens en chokeret tekniker river sig i håret uforstående over, hvad der sker, hvorefter Ringo smilende skifter trommesættet ud med en DJ-pult, og John Lennon, begynder at breakdance.¹⁰ Disse videoer er som bastardpoppen i

⁹ <http://www.atmo.se/zino.aspx?articleID=399> [besøgt 11-05-2005].

¹⁰ Denne video er naturligvis mindst lige så illegal som musikken til den, men med lidt held kan den muligvis stadig findes på nettet. Det er ikke angivet, hvem der har lavet den.

det hele taget resultat af adgang til præcise digitale redigeringsværktøjer, som betjenes af nogle kunstnere med teknisk *gefühl*, som er vokset op i en mediekultur, hvor det klart føles som en mere tidssvarende kritisk og kunstnerisk strategi at samle medieikoner og mediemateriale som råmateriale for sin kunst end at forholde sig til en virkelighed uden for medierne.



Figur 1: Popautomate

POPAUTOMATE OG MIDIPOET: VÆRKET SOM INTERFACE

Som eksemplificeret af bastardpop og cutup videoer kan man i den aktuelle digitale kultur og på nettet iagttage en form for medieæstetik, der benytter allerede lagret og medieret materiale som grundlag i en videre kunstnerisk bearbejdning, som kan have karakter af citat, montage, dekonstruktion, kritik, hyldest eller alle disse ting i en særegen blanding. Med begreber som *objet trouvé*, *ready made*, popkunst og teorier om postmoderne eklekticisme i baghovedet kan man med en vis ret hævde, at det ikke er noget afgørende nyt. Men det ville være selvmodsigende at diskutere

denne slags kunst og kultur ud fra originalitetskriterier, og selvom man har set de formelle greb før, så udfolder de sig nu i en ny kontekst, nemlig det digitale net-interface, og i et omfang og med en gennemslagskraft, der er bemærkelsesværdig, og som også kulturindustrien har bemærket.

Et konceptuelt værk som Jean-Baptiste Bayle og Beatrice Rettigs *Popautomate* fører denne plagiarisme eller *cut-up and paste* æstetik til grænsen, hvor pophits reduceres til sproglige (ikke musikalske) mindsteenheder og klippes op i enkelte ord, som brugeren så kan skrive nye popnumre med. Som Alessandro Ludovico skriver om et lignende svensk værk, så er fordelene ved denne form for kreativ musikalsk plagiarisme dens “power to dispel the aura of the musical artist, and the popular myths following it. Reducing the ‘holy’ musical product to a sequence of rearrangeable data breaks its characteristics of psychoacoustic perfection and the hypnotic potential of its rhythm and melody.”¹¹ Brugeren af *Popautomate* kan enten selv skrive nye tekster og lade *Popautomate* performe dem, eller han kan lade *Popautomates* “Bootleg Machine” skrive nye numre ved at kombinere teksterne på to kendte numre. Resultatet er underholdende om ikke nødvendigvis musikalsk fungerende, og *Popautomate* fungerer nok mere på et konceptuelt, litterært niveau end på et musikalsk – ikke mindst sammenlignet med D.J. Dangermouse. *Popautomate* kommenterer naturligvis også rettighedsproblematikken – som de skriver på indgangssiden “POPAUTOMATE – Top 5000™/Tous droits réservés®” – samtidig med, at værket kan ses som en kritisk dekonstruktion af den aktuelle popmusik, hvor man kan sammensætte John Lennon og Aqua i hittet “Imagine all the

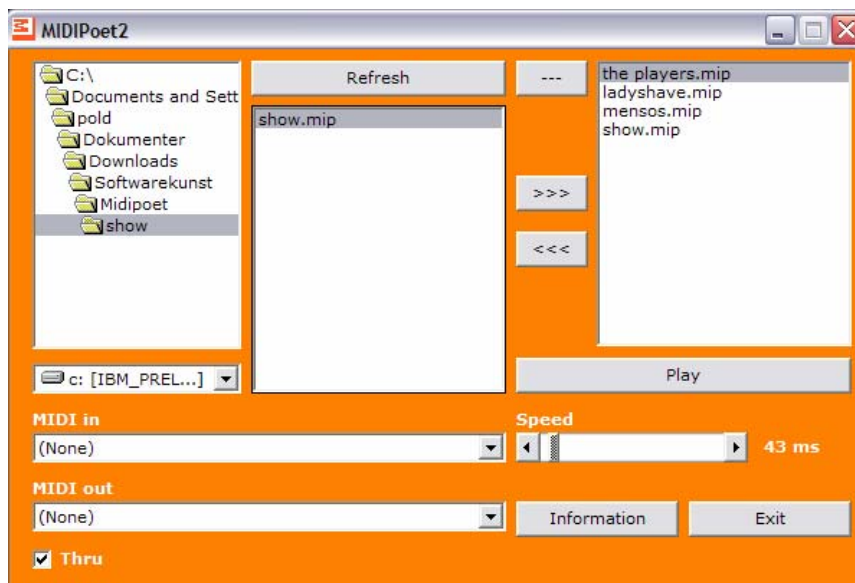
¹¹ *Neural*, 22, 2005, 12. Det svenske værk, Ludovico skriver om, er *Let them sign it for you*, huset af Sveriges Radio (!) på <http://www.sr.se/src/sing/index.htm> [besøgt 11-05-2005].

people, living in a barbie world” eller få Michael Jackson til at vrænge “Bad” 60 gange umiddelbart efter hinanden.

Popautomate er primært interessant, hvis man betragter den som et interfaceværk, dvs. som et interface til den traderede popmusik, der gør det muligt at bruge traditionen som materiale i nye processer. *Popautomate* bliver altså et interface, der muliggør en brug af de digitale reproduktions-, distributions- og lagringsmuligheder, som er anderledes end den intenderede, og som klipper de enkelte værker op i microsamples og lader dem blive byggeklodser i en ny eksperimenterede proces – og fokus ligger netop på proces snarere end produkt, eftersom produkterne sjældent bliver så interessante, at de i sig selv kan betragtes som værker. *Popautomate* er et interfaceværk i kraft af den måde, det kobler data (de lagrede ord fra pophits), tilgang til disse data gennem en formel strategi (der kan programmeres algoritmisk – i dette tilfælde styret af det nye nummers tekst) og en fremvisning/afspilning af resultatet. På den måde eksemplificerer *Popautomate* også et aktuelt skift fra fokus på enkelte værkers hegemoni til værkerne som materiale eller barthesk tekst for videre produktion samt et skift fra et passivt konsumerende publikum til et aktivt producerende, samtidig med at værket med sin reference til copyright og trademarks peger på, at dette skift ikke er uproblematisk inden for de rammer, aktuel lovgivning og kulturøkonomi opstiller.

Popautomate og D.J. Dangerouses *Grey Album* er sammen med DJ'ing og remix eksempler på en musikkultur, hvor traderede værker bliver materiale for ny transformation, og hvor “true art lies in the mix”, som Lev Manovich har udtrykt det (135). DJ- og remix værktøjer er ikke kun for professionelle længere, men lanceres af MTV og til Play Station 2, således at de potentielt når et bredt publikum af ikke-professionelle, som på denne måde får hands-on erfaring med denne medieæstetiske udtryksform,

samtidig med at de hører musikken.¹² Naturligvis findes der også talrige steder på nettet, hvor musikken opdyrkes og software udbydes, og ofte kobles lyd og visualitet sammen, da teknokulturen generelt er multimedial, og billedsiden har stor betydning. Billedsiden til fx technokoncerter kan groft deles op i to former for udtryk, som ofte kombineres: Enten algoritmisk genererede abstraktioner a la dem, man også kan finde som billedside i sin media player, eller algoritmiske manipulationer og mix af lagrede film, som kan være af egen produktion eller bestå af fundet materiale fra nettet (nyheder, reklamer, klassiske filmklip etc.). Ofte skal billedsiden fungere live i en koncertsituation, passe til musikken og eventuelt køre semiautomatisk, så det passer sig selv, genereres som effekt af musikken eller kan betjenes af lysmixeren. Såvel professionel software som en hel underskov af open source kreativ udvikling findes inden for dette felt, og det fyldte fx en del ved Read_me 2004 Software Art festivalen, hvor *Popautomate* også blev præsenteret.



Figur 2: MIDIpoet

¹² Fx softwaren *eJay* (<http://www.ejay.com>) eller *DJ Decks and FX* (<http://www.djps2.com>).

Den spanske softwarekunstner, Eugenio Tisselli, som også optrådte på Read_me 2004, arbejder bl.a. i den retning. Han eksperimenterer med værker, som benytter billeder og tekst fra nettet til at skabe kunstige rum, genererede tekster og film, som genereres ud fra søgemaskiner, online billeddatabaser og synonymordbøger i en kunstnerisk proces, der trækker eksplicit på såvel DADA som Oulipo. Tisselli har også skabt softwaren *MIDIPOet*, som er et softwareværktøj, der muliggør manipulation af tekst og billeder i real tid. Denne manipulation kan dels styres af en bruger via tastatur og mus, dels af MIDI-signaler, dvs. af et digitalt instrument som fx et keyboard, en sequencer eller evt. et specialfremstillet interface med sensorer etc, hvilket gør *MIDIPOet* velegnet til live performances.¹³ *MIDIPOet* består dels af en composer, hvor man kan fremstille, komponere og programmere sine værker, dels af en player, som kan afspille de interaktive tekst/billede stykker.

Tisselli har lavet en række værker selv til sin *MIDIPOet*, som er meget forskellige, rangerer fra fundne kommercielle billeder over manipulerbare film til generative billeder, tekster og visuel poesi, fx Tissellis “media trash”-projekt, hvor han genbruger affald fra medierne i *MIDIPOet* eller det såkaldte “spectacle remix” med tekst af Guy Debord. Både det musiske, filmiske, kunstneriske og litterære integreres, og *MidiPOETs* store fleksibilitet som software- og interfacekunst demonstreres – værket kan ikke fornuftigt afgrænses til en enkelt kunstform. Samtidig kan man loade flere enkeltværker ind i *MIDIPOet* på en gang og skifte frit imellem dem via F1. Derudover kan man naturligvis bruge composer-værktøjet til at lave egne værker eller manipulere Tissellis. Et af de værker, som Tisselli selv har skabt, er *The Players*, en særegen form for film, der består af loopende

¹³ MIDI står for Musical Instrument Digital Interface og er en protokol der muliggør kommunikation mellem instrumenter og computere eller mellem flere digitale instrumenter.

animationer, man kan skifte imellem, og som også har en narrativ rækkefølge styret alfabetisk af keyboardinputs (fra ctrl-a til ctrl-z). Filmen er en stop-motion animation af to små figurers tragiske eventyr på et badeværelse, hvor de fødes (pakkes ud af et håndklæde), løber rundt på toiletkanten, spejler sig og begår selvmord. Scenerne kan spilles enkeltvis, gentages, enkelte scener kan spilles baglæns, de kan spilles i forskellig rækkefølge, og de kan også manipuleres via to psykedeliske effekter.



Figur 3: Figurene i MIDIPoet

Konsekvensen af *MIDIPoet*, når det fx bruges til film som i tilfældet *The Players*, er, at film opklippes i mindsteenheder, som kan styres og manipuleres af brugeren – mindsteenheder, som i *The Players* i praksis er scener, men som i *MIDIPoet* i princippet

er enkeltbilleder, da *MIDI*Poet opererer på enkeltbilled-niveau.¹⁴ Det giver brugeren en større kontrol over afspilning og reception af en film end fx Windows Media Player eller Quick Time Player, hvor film stort set afspilles som i en videoafspiller, dvs. uden de store nye muligheder for manipulation eller brugerkontrol. Resultatet er en brugerindsigt i – og kontrol over – en films mindsteenheder, billeder, scener og fortælling, som giver mulighed for en egentlig dekonstruktion af filmen, hvor narrative sekvenser og scener vendes om og sættes sammen på ny eller gentages i loops, der potentielt forskyder meningen fra den intendede til en ny betydning. En ny betydning, som måske har ligget som et ubevidst potentiale i materialet, eller som opstår i kraft af en montage af noget kendt materiale i en ny sammenhæng (jf. Bush-Blair-duetten).

Som nævnt er denne slags videoværktøjer efterspurgt til at styre videosiden til technomusik, men cut-up er også på vej som en kunstform og en form for culture-jamming-aktivisme. Der er kort sagt tale om en ny opfattelse af film, der nedbryder sekventialiteten og den enkelte films værkkarakter til fordel for film som materiale i en processuel medieæstetik, der peger på en ny form for reception, genbrug, perception og læsning. En ny kreativitet på smulerne fra mediekulturens overdrev – en form for *recycling* af den kulturelle (kon-)tekst ind i nye sammenhænge. Som Tissellis selv formulerer det i sit Text Jockey-manifest: “Make text spin with the rest of the universe. Don’t settle or fixate, don’t communicate, don’t want to be the author of anything.” Og lidt senere: “Recognize syntax as an accident – a possibility between millions to understand and describe the universe. Break the syntax to achieve amazement again, after so many centuries.”

¹⁴ *MIDI*Poet indeholder software, der klipper film op i enkeltbilleder og gemmer dem som jpg's i lav opløsning. I *The Players* manipulerer man både scener via ctrl-a – ctrl-w og enkeltbilleder via effekterne ctrl-x, ctrl-y og ctrl-z.

Når tidligere værker som i tilfældet med *Popautomate* og *MIDI Poet* nedbrydes til mindsteenheder – scener, billeder, ord, microsamples – og stilles til rådighed for ny kreativ udforskning gennem et interface, som er en kobling af teknik, koncept og repræsentation, ses konturerne af en medieæstetik, der tager teknikker og koncepter udviklet gennem det tyvende århundredes avantgarder og implementerer dem i en slagkraftig digital medieæstetik: En tidssvarende digital kultur, som både reflekterer den aktuelle medievirkelighed og svarer igen med en kritik af dens kulturelle og økonomiske fundament.

NETTETS TEKST

I indledningen var vi inde på, at den oprindelige hypertext ikke helt formåede at realisere den lovede redistribution af magtforholdet mellem forfatter og læser. Måske fordi det tager tid at ændre skrift- og læsekulturer fra værker garanteret af forfatterautoriteten til tekst som et mindre autoriseret og mere promiskuøst flow? Den tidlige hypertextlitteratur slog aldrig bredt igennem uden for nordamerikanske universitetsmiljøer, og selvom World Wide Web betød et gennembrud for hypertext, så rummede kun de færreste websider indtil for få år siden egentlige associative og indholdsorienterede links, mens langt de fleste links var navigationelle links brugt i navigationsbarer og til at linke tekstens interne struktur. Kort sagt blev hypertext og hyperlinket kun brugt som en navigationel struktur og kun i begrænset omfang som en måde at skrive på. Timothy Miles-Board m.fl. offentliggjorde i 2002 en undersøgelse, hvor kun 576 ud af 770.992 tilfældigt udvalgte websider viste sig at være “genuine associatively –linked”.¹⁵

¹⁵ Cf. Timothy Miles-Board, Leslie Carr & Wendy Hall. Forfatterens kriterier sorterer både deciderede bookmaksider og sider med kun navigationelle links fra for at finde frem til de få “well-linked” sider, som kan siges at udnytte hyperlinkets indholdsmæssige muligheder. Ud fra deres rimelige kriterier finder de altså kun meget få sider, der skriver med hyperlinks,

Der er dog grund til at antage, at et studie i dag ville vise en bemærkelsesværdig forskel, eftersom der inden for de seneste år er opstået nogle fænomener på nettet, som til sammen kan karakteriseres som mere hypertextuelle, kollektive, dynamiske, åbne, kort sagt som mere tekstlige i Roland Barthes' forstand. Det første vidnesbyrd om dette får man, hvis man via Google søger efter "miserable failure". Det første resultat er pt. til den amerikanske præsident Bush's officielle biografi, mens anden- og tredjepladsen indtages af Jimmy Carter og Michael Moore. Først på fjerdepladsen får man forklaringen i en artikel fra BBC, som forklarer fænomenet som et resultat af en såkaldt google-bombe. Ud over at indeksere sider ud fra deres indhold bruger Google også antallet af links til en side og registrerer de ord på de refererende sider, der er linkanker. Resultatet er, at på trods af at tekststrengen "miserable failure" ikke indgår i Bush's officielle netbiografi, så vil en søgning på ordene alligevel henvise til biografien, fordi en række refererende websider linker til Bush' biografi med netop disse ord som linkanker.


Der er mange spekulationer over, hvor mange eller hvor få links der skal til for at lave en succesfuld google-bombe, men fænomenet er et vidnesbyrd om en ny udbredt hypertextlig skrivepraksis, hvor links ikke kun er navigationsinstrumenter ala de traditionelle indeks og indholdsfortegnelser, men er betydningsfulde tegn, der væver den aktuelle tekst ind i nettets generelle hypertextualitet.

Et godt eksempel på denne hypertextlige skrivepraksis er weblogs eller blogs, som de er blevet forkortet til, og det er således også blevet hævdet, at netop blogs har en stor indflydelse på

formodentlig fordi navigationelle links kan styres mere eller mindre automatisk og blot afspejler traditionelt materiale, der er overført til nettet (fx aviser), mens egentlig hypertext, som udnytter hyperlinket, kræver en mere arbejdsintensiv hypertextuel skriveproces, hvor man skriver i et netværk. Den egentlige hypertext gør det selvsagt også sværere at kontrollere læsere og holde dem inden for ens website.

Google.¹⁶ Weblogs dukkede op som en videreudvikling af den personlige hjemmeside i slutningen af 1990'erne; i 1999 dukkede den populære Blogger software op, som gør det lettere at skrive en blog, og sidenhen er en lang række alternative programmer kommet til. En blog består af tidsstemplede indlæg, oftest med det seneste indlæg øverst, hvilket understreger den dynamiske karakter, og med indlæggene kategoriseret i selvvalgte kategorier. Desuden er der tit mulighed for læserkommentarer og track-back, som er en teknologi, der muliggør to-vejslinks, således at man kan se, hvad andre bloggere skriver i deres blog som kommentar til indlægget. Endelig er der ofte blog-rolls, som er en samling links, der henviser til andre tilsvarende blogs samt andre lister over aktuelle bøger, musik, artikler, links, etc. – Blogs er som form og teknologi inde i en voldsom udvikling, hvor der hele tiden udvikles nye former, teknologier og indhold.

Blogs rummer naturligvis mange forskellige former for indhold, men består ofte af personlige kommentarer til nyheder, ting på nettet og livet i almindelighed, undertiden med et fagligt udgangspunkt, hvilket gør blogs til en god måde at orientere sig på nettet om fx it-relaterede emner, fx inden for digital æstetik. I USA har blogs fået stigende betydning som korrektion til de store mediemonopoler, bl.a. i relation til Irak-krigen, og blogs har også herhjemme voksende politisk betydning fx under valgkampen i 2005.¹⁷ Formen er drevet af en personlig stemme, som er hændelsesorienteret og reflekterer over stort og småt i en form

¹⁶ John Hiler: "Google  Blogs – How Weblogs Influence A Billion Google Searches A Week", *Microcontent News*, 26. Feb. 2002, <http://www.microcontentnews.com/articles/googleblogs.htm> [besøgt 11/05/2005]. Der er dog også vidnesbyrd om, at Google forsøger at ekskludere blogs fra deres søgeresultater for netop at rette op på skævheden (cf fx Andrew Orłowski: "Google to fix blog noise problem", *The Register*, 9. May 2003, http://www.theregister.co.uk/2003/05/09/google_to_fix_blog_noise/ [besøgt 24/05/2005].

¹⁷ Lisbeth Klastrup arbejder med danske valg-blogs, <http://www.klastrup.dk/walgblog/> [besøgt 11-05-2005].

som kombinerer dagbog, selvbiografi, selvfremsstilling og essayistik. Efterhånden er der også dukket fiktive blogs op.¹⁸ Typisk for formen er en udbredt brug af links i selve indlæggene, der tit linker direkte til de fænomener, de omtaler, og at læse en blog bliver på denne måde en mellemting mellem at læse og surfe, da indlæggene ofte er korte og henviser videre, således at man typisk starter et sted for gennem en associativ kæde af links at havne et helt andet sted. Denne form for læsning er en læsning, der ikke accepterer den enkelte teksts hegemoni, men som læser på tværs af tekster ved at følge links, og som enhver encyclopædi-bladrer og websurfer ved, så er den form for læsning højest vanedannende, og blogs understøtter den perfekt. Samtidig er skribenten ofte selv en sådan læser, der skriver i en dialog med sine læsere og andre blogs, kort sagt distinktionen mellem læser og forfatter mindskes, da blogs udbreder adgangen til at publicere, giver læseren mange indgangspunkter og udgangspunkter, giver udbredte muligheder for at redigere, omarrangere og kommentere via links, kommentarmuligheder, track-backs og web-feeds.¹⁹ Endelig kan blogs let genbruge andres blog-indlæg via web-feeds, og der findes sågar blogs, som udelukkende består af indlæg fra andre blogs, som er udvalgt af et fællesskab af websurfere og evt. modereret, fx Eyebeams re-Blog.²⁰ En sådan skriftpraksis ligner dj'ens mere end forfatterens, kommunikation og dialog mere end det klassiske værks monolog. Imidlertid er der stadig tale om

¹⁸ Se fx <http://fictionalblogs.blogspot.com/> [besøgt 11-05-2005].

¹⁹ Web-feeds eller RSS-feeds giver i en feed-reader eller i browsere som *Firefox* mulighed for at se en opdateret liste over overskrifterne på de indlæg, der udgør en blog eller et nyhedssite. På denne måde kan man let se overskrifterne og derefter komme direkte ind på et relevant indlæg. Faktaoplysninger om blogs fra *Wikipedia* (opslagene "weblogs" og "RSS (file format)" [besøgt 29-04-2005]. En af de få artikelsamlinger, der indtil videre behandler blogs ud fra indholdssiden er *Into the Blogosphere*, Ed. Laura J. Gurak, Smiljana Antonijevic, Laurie Johnson, Clancy Ratliff, and Jessica Reyman. 2004 - 2005. <http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/> [besøgt 29-04-2005], fx Steve Himmers artikel "The Labyrinth Unbound: Weblogs as Literature".

²⁰ <http://www.eyebeam.org/reblog/> [besøgt 11-05-2005].

publicerede tekster, der danner en skriftkultur, som er mere orienteret mod nettets hypertext end mod værkets, bogens og sidens hegemoni.

The screenshot shows a web interface for a blog. At the top, there is a navigation bar with a 'blog*spot' logo and a public service ad for 'Save Canada's Wilderness'. Below the navigation bar is a green header with the word 'INTERFACE'. The main content area is divided into two columns. The left column contains three blog posts, each with a title, a small image, a text snippet, and a 'read more' link. The right column contains a 'Listed BLOGSHARES' widget and a 'Search Popdex' search box with an 'OK' button. The posts are as follows:

- DANGEROUS WORK**: Features an image of dynamite. The text snippet discusses 'Home Labour Relations Labour Standards Status of Women Health and Safety Worker's Advocate Farm Safety Right to Refuse Unusually Dangerous Work Workers have the right to refuse work they have reasonable grounds to believe is unusually dangerous to themselves or others. The right to refuse must only be used for legitimate health and safety reasons (i. when the... [read more]'. Metadata: POSTED BY POLD, INTEREST: 107000, CORRELATION WITH PREVIOUS POST: 0.005 %.
- ALSO IN THIS EPISODE**: Features a small icon. The text snippet discusses 'The Episodes click below to view select segments with RealPlayer The Premiere (#101) Kent Vince begins his ophthalmology rotation and must assist in cataract surgery, all within his first 28 hours. Meanwhile, third-year student Rachel... [read more]'. Metadata: POSTED BY POLD, INTEREST: 106000, CORRELATION WITH PREVIOUS POST: 0.003 %.
- ULTIMATE MODEL**: Features an image of a car's interior. The text snippet lists various workshop-related terms: 'SEARCH Workshop or Woodshop Index Workshop Planning Workshop Storage & Organization Workshop Tools BEST OF HOME IMPROVEMENT Decks Mold Quiz DIY... [read more]'. Metadata: POSTED BY POLD, INTEREST: 11000, CORRELATION WITH PREVIOUS POST: 0.018 %.

Figur 4: Dreamlogs

Netkunstneren og -forfatteren Christophe Bruno har med sine værker på iterature.com specialiseret sig i at skrive med nettets tekst. Nettets tekst udstilles i hans værker som et flow uden præcis afsender eller modtager, som en bestandig manisk skriven, der i

epifaniske øjeblikke kaster uendelig betydning af sig gennem formelle fortætninger, som transcenderer den retningsløse og usammenhængende diskurs, der udgør nettets uendelige skriven.²¹ Brunos værker forsøger på forskellig vis at skabe fortætninger i tekststrømmen for på den måde at tvinge den ind i betydningsfulde former, og et af hans seneste forsøg er *Dreamlogs*, som er et værk, der bruger blog-formattet til at skabe en særlig form for søgning, læsning og skrivning. Først bliver man som bruger bedt om at skrive nogle ord, som returnerer en række søgninger via Google. I disse søgninger skal man vælge nye ord, hvilket returnerer nye søgninger i en iterativ proces, der først stopper, hvis man skriver ord, der ikke returnerer nogle resultater eller selv vælger at gemme. Derefter genereres en blog bestående af tekster og billeder relateret til søgeordene og med det sidste øverst. Resultatet er således en blog, der i henhold til blog-genren angiver en form for personlig sammenhæng i det skrevne, en slags net-selvbiografi, hvilket selvfølgelig ikke helt holder vand i *Dreamlogs* tilfælde. Ikke desto mindre er *Dreamlogs* interessant, når man både skriver og læser dem som små fortællinger, der hænger associativt sammen – faktisk kan man undertiden opdage overraskende sammenhænge og sammenstilninger, som genereres semiautomatisk i kraft af ens søgninger. *Dreamlogs* udforsker desuden den form for søgning og læsning, som blogs generelt understøtter: En associativ, scannende og ofte overfladisk læsning via søgemaskiner, links og fundne objekter. Samtidig er *Dreamlogs* bemærkelsesværdig ved at udgøre en læsning, skrivning og publicering i samme bevægelse. Når *Dreamlogs* er bedst, er den et værktøj til at skrive en meningsfuld søgning via nettets tekst.

²¹ For mere om Brunos værker se Søren Pold: "Interfacelitteratur" in *Avantgardernes aktualitet og kritiske potentiale* (arbejdstitel), (Tania Ørum, Marianne Ping Huang, Charlotte Engberg (red.)), in print (forventes 2005).

INTERFACEVÆRK-TØJ

Alle de ovennævnte værker benytter sig på forskellig måde af nettets og computerens muligheder for at genbruge, remixe, manipulere, filtrere. Værkerne er ikke skabt fra bunden og er ikke fuldt ud kontrolleret af deres ophav, men bygger snarere på muligheden for let at finde materiale og manipulere det på en måde, så det fremstår nyt, overraskende omend næppe egentlig originalt. Vi kan kort sagt konstatere en medieæstetisk praksis, hvor udgangspunktet er, at vi lever i en mediekultur, hvor vi konstant bombarderes med materiale rettet mod os, og hvor vores erkendelse således aldrig eller i hvert fald yderst sjældent kan være umiddelbar, men altid foregår gennem lag på lag af betydningsmateriale rettet mod os, snedigt beregnet på at trænge ind med sit budskab og influere på vores erkendelse og handlen – fra slogans over hitsingler til branding, target marketing og customisering af websites, cookies, spam-mail, bloatware, spybots og meget mere. Dette bombardement af betydningsmateriale, som udgør vores mediekultur, er råmaterialet for den medieæstetiske kunstneriske praksis, som altså dels tager udgangspunkt i, at vi alle er publikum i mediepanoramaet, dels skaber værker, som kan karakteriseres som remix, montager og dekonstruktioner af tidligere værker. Selvom vi har at gøre med en kunstnerisk praksis, der ikke er ny, men har rødder til postmoderne kunst, popkunst, ready-made og DADA, så er den i sin nuværende inkarnation drevet af software og den digitale lagring og distribution på nettet. Flere værker tager det fulde skridt fra produkt til produktion og bliver til softwarekunst – værktøjer for produktion af yderligere medieæstetik. Værkerne kan således betragtes som interfaceværker, hvilket altså er en værkkategori, der betoner en aktiv, virkende, værkende forståelse af værkbegrebet, som værktøj – en dimension som ellers hidtil har været underlagt den mere statiske og hegemoniske forståelse af værket som monolit.

Interfaceværket som værk-tøj udforsker mellemrummet mellem idealet om det autonome, desinteresserede værk og det funktionelle værktøj. Værk-tøjet er ikke autonomt og således afkoblet fra virkeligheden, men bliver heller ikke ophævet i sin funktionalitet som idealet ellers har været for software-værktøjer. Snarere udfolder værk-tøjet en ny refleksion over forholdet mellem materialitet, repræsentation og virkning i det digitale interface.²² Samtidig underløber disse værker som tekst i Roland Barthes' forstand værket som vare, hvilket forlener dem med et stort kritisk potentiale og gør dem potentielt farlige for den del af kulturindustrien, som arbejder med at pakke kunsten og kulturen som vare, herunder også den digitale kunst og kultur. Det er her den virkelig interessante kulturkamp foregår i disse år, og her ligger også store potentialer for kunsten for at være kritisk og måske endda politisk – ikke forstået som dogmatisk politisk med et bestemt budskab, men snarere som en måde at være politisk i kraft af sin form og sin mediebrug.

III

KREATIVITET SOM STRATEGISK RESSOURCE

Omkring værker og praksisformer af denne type udspiller der sig således en vigtig kulturkamp. Specielt musikindustrien fører an i forsøget på at stoppe digital kopiering i alle dens former, idet man ved hjælp af en hær af advokater uden smålig skelen til principielle forskelle rejser eksorbitante erstatningskrav over for såvel piratkopiering med kommercielt sigte som kunstnerisk eller aktivistisk praksis med offentlighedssigte eller over for ganske

²² For dette se endvidere diskussionen af softwarekunstværket *Auto-Illustrator* i Søren Pold: "Interface Realisms: The Interface as Aesthetic Form", *Postmodern Culture*, vol. 15, 2, Jan. 2005, http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v015/15.2pold.html [besøgt 11-05-2005 - kræver abonnement].

almindelige unge, som har praktiseret fildeling med vennerne. Men en tilsvarende kamp foregår på de levende billeders område, hvor det handler om rettighederne til billederne og mulighederne for at kunne genbruge og remixe f.eks. nyhedsstrømmen som humoristisk led i en politisk kamp.

For en umiddelbar betragtning er der blot tale om, at rettighedshavere forsvare deres legitime interesser, men konflikten er mere kompleks og har mere omfattende og mere principielle perspektiver end som så. Den skriver sig ind i en overordnet forskydningstendens i den samfundsmæssige praksis, der omfatter såvel det økonomisk-strukturelle som det teknologiske niveau, og hvis konsekvenser har både politisk og almenkulturel karakter.

Hvad de økonomisk-strukturelle forskydninger angår, er der tale om det aktuelle stadium i den udvikling af en ny international arbejdsdeling, som har været undervejs siden midten af 1970'erne. Allerede på daværende tidspunkt begyndte det at blive tydeligt, at den 'fordistiske' model baseret på industriel masseproduktion til et anonymt marked ikke længere var en fungibel ekspansionsstrategi for de højtudviklede vestlige landes erhvervsliv. Det fordistiske paradigme havde været den afgørende faktor for disse landes overvindelse af den internationale krise i 1930'erne, ligesom det stærke økonomiske opsving efter 2. verdenskrig og den deraf følgende udvikling af et velfærdssamfund i klodens privilegerede lande fandt sted på fordistiske præmisser. Men i takt med 60'ernes og 70'ernes industrielle oprustning af stadig flere lavtlønslande med 'fordistisk' produktionsteknologi steg presset på de vestlige lande for at udvikle en alternativ ekspansionsstrategi.

En omstilling til en 'postfordistisk' produktions- og reguleringsform fremstod med andre ord som en nødvendighed, men det var i første omgang mindre klart, hvordan denne nærmere skulle bestemmes. I modsætning til den fordistiske model skulle

postfordismen i kraft af en mere mobil, kvalificeret og 'omstillingsparat' arbejdsstyrke og en omprogrammerbar produktionsteknologi være kendetegnet ved *fleksibilitet* og således sætte erhvervslivet i stand til løbende at orientere sig efter udsvingene i de købedygtige befolkningsgruppers efterspørgsel. I stedet for masseproduktion til et anonymt marked var det således den specialiserede henvendelse til specifikke konsumentgrupper og udviklingen i disses behov og præferencer, der skulle være det strategiske fokuspunkt. Denne omstilling skrev sig ind i et nyt koncept for den internationale arbejdsdeling, som forudså en koncentration af den højteknologiske, kapitalintensive produktion samt serviceindustrien i de rige lande, mens den arbejdskraftintensive, standardiserede masseproduktion skulle varetages i lavtlønslande (Hirsch 1998).

Det er først med 1990'ernes etablering af den normsættende vision om et 'videnssamfund', at postfordismen har fået mere elaborerede konturer end de ovennævnte. I samme periode har der ganske vist – i form af 'outsourcing' af også højteknologiske produktionsprocesser til lavtlønslande – vist sig forskydningstendenser i den internationale arbejdsdeling, som ikke var forudset i det strategiske koncept for de rige landes fortsatte markedsdominans. Men i nærværende sammenhæng er det centrale, at der med begrebet 'videnssamfundet' peges meget eksplicit på en specifik strategisk ressource, som antages at ville udgøre mulighedsbetingelsen for fremtidig markedsomfattende ekspansion: viden og evnen til kvalificeret, kreativ nytænkning.

I en markedskonstellation, hvor alle aktører i princippet har adgang til den samme produktionsteknologi og producerer varer af identisk kvalitet, er den centrale konkurrenceparameter i tiltagende grad den enkelte virksomheds evne til at 'brande' sig selv og sine produkter som noget særligt, altså til at forlene sit varemærke med en 'fantasibaseret merværdi', som sikrer det en favorabel position i

markedets eskalerende kamp om opmærksomhed. Denne diagnose, som hyldes af både de rige landes erhvervsliv og de statslige strategier for sikring af den nationale konkurrenceposition på verdensmarkedet, danner baggrunden for en på det nærmeste totaliserende bestræbelse på at mobilisere og monopolisere kreativtetsressourcer i samfundet. De statslige strategier, som de eksempelvis kommer til udtryk i den aktuelle danske forsknings-, uddannelses- og kulturpolitik, bedriver således en generalmobilisering af disse politikfelters vidensressourcer, som i realiteten eksproprierer disse og reducerer dem til instrumenter til sikring af den nationale konkurrenceevne.

Tilsvarende ligger den samme fortolkning af markedssituationen bag erhvervslivets tiltagende bestræbelser på via copyright og patenter at sikre sig ejendomsretten til vidensprodukter og kreativ praksis i almindelighed. I musikbranchens selvforståelse er den intensive strafforfølgelse af samplende kunstnere, politiske aktivister, fildelere m.fl. altså ikke blot en legitim kamp for egne, umiddelbare interesser, men også en retlig sikring af fremtidens strategiske ressource og dermed det vidensbaserede markeds almene funktionsdygtighed. Det er i et sådant perspektiv afgørende, at den pågældende viden og kreativitet i udgangspunktet påtrykkes *varekarakter*, og at det klassiske, enhedslige og afgrænsede værkbegreb derfor fastholdes som den juridisk forpligtende forståelsesramme omkring kreativ praksis.

Men som vi har set ovenfor, er dette værkbegreb i realiteten stærkt udfordret af de nye kunstneriske og kulturelle praksisformer, som de digitale medier muliggør, og som med stor hast breder sig på nettet. Som Peter Weibel har argumenteret for, er det en hovedtendens i den fornyende samtidskunst, at værket som æstetisk objektform forsvinder og erstattes af kommunikative handlinger, interventioner i samfundets medier og praksisfelter

samt en ny, dialog- og handlingsorienteret relation mellem kunstner, værk og recipient (Weibel 2004:42f.). De følgende overvejelser drejer sig om perspektiverne for disse nye tendenser i den kunstneriske og politisk-kulturelle praksis, ikke om praksisformer, som betjener sig af den digitale teknologiske muligheder med privatøkonomisk sigte.

RETTIGHEDSFUNDAMENTALISME OG CIVIL ULYDIGHED

Den igangværende kulturkamp handler i denne forstand om, hvorvidt den etablerede kulturindustri med den klassiske værk-jura som våben er i stand til at kriminalisere de nye, netbaserede praksisformer og eliminere dem, eller om disse kan hævde deres position som kreativ praksis i egen ret og som en ny kulturform, der hverken meningsfuldt eller legitimt kan underlægges en gammel kulturforms retlige principper. Vi har med andre ord at gøre med et spændingsforhold mellem en overleveret legalitet på det ophavsretlige område og en ny, opkommende legitimitet med hensyn til kreativ genbrug af eksisterende kulturelle tegn og betydningsdannelser, som breder sig med udgangspunkt i de digitale medier. Dette spændingsforhold kalder for en fremadrettet betragtning på en kompromisorienteret nyordning af juraen på feltet, således at legitime ophavsrettigheder kan varetages i former, som ikke kriminaliserer de praksistyper, som er centrale for en stor del af samtidens kultur- og kunstproduktion. Men indtil videre er der snarere tale om åben magtkamp end om kompromisorienteret dialog.

Kampens udfald vil umiddelbart afhænge af den fremtidige udvikling i de sociale og politiske styrkeforhold mellem de stridende parter. I betragtning af de etablerede kommercielle aktørers dominerende stilling såvel på markedet generelt som på nettet kan kampen forekomme ulige, men på den anden side er der

også (mindre etablerede) kommercielle aktører, som advokerer for de nye kunstneriske og kulturelle praksisformers legitimitet, og den statslige regulering, som kulturindustriens kriminaliseringsstrategi sætter sin lid til, har hidtil kun kunnet bogføre begrænset succes med hensyn til at tøjle den anarkistiske praksis på nettet i almindelighed – så konflikten udgang må indtil videre siges at være åben.

De aktører, som aktivt repræsenterer de nye kultur- og praksisformer, er desuden en broget forsamling. Det drejer sig om kunstnere, som betjener sig af nettets og den digitale teknologiske muligheder i skabelsesprocessen; om politiske aktører, som udfordrer den markedsorienterede globalisering og kommercialismens dominans på nettet; om modkulturelle, virtuelle fællesskaber (Rheingold 1993), som insisterer på at sætte nettets muligheder i oplysningens, frihedens og de livsverdensmæssige behovs tjeneste; og om den i sig selv heterogene hacker-subkultur, som helt vil erstatte den kommercielle udnyttelse af nettet med informationernes frie udveksling, med en 'gavekultur', som den f.eks. kommer til udtryk i 'open source'.

Meget vil afhænge af disse civilsamfundsmæssige aktørers evne til at skabe offentlighed omkring deres kamp for råderum for ikke-kommercielle kultur- og praksisformer på nettet. Internettet selv byder på oplagte muligheder for at udvikle offentlige debat- og aktionsfora, ligesom den dialog og koordinering af aktiviteter på tværs af de nævnte aktørgrupper, som vil være nødvendig for at etablere et politisk pres, som er tilstrækkeligt til at danne modvægt til de etablerede, kommercielle aktører, i vid udstrækning kan betjene sig af nettet som udfoldelsesrum for alternative offentligheder. Men netbaserede offentlige fora for mere eller mindre subkulturelle, civilsamfundsmæssige interesser vil ikke i sig selv kunne dæmme op for kulturindustriens

rettighedsfundamentalisme. Hvis den skal have succes med at skabe legitimitet omkring de nye kunst- og kulturformer og sikre dem adækvate retlige rammer, må kampen nødvendigvis også føres ud i den almene, massemediale og parlamentsorienterede offentlighed, så den kan bidrage til at præge den generelle politiske erfarings- og opinionsdannelse i samfundet. Det forbliver demokratiets grundvilkår, at man skal kunne overbevise et befolkningsflertal om, at man *har* ret, før man faktisk *får* ret.

En oplagt mulighed for kobling mellem de netbaserede deloffentligheders kamp og hensyn af almen, offentlig interesse kan findes hos den amerikanske jurist Lawrence Lessig (Lessig 2004). Her anskues den eskalerende, legalistiske rettighedsvogtning i et overordnet, samfundsmæssigt perspektiv. Lessig argumenterer for, at de moderne samfund traditionelt har udviklet sig i et afbalanceret forhold mellem kommerciel kultur, som har været lovreguleret, og ikke-kommercielle kultur- og livsformer, som har været uregulerede, og som frit har betjent sig af inspirationer fra den kommercielle kultur, samtidig med at de løbende i kraft af deres egen kreativitet gratis har leveret nødvendige input til dennes fornyelsesproces. De moderne ungdomskulturer er illustrative eksempler på denne dialektiske relation: ungdomskulturerne har i deres egen kreative hverdagspraksis hele tiden været storforbrugere af de kulturelle tegn, som kulturindustrien har markedsført, men har samtidig, netop i kraft af egensindigheden i den subkulturelle tilegnelse og videreforarbejdning heraf, udviklet nye tegn og stilarter, som kulturindustrien dernæst kvit og frit har kunnet tilegne sig og lancere kommercielt.

Men med de nye muligheder, som Internettet stiller til rådighed, opløses skellet mellem kommerciel og ikke-kommerciel kultur: som eksemplet fildeling viser, falder en almindelig hverdagskulturel praksis blandt unge nu pludselig ind under det

lovregulerede område – kreativ brug og udveksling af kulturelle artefakter i civile hverdagsfællesskaber transformeres til en forbrydelse. For Lessig betyder dette, at den traditionelle balance mellem kommerciel og ikke-kommerciel kultur tipper til fordel for den kommercielle kultur, som med den gældende ophavsret i hånden ihærdigt forsvare sine interesser, men i samme bevægelse tendentielt er i gang med at bemægtige sig kulturen som helhed:

There has never been a time in our history when more of our “culture” was “owned” as it is now. And yet there has never been a time when the concentration of power to control the **uses** of culture has been as unquestioningly accepted as it is now (Lessig 2004:12).

Og senere:

The law and technology are being shifted to give content holders a kind of control over our culture that they have never had before. And in this extremism, many an opportunity for new innovation and new creativity will be lost (181).

Lessig argumenterer på denne baggrund for, at rettighedskrigen anretter skade på tre områder: 1) den begrænser kreativitetens udfoldelsesmuligheder; 2) den begrænser den sociale og kulturelle innovation; 3) den kriminaliserer en stor del af borgerne (Lessig anslår, at det gælder ca. en fjerdedel af alle amerikanere).

Kulturkampen handler med andre ord ikke blot om, at den gældende retlige regulering af kulturområdet er usamtidig i forhold til udviklingen i kunstneriske og kulturelle praksisformer og udelukkende begunstiger de etablerede, kommercielle aktører. Det kolossale mulighedsfelt for kreativitet og fri udveksling, som Internettet udgør, blokeres reelt af kulturindustriens legalistiske interessevaretagelse. Lessig bruger Disney-koncernens historie som illustrativt eksempel: muligheden for kreativ genbrug af bl.a. folkeeventyrene har været afgørende for koncernens succes – men

dens nidkære vogtning af egne rettigheder implicerer i dag, at ingen herefter legalt vil kunne gøre den kunststykket efter. Den fremadskridende forvandling af det fælles kulturgods og de hverdagspraktiske æstetiske og kulturelle skabelsesprocesser til privatejendom truer således i videre forstand samfundets kreativtetsressourcer og fornyelsesevne, som i vid udstrækning hidrører fra “gratisydelse” fra mangfoldigheden af selvregulerende hverdagskulturelle praksissammenhænge.

I Jürgen Habermas’ terminologi har vi her at gøre med et skoleeksempel på “systemets kolonisering af livsverdenen”: markedets og den formale rets principper breder sig ind over samfundsmæssige handlingsfelter, hvor kommunikativ interaktion i hverdagskulturelle kontekster garanterer samfundets helhedsorienterede, kulturelle reproduktion. Underlæggelsen af disse handlingsfelter under pengenes og den formale rets principper fører til tingsliggørelse af de sociale udvekslingsrelationer og undergraver således livsverdenens mulighed for kommunikativt at opretholde, genskabe og forny den fælles kulturelle meningshorisont i samfundet. Det er en central pointe for Habermas, at også markedets og statens systemiske reguleringsprocesser for at kunne fungere og forny sig er dybt afhængige af livsverdenens selvregulerende evne til at garantere et vist mål af kommunikativt medieret kulturel reproduktion (Habermas 1981). Koloniseringen af den kommunikative, hverdagskulturelle kreativitet med udgangspunkt i ophavsrettens formale rationalitet og den heraf følgende tingsliggørelse af den sociale og kulturelle udveksling truer således ikke kun den nye subkulturelle og kunstneriske praksis på nettet, men også de etablerede markedsaktørers langsigtede interesser – og i videre forstand skrumper den sociale og kulturelle helheds ressourcer og evner til udvikling og kreativ selvfornyelse.

I dette perspektiv kan den nye kunstneriske og kulturelle praksis på nettet siges at være udtryk for civil ulydighed, forstået som en politisk praksis, der med overlæg, men i ikke-voldelige former, bryder gældende love og regler for at henlede den offentlige opmærksomhed på, at disse love i realiteten legaliserer skabelsen af samfundsmæssige tilstande, som strider imod konsensuale etiske værdiforestillinger i den politiske kultur. Når det etablerede politiske liv ikke af sig selv reflekterer og reagerer på et sådant skisma mellem påberåbte værdier og real praksis, kan civile ulydighedsaktioner være en nødvendig korrektionsmekanisme for det demokratiske system, idet de fremprovokerer en værdiorienteret selvbesindelse i samfundet (som det f.eks. skete i regi af 1970'ernes miljøbevægelser og kvindebevægelser). Men selvom den civile ulydighed tager afsæt i værdier, som oppebærer almen legitimitet, og artikulerer væsentlige og legitime interesser, som ikke bliver hørt på anden måde, trods den ikke desto mindre gældende retsbestemmelser og står derfor i udgangspunktet i fare for at blive marginaliseret af modstrategier, som støtter sig på en formal legalisme.

Repræsentanterne for den nye kunstneriske og kulturelle praksis på nettet kan, som vi har set, henviser til, at den florerende rettighedsfundamentalisme indebærer omfattende samfundsmæssige og kulturelle problemer i form af blokering af de nye teknologiers potentialer og svækkelse af de livsverdensmæssige kreativitetsressourcer, som den fortsatte sociale og kulturelle fornyelsesproces afhænger af. Deres nyskabende, men regelbrydende praksis synes at have været nødvendig for at skabe opmærksomhed omkring de problematiske effekter af den gældende retstilstand på området, men hvis disse aktører fremover indskrænker sig til de hidtidige, subkulturelt orienterede aktionsformer, vil de med stor sandsynlighed blive indfanget af kriminaliserende marginaliseringsstrategier, hvorved den almene politiske sprængkraft i deres provokerende

interventioner vil gå tabt. De vil derfor gøre klogt i at søge dialog og alliance med fremsynede aktører i den almene, parlamentsorienterede offentlighed.

KONKLUSION: NYE STRUKTURER TIL DIGITAL KULTUR

Som det blev pointeret ovenfor, har ærindet her ikke været at legitimere piratkopiering, men derimod at skitsere en overordnet forståelsesramme for den kulturkamp, som aktuelt udspiller sig omkring den digitale medieteknologi. I dette perspektiv viser kampen sig at have principielle implikationer for kultur og samfund, og den kan derfor ikke reduceres til spørgsmålet om forsvar for legitime rettigheder i status quo-forstand. Situationen kalder på en nytænkning, der udvikler juridiske former, som kan kombinere varetagelsen af legitime rettigheder med et omfattende spillerum for kunstneriske og kreative praksisformer.

Lawrence Lessig skitserer ét muligt løsningsforslag i form af den eksisterende organisation “Creative Commons”, som netop er baseret på formlen “reasonable copyright”. Her opstiller skaberne af kunstneriske og kulturelle artefakter selv de rammer (i form af licenser), inden for hvilke andre har lov til at bruge og bygge videre på et givet artefakt. F.eks. kunne en samplinglicens gå ud på, at alle har ret til – med kildeangivelse – at sample fra et artefakt, men at artefaktets helhed er beskyttet af copyright, som vi kender den. “Creative Commons”, som er under etablering i Danmark,²³ giver mulighed for mere fleksible rettighedsbeskyttelser end den uflexible traditionelle copyright – “some rights reserved” i stedet for “all rights reserved”.

Samtidig er det et spørgsmål, om ikke musikindustrien med dens blinde jagt på fildelere og piratkopiering risikerer at forstærke

²³ <http://www.creativecommons.dk/> [besøgt 24-05-2005]. Første møde afholdt d. 26. maj 2005.

dens egne problemer med faldende salg? Det er trods alt de færreste brancher, der slipper godt fra massivt at sagsøge deres egne potentielle kunder: unge musikinteresserede som ofte ved siden af piratkopierne har et aktivt forhold til musik og en stor legal cd-samling. Måske musikindustrien og rettighedshaverne burde lytte til indvendingerne og justere sin forretningsmæssige praksis i forhold til den beskrevne fremvoksende medieæstetiske og -kulturelle praksis, hvor det er en del af de forventede receptionsformer, at man på forskellig vis kan arbejde videre med værket, at værket ikke er lukket? At kunne dekonstruere, manipulere, transformere og bygge videre på et værk synes i stigende omfang at være en del af den digitale kultur, men en rigid opretholdelse og udbredelse af uflexible copyright-regler hindrer dette, og måske de unge stemmer med fødderne til fordel for fx computerspil og anden netkultur, der i højere grad giver mulighed for viderebearbejdning? På denne måde kunne man i værste fald (for musikindustrien og -kulturen) forestille sig, at musikindustrien vinder slaget om rettighederne, men taber slaget om at være den centrale tidssvarende kulturform.

LITTERATUR

Barthes, Roland. "From Work to Text." *The Rustle of Language*. New York: Hill and Wang, 1986. 56-64.

Benjamin, Walter: *Gesammelte Schriften*, Frankfurt/M: Suhrkamp, 1974-1989, dk. udgave: *Kulturkritiske essays*, Gyldendal: Kbh.: 1998, 129-158

Eco, Umberto: "Det åbne værks poetik" (1962) in *Æstetiske Teorier* (red. Jørgen Dehs), Odense Universitetsforlag: Odense, 1995, 101-124

Habermas, Jürgen: *Theorie des kommunikativen Handelns*, Bd. 1-2, Frankfurt am Main 1981

Hayles, N. Katherine: "Flickering Connectivities in Shelley Jackson's *Patchwork Girl*: The Importance of Media-Specific Analysis", *Postmodern Culture*, 10.2, 2000 - http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v010/10.2hayles.html [besøgt 29/04/2005]

Hirsch, Joachim: *Vom Sicherheitsstaat zum nationalen Wettbewerbsstaat*, Berlin 1998

Landow, George P.: *Hypertext - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press: Baltimore, London, 1992

Lessig, Lawrence: *Free Culture*, The Penguin Press: New York, 2004, <http://www.free-culture.cc/>

Manovich, Lev: *The Language of New Media*, MIT-Press, Cambridge (Mass.) & London (England), 2001.

McLeod, Kembrew: "Confessions of an Intellectual (Property): Danger Mouse, Mickey Mouse, Sonny Bono, and My Long and Winding Path as a Copyright Activist-Academic", *Popular Music and Society*, Vol. 28, No. 1, February 2005, pp. 79-93.

Miles-Board, Timothy, Leslie Carr & Wendy Hall: "Looking for linking: associative links on the Web, in *Proceedings of the thirteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia*, ACM Press, College Park, Maryland, USA, 2002, 76-77 <http://doi.acm.org/10.1145/513338.513360> [besøgt 28/04/2005 - kræver abb.]

Rheingold, Howard: *The Virtual Community*, New York 1993

Weibel, Peter: "Neue Aktanten und Allianzen der Kunst im 21. Jahrhundert" in Hatje Cantz (red.): *Ars Electronica 2004*, Linz

VÆRKER

Bayle, Jean-Baptiste & Beatrice Rettig: *POPAUTOMATE*, <http://www.noweb.org/guest/popautomate/> [besøgt 11/05/2005].

Bruno, Christophe: *Dreamlogs*, v1.01b <http://www.iterature.com/dreamlogs/> [besøgt 11/05/2005].

DJ Dangermouse (Brian Burton) *The Grey Album*, 2004 (ingen officiel udgivelse, men kan pt. stadig findes på nettet)

Tisselli, Eugenio: *MIDI Poet*, <http://www.motorhueso.net/> [besøgt 11-05-2005].