

Nummer
2

NETKUNSTEN OG SIDEMETAFOREN:
TRANSPARENSEFORESTILLINGER OG
KRITISKE KUNSTNERISKE POTENTIALER

Af Pia Wirnfeldt

Center for Digital Æstetik-forskning



SKRIFTSERIE
Center for Digital Æstetik-forskning

Nr 2 – 2004

Pia Wirnfeldt

Netkunsten og sidemetaforen - transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer

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

Tryk: Det Humanistiske Fakultets Trykkeri, Aarhus Universitet

Copyright © 2004 Center for Digital Æstetik-forskning og forfatteren.

ISBN 87-988440-2-4

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

I serien er foreløbig udgivet følgende titler:

1. Kim Cascone: *Laptop Music - counterfeiting aura in the age of infinite reproduction.*
2. Pia Wirnfeldt: *Netkunsten og sidemetaforen - transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer.*
3. Anne Sophie Warberg Løssing: *Internettet som udstillingsramme.*

NETKUNSTEN OG SIDEMETAFOREN: TRANSPARENSFORESTILLINGER OG KRITISKE KUNSTNERISKE POTENTIALER

Til grund for dagens forelæsning¹ har vejleder og censor formuleret et emne, som mit konferensspeciale ”Netkunstens formløse æstetik” foregriber implicit. Det omhandler nogle centrale problematikker, som optager den aktuelle net- og softwarekunsten, under den samlende overskrift ”Netkunsten og sidemetaforen: transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer”. Da formuleringen ikke udstikker en skrap afgrænsning i forhold til et komplekst emne, vil nærværende forelæsning have introducerende frem for determinerende karakter. Mit forehavende vil derfor være at belyse nogle gængse, men misledende forestillinger, der knytter sig til internettet. Og samtidig gå selektivt til værks overfor netkunsten, der trods den tematisk orientering sig bredt, udmærker sig ved kollektiv kritisk mediebevidsthed.

Intentionen i dag vil altså være at kaste lys over netkunstens livlige ideologiske debat, der generelt har til hensigt at aflive, hvad man kunne fristes til at kalde nogle ’romantiserede’ forestillinger om internettet. I bred forstand idealet om internettet som et offentligt, globalt og neutralt frirum. I mere snæver forstand – hvad sidemetaforen opretholder – forestillinger om internettet som en stabil struktur samt ideen om mediets transparens, dvs. brugerens umedierede interaktion med det netbaserede udsagn. Det er med udgangspunkt heri mit anliggende at belyse og argumentere for netkunstens særegne kritiske potentiale. Ikke mindst i det nuvæ-

¹ Dette arbejdspapir er et uddrag af min konferensforelæsning afholdt d. 4. februar ved Institut for Kunsthistorie, Aarhus Universitet, 2003.

rende informationssamfund, hvor en stor del af vores kulturelle kommunikation foregår elektronisk via internettet.

SIDEMETAFOREN

Efterhånden er de fleste om ikke fortrolig med at søge information på internettet så bekendt med, hvordan man traditionelt designer og strukturerer html-kodens data, dvs. visuelt udformer en populær elektronisk hjemmeside. Alligevel vil jeg fremdrage nogle eksempler for at indkredse og begrunde sidemetaforens relevans som et 'billede' på internettets vante fremtrædelsesform, der i høj grad påvirker, hvordan vi opfatter og forstår selve mediet.

Paradoksalt kan *Rhizomets* populære platform for præsentation og diskussion af netkunst, <http://www.rhizome.org>, der indtil for få måneder siden kørte efter *det* for mange netkunstnere afgørende gratisprincip, tjene som eksempel. Visuelt er hjemmesidens data, bygget op omkring nogle markerede hovedoverskrifter, der efterfølges af kompakte tekstblokke. Informationen er inddelt i spalter og mimer i øvrigt avisens layout, hvor billeder og overskrifter tjener som hurtige blikfang. Trods forventninger om det modsatte reflekterer *Rhizomes* hjemmeside derfor ikke dens indhold hverken netkunstens dynamiske værkform eller kritiske mediebevidsthed! Et andet mere virkelighedsnært eksempel, der underbygger samme tendens, er Aarhus Universitets hjemmeside, <http://www.au.dk/>. Muligvis i et forsøg på at imødekomme sin målgruppe minder universitetets hjemmeside i kraft af dens logiske punktform mest af alt om indholdsfortegnelsen til en skriftlig, akademisk afhandling.

Som det fremgår, er begge hjemmesider struktureret ud fra en lineær, rationel logik, der skaber størst mulig overskuelighed, så man hurtigt kan aflæse de nødvendige informationer. Hermed forlenes den elektroniske information med den samme autoritet og soliditet som den trykte tekst. Internetmediets dynamiske hyper-

linkstruktur tøjles stramt, og sidemetaforen indarbejdes som en latent referenceramme i hjemmesidernes layout. Desuden understøttes hjemmesidens visuelle fremtoning af den semantik, der knytter sig hertil. Tænk bare på det engelske ord *website* og det danske *hjemmeside*, der naturligt kobler sig til den skrivebordsmetaforik, ikonerne i Microsofts *office*-pakke understøtter, hvor eksempelvis funktionen ”nyt dokument” udgør billedet af et blankt stykke papir. Naturligvis bør det indskydes, adskiller hjemmesidernes logiske layout sig fra tekstsidens statiske princip på et punkt. Nemlig i kraft af de operative linkfunktioner, der opbryder den lineære struktur og i stedet introducerer en dynamisk, ikke-hierarkisk hyperlinkstruktur.²

Men spørgsmålet er, hvorvidt det er rimeligt at acceptere tekstsiden som den centrale metafor, der automatisk indoptages i internettets visuelle layout? Spørgsmålet kan næppe besvares entydigt, men er utroligt relevant, især fordi sidemetaforen opretholder en fejlagtig forestilling, der ikke harmonerer med internettets virtuelle og digitale præmis. Almindeligvis forholder vi os ofte ukritiske til den semantik, hjemmesiderne former sig ideologisk ud fra. Vi føler os fortrolige med sidemetaforen og accepterer fremstillingen af internettet som en stor bog, vi kan bladere i, eller en tekstrulle, der kan rulles op og ned. Mens vi agerer rundt på internettet, indoptager vi derfor automatisk nogle vrangforestillinger om internettets reelle linkstruktur. Vi opfatter nettet som en logisk, lineær og statisk struktur, hvilket jo ikke afspejler internettets ikke-hierarkiske, dynamiske og flygtige karakter. Netop bevidstheden herom – at der eksisterer et ideologisk bestemt misforhold

² Inden for design af hjemmesider findes der naturligvis mere mediesvarende visualiseringer af internettets virtuelle linkstruktur. Eksempelvis træder bevidstheden omkring internettets irrationelle, dynamiske struktur tydeligere frem i *Nettimes* hjemmeside, www.nettime.org, eller i *RunMes* ”keyword cloud”, <http://runme.org/>.

mellem hjemmesidernes statiske, lineære form og internetmediets dynamiske, hyperlinkstruktur – fokuserer netkunsten kritisk på.

TRANSPARENSFORESTILLINGER

Hertil kommer forestillingen om computeren som en transparent mediering af den data, vi søger via internettet. Vi har umiddelbart oplevelsen af at kunne agere frit rundt på internettet og udvælge den information, vi har brug for.³ Men er det rimeligt at betragte computeren som et vindue, et usynligt filter, der neutralt formidler det netbaserede udsagn eller sker der en ideologisk mediering undervejs?

Bag denne transparensforestilling lurer en anden, camoufleret sandhed. I virkelig-heden medieres den data, vi henter fra internettet af de konventionelle browsere, *Netscapes Communicator* eller *Microsofts Internet Explorer*, der i lighed med kunstens skiftende repræsentationsstatus historisk afspejler bestemte idealer for, hvordan vi perciperer verden. På samme vis rammesættes, forenkles, standardiseres internettets uendelige og mangfoldige datamængde ud fra bestemte ideologier. Vi tror, informationen modtages umedieret heraf transparensforestillingen, og er ikke opmærksomme på de usynlige filtre, hvormed de konventionelle browsere sorterer og strukturerer informationen.

Mediehistorisk har man traditionelt koblet det gradvise brud med repræsentationens hierarkiske logik sammen med fremkomsten af nye medier. Blandt andet filmens fremkomst i beg. af det 20. århundrede, der med fx montagefilmen introducerer en ny, fragmentarisk billedform. Som et modstykke hertil argumenterer medieforskeren Lev Manovich for en kontinuitet i repræsentatio-

³ Jeg erstatter ordet “bruger” med “beskuer” for at betone parallellen til den perceptionsudveksling, der finder sted mellem den billedlige repræsentation og beskueren.

nens ideologiske parametre, og at der i relation til internettet ikke er tale om et brud. I stedet mener han, at de kulturelle interfaces viderefører allerede velkendte måder at organisere billedet på. Ikke mindst de konventionelle hjemmesider, der som omtalt refererer til den velkendte sidemetafor og udnytter vores fortrolighed med tekstsidens lineære, lagdelte opbygningslogik.⁴

Men hvilke konsekvenser har disse transparensforestillinger for den udveksling, der finder sted via computerens interface mellem det netbaserede udsagn og beskueren? Om sidemetaforens formelle indflydelse på, hvordan man verden over layouter de elektro-niske hjemmesider hersker der ingen tvivl. Problemet omkring de eksisterende normer inden for web-design forstærkes dog af, at vi ikke forholder os kritisk. Vi sætter vores lid til mediets transparens og lukker hermed øjnene for de rationelle ideologier, som ligger til grund herfor, og som camouflerer mediets reelle kendetegn. Spørgsmålet optager, som vi skal se, imidlertid mange netkunstnere, hvilket understreger netkunstens kritiske potentiale i forhold til dens egen mediebetingelse, informationssamfundet og software-industrien generelt.

NETKUNSTENS MEDIEKRITISKE SELVRANSAGELSE

Inden for de sidste 4-5 år er utopien om internettets ikke-hierarkiske, anti-ideologiske karakter bristet i takt med IT-selskabernes stigende monopol og internettets kommercialisering. Denne tendens er båret frem af en lang række modreaktioner. Blandt andet inden for *Open Source* el. *fri software*-udviklingen, der forsøger at fastholde idealet om internettet som et offentligt, neutralt frirum ved at frembyde alternative, frit tilgængelige IT-systemer, der opererer uafhængigt af økonomiske og kommercielle interesser (fx *Linux*).

⁴ Lev Manovich: *The Language of New Media*, p. 64-65,71-75,78-83.

En anden og kritisk modreaktion på internettets harmonisering og kommercialisering møder vi i netkunsten. Her udgør en øget bevidsthed omkring internettes ideologiske rammesætning et centralt anliggende, som værkerne tematiserer på forskellig vis. For den aktuelle netkunst er en væsentlig bevæggrund derfor et ønske om at afdække slørene, gå bag om internettets facade og blotte de ideologier, der styrer, hvordan vi agerer og kommunikerer via internettet.

I bestræbelserne på at forhindre softwareindustriens ensretning er nogle netkunstnere således optaget af at skabe nye, ikke-hierarkiske søgeflader og at udvikle alternative browsere. Andre derimod tager kritisk udgangspunkt i internettets eksisterende konstruktion, men opfinder utraditionelle, anarkistiske måder at omgå softwarens prædefinerede, hierarkiske struktur på. Denne udvikling har inden for de sidste par år affødt betegnelsen ”*software-kunst*”, der henviser til en teknologisk, eksperimenterende virtuel og anarkistisk kunst, som ofte ligner helt almindelige computerprogrammer. Forskellen ligger dog i, at disse værker ikke fungerer som et værktøj på samme måde som fx *Word* eller *PhotoShop*, da *software-kunstens* kritiske målsætning ofte er at udfordre den måde, vi normalt behersker computeren på.

DEN KRITISKE SOFTWAREKUNST

En netkunstner, der arbejder bevidst på at nedbryde illusionen om internettets stabilitet og logik, er amerikaneren Mark Napier. I det navnkundige værk *Shredder 1.0.5.* fra 1998, <http://potatoland.org/shredder> giver han et bud på en alternativ browser, der forener en visuel æstetisk dimension med et medie-kritisk, konceptuelt budskab.

Som en kritisk kommentar til hjemmesidens statiske opbygningslogik fungerer *Shredder* som en elektronisk makuleringsmaskine, der konstant opbryder hjemmesiden og forvandler skærmen

til et levende patchworktæppe af muterende former. Der er tale om et værk, som tærer på nettets data. En bevægelig billedform, der ændrer sig over tid og bedst kan beskrives som et værktøj, man kan tage i brug. Et destruktivt værktøj der aktivt nedbryder og udfordrer skærbilledets logik, dvs. punkterer vrangforestillingen om internettet som et overskueligt, transparent og stabilt fænomen.⁵

Et andet markant værk, der har haft stor indflydelse på, hvad medieforskeren Søren Pold også har betegnet den browseræstetiske genre, er *Web Stalker*, <<http://www.back-space.org/iod>>, skabt af den britiske gruppe *I/O/D* i 1997. På et sort skærbillede opfordres man i en små interfaces, der markeres med musen, til at angive en web-adresse og vælge en funktion alt efter hvilket aspekt af internettet, man ønsker at afdække: html-koden, et tekstvindue, et kartografi over hjemmesidens linkstruktur eller *The map*, der udgør en dynamisk, realtidslig visualisering af hjemmesidens placering i internettets overordnede struktur.

Hermed frembyder *Web Stalker* en mere åben og anarkistisk tilgang til nettet. Værket gør det muligt at opleve og forstå internettets reelle linkstruktur som et dynamisk net af hypertextuelle links, bundet sammen i knudepunkter også kaldet *nodes*. At anvende internettet på måde, som mimer netværkets reelle kvaliteter frem for som de konventionelle browsere fejlagtigt at underkaste sig sidemetaforen. Muligheden for at erfare internettets mangefacetterede, irrationelle struktur udgør derfor en vigtig del af værket's pointe. Det udvider vores bevidsthed om internettets uendelige mulighedsfelt og skærper samtidig vores opmærksomhed omkring den ideologiske kontrol, der normalt styrer og begrænser vores ak-

⁵ Ifølge Mark Napiers udsagn er det først, når illusionerne om mediets transparens er nedbrudt, at man opnår reel indflydelse, jf. Andreas Brøggers interview med Mark Napier: "The Aesthetics of Programming," <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/napiertheaesthet.html>.

tiviteter online. Kritikken er hermed rettet mod browsernes latente magtstrukturer, mod den indirekte manipulation, vi udsættes for, bedst som vi har opfattelsen af at navigere frit rundt på nettet!

Over for et værk af den karakter vil en jordnær kunsthistoriker sikkert føle sig tilskyndet til at spørge, men hvori består værket? Et kort, dog langt fra udtømmende svar må være: *i softwaren*. Som det fremgår, fungerer værket ikke på et visuelt plan, dvs. bidrager til en visuel æstetisk oplevelse. I realiteten ligger en stor del af værket gemt i selve koden, der ikke umiddelbart er synlig for det blotte øje. Derimod fungerer værket på et konceptuelt plan, ved at frembyde en alternativ software, der kritisk afdækker den skjulte kontrol og åbner op for en mere sandfærdig genvisualisering af internettet. Overordnet er det selve budskabet, den relevante mediekritik, som er værkets styrke i et moderne samfund, der langt hen af vejen indoptager softwareteknologien ukritisk.

En lignende problematik er aktuel i et andet værk af kunstneren Mark Napier, nemlig *RIOT* fra 1999, der bl.a. indgik i Whitney Biennalens online-udstilling i 2002. Ligesom *Shredder* udgør *RIOT*, <http://www.potatoland.org>, et bud på en alternativ browser, der forsøger at afdække internettets reelle struktur. Klikker vi os ind på værket opsamler og blander browseren i en art dynamisk collage automatisk op til tre hjemmesider, der samtidigt er aktive-ret af andre brugere på nettet. Herved er det muligt at opspore, hvor andre mennesker ”opholder sig” i det virtuelle rum i modsætning til de konventionelle browsere, der blot etablerer et privat rum, som åbnes via vores egen harddisk.

Ved at fremvise internettet som et offentligt rum demonstrerer *RIOT* bl.a., at hjemmesidernes domæner *ikke* per definition er adskilt på internettet, men derimod er et forhold, de konventionelle browsere foranstalter og kontrollerer. *RIOT* udgør i stedet en browser, der ophæver skellene, opløser territorierne og udfordrer

den ukritiske accept af softwarens kontrol, som fastholder bestemte ideer om ophavsret og domæner på internettet.

Det sidste eksempel, som skal fremhæves i denne sammenhæng, er et forholdsvis enkelt og morsomt værk, der ikke desto mindre rummer et kritisk budskab. Klikker vi os ind på værket *Z* fra 1999, <http://www.mecad.org/net_condition/z>, skabt af den spanske kunstner Antoni Abad⁶, toner et velkendt skærbillede frem – en blank side omkranset af værktøjslinier og funktioner, der kan aktiveres og kontrolleres, hvad de fleste er fortrolige med. Men pludselig distraheres det hjemmевante interface af et forstyrrende element – en summende flue på skærmen! Til stor forundring agerer fluen rundt på skærmen som et aktivt element, der unddrager sig vores kontrol. Således fremtræder den fremtræder hverken som den velkendte, drillende flue, vi opstemt af irritation trods alt kan vifte væk fra skærmen. Ej heller udgør den en kontrollerbar funktion indlagt i softwarens styreprogram. I stedet er vi sat ud af spil, idet fluen ikke kan kontrolleres og undergraver de regler, vi almindeligvis følger, når vi agerer rundt på internettet!

I den forstand tjener værket hverken som et kommunikationsmedie eller et redskab, men tvinger os til at tænke over de ideologiske rammer, der almindeligvis begrænser vores kommunikation via internettet. Derudover udgør fluen et billede på, at det i virkeligheden er umuligt at indfange, kontrollere og fastfryse mediet, uanset hvad den gængse sidemetafor foranlediger os til at tro. Ligesom fluens uforudsigelighed udgør internettet et irrationelt medie, der hverken kan indfanges eller indrammes rationelt.

⁶ Antoni Abad er nok mere præcist at betegne som en multimediekunstner med en fortid som billedhugger.

NETKUNSTEN OG HACKERKULTUREN

I takt med den skærpede bevidsthed om internettets ideologiske rammesætning, er kunstnernes tidlige eufori over mediet erstattet af en selvbevidst, mediekritisk netkunst, hvor værket, som eksemplerne allerede har vist, ofte manifesterer sig på grænsen til computerhacking. Som en konsekvens af den intime forbindelse mellem kunst og hacking er det derfor relevant at spørge: Nødvendiggør den kunstneriske udtryksfrihed på internettet en systematisk nedbrydning af den konventionelle software, hvad Mark Napier hævder, og bør computerhacking omvendt i virkeligheden betragtes som et kunstnerisk udsagn?

”If you take a closer look at the term ’hack’ you very quickly discover that hacking is an artistic way of dealing with a computer”, udtaler den tyske netkunstner og hackerteoretiker Cornelia Sollfrank⁷, der hermed opfatter hacking som en kunstnerisk strategi. Et eksempel, der understøtter Sollfranks udsagn og argumenterer for netkunstens indoptagelse af hackerkulturen er den hollandske, kunstnerduo *Jodi* og deres kontroversielle værk *We love Your Computer*. Med risiko for computerens totale kollaps, iværksætter dette værk en aggressiv nedbrydning af internettet i form af et kaotisk morads af blikkende, brændende og sammenkrøllede hjemmesider, ubrugelige koder og fragmenter af ukendelige interfaces.

Sammenlignet med *Web Stalker* går værket *We love Your Computer* ikke bare bag om internettet og afdækker dets skjulte magtstruktur. Det foranstalter internettets totale sammenbrud! Koden afklædes sin funktion, det symbolske sprog forvandles til uforståeligt nonsens og en absurd artikulation. Forestillingen om internettets rationelle struktur brister, hvormed værket sætter

⁷ Tilman Baumgärtel: “Art on the Internet – Hardware and Software”, part II, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199810msg00083.html>, oktober 1998.

spørgsmålstegn ved softwarens kortlægning af internettets information via de konventionelle metaforer og rammesætninger, som knytter sig hertil.

I disse år er der stor fokus på netkunstens kritiske potentiale i forhold til den industrielle softwareudviklingen. På *ReadMe*-festivalen i Moskva 2002, forsøgte man eksempelvis at indkredse netkunstens aktuelle udvikling i den retning. Én af arrangørerne bag festivalen og én af netkunstens tidlige pionerer Alexei Shulgin, afholdt d. 4. december en gæsteforelæsning samt en musikalsk performance i forbindelse med åbningen af Center for digital æstetiskforskning i Århus. Her gav Shulgin sit bud på netkunstens udvikling, der ifølge ham har delt sig i to lejre: Hvor betegnelsen *net.art* i dag knytter an til den institutionaliserede *online*-kunst, kobler betegnelsen *software.art* sig til de kunstnere, som arbejder uafhængigt af et institutionelt regi, og hvor værket positionerer sig et sted mellem mediekritik og politisk aktivisme.

I sin indkredsning af softwarekunstens udvikling brugte Shulgin ordet *medieaktivisme* i betydningen et kritisk kunstnerisk potentiale, idet han bl.a. henviste til værket *Reamweaver*, <http://reamweaver.com/>. Ved første øjekast ligner *Reamweaver* et tilforladeligt softwareprogram, hvis ikke det var fordi, det på anarkistisk vis opfordrer til at sabotere konventionelle hjemmesider og deres ideologiske budskaber. Det udbyder kort fortalt en software i betydningen et værktøj, der gør det muligt at manipulere med de konventionelle hjemmesiders form og indhold. Eksempelvis kan man ændre opsætningen, teksten eller billedsiden på CNN's eller det hvide hus's hjemmeside og overrumple med både sjove og kritiske udsagn.

Den intime relation mellem computerhacking og kunst, som *Reamweaver* eksemplificerer, argumenterer yderligere for netkunstens særegne kritiske potentiale, hvilket foranlediger mig til på dette tidspunkt at udkaste én lidt dristig påstand: nemlig at me-

diets teknologiske præmis udgør en væsentlig katalysator for netkunstens kritiske potentiale. Eller sagt på en anden måde, at den intime kobling mellem kunst og teknologi samt det faktum, at selve værket og distributionen heraf ikke kan tænkes adskilt, giver netkunstnerne ekstra næring til at reflektere kritisk over udsagnets mediering.

MYTEN OM DET INTERAKTIVE VÆRK

Til forestillingen om internetmediets transparens knytter sig også en idé om netkunstværkets interaktive betingelse. Men spørgsmålet er i et mediekritisk perspektiv, om vi reelt har indflydelse på værkets form, eller om vi i virkeligheden er udsat for en skjult manipulation?

Som allerede nævnt rummer internettet en særlig mulighed for interaktivitet og dialog. Det virtuelle værk knytter sig som bekendt ikke an til et objekt, men manifesterer sig snarere som en aktivitet el. en begivenhed, der udspiller sig realtidsligt. I løbet heraf indarbejder netkunstneren i større eller mindre grad beskuerens respons, dvs. udnytter mediets interaktive muligheder. Enten via bevægelse og klik med musen, sproglige udvekslinger, eller i kraft af beskuerens mulighed for at vælge ét blandt flere links. Altså forskellige responsformer, der involverer beskueren på en ny måde og til dels styrer værkets retning.

Som mit speciale belyser, knytter ideen om internettets interaktive potentiale i et æstetikteoretisk perspektiv intimt an til et postmoderne værkbegreb. Ikke mindst ideen om værket som et åbent, dynamisk felt, som bl.a. Eco, Deleuze og Perniola indkredser. Men spørgsmålet er, hvorvidt forestillingen om netkunstværket som et processuelt felt af uendelige, åbne muligheder, er holdbar anskuet i et ideologisk/teknologisk perspektiv?

I den aktuelle debat hersker der delte meninger om, hvorvidt det postmoderne ideal om det åbne værk og beskuerens interakti-

ve, medskabende rolle reelt indfries. Fra et mediekritisk synspunkt argumenteres der ivrigt for, at ideen om brugerens direkte indflydelse på værket udgør en illusion, som skjuler, at der i virkeligheden er tale om en mediering i form af softwaren, der tilføjer endnu et lag mellem mediet og budskabet, værket og beskueren. Men uanset hvilket synspunkt man foretrækker, forbigår debatten i bestræbelsen på at af- eller bekræfte spørgsmålet en nuanceret vurdering af interaktionsaspektet i relation til netkunsten. I stedet bør spørgsmålet anskues ud fra en dobbelt optik, der både betragter interaktionen som en iboende, interessant egenskab ved selve mediet, og samtidig anerkender det skjulte, men ufravigelige faktum, at værket ikke udelukkende betinger sig af det interaktive møde med brugeren. Både koden, værkets byggesten og browseren, der filtrerer koden og gør den funktionsdygtig, styrer værkets fremtrædelsesform. Det handler for mig at se derfor ikke blot om at be- el. afkræfte, hvorvidt netkunsten rummer et interaktivt potentiale, men at skærpe bevidstheden om, at uanset hvordan mediets særegne interaktive potentiale udnyttes, involverer det altid de ideologiske og teknologiske begrænsninger, software udstikker.

"NETKUNSTENS FORMLØSE ÆSTETIK"

Netkunsten udfordrer ikke kun softwareindustrien kritisk. Den udfordrer i høj grad også kunstinstitutionen og museets traditionelle håndtering af kunsten. Ansporet af den iagttagelse, har hovedansvarliggendet i mit speciale været at undersøge netkunstens værkfænomen, der knytter sig uløseligt til internettet, forstået som et betydningsfuldt ungt medie, der sætter en helt ny dagsorden for produktionen, distributionen og receptionen af kunst. En vigtig bevæggrund for mit speciale har m.a.o. været en iagttagelse af, at den virtuelle kunst besidder nogle uvante kvaliteter og hviler på helt andre betingelser end den kunst, vi normalt omgås i museets fysiske rum. At bidrage med en undersøgelse af netkunstens virtu-

elle, flygtige og forgængelige værkform, der tydeligvis markerer et skred i forhold til kunstens traditionelle repræsentationsstatus og ideen om værkets genstandsmæssige forankring.

Ad denne vej har jeg søgt at forklare netkunstens manglende legitimering og dens periferiske eksponering på, hvad man kan betegne den etablerede kunstscene. Altså at afdække, hvad der, trods kunstnernes livlige produktion og intense interesse, afholder netkunsten fra ikke at blive indlemmet i kunstinstitutionen og kunsthistoriens kanon. At belyse, hvorledes netkunstens udfordrer ideen om kunstens genstandslignende status og museets traditionelle håndtering heraf.

Som en mulig indfaldsvinkel har jeg i mit speciale forsøgt at stable et brugbart analytisk vokabular på benene overfor en dynamisk, virtuel værkform, der trods dens uomgængelige aktualitet, hensætter både kunsthistorikere og kunstinstitutionen i en tilstand af enten kritisk blokering eller passiv resignation. Provokeret af museets manglende håndtering af netkunsten, hvad jeg betragter som en højst uhensigtsmæssig situation, har jeg som omdrejningspunkt for specialet udkastet følgende tese, ”at netkunsten *ikke* frembyder et radikalt nyt værkbegreb, men derimod udgør en tydelig ’instrumentalisering’ af en tidligere idé om kunstens formløse æstetik og en postmoderne værkopfattelse”.

Dermed opfatter jeg ikke netkunsten som et historieløst, æstetisk fænomen, der udelukkende kobler sig til opfindelsen af internettets globale netværksstruktur og mediets nye udtryksmuligheder. I stedet indlæser jeg netkunsten i et værkgenealogisk perspektiv, både æstetikteoretisk og ved at fremdrage paralleliteter til tidligere tiltag inden for den kunstneriske praksis, heriblandt performancekunsten, filmkunsten, 60’ernes mail art og videokunsten. Kort fortalt argumenterer jeg herud fra for, at vi er bedre rustet til at imødekomme netkunstens ”formløse æstetik”, end det fremgår af dens offentlige eksponering. At netkunsten i virkeligheden in-

karnerer og viderefører det åbne, dynamiske værkbegreb, som de postmoderne tænkere formulerer.

Men - for sådan et bør altid indføjes. Selvom det postmoderne værkbegreb og dets sprængning af billedets stabile repræsentationsramme i vid udstrækning indfanger netkunstens operative, dynamiske og uafgrænsede værkform, må softwaren, forstået som det repræsentationsfilter, der styrer perceptionen og tøjler værket, altid medtænkes. Desuden skal man også huske på, at netkunstens åbne værkpotentiale udspringer af internettets flygtige og dynamiske struktur frem for et tvivlsomt ideal om beskuerens interaktive medindflydelse på værkets form. Først i den forstand er det rimeligt at anskue netkunsten i lyset af fx den franske filosof Gilles Deleuzes dynamiske, ikke-hierarkiske og rhizomatiske kunstopfattelse, der netop forstår værket som et depersonaliseret, selvstændigt vibrationsfelt.

SLUTBEMÆRKNINGER

Det er således min opfattelse, at netkunsten udgør et værkfænomen og en kunstform, der både peger tilbage og frem. Analytisk er det befordrende og frugtbart at anskue den i lyset af tidligere æstetiske udsagn, men samtidig vigtigt at anerkende netkunsten som en væsentlig frontløber for nogle klare tendenser indenfor den aktuelle samtidskunst. Heriblandt kunstens globalisering, dens kollektive betingelse, dens projektkarakter samt kunstnerens bevidste nedbrydning af grænsen mellem kunst og virkelighed, som manifesterer sig tydeligt i *den sociale plastik*.

Som det hermed er søgt belyst, rummer netkunsten et stort kritisk potentiale i forhold til at afdække de skjulte ideologier, der former den software, vi normalt opfatter som et gennemsigtigt, transparent filter – dvs. en teknisk foranstaltning, der harmløst medierer internettets data. Der bør i forelæsningsens slutfase derfor ik-

ke længere herske tvivl om, at ideen om internetmediets transparens udgør en vrangforestilling, og at softwaren udgør et ideologisk filter, der kontrollerer, hvordan vi opfatter og interagerer med internettet.

I løbet af netkunstens relativ korte historie er der altså sket et skred fra dens tidlige, lidt naive eufori over internettes frirum, til den selvbevidste medie- og ideologikritik, *software*-kunsten bedriver i dag. Forklaringen angår delvist det særlige forhold, at netkunsten udmærker sig som en æstetisk form, hvor mediet og formidlingen af værket er uløseligt forbundet. Heraf udspringer et særegent frihedspotentiale, der gør netkunstens eksponering delvis uafhængig af museets ideologiske rammesætning, men samtidig øger kravet om en kritisk fokusering på selve mediet, idet værket ikke realiserer sig uafhængigt af de ideologiske filtre, softwaren pålægger det.

I almindelighed anvender vi internettet ukritisk, selvom det efterhånden påvirker alle niveauer af vores sociale adfærd og kommunikation. Som situationen former sig nu, har Bill Gates travlt med at harmonisere softwaren og herved undertvinge internetets anarkistiske, dynamiske struktur. Netop i det perspektiv spiller netkunsten en vigtig rolle som en æstetisk genre, der kritisk afdækker slørene for den globale manipulation, vi upåagtet udsættes for i et stadigt mere virtuelt informationsfund.

Pia Wirnfeldt

Februar 2003

Skriftserie
Center for Digital Æstetik-forskning
www.digital-aestetik.dk

ISBN 87-988440-2-4