

AFHANDLING: I EN KÆLDER PÅ INTERNETTET

Resume

Af Sanne Flyvbjerg

Hvordan indvirker moderne teknologi på vores selv- og virkelighedsopfattelse? Hvilke muligheder genererer teknologien for at repræsentere mennesket, dets tilhørsforhold og navigationsmuligheder? Hvad er det, teknologien tilføjer?

Mange værker fra samtidens kunstscene interesserer sig for denne slags spørgsmål og reflekterer over dem ved at iscenesætte interfacet; mødet mellem menneske og teknologi. Værkerne stopper op og stiller spørgsmål til udviklingen men favner den samtidig og bruger den i diskussionen af teknologien, der fylder i vores hverdag, men som omvendt også usynliggøres og approprieres så meget, at dens vægtighed til en vis grad undermineres.

Værkerne undersøger interfacet i en kunstsituation, hvor der både performativt, installatorisk og konceptuelt skubbes til de grænsesøgende tematikker, som også kendes fra avantgarden. Modsat tendensen i avantgarden producerer værkerne dog en kunstoplevelse og et kunstrum, der søger samling og inklusion nærmere end kaos og fragmentering.

Afhandlingen tager udgangspunkt i oplevelsen af sådanne nye værker, og der argumenteres for, at de lægger op til en kropsfænomenologisk (Maurice Merleau-Ponty) og rumanalytisk undersøgelse af interfacet. Værkerne udforsker nemlig ikke kun teknologiens repræsentative og mediale side men i høj grad også dens forhold til materiale, form, rum og ikke mindst menneskets fysiske krop. Værkerne fremhæver dermed de materielle og taktile aspekter i interfacet som et overset aspekt. Som følge heraf debatteres den repræsentative og visualitetsorienterede tradition, der har domineret som tilgang til de nye medier. Værkerne iscenesætter derfor interfacet som en kompleks udveksling mellem medie, maskine, værkets deltager og omgivelser.

Underbygget af fire værkanalyser understreges det, at forståelsen af interfacet kalder på udvidelse og redefinition. Hvor den 'traditionelle' definition af interfacet er stærkt fokuseret på rumligt potentiale i digitale repræsentationer, viser disse værker, at interfacediskussionen må inkludere rum og kropslig erfaring i en bredere og langt mere materiel forstand.

Fordi det fænomenologiske subjekt i sin natur overkommer enhver skarp opdeling mellem krop, bevidsthed og verden, formår det også at integrere både det præsentative og repræsentative aspekt af den nymediale kunst. Præsentation og repræsentation, performance og koncept samles i kunstsituationen, der dermed bliver en integration af menneskets, teknologiens og dermed også interfacets materielle og immaterielle aspekter.

Kontrasten imellem materialitet og immaterialitet fungerer som en redskabsmæssig dikotomi igennem hele specialet og bruges blandt andet til at skalere tendensen indenfor både nyere kunstretninger, æstetik- og medieteori (Nicolas Bourriaud, Lev Manovich, Mark B. N. Hansen). Kunstreceptionen formår ikke i tilstrækkelig grad at integrere et multisensorisk og rumanalytisk perspektiv og er dermed endt med at dikotomisere det æstetiske felt. F.eks. har teorierne, der omhandler nymedialitet og teknologi tendens til at reducere feltet ved enten at privilegere det repræsentative, virtuelle eller det maskinelle aspekt af interfacet. Det er argumentet, at interfacets kompleksitet modarbejder en sådan dikotomisering. For at begribe interfacet må mennesket og teknologien tages i betragtning som udvekslende helheder i rummet.

Værkerne iscenesætter forskydningen i at skulle navigere i medierede rum (eks. Internettet eller virtuelle miljøer), som trods deres virkelighedspotentiale forbliver teknologisk frembragte og abstrakte størrelser. Med udgangspunkt i den rumlige forståelse af interfacet argumenteres der videre for, at mødet mellem menneske og teknologi også indebærer et møde mellem to forskellige typer rum: det fysiske og det medierede. Der argumenteres for, at evnen til at forstå og navigere i teknologiens rumtyper kun er mulig på grund af det fænomenologiske

grundvilkår. Subjektets konkrete, perceptuelle erfaring i det fysiske rum danner da grundlag for begribelsen af det forestillede. Af samme årsag er det muligt ikke at fortabe sig i det virtuelle og fastholde forbindelsen til virkeligheden; fordi al erfaring allerede er filtreret igennem kroppen, kødet og sanserne – i den virkelige verden.