

Manifest for kunstmuseet i en digital tidsalder

Christian Ulrik Andersen & Søren Bro Pold

Havde man tidligere brugt meget forgæves skarpsind på at afgøre spørgsmålet, om fotografiet var kunst – uden at have stillet sig det forudgående spørgsmål: om ikke kunstens karakter som helhed havde ændret sig i kraft af fotografiets oprindelse – så overtog filmteoretikerne snart den tilsvarende forhastede problemstilling. (140)

Inspireret af den tyske medie- og æstetikteoretiker Walter Benjamins tilgang til de fotografiske teknikkers relation til kunsten bør vi ophøre med at spørge os selv, om og hvordan digital kunst er kunst, og i stedet begynde at spørge til, hvordan kunsten ændrer sig i kraft af digitale teknologier. På den front – og det er netop en front – adskiller mainstream samtidskunsten sig radikalt fra mediekunstscenen.

Det synes som om, at teknologien og mediet er fraværende i toneangivende kurators praksis. Ser man eksempelvis på en af samtidens mest feterede kuratorer Nicholas Bourriaud, argumenterer han for en kunst, der udforsker de nye værktøjers muligheder, ”uden at repræsentere dem som teknikker” (67). Bourriauds insisteren på teknologien og mediets implicite tilstedeværelse sker på bekostning af en anerkendelse af værktøjet og teknologien selv, og det er måske netop der, man finder den fremherskende modsætning mellem den relationelle æstetik og den digitale kunsts kanon. ”Den relationelle æstetik” udkommer i 1998, fem år efter fremkomsten af World Wide Web, men undlader at diskutere netkunsten og dens eksperimenteren med såvel det formelle udtryk som netværksdannelsen i sig selv, ej heller omtales, hvad man i en kunst-teknologisk sammenhæng ville kalde relationelle værker, der opererer med telenærvær i forhold til konkrete teknologier som radio, telefoner eller internet, selvom adskillige af den slags værker er kanoniseret inden for den digitale kunst, fx i den amerikanske kunsthistoriker Stephen Wilsons store oversigtsværk *Information Arts*. I stedet fremhæver Bourriaud den ikke-teknologiske side af relationen og ’mikro-samfundet’.

Det er bemærkelsesværdigt, da der ikke hersker tvivl om, at kybernetikken og informationsteorien i kombination med computeren og telekommunikationen har formet vores kultur siden anden verdenskrig. Den amerikanske kunsthistoriker Edward Shanken har redegjort for, hvordan både konceptkunsten og teknologi-kunsten begge reflekterer den brede sociale og økonomiske betydning af informationsalderen og ikke mindst, at viden om informationsteori udvider vores forståelse af konceptkunsten. Om end Shankens redegørelse og insisteren på betydningen af den amerikansk-baserede ingeniør, Billy Klüvers (1927-2004) organisation for 'Experiments in Art and Technology' (E.A.T), der opstod i 60'erne i New York med projekter over hele verden, og Shankens kanonisering af værker inden for 'New Media Art' i en kunsthistorisk kontekst er en sjældenhed, synes kunstmuseernes og kunsthistoriens assimilering af den digitale kunst uundgåelig. Spørgsmålet, som også Shanken stiller, er, hvordan den finder sted, og hvilken rolle medieteknologien spiller i den kuratoriske praksis? Er interessen i kunst *gennem* medieteknologier, eller spiller medieteknologien selv en betydningsbærende rolle?

Hvad vi foreslår som alternativ kuratorisk strategi i relation til de udfordringer, digitale teknologier stiller kunsten, er med andre ord en integrering af teknologierne, der inkluderer teknologierne konceptuelt og materielt. Kulturelle nøgle-begreber som 'deltagelse', 'netværk', 'fællesskab' og 'selvorganisering' giver ikke mening uden en inddragelse af en dimension, der overvejer og går i dialog med den konkrete håndtering af teknologien. Teknologien er, som vi vil uddybe neden for, ideologisk betinget, og erkendelsen af dette fremtvinger en omskrivning af kunstens selvforståelse, der også påvirker en udstillingspraksis. Vi er med andre ord ikke på jagt efter den digitale kunsts mediespecificitet, som i en modernistisk kunstopfattelses inddeling i olie på lærred, bronze, video, 'mixed media' osv., men efter dens udfordringer. Det særlige for den digitale kunst er ikke alene, at man fx kan lave interaktiv kunst, men i særdeleshed udforskningen af dens teknologiske understøttelse, som ofte er bundet op på videnskabelige og matematiske konstruktioner – eksempelvis kybernetik, netværks- eller informationsteori, og de ideologiske såvel som formelle implikationer af dette – hvad enten der er tale om telematisk, netværks- eller mediereflekterende og kritisk digital kunst. Når computeren udfordrer vores kunstforståelse, sker det ved at tvinge os til at inkludere materialet og teknologien som betydningsbærende. Hvis ikke kurateringen tager denne udfordring op, bliver præsentationen

af den digitale kunst amputeret og reduceret til tandløse oplevelser af teknologiske gadgets af den slags, der måske hører hjemme på en teknologimesse men ikke på et kunstmuseum.

Interfacet

Vores begreb til at håndtere syntesen af idé og materiale i en kuratorisk praksis, dvs. evnen til at håndtere det digitale værk som behandlende kulturelle nøglebegreber og samtidig kritisk udforske implikationerne af deres teknologiske understøttelse, oprinder i en forståelse af den digitale tidsalder som præget af interfacet.

Vi lever i en interfacekultur: Først kom de tidlige eksperimenter med computergrafik i 60'erne, så den kommercielle introduktion af pc'en og den grafiske brugergrænseflade i midten af 80'erne, og i dag forekommer interfacet i myriader af varianter, der griber ind i såvel arbejds- som privatliv. Hvor end vi kommer, finder vi fysiske interfaces i form af mus, tastatur, touch-screens, mikrofoner, sensorer og kameraer; vi finder visuelle interfaces i form af pc'ens og smartphonens grafiske og metaforiske desktop eller computerspillet; vi hører interfacet i form af lyde, der signalerer et operativsystems opstart, ankomsten af en sms eller mere sofistikerede lyd-interfaces i spil eller lydkunst. Rækken af interfaces udvides konstant, for at imødekomme de behov teknologien, brugen og konteksten stiller os, hvad enten den er mobil, netværksbaseret eller indlejret i arkitekturen og vores artefakter.

Normalt forstås interfacet alene som et teknologisk artefakt, der er optimeret til sømløs interaktion og adgang til funktionalitet. Med dette in mente, trækker interfacet i en bredere forståelse imidlertid også på en lang række kulturelle og kunstneriske traditioner. Computerinterfacet er gennem et halvt århundrede i stigende grad blevet en del af vores kultur og har skabt nye former for kunst, underholdning, kommunikation, arbejde, forretning og erfaring. Det er blevet en central kulturel form, hvormed vi i vores kultur forstår, handler, sanser og skaber en verden. Det medierer med andre ord ikke blot mellem menneske og computer, men i bredere forstand også mellem kultur og teknologisk materialitet i form af data og algoritmer og påvirker måden, hvorpå kulturelle aktiviteter opfattes og udføres. Spørger vi derfor os selv, ikke hvilken kunst vi kan skabe med interfacet, men hvordan interfacet, som hjertet af computeren og dens kulturelle signifikans, udfordrer vores forståelse af kunst, er det i den kritiske tilgang til interfacet, man skal begynde. Vi vil derfor opliste seks punkter, som vi i vores bøger om interfacet (Hansen & Pold; Andersen & Pold) er nået frem til er centrale i en forståelse af interfacets udfordring, hvorefter vi vil

vende os mod en række eksempler på udstillinger og værker, der efter vores mening eksemplarisk demonstrerer disse udfordringer.

[Ill. Frieder Nake: Geradenscharen, 1965]

§ 1 Interfacet forbinder det funktionelle med det repræsentationelle:

Formålet med interfacet er at forbinde det funktionelle, dvs. handlingen og eksekveringen af en opgave i computeren, med en repræsentation. Repræsentationen kan være grafisk som i desktop interfacets ikoner og menuer, tekstligt i form af kommandolinjer, lydligt gennem eksempelvis signallyde eller talekontrol eller fysisk gennem eksempelvis mus, knapper eller andre kontrolenheder. Tilsvarende har den tyske computersemiotiker og -kunstner Frieder Nake beskrevet computeren som et ”instrumentelt medium”. Med dette mener han, at vi simultant anvender den som et værktøj og kommunikerer med den som et medium. Denne oversættelse mellem *signaler* (computerens beregninger og eksekveringer) og *tegn* (dens mediering og repræsentation) gør interfacet til computerens kerne og er samtidig det, der definerer dens betydning i en kultur og et samfund. I og med, at den altid har en repræsentationel dimension, er teknikken med andre ord også kulturel – og omvendt vil repræsentationen tilsvarende have en teknologisk dimension. Det er denne kobling mellem funktion og repræsentation, der er det centrale nybrud.

§ 2 Interfacet er fortrængt og undertrykt:

Interfacet kommer fra en ingeniørtradition, som paradoksalt nok altid har forsøgt at slippe af med det. Den amerikanske interfacedesign-guru Donald Norman har udtrykt, at ”[i]nterfacet er i vejen [...] Jeg vil fokusere på opgaven [...] Interfacet er en forhindring: det står imellem en person og det system, der anvendes” (209). Fortrængningen af medieringen er en drivende kraft i mange dele af IT-udviklingen og rammesættes af fænomener som ’Virtual Reality’, ’Augmented Reality’, ’Bodily Interaction’, ’Calm Computing’ og designparametre som visuel minimalisme (’Google minimalism’), brugervenlighed, sømløs interaktion, intuitiv interaktion, transparens osv. Samtidig er denne fortrængning del af en større uddifferentiering af repræsentationen, som den franske filosof Jacques Derrida bl.a. har redegjort for i sin kritik af skriften som et ”farligt supplement” (141 ff). Som farlige supplementer bestående af repræsentationelle og teknologiske tegnstrukturer forsøger interfacedesigneren at skjule tegnkarakteren. Dog vil den altid vise sig. Interaktionen vil aldrig være sømløs, men vil altid afsløre sig ved at tvinge os til at kommunikere med

computeren på en bestemt måde, eksempelvis læse på en bestemt (nonlineær) måde, eller tegnkarakteren vil uværgeligt dukke op som forhindringer, afbrydelser, fejl og distraktioner i funktionaliteten, fx når systemet 'loader', opdateres, viser fejlmeddelelser, koder osv., hvilket kan være yderst forstyrrende, hvis brugeren var lullet ind i en tro på, at han/hun betjente en rent funktionel maskine.

§ 3 Interfacet er en ideologisk konstruktion:

Alle de former for barrierer eller forførelse, der finder sted i udvekslingen mellem tegn og signal, markerer et magtforhold. Hvad enten et interface medierer mellem menneske og computer, mellem to computere eller to mennesker vil det altid afspejle en balance mellem underlæggelse og kontrol. Denne balance er ofte ideologisk betinget. I visse tilfælde forføres man – blandt andet gennem den retoriske anvendelse af spil og fortælling – til at interagere uden at forhandle magtrelationen. Det sker eksempelvis i anvendelsen af sociale netværkstjenester, der – på trods af brugernes medvirken i registreringen af personlige data og afgivelsen af rettighederne til disse som en betingelse for deltagelse – succesfuldt tiltrækker millioner af internetbrugere. I andre tilfælde, som eksempelvis inden for 'Free/Libre Open Source Software' (FLOSS) miljøer, kræver deltagerne en forhandling af interfacets betingelser. Den amerikanske antropolog Christopher Kelty har omtalt dette som en 'rekursiv offentlighed', der ikke kun er diskursiv, men også "bekymrer sig om at vedligeholde og tilpasse de tekniske, juridiske, praktiske og begrebslige sider af dens eksistensgrundlag som en offentlighed" (3).

§ 4 Interfacet har traditioner og generer:

Historisk kan interfacet bindes op på tre traditioner.

For det første er computerens tidlige udvikling fortrinsvis foregået som del af en forsvarspolitik. Allerede under Anden Verdenskrig blev computere anvendt til ballistiske udregninger og generering/brydning af kode (kryptologi). Det generelle formål var at kontrollere og anticipere et hændelsesforløb, hvilket blandt andet i efterkrigstiden førte til cybernetiske forsvarssystemer, der kunne overvåge et luftrum, forudsige potentielle nedslag og automatisere modangreb. Sådanne systemer er kendetegnet ved et ønske om at reducere den menneskelige tilstedeværelse i systemet til en beregnelig faktor.

I den militære udvikling af computeren udviklede man for det andet op gennem tresserne en række interaktionsteknikker, som fx grafisk manipulation anvendelsen af mus og

controllere osv., til det personel, der betjente systemerne. I tressernes opgør med autoriteter begyndte man at forestille sig mulighederne af at opfatte computeren som et værktøj. Man udviklede i halvfjerdsere, eksempelvis på det californiske forskningslaboratorium Xerox PARC, forestillingen om en bruger, hvis adfærd og behov kunne studeres med henblik på at give nye muligheder for tekstfremstilling, multimedier, samarbejde, læring osv. Dette ledte blandt andet til desktop interfacet og anvendelsen af metaforer i repræsentationen af computerens processer som 'skrivebordet', 'skraldespanden', 'forstørrelsesglasset', 'mappen' osv.

For det tredje begyndte man i 60'erne at eksperimentere med computerens udtryksmuligheder. Dette skete ikke blot inden for visuel kunst med pionerer som Frieder Nake, Vera Molnar og Manfred Mohr, men også inden for film med eksempelvis computeranimationen *Permutations* (1966) af John Whitney, tekstfremstilling hvor fysikeren Christopher Strachey skabte allerede i 1952 et computerprogram, der kunne skrive kærlighedsbreve, og musik hvor vi herhjemme har Else Marie Pades elektroniske kompositioner fra 50'erne og 60'erne influeret af musique concrete. Ligeledes opstår computerspillet i 60'erne med blandt andet *Spacemar!*, som er kollaborativt udviklet af dataloger på Massachusetts Institute of Technology (MIT) og det første eksempel på software, der distribueres bredt. Nogle af disse eksperimenter (med spil som en undtagelse) udgjorde blandt andet også udstillingen *Cybernetic Serendipity* på ICA, London i 1968.

Alle tre traditioner og genrer – og ikke mindst samspillet imellem dem – spiller en rolle i vores interfacekultur som monitorerende, funktionelle og ekspressive dimensioner.

§ 5 Interfacet er ikke (blot) en overflade:

Interfacet er ikke begrænset til det velkendte 'WIMP' (Windows, Icons, Menu, Pointers), man kender fra eksempelvis desktopinterfacet. Termen 'interface' inkluderer en række kontaktflader og udvekslinger, der finder sted på forskellige niveauer: Mellem forskellige programmer inde i computeren, fx mellem operativsystemet og tekstbehandlingsprogrammet, mellem computere i et netværk, mellem mennesker og computere eller mellem mennesker, fx sociale netværkstjenester. Nogle interfaces er relativt mekaniske – USB-stikket er fx umiddelbart bare et stik, men inkluderer også en specifikation af hvordan kommunikation mellem to enheder skal finde sted, mens andre er mere orienterede mod den menneskelige kognition og kulturelle traditioner fx computerspilsinterfacet.

Det er ikke muligt fuldstændigt at afsløre interfacet, der altid vil optræde i en 'mise en abîme' arkitektur, hvor det afspejler en lang række af oversættelser mellem *tegn* og *signaler*. Interfacet kan kritiseres og diskuteres på alle niveauer – som kode, som platform, som sansning osv. – med dertilhørende tekniske, kulturelle, sociologiske, historiske og politiske problematikker, og ét niveau er ikke privilegeret over de andre. Der er ikke et interfaceniveau, der er mere essentielt og med en større sandhed end de andre, men computeren består af lag på lag af interfaces, som udveksler signaler og kommunikerer tegn.

§ 6 Interfacets mekanismer konstituerer det sanselige:

Ud over at oversætte mellem computerens signaler og tegn er interfacet et multimedie, der inkluderer lyd, billeder, tekst og fysisk interaktion i kybernetiske feedback-loops. Det sonificerer gennem højtalere og viser gennem skærme, samtidig med at det lytter, ser og læser gennem for eksempel mikrofoner, kameraer, keyboard, sensorer eller GPS. Det kybernetiske feedback-loop er en central del af interaktionen, og interfacet genereres i en simultan aflæsning af computerens og brugerens system. Den simultane registrering og repræsentation, der finder sted i interaktionen mellem et menneske og en computer, lanceres normalt som brugervenlighed, men vil altid også overvåge og rammesætte deltageren: Interfacets multimediale og kybernetiske mekanismer konstituerer det sanselige – dvs. måden vi sanser på, hvad vi sanser, og dermed også det der kan handles på og resultatet af interaktionen.

Der er således en teknisk side af interfacet som sansekonstruktion, der vedrører et behov for, at det virker, og at repræsentationen af data og processer giver mening for brugeren – at eksempelvis en søgning på internettet med Google præsenteres efter relevans. Samtidig er der også en kulturel side, der omhandler den kultur, der bygges op omkring interfacet som eksempelvis involverer en overvågning og kontrol af eksempelvis vores tekstproduktion på internettet.

Den kuratoriske udfordring

Når interfacet introducerer nye repræsentationelle og tekniske tegnstrukturer, må man være opmærksom på både de skjulte ideologiske og magtrelaterede understrømme, der styrer det, og de nye brugsformer, kulturelle aktiviteter, arbejdsgange og dertil hørende opfattelser af verden, det afstedkommer. Kun da vil man reflektere informationsteknologiers relation til verdens kompleksitet. Lige såvel som den stereotype interfacedesigner ikke må fortrænge

repræsentationen og interfacets kulturelle dimensioner i bestræbelsen på at skabe funktion, må kuratoren ikke glemme, at den funktionelle og teknologiske side af interfacet også er kulturel. Teknikken er kulturelt konstitueret og rammesættende, og udeladelsen af en kritisk diskussion af teknikken og den ramme eksempelvis socialitet og menneskelige relationer udspiller sig i, vil holde den kuratoriske praksis på afstand af en samfundsmæssig betydning.

I det følgende ønsker vi at gennemgå to udstillinger, der hver på deres måde eksemplarisk behandler den udfordring, interfacet stiller kunsten og en udstillingspraksis.

Den algoritmiske revolution

De første erfaringer med at udstille digital kunst blev gjort allerede i midten af 60'erne med galleriudstillinger i Tyskland, USA og Jugoslavien. To af de første større udstillinger var ICAs *Cybernetic Serendipity* i London i 1968 samt kunsthistorikeren Jack Burnhams *Software* på the Jewish Museum i New York i 1970. Specielt den sidste udstilling er interessant i denne sammenhæng, fordi den – i modsætning til tidligere udstillinger – fokuserede på software og på kørende computerinstallationer, hvilket også medførte, at udstillingen er blevet legendarisk for sine talrige tekniske problemer og nedbrud. Samtidig inkluderede udstillingen både den på det tidspunkt aktuelle konceptkunst, eksempelvis den amerikanske irer Les LeVines (1935-) *Systems Burn-off X Residual Software*, samt softwarebaserede værker og teknologier som en af de tidligste eksempler på hypertext, de amerikanske programmører og opfindere Ned Woodman/Theodor H. Nelsons *Labyrinth*, og amerikanske M.I.T.s Architecture Machine Groups *Seek. Software*-udstillingen samler med andre ord aktuel kunst og teknologi i en epokegørende udstilling, der ikke er bange for teknikken.

Sidenhen er de sene 60'eres konceptkunst, fluxus, happening og den samtidige softwareudvikling desværre alt for ofte blevet skilt fra hinanden igen i udstillingsammenhæng. Et museum som imidlertid har taget *Software*-udstillingens udfordring op, og har udstillet både medieteknologi og kunst i en kunstnerisk ramme, er det tyske Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) i Karlsruhe. Museet åbnede i 1997 og har siden 1999 været under ledelse af den østrigske kunstner, kurator og teoretiker, Peter Weibel (1944-). I 2004 kuraterede han udstillingen *Die Algoritmische Revolution*, der fortsatte som permanent udstilling helt frem til 2008. Denne udstilling tog netop fat i det forhold, at algoritmerne, teknologien bag interfacet, er en utrolig vigtig samfundsmæssig revolution, der samtidig er sært usynlig og på mange måder uerkendt kulturelt – på trods af at den har været

genstand for kunstnerisk bearbejdning i både digital- og samtidskunst siden tresserne (jf. § 4).
Med Weibels egne ord:

"Normalt ligger en revolution foran os og giver sig til kende med en vældig støj. Den algoritmiske revolution ligger derimod bag os, og kun få har bemærket den trods dens enorme virkning. Den algoritmiske revolution begyndte i 1930 i videnskaben, omkring 1960 i kunsten. Imidlertid er der næppe et område af vores samfundsmæssige og kulturelle liv, som ikke er gennemsyret af algoritmer: Teknik, transport, hjemmet, banken, erhvervslivet, kommunikation, arkitektur, litteratur, kunst, musik." (Weibel)

Computerens databehandling er usynlig for de fleste, der kun ser dens resultater. Computerens kulturelle indflydelse har på denne måde i høj grad drejet sig om at gøre processer usynlige og effektivisere dem (jf. § 2 oven for) – om komplekse datamængder, som automatisk lagres og effektueres i uigennemskuelige bureaukratier. Den vigtigste digitale kunst arbejder derfor med forholdet mellem synlig overfor usynlig, sanselig overfor skjult, betydningsfuld overfor kodet. Dermed træder den selv delvist ud af det sanselige, som ellers er kunstens domæne, og ind i de teknologiske, kodede, funktionelle dimensioner af interfacet. Ikke desto mindre er disse funktionelle dimensioner en integreret del af interfacet (jf. § 1) og sætter derfor også rammer og betingelser for den interfacekultur, vi lever i (jf. § 3) – teknologien er i sig selv rammesættende for og opbygget af kultur, hvilket *Die Algoritmische Revolution* som udstilling viste ved både at inkludere teknologi, digital kunst og samtidskunst fra perioden. Ved indgangen til udstillingen stod således en kæmpe rørcomputer, der med sin størrelse og vægt på 1000 kg udstrålede lige dele hvide kitler, tysk nøgternhed og 'Wirtschaftswunder', en Zuse Z22 fra 1957.

[Ill. Zuse Z22, foto: Søren Pold]

Udover denne historiske teknologiske kolos rummede "Die Algoritmische Revolution" værker fra den digitale kunsts historie fra tresserne, fx algoritmisk computergrafik af de tyske kunstnere Frieder Nake (1938-) og Manfred Mohr (1938-) og frem til softwarekunst fra 2000'erne, fx dynamiske og interaktive softwarekunstværker af amerikanerne Golan Levin (1972-) og Casey Reas (1970-). Disse værker er i høj grad blevet sat i forbindelse med deres historiske rødder, når de vises i sammenhæng med den tidlige

algoritmske kunst. I denne sammenhæng bliver de ikke kun forstået som mere eller mindre magiske og spektakulære værker med en legende bruger i centrum, men som værker, der udfolder den algoritmske proces – som deltagere i den algoritmske revolution.

[Ill Frieder Nake: Homage à Klee (Nr. 2, 13/9.1965)]

No Place to Hide

Et eksempel på en ambitiøs dansk udstilling, der som en af de første kobler digital kunst til en central samfundsudvikling var Skive Kunstmuseums *No Place to Hide*, 2009 kurateret af kunstneren Cassandra Wellendorf (1965-). Hvis man skal forstå overvågningens funktion og betydning i dag, er det nødvendigt at kigge på, hvordan den er koblet med teknologi (jf § 3). Overvågning har i dag en langt bredere funktion end ren sikkerhed og disciplinering og indgår som en central del af moderne interfaces. Som Teleskærmen i George Orwells *1984* ser og aflæser interfacet os – om end den totalitære overvågning er skiftet ud med interaktiv brugervenlighed. Interfacet er interaktivt, således at vi kan påvirke computeren i realtid, og computeren aflæser vores påvirkninger og reagerer på dem i et kybernetisk kredsløb, hvor den altså også overvåger, tracker og fortolker os og vores handlinger (jf. § 6). Med nettet og web2.0 er interfacet blevet netværksforbundet, og de spor vores interaktion, handlinger og valg efterlader, flyder nu mere eller mindre frit rundt på nettet. Vi bidrager til Googles og andres 'tracking' og 'targeting' af os, hver gang vi logger på, vælger fra menuer og klikker på links. Edward Snowdens afsløringer i 2013 af det amerikanske National Security Agencys (NSA) udbredte overvågning og den lange debat det efterfølgende førte til med stadig nye afsløringer har understreget dette og placeret det centralt i samfundsdebatten her fem år efter udstillingen.

Det var altså et vigtigt tema, udstillingen *No Place to Hide* tog fat i. På den ene side er det vigtigt at gøre opmærksom på, hvordan interfaces er opbyggede, hvordan overvågningen er indlejret og bruges, og hvem eller hvad der sidder bag skærmen. På den anden side er det vigtigt at undersøge, hvordan overvågning har udviklet sig fra det totalitære billede af Storebror til en dimension, der indgår overalt i vores kultur med en række forskellige funktioner (jf. § 3). Overvågning er som en del af det interaktive interface blevet central for vores måde at se hinanden, vores kultur og samfund. *No Place to Hide* præsenterer en række kunstnere og værker, der på forskellig måde og med mere eller mindre kritiske undertoner

beskæftiger sig med og benytter sig af overvågning. Både kritikken, legen og oplevelsen er vigtig.

En af de centrale kunstnere på udstillingen og på den digitale scene herhjemme i det hele taget er Mogens Jacobsen (1959-). Han har gennem en årrække beskæftiget sig med at skille interfaces ad, undersøge den software der er inden i, og sætte dem sammen på nye og utraditionelle måder, der også inddrager de steder og rum, de udstilles i. Ofte får man et skævt indblik i de processer, der foregår bag interfacet – under tiden kan man slet ikke se det traditionelle interface og dets indhold, og interaktionen ligger måske et helt andet sted end der, hvor værket udstilles (jf. § 5).

På udstillingen var Mogens Jacobsen repræsenteret med et lydbaseret værk helt uden skærme, *Spillerne*, hvor publikum kommanderes rundt af en computer som aktører i et computerspil, overvåget af computeren via ultralydsdetektorer. *Spillerne* vender på denne måde vrangen ud af computerspillets interface og placerer tilskuerne inde i interfacet. Vi er ikke de suveræne subjekter, der kan interagere og koste rundt med spillets aktører og processer, men det er os, der bliver kommanderet rundt med, og pludselig bekendtgør en af computerstemmerne, at den har vundet. Vi kan bogstaveligt talt ikke *se* interfacet, men kun høre det og agere efter dets kommandoer. *Spillerne* åbner således vores øjne for, hvordan vi iscenesættes og i stigende grad styres af interfaces – også når vi tror, det er os, der styrer.

[Ill. Mogens Jacobsen: *Spillerne*, 2009:

<http://www.mogensjacobsen.dk/OLDSITE/art/spillerne/ima/spillerne3.jpg>]

Mogens Jacobsen åbner interfaces og giver os indblik i de processer, der foregår inde i og omkring dem. Ofte ved som her ikke at vise os interfacenes genkendelige indhold og form, men ved at lade os kigge ind bag skærmen eller helt undgå skærme. Værker som *Spillerne* og tidligere Jacobsen værker som *Crime Scene* (2003) og *Power of Mind* serien (1-3. 2004-2006) tydeliggør, at interfacet er meget mere end blot skærmoverflader og immaterielle datastrømme, men rummer virkelige, politiske problemstillinger, som dels udspiller sig inde i de datastrømme interfacene iscenesætter, dels udspiller sig i rummene omkring interfacene og i den måde, de forbindes på.

[Ill. Mogens Jacobsen: *Crime Scene*, 2003

<http://www.mogensjacobsen.dk/works/2/ima/DSCN4199.jpg>]

Afslutning

ZKMs og Skive Kunstmuseums udstillinger var vellykkede, fordi de formåede at få god digital kunst præsenteret i en bredere sammenhæng, som også pegede på de digitale teknologiers samfundsmæssige betydning. De forsøgte altså ikke som mange andre kunstmuseer at undvige en teknologisk interfacediskussion, men pegede i stedet på, hvordan denne diskussion også er kulturel, samfundsmæssig og står i forbindelse med kunsthistorien. I stedet for at udgrænse teknologien som blot et middel og som uvedkommende for kunsten og kunstoplevelsen, blev det tydeliggjort, hvordan kunsten var teknologisk og del af en teknologisk udvikling.

Samtidig med Skive Kunstmuseums udstilling i foråret 2009 havde Aros; Aarhus Kunstmuseum sin store udstilling af digital kunst, Enter Action, kurateret af Gitte Ørskou i samarbejde med Anne Sophie Warberg Løssing og Anne Sophie Spanner Witzke. Det var en succesfuld udstilling med en række gode værker men kurateret og tilpasset til Aros' mere oplevelsesorienterede perspektiv, hvor teknologien og de teknologiske perspektiver i et vist omfang var gemt væk til fordel for den umiddelbare oplevelse og interaktion. Dermed blev digitale værker som de amerikanske kunstnere Ben Rubin og Mark Hansens Listening Post (2003) eller Ludic Societys Toygenosonic (2009) løsrevet fra den teknologi- og interfacekritiske kontekst. Man udelod således at kuratere værkerne som kritiske undersøgelser af interfacets sansedistribution (§ 6), for eksempel i forhold til hvem der skriver, læser os og kontrollerer data. Hvis man ikke har fokus på datagenereringen, samt hvordan den er indlejret teknologisk i interfaces, risikerer man ikke at komme længere end til de ofte banale sætninger på interfacets overflade, hvilket for eksempel skete for kunstkritikeren Michael Jeppesen, der i Information (ganske urimeligt og overfladisk) sammenlignede Enter Action med en teknikmesse i Bella Centret og Listening Post med "den følelse, man har, når man ser Hollywood-film" (Information, 27. marts 2009). Aros' forsøg på at gemme teknologien førte paradoksalt til en fetisering af teknologien og en overfladisk forståelse af værkerne.

[Ill. Ludic Society: Toygenosonic (2009)]

[Ill. Ben Rubin & Mark Hansen: Listening Post (2004)]

Siden har der været spredte udstillinger af digital kunst i Danmark, bl.a. på Museet for Samtidskunst i Roskilde med deres interessante on-line udstilling Net.Specific (2012-), på gallerier som det københavnske Black Box Gallery ved Peet Thomsen og Helsingørs Click Festival kurateret af Jacob Sikker Remin. Den digitale kunst mangler dog stadig dedikerede

udstillingsrum, som ZKM i Tyskland, der kan bringe kunst og kritiske teknologidiskussioner i frugtbar forbindelse i vores interfacekultur. Kunsthall Aarhus' Systemics serie (2012-14), kurateret af Joasia Krysa er et spændende initiativ i kraft af den måde, hvorpå den sætter gang i en teknologidiskussion og skaber nogle rammer for workshops, aktiviteter og samarbejde. Dermed bidrager Kunsthallen til en bredere teknologidiskussion for eksempel omkring alternative, fejlslagne teknologiske opfindelser (Systemic #1. Certain peculiar things and ideas, often failed (or, on humans, machines and running algorithms)", 2013) og teknologiske måder at organisere viden og hvad deraf følger (Systemics #2: As we may think (or, the next world library)).

Litteraturliste

- Andersen, Christian Ulrik, & Søren Pold, red. *Interface Criticism - Aesthetics Beyond Buttons*. Aarhus: Aarhus University Press, 2011.
- Benjamin, Walter. *Kulturkritiske essays*. København: Samlerens Bogklub, 1998.
- Bourriaud, Nicolas. *Relational aesthetics*. Dijon: Les Presses du réel, 2002.
- Derrida, Jacques. *Of grammatology*. Baltimore ; London: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Hansen, Lone Koefoed, & Søren Pold, red. *Interface - digital kunst & kultur*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 2007.
- Kelty, Christopher M. *Two bits : the cultural significance of free software*. Durham, N.C.: Duke University Press ; Chesham : Combined Academic [distributor], 2008.
- Nake, Frieder. "Der Computer als Automat, Werkzeug und Medium und unser Verhältnis zu ihm." *Menschenbild und Computer. Selbstverständnis und Selbstbehauptung des Menschen im Zeitalter der Rechner*. Red. BUDDEMEIER, H. Vol. Medienkritische Reihe 3. Bremen: Universität Bremen, 2000. 73-90.
- Norman, Donald A. "Why Interfaces Don't Work." *The Art of Human-Computer Interface Design*. Red. Laurel, Brenda. Reading: Addison-Wesley, 1990. 209-20.
- Shanken, Edward A. "Alternative Nows and Thens To-Be." *WRO 2011 ALTERNATIVE NOW*. Ed.: WRO 2011. http://wro2011.wrocenter.pl/site/reader/shanken_en.pdf.

Wardrip-Fruin, Noah, & Nick Montfort. *The new media reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.

Weibel, Peter: "Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst", ZKM, Karlsruhe, 2004. <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>

Wilson, Stephen. *Information arts : intersections of art, science, and technology*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.