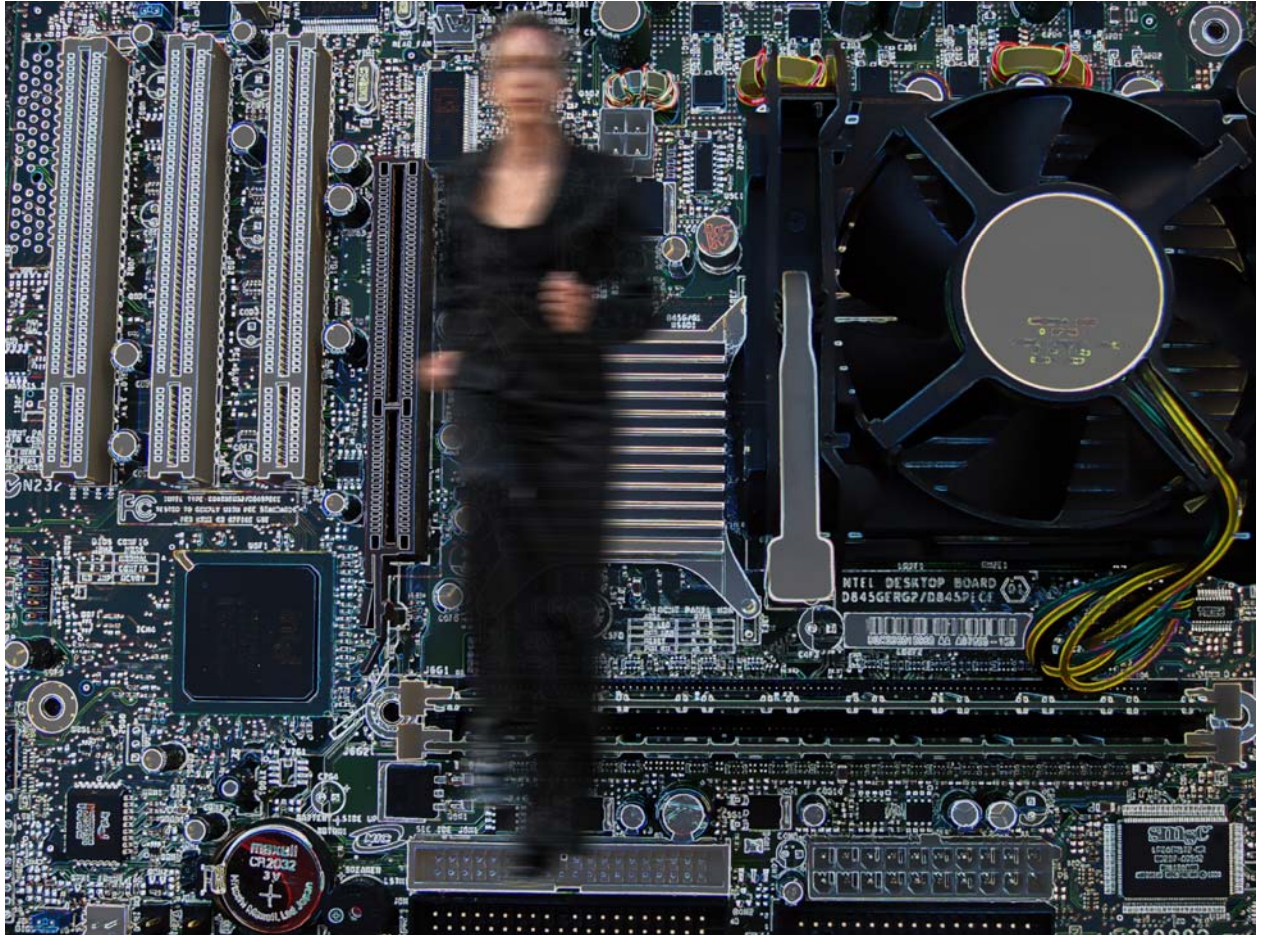


I EN KÆLDER PÅ INTERNETTET

EN RUMANALYTISK UNDERSØGELSE AF INTERFACET I
TRE NYERE KUNSTVÆRKER AF TONY OURSLER,
KASSANDRA PRODUCTIONS OG JEPPE HEIN



SPECIALE

SANNE FLYVBJERG
OKTOBER 2007

INSTITUT FOR ÆSTETISKE FAG
AARHUS UNIVERSITET

INDHOLDSFORTEGNELSE

INDLEDNING	3
I en kælder på Internettet	3
Specialets interessefelt	4
Mennesket versus teknologien	5
Nymedial kunst og Interfacediskuterende værker	8
Teoretiske tilgange	11
FELTOPRIDSNING INDENFOR KUNST OG ÆSTETIK	13
Det materielle og det ikke-materielle spor indenfor kunsten	13
Krops-, performance- og installationskunst (kroppens og rummets materialitet)	13
Koncept-, computer- og videokunst (tankens og teknologiens ikke-materielle sfære)	15
Rummet som fællesnævner	16
Den teoretiske diskurs i forhold til de to spor	17
Bourriaud og den relationelle æstetik	17
Lev Manovich og et nyt mediesprog	19
Mark B. N. Hansen: en ny mediefilosofi	22
Analyseeksempel: fra billede til rum: Jeffrey Shaw: <i>Place: Ruhr</i> (2000)	26
ANALYSEOPTAKT	29
Definitionen af Interface	29
Fænomenologi og Interface	32
Fænomenologien som kritik til det skopiske regime	36
Værkernes fænomenologiske undersøgelse af interfacet	39
TONY OURSLER ANALYSE: MENNESKET OG MEDIET	41
Tony Oursler og videogenren	41
<i>System for Dramatic Feedback</i>	42
Interface som installation	44
Teknologien som krop i rummet	45
Mennesket som krop i rummet	47
Billede og rum: analysesammenligning	48
Medie og virkelighed	50
Interface: virkelighedens rum	52

KASSANDRA PRODUCTIONS ANALYSE: MENNESKET OG CYBERSPACE	54
Teaterkunst og teknologi	54
Supplerende beskrivelse af forestillingen	54
Publikum som billede og krop	56
Forbindelsen til virkeligheden	58
Krop og lokation	60
Rum og lokation	62
Tavse kroppe	64
Interface: placering i virkeligheden	65
 JEPPE HEIN ANALYSE: MENNESKET OG SIGNALET	 67
En usynlig labyrinth	67
Den omvendte logik	68
Labyrintens rum og akser	70
Sammenvævning i interfacet?	72
Rummet invaderet?	73
Styring i labyrinten	73
<i>Usynlig Labyrinth</i> som visuelt skema	74
Kropslig kommunikation i værket	76
 KONKLUSION: RUM & VIRKELIGHED	 78
Interface – interspace?	78
Fænomenologi, teknologi og interface	81
Den æstetiske oplevelse	83
Rummet for kunst og liv	85
En metafysisk dimension?	87
 LITTERATURLISTE	 90
 SUMMARY	 94
 ILLUSTRATIONER	 95

INDLEDNING

I en kælder på Internettet

Der er fakler ved døren og en dørmænd tjekker navnene på de få mennesker, der har fået plads til aftenens performance. Vi bydes velkommen af en hvidklædt kvinde og får besked på at tage skoene af og sætte os med fødderne på en lille gummimåtte. Det er vores placering i rummet. I vinduet står flere fjernsyn stablet ovenpå hinanden, og på et af dem er der forbindelse til en lignende performance i Göteborg. Der holdes et ur op mod henholdsvis det danske og svenske kamera, og det aftales, at forestillingen skal starte. Publikum får besked på at holde fast i en plastiktube, som samles til én lang forbindelse. Kvinden vikler resten af plastiktuben rundt om sin krop, og musikken bliver højere. Lydene, som breder sig er ringeklokker, modemopkald og elektrisk støj. Kvinden kramper sig sammen på gulvet og frigør sig dernæst langsomt fra det indviklede net, der omslutter hende. Forestillingen er gået i gang.

Vi skal holde godt fast i plastiktuben, som bliver metaforen for at være del af netværket; mennesker forbundet af en luftig streng. Det faste greb bliver kampen om at holde fast i sin egen position, men det er mere end det. Holder man som opfordret godt fast i tuben, så opfanger det hule plastik rummets vibrationer; dels de mange sitrende, mekaniske lyde men også min egen krops pulsslag forplanter sig i røret. Vi sidder tæt i rummet, er kropsligt til stede og forbundet.

Undervejs i forestillingen ryger forbindelsen og fjernsynsskærmene flimrer. Publikum tiltales her direkte, vi bliver bedt om at skifte rum, skifte sted, i håb om en bedre forbindelse. Vi går ind i rummet ved siden af, hvor vi sætter os på nye stole og bydes på rød Absint og chokolade. Med skarp smag i vores krop deltager vi i værket, inden vi igen nærmest reduceres til beskuere til projektet, hvor der reciteres, spilles, projiceres og tastes tekst ind og ud på Internettet. Der danses i Århus, og det gør der også i Göteborg. Vi er her, til stede i rummet og samtidig er vi links på Internettet, først krop og materie, så billede og bits.

”Jeg har noget for! Min ene fod er fri. Men hvad nytter det, når den anden er fangen?” reciteres det fra Markørens Monolog. Markøren er en streg, der blinker på en skærm; så til stede, så ikke til stede.

Specialets interessefelt

Just beskrevet er et af dette speciales værkeksampler Kassandra Productions *Xposition REVERSE*, og som det fremgår, er der tale om et komplekst værk, som består af både håndgribelige og knap så håndgribelige elementer. I pressemeddelelsen til performancen, der fandt sted i december 2006, beskrives det som

”en beretning om det at være udenfor og ekskluderet kontra det at være med [...]. Om at være i begivenhedernes centrum kontra at befinde sig i periferien. [...] Men eksisterer vi kun, hvis vi bliver set, filmet og befinder os i medielinsens søgelys? Hvordan defineres centrum, og hvor ligger det? Og hvad sker der, hvis fokus flyttes, og periferi og centrum bytter sted? At være et andet sted. En anden position. Xposition. At udstille sig. Udstilling. Eksposering. Exposition.”¹

Nærværende speciale undersøger eksempler på nye værker, der overvejer teknologien som medspiller både i forhold til kunsten og kunstdefinitionen og også som noget, der direkte indvirker på vores selv- og virkelighedsforståelse i dag. Det er værker, der stopper op og stiller spørgsmål til udviklingen, men som samtidig favner den og bruger den i diskussionen af teknologien, der fylder i vores hverdag, men som omvendt også usynliggøres og approprieres vores liv i en sådan grad, at dens vægtighed til en vis grad undermineres. Kunstværkerne opfordrer til både sanselig nygerrighed og refleksion omkring teknologiens indvirkning på vores liv ved på den ene side at bruge teknologien til at udforske dens egne mediale, repræsentationelle kvaliteter. På den anden side inddrager de både deltageren² og det omgivende rum i en undersøgelse af det konkrete i den æstetiske oplevelse; teknologiens genstandsmæssighed, beskuerens egen krop og taktile erfaring med det fysiske sted, hvor begge dele befinder sig.

Specialet er dog ikke kun en diskussion af subjektets perceptuelle udveksling med de nye medier – det er også en diskussion, der drejer sig om mere overordnede kontrastforhold. Værkernes inddragelse af krop og materialitet fungerer nemlig samtidig som en modvægt til de elektroniske medier, der typisk kendetegnes som noget processuelt, foranderligt og uhåndgribeligt. Specialet tager udgangspunkt i dette spændingsforhold mellem det materielle og det immaterielle i interfacet og undersøger igennem værkernes iscenesættelse af samme,

¹ <http://www.xpositionreverse.org/presse/index.da.html>

² Jeg vil bruge 'deltager' i stedet for 'beskuer', eftersom sidstnævnte implicerer en passiv og visuelt orienteret kunstoplevelse, som ikke er fyldestgørende i forbindelse med specialets værker. Når jeg enkelte gange omtaler deltageren som beskuer, er det enten, fordi det er i diskussion med teori, der benytter sig af termen, eller fordi deltageren er reduceret til beskuer (som jeg også påpeger i ovenstående værkbeskrivelse).

behovet for en redefinering og nuancering af definitionen af de to poler og deres udveksling med hinanden. Maurice Merleau-Pontys kropsfænomenologi vil udgøre en grundsten i specialets analyser som en oversat metode i forbindelse med de nye medier. Både fænomenologien og den medieteor, der anvendes i specialet, vil blive diskuteret i forhold til samme spændingsforhold; en undersøgelse, der i høj grad vil påpege polernes kiastiske interdependens. Det skal derfor understreges, at det incitament for materialitet, der løbende pointeres igennem specialet ikke er en udelukkelse af det immaterielle. Når kroppen pointeres som indgangsvinkel til værkerne, er der heller ikke tale om et materialistisk blik på kroppen (hvilket i nymedialt regi kunne medføre en diskussion om kroppen som maskine), men om en kropsfænomenologisk tilgang, der pointerer kroppens enhed og forankring. Det skal undersøges, hvordan både krop og rum er afgørende værdier i den interfacesituation, som værkerne iscenesætter.

Mennesket versus teknologien

Teknologiens indvirkning på menneskets virkelighed har altid udgjort en kompleks problemstilling, men den ekspliciteres og aktualiseres i takt med de nye mediers hastige udvikling i vores samfund. Der opstår et spændingsforhold mellem teknologiens medierede virkelighedsbilleder, cyberspace eller Internettet på den ene side og den fysiske virkelighed, som vores krop er del af på den anden side. Dette spændingsforhold undersøges ofte via medierne selv, som det for eksempel ses i computerspils livlige grafik, *Virtual Reality* (VR)-miljøer eller i film som *The Matrix*. I alle tre tilfælde udforskes grænsen og magtforholdet mellem den faktiske verden og den virtuelle. Kampen mellem den præsentative og den repræsentative verden aktualiserer en diskussion om mødet mellem et materielt og et ikke-materielt rum, hvor kroppen følgelig synes at være underlagt samme polariserede præmisser og altså enten fysisk eller virtuelt til stede.

De to rumtyper hænger i høj grad sammen med virkelighedsbegrebet; den fysiske verden på den ene side og den simulerede på den anden³. Dette spændingsforhold skal her introduceres ved hjælp af nogle af Paul Virilios begreber, der tydeligt kan eksemplificere og ikke mindst ekstremisere problematikken. Virilio har nemlig siden 1980'erne formuleret en forskrækket holdning til den hastige udvikling indenfor teknologien, og han fokuserer især på, hvordan menneskeligt nærvær og rumlig afgrænsning trues af at blive forskubbet af den stigende hastighed især indenfor transportmidler og telekommunikation. Transport og

³ Indenfor computerterminologi opereres der særligt med to 'virkelighedstyper': *Virtual Reality* som et repræsenteret miljø, man simulerer at agere i og *Augmented Reality* som det omvendte forhold, at teknologien træder ud i rummet og bliver inkorporeret i de fysiske omgivelser, typisk som en art redskab (eks. mobiltelefon), der udvider vores virkeområde.

transmission er de to overordnede bevægelsesformer, der kendetegner vor tids teknologiske samfund. Især flytrafikken afkobler os fra stedet og ophæver vores krop i et rum, hvor langsom afstandsfordøjelse ikke længere er en mulighed. Dette problem bliver endnu større på grund af telekommunikationen, der giver os mulighed for slet ikke at flytte os for at mødes. Transport af den menneskelige krop bliver i værste fald erstattet af den elektroniske transmission og de menneskelige møder "af [overførsler af] elektroniske og immaterielle informationer i et elektrooptisk rum." Nærvær bliver erstattet af det fjerne, og snart erobrer farten "rummets dybde for siden at underkaste sig tidens dybde."⁴ Det faktiske rum vil da annulleres i et øjeblikkeligt interface⁵, som vi udmærket kender i dag fra direkte transmitterede fjernsynsoptagelser eller chat på Internettet.

Virilio påpeger videre, hvordan både udviklingen indenfor transport og telekommunikation privilegerer det visuelle. I begge tilfælde ser vi en medieret verden igennem en glasramme (hhv. transportmidlets vindue og skærmen), der fungerer som en skærmæssig repræsentation af virkeligheden. Denne visualitet er ikke naturlig, fordi synet naturligt indebærer en distance fra subjekt til objekt, en distance, der kollapser i det medierede allestedsnærvær, som bliver muligt på grund af den stigende hastighed. Han kalder sådanne skærmæssige billeder for synsmaskiner, og konkluderer oplagt, at "la machine de vision est bel et bien une "machine de vitesse absolue"⁶. Hastigheden har fået rummet til at implodere og vores øjeblikkelige tilstedeværelse er som billede og ikke som krop⁷. Der opstår på den måde en paradoksal logik, hvor billedet og tiden "domine la chose représentée, ce temps qui l'emporte désormais sur l'espace réel. Cette virtualité qui domine l'actualité, bouleversant la notion même de réalité"⁸. Faktisk krop og rum relativiseres af virtualitetens repræsentation, hvilket blandt andet medfører, at flere af kroppens sanser kobles af i farten.

Den polarisering, som Virilio opstiller i sin tænkning, er en symptomatisk opdeling mellem nærværet i vores materielle, fysiske omgivelser og fraværet i det 'elektrooptiske rum', der i bund og grund distancerer os fra hinanden ved at illudere tilstedeværelse og rumligt fællesskab via skærbilledet. Frygten sætter ind ved tanken om teknologiens dominans; at transportens og transmissionens forbindelsesmuligheder overtager i en form for

⁴ Øjeblikket 1998: Eskjær s. 22

⁵ Interfacet er, lidt forenklet sagt, mødet mellem det teknologiske og det humane, men det forstås typisk som noget, der især er afhængig af computeren og dens skærbilleder. Interfacedefinitionen kommer jeg tilbage til senere.

⁶ Virilio 1988: 152. Synsmaskinen betegner overordnet de teknologiske remedier, vi er tilføjet, og som udvider vores blik på verden. Almindelige briller kan derfor også ses i denne optik.

⁷ Det samme spændingsforhold mellem allestedsnærvær og frakobling kendes fra diskussionen om, hvordan globalisering via sit ensrettende netværk medfører en problematisering af det lokale steds identitet og særpræg.

⁸ Virilio 1988: 134

metonymisk væld, hvor det redskab, vi tidligere havde styr på, begynder at styre os og måske endda fungere uafhængigt i en parallelsfære, hvor det, vi har skabt, begynder at kunne skabe sig selv – og måske endda noget helt tredje⁹. Virilios polarisering er en plausibel skelnen imellem to forskellige rumligheder, men det kan diskuteres, om det elektrooptiske og temporale efterhånden bliver så hastigt, at vores materielle rum kollapser i en selvstyrende dataregn. Hastighed, medialitet og immaterialitet spiller en stor rolle i overvejelsen af teknologien, men dog ikke i en sådan grad, at det fysiske rum og det kropslige nærvær annulleres. Tværtimod kan man vende Virilios pointe på hovedet og påstå, at netop fordi teknologien spiller en større og større rolle i vores hverdag, får det materielt konkrete en stor betydning¹⁰, en pointe, der bliver tydelig i specialets værkanalyser. I takt med at vores opmærksomhed så at sige forskydes ind i en usynlig teknologisk sfære (eks. Internettet) stiger antallet af forsøg nemlig også på at gøre teknologien kropsligt vedkommende, gøre den synlig og forankre den til den materielle verden; noget, som aktualiserer fænomenologien som indgangsvinkel i stedet for at annullere den.

I kunsten sker dette både ved at inddrage deltagerens krop som udgangspunkt for kunstopplevelsen, men også ved at fremhæve teknologiens genstande og rummet omkring dem. Udover spændingen imellem menneske og teknologi er der dermed også en spænding i teknologien selv, som består af et immaterielt, medialt aspekt og et materielt, maskineligt aspekt, og som respektivt handler om teknologiens forhold til forestilling og virkelighed. Traditionelt er maskinen noget, der har forbindelse til virkeligheden som en mekanisk påvirkning i det fysiske rum. I den nyudkomne bog *Interface* påpeger Lone Koefoed Hansen og Jacob Wamberg, at

”[i] kontrast til maskinens direkte vekselvirkning med materien står mediet, en kulturskabt passage for tegn, på en grundlæggende afstand af virkeligheden, idet den nemlig kun gengiver denne i form af et imaginært nærvær, der erstatter faktisk fravær af ting. Frem for en håndgribelig tilstedeværelse af noget fysisk indtræder en re-præsentation, der udfylder tomrummet efter den udeblivende virkelighed.”¹¹

Her ses spændingen atter mellem det faktiske, materielle og det repræsenterede, ikke-materielle – en spænding, som kunsten spiller på ved både at bruge den medierede

⁹ Den frygtbetonede tilgang ligger latent i Virilios forfatterskab men udtrykkes nok mest direkte i *Cybermonde – la politique du pire* (1996).

¹⁰ Dette ses også ved forskellige former for autenticitetsdyrkelse i dag, og man kunne kalde tendensen til at dyrke akustisk musik, selvforsynende landbrug, økologi, middelalderopskrifter et modsvar til det globaliserede informationssamfund.

¹¹ Pold og Hansen 2007: 83-84

repræsentation men ved samtidig at synliggøre eller tematisere repræsentationernes maskiner: projektorer, ledninger og kasser er nærværende som genstande, der også befinder sig i rummet og dermed understreger det. Herudover undersøges det også, hvordan teknologien interagerer med deltageren og rummet. Det er interessen for denne spænding i interfacet imellem menneske og teknologi¹², materialitet og immaterialitet, der er udgangspunktet for specialet.

Værkerne tematiserer problematikken mellem menneske og teknologi på forskellig vis – ofte i en blanding af iscenesættelse og eksperimenteren. Deltageren fungerer som et konkret subjekt, der aktualiserer værkets tematikker ved at deltage i det, og som derfor også er med til at skabe dets betydning. Deltageren er kropsligt involveret i kunstens undersøgelse af subjektets vilkår i dag, hvor vi på den ene side er til stede i rummet som en materiel krop i en materiel verden, og hvor vi på den anden side skal forholde os til de nye repræsenterede rum og identiteter, som teknologien giver mulighed for. Internettet er bare ét eksempel på, hvordan vi via netmetaforen forholder os til en elektronisk rumdannelse, et netværk, der hele tiden bygger sig op og forandrer sig i nye linkstrukturer. Værkerne bruger deltageren til direkte at undersøge, hvordan erfaringen af interfacet indebærer, at subjektet formår at forholde sig begge rum- og virkelighedstyper.

Nymedial kunst og Interfacediskuterende værker

Det ville være et snævert projekt at lave en ny kategori til metarefleksive kunstværker, der overvejer interfacet. I stedet tilskyndes først og fremmest en term, der kan fællesbetegne de værker, der inkluderer de nye medier, hvorfra vi så videre kan diskutere den metarefleksive tendens indenfor de nye kunstværker. Den teoretiske diskurs, der handler om de nye medier, har tendens til at begrænse kunstbegrebet *New Media Art* til kun at dreje sig om det, der bruger de mest udviklede, digitale medier, og som derfor i dag enten er fokuseret på computerens muligheder for at generere billeder eller på det interaktive forhold mellem bruger og system. I samme artikel, som er nævnt ovenfor, påpeger Hansen og Wamberg, at computeren i forhold til tidligere artefakter ”sammensmelter medium og maskine, symbolsk udveksling og mekanisk påvirkning – eller om man vil: forestilling og virkelighed.”¹³ Trods denne påstands berettigelse, så er artiklens fokus hovedsageligt på det redskabsmæssige forhold mellem menneske og teknologi og ikke mindst magtforholdet mellem dem, og

¹² Teknologibegrebet er typisk blevet forbundet med i bred forstand at betegne noget redskabsmæssigt, der dermed lægger sig i en maskinel betydning. Når begrebet fremover bliver brugt i specialet, vil det ikke blive brugt med disse konnotationer, men som en fællesbetegnelse for moderne tids elektroniske apparater og deres virkemidler – dvs. inkl. både mediale og maskinelle aspekter.

¹³ Pold og Hansen 2007: 83

computertermen konnoterer derfor et forhold mellem "system og bruger", som ikke er fyldestgørende i denne sammenhæng. Selv om alle de tekniske artefakter i værkerne indebærer en eller anden form for computer, vil jeg derfor ikke bruge computertermen men i stedet bruge 'teknologi' som en samlende betegnelse for de elektroniske apparater og deres kunnen, der bliver brugt i de pågældende værker. Værkerne undersøger nemlig ikke kun teknologiens virkeområder som redskab for mennesket men bruger i stedet teknologien som middel til at overveje et dybereliggende forhold mellem menneske og teknologi; et mere omsiggribende interface, om man vil¹⁴. I forlængelse heraf vil jeg erstatte termen *New Media Art* med *nymediale værker*, som en fællesbetegnelse for værker, der i bred forstand bruger en eller anden form for ny teknologi aktivt i værkerne, hvilket både kan forstås som en aktiv mediering (eks. levende billeder) eller installation af teknologien i værkrummet. Det skal dermed ikke forstås som en term, der i særlig grad fremhæver mediet, men som indikator for, at det er de nye mediers repræsentationelle kvaliteter, der medfører den type interfacediskussion, vi ser i de pågældende værker. I forlængelse heraf er fællesbetegnelsen for de værker, jeg har valgt at analysere, *interfacediskuterende værker*.

Som pressemeddelelsen til *Xposition REVERSE* beskriver, så er subjektet og dets erfaring i fokus i disse værker – men netop et subjekt, som er præget af en medieret og teknologisk virkelighed og derfor forsøger at navigere imellem det fysiske og det teknologiske rum, i håb om at finde ud af, hvad der er virkeligt. Denne jagt på mening og tilhørsforhold eksemplificeres på forskellig vis i værkerne, men ens for dem alle er, at de i radikal grad sammenblander genrer (hhv. krops- og idéorienterede genrer) og rum (hhv. det fysiske rum og det virtuelle). Påstanden er, at denne kunst er så radikal i sine blandingsformer og referencerammer, *fordi* den diskuterer teknologiens og interfacets omfang og indvirkning på vores virkelighed, og at den er nødt til at opføre sig sådan, hvis den i bogstavelig forstand vil have alle dimensionerne med. Dette gøres i sammenspillet mellem værkets omgivelser og deltagerens sansning af samme.

Af specifikke årsager kunne der være grund til at kalde de pågældende værker postavantgardistiske, fordi de trækker på nogle af de samme grænsesøgende tematikker, men selv om de værker, jeg har valgt, ligger i tråd med den avantgardetradition, der har manifesteret sig flere gange i løbet af det 20. århundrede, adskiller de sig alligevel på markant vis. Hvor avantgardegenren typisk er brudorienteret og har kaos som et af sine grundvilkår, forsøger denne kunst tværtimod at samle trådene. Den anerkender i høj grad de kaotiske tendenser og radikale ændringer, teknologien indfører i vores virkelighed, men den

¹⁴ Dette hænger også sammen med et opgør med den traditionelle interfacedefinitions skærmfokus. Her vil jeg senere præsentere en rumlig forståelse af interfacet, hvis berettigelse demonstreres i specialets værkanalyser.

samler samtidig på flere måder. For det første bruger den som sagt medierne som redskab til nærmest at demonstrere disses vægtighed og får dermed etableret deres virkelighedspotentiale; medierne bruges i den hensigt, der er dem tilsigtet og bekræftes på den måde i deres betydning. De er tit avancerede og højaktuelle og anvendes derfor også med en tilsvarende stor teknologisk kunnen. Den teknologiske vægtighed understreges yderligere ved tematiseringen af deres maskinelle synlighed; de er nærværende som håndgribelige genstande i rummet, hvilket også understreger teknologien som vedkommende – bare i mere fysisk forstand. For det andet er værkeres undersøgelse af teknologiens indvirkning på vores verden ikke et projekt, der har en postmoderne, billedmæssig tegntomhed som pointe; tværtimod påpeger værkerne via deltagerinddragelsen, at det repræsenterede rum hænger nøje sammen med det faktiske rum, som deltageren er placeret i. Disse faktiske omgivelser markerer den umiddelbare virkelighed, og dermed også den umiddelbare betydning, som kan overføres i den repræsentative dimension. Værkerne viser dermed ingen interesse i at fokusere på, hvordan virkeligheden og menneskets identitet opløses i kraft af teknologien, eller hvordan interfacet er en kamp imellem alternativer – de tilstræber nærmere en blotlæggelse af præmisserne for at kunne tale om betydningstunge størrelser som krop, identitet og sted i en verden, hvor den nymediale repræsentation af samme i høj grad fylder.

Neorealismen undersøger også dette forhold, og selv om det også her handler om virkelighedsbegrebet, er fokus alligevel hovedsageligt repræsentativt. Groft skåret arbejdes der særligt med to tendenser, når de nye medier benyttes i neorealismen; dels at repræsentationen i stigende grad falder sammen med det virkelige (eks. *Reality-TV* eller performances), og dels det, der kunne kaldes en spaltning af rummet; at man via digital manipulation undersøger muligheden for at vise og ”fastholde stedets spaltning uden dog kun at ville pege på spaltningen, på forskydningen.”¹⁵ Sidstnævnte nærmer sig specialets projekt, men undersøger udelukkende dette forhold via den digitale billedrepræsentation, og diskussionen om rummet holder sig dermed på et konceptuelt plan. Selv om der også her arbejdes med publikums ”affektive respons [og at] de klassiske, ontologiske spørgsmål om tingenes væsen formuleres på et nyt, realistisk-sanseligt grundlag”¹⁶, er forholdet mellem det repræsenterede rum og det faktiske betinget af enten billedet eller skærmen, og altså set i en visuel optik, der ikke har øje for specialets projekt; at påvise den mere omfattende inddragelse af hele kroppen og hele rummet omkring værket.

¹⁵ Interview med Camilla Holmgren i antologien *Virkelighedshunger* 2002:145

¹⁶ Indledning fra antologien *Virkelighedshunger* 2002: 8-9

Teoretiske tilgange

I de teorier, der specifikt omhandler de nye medier i kunsten, bruges poststrukturalismen ofte som reference, blandt andet fordi dele af tænkningen passer godt til at beskrive de strukturdannelser, der kendetegner netværk, digitalitet, pixelopbygning mm. Et hyppigt brugt eksempel stammer fra Gilles Deleuze og Felix Guattari *Mille Plateaux*, hvor de bruger *rhizomet* som begreb til at beskrive, hvordan betydning dannes og forskydes:

”à la différence des arbres ou de leurs racines, le rhizome connecte un point quelconque avec un autre point quelconque, et chacun de ses traits ne renvoie pas nécessairement à des traits de même nature, il met en jeu des régimes de signes très différents et même des états de non-signes. [...] Il n’est pas fait d’unités, mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes.”¹⁷

Paradoksalt nok for Deleuze og Guattaris projekt, er deres tænkning metaforisk baseret, og ’rhizomet’ og ’krystallen’ er blot få eksempler på de sproglige billeder, der bruges til at samle den evigt foranderlige betydningsdannelse. Trods anerkendelsen af netværket og rhizomet som aktuel strukturdannelse i forbindelse med de nye medier, vil jeg lægge afstand til poststrukturalismens polycentriske æstetik og den tilhørende signifikantregn, der passer så godt med de betydningsstomme billedblink, Jean Baudrillards betegner som *simulakrer*¹⁸. I stedet vil jeg tage Deleuze og Guattaris metaforiske tænkning på ordet og pointere enhedens og indholdets plads i diskussionen. Camilla Holmgren-citatet ovenfor viser dette behov for at diskutere forholdet mellem det repræsenterede rum og det faktiske, uden at skellet imellem dem opløses af en forskydningstanke. Til dette vil jeg anvende en konkret tilgang, dels ved at anlægge en kropsfænomenologisk vinkel men også ved at fokusere på materialitet, genstand, krop og taktilitet som enhedsmæssige forankringspunkter i værkerne – og dermed også i interfacediskussionen. Jeg vil ingenlunde forsøge at omgå medieteorierne, tværtimod vil jeg, i tråd med værkernes eget projekt, tilsigte en dialog mellem det traditionelt polariserede: det repræsentationelle, mediale på den ene side og det fænomenologisk erfarede på den anden side. Det rumlige fokus vil hele tiden være prismet i specialet – rummet som noget, der aktivt dannes og erfares men også rummet som noget materielt forankret, afgrænset og taktilt. Igennem mit rumlige fokus vil jeg indledningsvist opridse det, jeg kalder et materielt og et ikke-materielt spor først indenfor kunstarterne, der opblomstrede i 1960-70’erne og dernæst indenfor den nuværende æstetikteori. Nicolas Bourriauds *Relationel æstetik* fra

¹⁷ Deleuze & Guattari 1980: 31

¹⁸ Baudrillard 1985

2001¹⁹ sættes op imod Lev Manovichs og Mark B. N. Hansens populære medieteorier. Opridsningen af disse to spor danner platform for en profilering af de interfacediskuterende værker og dermed også mit teoretiske standpunkt. Profileringen bygger på argumentet om, at teknologisk temporalitet og mediering skal forstås i forhold til krops- og rumlig materialitet; en pointe, som knytter an til en udvidelse af interfacebegrebet. Som sagt inddrages Maurice Merleau-Pontys kropsfænomenologi til at påpege subjektets enhed som korrektiv til ovennævnte polariserede diskussion.

Ingen af de ovennævnte tilgange er dog fyldestgørende som isoleret blik på den nymediale kunst, men fænomenologiens orientering imod grundlæggende kropslig erfaring af vores konkrete omgivelser er dog en overset problematik indenfor feltet, og derfor netop det fokus, som nærværende speciale ønsker at fremhæve ved en rumorienteret og receptionsæstetisk tilgang til værkerne. Mødet mellem menneske og teknologi ses derfor først og fremmest som et konkret møde i det fysiske rum. Med udgangspunkt i analyser af nymediale værker vil jeg etablere en ny tilgang til kunsten, der bedre kan rumme værkernes aspekter.

Mit materialevalg er begrundet i, at de udvalgte værker i kraft af deres interfacediskussion fungerer som en slags metaværker, der med forskellige virkemidler tematiserer, hvordan interfacet ikke kun handler om forholdet mellem menneske og teknologi men også mellem medieret rumlighed og den faktiske rumlighed, deltageren befinder sig i. Analysernes pointer kan derfor bruges som indgangsvinkel til alle nymediale værkanalyser.

Hvert analyseafsnit vil også have et eget tema, et særligt møde, som er udtalt i det pågældende værk. De vil derfor også trække på forskellige teoretiske pointer, selv om de selvfølgelig alle ses i specialets overordnede optik. Første afsnit drejer sig om Tony Ourslers *System for Dramatic Feedback* (1994), hvor det er forholdet mellem repræsenteret og faktisk rum, der tematiseres igennem en utraditionel brug af skærm- og videomediet. Andet afsnit handler om Cassandra Productions *Xposition REVERSE* (2006), hvor der er særligt fokus på forholdet mellem lokation og dislokation i forbindelse med Internettet. Tredje analyse handler om Jeppe Heins *Usynlig Labyrint* (2006), og her kigger jeg især på deltagerens interaktive oplevelse med et usynligt, teknomedieret rum i det faktiske udstillingsrum. Alle analyser vil indebære en teoretisk og receptionsæstetisk diskussion og være baseret på en personlig værkoplevelse. Subjektets sansning diskuteres derfor i alle tre værker, og det vil blive tydeligt, hvordan det traditionelle fokus på visualitet og synssans viser sig aldeles utilstrækkeligt som eksklusiv tilgang til kunsten. I slutningen af analyserne vil der være en

¹⁹ Bourriauds teori vil blive citeret på dansk, eftersom bogen desværre kun har været tilgængelig i oversættelse.

kort perspektivering af analysens pointer, der omhandler det rumlige forhold i interfacet, og som peger hen imod specialets konklusion.

FELTOPRIDSNING INDENFOR KUNST OG ÆSTETIK

Det materielle og det ikke-materielle spor indenfor kunsten

De interfacediskuterende værker blander som sagt det fysisk fænomenologiske med det elektronisk repræsenterede og undersøger, hvordan blandingen påvirker grænserne for hhv. materialitet og immaterialitet. Indenfor kunsten sker blandingen på forskellig vis via rummet og deltagerens erfaring. I forlængelse heraf trækker de nye værker på forskellige kunstgenrer, som kan siges at befinde sig indenfor for henholdsvis et materielt og et ikke-materielt spor, og som her tager sit udgangspunkt i 1960-70'ernes kunst.

Krops-, performance- og installationskunst (kroppens og rummets materialitet)

Et eksempel på det materielle spor er performancekunsten, der definerer kunsten som begivenhed. Her ses tit en ekstrem dyrkelse af materialitet, hvor man undersøger det fysiske rum, kroppen som betydningsbærer og i det hele taget materialet i kunsten. Man er derfor også særligt optaget af menneskets krop og identitet og lægger sig i tråd med en kropsfænomenologisk interesse for subjektet og dets erfaring af verden.

Det materielle spor starter bl.a. med Wieneraktionisternes performances, hvor både den fysiske krop og det konkrete rum spiller en afgørende rolle. Der leges med grænsen mellem kunst og liv, og kroppen bruges ofte som en form for mellemlid og grænsesætter. De mennesker, der indgår i værket er konkret til stede, og via kroppen bliver de klar over, at selv hvis en handling udføres i kunstens navn, så er det en handling, der får konsekvens for den virkelige krop. Wieneraktionisterne var nogle af de første, der undersøgte kroppens grænse – hvis ikke de helt konkret påførte sig selv smerte, så legede de med deltagerens forestilling om, at smerten var virkelig og dermed også dennes kropslige og refleksive reaktion herpå. I Erika Fischer-Lichtes *Ästhetik des Performativen*, bruges Marina Abramovićs performance *Lips of Thomas* (1975) som eksempel til at sætte problematikken på spidsen, fordi beskueren provokeres til at deltage i en meget voldsom iscenesættelse af, at kunsten ikke længere kan betragtes som tegn men er en handling, som sker nu og her, i virkeligheden. Kunstneren investerede sin krop på radikal vis ved at udsætte den for grænseoverskridende handlinger. Nøgen spiste hun et kilo honning, drak vin, knuste glas med hånden, skar en femkantet stjerne i sit maveskind, lagde sig på et kors af is, alt imens en varmeblæser var rettet mod såret på maven for at forhindre blødningen i at standse. Fischer-Lichte pointerer i den forbindelse, at

”[d]er Materialstatus fällt nicht mit dem Signifikantenstatus zusammen, er löst sich vielmehr von ihm ab und beansprucht ein Eigenleben. Das heißt, die unmittelbare *Wirkung* der Objekte und Handlungen ist nicht von den Bedeutungen abhängig, die man ihnen beileigen kann, sondern geschieht durchaus unabhängig von ihnen [...], jenseits von jedem Versuch einer Bedeutungsbeilegung²⁰.

Materialet og kroppen får et eget liv, der kommer før tegnene og betydningstilskrivningen i værket, fordi den performative handling først og fremmest appellerer til en kropslig forståelse og reaktion på handlingen.

Der findes dog også andre eksempler på performativitet og materialitet i kunsten. Et andet er installationskunsten, der er i familie med skulpturen, men som samtidig markerer sit eget felt ved lidt groft sagt at være en blanding af skulptur og arkitektur i den måde, omgivelserne inddrages i værket²¹. Ligesom i performancekunsten inviterer installationskunsten deltageren indenfor i et konstrueret men virkeligt rum, hvis betydning i høj grad etableres og skabes, ved at man bevæger sig frem i det felt, som installationen opridser. Værket indebærer således både en konkret genstandsmæssighed og et processuelt erfaringsrum, og oplevelsen af værket bliver en tilsvarende sanseerfaring, der indbefatter både deltagerens egne og objektets rumlige relationer. I *Rummet for det, der skal komme* karakteriserer Anne Ring Petersen installationen ”ved sit særlige fænomenologiske fokus på beskuerens kropsafhængige oplevelse”, som særligt er kendetegnet via ”*aktiveringen af rummet* og værkets karakter af *situation og proces udstrakt over tid*.”²² Hun pointerer videre, at den stedsfokuserede kunst ofte er blevet anskuet ”som et kompensatorisk modtræk til den afvikling af stedsbundethed og stedslig individualitet som den senmoderne globalisering og udbredelse af simulationsvirkeligheder og ”flygtige” elektroniske medier og kommunikationsmidler truer med at forårsage.”²³ Her ses kontrasten mellem det materielle og det immaterielle tydeligt eksemplificeret: dyrkelsen af rummet er et modtræk, der dyrker det modsatte af teknologiens diffusitet og verdensfjernhed. Et modtræk, der bedst udføres på fænomenologisk vis, som krop i rummet.

²⁰ Fischer-Lichte 2004: 29

²¹ Rosalind E. Krauss diskuterer dette i sin artikel *Sculpture in an Expanded Field* ved netop at pointere de nye rumlige hybridgenrer, der blomstrer op efter 1960erne.

²² Kritik 2001, Petersen: 23 (hendes kursiv)

²³ *ibid.* 25

Koncept-, computer- og videokunst (tankens og teknologiens ikke-materielle sfære)

Sideløbende med denne kropslige forankring af kunsten, etablerer konceptkunsten en modsatrettet tendens ved at definere kunsten som idé. Den konceptuelle kunstgenre medfører en debat om en stigende dematerialisering indenfor kunsten. I *The Dematerialization of Art* (1967) definerer John Chandler og Lucy Lippard dematerialisationen som en ”ultra-conceptual art that emphasizes the thinking process almost exclusively”²⁴. I konceptkunsten er værkets idé vigtigere end den fysiske udformning af værket, og i sidste ende er der derfor fare for, at genstanden helt forsvinder. Deltageren kan derfor heller ikke umiddelbart sanse værket og må i stedet nærme sig det ved hjælp af tanken, på et konceptuelt plan. Den nedbarberede fysiske fremtoning i konceptkunsten kontrasteres af det refleksionsrum, der skabes i kraft af deltagerens tankemæssige bearbejdning af ideen.

Computerkunsten har samme fokus som konceptkunsten, fordi den ofte erklærer computerkoden og den medfølgende processuering som det egentlige kunstværk og dermed nedtoner interessen for computerens kasse. Hvad end man har indblik i kodningssystemerne eller ej, så fungerer de under alle omstændigheder som en ikke-materiel størrelse, der synes at foregå i en anden, virtuel sfære. Måske derfor sammenlignes de ofte med den menneskelige tanke og dermed også med konceptkunstens forskrifter.

Videokunsten, der opblomstrer i samme periode som computerkunsten og konceptkunsten, arbejder med nogle lidt andre problematikker i sit teknologiske medie, som lægger sig i tråd med fotografiets repræsentationsproblematikker. Her er billedet dog blevet levende og trækker derfor også på overvejelser af filmisk repræsentation. Billedet er ikke længere trykt ned på fotopapir, men forbliver på (eller inde bag) skærmen. Samtidig med at det levende billede virker ekstremt nærværende, så er det samtidig et, man kan slukke for, og som derfor lige så hurtigt kan blive fraværende. Skildringen virker virkelig tilstedeværende, men samtidig gør skærmen og den elektriske afhængighed, at der ikke er tale om en håndgribelig lærredsstruktur eller materialemæssig taktilitet. Videokunstens billede er derimod et, der illuderer rum og materiel reference, og hvis rumlige, repræsenterede dimensioner kan kollapse lige så hurtigt, som de kan opstå.

Både koncept-, computer- og videokunsten arbejder med et repræsentationelt fokus, for selv om det visuelle udtryk ofte er mere udtalt i videokunsten end i koncept- og computerkunsten, så arbejder de alle med en semiotisk tilgang. Med den digitale avancering, der siden er sket med computeren og dens evne til, som Hansen & Wamberg pointerede, at forene det maskinelle og mediale niveau, så tilspidses de repræsentationelle forhold i forbindelse med de digitale medier; dels fordi det digitale medie giver mulighed for

²⁴ Lippard & Chandler 1992: 46

finpixelerede og virkelighedsnære billeder, men som på samme tid giver mulighed for at lave billeder, der ikke umiddelbart behøver at have aftryk i virkeligheden. Det vil sige, at videobilledets rumkollaps her bliver endnu mere omfattende, fordi billedet – eller filmen – ikke længere nødvendigvis er en optagelse eller et aftryk af virkeligheden men et kunstigt skabt udtryk af et rum, der er uden semiotisk tilhørsforhold.

Rummet som fællesnævner

I både det materielle og ikke-materielle spor indenfor kunsten er der en tydelig avantgardistisk interesse for at blande kunstens traditionelle kategorier med hinanden. Værkrum og beskuerrum flyder sammen, kunstneren bliver værk eller uvæsentlig, og institutionen bliver blot ét rum blandt mange alternativer. I alle tilfælde undersøges kunstens præmisser og deltagerens modtagelse af samme. Derudover ses en stor interesse for og udnyttelse af rummet; som vist ovenfor, er der i det materielle spor tale om en konkret rumlighed og i det ikke-materielle spor er det enten en abstrakt tankearkitektur eller repræsenteret rum, der gør sig gældende. I begge tilfælde er subjektets relation til rummet af nærmest epistemologisk karakter, fordi man som deltager skal tilegne sig værket via relationen til rummet - hvad enten denne tilegnelse er gennem tankemæssig opbygning, forestilling af rum eller kropslig bevægelse i det faktiske. De interfacediskuterende værker undersøger interfacet som noget, der er et møde mellem det konkrete rum og det abstrakte/virtuelle, og som derfor kræver en forståelse for begge former for rumlighed. Med andre ord er det materielle og det immaterielle spor dialektisk afhængige og trækker på hinandens betydninger. Merleau-Pontys filosofi vil her vise sig som metodisk afgørende.

Selvfølgelig findes der stadigvæk kunstværker i dag, der udelukkende lægger sig i tråd med det ene af de to spor, og det vil være naivt at foreslå, at de værker, jeg har valgt, er den eneste tendens i dag²⁵. De udgør dog en ny tendens indenfor kunsten, der på samme tid undersøger teknologiens muligheder og dens indvirkning på vores virkelighed. Måske er det på grund af denne kompleksitet, at den teoretiske diskurs synes at komme til kort i definitionen af den interfacediskuterende kunst.

²⁵ Som eksempel vil jeg henvise til digital kunst og netværkskunst, der lægger sig op ad computerkunstens tanke. Her viser Deleuze og Guattaris rhizomebegreb sig illustrativt til at betegne eks. netværkets logik (eks. Internettet) ved dets evige foranderlighed og relativisering.

Den teoretiske diskurs i forhold til de to spor

Bourriaud og den relationelle æstetik

Ligesom med ovenstående kunstretninger har den teoretiske diskurs tendens til at lægge sig i to spor, uden det dog heller ikke her er muligt fuldstændigt at kategorisere de æstetikteoretiske strømninger i en materialitets- og en ikke-materialitetsorienteret lejr. Alligevel giver det mening at skalere de æstetikteoretiske tendenser i forhold til de nymediale værker, for også her viser tendensen sig til at se kunsten ud fra enten hhv. en fænomenologisk tilgang eller en repræsentationel tilgang. Nicolas Bourriaud indskrives i sin relationelle æstetik i en fænomenologisk, materialitetsorienteret tradition trods det, at også hans teori udspringer af den poststrukturalistiske tradition og derfor også benytter sig af tilsvarende abstrakte formuleringer omkring kunstens vilkår. Han betegner 90'erkunsten som en kunstpraksis, der i stedet for at beskæftige sig med repræsentationsproblematikker handler om sociale og mellemmenneskelige relationer. Værket opstår, ved at deltageren oplever det og indgår i det (ofte på lige fod med kunstneren), og det har derfor heller ikke hverken specifikt udfald eller udseende. Det er "en varighed, der skal føles, efterprøves, som en åbning mod den ubegrænsede meningsudveksling"²⁶. Overordnet trækkes der på et performativt element i kunsten, hvilket demonstreres i hans hyppige brug af dramaturgisk terminologi. Alle værkeksampler er ydermere nogle, som i særlig grad bruger det fysiske, konkrete rum og menneskets krop som udgangspunkt for den omtalte meningsudveksling. Han siger da også direkte, at "[d]en relationelle æstetik indskrives i en materialistisk tradition"²⁷, om end kunstværkets form "udstrækker sig hinsides dets materielle form"²⁸ og altså opstår som udveksling mellem mennesker. Denne orientering imod det mellemmenneskelige, det konkrete rum og subjektets erfaring viser det fænomenologiske grundlag for hans teori. Hans kuratoriske udgangspunkt medfører tilmed en særlig interesse for rummet men dog en, der begrænser sig til udstillingssammenhæng. Når det kommer til definitionen af den æstetiske erfaring, synes kroppens materialitet tilmed overset, og de relationer, der skabes er en abstrakt formulering af den fælles, intersubjektive betydning, der skabes i den menneskelige handling. I handlingens navn forbinder han dog kroppen med materialitet, for "værk, der består af en middag, hvor man spiser suppe, [er] lige så materielt som en statue"²⁹. Således forstås formen ikke som en genstand, for der "findes ikke former i naturen, [...] thi det er vores blik, der skaber dem ved at skære dem ud i selve det synliges tæthed. Den ene form udvikler sig af den anden", og dette sker via subjektet og de

²⁶ Bourriaud 2005: 13

²⁷ ibid. 17

²⁸ ibid. 20

²⁹ Bourriaud 2005: 51

intersubjektive relationer³⁰. Kroppen og kunstværket er betinget af synet, der er vores navigationsredskab i de relationelle forhold, og resten af kroppens sanser reduceres væk sammen med den enhedsmæssige værdi, der ligger hos både krop og rum. Dermed er det poststrukturalistiske islæt lige så dominerende som det fænomenologiske, for som han siger, burde man ”tale om ”formationer snarere end om ”former””³¹. Det forskydelige, temporale og visuelle privilegeres gennem sådanne abstrakte formuleringer, der ikke er tilstrækkeligt suppleret med overvejelser over det konkrete rum.

Den relationelle æstetik udgør et vigtigt aspekt af kunstværkerne i dag, men den er langt fra fyldestgørende, for det første på grund af nedtoningen af selve materialets taktile og genstandsmæssige kvaliteter. For det andet bliver de nye medier kun set som et redskab i kunsten. Bourriaud omtaler det kinematografiske som noget, der har haft indvirkning på opbygning og brug af udstillingsrummet og altså ikke som hverken medial eller maskinel værdi i sig selv. På et mere overordnet plan omtaler han den nye teknologi i negative vendinger, fordi han mener, at den udgør en trussel mod den mellemmenneskelige og umiddelbare relation. Vor tids ”kommunikationsmidler begrænser de menneskelige kontakter til overvågede områder, hvor de sociale bånd forvandles og sælges som distinkte produkter”. Den kunstneriske aktivitet bestræber sig derimod på ”at foretage nogle beskedne tilslutninger, åbne en række blokerede passager, skabe kontakter mellem hidtil isolerede virkelighedsniveauer”³². I kunsten etableres kontakten, hvorimod de moderne kommunikationsmidler udgør hensynsløse ”kommunikationsmotorveje” med ”vejafgifter” og andre overvågningsinstanser.

Meget symptomatisk står kontrasteringen igen klar; selv om Bourriaud anerkender teknologien som redskab, så er han ligesom Virilio pessimistisk overfor det store, elektroniske kommunikationssystem, der truer med at overtage og frakoble. Kunstens rolle er at samle trådene i punkter, der kan give plads til relationer og subjektivitet. Trods definitionen af de relationelle kunstkontakters abstrakte meningsudveksling, så er det dog en udveksling, der forholder sig til det fysiske rum. Teknologien kommer derfor til at udgøre en diffus og ikke-nærværspregt modpol, der, selv om den forbinder folk på tværs af kloden, truer med at afkoble os i en ikke-menneskelig og konsumpræget motorvejskultur. Trods anerkendelsen af, at kunsten forbinder og sammenkobler, har han paradoksalt nok ikke blik for, at den i overvejende grad også bruges til at forbinde mennesket med teknologien; at den også her undersøger de relationelle forhold imellem vores materielle verden og den

³⁰ ibid.: 21

³¹ ibid. 21. Formationstanken ligner bevægelsen i Deleuze & Guattaris rhizomebegreb.

³² ibid. 7

teknologiske dimension. Kontakten, som kunsten skaber mellem 'virkelighedsniveauer', skal vise sig også at kunne indbefatte teknologiens uoverskuelige informationsrum og repræsentationer af virkeligheden.

Hvis vi skifter forskrækkelsen ud med fascination, findes der naturligvis en anden teoretisk tendens, der netop beskæftiger sig med de nye medier som en enestående mulighed for helt nye virkelighedsrum og betydningsdannelser. Men selv om disse teorier viser interesse for menneskets omgang med teknologien, synes der omvendt at være tendens til, at der her til en vis grad sker en afkobling af det materielle; nemlig brugerens (alias deltagerens) krop og fysiske omgivelser. Lev Manovich er et eksempel på en sådan medieteoriker, der undersøger teknologiens æstetiske potentiale, men som orienterer sig mod brugerens forhold til den ikke-materielle, virtuelle dimension. Meget symptomatisk fokuseres der derfor også overvejende på computeren og skærbilledet som udgangspunkt for de interfaceproblematikker, der således bliver for orienterede mod det repræsentationelle lag; billedet og det repræsenterede rum.

Lev Manovich og et nyt mediesprog

I forbindelse med computerens stigende plads i kunsten stiger også undersøgelsen af interfacet, både ved at værkerne bliver mere interaktive men også ved højnet opmærksomhed mod det at være menneske i en interfacekultur; en kultur, hvor vi konstant udveksler med og er afhængige af computerteknologi. Undersøgelsen af interfacet har i den forbindelse tendens til at begrænse sig til grænsefladen mellem menneske og computer (*the human-computer interface* (HCI)), system og bruger – og altså ikke tekniske apparater i det hele taget. Dette ses blandt andet i Lev Manovichs bog *The Language of New Media*, som er en af de centrale udgivelser om nye, digitale medier og de medfølgende interfaceproblematikker. Manovich definerer interfacet som en kulturel størrelse, der er påvirket af computerens måde at organisere information på, og som titlen antyder, opfatter han derfor de nye medier som et ganske særligt sprog, computerens bruger skal kunne forstå og kommunikere i.

Han præsenterer biografen (*cinema*)³³ som et sprog, der i særlig grad har påvirket de kulturelle interfaces' udseende og måder at organisere information på. Biografen defineres som en arkitektonisk størrelse, der er organiseret rundt omkring en skærm, der fungerer som skæringsflade for filmbilledets illuderede rum. Den rektangulære ramme er afgørende som en traditionel billedramme, der indrammer det bevægelige og rumilluderende filmbillede. I

³³ Med 'biograf' menes der hele biografens konstellation, dvs. både biograf rummet, biograflærredet og biograffilmen (både mediet/formen/det levende billede og dets indhold). Han nævner også tekstprog som indflydelse på computerens sprog, men mine overvejelser vil hovedsageligt dreje sig om biografen. Vel vidende, at min oversættelse er en kende forsimpelende, vil jeg i forbindelse med biografen også inddrage ord som 'filmisk' og 'kinematografisk'.

forbindelse med computeren dynamiseres rammen fordi HCI indebærer en aktiv bruger, der interagerer med computeren; en interaktion, der også medfører en stigende spatialisering af det filmiske sprog, fordi brugeren nu har mulighed for at agere i det virtuelle rum (*Virtual Reality*, VR) og ikke blot være immobil beskuer heraf, som det er tilfældet i biografen³⁴.

Inspireret af tekst- og filmsprog trækker computeren samtidig metaforer ind fra den materielle verden (vi har et 'skrivebord' på vores computer, på det skrivebord er der skraldespand, mapper etc.) og ender altså med at blande det hele sammen i et eget sprog, som vi kan aflæse på skærmen. På skærmens symbolske tegnflade kan jeg se, forstå og få adgang til det digitale medie, som jeg ellers ikke ville kunne håndtere, via forskellige former for tekst, ikoner og virtuelle miljøer. Manovich ville kalde det et sprog, vi kan forstå, men i specialets optik er det mindst lige så vigtigt at påpege, hvordan de materielle referencer på computerens brugerflade appellerer til en kropslig hukommelse; ting, som vores krop kender og kan håndtere.

Manovichs teori om de nye medier påpeger brugeren som forudsætning for computeren men samler fokus i skærmen; skærmen som præmis for interaktiviteten mellem menneske og computer og skærmen som grænsemarkør mellem mit fysiske rum og det virtuelle rum, som skærmen viser. Opsummerende kan man i tråd med Hansen & Wamberg sige, at interfacets sprog er et møde mellem rum og flade, maskine og medie; en sammentænkning af computeren som et håndgribeligt brugsobjekt, vi kan røre ved og ændre på, og samtidig skærmen som en billedlig repræsentation, der præsenterer et virtuelt rum for os: "One wants the computer screen to be a dense and flat information surface, whereas the other insists that it become a window into a virtual space."³⁵

Trods det repræsentationelle blik på interfacet, anerkender Manovich dermed både det virtuelle rum og det fysiske rum, som brugeren er placeret i. Han anerkender også, at kroppen er et nødvendigt led i interfacet og ikke mindst, at interfacet er en kulturel betydningsbærer. Men hvor alsidig han end bliver i sine overvejelser af interfacet, begrænser hans undersøgelse sig for det første til computeren, og for det andet til at vurdere forholdet mellem menneske og computer, som noget, der er fokuseret mod skærmens billedrepræsentation. I takt med dette begrænser han for det tredje sine deltagerovervejelser til kun at omhandle dens blik på skærmen. Han pointerer selv denne kropslige reduktion; at skærmen i alle dens historiske afskygninger fængsler kroppen, fordi man skal vende på en særlig måde for at kunne se skærmen, nogle gange endda totalt immobiliseret som i biografens mørke rum. Her skal man nærmest glemme sit faktiske rum for at lade sig

³⁴ Manovich 2001: 73 ff.

³⁵ ibid. 91-92

opsluges i filmens fiktive miljø. I VR-sammenhænge aktiveres kroppen i hidtil uset grad, siger han, men samtidig er kroppen nu ”tied to the computer. In fact, the body was reduced to nothing less – and nothing more – than a giant mouse, or more precisely, a giant joystick.”³⁶ Og, kunne man tilføje, selv om skærmen i sin traditionelle udformning fjernes i VR, så indføres der blot en ny og mere mobil synsmaskine, nemlig det kamera eller den brille, der fastspændes på kroppen, og som det virtuelle rum skal ses igennem.

Trods opmærksomheden på brugerens krop og dens omgivende rum, så synes Manovich altså ikke helt at kunne slippe af med skærmen. Han siger da også afsluttende:

”Dynamic, real-time, and inter-active, a screen is still a screen. Interactivity, simulation and telepresence: As was the case centuries ago, we are still looking at a flat, rectangular surface, existing in the space of our body and acting as a window into another space. We still have not left the era of the screen.”³⁷

At skærmen til stadighed fremhæves som den visuelle port til den anden dimension, understreger dels det visuelle fokus ved netop at fremhæve det todimensionelle billede som repræsentationsflade og viser derfor i samme åndedrag også, at både fysisk krop og rum undermineres i forståelsen af interfacet. Ligesom i koncept- og computerkunsten ses det, hvordan tankens og teknologiens processer er i fokus som kilden til indsigt omkring det pågældende medie. Kroppen fungerer blot som redskab, for at bevidstheden kan fordybe sig i dimensionerne på og inde bag skærmen, hvilket fremhæves ved, at Manovich taler om de nye mediers *sprog* og altså som en repræsentationsform, der skal forstås på symbolsk niveau; af tanken og ikke kroppen.

Selv om der er mange aspekter af Manovichs teori, der bryder med tidligere traditioner (eks. ved sit interaktive træk), så trækker hans teori alligevel på en formalistisk tradition, der privilegerer billedet som vindue til en særlig og væsentlig dimension. Den modernistiske traditions særlige fokus på essens og kontemplative lag i kunsten skinner igennem, ved at brugeren skal fokusere et ganske bestemt sted hen (her: computerens skærm) for at opnå den rigtige forståelse af værket. Yderligere understreges det af hans fremhævelse af biografen som vigtig æstetisk form, der trods arkitekturen også er bygget op omkring en skærm og altså okularcentrisk billedfokuseret.

I Mark B. N. Hansens indflydelsesrige bog *New Philosophy for New Media* (2004), kritiseres Manovich for nogle af de samme svagheder, som jeg påpeger. Især Manovichs

³⁶ Ibid. 110

³⁷ Ibid. 115

kinematografiske fokus står for skud, og Hansen påpeger, hvordan “[the] installation of cinema as the dominant aesthetic medium [...] overdetermines – and consequently limits – his understanding of the aesthetic potential of new media”³⁸. Hos Manovich er det konkrete, materielle rum (inkl. deltagerens krop) kun afsæt for det repræsenterede rum bag skærmen. Hansen opponerer imod dette ved et omvendt fokus; kroppen og rummet som forudsætning for overhovedet at kunne sanse, benytte og forstå de nye medier.

Mark B. N. Hansen: en ny mediefilosofi

Hansen går i omfattende diskussion med Manovichs teori ved at påvise, hvordan det digitale billede er meget mere end dets rammesætning og skærmæssige overflade, noget, som Manovich overser. Han overser blandt andet det digitale billedes fleksibilitet (det, at det er bygget op af udskiftelige pixels) og dermed de grundlæggende processuelle og polymorfe aspekter, der er på spil i en digitaliseret billedkultur. Billedet er ikke bare en form på en væg, men en bevægelig proces, der ved sin pixelopbygning kan skifte såvel fokus som opbygning. I den forstand sprænger det digitale billede enhver rektangulær rammesætning og kan i stedet siges at være en undersøgelse af, hvordan rammesætningen sker³⁹. For Hansen er de digitale medier nemlig ikke bare et sprog, der skal aflæses (jf. Manovich *Language of New Media*) men en mediering af vores virkelighed og dermed noget, som også har afsæt i virkeligheden og kroppens rumlige erfaring (jf. Hansens *Philosophy for New Media*).

I forordet til Hansens bog benævner Tim Lenoir meget passende teorien som en *new phenomenology*, men det skal dog pointeres, at denne nye fænomenologi har et neurobiologisk fokus, og at kropsligheden er ””embodiment” in the sense it has been lent by recent work in neuroscience: as inseparable from the cognitive activity of the brain)⁴⁰. Krop og hjerne kan ikke skilles ad men indgår i et helkropsligt og uløseligt samarbejde, der har den konsekvens, at heller ikke synssansen kan skilles fra resten af kroppens sanseerfaringer. Al forholden sig til digital mediering udspringer af denne kropslige situation: menneskets helkropslige erfaring af sine rumlige omgivelser og dets genstande.

Hansen bruger sit nyfænomenologiske udgangspunkt til yderligere at kritisere Manovich for hans biografdefinition. Han understreger, at selv biografens filmbillede har udgangspunkt i en helkropslig erfaring og på den måde er mere end blot et visuelt medium. Han pointerer, at selv om medierne i dag bliver stadig mere trådløse og dermed uden nogen

³⁸ Hansen 2004: 33

³⁹ Her eksemplificeres den poststrukturalistiske tankes indflydelse og anvendelighed. Både Deleuze & Guattaris rhizomemetafor og Bourriauds formationstanke lægger sig tæt opad det digitale billedes strukturelle opbygning. Hansen benytter da også Deleuzes tanker om filmbilledets karakter, hvilket dog ikke blive berørt yderligere i specialet, fordi billedet ikke undersøges for dets indre opbygningslogik men som repræsentation i rummet.

⁴⁰ Hansen 2004: 3

synlig fysisk forbindelse, så vil de altid trække på taktile aspekter; en slags kropslig hukommelse⁴¹ af menneskets konkrete og redskabsmæssige omgang med den billedskabende teknik. Vi ved med andre ord, at der ligger en kasse eller maskine til grund for de billeder, vi for eksempel ser i biografen, og at det kinematografiske udspringer af en tradition, hvor redskabet var en naturlig del af det samme rum, som det projicerede billede blev vist i (for eksempel ved magiske lanterner). Dette manuelle aspekt hænger nøje sammen med det grundlæggende forhold, der danner basis for Hansens teori: at vores fysiske erfaring af rum umiskendeligt er grundlag for oplevelsen af alle rum, inklusiv de virtuelle rumtyper, vi for eksempel ser i film eller oplever i VR-miljøer. Sansningen af repræsentationelle rum vil derfor indebære denne ”*physical dimension that is at issue in the body’s experience of space, regardless of whether the space concerned is an actual physical space or a simulated, virtual one*”⁴² – også kaldet *bodily spacing*⁴³. Som naturlig følge heraf, problematiserer han synet som dominerende sans for subjektets erfaring, idet han argumenterer for, at selv en billedmæssig, visuel oplevelse af rummet trækker på en totalkropslig erfaring. Der sker et ”fundamental shift or realignment of human experience *from* a visual mode of perception (be it in an ”optical” or ”haptic” mode) *to* a properly bodily register of affectivity in which vision, losing its long-standing predominance, becomes a mere trigger for a nonvisual haptic apprehension”⁴⁴. Vi må ændre tilgangen til rummet, der ikke bare kan erfares via synet men tværtimod må trække på en grundlæggende taktil rumerfaring; ”tactile because it catalyzes a nonvisual mode of experience that *takes place* in the body of the spectator, and indeed, as the production of place within the body.”⁴⁵ Den fysiske erfaring er først og fremmest taktil, og den er nødvendig, for at vi kan forholde os til mere abstrakte og ikke-materielle rum, hvis reference nemlig kun kan spores i den konkrete hukommelse, der er indlejret i vores krop. Det digitale er i sig selv afkoblet materialiteten, men vi forholder os til det digitale rum igennem en kropslig processuering, som er mulig på grund af kropslige erfaringer i det fysiske rum. Her kan man tilføje, at dette betyder, at stedsproduktionen ikke bare finder sted i kroppen (via *bodily spacing*), men at kroppen også bliver et sted i sig selv, hvor(igennem) kontraster mødes og forstås.

På mange måder er Hansens teori en forening af det materielle og ikke-materielle spor, fordi det lykkes ham at udvide medieteorien med overvejelser over, hvordan mennesket og

⁴¹ Jf. Manovichafsnittet (s. 20m.) hvor jeg pointerer den kropslige hukommelse i forbindelse med computerens ikoner.

⁴² Hansen 2004: 40

⁴³ Hansen bruger *body-brain activity* som begreb for det uadskillelige samarbejde, der muliggør *bodily spacing*. Ibid. 62, 69. Væsentligt er det, at dette syn, trods pointering af samarbejdet, opererer med en kategorisk opdeling af krop og hjerne.

⁴⁴ ibid. 209, hans kursiv

⁴⁵ ibid. 211, hans kursiv

dets kropslige nærhed med verden er udgangspunkt for den æstetiske erfaring indenfor de nye medier. Samtidig fornemmer man dog også en tydelig kontrastering af den medierede og den fysiske virkelighed; teknologien udgør en alternativ repræsentationel sfære, og de digitale medier er noget, der danner en egen logik. Vi kan forstå disse digitale billeder, fordi deres logik har udgangspunkt i den materielle verden og vores kropslige erfaring. Men de digitale billeder ændrer omvendt hele vores rumlige erfaring, fordi den topologiske (og semiotiske) overensstemmelse mellem billede og objekt er ophævet. Der er sket et skift fra ”an optically grounded spatiality in which object matches image according to a strict correspondence to a topology where image infinitely exceeds object.”⁴⁶ Trods hans understregning af den krops- og rumlige erfaring, kommer han dermed alligevel ikke helt udover billedets ramme, for det er først og fremmest er det digitale billedes kvaliteter, der interesserer ham, og som er afsæt for hans fænomenologiske overvejelser: hvordan det er bygget op, hvad det kan, og hvad dets muligheder siger om vores virkelighed i dag. Sådan set er hans filosofi ikke kun en filosofi til de nye medier, men også en filosofi, der igennem det digitale billede vil fortælle noget nyt om mennesket. En sådan interesse for billedet må også nødvendigvis privilegere synssansen i deltagerens umiddelbare æstetiske erfaring, selv om denne billedtypes rumrepræsentationer trækker på en total kropslig erfaring. Som følge heraf henviser han ikke til Merleau-Ponty men til Henri Bergson, der definerer kroppen som en slags billede i sig selv; som ”a kind of filter that selects, from among the universe of images circulating it”⁴⁷. Den repræsentative dimension er fokus i hans teori og hans overvejelse af menneskets erfaring.

Selv om Hansens teori har en grundlæggende fænomenologisk tanke, virker det som om fænomenologien anses for noget basalt, måske endda banalt, der må historiseres af den moderne videnskabs neurobiologi og digitalitet, og som tidligere nævnes ansporer til en komparativ analyse af menneske og maskine. I analysefeltet er derfor systemets processer, både hvad angår det digitale medie og menneskets erfaring. Det processuelle og temporale dominerer, lidt skarpt skåret: computermediet som en egen organisme, der fungerer på egne præmisser og mennesket, der fungerer som et neurobiologisk system af processer mellem krop og hjerne. Som konsekvens er han, trods fokus på den basale, kropslige rumerfaring, fokuseret på kroppens internsystemiske processer og ikke dens konkrete og aktuelle omgang med værkrummet. Paradoksalt nok for en teori, der placerer den æstetiske erfaring af nymedial kunst i en fysisk erfaring, lægger han hverken analyseværdi i værkets konkrete omgivelser eller deltagerens kropslige investering i værket. Det er subjektets interne *bodily*

⁴⁶ Ibid. 205

⁴⁷ Hansen 2004: 3

spacing, der kobler det fysiske og virtuelle rum på et abstrakt plan. På samme måde er det det digitale billedes 'indre' væsen, der tales om⁴⁸, og hvordan vi forholder os til dette nye medies pixelprocesser og uendelige repræsentationelle muligheder. Således slutter hans bog da også med et kapitel, der hedder *Body Times*, og som med udgangspunkt i billedanalyse (ikke rumanalyse) omhandler kroppens internale evne til 'lave rum' ud fra den temporale proces, der sker, når den reagerer på digitale billeder⁴⁹.

Selv om de interne processer i både krop og billede på sin vis ligner hinanden, så er de alligevel skarpt adskilt i to forskellige rum, og overførslen af den fysiske krops- og rumerfaring til en lignende i det virtuelle rum er noget, der sker på et abstrakt plan i subjektet. Hansens diskussion er således præget af en (om end udviklet så) lignende mediemæssig distance, som der ses hos Manovich: forskellen er hans formulering af, hvordan man forstår repræsentationen af det virtuelle rum. Fastholdelsen af både billede og beskuer er stadig tilstede; dels er den konkrete, rektangulære rammesætning af billedet stort set gældende for alle hans værkeksempler, og dels forholder beskueren sig stadig visuelt til værket – det eneste, der er sket, er, at forståelsen af både billede og beskuer nu er internt dynamiseret. Det betyder, at selv om det virtuelle og fysiske udveksler og trækker på hinandens betydning, så er de adskilt i to forskellige virkeligheder, hhv. en repræsentativt, ikke-materielt rum og et fysisk, materielt et af slagsen.

Selv i de få værkeksempler, der indeholder installatoriske træk, overvejer han ikke de konkrete performative eller helkropslige elementer i den æstetiske oplevelse. Han forholder sig vedholdende til, hvordan det digitale medie viser rum og får deltagerens interne processer til at forholde sig til rummet vist af billedet. Kunstsituationen er derfor stadig en begivenhed, hvor deltageren forholder sig til et andet rum, en anden virkelighed end den, den fysiske krop er placeret i. Det er med andre ord det digitale medie, der kan fortælle os noget helt nyt om subjektets perception, og Hansens nye fænomenologi må da siges at være det, man kunne kalde en virtuel fænomenologi, som ses i lyset af det digitale medies muligheder. *New Media Art* definerer han dog også som en undersøgelse af "the creative potential implicit within the reconceptualizing of (human) perception as an active (and fully embodied) rendering of data."⁵⁰ Menneskets sansning er en slags dataprocessuering, der hele tiden har fungeret på systematisk vis, men som det digitale medie først nu oplyser os om.

⁴⁸ Med ordet 'væsen' er det nærliggende at associere til modernismens medieovervejelser, der netop lukker sig om sig selv i selvundersøgelse. Selvom den kropslige erfaring rækker ind i mediet og giver en fornemmelse for rum, så forbliver billedet adskilt fra krop og rum i Hansens tilgang. Denne pointe bliver tydelig i næste afsnits værkanalyse.

⁴⁹ Hansen 2004: 235-268

⁵⁰ Hansen 2004: 106

Både Hansens brugbarhed og begrænsning bliver eksemplificeret ved en kort analyse af et værk, som både Manovich og Hansen diskuterer: Jeffrey Shaws *Place: Ruhr* (2000) (fig. 1 og 2). Jeg vil demonstrere, hvordan det er nødvendigt at brede sig endnu mere ud i vores fysiske rum for at favne alle værkets aspekter. Det er ikke nok at undersøge interfacet som noget, der har til formål at vise, hvordan mennesket kan tilegne sig det repræsenterede rum. I stedet vil det være produktivt at udforske det konkrete møde mellem teknologien⁵¹, den kropslige deltager, og det fysiske rum, som mødet foregår i.

Analyseeksempel: Fra billede til rum: Jeffrey Shaw: *Place: Ruhr* (2000)

Som deltager stiller man sig på en bevægelig platform i midten af en omsluttende 360° skærm, der viser panoramabilleder fra *Ruhrgebiet*, et industriområde i Tyskland. På platformen er et kamera, som deltageren styrer, og alt efter hvor det fokuserer, aktiveres et billede på udvalgte felter på den bøjede skærm. Deltageren kan 'bevæge sig ind i billedet' ved en zoomfunktion på kameraet, og ved at man på den måde styrer sin egen bevægelse i filmens miljø, kobler man en bevægelse i det faktiske rum med en bevægelse i det virtuelle. Deltageren træder ind i værket, og Hansen ser det som en konkret eksemplificering af den omtalte *body-brain activity*, der gør en i stand til at koble faktisk og virtuelt rum. Via denne kropslige proces bliver kroppen et koblingspunkt, et mødested mellem menneske og teknologi – eller med andre ord: et interface. Hansen skriver:

"your experience of this image environment gradually yields a felt coordination of your bodily movement with your "virtual" navigation of the image space, as the virtual space of the image is transformed from an impersonal cognitive idea into an immediate graspable, profoundly personal experience, one that centrally features your body – that is, your proprioceptive and affective body – as interface"⁵².

I Hansens analyse ses ovenstående kritik af hans teori eksemplificeret; nemlig ved at han via sit repræsentationelle fokus begrænser sig til to bestemte rumlige aktiviteter dels i det virtuelle rum og dels i deltagerens *bodily spacing*-proces. Begge rumligheder er betinget af det digitale billede, hvilket understreges ved Hansens ordvalg: '*image space*', '*virtual space of the image*'. Kroppen som interface er en indre overlapning af faktisk og virtuel erfaring; det er ikke som sådan den konkrete krop, der møder teknologien i det konkrete rum. Flytter

⁵¹ Jeg minder om, at 'teknologi' fortsat dækker både maskinelle og mediale kvaliteter.

⁵² Hansen 2004: 48. Ved at fremhæve ordene *proprioceptive* og *affective* understreger han selv, at det er det interne, processuelle aspekt, der gør kroppen til interface og ikke dens fysiske interaktion med mediet.

vi det analytiske fokus lidt længere ud i rummet, vil der derfor være indsigter at hente både i forhold til Shaws værk, i forhold til Hansens teori og i forhold til forståelsen af interfacet.

Skærmen i værket er bøjet ind omkring deltageren i samme grad, som det er kendt fra panoramabiografer, hvor det virtuelle rum i filmen virker virkeligt, fordi den bøjede skærm trods sin fladhed bøjer sig ind i dybde dimensionen og dermed omfavner deltagerens synsfelt. Trods denne undersøgelse af det tredimensionale privilegerer værket alligevel det virtuelle rum repræsenteret i det digitale billede. Dette vil man især få øje på, hvis man ikke kun overvejer værkets mediale aspekter men derimod betragter værket som installatorisk helhed. Her vil man lægge mærke til, at der allerede i værkets opstilling er iscenesat en tydelig rammesætning af forholdet mellem krop, rum og billede og dermed billedets todimensionalitet som kontrast både til det rum, det illuderer og til det faktiske rum, deltageren befinder sig i.

For det første understreger cirklerne i lokalet en form, der indtager gulvet og markerer værkets runde oplevelsesrum. Som kontrast er der to lodrette markeringer i installationen; dels rækværket omkring deltagerens platform og dels den bøjede skærm, som billedet vises på. Imellem de lodrette markeringer er der ingenting – eller rettere; der er rum imellem deltager og billede. Denne erfaring af det faktiske rum understreger billedet som *kontrast* til rummet, og følgelig, at det virtuelle rum netop er virtuelt, fordi det ses på en flad (om end bøjede) repræsentationsskærm. Værket handler derfor om rum og sted både i det faktiske og det virtuelle miljø, men det handler også om mediering af virkeligheden. Selv om billedmiljøet skildrer et virkeligt sted, er det ikke en virkelig verden men en rektangulær billedrepræsentation, hvis billede i ganske traditionel forstand fungerer som vindue til en anden verden. Denne traditionelle billedforståelse fremhæves yderligere ved, at billedet har en ramme; en lodret grænse i hver side. Det virtuelle rum vises kun på et udsnit af den bøjede skærm og er ikke en omsluttende totalinstallation.

For det andet er kameraets redskabsmæssighed en maskinel manifestering af medialiteten: billedet på skærmen er frembragt via noget, og det noget styrer jeg i min hånd. Derfor går jeg ikke ind i det virtuelle miljø med hele min krop; selv om min krop manøvrerer kameraets billedprojicering, forholder jeg mig stadig først og fremmest til det virtuelle rum via mit blik, via billedet. Min kødelige krop er her, i rummet, stillestående, med hånden på maskinen. Håndteringen af kameraet kan siges at være en konkret manifestering af den manuelle funktion, som Hansen påpeger i forbindelse med sin kritik af Manovich, men som han paradoksalt ikke selv anvender i sin analyse. I stedet er han fokuseret på, hvordan

deltageren foretager den ”transspatial synthesis”⁵³, som *bodily spacing* indebærer. Til dette er kameraet kun redskab, hvis genstand ikke bærer nogen værdi. Ligesom kropserfaringen hovedsageligt behandles som en abstrakt erindring, er det ligeledes blot bevidstheden om det manuelle, der er væsentlig.

For det tredje er deltagerens kropslige stedsbundethed af helt afgørende karakter; man er begrænset til ét bestemt styringssted og dermed også begrænset i sin kropslige udfoldelse. Man vil nok opsluges af det virtuelle rum via blikket, men netop på grund af den manuelle håndtering og de faktiske omgivelser, som man bliver klar over via sin rotation i værket, vil man også mærke det konkrete rum og sin egen placering i det. Det betyder, at man også vil forholde sig til den udspændte skærm, som værket er vist på, netop som en skærm, der er installeret i forhold til ens egen position. Udover det viste billede, vil skærmen udgøre en taktil flade; en håndgribelig afskærmning af rummet.

Ved denne analytiske demonstration er det tydeligt, hvordan anskuelsen af værkets installatoriske aspekter (skærmen, platformen og rummet imellem) giver mulighed for at se værket som en helhed af de relationer, der tilsammen skaber det. Sporet anes fra Bourriauds relationelle æstetik, blot at det her ikke nødvendigvis drejer sig om mellemmenneskelige relationer men om relationen mellem to bevægelige og levende størrelser; deltageren og dennes rum på den ene side og det aktive, digitale medie på den anden – i et større perspektiv relationen mellem det faktiske og det illuderede, menneske og teknologi. Sammen med kameraet og deltagerens krop udgør installationens konkrete genstande nemlig den virtuelle dimensions materielle modvægte. Analysen er dog ikke et forsøg på at kategorisere Shaws værk som installatorisk men derimod en demonstration af, at det er nødvendigt ikke bare at analysere det repræsentationelle i et nymedialt værk men på lige fod at forholde det til de faktiske omgivelser og materielle forhold. Den rumanalytiske tilgang kan i dette tilfælde bruges til at fastslå, at værket er optaget af deltagerens sansning af det virtuelle. Deltageren skal sandt nok interagere kropsligt med værket i det faktiske rum, men det er kun i det repræsenterede rum, at man skal opleve ”*aktiveringen af rummet* og værkets karakter af *situation og proces udstrakt over tid*.”⁵⁴. Således er deltagerens performen i det faktiske rum også kun afsæt for en frigørelse i det virtuelle. I det faktiske rum er ens bevægelse begrænset: man er indrammet af et stakit på en afgrænset platform, og ens kunstoplevelse er styret af kameraøjets visuelle fokus.

Hansens teori om kroppens forankring i fysisk erfaring og manuel bevidsthed er et væsentligt bidrag til forståelsen af menneskets omgang med nymediale

⁵³ *ibid.* 87

⁵⁴ Kritik 2001, Petersen: 23 (hendes kursiv). Jf. også s. 14 om det materielle spor i kunsten.

repræsentationsformer. Men et grundlæggende kropsligt fokus kalder også på en grundig overvejelse af kroppens aktuelle fysiske erfaring i omgangen med værket. Det rum, kroppen etablerer i forbindelse med virtuel rumrepræsentation, er ikke bare den indre og uhåndgribelige rumdannelse, der sker i *bodily spacing*-processen; for kroppen er netop altid først og fremmest i det fysiske rum, som rumlig masse. Hansen fortaber sig på sin vis i samme immaterielle medieoptik, som Manovich gør; en nedprioritering af den aktuelle situation mellem fysisk krop og rum, hvilket resulterer i, at det materielle aspekt i værket overses. Videre medfører dette også, at interfaceforståelsen begrænses. At Hansen anskuer kroppen som interface giver sandt nok anledning til en frugtbar udvidelse af traditionelle interfacedefinitioner, men selv om subjektet er i stand til at koble fysisk og virtuelt rum i kraft af sin perceptuelle erfaring, så foregår dette på mere end et kropsinternt og erfaringsmæssigt grundlag. Shaws værk fremhæver *bodily spacing*-processen ved deltager-værk interaktionen og den løbende betydningsdannelse, der sker i udvekslingen mellem deltager og medie. Samtidig er det dog også et værk, der undersøger interfacet som noget, der i høj grad beskæftiger sig med flere forskellige typer rum. Dette er ikke blot noget, der kan lokaliseres i en fortidig erfaring hos subjektet men noget, som foregår samtidigt i en aktuel og kompleks sanseerfaring. Interfacet er derfor en mere omfattende udveksling end traditionelt antaget.

ANALYSEOPTAKT

Definitionen af Interface

At fokusere på billedflade og medialitet i analysen af nymediale værker giver som vist et begrænset blik på, hvad de nye medier kan i kunsten. Værkerne handler om mere end skærme og billeder; de er en rumlig installation af hele interfaceproblematikken, der skal erfares som krop i rummet. Dette kræver, at det kunstkritiske fokus undergår en dimensional udvidelse fra billede til rum og en tilhørende udvidelse af interfacebegrebet, der i sin simple udgave er for fladt til at kunne rumme den plads, reception og krop spiller i kunsten. Der er behov for et interfacebegreb, der ikke bare handler om menneskets møde med skærmen eller den redskabsbetonede computer, men som kan omfatte hele det rumlige møde mellem menneske og teknologi, som de interfacediskuterende værker iscenesætter.

En gængs definition, der betegner interfacet som en grænseflade mellem den ”usynlige, teknologiske dimension [og] den menneskelige perception, interpretation og interaktion”⁵⁵ er altså ikke fyldestgørende. Heri ligger der nemlig implicit fokus på, at subjektet for det første forholder sig til en flademæssig repræsentation, en grænseflade, og ikke, som man i stedet

⁵⁵ Pold og Hansen 2007: 8

kunne foreslå, et grænsefelt. For det andet beskrives mødet mellem menneske og teknologi som noget, der fungerer på teknologiens præmisser, og som blot i forlængelse heraf undersøger, hvordan teknologiens repræsentation bliver modtaget hos mennesket. Her mødes mennesket med teknologien inden personens bevidsthed, hovedsageligt via synet, og kroppens rolle begrænses til at være interaktør i den forstand, at den bliver middel til at få teknikken til at virke, sådan at den efterfølgende kan forholde sig affektivt, kropsprocessuelt (jf. Hansen) eller reflektivt til det medieredes dimension. Denne definition giver ikke værdi til det fysiske rum og den materielle virkelighed, som interfacet er iscenesat i. Selve interfacets udveksling sker på et ganske afgrænset sted (eks. skærmen), og dermed bliver 'resten' af reaktionen på mødet noget, der foregår som reaktive processer, respektivt i enhedernes rum (fig. 3). Interfacedefinitionen bliver dog også problematiseret i samme bog som ovennævnte citat stammer fra. Lone Koefoed Hansen og Jacob Wamberg pointerer, at interfacedefinitionen er under stærkt pres, fordi kroppens væren og ageren opprioriteres. For hvem siger, at "interfacet skal være skærm- og tastaturbaseret, ja overhovedet, at der skal være et interface? [...] [M]an [kan] godt identificere, hvor og hvordan computer og bruger interagerer, men interfacet som kommunikationsflade er i opløsning. Interfacet er her ikke en fysisk flade, som klart adskiller system og bruger, men tvinger snarere system og bruger til at glide sammen."⁵⁶ Dette sker i følge forfatterne dels ved nedbrydningen af den traditionelle skærm, og dels ved at den kropslige væren og dennes interaktion med værket opprioriteres i kunsten. I stedet for begrebet interface introducerer de derfor *interlace*, der betegner den stigende sammenvævning, der sker mellem bruger og computer. Begrebet er et relevant perspektiv i denne sammenhæng, selv om det også afstedkommer nogle problemer. Interlacebegrebet opererer ligesom ovenstående interfacebegreb med, at kroppens sansning og aktivitet først og fremmest er rettet mod teknologien i værket og i mindre grad forholder sig til forholdet mellem menneske og teknologi. På den måde kan man spore en problematik, der drejer sig om magtforholdet i interfacet. For eksempel nævnes værket *Blendie*, hvor deltageren kan styre en blenders hastighed ved sin stemmeføring. Interlacebegrebet indebærer derfor også et stærkt fokus på den funktionelle forbindelse mellem brugerens krop og computerens genstand. Især de interaktive værker tematiserer, at menneske og teknologi falder ind i hinanden, og dermed perforerer hinandens enhed, fordi de sammenvæves via handlingen (fig. 4).

At teknologi og krop sammenvæves mere og mere skal på ingen måde benægtes, men nærværende diskussion må igen pointeres at være en bredere og rumligt orienteret problematik, hvor forholdet mellem krop og teknologi undersøges som noget mere

⁵⁶ Pold og Hansen 2007: 82

omfattende end interdependent systemrespons. Interfacet er ikke bare noget, der i stigende grad indbefatter og påklæber sig kroppen – det er noget, der først og fremmest vedrører den rumlige kontekst, hvori mødet mellem krop og teknologi foregår – hvad end disse to i nogle tilfælde sammenvæves i stigende grad⁵⁷. Kroppen aktualiserer ikke kun menneskets part i interfacet; dens perception bruges også til at samle interfacets rum i et konkret møde. Som Hansen pointerede, kan kroppen i sig selv opfattes som et interface på grund af dens interne evne til at koble fysisk og teknomedieret rum, men som det blev demonstreret i analysen af *Place: Ruhr*, udgør det konkret installerede forhold mellem menneske og teknologi et oversat interfacefelt, der aktualiserer et mere omfattende rumligt møde, som er betinget af helkropslig erfaring og ageren. Vi er ikke i rummet som et blik, hvis kile ind i bevidstheden efterfølgende sender besked til den motoriske krop om at bevæge sig på en given måde. Først og fremmest er vi i rummet som en enhed, hvis tyngde berører grunden under os. Trods de abstrakte betydninger kan Hansens understregning af taktilitetens betydning bruges som springbræt for en konkret fænomenologisk tilgang til værkerne, der åbner op for resten af kroppens sanser; følesansens afgørende betydning men også for eksempel værkernes lydside. Det er væsentligt, at begge spor både indenfor kunstgenrerne og den teoretiske diskurs beskæftiger sig med rumlighed, men hverken det materielle spors udelukkelse af repræsentation eller det immaterielle spors underminering af faktisk rum og krop er fyldestgørende som isoleret tilgang til de interfacediskuterende værker, fordi disse forsøger at samle de kontraster, som interfacet indebærer. I specialets værkeeksempler diskuteres interfacet via en fænomenologisk inddragelse af mennesket, hvilket afstedkommer et både-og, der i høj grad adskiller sig fra det postmoderne. Det er ikke et både-og, der annullerer eller relativiserer betydning ved at påstå, at det ene er ligeså godt som det andet. Det er et både-og, der rent faktisk rummer begge dele; som beskæftiger sig både med repræsentation og kropslig handling, som undersøger både mediet og maskinen, og som derfor rummer kvaliteter fra både det materielle og immaterielle spor i kunst og teori. Følgelig skal interfacet forstås som et rum, hvori kontraster mødes og udveksler, og i mindre grad som skæringsflade for en kamp mellem dikotomier og eksklusive sfærer, hvor kroppen enten styres af maskinen eller omvendt. Interfacet er et møde for udveksling mellem menneske og teknologi, hvor fokuset på rummet indbefatter og forudsætter begge som helheder⁵⁸. Nærmere bestemt; mennesket som en samlet, integreret *enhed* bestående af både krop,

⁵⁷ Værkanalyserne har fokus på interfacet som noget, der ikke bryder kroppens grænse og dermed kroppen som enhed i rummet. Cyborg- og robotproblematikken bevæger sig typisk indenfor en tilgang til interfacet, der i forlængelse af interlace-begrebet især er fokuseret på kroppen og redskabet. Derfor er dette perspektiv udeladt i specialet, selv om den rumlige interfacedefinition også kan applikeres her.

⁵⁸ Jeg vil i denne omgang afholde mig fra at opfinde en alternativ betegnelse til 'interface' og vil blot benytte termen i min rumlige forståelse. I konklusionen vil jeg dog atter tage begrebet op til overvejelse.

bevidsthed og sanseerfaringer og teknologien som en samlet *helhed* bestående af genstand, maskine og medie (fig. 5)⁵⁹. Interfacet kan følgelig heller ikke reduceres til noget, der udelukkende foregår konkret eller abstrakt; det er hverken udelukkende et mekanisk møde mellem maskine og krop eller en symbolsk udveksling mellem computerens tegn og menneskets bevidsthed. Det er derimod i sig selv et møde mellem det symbolske og det konkrete, fordi både menneske og teknologi indebærer begge aspekter. Dette indebærer en æstetisk oplevelse, der inddrager både materielle og ikke-materielle aspekter i diskussionen af teknologiens indvirkning på menneskets vilkår i dag; en diskussion, der grener sig ud til også at omhandle subjektets erfaringsgrundlag i det hele taget, og hvordan subjektets præmisser i forbindelse med teknologien er at være splittet (menneske versus teknologi) og sammensat (mennesket interagerende med teknologien) på samme tid. Denne diskussion foregår i den fysiske virkelighed, via materialet, rummet og kroppen, aktualiseret via deltagerens fænomenologiske situation, og via denne fænomenologiske situation bliver interfacet følgelig et møde mellem rum; et teknomedieret rum på den ene side og det fysiske rum på den anden.

Fænomenologi og Interface

Denne insisteren på subjektets faktiske og helkropslige nærvær og sansning i rummet er altså et korrektiv til både Virilios postmoderne skærmtanke, til Bourriauds definition af værkets blikafhængige og relationelle ”meningsudveksling”, til Manovichs ’skærmæra’ og endelig også til, hvordan Hansen nærmest digitaliserer subjektets abstrakte rumerfaring til en egenskab, der kan generere den omtalte transspatiale syntese, som er nødvendig i sansningen af det digitale billede. Trods snæversynet i, at Hansen kun overvejer kropserfaringen i forhold til det repræsenterede rum, fastslår han dog kroppens rumerfaring som udgangspunkt for den æstetiske oplevelse, en pointe, der hjælper med at flytte fokus fra det strengt repræsentationelle og rammesatte hen imod det sted, hvor interfacet erfares via umiddelbar perception og ageren i værkets rum. Interfacet findes ikke kun i subjektets krop som evnen til at koble virtuelt og faktisk rum, det findes også omkring subjektet, via subjektet, i den konkrete perceptuelle rumerfaring, der genereres i det fysiske rum i udvekslingen med teknologien.

I Maurice Merleau-Pontys *Phénoménologie de la perception* (1945) pointeres den fænomenologiske situation netop som noget, der overkommer enhver skarp opdeling mellem krop, bevidsthed og verden. Merleau-Ponty adskiller sig markant fra eksempelvis Husserls

⁵⁹ Pointen med forskellen på menneskets enhed og teknologiens helhed i interfacet expliciteres i afsnittet *Fænomenologien som kritik til det skopiske regime*.

bevidsthedsfænomenologi ved at pointere den 'kropslige forglemmelse', der præger filosofien. I stedet indsætter han kroppen som mere end et objekt i verden – nemlig som selve det, der gør subjektet til subjekt. Med dette kropslige omdrejningspunkt opponerer han både imod ekstremismen i den kartesianske rationalisme, der placerer al erkendelse i bevidstheden, og som anser kroppen for at være del af objektverdenen. Ligeledes tager han afstand fra empirismen, der med omvendte fortegn placerer al erkendelse i verdens materie. Merleau-Ponty pointerer i stedet, at bevidsthed og verden er forbundet via kroppen og dens perception. Perceptionen udgør subjektets konstante intentionalitet; via vores sansning er vi altid ude ved tingene i verden, for "[ê]tre corps, c'est être noué à un certain monde, avons-nous vu, et notre corps n'est pas d'abord dans l'espace: il est à l'espace."⁶⁰ Subjektet *er* kroppen, udgangspunktet for vores eksistens og derfor også forbundet med verden. På den måde gør han ikke bare op med rationalismen og empirismen men har samtidig et yderligere opgør med kropsforståelsen i både den mekanistiske fysiologi og den klassiske psykologi, der begge opfatter kroppen som afkoblet fra bevidstheden⁶¹. Han undersøger forskellige patologiske tilfælde og bruger dem til at tage afstand fra begge traditioners kropsforståelse. Som modtræk pointerer han altså subjektets enhed⁶². Et af de patologiske eksempler, han benytter, er følelsen af et amputeret lems nærvær og følgelig smertefornemmelser i den kropsdel, der ikke længere er fysisk til stede. Merleau-Ponty forklarer ikke fantomlemmet med en forestillingsmæssig erindring af den mistede kropsdel men ved at placere viden og hukommelse i kroppens væren i verden. "Le bras fantôme n'est pas une représentation du bras, mais la présence ambivalente d'un bras"⁶³ og at have den "c'est garder le champ pratique que l'on avait avant la mutilation."⁶⁴ Det ambivalente nærvær betyder, at kroppen har tilegnet sig en vane, hvori den manglende kropsdel stadig indgår. Selv efter lemlæstelsen sætter vanen stadig i gang, og subjektet vil da fornemme nærværet af kropsdelen, selv om den mangler i den aktuelle, fysiske handling – deraf ambivalensen.

⁶⁰ Merleau-Ponty 1945 (1967): 173

⁶¹ I den mekanistiske fysiologi fungerer kroppen ud fra mekaniske principper, som et forudsigeligt system af bevægelser. I den klassiske psykologi forstås kroppen også fysiologisk; som et ydre, der oplever det, der siden hen bliver omsat til en indre oplevelse af samme. I begge tilfælde forklares perceptionen via nervebanerne; som noget, der baseret på ydre stimuli, videresendes til hjernen. Thøgersen 2004: 103, Merleau-Ponty 1945 (1967): 13-14

⁶² I den ufuldendte *Le visible et l'invisible* kritiserer Merleau-Ponty sin tidligere tænkning for stadig at operere indenfor dualistisk opdeling. Han præsenterer her '*la chair*', kødets masse, som en betegnelse for bindeledet mellem krop, bevidsthed og verden. Kødets masse er både det, perceptionen strømmer igennem men har også kvaliteter af at være masse, materialitet (Merleau-Ponty 1964: 178 ff.). Begrebet vil blive brugt enkelte gange til at påpege subjektets særkende i forhold til teknologien, ikke for at understøtte al ophævelse af dualistisk inddeling men som begreb til at markere forbindelse og materiel forankring.

⁶³ Merleau-Ponty 1945 (1967): 96

⁶⁴ *ibid.* 97

Merleau-Ponty benytter sådanne forskellige patologiske tilfælde til at forklare sin kropsfænomenologi, ikke fordi han vil beskrive normaliteten igennem et patologisk kontrastforhold men for at bruge dissonerende forhold som hjælp til at finde frem til den velfungerende krops basale perceptuelle og motoriske karakteristika. Selv dissonanserne kan pointere kroppen som en enhed, der samler dualismer i stedet for at opretholde dem (dualismer som krop-bevidsthed og menneske-verden). Til at beskrive kroppens enhed bruger han begrebet kropsskema (*schéma corporel*⁶⁵), som ikke er en traditionel kortlægning af krop og sanser, men som betegner det ubrydelige samarbejde mellem kroppens forskellige legemsdele og det system af stillinger, de aktuelt og potentielt indgår i⁶⁶. Som følge af denne enhedstanke, hvor delene ikke kan skilles fra helheden men falder ind i hinanden, kan heller ikke kroppens sanser adskilles – en pointe, jeg vender tilbage til om lidt. Kroppen udgør en *gestalt*⁶⁷, fordi den sammenbinder kroppens dele i sin enhed, der igen er sammenbundet med verden. Derfor er ”le « schéma corporel » [...] finalement une manière d’exprimer que mon corps est au monde”⁶⁸. Kroppens gestaltnæssige kvalitet medvirker til at samle andre traditionelle opdelinger i tilgangen til verden, eksempelvis samler den også rum og tid i sit nærvær: ”Il ne faut donc pas dire que notre corps est *dans* l’espace ni d’ailleurs qu’il est *dans* le temps. Il *habite* l’espace et le temps. [...] De même qu’il est nécessairement « ici », le corps existe nécessairement « maintenant »; il ne peut jamais devenir « passé »”⁶⁹. Selv om selve perceptionen selvfølgelig er af temporal, udvekslende karakter, er det kropslige nærvær, kroppens ’her’ og ’nu’ tydeligvis en identitetsgivende enhed.

I den forbindelse skal Merleau-Ponty dog have en kritik med på vejen, hvis berettigelse bliver tydelig i værkanalyserne. Selv om han anerkender, at verden rummer en egen værdi (verdens naturlige betydninger), så beskrives subjektets omgang med rummet som noget situationelt, der organiseres rundt omkring subjektet, når det agerer i sine omgivelser. Selv om subjektet altid allerede er ude i verden, så opstår rummet på baggrund af relationen mellem subjekt og verden: ”Tout nous renvoie aux relations organiques du sujet et de l’espace, à cette prise du sujet sur son monde qui est l’origine de l’espace.”⁷⁰ En sådan opfattelse af rummet har et horisontalt islæt, der baseres på temporale tråde i både perception og kropslig bevægelse. Rummet er ikke et geometrisk lokale men noget, kroppen skaber omkring sig, når den udfører handlinger⁷¹. I tråd med dette udtaler han også, at kroppens

⁶⁵ ibid. 114

⁶⁶ ibid. 165

⁶⁷ *Gestalt* er oversat (Merleau-Ponty 1994: 44) fra det franske *forme* (Merleau-Ponty 1945 (1967): 117)

⁶⁸ Merleau-Ponty 1945 (1967): 117

⁶⁹ ibid 162-163

⁷⁰ ibid. 291

⁷¹ Thøgersen 2004: 130-131

rumlighed ikke er en ”une *spatialité de position* mais une *spatialité de situation*.”⁷² Når han anvender ordet ’her’ er det derfor heller ikke ment som ”une position déterminée par rapport à d’autres positions [...] mais l’installation des premières coordonnées, l’ancrage du corps actif dans un objet, la situation du corps en face de ses tâches.”⁷³

Her må det understreges, at kroppens rettetthed mod sine handlinger i høj grad også indbefatter en taktil modstand; og at både rummets lodrette grænser (vægge, objekters side) samt vores egen oprejstthed er med til at sætte rammerne for vores perception. Også det fysiske rum omkring os er for så vidt en immateriel og uådgribelig sfære, men via grænserne, via positioner og formbygning begynder vi at kunne tale om volumener, færd fra a til b og derigennem også en vertikal berøring med verden. Man kunne ligefrem påstå, at det fysiske rum først gestalttes som rum, fordi det er spændt ud i forhold til noget materielt; et punkt, et gulv eller en grænse. Via en hel basal tyngdemæssig forankring i jorden spiller også positionen ind på vores erfaring af verden. Sandt nok er vores hænders tryk på det bord, vi læner os opad, et udtryk for en situationel rettetthed, men det forankrende træk under vores fødder er en tyngdekraft, der er i verden selv, uafhængigt af subjektet. Subjektets rumlige erfaring vil altså blive tilføjet et meget konkret vertikalt aspekt, sådan at det også her (i kropsfænomenologiens ånd) overkommer opdelingen mellem det positionelle og situationelle og i stedet har begge inkorporeret i sin erfaring. Rummet sker og erfares i udveksling mellem grænsesætning og grænseoverskridelse, både i rummet og i kroppen.

Denne positionelle tilføjelse aktualiseres i kraft af subjektets erfaring af og navigation i de nymediale, alternative rum. Her tages rummets fasthed ikke længere for givet, og følgelig leges der med rummets og virkelighedens grænse, eksempelvis tematiseret via virtuelle rum, internetstruktur eller digital manipulering (fig. 6a, 6b og 6c, ikke henholdsvis eksempler). De interfacediskuterede værker undersøger dette kontrastforhold ved ikke bare at tematisere rumafgrænsning og rumdannelse, men ved yderligere at bruge det konkrete rum som ramme for en fysisk og materiel pointe; rummet som en form, der dannes, men som også er, og følgelig subjektet som noget, der trods sin rettetthed og handlingsmæssige aktivitet også er placeret i rummet. Kropshandlingen er afgørende, men også opholdet og forankringen spiller ind. Også via sin position udveksler subjektet med verden, med sit omgivende rum og sted⁷⁴. Positionen markerer en forbindelse til den fysiske verden, der skal fremhæves i forbindelse

⁷² Merleau-Ponty 1945 (1967): 116. Hans kursiv

⁷³ ibid. 117

⁷⁴ I *How to Get from Space to Place in a Fairly Short Stretch of Time* pointerer Edward S. Casey, hvor stor en rolle stedet spiller i subjektets perception. Ligesom subjektet udveksler med verden, udveksler det også uundgåeligt med stedet, og det er derfor ligeså bundet til stedet, som det er til sin sansning. (IN Feld & Basso 1996: 13-52)

med interfacet, fordi det er af afgørende betydning, at subjektets evne til at koble faktisk og medieret rum også hænger sammen med dets materielle forankring.

Fænomenologien som kritik til det skopiske regime

Den rumlige forståelse af interfacet er incitament til at lade fænomenologiens pointe være afgørende – også i mødet mellem menneske og teknologi. Merleau-Pontys tænkning samler som vist flere forskellige dualistiske skel, og særligt vigtigt i forbindelse med de nymediale værker er, at synet, trods den visuelle overflod af repræsentationer, ikke får lov at regere hverken i den krops- eller rumlige epistemologi – en pointe, som alle værkerne understreger. Ligesom Merleau-Ponty påpeger, at vi ikke må forglemme kroppens plads i subjektforståelsen, må vi folgelig heller ikke forglemme kroppens fulde sanseapparat. Denne pointe knytter an til en kritik af den aktuelle visualitetsteoretiske diskurs, som også ses latent både hos Bourriaud, Manovich og på sin vis Hansen, hvis primære fokus forbliver på billedrepræsentationen⁷⁵. Eksempelvis argumenterer Martin Jay i *Downcast Eyes* for, at et gennemgående træk ved fransk tænkning i det 20. århundrede, trods en kritisk holdning, er en interesse for synet. Han argumenterer for visualitet som en tværgående diskurs, der samler eventuelle modstridende værdier hos de respektive tænkere. Det visuelle er uundgåeligt, ”not merely as perceptual experience, but also as cultural trope”⁷⁶.

Jacob Wambergss sansediagram (fig. 7) kan benyttes til at illustrere den traditionelle adskillelse af sanserne, som både bevidsthedsfilosofien og det skopiske regime bygger på. Den hierarkiske fordeling lægger sig op ad kroppens opbygning, der markerer en overordnet kategorisering indenfor hhv. det immaterielle og materielle. Syn og hørelse er placeret øverst i hovedet og er ikke i direkte berøring med verdens stof. Derfor opfattes de som abstrakte fjernsanser, der har tæt og kvalitativ forbindelse til bevidstheden og det ideelle plan⁷⁷. Omvendt er smag, lugt og følesans placeret nederst i hovedet, hvorfor de fungerer som de nærsanser, der er direkte forbundet med verdens materie, deriblandt menneskets legeme som eksempel på forgængeligt stof. En sådan opdeling af mennesket er dog ikke hensigtsmæssig; i stedet handler det om at lade alle kroppens sanser tale sammen i erfaringen af verden.

⁷⁵ Dette ses også indenfor den akademiske verden, hvor studier i visuel kultur har udfordret det traditionelle fag Kunsthistorie. Antologien *Vision and Visibility*, redigeret af Hal Foster, er tekster fra et symposium afholdt i 1988 og siges at markere et afgørende skridt i manifesteringen af den visuelle diskurs.

⁷⁶ Jay 1993: 587

⁷⁷ Kulturhistorisk har synet, indenfor den idealistiske tradition, netop repræsenteret en sådan forbindelse til erkendelsen. Nogle visualitetsteoretikere har tillagt synet taktile kvaliteter (eks. Alois Riegl: det haptiske og optiske i blikket) men at demokratisere sanserne i kroppens omgang med verden divergerer i høj grad fra den logocentriske opdeling af sanserne, som fortællerne for det skopiske regime foretager.

Merleau-Ponty plæderer for en sådan overlapning ved at pege på, hvordan syn og berøring er indskrevet i hinanden. Han siger, at vi må vænne os til at tænke sanserne sammen, fordi

”tout visible est taillé dans le tangible, tout être tactile promis en quelque manière à la visibilité, et qu’il y a empiètement, enjambement, non seulement entre le touché et le touchant, mais aussi entre le tangible et le visible qui est incrusté en lui, comme, inversement, lui-même n’est pas un néant de visibilité, n’est pas sans existence visuelle.”⁷⁸

Denne ubrydelige kiasme åbner: ”un domaine présomptif du visible et du tangible, qui s’étend plus loin que les choses que je touche et vois actuellement.”⁷⁹ Sanserne blander sig ikke bare med hinanden, men strækker dette grundlæggende, perceptuelle faktum ud over vores erfaring i det hele taget; som en slags erindring, der minder om udgangspunktet for Hansens *bodily spacing*.

Merleau-Pontys kritik af dualismen umuliggør både det objektive, rene blik og bevidstheden som egenrådigt højere hævet. Ganske ligesom kroppen ikke kan afkobles bevidstheden, kan det taktile altså heller ikke afkobles det visuelle. Alt i alt ses en samling af den overordnede skelnen mellem materialitet og immaterialitet, der er så relevant i interfacediskussionen. Indsigterne, vi har gjort os i forbindelse med Merleau-Pontys kropsfænomenologi giver derfor både et relevant perspektiv til interfacet, men også til at pointere, at ligesom subjektet opfattes som en sammenvævet enhed, skal også teknologien ses for sine samlede kvaliteter, ikke som enhed, men som *helhed* i rummet. Det vil sige, at teknologiens immaterielle, mediale side skal ses i forhold til dens materielle, maskinelle side som to sider af samme sag (fig. 5).

Et sådant grundlæggende fænomenologisk syn på interfacets elementer indebærer en latent sammenligning mellem menneske og teknologi, der blandt andet afstedkommes af, at teknologien er udstyret med aktive elementer (levende billeder, dataprocessuering eller signaler), der spiller med i værkrummets iscenesættelse af interfacet. Dog kan fænomenologien samtidig være med til at klarlægge en af de store forskelle mellem det menneskelige og det teknologiske som forskellen på enhed og helhed. Hvor aktive de teknologiske redskaber end er i værkerne, er de ikke selvstyrede subjekter, der fungerer som krop i verden. Trods computerens samling af maskine og medie, overkommer teknologien ikke sin kontrastsammensætning, den har intet kød, og er fortsat uintegreret, opdelt og kan yderligere ikke bevæge sig selvstændigt i rummet. Teknologien bebor ikke rummet, er ikke

⁷⁸ Merleau-Ponty 1964: 177

⁷⁹ *ibid.* 188

umiddelbart modtagelig for stimuli og tilegner sig derfor heller ikke vaner ligesom kroppen gør. I denne sammenhæng er menneske og teknologi noget adskilt, der nok overlapper men ikke erstatter hinanden. Kroppen evner en kobling mellem det perciperede og det motoriske, som teknologien ikke gør, og netop dette motoriske er af afgørende karakter for både subjektets vanedannelse og efterfølgende refleksion.

”A vrai dire, toute habitude est à la fois motrice et perceptive parce qu’elle réside, comme nous l’avons dit, entre la perception explicite et le mouvement effectif [...] L’analyse de l’habitude motrice comme extension de l’existence se prolonge donc en une analyse de l’habitude perceptive comme acquisition d’un monde. Réciproquement, toute habitude perceptive est encore une habitude motrice et ici encore la saisie d’une signification se fait par le corps.”⁸⁰

At gribe betydning gennem kroppen, igennem dette samarbejde mellem det perceptuelle og motoriske, ses også i værkernes deltagerinddragelse. Og netop igennem dennes aktivitet nås værkets konceptuelle lag. Denne pointe er væsentlig at fremhæve som kritik til både Manovichs og Hansens medieteorier, der begge nedprioriterer det motoriske i forhold til det repræsentationelt perciperede; kroppens bevægelse styres af det perciperede og den repræsenterede rumlighed. Ligesom det visuelle og taktile er indlejret i hinanden er også det perceptuelle og det motoriske sammenkoblet. Og kun på grund af kroppens erfaring kan tanken frigøre sig på et konceptuelt plan. For at ”nous puissions nous représenter l’espace il faut d’abord que nous y avons été introduits par notre corps et qu’il nous ait donné le premier modèle des transpositions, des équivalences, des identifications qui font de l’espace un système objectif”⁸¹. Refleksionen forudsætter subjektets erfaring i det fysiske, materielle rum. På lignende vis kræves der en konkret erfaring, før vi kan forestille os noget eller forholde os til det repræsenterede, ganske ligesom også Hansen påpeger med sit *bodily spacing*-begreb. I de efterfølgende analyser skal vi se, hvordan også værkerne pointerer kroppen som udgangspunkt, som meningsfyldt enhed. Denne pointering sker ikke mindst fordi teknologien udfordrer subjektets enhed, noget, der dels sker på grund af det aktive element i medieringerne (levende billede, computerprocessuering mm.), og også fordi disse dynamiske udtryk medierer et alternativt rum og dermed en alternativ virkelighed. Når værkerne fremhæver deltagerens krop i værkets rum, understreger det den fysiske forbindelse og udgangspunkt for interfacet; at enhver forholder sig til værkets betydningslag

⁸⁰ ibid. 177-78

⁸¹ ibid. 166

og forestillingsmæssige rumligheder – begge dele noget, der indebærer bevidstheden – må gå igennem kroppen, kødet og sanserne.

Værkernes fænomenologiske undersøgelse af interfacet

Merleau-Ponty undersøger subjektets fænomenologiske situation ved at inddrage patologiske tilfælde som diskussionspartnere – meget godt i tråd med det grundlæggende islæt i hans tænkning, der pointerer, at kontraster skal sammentænkes og ikke adskilles. De interfacediskuterende værker arbejder lignende ved at undersøge kontrasten mellem nymedial rum- og kropsrepræsentation på den ene side og den nærværende krop samt det faktiske rum på den anden side. Lige som Merleau-Ponty kalder fantomarmens nærvær ambivalent, er også det kropslige og rumlige nærvær i de nymediale repræsentationer tvetydigt; uden fysisk at være til stede trækker de på en erfaring og vane i den fysiske verden⁸². Hvis værkerne blot præsenterede en illuderet rumlighed, som vi skulle forholde os til (eks. VR-miljøer), ville vi forholdsvis nemt overkomme kontrasten mellem rummene, fordi vi kunne koncentrere vores opmærksomhed og kropslige vane ind i det repræsenterede rum og dermed opnå den 'transspatiale syntese', som Hansen omtaler. Fordi de interfacediskuterende værker tværtimod lægger så meget vægt på deltagerens konkrete kropslige ageren i et faktisk rum kontra det illuderede nærvær i de repræsenterede, opstår kroppens dilemma. Det repræsenterede rum er ikke bare en repræsentation men noget, der bliver nærværende, fordi det er aktivt iscenesat i forhold til faktiske rum og krop, og som vi dermed skal agere i forhold til. Dette medfører en slags perceptuel dissonans, et ambivalent nærvær, der er der uden egentlig at være det. Som noget, vi kan rette både vores perception og motorik imod, uden dog egentlig at kunne få greb om nogen genstand eller noget rum. Uden at gå så langt som til at kalde repræsentationen for et patologisk tilfælde, er den illuderede materialitet og det repræsenterede rum dog noget handikappet, der eksisterer et sted mellem nærvær og fravær. Som citeret om fantomarmen er rummet netop ikke blot en repræsentation men et ambivalent nærvær, fordi det aktivt sammenblander sig med vores enhedsmæssige erfaring med fysisk rum.

Værkerne iscenesætter denne kompleksitet på forskellig vis uden dog at annullere hverken det præsentative eller repræsentative rum men at istandsætte en diskussion, der kan rumme interfacets ambivalente nærvær. Hvor Tony Oursler arbejder specifikt med det levende billedes krops- og rumtilegnelse, er Cassandra Productions optaget af Internettets

⁸² Dertil kommer den yderligere kompleksitet, at repræsentationerne ikke kan siges at være totalt fraværende – jf. tidligere modificering af polariseringen af materialitet og immaterialitet og kompleksiteten i det ambivalente nærvær. For det første bevirker medieringen sansestimuli, der er dynamisk nærværende for kroppen, og for det andet markerer teknologien en fysisk værdi: håndgribelig i form af apparater og mere abstrakt i form af lys, elektricitet og signaler.

abstrakte rumdannelse. Jeppe Heins værk er en anderledes interaktiv undersøgelse af, hvordan et signaleret rum aktiveres i det fysiske som noget, der direkte berører deltagerens krop. Værkerne tematiserer kontrastforholdene i interfacet, viser, hvordan det udfordrer vores grundlæggende fænomenologiske situation men samtidig også, hvordan det gestalter den. Den rumanalytiske tilgang til interfacet indebærer en lignende slags kritik, som den Merleau-Ponty knytter til den kropslige forglemmelse; at det ikke først og fremmest handler om at forstå interfacekulturen men om at *være* i den og forstå dens retninger. Interface kan netop forstås bogstaveligt som en rettethed (*face*), der er et mellemværende (*inter*) i rummet. Hvad sker der i denne udveksling mellem menneske og teknologi, og hvordan er subjektet stillet? Hvordan undgår man at forglemme den grundlæggende fænomenologiske situation, når verden er fyldt med bevidsthedsudvidende ting? Hvordan undgår man at fokusere på repræsentationen? Og hvordan undgår man, at en visuel tilgang til verden overtager? Det er ikke mindst her, at den taktile rumerfaring, som Hansen påpeger, er væsentlig – blot ikke kun som abstrakt erindring men som en konkret taktilitet, der markerer punkter og afgrænsninger i rummet.

Som vi skal se, kan Merleau-Pontys filosofi bruges til at klarlægge oversete aspekter af interfacet, men omvendt kan også fænomenologien lære af dette avancerede forhold mellem menneske og teknologi og de nye rumlige relationer, det afstedkommer. Sidstnævnte vil blive opsamlet i konklusionen.

TONY OURSLER ANALYSE: MENNESKET OG MEDIET

Tony Oursler og videogenren

Tony Oursler bruger sine videoværker til at undersøge forholdet mellem videobilledet og virkeligheden, aktualiseret ved at han kombinerer mediet med form, stof, rum og yderligere inddrager deltageren som aktør. *System for Dramatic Feedback* er fra 1994 og altså det ældste af de tre analyseeksempler. Baggrunden for valget er, at selv om Oursler ofte ses i forlængelse af foto- og videokunsttraditionen, så har han været foregangsmand for en anderledes og metarefleksiv brug af videomediet, som lægger op til interfacediskussion.

Traditionel videokunst har typisk været påvirket af det repræsentationsrum, som Manovich definerer som kinematografisk; nemlig et mørkt biograflignende rum, hvor et stort billede er projiceret op på den ene væg i udstillingslokalet. Ofte kan beskueren sætte sig på en bänk og betragte kunstfilmen, og traditionelt er projektorerne gemt af vejen, så der ikke er opmærksomhed på fremstillingsformen men på filmens visuelle verden.

Det, der forbinder Oursler med videogenren, er naturligvis hans brug af videomediet men også, at hans værker tematiserer videomediet som repræsentationsform. Værkerne adskiller sig dog meget fra traditionel videokunst; alene i udtrykket er der særligt tre ting, der gør sig gældende. For det første kombinerer Oursler videogenren med installationsgenren, hvilket selvfølgelig er set før, blot her i en helt ny form for videoinstallation. Hvor det tidligere er blevet gjort med skulpturel opstilling af selve det teknologiske udstyr (eks. Nam June Paiks fjernsynsskulpturer) eller ved at placere billedrammen særligt i forhold til rummet⁸³, relativiserer han skærmens eller lærredets hårde materialer ved at bruge for eksempel stof, træer og endda røg som 'genstand' for den pågældende projicering. For det andet tematiserer han selve skærmen og billedets rektangulære form ved i stedet at projicere de levende billeder på bløde, runde forme (fig. 8 og 9). Dette har en dobbelttydig effekt, der både imødekommer mediets virkelighedsværdi og som samtidig underminerer den. På den ene side gestaltes den, ved at selve den runde form refererer til fysisk og håndgribelig rumlighed. At projiceringerne fortrinsvist er ansigter og dermed i sig selv en formmæssig reference, understreger virkningen af livlighed og nærvær. På den anden side kontrasteres mediets realitetsvirkning af, at ansigtets fordybninger og taktile struktur ikke træder frem, men forbliver flade på formens glathed. Videre pointeres også det repræsentationelle via

⁸³Bill Viola er et eksempel på en sådan brydningsfigur, hvis værker kan kaldes videoinstallationer. Ofte beklæder han værker flere vægge i rummet, og beskueren må derfor bevæge sig og vende sig for den fulde oplevelse af værket. Viola arbejder dog stadig med den rektangulære rammesætning af billedet, og lægger sig derfor tilsvarende op ad en repræsentationsfokuseret billedtradition. Hans værker opererer også med et kontemplativt lag, hvor beskueren skal fordybe sig i videoens univers for at få begreb om værkets indhold. Selv om der er en mediemæssig selvrefleksion, bruger Viola ikke i samme grad mediet til at kommentere mødet mellem menneske og teknologi, og han formår altså ikke at bryde rammen i samme grad som de interfacediskuterende værker.

formen, fordi man på siden af den kan se linjen, der markerer billedets grænse, og som dermed alligevel rammesætter det. For det tredje er værkrummet kun delvist mørklagt, hvilket bevirker et skærpet fokus på kontrasten mellem medieringen og det faktiske rum omkring værkets genstande og deltagerens krop.

Alene disse tre formelle omstændigheder bruger videomediet til at diskutere billedernes virkelighedsværdi, fordi de relativiserer den traditionelle måde at vise levende billeder på og dermed skaber opmærksomhed om deres repræsentationsform. Diskussionen begrænser sig dog ikke kun til mediet; tværtimod lægger Ourslers levende former op til specialets rumlige interfacediskussion. Deltageren skal ikke sætte sig ned på nogen bæk og betragte men skal i stedet bevæge sig rundt i værket. Her konfronteres man for det første med det møde mellem medialitet/billede og form/stof, som er iscenesat via installationen, men samtidig bliver man selv del af mødet via sin kropslige investering i værket. Inden nærmere udfoldelse af disse pointer, er det dog nødvendigt med en mere indgående beskrivelse af værket.

System for Dramatic Feedback

System for Dramatic Feedback er en installation af forskellige genstande og billeder. På lokalets endevæg er der en rektangulær projicering af en optagelse af et publikum (fig. 10). Man kan ikke se, hvad de kigger på, men deres blik er fokuseret et øvreliggende sted hen end deltagerens øjenhøjde. En nærliggende association er, at de sidder i en biograf, og at det, man følger, er deres blik og følelsesmæssige reaktion på filmen. Filmassociationen forstærkes af, at personen længst til venstre i billedet bærer briller, hvorpå man kan se en lysrefleks. Man følger publikums reaktion ændre sig i takt med de antagne billeder, som vi hverken kan se eller høre, fordi lyden fra publikum og filmen er nedtonet og vanskelig at differentiere fra de andre lyde i det samlede værk.

Foran biografpublikummet er der installeret noget, der ligner en mellemting mellem en tøjbunke og et telt; spraglede stofstykker hængt op i et stativ, som stikker markant op i rummet. Flere steder i stativet hænger en slags dukkekroppe, dog uden umiddelbart synlige hoveder. Rettet ind mod stofstativet står tre projektorer, nogle i eget stativ og nogle på gulvet, og de projicerer hver især lokalt på forskellige steder. Den ene projektor kaster et levende billede af et ansigt på en oval form, der ligger nederst i den ene ende af stativet; et ansigt, der nu og da fortrækker sig i sammenbidt smerte (fig. 11 og 12). Den anden projektor er placeret i den modsatte, nedre ende af stativet og kaster billedet af fødder på et endestykke af stoffet. Fødderne bevæger sig og gnider sig op ad hinanden i ryk. Endelig er den sidste projektor fokuseret øverst oppe på stativet, hvor billedet af en hånd, der klapper rytmisk imod noget, er projiceret på et par udstoppede bukser (fig. 12). Den mest dominerende lyd i

rummet stammer fra denne del af værket; lyden af en stemme, der indimellem ømmer sig og sideløbende lyden af slag. At lyden hænger sammen med denne del af installationen, finder man dog først ud af, efter man har undersøgt tøjstativet, bukket sig ind over det, og lokaliseret de tre forskellige projiceringer imellem tøjstykkerne. Først herefter kan man forbinde lyden med billedet; den ømmende stemme med det fortrukne ansigt og lyden af slag med hånden, der slår på stofbagdelen. Indtil da har lydene floreret som løsrevne indtryk i rummet, der har blandet sig med blandt andre lyden fra biografpublikummet.

I et hjørne af lokalet er et værk i værket: *Horrorerotic* (fig. 13), som er en lille dukke fastspændt på væggen, kroppen af stof og ansigtet endnu et af Ourslers levende ansigter. Ansigtet ser bekymret ud men forholder sig tavst det meste af tiden. Uden varsel og med lange mellemrum bryder det ud i et skærende skrig, der virker som forløsningen for en dyb og indestængt smerte.

Som beskuer forbinder man alle disse indtryk til en samlet helhed på flere måder. For det første bliver det elektroniske billede forbundet med materialet, når det bruges som projiceringsbaggrund. Når hånden klapper, klapper den på bagdelen af det faktiske stof, det dukkelignende kropsfragment, der er hængt op i stativets spids. Kontrasten mellem stoffets materialitet og videobilledets flygtighed (dets nærvær er afhængig af elektronisk tilslutning) nedtones, fordi billedet er projiceret direkte på stoffet og dermed delvist forbindes med dets materielle kvaliteter. For det andet forbinder man de forskellige fragmenter i stativet med hinanden i en kausalitet; ansigtet og fødderne tilhører den samme krop som bagdelen, der klappes på, selv om kropsdelene egentlig er forskudt fra hinanden i installationen. Også handlingens værdi bliver tolket ind i denne samlede krop; ansigtet ømmer sig, fordi det bliver slået i bagdelen. Smerten er noget, der løber igennem stativet i en kausal relation. Delene hænger sammen i en helhed, selv om kroppen egentlig er sprængt, selv om den er overdimensioneret og deform, og selv om den er totalt reduceret til stof, til materiale, i bogstaveligste forstand.

Også ansigterne forbindes med hinanden på tværs af rummet; de to dukker og publikummet, der jo stort set også er reduceret til ansigter. Men også det følelsesmæssige udtryk i værket forbindes. Smerten, ansigtet udtrykker i *Horrorerotic*, forbindes med smerten hos ansigtet på gulvet og med udtrykket hos publikummet. Hele udstillingsrummet er aktiveret i denne på en gang mærkelige, alvorlige, frustrerede og humoristiske installation af teknologi, filmbilleder, metalstativer og stof, og de mange udtryk overlapper i deltagerens sansning – både i form af auditive, visuelle, taktile og affektive stimuli. Hele deltagerens krop bliver aktiveret via denne flersanselighed men også ved at skulle opleve værket som installation; som noget, kroppen skal erfare gradvist ved bevægelse igennem rummet, ind og

ud imellem installationens materialemæssige opstilling. Kunstpublikummet kommer til kort som beskuere og må i stedet deltage i værket, aktualiseret som subjekt i interfacet.

Interface som installation

Når Oursler insisterer på rum og form i forbindelse med videomediet, er det umiddelbart iøjnefaldende, at værket indbefatter en traditionel, rektangulær projicering på endevæggen. Dette er der dog flere grunde til, som alle problematiserer den traditionelle, televisionære repræsentationsform. For det første tematiserer biografpublikummet på endevæggen beskuerproblematikken ved at vende kameraet om og give os blik på det at være beskuer til et filmbillede, som vi lader os opsluge og immobilisere af. For det andet er der i denne del af værket en implicit reference til det traditionelle videomedie (og dermed også den traditionelle videokunst); nemlig den rektangulære skærm- og billedrepræsentation af et optaget filmforløb. Det, der så relativiserer billedrammen, er, at den blot indgår som element i en større installation, der har det faktiske rum som omdrejningspunkt. Det skaber bevidsthed om, at vi, modsat publikummet på væggen, skal anerkende de rumlige forhold, der omgiver både vores egen krop og værket. Publikummets blik kan også siges at pege på dette, fordi det retter sig ud over repræsentationsrummet, ud over den rektangulære ramme og ud i udstillingsrummet. Blikkets mangel på fikspunkt bliver en pegning ud i rummets blankhed, uden anden standsning end rummets fysiske ramme; dets vægge og loft. Samtidig virker manglen på fikspunkt som en kommentar til repræsentationens usynlighed og dermed uvirkelighed. Den medierede filmverden, som de forestilles at betragte og reagere på, er ikke materiel, ikke virkelig.

Mødet mellem mennesket og teknologi sker aktivt i og igennem rummet og indebærer overlapning af billede, rum, projiceringslys, projektorer, dukker, former, stativer og levende billeder – udtryk, der henviser til både noget fysisk og repræsentationelt. Installationen kombineres med værkets performative aspekt, der også kan lokaliseres både i det faktiske og det repræsenterede rum, henholdsvis ved deltagerens aktivitet i værket og den karikerede, følelsesmæssige udladning fra videovæsenerne. Sidstnævnte aktualiserer igen det repræsentationelles livagtighed; på den ene side virker dukkerne som levende skikkelser med virkelige følelser, og på den anden side er deres iscenesættelse så unaturlig, at de fremstår teatralisk. Iscenesættelsen af interfacet er her noget, der vedrører kroppens og kropsrepræsentationens relation til rummet.

Teknologien som krop i rummet

Teknologien er aktiv både på en repræsentativ og præsentativ måde: repræsentativt aktiv via sine levende billeder og præsentativt aktiv ved både at træde ud i rummet som projektor og som del af de tredimensionelle forme. Teknologien i værket agerer på den måde i kontrastforholdet mellem sin egen immaterielle medialitet og den genstandsmæssighed, der både ligger i de runde former og i projektorens maskinelle aspekt. Dette giver på den ene side teknologien fylde i rummet og fungerer som en iscenesat pointering af Hansens kritik af Manovich; at selv de mest avancerede teknologiske medier trækker på en manuel, materiel reference, der er lagret i vores bevidsthed, fuldstændig ligesom kroppens erfaring af fysisk rum går forud for erfaringen af det virtuelle. På den anden side medfører den maskinelle fylde, at deltageren bliver opmærksom på, at billedets virkelighedsværdi er medieret og kunstig. Billedets kunstighed vises yderligere ved en tematisering af den fragmentariske kropsrepræsentation, der er kendetegnende for fjernsyns- og filmbilledet. Paul Ardenne påpeger, at der er tale om forskellige angreb på kroppens helhed; blandt andet at den reduceres, opløses og fragmenteres⁸⁴. I *System for Dramatic Feedback* tematiseres denne fragmentariske og malproportionerede fremstilling af kroppen tydeligt. De projicerede kropsbilleder er kun dele af kroppen; et ansigt, en hånd eller et par fødder, der nok er iscenesat med andre elementer, men som i sig selv er løsrevne. Fjernsyns- og videomediet fremstiller ofte kroppen tilsvarende; ofte er det kun dele af personernes kroppe, der vises, og disse er ofte forkert dimensionerede i forhold til vores egen, faktiske beskuerkrop. Vi er blevet vant til at oversætte denne reducerede kropsrepræsentation til en meningsgivende helhed, som vi samler via vores egen kropserfaring.

På samme måde kan vi umiddelbart forbinde værkets kropsfragmenter med hinanden, ikke mindst også på grund af de lig- og nærhedsprincipper, som perceptionspsykologien foreskriver. Dette foreningsprincip tænker Merleau-Ponty videre til at understrege, at kroppens dele altid samles i kropsskemaets gestalt. Ligesom erfaringen af kroppens enhed kan give fornemmelse af et fantomlems ambivalente nærvær, kan vi på den ene side forankre den fragmenterede og reducerede repræsentation af kroppen i et helkropsligt tilhørsforhold – en pointe, der aktualiseres yderligere via deltagerens nærværende perception og ageren i rummet. Som det også blev pointeret i analysen af *Place: Ruhr*, er det dermed ikke kun blikket eller den kropsinterne helhedsfornemmelse, der spiller ind; også deltagerens øjeblikkelige kropslige handling minder os om vores kropslige grundvilkår og dermed den kropslige enhed. Deltageren samler fragmenterne i sin samlede oplevelse; noget, der direkte

⁸⁴ Fra udstillingskataloget *Tony Oursler*. Her citeres fra teksten *Incommunicating Bodies* s. 41-45. Ardenne opererer med fire begreber: *reduction*, *dissolution*, *fragmentation* og *disintegration*. Min oversættelse.

implementeres via vores kropslige handling: vores perception af og bevægelse rundt om tøjstativet, navigering udenom projektorerne, bukken os ned over værket osv.

På den anden side etablerer den iøjnefaldende iscenesættelse af fragmenterne den fysiske krop som kontrast til den medierede; som den helhed og subjektstatus, væsnerne tilstræber men er løsrevet fra. De forsøger at bebo rummet som subjekter, men i stedet fanges de i en genstandsmæssig materialitet, der immobiliserer dem i rummet. De fastholdes i fysisk forstand ved at være ophængt på væggen eller klemmt ned mod gulvet og er dermed helt tæt på det fysiske rums ramme, uden at de dog formår at træde ud i det.

Deltagersubjektets kropsenhed formår altså på den ene side at samle og forstå kropsrepræsentationen og på den anden side at afsondre dens fragmenter som objekter i rummet. Fælles for de kontrasterende pointer er, at fornemmelsen for deltagerens egen enhed hjælpes på vej af den direkte materialitetsinddragelse i værkets begivenhed og installation. Stofkroppen er eksempel på dette ved måske nok at give anledning til tanken om en krop, men hvis kunstighed samtidig understreges via det udstoppede stof og den samme underdrevne skala, som kroppen har på fjernsynsskærmen. At formen og stoffet bruges til at udstille kropsfragmentet gør opmærksom på genstanden i rummet; noget, der er objekt i verden. Det konkretiseres dermed på tragikomisk vis, hvordan kroppen er blevet skilt ad og derfor også kan sættes sammen på alternative måder. Oursler bruger på den måde materialet, rumlig form og placering i udstillingslokalet til at kommentere det modsatte, nemlig den kropsløshed og immaterialitet, som er forbundet med det levende billedes repræsentationsform.

Udover denne diskussion, der kan siges at foregå mellem mediet og materialet, tematiseres kroppen også via det maskinelle aspekt af værket. Projektorerne fungerer nemlig også som en art kroppe i sig selv, der indgår i relation med de andre kroppe i værket; dels dukkekroppene og dels deltagerens kødelige krop. Projektorernes kasse er teknologiens krop, og deres runde projiceringskanal et øje, hvis blik kaster sig ud i rummet, indtil det rammer en materiel form. Billedet, der projiceres ud i rummet er resultat af en proces, som foregår i projektoren, en kommunikativ udladning, der fungerer skabende i rummet. Samtidig med dette aktive element understreger den også sig selv som objekt, for som krop er den fænomenologisk handikappet; dels har den kun øjet som sans, og dels er den immobiliseret på sit stativ, ude af stand til at bevæge sig – netop et af de væsentligste aspekter Merleau-Ponty påpeger ved subjektet: aktivt at kunne percipere, agere og udveksle med omgivelserne.

Mennesket som krop i rummet

Deltageren investerer derimod hele sin krop og alle sine sanser, fordi værket via rummet stimulerer kroppens perception og bevægelse. Synssansen er aktiv i betragtningen af medieringerne og installationen i det hele taget. Høresansen inddrages i registreringen og differentieringen af de forskellige lyde, der blander sig med hinanden i rummet. Følesansen stimuleres for det første via opstillingen af ting, der er placeret som håndgribelige objekter, man må gå udenom for ikke at støde ind i. At projektorerne for det andet er opstillet som synlige genstande indikerer en redskabsmæssighed, der trækker på det manuelle i bogstavelig forstand; noget hånd-gribeligt. For det tredje stimuleres følesansen via materialefremhævnningen; stofstykkerne og formerne og hele den tekstur, som de danner indbyrdes i værket. Alle sanselige stimuli samarbejder og bruges både til at placere objekterne i rummet og navigere i forhold til dem, hvorfor hele deltagerens krop er aktiveret i forståelsen af værkets medierefleksion. Også rummet indvirker aktivt på deltageren, for man kan ikke overskue værket fra et af rummets hjørner men er nødt til at bevæge sig rundt for at opleve alle dets elementer. Vil man høre, hvad en figur siger, må man bevæge sig helt hen til den, nogle gange bøje sig ned og isoleret betragte den, vel vidende, at der også foregår noget bag ens ryg. Sanserne og kroppen er frisat til at bevæge sig i og med værket, hvis sanselige stimuli er overlappende indtryk, der tilsammen omslutter deltageren og dennes sanser i rummet. Det er ikke meningen (som i traditionel film og video), at man skal opleve en sammenhængende narration, hvis tid udfolder sig kronologisk for beskueren. For selv om deltageren skal opleve værket igennem sin temporale perception og erfaring, sker dette ikke gennem nogen planlagt færd fra punkt til punkt. Deltageren er fri til selv at vælge sine fikspunkter og sine ophold i rummet, og Manovichs biografbeskuer er via deltageren frisat til agerende krop.

Når den visuelle sans styrer i forbindelse med nye medier, er vi ligesom biografpublikummet hensat i en repræsenteret dimension, begrænset til det virtuelle rum og uopmærksomme på det faktiske. Fokus bringes tilbage til den faktiske fænomenologiske situation ved at vise de dissonanser, som den nymediale repræsentation afstedkommer. Disse ambivalenser og dissonanser er fremhævet i værket, for at deltageren via relativeringen og forvirringen kan gestalte det virkelige subjekts enhed, hvis ikke i værkets rum, så i kraft af sin egen krop. Udstillet i Ourslers værk er den nymediale repræsentations patologi, som ekspliciteres ved det teatraliske element i værket. Væsnerne begræder deres handikap, det fangenskab, de forsøger at sprænge ved at bryde ud af todimensionaliteten, at blive form i stedet for billede, at blive virkelig. Værkets semantiske værdi ligger derfor i det, der ligner

en slags *unheimliche*⁸⁵, lige som deltageren forholder væsnerne sig affektivt til deres egen fragmentering og fastfrysning; de udtrykker en uhygge, fordi de minder om noget, vi kender, der nu ikke er det samme. Deltageren genkender noget hos dem, som dog alligevel er for fragmenteret til nogen identifikationsspejling. Fragmentet fungerer som en affektiv appel, der ligesom fantomlemmet altid vil være uløseligt forbundet med helheden, men som samtidig vil virke som en trussel mod kroppens gestalt og værdi. At figurene selv udtrykker en lignende følelse tilføjer et ekstra lag i uhyggen, fordi de virker, som om de netop er udstyret med bevidsthed og følelser – den slags, der ligger udenfor repræsentationens og objektets formåen. Spændingen i dette vises også i *Horrorerotic*-titlen; der spiller på semantisk brud eller forstyrrelse⁸⁶.

Billede og rum: analysesammenligning

Samler man alle disse aspekter af *System for Dramatic Feedback* er det tydeligt, at kontrasten mellem fraværet i den immaterielle, medierede rumlighed og nærværet i den fysiske, materielle virkelighed pointeres på mange forskellige, samtidige måder. Uden deltagerens tilstedeværelse ville værket nok formå at vise kontrasten mellem repræsenteret rum og virkeligt rum, men uden den afgørende spænding mellem repræsentationens kropsgengivelse og deltagerens egenkrop. Interfacet tematiseres derfor både igennem rummet og kroppen, og den fænomenologiske erfaring af værket bliver en grundlæggende indgang til det fulde greb om interfacets problematik, forstået både som mødet mellem menneske og teknologi samt mødet mellem teknorepræsenteret virkelighed og faktisk virkelighed – ligesom det var tilfældet i *Place: Ruhr*. Hvis vi kort skal sammenligne Shaws og Ourslers værker, så kan vi fastslå, at *System for Dramatic Feedback* er interaktivt på en anden måde end *Place: Ruhr* er. I Ourslers værk kan man ikke bevæge sig ind i noget virtuelt miljø men interagerer med værket og teknologien på en meget mere konkret måde. Udstillingsrummet er ikke længere rammesat i forskellige cirkulære platforme men er rum/sted for en udveksling mellem de installerede genstande og deltageren i værket. Shaws værk fungerer på billedets præmisser ved at have fokus (bogstaveligt forstået som rettet, via kameraets vinkel og deltagerens tilsvarende kropsdrejning) på det virtuelle repræsentationsrum, som deltageren skal navigere i. Godt nok kunne man via værkets installatoriske kvaliteter nærme sig en diskussion af interfacet, men det var dog stadig en diskussion, der først og fremmest foregik via kontrasten mellem repræsentationens

⁸⁵ Henvisning til Sigmund Freuds *unheimliche*, som han selv definerer som *etwas dem Seelenleben Vertrautes, das ihm nur durch d. Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist.* Freud 1947: 229 ff.

⁸⁶ Flere af Ourslers videovæsnere taler, nogle rabler, nogle tiltaler værkdeltageren direkte, og hvis de fortæller sammenhængende, er fortællingen ofte brudt eller uden forløsning.

livagtighed og netop stiliseringen og afstivningen af værkrummet på repræsentationens præmisser. Deltageren skulle nok interagere med værket men var på sin vis lige så bundet som i biografen eller i de VR-miljøer, der, som Manovich pointerede, reducerede kroppen til joystick. Ourslers værk kommenterer mediets reduktion af kroppen på en anden måde – dels via biografpublikummets immobilitet og dels via den fragmenterede kropsfremstilling i værket. Her vises kropsdelen afrevet som selvstændig genstand i værket, hvis manglende lemmer vi tilføjer i vores bevidsthed. På den måde er kroppen også her virtuel – eller immateriel – som noget, vi nærmer os via vores forestilling.

Det, der så adskiller Ourslers fremstilling af kroppen, er, at han bruger det genstandsmæssige som kontrast, og dermed flytter fokus ud i det faktiske rum. Her slippes både medie, maskine og deltager løs som elementer i værkets installation, og teknologi og menneske er således ikke længere adskilt men overlapper i rummet. Billedet er bøjet om formen, projektorens maskine blander sig i værket og deltageren må bøje og bruge sin krop for at opdage værket til fulde. Værket blander også kunstgenrer og receptionsformer i en performende kompleksitet, hvor selve mødet mellem alle værkets forskellige elementer bliver den begivenhed, der skaber værket. Denne begivenhed er ikke en, der annullerer betydning⁸⁷, men en, som skaber samling mellem kontraster; hvor menneske og teknologi er tilstede på samme tid, på samme præmisser i en samtale mellem materialitet og immaterialitet, og som samtidig lægger op til overvejelse af den betydning, mødet medfører. I forlængelse af disse receptionsæstetiske overvejelser er *System for Dramatic Feedback* også en tematisering af det følelsesmæssige forhold mellem menneske og de nymediale repræsentationer. Også titlen indikerer en dramatik, som kunne betegne menneskets reaktion på den teknologiske systematisering af vores virkelighed og for det andet deltagerens reaktion på installationens system af indtryk. Dette aspekt skal ikke berøres nærmere – det skal blot nævnes kort, at det er udtrykt via alle de tre aspekter, som er gennemgået ovenfor: for det første i biografpublikummets reaktioner på filmen, for det andet i ansigtsformernes følelsesmæssige udbrud og for det tredje i deltagerens egen reaktion på værket. Også for deltageren er det nemlig svært at undgå at blive påvirket af værket, fordi man dels bliver kropsligt involveret i det og dels får sin sansningers korrespondance sat til debat via de dissonerende og affektivt provokerende repræsentationer af kropsfragmenter. Hele vores kropslige interageren med værkets teknologi aktualiserer altså også spørgsmålet om dens

⁸⁷ Som det beskrives i Fischer-Lichte citatet (s. 14), er den performative vending indenfor kunst typisk noget, der gør op med kunstværket som tegn og i stedet pointerer den kropslige handling som materiel værdi. Denne kunsttraditions brug af Merleau-Ponty kan derfor også kritiseres for at afkoble den betydningstilskrivning, bevidstheden foretager igennem kroppen. I de interfacediskuterende værker inkluderes den fulde fænomenologiske situation, dvs. inkl. konceptualitet.

indvirkning på vores bevidsthed; hvordan vi virkelig påvirkes af medierede virkelighedsbilleder – hvor mangelfulde de end måtte være.

Medie og virkelighed

Det er oplagt at læse en kritik ind i Ourslers værk, der pointerer mediebildernes iscenesatte og imaginære karakter. Han er ofte (blandt andet af sig selv) blevet sat i forbindelse med Jean Baudrillard, der karakteriserer nutidens samfund som holografisk, fordi det er iscenesat af moderne teknologi. Teknologiens dominans bevirker, at den fysiske virkelighed træder i baggrunden for en virtuel virkelighed og dennes *simulakrer*⁸⁸, som betegner de skinbilleder og løsrevne tegnhenvisninger, der gør sig gældende i nutidens informationssamfund. Set i en sådan postmoderne optik har billedet overtaget, og rummet er blot afstanden mellem billederne – noget, der med andre ord (for eksempel Virilios) er kollapsede. Via den massive inddragelse af krop, rum og materiale i Ourslers værk, viser der sig imidlertid en dybereliggende overvejelse af billedet. Rummet er ingenlunde kollapsede i Ourslers værk, tværtimod er det genindsat – både fordi billedfladen er udskiftet med en form og fordi installationens rum inddrages som pointe i værket. I stedet for at udforske det imaginære rum inde bag billedet (eks. VR-miljø), så giver Oursler billedet rum på en ydre måde; ved at lade det leve på overfladen af en form, der i sig selv har tredimensionel karakter. Hvor Shaws værk bøjede skærmen ind omkring beskueren med den effekt, at det faktiske rum skulle opleves annulleret og det virtuelle virkeligt, bøjer 'skærmen' hos Oursler den modsatte vej. Hos Shaw er det meningen, at deltageren skal 'træde ind' i det illuderede rum, omvendt er illusionen hos Oursler trådt ud i rummet til os, og de medierede ansigter synes at være blevet levende væsener i det faktiske rum. Trods kropsskildringens mangelfuldhed, så virker ansigterne levende, og vi forholder os til dem som noget levende i rummet – noget, der er i berøring med den samme virkelighed som os, og som tangerer et sted mellem billede, form, genstand og væsen – eller med andre ord: mellem forestilling og virkelighed.

Denne virkelighedseffekt relativiseres dog på to måder; for det første bruges deltagerens kropslige erfaring til at fratage især ansigtsbillederne deres virkelighedsværdi. Trods ansigtets livagtighed anes dets fladhed på grund af subjektets overlappende visuelle og taktile sansning. Fornemmelsen for den virkelige tekstur og formmæssighed, der burde være på ansigterne er indskrevet i subjektets sanseerfaring og røber ansigtet som billede. Som Merleau-Ponty påpegede, så strækker min visuelle og taktile erfaring sig udover det, jeg egentlig kan se og røre ved. Ligesom den visuelle og taktile perception er indskrevet i hinanden, når de lægger sig om verdens genstande, så er også perceptionerne indskrevet i

⁸⁸ Baudrillard 1985

min krop som en referentiel erfaring. Jeg behøver ikke at røre ved stoffet på stativet for at vide, at jeg kan røre ved det, og at det vil føles tørt imod min hånd. Jeg behøver ikke at omfavne den runde ansigtsform for at vide, omtrent hvordan den vil lægge sig i min hånd, og derfor ved jeg også, at ansigtets næse, læber og hud ikke vil bryde ud af billedets flade.

Yderligere er vores perceptuelle erfaring, ganske ligesom Merleau-Ponty påpegede, i uløseligt samarbejde med vores motoriske ageren i rummet. Også via vores bevægelse i værket afslører ansigterne sig som billeder. Som nævnt først i analysen er billedets kant synlig på formen, noget, der dog først opdages ved deltagerens færd i rummet. Når vi bevæger os hen på siden af formen, vil den materielle form træde ud i rummet modsat billedet, der vil forfladiges⁸⁹. På den måde etableres den virkelige form som blivende og den repræsenterede form (billedet af ansigtet) som illusorisk. Værket kortlægges via vores færd i det og igennem vores krops materialitet, dens sansning og efterfølgende refleksion over det tematiserede virkelighedsbegreb i værket. Subjektet erfarer kontrasten mellem repræsentation og præsentation så meget desto stærkere, fordi billedet virker aktivt i både rum og tid (hhv. via form/genstandsmæssighed og det levende billede) men samtidig ikke formår at træde helt ud i rummet og etablere sig selv som subjekt. Deltageren mærker dette sammenbrud på egen krop, fordi repræsentationen splitter enhedens logik i dissonans, og samtidig er det omvendt netop deltagerens egenkropslige enhed, der samler dissonanserne i sin egen erfaring, og dermed reetablerer skellet mellem repræsentation og præsentation, forestilling og virkelighed.

Projektor kroppens immobilitet tematiserer også subjektets handling som afgørende kontrast. Når jeg går rundt i rummet vil jeg nemlig erfare, at jeg kan komme imellem projektor og projiceringsform, fordi min krop kommer til at skygge for lyset fra maskinen. Værkets installatoriske kvaliteter medfører derfor, at det medierede billede skilles fra maskinen, der er til stede som objekt i rummet, og dette sker ved deltagerens kropslige interaktion. Dermed problematiseres billedet og synet endnu engang, fordi kroppens kød og materie lægger sig imellem og blokerer i helt konkret forstand. Ideen om visualiteten som altoverskuende fjernsans trækkes tilbage i kroppen, hvor den sammen med resten af sanseapparatet udforsker nærmiljøets detaljer og taktile stimuli. Hvis værket betragtedes på afstand ville værkets kompleksitet ikke fremgå, og videre ville den repræsentative dimension

⁸⁹ Husserls terningeksempel er relevant i denne sammenhæng; han beskriver, hvordan man samler alle seks sider af en terning, uden at kunne se dem alle, fordi der "under den bestandige fremkomst af nye faser etableres en syntetiseret bevidsthed om, at dette er en og samme genstand." (Husserl IN *Tid Skrift* 1989). Suppleret med Merleau-Pontys understregning af perceptionens og motorikkens indskrivning i hinanden, medfører bevægelsen i rummet ansigtets illusion; selv om det virker tredimensionelt afslører billedkanten den rumappellerende illusion.

i værket opretholdes som virkelighedsnær. I stedet er nærværet ambivalent; noget, vi nedtoner med vores perception og medfølgende betydningstilskrivning.

At lyset også fylder som grynede spor i rummet⁹⁰, understreger sammen med formene, deltageren og rummet en insisteren på materialitet og dermed en relativisering af medierne. Billedet er en teknologisk medieret repræsentation, men det er samtidig lys, der ikke bare skal ses, men som har sådanne stoflige kvaliteter, at det kan lægge sig på formene, på kroppen og huden og dermed i lige så høj grad aktiverer kroppens taktile forståelse. Lyset er en slags mediator mellem billede og rum, fordi det på en gang kan siges at være medie og materiale⁹¹. Samtidig sætter det spot på deltagerens krop som materie, på det kød, hvorigennem al erfaring må gå, og igennem hvis konkrete erfaring billedrepræsentationens virkelighedsværdi udforskes; dets materielle og tredimensionelle reference og ideal.

Interface: virkelighedens rum

Tony Ourslers *System for Dramatic Feedback* er en undersøgelse af interfacet, som går igennem helt basale formalistiske overvejelser, der drejer sig om, hvad videobilledet er, og hvordan dets repræsentationsform virker. Repræsentationen tilstræber en virkelighed, og værket viser dette ved at påpege, at forholdet mellem repræsentation og præsentation samtidig er forholdet mellem billede og rum. Videobilledet tilstræber virkelighedsværdi igennem rummet, og værket debatterer således virkelighedsbegrebet igennem spørgsmålet om tredimensionalitet, fordi virkeligheden netop er rumligt gestaltet. At denne tilstræbelse mislykkes, vises igennem deltagerens aktivitet og sansning i værkets rum, der samtidig markerer forbindelsen til det fysiske rum og dermed etableringen af virkeligheden. Herigennem findes det svar, at der ikke er tale om blikdomineret eller centralperspektivisk erfaring af rummet men en kropsfænomenologisk rumerfaring. Igennem subjektets perception viser værket divergensen mellem den telekommunikative repræsentation af rum og virkelighed og den reelle erfaring af samme. Oursler pointerer selv førstnævnte som en slags ”virtual reality for a mass audience”. Vores oplevelse af verden og af rum er dog meget mere sammensat; en stadig vekslen mellem tanke og sanser, indre og ydre:

”I may be talking with you, but I’m still looking at a shadow down here, while I see you out of the corner of my eye and hear some people in the street, and I think that’s really how the mind works and how we experience the world. You’re talking, suddenly you feel your body,

⁹⁰ Lysets stoflighed er ofte blevet undersøgt i kunsthistorien. Et lokalt eksempel er Vilhelm Hammershøis malerier, hvor det særligt er kontrasten mellem lysets stoflighed og dets immaterielle, guddommelige symbolik, der tematiseres.

⁹¹ Dette forhold ses også tydeligt i værket *Influence Machine*, hvor billederne bl.a. projiceres på røg (fig. 8).

and a second later you're again concentrating on what's being said. It's a whole other way of structuring a sequence than what the media start with.”⁹²

Dette pointerer også, at vi ikke udelukkende oplever rummet via synet, men at vores rumlige tilegnelse sker via hele vores krops registrering og navigering af diverse indtryk og adspredelser. I endnu højere grad end Merleau-Ponty pointerer, er sansningen en rumligt spredt collage af opmærksomhedspunkter, der samles i subjektet. Merleau-Ponty beskriver, at kroppen altid indgår som tredje led i et figur-grund/punkt-horisont forhold i kraft af dets rettethed mod verden⁹³. Her eksemplificeres det, hvordan hans tænkning af forholdet mellem subjekt og rum er en horisontal strukturering, der udspringer i subjektet og 'tager form' efter dets handlinger. Jf. tidligere kritik må den dynamiske udveksling med omgivelserne understreges som noget, der sandt nok sker aktivt i kraft af vores rettethed, men som også er omkring os, i værkets tilfælde med en helt konkret omsluttelse af vægge og loft og derudover også suppleret med det bag vores ryg, som vi her gøres opmærksom på via lydene i værket. Via den teknologiske aktivitet er subjektet ikke længere ene om at definere fikspunkter i rummet. Følgelig kan heller ikke interfacet markeres som en grænseflade, vi entydigt kan rette os imod; det sker i rummet og via subjektets rumlige erfaring. I dette tilfælde er det mødet mellem repræsentationens og virkelighedens rumlighed og dermed virkelighedsværdi, der er iscenesat i rummet og først for alvor aktualiseret via subjektets komplekse sansning.

Hos Oursler bliver rummet undersøgt i det konkrete rum og den håndgribelige og sammenhængende form. I næste analyse spiller disse ting også ind som elementer i det fysiske lokale, men det er med fokus på Internettet set i forhold til mennesket og dets sted. Undersøgelsen af Internettet inkluderer forholdet sig til en mere abstrakt rumdannelse; en slags eksternt, ikke-materielt rum, som de fleste af os dagligt agerer i.

⁹² Katalog fra Museet for Fotokunst. Interview med Tony Oursler 1998: 54

⁹³ Merleau-Ponty 1945 (1967): 114-120

KASSANDRA PRODUCTIONS ANALYSE: MENNESKET OG CYBERSPACE

Teaterkunst og teknologi

Kassandra Productions *Xposition REVERSE*, som også er beskrevet indledningsvist i specialet, fandt sted i Århus, samtidig med at begivenheden blev streamet på Internettet. I dette værk er det især forholdet mellem subjektet og lokation/sted, der behandles. Internettet giver mennesket mulighed for globalt nærvær, hvor alle kan publicere sig selv som relevant link og som billede, hvor som helst i netværket. Samtidig bliver den kropslige tilstedeværelse problematiseret, for hvordan gestalte sig selv og sit sted, når alting er udskifteligt, og man egentlig ikke er fysisk til stede? Forestillingen viser denne montage af kompleks eksistens, hvor mennesket og dets krop er tilstede på flere planer, i flere lag på samme tid. Vi forholder os simultant til vores konkrete rum og det cyberspace, som Internettet opbygger via sin netværksstruktur. Publikum er inddraget i mødet mellem de to rum, for vi er del af værket både i det fysiske og det virtuelle rum. Udgangspunktet for værkanalysen er dog den umiddelbare tilstedeværelse i rummet, hvor værket iscenesættes – på hjørnet af Jægergårdsgade og St. St. Blichersgade i Århus. Her bliver vi delvist publikum, delvist deltagende i en iscenesættelse af spørgsmålet om menneskets plads og identitet i en teknologipræget virkelighed.

Genremæssigt ligger *Xposition REVERSE* især op ad performancekunstens tradition, uden at det dog udelukkende er kropslig ageren, der skaber værket. Også musik, tekst, billeder og teknologi fylder i værket, og alle elementer bruges til at iscenesætte og reflektere over kontrastforholdet mellem immaterialitet og materialitet; på den ene side lysbilleder af mennesket samt det abstrakte og vidtrækkende Internet og på den anden side den konkrete krop og det konkrete rum. Performancen suppleres af en intens installatorisk iscenesættelse af de to små kælderrum, noget, der hjælper til at gestalte det kropsnære og genstandsmæssige overfor det lys- og billedvæld, som opstår i værket. Publikums deltagelse i iscenesættelsen starter allerede ved mødet med dørmanden, faklerne omkring indgangsdøren og velkomsten fra forestillingens hovedaktør – en formalitet, der bevirker en opmærksomhed på det atypiske scenerum, man træder ned i og samtidig en nysgerrighed efter at opleve den ekstradimensionale rejse, man inviteres ud på.

Supplerende beskrivelse af forestillingen

Efter publikum har sat sig, og både performance og streaming er startet, fyldes rummet af musik, billeder og kvindens dans. Med mellemrum reciterer hun *Markørens Monolog*, en lyrisk tekst, hvis 'jeg' bliver personificeret via kvinden. Teksten vil ikke blive analyseret her, men kort fortalt er det en beretning om mennesket som en markør, der er betinget af den

elektroniske tilslutning. Der fortælles om splittelsen mellem nærvær og fravær, fastlåsning og frihed, materie og opløsning, huse, der bygges men som ikke kan holde, og tilhørsforhold, som går i stykker:

”””Sluk mig ikke, hører du?” / ”Giv mig tid, jeg har noget for!” / Hvor bliver jeg denne gang beordret hen? / Hvori kommer mit tilhørsforhold til at bestå?” [...] Jeg har været omkring på Kortet / for at danne mig et overblik. / Nybyggeriet tager fart. / Haverne lægges an. / Jeg ser byen blive rejst på ny. / [...] Hvor går verdens grænser? / Hvor langt til højre kan jeg gå? / Hvor langt til venstre? / Hvad er der på den anden side? / Jeg har noget for! / Min ene fod er fri. Men hvad nytter det, når den anden er fangen?”⁹⁴

Kælderrummet er fyldt med indtryk; ud over vinduernes kig til gaden udenfor, er også det konkrete rum fyldt med mennesker⁹⁵, ting og sansestimuli. Teknologien fylder også som genstand: adskillige fjernsyn er stablet sammen i vindueskarmen, og deres billeder florerer både på skærmene og som projiceringer ude i rummet. Derudover er der kameraer, ledninger, musiksamplere og diverse bærbare computere, en af dem, hvorved en medaktør sætter sig og begynder at taste tekst på – den samme tekst, som den dansende kvinde reciterer. Teksten opstår dels på computerskærmen, og lægger sig også henover væggen, der består af flere billedlag (fig. 14). Nu og da kastes også et billede af kvinden op på væggen; og hun dubleres således, fordi hun nu ikke længere bare er krop i det rum, vi alle deler, men også er billede på væggen. Som et yderligere lag figurerer hun som billede på Internettet via den direkte transittering af forestillingen. Billedet skifter hele tiden, og efter multirepræsentationen af den samme kvinde, bliver hun tavst dansende. Hun klæber sig nu opad væggen, der stadig er fyldt med lys. Hendes hvide tøj bevirker, at hendes krop nærmest opløses i lyset – eller i hvert fald letter dens vægt som materie (fig. 15 og 16).

Kvindens krop fungerer som fikspunkt i forestillingen både som kødeligt nærvær og som motiv i billederne. Kvindens dans ændrer sig efter oprettelsen af forbindelsen; nu projiceres der også billeder direkte på hendes hud. På huden af hendes maveskind projiceres billedet af en hånd (fig. 17) og indimellem kastes små skikkelser op på hendes hænder; små kroppe, der danser i alt for lille skala. På væggen bag musikerne er streamingen af de to dansere fra Göteborg.

⁹⁴ Gritt Uldall-Jessen: *Markørens Monolog* 2006. Udleveret som tekst efter forestillingen.

⁹⁵ Udover ca. 10 publikummer er der i alt seks aktører: dømanden, den dansende kvinde, en skribent, to musikere/teknikere og en garderobemand.

Efter lidt tid forlader kvinden rummet, og vi sidder alene sammen med musikerne. Rummet er fyldt med lys, billeder, lyd og elektronisk vibreren, og billedet fra Göteborg viser sig nu på en skærm i vindueskarmen. Pludselig bryder kvinden i hvidt igennem væggen, eller rettere; billedet af hende vises på væggen bagved musikerne. Herfra taler hun, som om hun er til stede, nu blot uden fysisk at være det. Hendes krop er nu billede, og stemmen medieres igennem en højttaler. En kontinuerlig lyd af hendes vejtrækning fungerer som baggrundslyd. Nu blander 'filmene' sig: billeder af kvindens krop, man går ud fra er lige inde på den anden side af væggen (men som i princippet lige så godt kunne være hvilket som helst andet sted), blander sig med streamingen fra Göteborg. Rum og sted relativiseres og opløses via mediet, via billedet og Internettet. Samtidig gestaltes det på sin vis i denne simultane multirepræsentation, der fylder og fortætter det lille kælderrum med mærkbart nærvær. Der er tydeligvis flere rum end det, vi sidder i – alle skabt af teknologien: udover det repræsentationelle rum, der vises både via streamingerne, er også Internettet nærværende som et parallelt cyberspace, vi simultant befinder os i.

Da forestillingen slutter er der ikke noget tæppe, der går ned, men blot udstyr, der slukkes, og aktørerne, der fortæller os, at det er slut. Skellet mellem værket og virkelighed føles udvisket, fordi værket sagtens kunne genopkobles. Iscenesættelsen er derfor en perceptuel tydeliggørelse af interfaceproblematikken, der trods den afsluttede forestilling stadig er aktuel og allestedsnærværende, som en fænomenologisk erfaring, der trænger ind i bevidstheden.

Publikum som billede og krop

Det publikum, der tager del i værket er til stede via hele kroppen, der bruges som aktør til at gestalte værkets materielle side sammen med rummet og dets genstande. Ligesom i *System for Dramatic Feedback* er vores visuelle registrering af billeder og lys kun del af en helkropslig sansning af rummet, hvor det auditive og især det taktile fylder. For det første sidder vi tæt sammen på små skamler og kan mærke hinandens kropslige nærvær. Blandt med den teknologiske processuering og kvindens dansebevægelser, er dette også med til langsomt at gøre rummet varmere. Vores greb om plastiktuben og strømpeføddernes placering på måtten, giver en bevidsthed om kroppens berøringsmæssige omgang med verden og også om selve kroppen og rummet; kroppen, fordi mit pulsslag forplanter sig i tuben og rummet, fordi tuben forbinder os rumligt. Vi er et materialiseret netværk i et konkret rum. Derudover opfanger tuben også teknologiens vibrationer, der altså også kan siges at materialisere sig igennem tubens hulhed. Da vi skal skifte rum, bliver vi yderligere kropsbevidste via bevægelsen igennem rummet. At indtage Absint og kraftig chokolade

efterlader en stærk smag i munden og fremmer yderligere den krops- og perceptuelle bevidsthed, her i særlig grad vores smagssans og følelse af fordøjelsesmæssig passage.

Forholdet mellem materialitet og immaterialitet aktualiseres på forskellige måder i *Xposition REVERSE*. For det første via samme dobbelttydighed som hos Tony Oursler; teknologien som noget, der både er til stede som billedflux og som maskinel genstand i rummet. Her markerer Internettet dog ikke kun virtuel rumlighed via billedmedieringen men også en yderligere abstrakt rumrepræsentation, der står i kontrast til det materielle kælderrum. Internettet forskyder sig i sin egen elektroniske sfære – om end det også her opererer med links og ophold. Denne ekstra dimension splitter også publikum mellem præsentation og repræsentation; på den ene side at kunne være deltager i forestillingen og del af dens fysiske reference i kælderrummet og på den anden side at være beskuer til værket som billede på Internettet. Godt nok har også Internetbeskuerne deres eget, fysiske betragtningssted, men selve værket vil blive opfattet visuelt, via billedet. Fordi billedet er set på Internettet relativiseres forestillingens sted, og den rumlige reference (adressen i hhv. Århus og Göteborg) ophæves i Internettets netværksrum, hvor bestemte steder og veje nemt afløses af andre – på ganske rhizomatisk vis. Billedliggørelsen af rum og sted understreges af, at man som beskuer på Internettet ser streaminger fra begge forestillinger på én gang, som to billeder ved siden af hinanden (fig. 18). Den fysiske umulighed i at kunne være to steder på en gang kontrasterer dette dobbeltblik på to lokationer, som beskueren dog samtidig er på fysisk afstand af⁹⁶.

Værkproblematikkens kompleksitet, der måske kan være svær at overskue og begribe, bliver samlet via forestillingen. Det konkrete rum sætter en overskuelig ramme for en diskussion, der ellers ville være i farezonen for at blive abstrakt og intellektualiseret. Rummets rammer, teknikkens genstandsmæssighed og det kropslige nærvær gør værket lettere forståeligt, fordi det oversættes til direkte sanseindtryk i et rumligt 'her' og et tidsligt 'nu'. Kælderrummet bliver vores platform til at kunne nærme os de mere abstrakte niveauer i diskussionen om den komplekse interfaceeksistens.

Når det er sagt, er det sanselige mere end en pædagogisk pointe. Forestillingens rum er sted for en fænomenologisk undersøgelse af subjektets perception – ikke kun for at kaste anker i virkeligheden, inden vi surfer ud på Internettet, men, ganske ligesom Merleau-Ponty kropslige påmindelse, for at holde fokus på subjektet som udgangspunkt for interfacediskussionen. Publikums æstetiske oplevelse sættes i stand som en fænomenologisk

⁹⁶ I princippet skulle det være muligt at være begge slags publikum på samme tid. Her ville man skulle opkoble en netforbindelse samtidig med, at man var publikum til forestillingen og på den måde bringe rummene sammen. Dette ville dog ikke resultere i hverken interferens eller rumkollaps, begge dele ville være der sideløbende, overlappende.

demonstration, en perceptuel erfaringsundersøgelse, der appellerer til hele deltagerens krop. På den måde bliver subjektets perception en performativ, fænomenologisk undersøgelse af værkets lokationstema; en gestaltning af krop, rum og ophold. Under forestillingen transmitteres/transporteres disse tre ting ud på Internettet via computer og billede, og kontrasten er dermed etableret. At værket kaldes ”en digital kammerperformance på og med Internettet”⁹⁷ illustrerer det rumlige interface som mødet mellem fysisk og medieret rum; for vores rum er tilstede på nettet, på sin vis stadig rammesat, som det er i virkeligheden. Samtidig er kammeret og performancen digital; opløst til kodet udtryk. Både det ene og det andet.

Forbindelsen til virkeligheden

Med Internettets indtog agerer mennesket ikke længere kun i det fysiske rum men har også en del af sin færden i cyberspace. Dette immaterielle rum har vi dog ikke nogen tredimensionel og taktil erfaring med, det er nærmere en rumlig netværksstruktur, som vi forholder os visuelt og forestillingsmæssigt til. Forbindelsen bliver derfor vigtig som tema; både forbindelserne på Internettet og forbindelsen til virkeligheden, til kroppen, materien og stedet. Værkets titel *Xposition REVERSE* tematiserer dette ved at kunne forstås på mange forskellige måder og reversibelt; omvendt og annullerbart. Et udvalg af konnotationer til værktitlen går især på ordet *Xposition*: X-position: krydset markerer stedet og altså en position, en forankring. Omvendt er en *eks*-position et sted, man har været, ikke er mere, men som alligevel lever videre som positionel reference i ens bevidsthed. Det engelske *expose* betegner en eksponering i tre forskellige betydninger: for det første den billedlige udstilling af subjektet, der gør sig gældende på Internettet men i samme åndedrag også den medfølgende blottelse og skrøbelighed. Endelig betegner ordet også den mere tekniske eksponering, der finder sted, når fotografier fremkaldes; en proces, hvis indeksikalske karakter markerer en direkte forbindelse mellem billede og virkelighed: det fysiske miljø, der aflejres som lys i kameraet og videre lysaftrykkets materialisering til billede. Altså et skift fra noget materielt til noget immaterielt til noget materielt igen⁹⁸ - og *REVERSE*, der vender det hele på hovedet. ”Eksisterer vi kun, hvis vi bliver set, filmet, og befinder os i medielinsens søgelys?”, spørges det i pressemeddelelsen. Selv om svaret er et oplagt nej, så er spørgsmålet vigtigt at overveje, fordi det viser behovet for at etablere forbindelse til den kropslige tilstedeværelse, og derfor opererer værket med forskellige forankringer af forbindelse til det fysiske rum og den kødelige krop. Udover de allerede nævnte genstande

⁹⁷ <http://www.xpositionreverse.org/presse/index.da.html>

⁹⁸ Her skal det atter nævnes, at lyset som demonstreret i Oursleranalysen i sig selv har stofflig værdi.

fungerer kroppene også som materiel reference. For det første er kvindens krop reference for billedet af hende. For det andet fungerer også musikerne som oprindelsespunkt for lyden, en instrumentel, motorisk handling, som publikum først bliver opmærksom på, da vi skifter rum. Med dette rumskift markerer publikum for det tredje en opmærksomhed på det kropslige; hvor opslugt vi end var af det forudgående sanseshow, bliver vi her bragt tilbage til vores krop, der flytter sig i virkeligheden. Her er Merleau-Pontys pointe eksemplificeret, for kroppens perceptuelle enhed og gestalt indebærer i sig selv en forbindende struktur, der samler værkets lag; samler os i omgivelserne og hinanden, forbinder det faktiske rum med det abstrakte, og endelig; medieringen med instrumentet.

På den måde etableres mennesket i Interfacet, og modsat fokus på det digitale medie, som både Manovich og Hansen fastholder, undersøges billedet og teknologien i relation til mennesket. At kunsten på denne måde tematiserer forbindelsen til den fysiske verden og kroppen, ligner Bourriauds definition af kunsten som det, der etablerer kontakt og tilslutning. Her er forbindelsen dog ikke bare en handling men også noget eksplicit materielt; noget, der er kropsfænomenologisk iscenesat, og som derfor opstår i kraft af deltagerens nærvær, aktiv med alle sanser – individuelt og socialt til stede som krop, betydningsskabende i både situationel og positionel omgang med rummet. Det relationelle fungerer ikke som noget, der privilegerer det visuelle over det taktile og heller ikke som noget, der fungerer afkoblet fra Internettet, den ”kommunikationsmotorvej”, som Bourriaud markerer en nærmest frygtbetonet distance til. Tværtimod søges forbindelsen til teknologien, fordi den er umiskendeligt nærværende i både vores virkelighed og kropslige handling. Tilslutningen sker ikke kun abstrakt i værket men via en materiel forbindelse, som kroppen kan mærke, og som forbinder mennesket til den fysiske virkelighed samtidig med, at det forbindes til teknologien. Konkret eksemplificeret ved musikernes instrumenter er opmærksomheden på den basale og berøringsmæssige omgang med det traditionelle redskab, der ligger i forlængelse af vores krop. Selv om redskabet her er teknologisk kompliceret, så er det umiddelbare forhold mellem krop og genstandens materie tematiseret. Hansens pointe om mediernes manuelle reference gør sig gældende i meget konkret forstand, ligesom det var tilfældet i *System for Dramatic Feedback* og i *Place: Ruhr*. Her er forbindelsen mellem hånd – redskab – effekt direkte tilstedeværende, om end vi måske ikke helt begriber, hvordan instrumentets lyd (effekten) medieres elektronisk⁹⁹.

Den relationelle form er altså ikke kun en adfærdsform, som Bourriaud vil det, den er også en konkret form, et fokus på genstandens afgrænsethed. Den formmæssige

⁹⁹ Det samme gælder kvinden, der indtaster tekst på computeren. Teksten kunne være vist på væggen uden hendes indtastning som instrumentel reference, men hendes kropslige tilstedeværelse er tænkt ind i iscenesættelsen.

afgrænsethed er forudsætning for, at man kan tale om det centrum, som pressemeddelelsen pointerer, at mennesket leder efter. Centrum problematiseres i Internettets netværk, og gummimåtten under vores fødder markerer nødvendigheden af et tyngdemæssigt punkt, hvor kroppen kan befinde sig. Værket materialiserer nødvendigheden af forbindelse i en interfacekultur, hvor medier, Internet og trådløse udtryk repræsenterer en stor del af virkeligheden. Det immaterielle rum er gjort materielt, ved at cyberspace fortættes i et kælderrum via de basale, ikke-avancerede materialer så som gummi og plastik. Den materielle tematisering af forbindelsen markerer også den perceptuelle forrang, og bliver dermed også en materiel iscenesættelse af subjektets sansning. Vi skal mærke vores krops masse og kød; både som det, hvorigennem perceptionen strømmer (Merleau-Ponty) og som masse med banemæssige forbindelser; vores blods dunken i plastiktuben markerer blodårernes forbindelse af kroppen, og den skarpe smag i mund og svælg trækker forbindelse igennem fordøjelseskanalen i vores krop; nedad mod vores punkt i rummet. Senere høres kvindens vejtrækning som eksempel på samme; hun er nu billede på væggen men markerer sin fysiske afhængighed, sin udvekslende og uadskillelige forbindelse med verden. Vi må erfare verden gennem sanserne for at holde forbindelse til vores krop og plads i verden. Eller med andre ord: vores krop i det fysiske rum må være udgangspunktet for enhver interfaceeksistens.

Krop og lokation

Grunden til denne undersøgelse og fremhævnning af forbindelserne til den virkelige verden er naturligvis, at teknologien ikke bare udgør et redskab i menneskets besiddelse men kan opleves, som om den udgør en trussel mod den fænomenologiske virkelighed: Den ene trussel er den trussel mod rummet, som bl.a. Virilio pointerer; at rummet imploderer på grund af tidens overtag. Den anden er en trussel mod kroppen; for det første som en fysisk indgriben i kroppens materialitet; at redskaberne nu bliver direkte inkorporeret som kropslige forlængere eller proteser. For det andet som truslen mod kroppens præsentative værdi – det tema, som *Xposition REVERSE* omhandler; Internettets potentielle opløsning og forskydning af rum og krop; subjektet spredt via netværket og opløst til signaler og billeder.

Nærmere end frygt opererer værket nærmere igennem en nysgerrighed om udforskningen af interfacemødet; et både-og, der indebærer en simultan oplevelse af, at mennesket er splittet og sammensat. Splittet, fordi interfacet forudsætter to forskellige dimensioner; menneskets materielle rum på den ene side og det immaterielle cyberspace på den anden. Sammensat, fordi de to sfærer netop sammenbringes, hvorudfra hele problematikken opstår. I *Markørens Monolog* er der flere beskrivelser af dette

kontrastforhold; for eksempel fungerer huset som metafor for de ustandselige opbygninger, der sker på Internettet, et hus, som vel at mærke står usikkert på den immaterielle grund i cyberspace. I løbet af forestillingen gentager kvinden sætningen ”my house, my body” adskillige gange, hvilket kan tolkes som et sammenfald mellem det holdbare og det flygtige. Huset og kroppen er begge materielle referencer, en stabil, stærk henvisning til lokation og tilhørsforhold. Begge relativiseres dog på Internettet; huset alias lokationen forvandles fra en konkret kasseagtig form til en imaginær rumdannelse, punkter, der kan forskydes og ændres. Samme vilkår gælder kroppen, hvis opmærksomhed og billede kan rejse verden rundt uden dog egentlig at være der i fysisk forstand.

Ligesom hos Oursler bliver forholdet mellem krop og kropsrepræsentation tematiseret, men hvor det hos Oursler er billedet, der får krop, er det her kroppen, der bliver til billede, og som dermed står imellem at være en håndgribelig enhed og noget visuelt pixeleret. Dette tematiseres i værkets sidste halvdel ved projiceringen af hånden på kvindens maveskind og de små kroppe i hendes håndflader. Her er tale om forskellige medieringer af kroppen, men som formulerer kontrasten mellem det immaterielle billede, der rammer den materielle krop. I begge tilfælde er den manglende berøring i fokus; for selv om hånden ligger henover maveskindet er det kun lyset, der rammer huden og ikke en rigtig hånd. Omvendt kan kvindens hænder heller ikke fastholde og få greb om de små kroppe, hvis billede hopper nervøst og endda nogle gange glider forbi håndfladen og ud i rummet. Også mangelfuldheden i den elektroniske kropsskildring er igen tematiseret, som det blev pointeret i *System for Dramatic Feedback*, dels ved, at hånden på maven er et løsrevet fragment og dels ved de dansende kroppes alt for lille skala. Der formuleres en kontrast mellem kroppen som kød og kroppen som billede, hvilket til sidste sættes på spidsen ved at kvinden forlader vores rum og vender tilbage som billede på væggen bagved musikerne.

Trods medieringernes fylde i værket diskuteres hele tiden deres bundethed; at et elektrisk sammenbrud vil få den elektroniske dimension til at forsvinde, som værket selv eksemplificerer. Deltageren oplever dette sammenbrud som en slags fortætning af rummet; selv om billeder og lyd forsvinder, så bevirker fraværet, at det materielle, fysiske nærvær bliver intensiveret: rummet bliver roligt, vi er tæt sammen, intimt i det lille rum. Billedernes fravær minder om, at overstimuleringen af synssansen er en unaturlig privilegering af det visuelle, der svarer til en umulig løsrivelse af synet fra resten af kroppen. Som modsvar i denne ’pause’ i forestillingen understreges kroppens kød og taktilitet ved bakken, der går fra hånd til hånd og fordøjelsen af de stærke sager.

Taktilitetens rolle i værket er ikke et forsøg på at underminere det visuelle, eftersom det visuelle stadig spiller en naturlig og integreret rolle i vores sansning. Derimod er det

nærmere en slags fænomenologisk påmindelse om vores lokation, vores ståsted, der er endnu vigtigere at huske, når vi samtidig surfer på Internettet. Den repræsentative dimension, som Internettet og dets billeder udgør, er noget, vi forholder os forestillingsmæssigt til, men som Merleau-Ponty ville påpege, følgelig også må være en forestilling, der har udgangspunkt i vores kropslige erfaring af verden. På samme måde udgør rummets installatoriske iscenesættelse det kompensatoriske modtræk til den dematerialisering af vores ”stedsbundethed som den senmoderne globalisering og udbredelse af simulationsvirkeligheder og ”flygtige” elektroniske medier truer med at forårsage.”¹⁰⁰ Her sker det blot uden at udelukke teknologien men tværtimod ved at anerkende forbindelsen til den. Interfacet medregnes som et dominerende kulturelt fænomen og ikke mindst: cyberspace som et gyldigt rum, der har indflydelse, og som fungerer som en supplerende sfære i vores liv, der er med til at forme vores umiddelbare perceptuelle forhold til verden og ikke mindst vores placering i den.

Rum og lokation

I *Markørens Monolog* omtales søgen efter centrum og lokation på ’Kortet’, der er metafor for Internettet. En sådan geografisk metafor indikerer vejssystemer og kropslig bevægelse som en væsentlig del af navigationen på Internettet, men det viser samtidig et behov for en topologisk differentiering, fordi kortet traditionelt er en metafor, der opererer med forholdsvist faste topografiske bestemmelser, landegrænser og tilhørsforhold. Alternativet til det fysiske rums afgrænsning er Internettets rum, der aktivt dannes og omdannes, og som i sin forskydelighed mangler lodrette, mærkbare rammer og grænser. Centrum kan ikke findes i et netværk, der for altid ændrer sig, og ens placering vil altid være potentielt et andet sted, betinget af ens færd i uafgrænsede vejssystemer. Deleuze og Guattari kalder meget nærliggende også rhizomet for et kort, der ”ne reproduit pas un inconscient fermé sur lui-même, elle le construit. [...] La carte est ouverte, elle est connectable dans toutes ses dimensions, démontable, renversable, susceptible de recevoir constamment des modifications.”¹⁰¹ Denne type kort, hvis konstante konstruktion og åbenhed forskubber form og lokation er særdeles anvendelig i forbindelse med Internettets struktur¹⁰². Dog er begribelsen af den komplekse struktur afhængig af metaforisk enhedstænkning, endda i

¹⁰⁰ Også citeret i afsnittet om installation som eksempel indenfor det materielle spor i kunsten. Kritik 2001, Petersen: 23

¹⁰¹ Deleuze & Guattari 1980: 20

¹⁰² Dets anvendelighed viser sig i det hele taget i forbindelse med de nye medier. For eksempel ses slægtskabet tydeligt i Hansens definition af det digitale billedes opbygning som et: ”set of elementary numerical points [...] [that] contains within itself, as alternative permutations of these points, all potential images to follow, and since therefore, any point whatever can furnish the link to the next image” (Hansen 2004: 35). Derfor bliver det en ”ungraspable” sammensætning af punkter, der sprænger den traditionelle billedramme, som Manovich opererer indenfor.

sådan en grad, at der nærmest er tale om metaformontage, når Deleuze og Guattari bruger en kortmetafor til at beskrive rhizomemetaforen. Den metaforiske uomgængelighed understreger nødvendigheden af en enhedsmæssig forankring, der fungerer på samme måde som de interfacediskuterende værkers insisteren på kropslig enhed og erfaring i og af interfacet. Den metaforiske tænkning hos Deleuze & Guattari understreger på den måde den fænomenologiske pointe, som også ses eksemplificeret i værkerne: repræsentationen kræver et præsentativt forlæg, ligesom den virtuelle eller metaforiske rumdannelse kræver en erfaring af fysisk rum.

Xposition REVERSE undersøger således kontrastforholdet mellem netværk og form som del af det større skel mellem det immaterielle cyberspace og det materielle, fysiske rum, eksemplificeret via vores lokation i kælderrummet. Som pointeret i analyseoptakten er det vigtigt at minde om position og rumgrænser, når der tales om teknologisk mediering af rum, fordi lige præcis spørgsmålet om rumafgrænsning og subjektets placering bliver aktuelt. Kroppen er ikke bare i situationel relation til rummet ”comme posture en vue d’une certaine tâche actuelle ou possible”¹⁰³, den er samtidig også bundet til position og afgrænsning ved rummets tætstående vægge, gummimåtterne og skamlerne som blot få eksempler.

Værket stiller spørgsmål til, hvordan vi egentlig forholder os til Internettet som spatial struktur, og hvordan vi forankrer os i den. Her kan Hansens *bodily spacing* endnu engang bruges, blot i udvidet forstand, for selv om vi ikke har nogen egentlig tredimensionel og taktil erfaring med det immaterielle cyberspace, kan vi alligevel forholde os forestillingsmæssigt til det, noget, der muliggøres på grund af den oprindelige, geografiske erfaring, vores krop har gjort i den fysiske verden. At kælderrummet i Århus er forbundet med et sted i Göteborg kan vi kun begribe, fordi vi har en fysisk erfaring af at bevæge os – ikke nødvendigvis til Göteborg, men til en anden destination end vores oprindelsessted. Virilio ville nok argumentere for, at Internettets streaminger repræsenterer det ultimative rumkollaps, det øjeblikkelige interface; for ikke nok med den direkte transmittering fra et sted til et andet – med Internettet kan streamingbillederne også florere uden destination, uden at ’være’ andre steder end på den pågældende hjemmeside.

Men kan Internettet nogensinde repræsentere et sted eller et rum, når det egentlig er opbygget af en foranderlig samling af begivenheder? Umiddelbart må svaret være nej, fordi Internettet i kraft af sin processuelt orienterede karakter udgør en slags evigt foranderligt transitrum. I tråd med Virilios tanke om teknologien har antropologen Marc Augé omtalt teknologiens indvirkning på vores virkelighed som en ”surabondance événementielle”¹⁰⁴.

¹⁰³ Merleau-Ponty 1945: 116

¹⁰⁴ Augé 1992: 40

Den nye teknologi temporaliserer et begivenhedsboom, som kan rumme flere ting på en gang. Han introducerer i den forbindelse begrebet *non-lieux*; at supermodernitetens rum er karakteriseret ved transittanken – både i kraft af udviklingen indenfor transport og telekommunikation. Ikke-stedet er noget, der er præget af temporalitet og mangel på stedets identitet, eks. lufthavne og motorveje. Det er noget, der relativiserer stedet, tilhørsforholdet og ”démontrent la relativité des certitudes inscrites dans le sol”¹⁰⁵ På sin vis kan man kalde Internettet for et gyldent eksempel på et sådant ikke-sted; for her er jordens materie, rummets grænser og genstandens håndgribelighed ophævet. Det er et rum, der på sin vis eksisterer i sig selv, om end afhængigt af materiel reference og opkobling. Dog må vi netop huske på den materielle reference, forbindelsen til virkeligheden, som en uundgåelig pointe i interfacedefinitionen. Internettet er jo netop et netværk, der er forbundet til bestemte steder i verden, forskellige punkter, og skal det betragtes som sted, må det være dets brugerstyrede ophold, dets punkter (eks. hjemmesider). Også brugeren af Internettet markerer en materiel forankring, et ophold og en styring af Internettets forbindelser. For brugeren er opholdet visuelle linkmarkører på skærmen og vores kropslige fornemmelse af klik på musen, vores plads foran computeren eller det rum, der transmitteres. Dertil kommer altså den udvidede forståelse af Hansens *bodily spacing*; at vores fænomenologiske situation indebærer en bevidsthed om geografisk bevægelse og placering, og at vi trækker på denne erfaring i forestillingen af rum. Vi har at gøre med en abstrakt rumdannelse, et netmetafor, som vi formår at forholde os til igennem fysisk erfaring.

Tavse kroppe

Trods en favnen af Interfacets kontrastforhold mellem menneske og teknologi og en anerkendelse af det teknologisk genererede rum, fornemmer man dog samtidig en slags tavs demonstration imod Internettet som sprogligt informationslager. Denne demonstration foregår også via kroppen og har kroppen som budskab.

Samtidig med Internettets overvældende visuelle materiale, er det også et uendeligt informationsrum af sprog og betydning. I forestillingen bruges sproget godt nok i *Markørens Monolog*, men dette sprog høres kun af os i kælderrummet. Ser man forestillingen på Internettet vil transmitteringen af begivenheden være to tavse billeder, hvor det eneste, man ser, er de agerende kroppe, beskåret i et rum, man ikke overskuer. På den måde bruges det kodede informationsrum til at sende en tavs meddelelse om kroppe, der bevæger sig, og kroppen bliver en pointe i sig selv. Godt nok er disse kroppe til stede via billedet, men som publikum har man bevidstheden om, at de har reference til en konkret kødelighed og et

¹⁰⁵ Augé 1992: 148

ganske bestemt sted, et sted og en virkelighed, som man på den ene side er forbundet til via opkoblingen og på den anden side er på afstand af. Afstanden markeres dels af Internettets abstrakte rum og af billedets repræsentation; det, vi ser, er ikke det samme, som vi kan mærke; repræsentationen er ikke virkelig.

Der synes at være en kommentar til den rumlige interfacesituation, mennesket i ekstrem grad befinder sig i med Internettets indtog. Internettet er et redskab, en forbindelsesmulighed, men det er samtidig et omfattende informationsrum, som rummer data, der ikke findes i virkeligheden; for det første i 'konkret' forstand: dokumenter, der ikke er skrevet ud i fysisk form og for det andet i den forstand, at det rummer multirepræsentationer af mennesket; et subjekt, der ikke længere er en enkelt krop i konkrete omgivelser men er mangedoblede billeder, forskydeligt og blot symboliseret. Selv om jeg sidder med min fysiske krop bag en fysisk computerkasse, så kommunikerer jeg igennem et kodet filter, et 'elektrooptisk rum', der tilføjer en immaterialitet til repræsentationen af mennesket og en forbindelse, der ikke er fysisk men flygtig og u håndgribelig. De agerende kroppe er med til at cementere kroppens egen værdi som noget, der bevæger sig i sit eget rum, før den gør noget som helst andet. Denne pointe er måske nok en smule demonstrativ, men den er samtidig blot konstaterende, påmindende.

Interface: placering i virkeligheden

Igennem det overordnede lokationstema debatterer *Xposition REVERSE* ikke bare interfacet men også vores fænomenologiske situation; hvordan vi som subjekter forholder os til alternativt rum, alternativ lokation samt alternativ selvfremsstilling. I *System for Dramatic Feedback* var forholdet mellem repræsentation og virkelighed til debat gennem rum, form og stof – og subjektet, der formåede at gestalte skellet i kraft af sin perception. I *Xposition REVERSE* bliver virkelighedsværdien også undersøgt igennem rumligheden, og paradokset opstår følgelig, når vi står mellem to kort, to rumligheder.

Når tredimensionaliteten markerer det virkelighedsnære, besværliggør det subjektets sansning at være splittet imellem rum. Her spiller den fysiske lokation atter ind, fordi det har en pointe, at værket foregår udenfor institutionen, i en almindelig ejendom fra hverdagens verden – endda på en ret undseelig lokation, sænket ned i jorden. Helt formelt gestaltes altså kontrasten mellem det forankrede, fysiske rum på den ene side og det immaterielle cyberspace på den anden. *Xposition REVERSE* gør interfacedebatten endnu mere nærværende, fordi dens overlapning af kunst og liv træder ud i byrummet, sandt nok iscenesat, men dog opsat på et gadehjørne. Stiliseringen opløses til dels, fordi værket lokation i Århus (og Göteborg), trækker opmærksomheden ud i hverdagens miljø – et miljø,

vi træder ud i efter forestillingen, hvor iscenesættelsen af interfacet måske nok er stoppet, men hvor diskussionen fortsætter som del af bymiljøet, og som noget, der vedrører vores hverdag.

Værkets tema udfordrer også den rumlige forståelse af interfacet, fordi den i det hele taget stiller spørgsmålstejn ved rummets grænse; hvis rummet opløses, nedbrydes grænserne, og både krop, rum og teknologiens helheder forskydes ud over deres egen grænse og flyder sammen i en altid forskydelig teknosfære. Her spiller subjektets sansning dog atter ind, med et særligt fokus på den taktilitet, som Hansen pointerer. Igennem vores egenkrop formår vi at opretholde grænsen og mærke efter, hvad der er virkeligt. Virkelighedsgestaltningen fremhæves især ved følesansens nærvær; som en kommentar til, at navigationen på Internettet hovedsageligt foregår via blik og billeder. Kulturteoretiker Derrick de Kerckhove tilskriver således en virkelighedsværdi i berøringen:

”Der einzige Sinn, dem wir wirklich vertrauen können, ist der Tastsinn, denn er ist da, wo auch wir wirklich sind. Mit Hilfe der Elektrizität sind wir mit der ganzen Welt in Berührung. Doch erst die Wiederentdeckung der Propriozeption wird es möglich machen, daß wir unseren Gefühlen auch vertrauen können. Das meint nicht die Emotionen, die uns im täglichen Leben begleiten, sondern die viel tiefere Empfindung, im Zentrum der eigenen Wahrnehmung von der Welt um sich herum zu sein. Diese Art, auf Informationen zuzugehen [...] basiert auf einer wohlausgeformten Propriozeption. Wir werden unser persönliches Bezugszentrum in einem »Punkt des Seins« verlagern müssen.“¹⁰⁶

Jeg er mit eget sansende centrum – et faktum, der altid placerer mig på et punkt i verden som subjekt, og så længe min krop er til stede, forbundet til grunden under mig, vil jeg udgøre min egen lokation. Jeg er ikke bare en situationel forbindelse, jeg er også et punkt, et ”Bezugszentrum”. Derfor er jeg også bindeled mellem det repræsenterede og faktiske rum i interfacet, fordi jeg via min subjektive enhed kan agere begge steder, evner metarefleksionen og forestillingen af det abstrakte rum. At det abstrakte rum kan virke nærværende sker således også i kraft af min krop og efterfølgende min forestillingsevne.

I specialets sidste analyse af Jeppe Heins *Usynlig Labyrint* skal vi se, hvordan en medieret, immateriel rumdannelse tilsyneladende træder ud i det faktiske rum. Spørgsmålet er, om dette medfører, at interfacets spænding imellem mediering og tilstedeværelse overlapper i det samme rum? Invaderes rummet?

¹⁰⁶ De Kerckhove IN Welsch 1993: 167

JEPPE HEIN ANALYSE: MENNESKET OG SIGNALET

En usynlig labyrint

Usynlig Labyrint er et kunstværk, der er svært at placere, og værktitlens to ord illustrerer tydeligt problemet. Værket består stort set ikke af noget i sig selv, men opstår i højere grad end i de tidligere analyser ved deltagerens interaktion. Deltageren spiller også en afgørende rolle i den traditionelle labyrint, hvor den kropslige bevægelse kan siges at skabe labyrintens betydning. I selve strukturen er der dog afgørende forskel på de to 'labyrinttyper', som udover den åbenlyse dikotomi mellem det synlige og usynlige i særdeleshed også omhandler forholdet mellem det materielle og immaterielle.

Den synlige labyrints rumlige struktur er bygget op som et fastlagt vejssystem, der ikke umiddelbart er overskueligt. Ofte er der en midte, man skal stræbe imod at finde ved at vælge den rigtige vej, mens der andre gange blot er en vejbane, man kan følge. I begge tilfælde er den kropslige bevægelse i højsæde, ens navigatoriske fornemmelse for helheden. Den fremadskridende færd igennem labyrinten er betinget af de vertikale grænser, som omslutter deltageren, og som typisk udgøres af tæt bevoksning. Optimalt skal bevoksningen lukke væggene, fordi man ikke må kunne se andre veje, end den, man bevæger sig hen ad. Labyrinten forbindes ofte med forvandling, fordi dens struktur bevirker en omsluttende og uoverskuelig færd for deltageren, men i sig selv er den egentlig en fast struktur, hvis vægge ikke skal kunne flytte sig. Den står med rødder i jorden, forankret og fortættet, og deltageren er på intet tidspunkt i tvivl om, om man er inde i labyrinten eller ej.

I Jeppe Heins usynlige labyrint er forholdene ganske anderledes; den klare grænse mellem ude og inde er straks sværere at etablere, for den er der ganske enkelt ikke. Godt nok kan man være inden- og udenfor udstillingsrummet, men labyrinten er ikke at se. Det, man går ind i, er et tilsyneladende tomt rum, der har opsat skinner med små kasser i loftet. En formalanalyse af *Usynlig labyrint* er derfor hurtigt overstået, fordi værket stort set ikke består af noget i sig selv, men først aktiveres ved deltagerinddragelsen. Videre er selv den svær at få øje på, for der er ingen retningsgivende installation af noget objekt eller redskab, man skal styre, som tilfældet var i *Place: Ruhr*. Lidt instrukser får man dog på en planche, der er installeret foran indgangen til udstillingsrummet og derfor umulig at overse (fig. 19 og 20). Herpå bliver man informeret om, at labyrinten er forskellig fra dag til dag (én labyrint til hver af museets seks åbningsdage), og at man derfor skal orientere sig om, hvilken en af labyrinterne, der er gældende. Man opfordres til at lagre labyrinten i bevidstheden som et visuelt skema, man kan koordinere sin bevægelse efter, når man træder ind i rummet. Derefter fortælles man, at oplevelsen af labyrinten kræver, at man tager et sæt hovedtelefoner på, som kan kommunikere med et ovenfra kommende signal (fig. 21), som er

indstillet til at markere labyrintens struktur i rummet. Hovedet skal holdes lodret, for at forbindelsen kan skabes. Sker dette, er man gået ind i en af labyrintens usynlige vægge, og der vil ske en reaktion i hovedtelefonerne.

Udstyret med disse instrukser går man ind i udstillingsrummet, som fremstår tomt (fig. 22). Trods instrukserne leder blikket alligevel efter materielle indikatorer og punkter, der kan hjælpe med at strukturere rummet, indfange værkets logik og helt konkrete ramme. Det eneste, man dog kan få øje på er udstillingsrummets gulv, vægge og skinnerne i loftet, hvis funktion heller ikke umiddelbart er tydelig (men som nogle måske koder sammen med det signal, der var indikeret på planchen). Labyrinten opstår således via deltagerens kropslige bevægelse, i det direkte interface, der genereres, når man begynder at bevæge sig rundt i rummet. Hver gang man 'går forkert' og støder ind i en af de usynlige vægge, vil hovedtelefonerne ganske rigtigt begynde at brumme på en sådan måde, at det både mærkes som vibration og høres som lyd. Værkets forløb slutter, når man selv vælger det og genopstår, hvis man atter aktiverer det.

Den omvendte logik

Den mest iøjnefaldende kontrast i værket er, som skitseret ovenfor, spændingsforholdet mellem det synlige og det usynlige, videre betegnet det materielle og immaterielle. Et af labyrintens vigtigste kendetegn er dens vægge, og at disse er fjernet i den usynlige labyrint, udgør selvfølgelig et paradoks. Dette er dog yderligere ekspliciteret ved, at de vægge, der i den synlige labyrint er til stede uafhængigt af menneskets tilstedeværelse, nu først opstår ved dennes interaktion. Relativeringen af labyrintens fasthed understreges yderligere i, at labyrintens struktur kan skifte fra dag til dag, og at teknologien på den måde kan kode rummet til at kunne generere en hvilken som helst rumlig struktur. Hvor den traditionelle labyrint er noget, der typisk vokser op af jorden, forankret i bevoksningens rødder, er den i Heins labyrint noget, der udsendes fra loftet; immaterielle signaler, der er indstillet til at 'falde ned' på bestemte steder alt efter hvilken labyrint, der er tale om. Rammer signalet sensoren i deltagerens hovedtelefon, opstår vibrationen, som medfører en fysisk reaktion hos deltageren: man stopper instinktivt op og går et skridt tilbage, som om man virkelig var stødt ind i en forhindring.

Umiddelbart kunne man konkludere, at rummets tomhed resulterer i et totalt fravær af den rumlige struktur, der ellers forbindes med labyrintens rammesatte veje. Materialiteten er dog latent til stede i værket på andre måder, for det første ved, at både værkets titel og det visuelle skema kalder på en materiel reference i vores bevidsthed; noget, vi forbinder med

hækkebevoksning og grusstier under fødderne. For at understrege dette er alle labyrintformene taget fra eksisterende labyrinter; eks. middelalderlabyrinten i Chartres¹⁰⁷.

For det andet sætter oplevelsen af den usynlige labyrint materialiteten til debat igennem deltagerens sansning, for oplevelsen af denne labyrint vil paradoksalt nok være mere kropsligt nærgående end de fleste almindelige labyrinter. I sidstnævnte forholder man sig typisk til sin vej uden at støde ind i væggene, for trods deres taktile stimuli navigerer man hovedsageligt via synet, imellem væggene. I den usynlige labyrint støder man ikke bare ind i væggene, de afgiver endda også en reaktion fra sig, som om de var levende. Reaktionen kan mærkes som intens berøring på ens krop, lige foran ørerne, midt i ansigtets fortætning af sanserne. Oplevelsen af individuel berøring gør labyrinten intim og personlig, samtidig med at man bindes sammen med de andre deltagere i en fælles oplevelse. Dette sociale netværk dannes for det første ved at man er sammenbundet i det usynlige netværk, der dannes, når signalerne fra den elektroniske labyrintstruktur rammer de forskellige hovedtelefoner. Publikum forbindes fra oven, i individuelle akser, men i et netværk, der forstærker ideen om labyrintens vægge. Udover denne elektroniske opkobling er publikum for det andet også sammen i det konkrete udstillingsrum, der måske nok er tomt for synlig kunst, men som samtidig står mere præsentativt frem som en slags vrangvendt volumen med klar vægafgrænsning. Det eneste synlige i rummet er deltagernes kroppe (fig. 23 og 24), der dog er fælles om noget ikke synligt, som kroppen kun kan erfare ved at være perceptuelt og motorisk investeret. Værket skabes på den måde via kroppen samtidig med, at den egentlig er underlagt et system, den ikke kan se.

Denne omvendte logik er egentlig allerede aktiveret udenfor udstillingsrummet, hvor også planchen sætter vores perception og navigation til debat, da den skal læses fra højre mod venstre, i omvendt læseretning. Allerede inden vi træder ind i labyrintens rum, er der altså leget med vores konventionelle tids- og rumfornemmelse, ikke mindst også fordi planchens store størrelse bevirker, at vi også må bevæge os i omvendt retning, for at kunne læse den. Der lægges på den måde op til labyrintoplevelsen, hvis kendetegn er en relativisering af lineær og konventionel bevægelse. I den usynlige labyrint bliver bevægelsen besværliggjort yderligere end i den synlige labyrint, hvor gangeren trods alt går forlæns, for i den usynlige labyrint bevæger deltageren sig prøvende; frem, et par skridt tilbage, til siden og så igen fremad.

I ovennævnte spændingsforhold mellem materialitet og immaterialitet opererer *Usynlig Labyrint* i en logik, der tilsigter at udfordre vores normale perception af både kunst,

¹⁰⁷ En af labyrinterne er dog knap så fysisk i sin egen reference, da der her er tale om labyrinten fra computerspillet Pacman. Denne labyrint trækker selv på materielle referencer, som spilleren vil have i bevidstheden, når spillet spilles.

rumlighed og socialt fællesskab. Selv om man indgår i en nærkontakt, kan man ikke se, hvad der udløser kontakten, og man oplever at være spændt ud i et paradoks mellem nærvær og fravær; det synlige og ikke-synlige, det intime og det sociale, det afgrænsede og det ikke-afgrænsede rum. Disse kontrastforhold skaber særlig opmærksomhed på både kroppens bevægelse i rummet og rummet i sig selv. Jeppe Hein udtrykker, at ”når man på den måde leger med de optiske og fysiske grænser bliver værket på en gang integreret i, og en afspejling af, omgivelserne.”¹⁰⁸

Labyrintens rum og akser

Modsat den traditionelle labyrinth, hvor man umiddelbart involverer sig i labyrinten ved at bevæge sig ind i den, bliver man i *Usynlig Labyrinth* mødt af en instruerende planche udenfor. Værket kan derfor umiddelbart associeres med konceptkunstens forskrifter, fordi man først og fremmest præsenteres for værkets idé. At man efter den sproglige instruktion mødes af et tomt rum minder også om konceptkunstens sparsomme udtryk og medfølgende dematerialiseringsproblematik. Den markante forskel fra konceptkunsten opstår først i rummet; for modsat de konceptuelle værker, er dette ikke et værk, der skabes i refleksionens betydningsdannelse men derimod et, der er aldeles afhængig af det performative; den kropslige tilstedeværelse og bevægelse i rummet. Herigennem sker værkets forskellige møder; mødet mellem deltager og værk, mellem deltager og deltager og endelig mellem deltager og teknologi. Alle tre møder er aktiveret igennem de akser, som teknologien spænder op imod hinanden, akser, som leger med og aktivt danner rummets struktur.

Deltagerens horisontale bevægelse i rummet modsvares af forskellige vertikale akser; rummets fysiske vægge samt deltagerens lodrette kropsakse, der understreges og opretholdes af signalernes vertikale dryplinjer. Der markeres en forbindelse, som løber igennem deltagerens krop og markerer punktet under dennes fødder. Her eksemplificeres det tidligere kritikpunkt til Merleau-Ponty, nemlig at den specifikke position spiller ind på vores perception af rummet. Dette punkt i rummet, hvor signalet møder min hovedtelefon, pointerer således positionsrumlighedens samspil med situationsrumligheden; at selv om jeg indgår i en performativ situation, så er min position også afgørende; hvor en position skaber forbindelse, gør en anden ikke, og yderligere er et signalsammenstød ikke det samme som det næste, fordi det er lokaliseret et andet sted i den labyrintiske struktur. Vibrationen er afhængig af den kropslige bevægelse men også på grund af den position, kroppen har i et øjeblik, her og nu. Deltageren kan ikke samle nogen ”multiplicité des points ou des

¹⁰⁸ Interview med Jeppe Hein 2006, se links

« ici »¹⁰⁹ sat i en punkt-horisont relation, for udover egenkroppen er der intet punkt at gestalte, ingen figur i grunden.

Yderligere gestaltes fornemmelsen af væg som en usynlig men dog lodret afgrænsning i rummet. Modsat *System for Dramatic Feedback*, hvor deltageren på forskellig vis stimuleres til at bukke og gå på tværs af værket, bruges teknologien her til at opretholde en bevægelig, ikke-synlig struktur, der materialiserer sig i deltagerens kropsholdning og –bevægelse. Mødet med værket sker tydeligvis i dette individuelle krydsfelt mellem kroppens fremadrettede bevægelse og dens vertikale fastspænding, og også her sker interfacet; deltagerens bevægelse modsvares af en teknologisk aktivitet, og det virker som om, man støder sammen med noget levende.

Som vi har set i både den aktuelle æstetikteori og i de tidligere analyser, er det visuelle ofte uløseligt knyttet til den nymediale kunst. I *System for Dramatic Feedback* og *Xposition REVERSE* debatteres visualitetens dominans ved en inddragelse af hele subjektets fænomenologiske situation og igennem dette problematiseres interfacet som noget, der primært er forbundet til billedets repræsentationsform. I *Usynlig Labyrint* er diskussionen ekspliciteret, fordi alle synlige spor er fjernet. Hovedtelefonerne, som er tilføjet deltagerens krop kan sammenlignes med det teknologiske udstyr, man skal påføre sig i VR-miljøer, blot med den signifikante forskel, at synsmaskinen er skiftet ud med en vibrator, en modtagerantenne, der ikke kan bruges som brille. Hvor udstyret i VR aktiverer kroppen i forhold til den visuelle repræsentation af rummet, bruges udstyret her til at skabe en usynlig reaktion, der hæmmer deltagerens bevægelse i det fysiske rum. I de to andre værker blev den visuelle mediering brugt til at sammenføje og kontrastere det virkelige rum og den kødelige krop med repræsentationen af samme, hvorimod medieringen i *Usynlig Labyrint* bliver brugt til at skabe en interfacesituation, der er løsrevet fra visuel repræsentation. Teknologien usynliggøres for at skubbe fokus væk fra teknologien som værdi i sig selv og i stedet bruge den som redskab til at undersøge deltagerens kropslige fornemmelse og kommunikation. Dette har selvfølgelig det immanente paradoks, at teknologiens usynlige subtilitet samtidig opleves uundgåelig og kropsligt nærgående. Interfacet er nærværende som et kontrastforhold – ikke bare mellem menneske og teknologi men også mellem de håndgribelige hovedtelefoner, den mærkbare vibration samt kroppens materie på den ene side og på den anden side den usynlighed og immaterialitet, der samtidig præger både teknologiens og menneskets bevægelse. Der skabes et legende sammenstød med noget, der på samme tid er udenfor vores krop og forbundet med den.

¹⁰⁹ Merleau-Ponty 1945 (1967): 119

Umiddelbart ændrer passiviseringen af deltagerens synssans på den umiddelbare perception af rummet. Merleau-Ponty starter *La phénoménologie de la perception* med en redegørelse for, hvordan synssansen særligt bruges som redskab til at bedømme rummets udstrækning og dermed afstand. Når den frtages som navigationsredskab i oplevelsen af rum, virker kroppen handikappet og uintegreret, samtidig med, at der skabes bevidsthed om dens gestalt. Det, der træder i stedet for synet er ikke bare vibrationens berøring, men teknologien som aktiv instans, der danner rum, som interagerer med de fysiske omgivelser, vi plejer at mestre. Derudover er det medierede rum omvendt som noget, der både falder ned fra oven og er i stand til at forandre sig. Modsat den fysiske labyrints langsomme og forankrede strukturdannelse er det signalerede rum noget, der hurtigt kan opstå, forandre sig og forsvinde igen. Ligesom Internettet har denne rummediering rhizomatisk potentiale; rhizomet, der netop markerer et opgør med tanken om træet og roden, sagt med Deleuze & Guattaris ord: "la culture arborescente. [...] La pensée n'est pas arborescente, et le cerveau n'est pas une matière enracinée ni ramifiée. Au contraire, rien n'est beau, [...] sauf les tiges souterraines et les racines aériennes, l'adventice et le rhizome."¹¹⁰. Teknologien har mulighed for at dynamisere vores trækultur, for rummet kan skabes og omdannes, endda oppefra og ned og ikke omvendt¹¹¹.

Sammenvævning i interfacet?

Den intime udveksling i *Usynlig Labyrint* aktualiserer interlacebegrebet, dels fordi skærmens og billedets kommunikationsflade er opløst i en nærgående interaktion, og dels fordi der måske umiddelbart kunne synes at være tale om en sammenvævning – endda af så subtil karakter, at den formmæssige og visuelle grænse mellem teknologiens helhed og kroppens enhed synes opløst. Et nærmere blik på værket vil dog afsløre, at grænsen ikke er så skrøbelig endda, fordi der rent faktisk findes genstande, som markerer en væsentlig grænsesætning i værket; dels kasserne i loftet og dels hovedtelefonerne. Den interaktive effekt foregår egentlig mellem to genstande, som er kodet ind på hinanden, den ene, hvis genstand deltageren blot kan vælge at være bærer af. Den vibrerende effekt er ikke egentlig betinget af kroppen men blot en maskinel reaktion, der mærkes på kroppen, fordi apparatet tages på. Det, der sker i interfacet må derfor igen siges at være en overlapning nærmere end en egentlig *interlacing*. I dette værk er overlapningen blot ikke er lige så tydelig som i de andre værker, hvor de taktile stimuli var suppleret med lyd, lys og billeder. I både *System for*

¹¹⁰ Deleuze & Guattari 1980: 24

¹¹¹ Deleuze & Guattari er særligt optaget af tankeplanet. Kroppen defineres som alt andet som en formløs proces, og vil ikke blive yderligere nævnt.

Dramatic Feedback og *Xposition REVERSE* er forholdet mellem teknologiens maskinelle og mediale side direkte tematiseret ved en blotlægning af kausaliteten imellem de to og på den måde en blotlægning af forbindelsen. I *Usynlig Labyrint* tematiseres forbindelsen via den omvendte logik, at man får opmærksomhed på forbindelsen, fordi den i kraft af sin usynlighed synes at mangle. Her kan man ikke forbinde apparatet med en lysstribe, der ender i et projiceret billede, og teknologiens mediale side er noget, vi mærker afsondret, når vi støder ind i det. Trods denne forskel, arbejder alle tre værker dog med overlapningen i interfacet som noget, der foregår i kraft af deltagerens sansning af kontrasten mellem det fysiske rum, hvor erfaringen finder sted, og det medierede rum, der aktivt udfordrer vores kategorisering og afgrænsning af rum og virkelighed.

Rummet invaderet?

Styring i labyrinten

Usynlig Labyrint rejser i særlig grad spørgsmålet om magtforholdet i interfacet; om det er teknologien, der bevirker en reaktion hos mennesket eller omvendt. Umiddelbart synes der at være en direkte styring af deltagerens kropsbevægelse igennem hovedtelefonerne, hvis vibration i sin mest ekstreme association kan forbindes med behavioristisk styring og påvirkning af menneskets adfærd¹¹². Trods denne plausible association, der ikke mindst viser sin berettigelse i det faktum, at publikum rent faktisk indretter sig efter det påførte system og bliver mere og mere trænet i at reagere på vibrationen, så er egentlig det omvendte forhold gældende. Det er min kropsbevægelse, der bærer signalet, og som bevirker sammenstødet, der resulterer i en reaktion, jeg kan mærke på min krop. Jeg vælger at tage hovedtelefonerne på og agere efter værkets forskrifter, men jeg kunne lige så godt vælge at gå på tværs af signalet og ikke lade min gang styre af de vægge, jeg ikke kan se. Kroppen fungerer ikke som redskab for teknologien men omvendt er teknologien heller ikke redskab for kroppen. Værket iscenesætter mødet mellem menneske og teknologi og igennem dette møde diskuteres magtforholdet i det interface, der i særdeleshed er blevet gjort interaktivt ved teknologiens mulighed for at markere en bevægelse i det fysiske rum.

En af grundene til, at det trods menneskets frie valg opleves, som om teknologien styrer, er begrundet i usynligheden. Selvfølgelig udgør signalet en slags materialitet i kraft af sine fysiske bestanddele, men det er ikke umiddelbart del af vores håndgribelige virkelighed. Jo mindre vi er i stand til at placere teknologien som markører i rummet (via både visuel og taktil perception), jo større er risikoen for, at den løsriver sig og etablerer logikker, som vi

¹¹² Jeppe Hein fortæller selv, at han i interessen for, hvordan man kan påvirke folk igennem berøring bl.a. er inspireret af det brummende udstyr, demente mennesker får påsat kroppen på plejehjem. Interview 2006, se links

ikke kan overskue, fordi vi ikke kan se dens fysiske kausalitet. Teknologiens fysiske forbindelse og maskinelle karakteristika gør den fænomenologiske samling nemmere og mere umiddelbar. Subjektet er i stand til at begribe den trådløse teknologi, hvilket det formår i kraft af sin manuelle reference (jf. Hansen), men når også det visuelle udtryk forsvinder, bliver vejen til den manuelle forbindelse til apparatet besværliggjort. Nærmest som en konsekvens af den handikappede perception føles det, som om rummet ligger udenfor subjektets sansning, hvilket ikke bare medfører en rystelse af kroppens gestalt men også en etablering af noget *andet* i de fysiske omgivelser. Den usynlige labyrinth iscenesætter via teknologien, hvordan mennesket afkobles evnen til at styre sit redskab og derfor afkobles overblikket og evnen til at omgås sit rum gnidningsfrit. I stedet er der installeret helt mærkbare vibrationer, der interfererer i ens i forvejen mystificerede erfaring af labyrinthen, men som samtidig gestalter netop den reference, man leder efter, blot ikke på vanlig visuel vis. Ens umiddelbare erfaring af rummet er besværliggjort, eller rettere: den er ladet med idéen om et andet rums tilstedeværelse.

Usynlig Labyrinth som visuelt skema

I forbindelse med dette andet rum kompenseres der for det manglende blik i udstillingsrummet; et forhold, der viser sig at have direkte forbindelse til den fænomenologiske diskussion af forholdet mellem krop og bevidsthed. I vores krops umiddelbart handikappede situation i udstillingsrummet, griber vi nemlig til det visuelle skema, vi fik besked på at lagre i vores bevidsthed. Deltageren har altså både en udadvendt opmærksomhed på udstillingsrummet og en indadvendt på det billede af metaforen, der skal omsættes til en sådan rumlig struktur, at den kan udgøre et navigationsredskab. Vi skal styre vores færd i det fysiske rum via en repræsentativ størrelse; det billede vi mødte som det første på planchen.

Billedet af labyrinthen fungerer dog som mere end en visuel navigationsstruktur. Netop fordi, det implementeres som struktur i det faktiske rum, fungerer det også som den primære årsag til, at vi gestalter den rumlige simulering. Det er udgangspunkt for, at vi overhovedet sætter hovedtelefonernes vibration i forbindelse med en labyrinth, eller et rum i det hele taget. I princippet kunne vibrationen blot opleves som en fragmentarisk forvirringsfaktor, som ikke ville kunne forbindes til nogen større helhed. Det ambivalente nærvær, som Merleau-Ponty omtaler, er iscenesat på humoristisk vis; igennem deltagerens kropslige bevægelse og perception tematiseres det ambivalente nærvær af et andet rum; som vi kan føle, uden det egentlig fysisk er til stede. Rummet er ikke blot en repræsentation men noget, der infiltrerer sig som et usynligt og ambivalent nærvær i subjektets forbundethed med rummet.

Ved hjælp af teknologien indsættes der altså et ekstra rum på samme måde som det sker i de andre værker, og paradoksalt nok er rummet i dette tilfælde trods dets usynlighed så meget desto tættere på. I *System for Dramatic Feedback* var det repræsenterede rum pålagt afgrænsede, overskuelige genstande og i *Xposition REVERSE* var Internettet noget, der metaforisk blev forbundet til en verden udenfor det nærværende kælderrum. I *Usynlig Labyrint* er det ekstra rum et signaleret rum, som er infiltreret i det faktiske; som en ekstra dimension, der danner materie lige foran os, potentielt hvor som helst, som elektronisk installation.

Spørgsmålet er, om denne installation nødvendigvis er ensbetydende med en ekstradimensional rumlighed? Der er ingen tvivl om, at der eksisterer en forbindelse mellem signalet, udsendt fra loftet og de hovedtelefoner, som deltageren bærer. Der er heller ingen tvivl om, at apparaterne er indstillet til at generere en bestemt labyrintstruktur i rummet. Når det er sagt, er det dog kun deltageren selv, der kan samle de fragmentariske vibrationer til en helhed. Det er også kun deltageren, der kan give signalerne materiel værdi og manifestere det medierede rum som virkeligt. Set i forhold til deltagerens perception, er det interessant, at dette værk til forskel fra de to andre har en konceptuel indføring, for dette omvender umiddelbart den fænomenologiske logik og rejser dermed spørgsmålet om den æstetiske erfaring som noget, der nødvendigvis først og fremmest perciperes igennem kroppen. Her lagres et visuelt skema i bevidstheden via den konceptuelle indføring i værket, og dette skema skal vores krop agere ud fra. Selv om vi er fysisk til stede i rummet, kræver det oversættelse fra bevidsthed til krop at navigere i det, og forholdet mellem perceptionens og motorikkens forhold til bevidsthed og krop er til debat. På den ene side kan man sige, at forbindelsen mellem perception og motorik, som Merleau-Ponty påpeger, er tydeligt eksemplificeret; vibrationen på mit hoved medfører en motorisk handling. Samtidig kunne man også påstå, at det problematiserer tanken om de to størrelses indskrivning i hinanden. For er der ikke tale om, at en sansestimuli på baggrund af en bevidsthed om labyrintstrukturen blot bevirker en motorisk reaktion? Her må deltagerens kropslige handling atter pointeres, fordi det trods alt først er her, værket opstår og begribes.

Sandt nok bevirker ens position i rummet en vibration, som giver fornemmelsen af væg – men denne fornemmelse opstår kun, fordi den kobles sammen med det visuelle skema. Deltagerens umiddelbare sansning og sanseerfaring vil fortælle, at man kan gå, som man vil, og at det eneste, vibrationen indikerer, er den forestillede væg, vi opererer med i vores bevidsthed. I virkeligheden er der ingen væg; i virkeligheden kan jeg gå frit omkring, fuldstændig ligesom min krop fortæller mig. I *Usynlig Labyrint* erfarer vi dermed, at når subjektets perceptuelle erfaring ikke går forud for ideen, vil der skabes illusioner. Vi har ikke

erfare, at der findes en labyrint. Vi har erfaret, at der bestemte steder i rummet opstår en reaktion på mine hovedtelefoner, som jeg kan mærke på min krop. Og netop denne kropslige erfaring går forud for idéen i bevidstheden; hvis ikke kroppen gjorde sig erfaringer i udstillingsrummet, hvis ikke man *mærkede* den usynlige labyrint igennem sin krop, så ville skemaets lagring i bevidstheden ikke være brugbart. Eller med andre ord: hvis ikke vibrationen refererer til den visuelle erstatning i bevidstheden, er bevægelsen igennem udstillingsrummet blot en færd i et tomt rum, og bestemte steder begynder genstanden på hovedet at vibrere. Kropsskemaets gestalt må altid være udgangspunktet for vores rumlige erfaring og kan aldrig erstattes af et visuelt skema i bevidstheden. Det ambivalente nærvær opstår i kraft af labyrintreferencen, ligesom den umiddelbare sanseoplevelse forvirres, fordi labyrintskemaet (og dermed også værktitlen) giver værket betydning og en alternativ visualitet. Den æstetiske oplevelse af værket og interfacet opstår i denne kontrast mellem nærvær og fravær, og det pointeres her, hvordan al repræsentation er forestillet. Også i dette værk bruges teknologien til at etablere en repræsentation, som vi fristes til at forveksle med det virkelige. Vi danner med andre ord den medierede indikations materielle korrelat og helhed; vi godtager, at vibrationen er udtryk for en væg, selv om vores kropslige erfaring egentlig fortæller os, at væggen ikke findes.

Kropslig kommunikation i værket

Værkoplevelsen skildrer, hvordan bevidsthedsmæssig redigering af kroppens bevægelser resulterer i en handikappet krop; dels giver det problemer i bevægelsen og dels giver det en følelse af splittelse; at man er isoleret og indadvendt imod de tillærte retningslinjer og derfor ikke totalt kan være til stede i det fysiske udstillingsrum. Igennem denne kropsligt erfarede pointe handler værket også om kulturel betydningstilskrivning, og hvordan tillærte normer i en vis forstand slører menneskets umiddelbare oplevelse og fællesskab. Det visuelle skema fungerer nærmest som metafor for de normsæt, vi indlæres og agerer efter, og igennem interfacet tematiseres derfor også politik, kommunikation og dialog mellem mennesker.

Det er ikke uvæsentligt, at denne kommunikation foregår i et institutionelt udstillingsrum, som traditionelt har været ladet med højstemte betydninger. *The White Cube*¹¹³ er en ofte anvendt betegnelse for institutionens rene, hvide rum, hvis vægge er prydet med Kunst, udvalgt efter særlige kriterier. Denne hvide kube er afklædt til sin reneste form i *Usynlig Labyrint* med nøgenhed og tomhed som konsekvens. Museets

¹¹³ Termen vandt indpas i 1960ernes konceptkunsttradition, både som kritik til den modernistiske institutionsforståelse men også undersøgt som objekt i kunsten (eks. også minimalismens kubeopsætninger). Kunstneren Brian O'Doherty har skrevet om emnet i *Inside the White Cube* (1976, 1986).

konventionsbestemthed kommenteres; den synlige kunst er fjernet, hvilket ikke bevirker noget modernistisk blik på en ren højborg, men viser rummet bart, som hvilket som helst rum.

På den ene side kan værket siges at opretholde konventionen ved at iscenesætte et konventionelt rum (labyrinten) i et andet konventionelt rum (institutionen), der aktiverer os til selv at illustrere vores konventionelle adfærd; at også vores perception er gennemstrømmet af kulturelle betydninger. På den anden side opfordrer værket netop til en nedbrydelse af konventionerne, dels fordi det tematiserer vores kropslige eksistens' frihed; at vi egentlig er frie til at gå hvorhen vi vil – og dels fordi vi er sammen med andre deltagere i et rum, hvor vi alle reagerer ud fra en basal sansemæssig oplevelse, vi mødes på samme fænomenologiske grundvilkår, i samme basale kropserfaring, og oplever de samme kropslige reaktioner på værket lige gyldigt vores individuelle kontekst og baggrund. På den måde er værket på samme tid en personlig færd og en social kommunikationssituation, hvor man er stillet i den samme situation som de andre deltagere i værket. Denne dobbelthed – eller enhed – mellem det personlige og det sociale gælder folgelig også interfacet. Vores interfacekultur er på mange måder tilføjet både *virtual* og *augmented* virkelighed; omgivelserne er gennemsyret af teknologi, som både individer og samfund navigerer efter og er afhængige af. Forståelsen af interfacekulturen kræver også opmærksomhed på teknologiens konventioner og interfacet som noget, der foregår aktivt i rummet – både som menneskets individuelle møde med og kobling af rumligheder og kulturens integrering af samme.

KONKLUSION: RUM & VIRKELIGHED

Interface - interspace?

”Hvad så hvis vi lige pludselig ikke ved, hvad der nu er det rigtige eller det forkerte, fordi vi smelter sammen med det? Så bliver det lige pludselig op til os selv at skulle mærke efter. Og så er det, at vi begynder at bruge vores sanser.”

Sådan udtaler Finn Janning i en samtale med Jeppe Hein, der er optrykt i udstillingskataloget til *Usynlig Labyrint*, og kommentaren illustrerer meget godt, hvordan interfacediskussionen blandt andet udspringer af, at vi skal navigere i sammenfaldende virkeligheder og rum. Alle tre værker tematiserer dette møde mellem det fysiske rum og et repræsenteret, virtuelt, abstrakt eller signaleret rum. Mødet er iscenesat i det fysiske rum og igennem deltageren, der forholder sig til den nymediale rumlighed som del af interfacet. Subjektet samler derfor ikke bare mødet mellem menneske og teknologi men følger også mødet mellem det materielle og det immaterielle rum. De rumlige og fænomenologiske refleksioner om mødet mellem menneske og teknologi afstedkommer en ny tilgang til interfacet, der ikke kun fungerer i forbindelse med de interfacediskuterende værker men i nymedial kunst i det hele taget.

Umiddelbart synes materialiteten måske at have overvægt i de interfacediskuterende værker, men den materielle undersøgelse afstedkommer udelukkende af den repræsentationelle og medierede fylde i vores selvforståelse og omverden. Måske derfor er tendensen indenfor den medieorienterede teori, at fokus er på de repræsentationelle og mediale kvaliteter ved værkerne, hvilket medfører et blindt punkt, hvad angår den rolle krop, fysisk rum og materialitet spiller i værket. Kun hvis teknologien direkte inddrager den fysiske krop, følger en teoretisk overvejelse af dennes rolle, hvor tendensen dog er, at diskussionen kommer til at handle om redskabsmæssigt magtforhold eller motorisk interageren og dermed sammenvævning af eksempelvis krop og maskine, jf. interlace-begrebet.

En sådan kategorisering af teknologiens virke som noget, der enten vedrører repræsentation/medie/bevidsthed eller krop/maskine, bekræfter tendensen til at lægge sig i enten det immaterielle eller materielle spor; en opdeling som de interfacediskuterende værker tydeligvis vil gøre op med. Tilgangen, som både værker og nærværende speciale tilsigter, er en akkumulativ tilgang, der har øje for interfacesituationens rum, og som argumenterer for den fænomenologiske situation som afgørende receptionsæstetisk indgangsvinkel til interfacesituationen i de nymediale værker.

De analyserede værker viser videre, at teknologiens interesse for rumsimulation i høj grad også omhandler virkelighedsbegrebet. Når teknologien bruges til at undersøge rumlig gestaltning og relation, er det blandt andet, fordi det tredimensionelle markerer en

virkelighedsværdi, som den teknologiske mediering tilstræber at inkludere. Når noget 'tager form', materialiserer det sig og bliver virkeligt. De nymediale værker undersøger de nye mediers mulighed for at træde ud i virkeligheden, blive brugt i virkeligheden eller helt at skabe deres egen. Jo bedre efterligningen af miljøet er i VR, jo bedre er det. Samme princip gælder for AR: jo mere teknologien kan tilpasse sig vores krop, omgivelser og dermed integreres i vores virkelighed, jo bedre er det. Hvor det i første tilfælde drejer sig om efterligning af det fysiske rum, drejer det sig i sidstnævnte om tilpasning til det fysiske rum. I begge tilfælde er målet, at menneskets krop skal kunne sanse og agere optimalt (og nogle gange bedre) i samspil med det teknologiske virkemiddel. Teknologien skal i begge tilfælde generere virkelighed via dets integration af, med og i rummet.

At fascinationen af teknologiens virke hænger sammen med interessen for det udtryk, der medieres, er ikke svært at forstå, men som tidligere pointeret må dette ikke medføre en forglemmelse af, hverken hvordan det genereres, hvor det genereres, hvordan det via rummet undersøger virkelighedsbegrebet og endelig hvordan det påvirker menneskets perception af både virkeligheden og virkelighedssimulationen. Interfacet er nødvendigvis en rumlig størrelse, og derfor må interfacediskussionen også altid inkludere de rumlige forhold omkring mødet mellem menneske og teknologi. Etableres interfacet som en grænseflade, mennesket skal træde ind bagved, ses det på repræsentationens præmisser og ikke virkelighedens. I virkeligheden er udgangspunktet altid materielt, altid kropsligt, og værkerne skaber opmærksomhed på dette faktum ved at undersøge præmisserne for subjektets perception, når det indgår i en verden, der tilføjes mere og mere af det nymediale og elektroniske. Ved den direkte fremhævnning af rummets og deltagerens aktive roller i den æstetiske situation pointerer de interfacediskuterende værker, at ligesom subjektet er udgangspunkt for kunstopplevelsen, er det også udgangspunkt for interfacet. Den fysiske verden er den virkelighed, der ligger som udgangspunkt for de mange nymediale efterligninger, som får mere og mere fylde. Når Manovich, Hansen og andre medieteoretikere fortsat leder efter erkendelse i selve den nymediale repræsentationsform, er det oplagt, fordi de nye medier giver mulighed for at undersøge virkeligheden, manipulere den, simulere den og udfordre vores sansning af den på helt nye og grænseoverskridende måder via virtuelle rum, digitale rumvridninger eller interaktive miljøer. Værkerne viser dog behovet for en konkret receptionsæstetisk opmærksomhed, der ikke kun mestrer at klarlægge deltagerens perception af den medierede virkelighed men også af den faktiske virkelighed, hvor mødet med det medierede rum (og dermed interfacet) istandsættes. Denne opmærksomhed kan vise udvekslingen mellem de forskellige dikotomier i interfacet men samtidig også markere virkeligheden og dermed skellet.

Fordi virkelighedsbegrebet er til debat, betyder det ikke, at hverken det ene eller det andet rum skal annulleres. Ej heller er værkdeltagerens bevægelse og ageren i et virtuelt miljø ensbetydende med, at det faktiske rum må overses som aktiv medspiller i værket. Omvendt skal heller ikke den nymediale repræsentationsform nedtones som noget, der ikke kan lære os noget nyt om vores tilgang til verden og ikke mindst; vores perception af rum og følgelig vores opfattelse af virkelighed. Begge elementer må anerkendes som opmærksomhedspunkter, der supplerer hinanden uden at udslette. Marc Augé omtaler netop dette som et opgør med det postmoderne, og påpeger i sin egen terminologi, at vi må anerkende det umiddelbart og traditionelt kontrasterede som interagerende forhold, der fungerer på de ligeværdige præmisser i menneskets bevidsthed:

”Ne voir dans ce jeu d’images¹¹⁴ qu’une illusion (une forme post-moderne d’aliénation) serait une erreur. L’analyse de ses déterminations n’a jamais épuisé la réalité d’un phénomène. Ce qui est significatif dans l’expérience du non-lieu, c’est sa force d’attraction, inversement proportionnelle à l’attraction territoriale, aux pesanteurs du lieu et de la tradition.”¹¹⁵

Opmærksomheden mod ikke-stedet fungerer med samme dragende kraft som vores opmærksomhed imod sted og lokation. Begge ’steder’ eksisterer simultant i mennesket som noget henholdsvis ikke-materielt og materielt, ligesom begge interfacets rum gør. Han udtrykker dermed en lignende holdning som det ikke-postmoderne både-og¹¹⁶, der blev påpeget i analyseoptakten: Vi er lige så optaget af billedet som vi er af rummet. Lige så optaget af det simulerede rum som af det faktiske, og mennesket formår at forholde sig til begge, fordi der er en naturlig rækkefølge i hvilken af siderne, der opstod først. Her menes vores fænomenologiske grundvilkår; selv om subjektet netop forener de tidligere dualismer mellem krop og bevidsthed samt menneske og verden, så er kroppen dog alligevel betegnet som det bindeled, det kød, hvorigennem perceptionen foregår. På lignende vis kommer vores fysiske erfaring af rummet også før forestillingen/billedet af det, og den symbolske/kulturelle betydning tilskrives dermed først efter den umiddelbare, naturlige erfaring. Hvis værdierne falder, er det dermed, fordi vi selv bestemmer, at den symbolske betydning er ’ingen betydning’. Kroppen er altid i sig selv en inkarneret betydning, og ”parce que nous sommes au monde, nous sommes condamnés au sens, et nous ne pouvons rien faire ni rien dire qui de

¹¹⁴ Hans ’jeu d’images’ henviser til det billedvæld, der præger sansningen af vores omgivelser i kraft af udviklingen indenfor både transport og telekommunikation (jf. Virilio).

¹¹⁵ Augé 1992: 147

¹¹⁶ Jf. s. 31

prenne un nom dans l'histoire.”¹¹⁷ Vi er ikke længere i det postmoderne værdifald men i en tid, hvor værdierne og grænserne etableres gennem vores egen erfaring og vores krops indbyggede evne til at samle kontraster og rumme kompleksitet. Kroppen er samlingspunktet og forbindelsen til virkeligheden, og opmærksomheden mod dette er endnu vigtigere i dag, hvor fokus på ikke-stedet og medieringen af virkeligheden er endnu mere udtalt, end da Augé skrev sin tekst.

Sameksistensen af de to rum tilskriver interfacet betydningen af en slags *interspace*, en sammenbringelse af rum, der uden at overtage hinanden interagerer og skaber mulighed for ny betydningsdannelse. Dette møde er således også mødet mellem virkeligheder; den første faktisk og den anden som noget kunstigt skabt, noget medieret. Erfaringen af dette interfacets *interspace* bliver kun muligt i kraft af subjektets perception. Selv om subjektet indgår som den ene part i interfacet er det samtidig bindeled mellem de to rum, fordi det i kraft af sin perception formår at samle kontrasterne via deres lighedsværdi (dvs. ligheden mellem medieringens henvisninger til rum og subjektets fysiske erfaring med rum) og følgelig evner den simultane opmærksomhed. Spaltningen medfører dog som sagt behov for øget opmærksomhed på den fysiske reference og påmindelsen om, at det er mennesket, der erfarer i kraft af sin enhed – ikke teknologien, der som helhed kun kan simulere subjektet.

Fænomenologi, teknologi og interface

Trods ovenstående pointer, kunne man alligevel rejse spørgsmålet mod nærværende projekt, om det overhovedet er plausibelt at benytte en fænomenologisk tilgang i spørgsmålet om moderne teknologi? For det første synes fænomenologiens ahistoriske karakter umiddelbart at divergere med den diskurs, der vanligt beskæftiger sig med interfacet, fordi sidstnævnte i høj grad er fokuseret mod eksempelvis udvikling eller evolution. Latent i fænomenologien ligger dog faktisk historisk potentiale, som aktualiserer den som tilgang. Subjektets uadskillelige erfaring i rummet er også en erfaring, der er rettet ud mod konteksten. Selv om Merleau-Ponty ofte omtaler verden som stedet for de naturlige betydninger, der tilføjes kultur gennem subjektet, må verden trods alt også anerkendes som et kulturelt erfaringsrum, der netop på grund af den kulturelle tilførsel sjældent fremstår ren. Fænomenologien anvendes altså som ahistorisk redskab til at klarlægge en historisk problematik, som arbejder med nye betydninger og en mere kompleks fænomenologisk situation. I følge heraf er en anden indvending imod den fænomenologiske tilgang, der drejer sig om forholdet mellem menneske og redskab. I traditionel forstand har teknologien været forbundet med et materielt redskab uden anden form for aktivitet end den, vi tilføjer med vores krop. Hammeren skal

¹¹⁷ Merleau-Ponty 1945 (1967): xiv-xv

aktiveres af menneskets hånd, hvis den skal kunne bruges til noget som helst. Merleau-Ponty beskæftiger sig med denne type redskab, der er en konkret genstand, som ligger i forlængelse af menneskets krop, og som dermed er noget, vi kan gribe i en taktil erfaring. De nye medier giver mulighed for en meget mere avanceret type redskab, der i sin kompleksitet begynder at kunne handle på egen hånd, hvad end det sker via faktisk bevægelse af dets materielle helhed eller er mere subtilt kendetegnet ved dets interne programatiske processer. Den nymediale teknologi er mere end det, vi umiddelbart kan se. Heraf opstår interfacet, fordi mennesket nu ikke bare skal forholde sig til den hammer foran os, vi kan se og røre, men også til den ”usynlige, teknologiske dimension”¹¹⁸, som moderne teknologi indebærer.

Den teknologiske aktivitet er en udfordring til fænomenologien, der jo argumenterer for, at al erfaring går igennem subjektet, og at vi trods vores rettethed imod redskabet dog vil styre det i kraft af vores kropslige kompetencer. Vores kropsenhed giver os dog, som nævnt tidligere, yderligere mulighed for at strække vores erfaring ud over det, vi ikke umiddelbart kan se eller røre, og Merleau-Ponty anerkender i den forbindelse afsættet for ny betydningsdannelse. Den konkrete kropserfaring bliver da afsæt for en mere abstrakt tilegnelse af vores omgivelser. Merleau-Ponty udtaler i den forbindelse, at subjektet således også er i stand til løbende at tilegne sig nye perceptuelle erfaringer og dermed integrere disse i den kropslige enheds betydning. Han skriver:

”Parfois se forme un nouveau nœud de significations : nos mouvements anciens s’intègrent à une nouvelle entité motrice, les premières données de la vue à une nouvelle entité sensorielle, nos pouvoirs naturels rejoignent soudain une signification plus riche qui n’était jusque-là qu’indiquée dans notre champ perceptif ou pratique [...], et dont l’avènement réorganise soudain notre équilibre et comble notre attente aveugle.”¹¹⁹

Denne nye fremkomst er nødvendigvis historisk foranderlig og påvirker dermed subjektet i dets fænomenologiske perception af verden. Den nye fremkomst kunne i princippet være hvad som helst – i dette tilfælde er det den nymediale mulighed og som følge også dens ambivalens; på ene side dens uanede potentiale som aktivt redskab og på den anden side frygten for, at dette redskab kan være og gøre noget selv, uafhængigt af os – i værste fald antage en kunstig form for subjekt karakter. Denne tvetydighed iscenesættes i alle værker, der tematiserer det ambivalente nærvær, teknologien medfører; den nye type rum, som er umuligt at få greb om eller overskue. På grund af den fysiske erfaring, som også Hansen

¹¹⁸ Pold og Hansen 2007: 8

¹¹⁹ Merleau-Ponty 1945: 180

påpeger, har vi mulighed for at forholde os abstrakt til disse nye rumtyper. Det ambivalente nærvær opstår, fordi vi ikke kan fastholde dem på repræsentationel afstand men kan sanse dem og deres aktive dannelse nærmest som noget materielt, uden at vi dog egentlig kan få greb om hele deres virke og logik. Den nye motoriske helhed, der er nævnt i citatet, forholder vi os til som noget, der gør vores redskab stadig mere avanceret og som derfor kan komplettere mennesket i endnu højere grad – noget, som netop gør vores motoriske helhed rigere. Samtidig bliver det teknologiske redskab besværligt at forholde sig til, på grund af det aktive element, der truer med at udkonkurrere menneskets virkeområde og subjektets betydningscentrum og dermed danne sin egen motoriske helhed og sin egen betydning. Teknologien giver os nok mulighed for at bevæge os i en mere omfattende radius, men jo større radius, vi virker i, jo tilsvarende større bliver den usynlige dimension, som teknologien repræsenterer. Hvordan begriber vi et redskab, der umiddelbart synes at agere i sin egen usynlige sfære og ikke fuldstændigt viser sig for os? Som vist i værkanalyserne udgør konflikten set med fænomenologiske øjne, at vores sansning udfordres og forvirres over den ekstra dimension. De dissonanser eller det ambivalente nærvær, der opstår, dominerer især, hvis vi ikke kan se den fysiske forbindelse til virkeligheden i form af en eller anden type materiel reference, fordi vi så ikke kan holde interfacet i spænd men fristes til at lade den ene pol udkonkurrere den anden. For er teknologien på uhåndgribelig vis ved at udkonkurrere både subjektet og dets fysiske rum? Er videovæsnene virkelige? Kan man virkelig befinde sig på Internettet? Og er der virkelig en usynlig labyrinth i x-rummet på Statens Museum for Kunst?

Den æstetiske oplevelse

Alle værkerne beskæftiger sig med dette spændingsforhold som noget, der lægger op til både konflikt og løsning på konflikten. Det sker ved en anerkendelse af, at teknologiens rum- og virkelighedsmediering trods dens diffusitet og immaterialitet er noget, der virker aktivt i vores fysiske verden. Her udspringer værkernes undersøgelse af materialet og insisteren på menneskets krop og perceptuelle samt motoriske overlegenhed. Menneskets krop gestalter virkeligheden og virkelighedens rum.

Værkerne eksemplificerer og iscenesætter interfacets kompleksitet ved et konkret æstetisk forløb, hvor deltageren oplever ambivalensen direkte på egen krop og dissonansen i egen sansning. Undersøgelsen af interfacet bliver dermed en undersøgelse af den fænomenologiske situation, der fungerer på samme dialektiske vis som Merleau-Pontys udforskning af både patologiske og velfungerende kroppe. Kroppen søger altid sin egen ligevægt, og indenfor dette problemfelt betyder det, at den ikke bare søger enhed i den

sanseoplevelse, der udfordres og forvirres i værkerne men også søger enhed med verden. Som påpeget i analyseoptakten ser vi her tydeligt eksemplificeret, at subjektet ikke længere kan tage rummet for givet som noget, der entydigt struktureres ud fra subjektets greb om verden, men at også verden er blevet tilføjet en dynamisk ekstradimension, der virker tilbage på subjektet. Denne ekstradimension er dog på u håndgribelig vis del af verden og dermed noget, subjektet må indgå i relation til. Heraf afstedkommes interfacediskussionen.

Forløbet i den æstetiske oplevelse er således, at det nymediale virkeområde først og fremmest foldes ud og fylder. Deltageren overvældes af ansigternes livagtighed i *System for Dramatic Feedback*, overvældes af billedvældet og lydcollagen i starten af *Xposition REVERSE* ligesom den bliver meget direkte berørt af den teknologiske virkning i *Usynlig Labyrint*. Efter denne umiddelbare indtagelse af den medierede virkelighed spiller det faktiske og materielle ind som kontrast, og skaber opmærksomhed omkring interfacesituationen. Via iscenesættelsen af kontrasten opleves det, som om man er midt i noget, et sted imellem dikotomierne, mellem rum, det faktiske og det kunstige. Traditionelt formår subjektet at samle dikotomier og overkomme traditionelle skel, men her bliver denne formåen forstyrret af spændingen mellem medieringens immaterialitet og samtidig dens aktivitet. På grund af begge aspekter bliver det besværligt for subjektet at indfange teknologien; for er den objekt eller subjekt, redskab eller styrende?

Den kropslige erfaring er væsentlig i alle værker, ikke mindst fordi kroppen kommer til at stå som garant for virkeligheden, som noget, der samler i sin perception men også som noget, der sætter grænse i interfacet. Subjektet formår dermed interfaccets både-og, fordi den via sin egen materielle forankring kan erfare sig til, at de rumligheder, der minder om virkeligheden, ikke er ensbetydende med den. Det virkelige erfares som noget, der kan og skal erfares med hele subjektets sanseapparat.

De analyserede værker eksemplificerer behovet for, at kroppen i særlig grad medtænkes i interfacediskussionen og i nymediale værker i det hele taget. De demonstrerer en afgørende indsigt omkring kroppens rolle i interfacet; at den *både* udgør bindeleddet mellem den medierede dimension og det fysiske rum, men at den samtidig via sin placering og rettedhed imod verden udgør forbindelse *til* det fysiske rum og dermed lokaliseringen af virkeligheden. Denne indsigt skaber fokus på, at interfacediskussionen ikke kan afkoble den præsentative materialitet – noget, der vil svare til en opretholdelse af den afkobling af kroppen, som det logocentriske paradigme foretager, og som Merleau-Ponty opponerer imod. Interfacet er lige så lidt udelukkende en udfordring til det menneskelige intellekt, som det er en maskinel trussel mod kroppens motoriske apparat.

Også på det teoretiske plan kalder dette på en tilgang, som kan slå bro imellem tendensen til at placere sig entydigt i enten et materielt eller immaterielt spor. Merleau-Pontys fænomenologi giver gode redskaber til at nærme sig interfacets kompleksiteter, men også den fænomenologiske tilgang kan udfoldes endnu mere eksplicit imod den rumlige kontekst, der omgiver subjektet i en interfacekultur. Dette rumanalytiske aspekt er indsigtsgivende både i forhold til blotlægningen af interfacets felt, de nymediale kunstværker, der bruger teknologi enten i redskabsmæssig eller metarefleksivt øjemed og endelig subjektet som en samlende position, en agent, der mestrer mødet mellem forskellige rum og forskellige virkeligheder.

Rummet for kunst og liv

Når den rumanalytiske tilgang pointeres at være afgørende må der nødvendigvis følge en bevidsthed om, hvordan rummet opfattes, og hvordan vi sanser vores verden. Fænomenologien er aktuel, fordi den som vist i analyserne dels argumenterer for, at subjekt og verden er indlejret i hinanden, men også fordi den gør op med den logocentriske tilgang, hvor krop og nærsanser reduceres væk.

Dette aktualiserer debatten om visualitetsteorien og hierarkiseringen af sanserne. Her er rummet i høj grad noget, der først og fremmest struktureres ud fra synet og ikke igennem en helkropslig perception. I modsætning til denne opfattelse foregår subjektets forhold til rummet igennem alle sanser, stillestående som agerende, montageagtigt nærmere end visuelle kiler, der skærer omgivelserne ud i perspektiver. Privilegeringen af synet ses også i de aktuelle æstetikteorier¹²⁰; Bourriaud proklamerer direkte blikket som det, der skærer de former ud, som gestalter relationerne. Manovichs fokus mod skærmen og blikket som menneskets tilgang til interfacet indordner resten af kroppens sanser i erfaringen af billedet. Hansen insisterer nok på, at det taktile udkonkurrerer det visuelle, og at fysisk erfaring går forud for virtuel, men han er dog stadig fokuseret på det digitale billede, der trods dets forlæg forbliver en visuel repræsentationsform. Man fristes til at påpege, at medieteoriernes visuelle skyklapper markerer en form for forældet skopisk begær efter at dominere billedet, den anden virkelighed; at røre det, der ikke kan røres, men som man så inderligt gerne vil besidde¹²¹. Den visualitetsfokuserede teori begrænser blikket på nymedial kunst både på grund af ovennævnte kropsfænomenologiske pointer men også, fordi den usynlige

¹²⁰ Dette gælder særligt de teorier, der har med nye medier at gøre – dog begynder opblomstringen af lydkunst at aktualisere eks. musikteorier. Også neorealismen er via sit repræsentationelle fokus optaget af visuelle repræsentationsformer, eks. dokumentar, TV, foto mm.

¹²¹ Mulvey 1975, feministisk tekst bl.a. om det mandlige og kvindelige blik i filmsprog.

dimension, man så ofte tilskriver teknologien, umuligt kan erfares med blikket – jf. også *Usynlig Labyrint*.

At interfacet lægger op til en rumlig epistemologi, hvor kroppen samler viden igennem den samlede perception af omgivelserne kan også perspektiveres til de kunstgenrer, som værkerne trækker på. Det vil sige, at den pågældende viden ikke udelukkende samles performativt, ved at kroppens materialitet og handling bærer ikke-sproglig betydning i sig selv. Det er heller ikke en viden, der blot foregår via deltagerens evne til at forbinde værkets performative appel med dets konceptuelle betydning. Det er derimod en viden, der tilegnes fænomenologisk, igennem deltagerens subjektive kobling af perception og konceptuel refleksion i forhold til rummet. Værkets installatoriske iscenesættelse er derfor en afgørende medspiller i værkets betydningsdannelse, og den kropslige og rumlige epistemologi er to sider af samme sag.

De interfacediskuterende værker bruger rummet til at undersøge præmisserne for overhovedet at kunne tale om krop og identitet, rum og virkelighed i en interfacekultur, og her er tendensen, at kunsten bliver stadig mere interaktiv; den bevæger sig i rummet og går tæt på deltagerens krop – en tendens, som også blev eksemplificeret i *Usynlig Labyrint*¹²². Dette aktualiserer *interlace*-begrebet – ikke som en erstatning for interfacebegrebet, men som et aspekt af interfacet, set i et rumligt perspektiv. Derudover er der mange nymediale værker i dag, som tager afsæt i den virkelige verden for direkte at tematisere betydning og identitet, eksempelvis i en undersøgelse af bymiljø eller som kommentar til et geografisk områdes politiske forhold. I begge tilfælde handler det ofte om identitet og tilhørsforhold, som kort skal eksemplificeres ved to eksempler. Værket *Who wants to be?* (2005) er et eksempel på førstnævnte. Ved hjælp af simpel teknologi laves et fiktivt fjernsynsprogram i et af de fattige kvarterer i det østlige London. Kvarterets beboere skulle stemme om designet på et murmaleri, som skulle pryde en betonmur ved kvarterets sportsbane (fig. 25).

Som eksempel på sidstnævnte er Ricardo Zunigas *Fallout*, der bruger Internettet som kanal for en debat om kunstnerens hjemland Nicaragua. Dette værk består af to dele; den første er en animation over Nicaraguas historie og den anden en interaktiv side, hvor brugeren skal bidrage med sin viden omkring landet. Alle indtastningerne samles i en database, som samlet skal give bud på, hvad der er kendetegnende for Nicaraguas nationalidentitet. Værket er på den måde et opgør med den afkobling, der ligger i landets politiske undertrykkelse og censur (fig. 26).

¹²² Den australske performancekunstner Stelarc er et ekstremt eksempel på både det interaktive og det nærgående interface. Typisk lader han sig hænge op i et stativ, fastholdt med kroge igennem sin hud, hvorefter en maskine styrer hans kropsbevægelser. I en udvidet version opkobler han maskinen til Internettet, hvorigennem udvalgte brugere kan få lov at dirigere hans krop på afstand.

Sammen med specialets analyseeksempler viser disse værker, at interessen for rummet og virkeligheden medfører et sammenfald mellem kunst og liv – hvad end det drejer sig om udstillingsrum, socialt rum eller rumdannelse. Når interfacet er en så kompleks sammenbringelse af menneske og teknologi er det tilsvarende umuligt at begrænse dets problemfelt til nogen eksklusiv kunstdiskurs. Interfacet kan dog sagtens iscenesættes æstetisk, og bliver det i stor stil, fordi iscenesættelsen i sig selv skaber ramme for en opmærksomhed og bevidsthed omkring interfacets elementer. Interfacet agerer som en kulturel størrelse, der udvider vores verden og påvirker vores virkelighedsbegreb. Værkerne insisterer på en fuldblods deltager, der ikke bare investerer sin krop i værket og i et menneskeligt fællesskab men også derigennem reflekterer over forskellige gældende paradigmer og dikotomiseringer. Den interfacediskuterende kunst søger at samle polerne i de adskillige spændingsforhold, som løbende er blevet opridset igennem specialet under det samlede skel mellem materialitet og immaterialitet. Samlingen foregår aktivt via subjektets sansning af rummet, og følgelig foregår interfacet som en dynamisk udveksling mellem menneske og teknologi, det fysiske og det medierede – en udveksling, der foregår i rummet, fuldstændig ligesom subjektets sansning foregår igennem kroppen.

Samtidig fungerer grænsen som umiskendelig markør og er nødvendig for at undgå altings sammenbrud¹²³. Grænsen markerer feltet for udveksling og samling – eksemplificeret ved pointen om, at subjektet i interfacet markerer sig selv som samlende betydningspunkt, der kan rumme både det faktiske og det repræsenterede som udvekslende størrelser men som af samme grund kan sætte grænsen mellem dem på grund af dets kontakt til det virkelige rum.

En metafysisk¹²⁴ dimension?

Værkerne påviser samlingen og forankringen, men de insisterer også på refleksion af interfacet og af det alternative, medierede rum som noget, der er nærværende på sin egen ambivalente måde. Den fysiske virkelighed er tilføjet en ekstra dimension igennem teknologien, der dels udvider kroppens kompetencer og endda i stigende grad trænger ind i dens enhed. Det samme sker med rummet, der også tilføjes nye muligheder. Det stadigt tilbagevendende spørgsmål bliver da: markerer teknologien en udvidelse, et supplement eller noget alternativt? Augé opfordrer som citeret til anerkendelse og refleksion i forbindelse med vores fascination af det immaterielle og løsrevne. Denne fascination lægger op til en

¹²³ Denne opfattelse ligger også til grund for specialets dikotomiske styringsredskab. Det materielle og immaterielle er ikke absolut afsondrede kategorier men nødvendigvis skelsat, for at udvekslingen og samlingen kan påpeges.

¹²⁴ Metafysisk forstået bogstaveligt; meta-fysisk, som noget, der ligger udover eller ovenover.

endnu større diskussion af forholdet mellem det materielle og immaterielle rum, for sidstnævnte tiltrækker sig en opmærksomhed, der vender ud af den fysiske verden. I forbindelse med en Tony Oursler udstilling på Arken skriver Andreas Brøgger i det tilhørende katalog:

”Most countries have microphones directed at outer space in case a signal is transmitted. [...] For many decades, people have raised radio and TV antennas from their homes, tuning in to content transmitted from afar. Today we log on, exploring the world wide web and projecting emotions into virtual chat rooms. All in search of something that lies beyond our immediate surroundings, a special conduit, connecting us with something beyond our normal capacities. This, incidentally, is also a function usually attributed to art.”¹²⁵

At påstå, at denne udadvendte forbindelsestrang annullerer de fysiske omgivelser ligner til forveksling den kropslige forglemmelse Merleau-Ponty påpeger, at bevidsthedsfilosofferne ligger under for. Vi er altid først her i vores krop, før vi er derude i vores opmærksomhed. Dog er søgen efter det, der ligger udenfor vores umiddelbare omgivelser udviklingens tarv; vi søger oftere efter mere end mindre, udvidelse snarere end indsnævring. Denne søgen gælder både den ovennævnte higen efter at udvide vores eget virkeområde, men det er også en metafysisk søgen efter noget, der ligger udenfor og er større end os selv. En søgen efter mening, sublimitet eller guddommelighed¹²⁶.

Teknologien afføder i forvejen mange teologiske spørgsmål i forbindelse med blandt andet diskussionen af cyborgs, men den rummer også i sig selv en dimension, som til dels fungerer i sig selv. Selv om mennesket har skabt teknologien, er den efterhånden så avanceret, at den virker for sig selv. Elektromagnetisme eksisterer omkring os; med vores mobiltelefoner skaber vi lokalt foranderlige magnetiske felter, der egentlig danner arkitektoniske rum, som vi blot ikke kan se. Internettet er en global sammenkobling, en immateriel teknosfære, der udbygger de hidtil eksisterende elektroniske informationskanaler. Denne immaterielle dimension er ikke en præeksisterende idealsfære (som eks. det aristoteliske verdensbillede), som mennesket ligger under for, og netop det gør den udefinerbar og afgrænsningen af dens voksende væld tvivlsomt. Teknologien synes at give uanede muligheder, og netop denne uafgrænsethed, denne uendelighed stiller spørgsmålet

¹²⁵ Brøgger in *Arken Bulletin* 2004: 9

¹²⁶ Denne sublimitet kan også søges indenfor mediet selv, og nogle arbejder derfor med at opnå det digitalt eller virtuelt sublime. Her søges virkeligheden nærmest overgået af den nymediale repræsentationsform. Det repræsenterede rum skal være så fortættet og fuldendt, at det overgår de forstyrrelser, der er i den materielle verden. Den indtrykscollage, som de interfacediskuterende værker sammensætter, er i sit udtryk også et slag for den fysiske verden som noget, der ikke er fokuseret eller entydigt.

om det guddommelige. Noget, der er større end os, men også noget, som måske vil vokse os over hovedet. Både fascinationen af og frygten for den teknologiske udvikling afstedkommes af disse uanede muligheder, uafgrænsetheden i rummet. Den rumlige implosion, som Virilio frygter, at teknologien vil medføre, må altså snarere erstattes med en eksplosiv tendens.

Rummet bliver ikke væk, det bliver ved.

LITTERATURLISTE

- Augé, Marc: *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la supermodernité*. Éditions du Seuil. Paris. 1992
- Baudrillard, Jean: *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1985
- Deleuze, Gilles & Guattari, Felix: *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie 2*. Les Éditions de Minuit, Paris, 1980
- Deleuze, Gilles & Guattari, Felix: *Tusind Plateauer. Kapitalisme og skizofreni*. Det Kongelige Danske Kunstakademis Billedkunstskoler. København 2005
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004
- Foster, Hal (ed.): *Vision and Visuality*. Bay Press, Seattle 1988
- Sigmund Freud: *Das Unheimliche*, Gesammelte Werke, Bd. 12, s. 227-268. Frankfurt am Main 1947
- Hansen, Mark B. N.: *New Philosophy for New Media*. Massachusetts Institute of Technology Press, 2004
- Jay, Martin: *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. University of California Press. London 1994
- Krauss, Rosalind E.: *Passages in Modern Sculpture*, 1977 (ed. 1981), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Krauss, Rosalind E.: *Sculpture in the Expanded Field in The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths* The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1985
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2001
- Merleau-Ponty, Maurice: *Phénoménologie de la perception*. Éditions Gallimard, Paris, 1945 (1967)
- Merleau-Ponty, Maurice: *Le visible et l'invisible*. Éditions Gallimard. Paris 1964
- Merleau-Ponty, Maurice: *Om sprogets fænomenologi. Udvalgte tekster*. Gyldendal, København 1999
- Merleau-Ponty, Maurice: *Kroppens fænomenologi*. Det lille forlag. Frederiksberg 1994. Bogklubudgave 2000
- O'Doherty, Brian: *Inside the White Cube*. University of California Press. Berkeley and LA California. (artikler fra 1976, 1981, 1981) 1999
- Pold, Søren og Hansen, Lone Koefoed (red.): *Interface*, Aarhus Universitetsforlag, Århus 2007 – heri særligt: Hansen, Lone Koefoed & Wamberg, Jacob: *Interface – interlace?*
- Rush, Michael: *New Media in Art*. Thames and Hudson, world of art. New York, 1999 (2005)
- Rötzer, Florian: *Samtaler med franske filosoffer*, Akademisk Forlag, 1987
- Thøgersen, Ulla: *Krop og fænomenologi. En introduktion til Maurice Merleau-Pontys filosofi*. Systime. Århus 2004
- Virilio, Paul: *La machine de vision*, Éditions Galilée, Paris 1988
- Virilio, Paul: *Cybermonde – la politique du pire*. Grasset. Paris 1996
- Søborg, Torben: *video + kunst = videokunst*, videofabrikken, Haslev 2006

Antologier:

- Brøgger, Stig & Pedersen, Otto (red.): *Kunst og filosofi i det 20. århundrede*. Det Kongelige Danske Kunstakademi. Billedkunstskolerne, København 2002
- Casey, Edward: *How to Get from Space to Place in a Fairly Short Stretch of Time* IN Feld, Steven & Basso, Keith H.: *Senses of Place*, School of American Research Press, Santa Fe, New Mexico 1996
- Engholm, Ida & Klasturp, Lisbeth (red.): *Digitale verdener. De nye mediers æstetik og design*. Gyldendal, København 2004
- Fraser, Mariam & Greco, Monica (ed.): *The Body. A Reader*. Routledge. New York 2005
- Kyndrup, Morten & Madsen, Carsten (red.): *Æstetisk Teori? Æstetikstudier VII*. Aarhus Universitetsforlag, 2000
- Lehmann, Niels & Madsen, Carsten (red.): *Deleuze og det æstetiske. Æstetikstudier II*. Aarhus Universitetsforlag, 1995
- Knudsen, Britta Timm & Thomsen, Bodil Marie (red.): *Virkelighedshunger – nyrealismen i visuel optik*. Tiderne Skifter, 2002
- KUAKA. *Kunst, krop og teknologi*. Det Kongelige Danske Kunstakademi, Billedkunstskolerne og Københavns Universitet, Moderne Kultur og Kulturformidling, Institut for Kunst- og Kulturvidenskab 2004
- Welsch, Wolfgang (red.): *Die Aktualität des Ästhetischen*. Wilhelm Fink Verlag, München, 1993
- Kerckhove, Derrick de: *Touch versus Vision: Ästhetik Neuer Technologien* IN Wolfgang Welsch (ed.) *Die Aktualität des Ästhetischen*, Wilhelm Fink Verlag, München, 1993

Udstillingskataloger

- Emotion – Young British and American Art from the Goetz Collection*, Cantz, Udstilling i Deichtorhallen, Hamburg
- Home Sweet Home*, Aarhus Kunstmuseum, 1.2-4.5 2003 ISBN 8788575616
- Images from a psychotic doll's house*, Interview med Tony Oursler s. 52-56. Katalog fra Museet for Fotokunst, Årgang 10, nr. 2. København, 1998
- Jørgensen, Steen Bille: *Virilio: The Actuality of Virtuality*. Katalog fra Museet fra Fotokunst. Årg. 10, nr. 3. 1998
- Markørens Monolog* af Uldall-Jessen, Gritt, 2006
- Tony Oursler* Redigeret af Tony Oursler, Joshua Thorson og Christina Von Assche, du Jeu de Paume, Fundación Salamance Ciudad de Cultura, 2005

Avisartikler

- Bertelsen, Lisbet K.: *Storsnakkende videovæsner*. Interview med Tony Oursler. Weekendavisen 11.4.2006
- Eskjær, Mikkel: *Teknikkens sejr over naturen*. Information. København. 29.4.1998
- Fremtidens krop* JP-tillæg
- Rifbjerg, Synne: *Uhyggeligt*. Interview med Tony Oursler. Weekendavisen, Berlingske 29.4.1999

Wamberg, Jacob: *Er mennesket forældet?* Jyllandsposten. Kulturweekend. 10.06.2006

Tidsskrifter og tidsskriftsartikler

Brøgger, Andreas: *Message from the Medium*, in Arken Bulletin, vol. 2, s. 6-12, København, 2004

Eskjær, Mikkel: *Hvad er dromologi? – eller hastighedens visualitet*. Øjeblikket. Årg. 8, nr. 36/37. Basilisk 1998

Hayles, Katherine N.: *Virtuelle kroppe og flimrende signifikanter*. IN Passage nr. 42, 2002

Husserl, Edmund: *Fænomenologi*. IN Tid Skrift nr. 11. Reitzel. København 1989

Larsen, Svend Erik. *Fingerøvelser. Om krop, rum og tegn* IN SPOR. Til billedet og poesien.

Hyllested, Hans (red.) Arkiv for ny litteratur, Hald Hovedgård, Viborg. Gyldendal. 1990

Mulvey, Laura: *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Screen 16(3): 6-18, 1975

Nygård, Tine: *Det lange farvel*. Kunstmagasinet 1%. Det danske magasin om kunsten lige nu. Frederiksberg 1998

Peripeti. *Performativitet*. Tidsskrift for dramaturgiske studier. 6-2006.

Petersen, Anne Ring: *Rummet for det som skal komme*. Kritik, årg. 34, nr. 151. Gyldendal. 2001

Philosophia. *Den levede krop*. Tidsskrift for filosofi, årg. 22, nr. 3-4

Sheikh, Simon: *Selvidentifikation og selvscenesættelse*. Øjeblikket. Årg. 7, nr. 35. Basilisk 1998

Thrane, Lotte: *Billedets tid*. IN Kritik, Årg. 32, nr. 141. Gyldendal 1999

Sheikh, Simon: *Rumidentifikation og rumscenesættelse*. Øjeblikket. Årg. 8, nr. 36/37. Basilisk. 1998

Arbejdspapirer

Christensen, Signe Meisner: *Ud over det logocentriske paradigme. Visualitetsteori og Kunsthistorie*.

Arbejdspapirer, Afdeling for Kunsthistorie, Aarhus Universitet, nr. 4, 2003

Jørgensen, Ulla Angkjær: *Kropsæstetik og kropsoplevelse*. Arbejdspapirer, Afdeling for Kunsthistorie, Aarhus Universitet, nr. 2, 2001

Philipsen, Lotte & Wamberg, Jacob: *Kunsthistorie og/eller Visuel Kultur?* Arbejdspapirer, Afdeling for Kunsthistorie, Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet 2006

Links

Jeffrey Shaws hjemmeside: http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-current.php3

Kassandra Productions hjemmeside: <http://www.kassandra-production.dk/>

Stelarc's hjemmeside: <http://www.stelarc.va.com.au/arcx.html>

Tony Ourslers hjemmeside: <http://tonyoursler.com/tonyourslerv2/main.html>

Xposition REVERSE's hjemmeside: <http://www.xpositionreverse.org/>

Kunstprojektet *Who wants to be?*: <http://whowantstobe.co.uk/>

Kunstprojektet *Fallout*: <http://transition.turbulence.org/Works/fallout/>

Side om digital kunst: om krop i digital kunst: <http://www.artificial.dk/articles/embodiment.htm>

Forskningsprojektet Interfacekulturens Æstetik, AU: <http://www.interfacekultur.au.dk:80/index.jsp>

Interview: Jeppe Hein (2006):

http://www.kopenhagen.dk/interviews/interviews/interview_jeppe_hein/

Interview: Jeppe Hein (2005):

http://www.kopenhagen.dk/interviews/interviews/interview_med_jeppe_hein/

Egen anmeldelse af *Xposition REVERSE* på aarhus.nu:

<http://www.aarhus.nu/reportage/06-12-06-2.html>

Egen reportage fra seminaret ArtNetWork på aarhus.nu:

<http://www.aarhus.nu/reportage/06-11-08-3.html>

SUMMARY

The thesis *In a Basement on the Internet* is a critical and spatial analytical examination of the interface exemplified in contemporary New Media Artwork. Based on the view that our individual and cultural world is highly influenced by modern technology, I investigate the increasingly significant term of the interface.

Through analyses of Tony Oursler's *System for Dramatic Feedback* (1994), Kassandra Productions *Xposition REVERSE* (2006) and Jeppe Hein's *The Invisible Labyrinth* (2006), respectively, I examine how the contemporary art scene primarily uses technology as a tool to generate and illustrate the situation of the interface as something that influences and includes the physical surroundings of both artwork and participant. Through this, the selected artwork stages a discussion of the interface that both affect our understanding of self and reality implicitly and explicitly.

Consequently, the conventional understanding of the interface, which is especially connected with the relationship between user and computer, proves to be insufficient and calls for redefinition and expansion. Whereas the traditional definition is strongly focused on the user's perception of the spatial potential of two-dimensional representations this new artwork suggests that the discussion of the interface is or should be concerned, rather, with three-dimensionality and bodily experience in a broader and more material sense. The participant is perceptively and actively invested in the situation of the interface and emphasizes it as something taking place in space, through space and through perception and bodily action.

Through analysis of the theoretical views on technology in contemporary aesthetic theory I argue that there seems to be a polarised tendency of a materialistic, relational and body-orientated discourse on one side (ex. Nicolas Bourriaud) and a representational media theory on the other (Lev Manovich, Mark B. N. Hansen). Although opposing each other in many ways, poststructuralist and visual theory influence both sides, and they both prove to be insufficient in grasping the very tangible aspects of these artworks.

As readers of Maurice Merleau-Ponty will know *Phénoménologie de la perception* cannot be considered a conventional method of approaching modern technology, however, I conclude that the constitution and perception of the phenomenological subject can help redefine the understanding of the interface and illuminate how the interface not only concerns the subject confronted with modern technology, but also with a technologically mediated spatiality that challenges the physical surroundings in which the meeting takes place.

ILLUSTRATIONER



Fig. 1: Jeffrey Shaw: *Place Ruhr* (2000)



Fig. 2: Jeffrey Shaw: *Place: Ruhr* (2000)

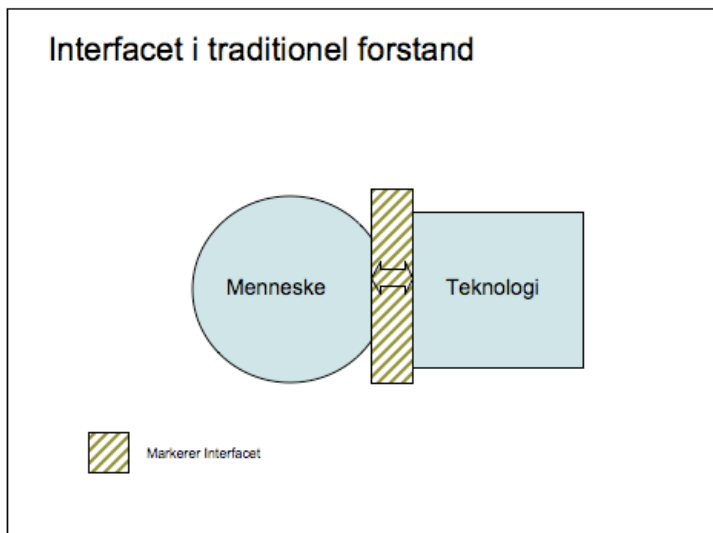


Fig. 3

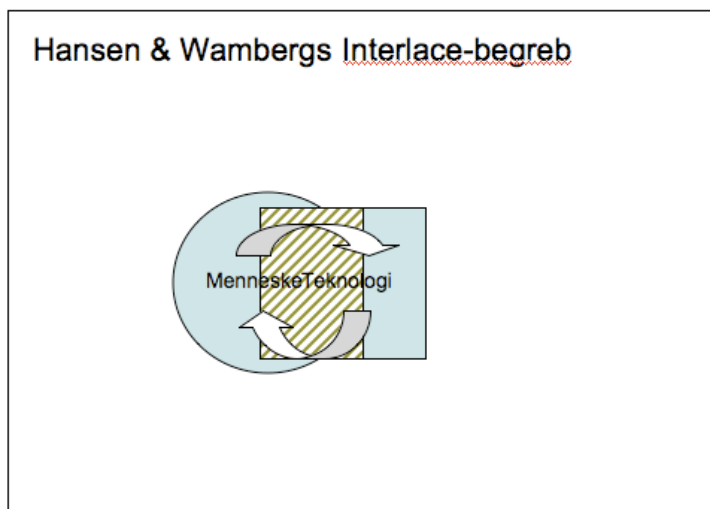


Fig. 4

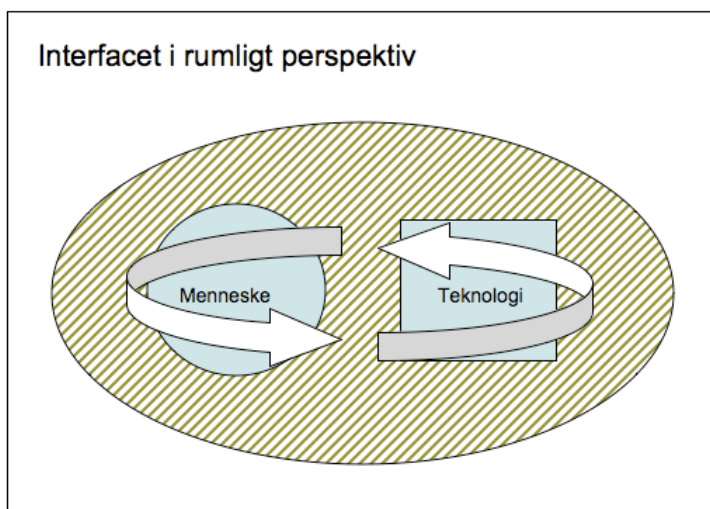


Fig. 5



Fig. 6a

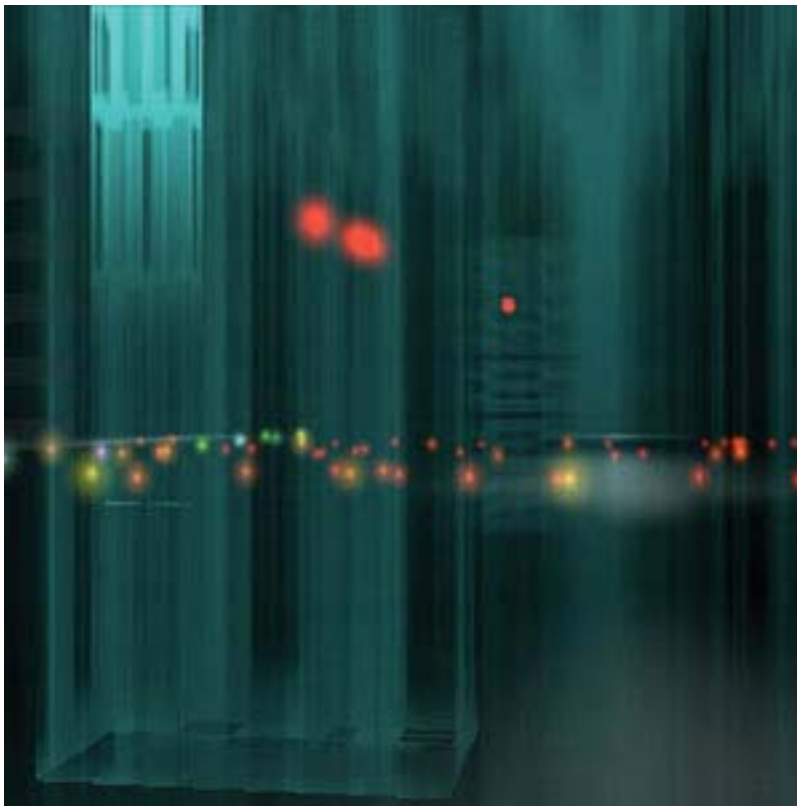


Fig. 6b



Fig. 6c

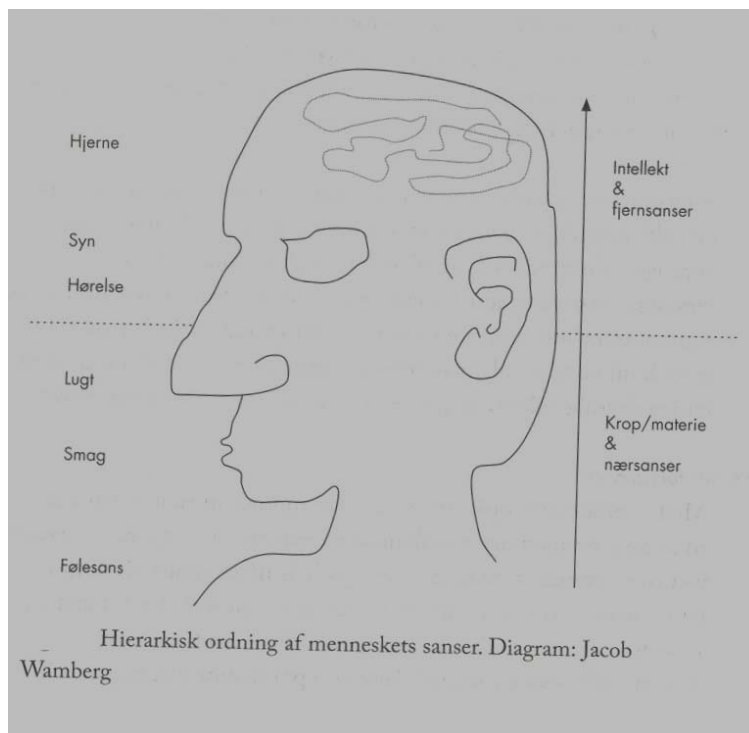


Fig. 7: Diagram over menneskets sanser af Jacob Wamberg.
Fra Pold & Koefoed Hansen (red.): *Interface* (2007)



Fig. 8: Tony Oursler: *The Influence Machine* (2000)



Fig. 9: Tony Oursler: *Thought Forms* (2006)



Fig. 10: Tony Oursler: *System for Dramatic Feedback* (1994)



Fig. 11: Detalje



Fig. 12: Detalje: ansigtet ses nederst til venstre og hånden på bukserne øverst i stativet



Fig. 13: Detalje: *Horrorerotic*



Fig. 14: *Xposition REVERSE* (2006)



Fig. 15: *Xposition REVERSE* (2006)

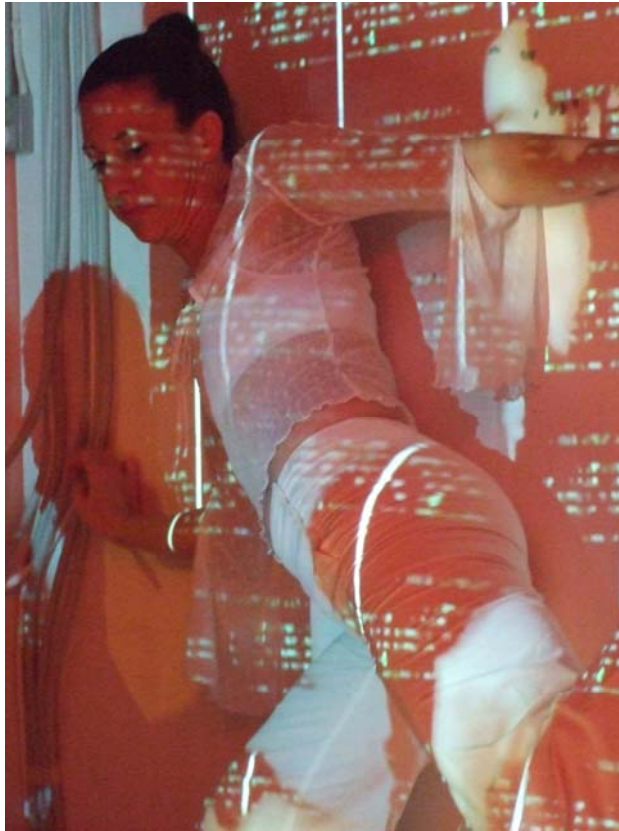


Fig. 16: *Xposition REVERSE* (2006)



Fig. 17: *Xposition REVERSE* (2006)

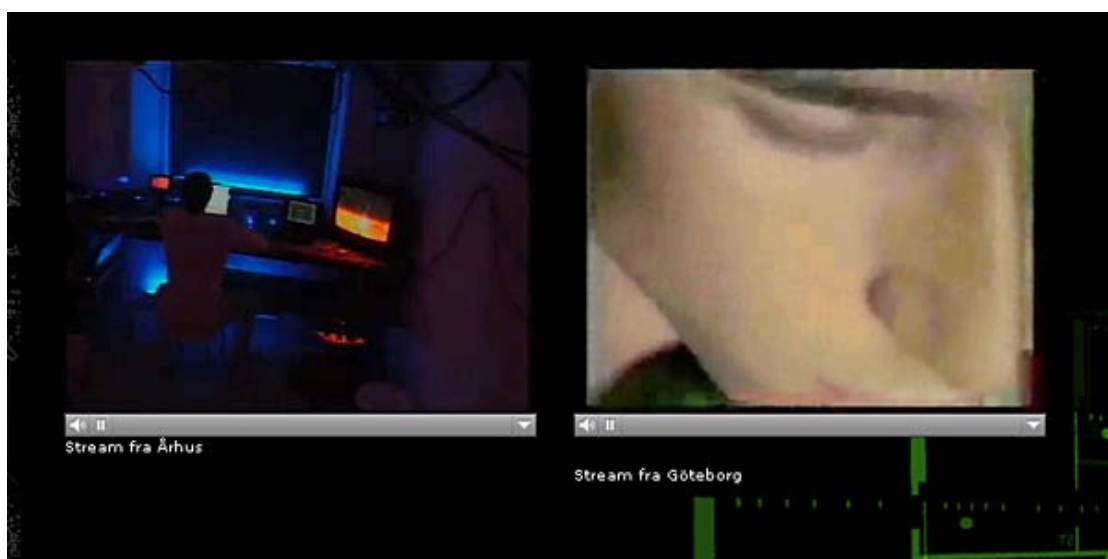


Fig. 18. Udklip af skærm billede taget under performancen
http://www.xpositionreverse.org/stream/streams_dk.html



Fig. 19: Deltager foran planche

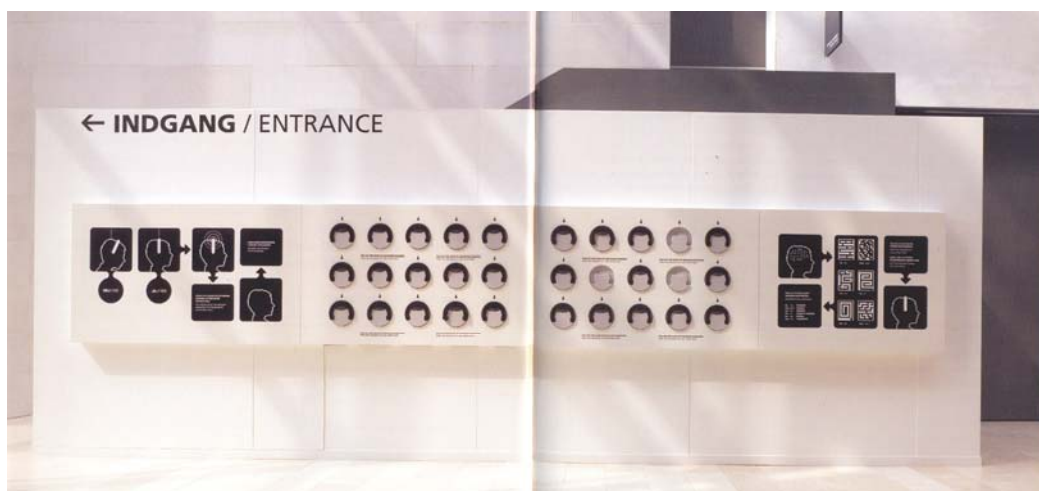


Fig. 20: Planchen udenfor udstillingsrummet

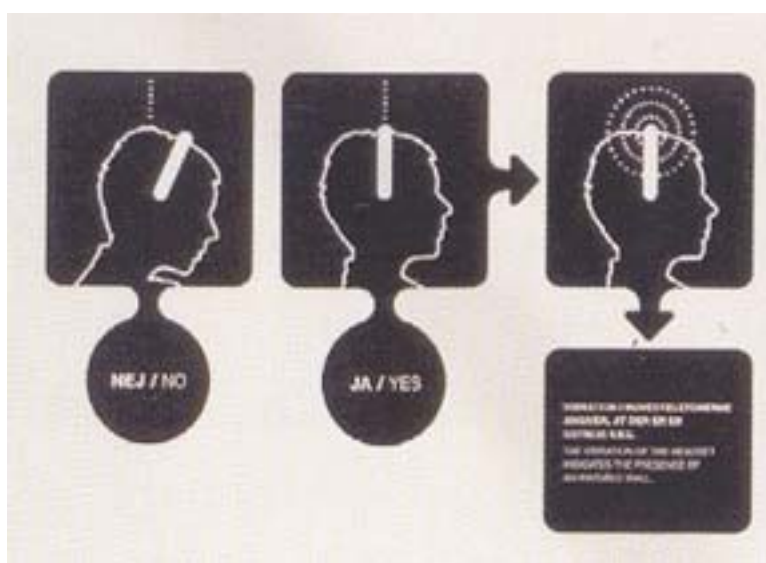


Fig. 21: detalje fra planche: illustration af signalforbindelsen



Fig. 22: Udstillingsrummet fra *Usynlig Labyrint*

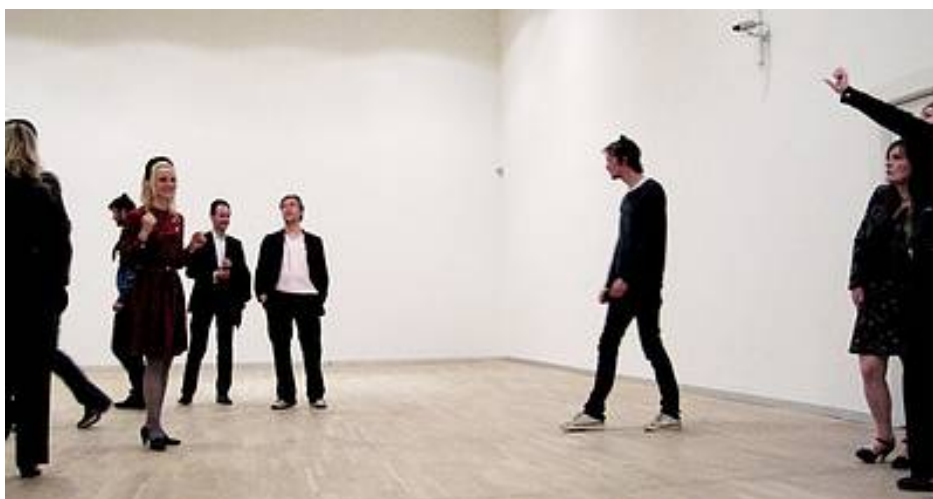


Fig. 23: Deltagere går rundt i *Usynlig Labyrint*



Fig. 24: Deltagere går rundt i *Usynlig Labyrint*



Fig. 25: Still fra optagelse af projektet *Who wants to be?*: <http://whowantstobe.co.uk/>

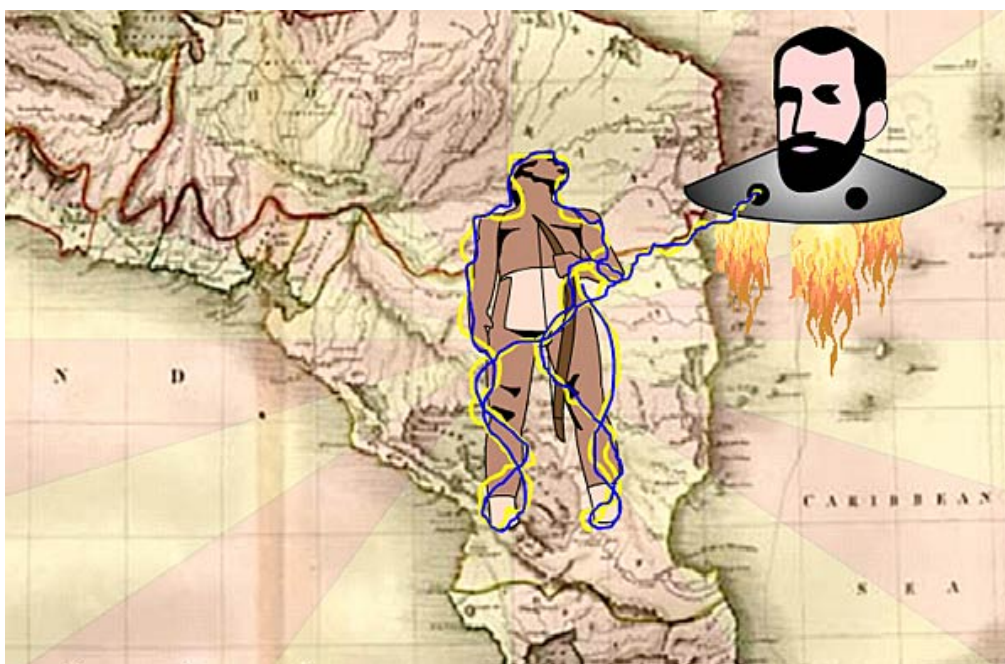


Fig. 26: Still fra projektet *Fallout*: <http://transition.turbulence.org/Works/fallout/>