





artnode.org

vi elsker din computer



DET KONGELIGE DANSKE KUNSTAKADEMIS
BILLEDKUNSTSKOLER

Vi elsker din computer

En antologi om netkunst redigeret af Artnode

Artnode / Jacob Lillemose og Nikolaj Recke (red.)

www.artnode.org

© Det Kongelige Danske Kunstakademis Billedkunstskoler 2008

© Forfatterne 2008

Oversat fra engelsk af Andreas Brøgger

“Afsked med netkunsten” oversat fra tysk af Morten Visby

Omslag og layout: Rasmus Eckardt

Inderside af omslag fra: <http://www.jodi.org/>

Bogen er sat med ITC Slimbach og trykt hos Sangill Grafisk

Oplag: 800

1. udgave, 1. oplag

Printed in Denmark 2008

ISBN 978-87-7945-059-2



KUNSTRÅDET

Danish Arts Council

Bogen er udgivet med støtte fra Beckett-Fonden og Kunstrådet

Nykredit

Hovedsponsor for formidlingsaktiviteter på Billedkunstskolerne

Tilegnet mindet om Torben Christensen
Professor på det Kongelige Danske Kunstakademis Billedkunstskoler
1994-2003



Indhold

Derfor elsker vi din computer.....	9
At oversætte net.tekster	12
1. KUNSTHISTORISKE REFERENCER OG SLÆGTSKABER	15
Rachel Schreiber: Net.kunst: efter det utopiske øjeblik?.....	17
Tilman Baumgärtel: Netkunst. Historisk rids over det kunstneriske arbejde med telekommunikationsmidler.....	38
Josephine Berry: Re-dematerialiseringen – blot en gentagelse?.....	58
2. HISTORISKE OPTEGNELSER OM EN ENDNU UNG STØRRELSE	69
Rachel Greene: Webarbejder: en historisk oversigt over Internetkunsten.....	71
Benjamin Weil: Readme.txt	83
Josephine Bosma: Punktummet på den lilla pude – Net.kunst-nostalgi og netkunsten i dag	95
3. REFLEKSIONER OVER NETKUNSTENS ONTOLOGI OG ÆSTETIK	109
David Ross: Net.kunst i den digitale reproduktions tidsalder	111
Bookchin/Shulgin: Introduktion til net.kunst (1994-1999)	128
Walter van der Cruijssen: Arbejds_betingelser	134
Brett Stalbaum: Æstetiske betingelser for kunst på netværket: den relative hastighed i hypertextuelle og konceptuelle implementeringer hinsides repræsentationen	142
Jan Ekenberg: Ontologiske problemer ved Webkunst	162
4. INSTITUTIONALISERING, KURATERING, ARKIVERING OG SAMLING	167
Mark Tribe: Arkivering af net.kunst.....	169
Robert Atkins: Hvad er äda'web?.....	175
Olia Lialina: cheap.art	185
Sarah Cook: Har kurateringen taget livet af net.kunsten?.....	190
Tilman Baumgärtel: Mafia contra mafia	193
Steve Dietz: Hvorfor har der ikke været nogen store netkunstnere?	199
Josephine Bosma: Mellem det modererede og ekstremere: spændingerne i forholdet mellem netkunstteorien og den gængse kunstdiskurs.....	211

5. DESILLUSION, SKEPSIS OG EN SMULE HÅB	225
Roy Ascott: Findes kærligheden i den telematiske omfavelse?	227
Josephine Berry: Menneskelig, alt for post-menneskelig? Netkunsten og dens kritikere ..	238
Eryk Salvaggio: Min tilbagetrækning fra net.kunst	244
Armin Medosch: Afsked med netkunsten	248
Randall Packer: Lovtale over den Utopiske Drøm om Nettet	252
6. KRITISKE KRÆFTER	257
Geert Lovink og David Garcia: De taktiske mediers ABC.....	259
Tore Ferner: Er åbenhed en udfordring for kunstmiljøet?	264
RSG: Hvordan vi lavede vores egen Carnivore	280
Luther Blisset: art.hacktivism: interview med 0100101110101101.org	291
Cornelia Sollfrank: Sandheden om cyberfeminismen.....	296
7. KUNSTNERINTERVIEWS	311
Amy Alexander: Kort oversigt over et temmelig langtrukket selvinterview	313
Tilman Baumgärtel: Kunsten var blot en erstatning for Internettet Interview med Vuk Cosic	321
Armin Medosch: Balancen mellem kunst og kommunikation, øst og vest Interview med Alexei Shulgin.....	330
Tilman Baumgärtel: Vi elsker din computer Interview med Jodi.....	337
Geri Wittig: Interview med etoy	344
Josephine Bosma: Gadekunstner, politisk netkunstner eller legesyg fupmager? Interview med Heath Bunting	359
Matthew Fuller: Netværkskunstnere Interview med Mark Tribe.....	367
Andreas Brøgger: Programmeringens æstetik Interview med Mark Napier	375
8. DANSK NETKUNST	391
Andreas Brøgger: Dansk kunst går online – forsøg på et overblik over den netbaserede kunst siden 1995	393
Biografier	422

Derfor elsker vi din computer

Da vi i Artnode i 2002 fik idéen til en antologi om netkunst, skete det med det formål at lave den bog, vi gerne selv ville læse. Hver især og sammen havde vi som pionerer i en dansk kontekst beskæftiget os med netkunst, dvs. kunst der gør brug af nettet, siden midten af 90'erne. Derfor valgte vi også, at antologien skulle fokusere på netkunst frem for på *new media art*, computerkunst, digital kunst etc. Det var nettets nye muligheder for samtidskunsten, der interesserede os. Som kunstnere havde vi, individuelt og kollektivt, skabt værker, der udforskede netkunstens sociale, institutionelle og konceptuelle muligheder, og vi havde deltaget i internationale festivaler og netværker; som "producerende gallerister" havde vi faciliteret adgangen til nettet for en lang række andre kunstnere og derved givet dem muligheden for at udvikle deres værk i et nyt medie; som undervisere, skribenter og foredragsarrangører havde vi præsenteret et bredt spektrum af netkunsten for et dansk publikum; og vi tænkte, at en antologi kunne samle trådene i dette arbejde. At bogen skulle være på dansk lå i umiddelbar forlængelse af kernen i disse overvejelser, nemlig at integrere netkunst på den danske samtidskunstscene. Ingen af os opfattede, hverken dengang eller i dag, netkunst som en genre eller et fænomen, der var adskilt fra den øvrige samtidskunst. Jo, det er selvfølgelig et nyt medie, der repræsenterer nye muligheder for kunsten, men i Artnode har vi altid orienteret os mod konceptkunstneriske strømninger, så for os betyder mediet mindre end indholdet og idéerne. Men hvorfor så overhovedet en antologi specifikt om netkunst? Fordi vi gerne vil fortælle andre, hvorfor vi synes, at netkunst ikke bare er en del af

samtidskunsten, men en særlig interessant del af den, som herhjemme er blevet tildelt ganske lidt opmærksomhed i forhold til dens internationale udbredelse. Derudover fandtes der ingen udgivelser på andre sprog, vi kunne henvise til. Endelig tænkte vi, at det at præsentere netkunst i et (fysisk) medie, kunstscenen kendte til, var den rigtige måde at komme et nyt publikum i møde på.

Efter at vi havde fået en mere præcis idé om, hvilken form for antologi vi kunne tænke os at lave, kontaktede vi Torben Christensen, der på daværende tidspunkt var professor på Medieskolen på Det Kgl. Danske Kunstakademi, for at høre, om akademiet ville være med til at udgive antologien. For os var det oplagt at involvere akademiet. Dels var flere af os uddannede derfra, dels spiller akademiet en central rolle som formidler af ny samtidskunst og teori herom. Torben Christensen sagde ja med det samme og fik daværende rektor Else Marie Bukdahl med på projektet.

Med denne støtte kunne vi gå i gang med arbejdet med at finde frem til de tekster, der skulle være med i antologien. Der var ingen, der havde forestillet sig omfanget af den proces. Til trods for at netkunsten er ung, så er der produceret en omfattende mængde tekst om den i kataloger, på mailinglister, til konferencer og på hjemmesider, det meste af det endda tilgængeligt online. Over en periode på halvandet år læste og diskuterede vi flere hundrede tekster. Der var ikke altid enighed om, hvilke der var gode og de rigtige, men det betød samtidig, at da vi endelig havde en liste med de 36 tekster, der nu er med i antologien, så var det ikke bare tekster, vi kunne enes om, det var de bedste tekster om netkunst (og derfor har nogle forfattere mere end en tekst med).

Antologien var fra starten tænkt som en bredt favnende samling af tekster, både indholdsmæssigt og hvad angår forskellige tekstformer, som netkunsten blev formidlet gennem. Derfor indeholder antologien akademiske teoretiseringer og kunsthistoriske analyser side om side med polemiske statements, selvbekendelser og manifeste. Tilsammen er det tekster, der afspejler netkunstens mangfoldighed og eksperimenterende tilgang til det at skrive om kunst. To aspekter, der har været afgørende for Artnodes interesse i netkunst.

Selvom antologien er en oversættelse af noget digitalt og virtuelt til et fysisk objekt, så var det hele tiden tanken, at den skulle suppleres af en hjemmeside, hvor man kunne læse videre og ikke mindst se de omtalte værker. Til forskel fra antologien er hjemmesiden – vielskerdincomputer.dk – en åben

platform, hvor læserne også er en slags redaktører i den forstand, at de kan linke til andre tekster, de finder er relevante for netkunst. På den måde er det tanken, at vi sammen kan skabe et dynamisk bibliotek, der er med til at udvide netkunstens horisont og perspektiver for samtidskunsten.

Nu, mere end seks år efter vi påbegyndte arbejdet, er *Vi elsker din computer* så en fysisk realitet. Netkunsten har foretaget mange transformationer og er i dag en anden størrelse end dengang, men det var aldrig vores intention, at teksterne skulle knytte netkunsten til en bestemt historisk periode. Tværtimod skulle teksterne præsentere netkunsten som et kunstnerisk mulighedsfelt, der stadig kun er udforsket en lille del af. Derudover tillader afstanden os at forholde os til netkunst uden den hype, som omgav dens første bølge. Antologien er således hverken udtryk for nostalgi eller modeluner. *Vi elsker din computer* skal manifestere, at netkunsten er en del af samtidskunsten, så længe nettet eksisterer. Noget lignende kan siges om Artnode: Vi vil elske din computer, så længe der er noget, der hedder samtidskunst.

Tak til Mikkel Bogh, Else Marie Bukdahl, Rasmus Eckardt, Nanna Grunnet, Otto Pedersen og Morten Visby for deres arbejde på antologien, til Elisabeth Delin Hansen, Christian Heide, Mads Ranch Kornum, Prami Larsen, Anders Michelsen, Jesper Nymark, Morten Lerhardt og Sanne Kofod Olsen for at have støttet Artnode, til alle de kunstnere, som Artnode har arbejdet sammen med i løbet af årene, og sidst, men ikke mindst til alle skribenterne, der har bidraget til antologien.

En stor tak til Andreas Brøgger for at have udvist modet til give sig i kast med at oversætte teksterne og for at have løst opgaven så forbilledligt.

Endelig også en særlig tak til Jodi for have “fundet på” titlen til antologien.

God læselyst. Og husk også at besøge netkunsten online.

Artnode

Niels Bonde, Kim Borreby, Peter Fjeldberg, Mogens Jacobsen, Jacob Lillemose, Martin Pingel, Nikolaj Recke og Morten Schjødt.

At oversætte net.tekster

At engelsk er internettets hovedsprog er en sandhed med modifikationer. På nettet skrives der i praksis et utal af varianter af engelsk som følge af forfatternes vidt forskellige oprindelsessteder og de tekniske omstændigheder for teksternes tilblivelse. I denne antologi har vi ikke at gøre med oversættelser fra *British* eller *American English* til dansk, men om oversættelser til dansk fra mange forskellige former for engelsk. Skal de “engelske” variationer, som ofte skyldes afsmitninger fra forfatternes modersmål fremgå af en oversættelse til dansk? Skal den særlige stil, der kendetegner en tysk forfatter, der skriver på engelsk, simuleres i tekstens danske oversættelse? Jeg har valgt at oversætte samtlige tekster til korrekt dansk, som var de skrevet på et neutralt engelsk. Læsere, der er interesserede i information om forfatternes nationalitet og baggrund, kan konsultere de redaktionelle oplysninger herom til sidst i antologien.

Ét er de forskellige varianter af engelsk, noget andet er den stilistiske variation i teksterne, som primært udspringer af, at forfatterne skriver til – og om – et ganske særligt medie. Er den sparsomme tegnsætning et stilistisk greb eller en følge af mediets hastighed? I nogle henseender indvarsler nettet måske en ny skriftkultur med fænomener som *chat*, *email*, *mailinglister* og *blogs*. Jeg har forsøgt at bibeholde det “talte” – eller måske snarere “tastede” eller “chattede” – sprog, der kendetegner nogle af forfatternes tekster, også hvad angår tegnsætning. Dog har jeg valgt at rette teksterne til på de steder, hvor der i originalerne har indsneget sig tastefejl og kommateringsfejl i skyndingen. Alle de steder, hvor et ord optræder to gange – formentlig pga. en hastig brug af *cut*

and paste-funktionen – har jeg rettet til ud fra den betragtning, at forfatterne ville have gjort det samme, hvis de havde fået mulighed for det.

Teksterne i antologien bærer ikke kun præg af nettets skriftkultur, men også af en særlig terminologi. Hvordan skal netkulturens specifikke termer og neologismer såsom “live chat”, “net.art”, “hacktivism” og “streaming” oversættes? Ja, skal ordet “web” i sig selv oversættes til dansk? Jeg har valgt ikke at fordanske begreberne i de tilfælde, hvor der allerede er opstået en vis konsensus om, at vi på dansk overtager de engelske ord (f.eks. chat, blogging, streaming og website). Der oversættes, hvor der oversættes kan (det engelske “mailing list” bliver til det danske “mailingliste”).

Skal “Internettet” skrives med stort begyndelsesbogstav, fordi dette egenavn ikke betegner et hvilket som helst net, men et særligt net, der blev udviklet i en betydningsbærende historisk kontekst? Selvom enkelte netkunstnere og netkritikere tager dette spørgsmål meget alvorligt, så er det faktisk de færreste af forfatterne i denne antologi, der holder sig strengt til en bestemt terminologi. De fleste bruger i flæng *the Internet*, *the net*, *the web*, *net art*, *web art* eller *online art* uden at skelne. Her har jeg valgt den enkleste løsning, nemlig at jeg som hovedregel bibeholder de specifikke betegnelser, som den enkelte forfatter har brugt, inklusive eventuelle store bogstaver. Kun begrebet “net.art” har en særstatus, da der er en klar konsensus om, at der med det lille punktum henvises til en bestemt periode i den netbaserede kunsts historie. Jeg vælger at oversætte “net.art” til “net.kunst”, hvorfor “net.artist” også bliver til “net.kunstner”. Er der tale om et mere sammensat navneord, såsom “net.art curator”, så oversættes det i henhold til dansk retskrivning til det danske “net.kunst-kurator”. I tilfældet “net art” og “net artist” (uden punktum) følger oversættelsen “netkunst” og “netkunstner” også den gængse måde at oversætte kunstneriske begreber på (jf. “pop art”, der oversættes til “popkunst”).

Oversættelsen af de engelske begreber følger således disse principper:

the web = webbet

the Web = Webbet

web site = website

website = website

the Internet = Internettet

the internet = internettet

At oversætte net.tekster

the net = nettet
online art = onlinekunst
net.art = net.kunst
net.artist = net.kunstner
net.art theory = net.kunst-teori
net.art work = net.kunst-værk
net art = netkunst
net artist = netkunstner
net art theory = netkunst-teori
osv.

Andreas Brøgger

1. KUNSTHISTORISKE REFERENCER OG SLÆGTSKABER

Hvordan kan man tale om netkunstens kunsthistorie? Hvilke kunstneriske strømninger er netkunsten i familie med? Dette kapitel ser tilbage på tiden, før kunsten kendte til internettet, men alligevel gjorde sig tanker, der pegede frem mod netkunsten.

Rachel Schreiber: Net.kunst: efter det utopiske øjeblik?

Tilman Baumgärtel: Netkunst. Historisk rids over det kunstneriske arbejde med telekommunikationsmidler

Josephine Berry: Re-dematerialiseringen – blot en gentagelse?



Rachel Schreiber

Net.kunst: efter det utopiske øjeblik?

Oversat fra: "Net.Art: Shedding the Utopian Moment"

Publiceret i A Critical Journal on the Arts in Baltimore and the World, Issue 7, 2001

Online: http://www.experimentalvcenter.org/history/pdf/Schreibershedding_2597.pdf

Introduktion

Begejstringen omkring nye teknologier har på det seneste bragt en livlig diskurs med sig, hvor kunstnere og forskere har forsøgt at placere new media i forlængelse af nutidige og historiske kunstneriske praksisser. Nogle af dem, der bidrager til denne diskurs, anser nutidens teknologier for at være transformativ, altså i stand til at forandre den måde, kunstnere arbejder på. Andre hævder derimod, at disse teknologier blot giver nye måder, hvorpå gamle problemstillinger kan tages op igen. Endnu andre overvejer, om ikke new medias nyhedskarakter er overvurderet, hvorved der skabes et billede af de kunstnere, der arbejder med disse medier, som avantgardistiske på en anakronistisk måde.

Engang brugte man begrebet "avantgarde" om enhver kunstner, der skabte et radikalt brud med en kunstnerisk konvention. I dag kan dette synspunkt imidlertid dårligt opretholdes, fordi det fører til en fejlagtig forestilling om kunsthistorien som en række af bevægelser, hvor den kunstneriske nyskabelse gives forrang. Det, der i stedet hersker, er en mere udvidet forståelse af forholdet mellem det nye, det gamle, den kunstneriske produktion og kunsthistorien. Det vil sige, at kunstnere ikke udelukkende ser på den seneste udvikling inden for arbejdsmetoder som noget, der vil føre til originalitet eller noget nyt, men undersøger, hvordan disse kan anvendes til at forholde sig til, kritisere og/eller videreføre de bestræbelser, der præger nutidige såvel som tidligere bevægelser. På de nye teknologiers område finder denne proces sted, når kunstnerne forholder sig til de gamle, men fortsat aktuelle udfordringer, som sammenføj-

ningen af kunst og teknologi stiller op, og idet de samtidig tager livtag med helt nye spørgsmål, der opstår i takt med, at teknologier hele tiden dukker frem og udvikler sig. Om end der ikke er tale om et helt igennem deterministisk forhold, så kan man dog tale om visse uløselige forbindelser mellem de nye teknologiers materielle egenskaber og den måde, hvorpå kunstnerne anvender dem.

Det er i lyset af dette mere bredspektrede syn på forholdet mellem det gamle og det nye, den kunstneriske produktion og kunsthistorien, at jeg vil sammenligne og kontrastere nogle af de idealer, som de tidlige videokunstnere søgte at leve op til, med de tilsvarende, der fremføres af nutidige kunstnere, der skaber “net.kunst” – kunst på world wide web. Hvad kan vi lære om denne nutidige kunstform, som er drevet frem af teknologien, og om dens egenskaber ved at undersøge, hvordan kunstnere førhen er blevet drevet frem på samme vis?

Videokunsten og dens utopiske øjeblik

Videokunsten oplevede tidligt i sin historiske udvikling et utopisk øjeblik, hvor det virkede som om, mediet evnede at formulere de problemer, som lå mange kunstnere på sinde i Modernismens afsluttende år, på en ny måde.¹ Den betydningsfulde videokunstner, fotograf og teoretiker Martha Rosler har hævdet, at den utopisme, der prægede de tidlige videokunstnere i slutningen af 1960erne og 1970erne, voksede frem af deres tro på, at mediet kunne føre til en bred samfunds- og kulturkritik. I en vigtig artikel fra 1985 med titlen “Video: Shedding the Utopian Moment”, skrev Rosler følgende:

“I den tidlige anvendelse af video lå der ikke kun en systemisk, men også en utopisk kritik, idet bestræbelserne ikke kun gik på at indgå i systemet, men også at ændre alle aspekter heraf og - som en arv efter det revolutionære avantgardistiske projekt - at omdefinere systemet i en grad, så det forsvandt, ved at blande kunsten og det sociale liv og ved at udviske skellet mellem ‘publikum’ og ‘producent’.”²

Videokunstens drøm om at etablere et helt igennem flydende skel mellem produktion og reception gik aldrig i opfyldelse.³ De utopiske forhåbninger blev ifølge Rosler slået i stykker med mediets institutionalisering.⁴ Kulturteoretikeren Peter Lunenfeld har om nutiden påpeget, at “Den utopiske drøm har bevæget sig fra video til de digitale medier”.⁵

Hvis dette er tilfældet, kan man med rette spørge, hvad der vil ske med den utopiske drøm inden for dette nye område. Vil det vise sig, at der er tale om et umuligt projekt, som tilfældet var med videokunsten? Med til forestillingen om det utopiske hører trods alt den drøm, der ikke opfyldes. Men hvilke forhåbninger har kunstnerne i det hele taget, når det gælder net.kunst? Jeg har søgt hjælp til at finde svar på nogle af disse spørgsmål i en diskussion af emnet med to kunstnere, Jane Cottis og Adriene Jenik, der i deres praksis er skiftet fra at have beskæftiget sig med video til net.kunst.

Jane Cottis har arbejdet med video siden midten af 1980'erne og har skabt videobånd som *Dry Kisses Only* (sammen med Kaucyila Brooke) og *The War on Lesbians*. Hun har også arbejdet på produktioner for Paper Tiger Television, et kendt kollektiv, der kritiserer forholdet mellem politik og måden, hvorpå politik skildres i medierne. På det seneste har Cottis arbejdet sammen med kollektivet [®]TMark. Adriene Jeniks videoarbejder er primært blevet til som samarbejder og i forbindelse med kollektiver. Blandt hendes værker tæller flere Paper Tiger TV-produktioner, videokortfilmen *What's the Difference Between a Yam and a Sweet Potato?* og den direkte satellittransmission *Naftazteca: Cyber Aztec TV for 2000 A.D.* sammen med Guillermo Gomez-Pena. Hendes seneste arbejde er en række interaktive og kollaborative performanceværker på nettet med titlen *Desktop Theater*, skabt i samarbejde med Lisa Brenneis og en trup på hen ved 15 skuespillere. Det har været meget vigtigt for mig under udfærdigelsen af denne artikel, at jeg har kunnet udveksle idéer med disse to kunstnere, samt foretaget en nærlæsning af Roslers artikel, for at kunne gøre mig overvejelser over, hvad net.kunst har i vente, hvordan den i sidste ende kunne tænkes at blive indlemmet i kunsthistorien.⁶

Historie

I begyndelsen af 1970'erne tog kunstnere fat på video, der som medie i sig selv gjorde det muligt at genoverveje en række problemstillinger, som alle havde relevans for aspekter af de fremvoksende teorier om postmodernismen. Det var bl.a. følgende problemstillinger, ifølge Rosler: 1. kunstnernes adgang til produktionsudstyr; 2. kunstens mulighed for at trænge ind i offentlighedssfæren som politiseret tale; 3. kunstens udfordring af kunstinstitutionen som det privilegerede sted for udstilling af kunstværker; 4. kunstinstitutionens kanonisering af kunstnere; og 5. kunsthistorieskrivning. Rosler hævder, at videohistoriens

utopiske øjeblik var det øjeblik, hvor det endnu syntes muligt, at video kunne anvendes til at håndtere alle disse problemstillinger (og flere endnu). I sin artikel kortlægger hun dette øjeblikks ophør.

Introduktionen af Sonys Portapak, det første virkelig bærbare videooptagelsesudstyr, gav i slutningen af 1960'erne producenter adgang til videoudstyr. De kunstnere, der søgte et redskab, hvormed massemedierne kunne udfordres, var optændte af denne nye teknologi pga. dens relativt lette anvendelighed og lave produktionsomkostninger, særlig set i forhold til film- og tv-produktion i stor skala. I modsætning til andre, tingsliggjorte kunstformer, såsom maleri og skulptur, var her muligheden for at skabe nogle arbejder med selve massesamfundets typiske materiale. Kunne man forestille sig en bedre måde at kritisere populærkulturen på end ved netop at anvende tv? Som Rosler skriver: "Mange af disse tidlige brugere opfattede sig selv som udøvende en dybdybende samfundskritik, en kritik, der var rettet direkte mod den dominans, som visse grupper og individer udøver, især broadcast-tv og måske hele den vestlige mainstreamkultur inden for industri og teknologi".⁷

Adgang

Selvom de tidlige videokunstnere gjorde brug af populærkulturens værktøjer, var der på daværende tidspunkt en stor forskel formelt set på videokunst og broadcast-tv-produktioner. Selvom den digitale redigeringsteknologi på det seneste har gjort forskellen mindre, hvorved både kunstnere og tv-producenter kan få adgang til mere avanceret post-produktion, så er der fortsat tale om en ulighed. Nogle kunstnere har udnyttet dette til deres egen fordel ved at dyrke amatøræstetikken som et postmoderne, umesterligt udsagn. Alligevel kan vi let se forskel på en videokunstproduktion og en sitcom, et drama eller en nyhedsudsendelse, der er skabt til at blive udsendt på tv.

Afstanden til den teknologi, de er affødt af, nemlig video i relation til broadcast-tv og net.kunst i relation til de kommercielt drevne applikationer på nettet, er muligvis ved at mindskes i sidstnævnte tilfælde. Hovedårsagen er, at produktionsmidlerne er præcis de samme: Net.kunstnere og kommercielle webdesignere trækker på de samme kvalifikationer, sidder ved de samme computere og bruger den samme software. Som Adriene Jenik påpeger: "Kunst på nettet skabes med de samme værktøjer og kodningsprincipper, som de 'store drenge' bruger".⁸ Af den grund er det let for en net.kunstner at skabe værker,

der virkelig er subversive, da man ikke kan se forskel i forhold til de kommerциelle modstykker.

Et eksempel på et sådant projekt er gw bush.com-sitet skabt af kunstnerkollektivet @TMark.⁹ Op til det seneste amerikanske præsidentvalg sikrede gruppen sig domænenavnet "gw bush.com". @TMark skabte siden et site, der ved første øjekast så ud til at være den officielle hjemmeside for George W. Bushs valgkampagne, men i stedet var en parodisk hjemmeside, som rummede artikler, der gik imod Bush. Vigtigere end selve hjemmesiden var den reaktion, den affødte fra den officielle Bushkampagne. George W. Bush truede med sagsanlæg, forsøgte at få lukket hjemmesiden ned og kom med den nu famøse udtalelse om, at "Der burde være visse grænser for frihed".

@TMarks strategi var netop at skabe tilstrækkelig opmærksomhed fra medierne og Bush-tilhængerne til, at de kunne få udbredt deres egne modstridende holdninger. Strategien fungerede. Mange nyhedsartikler forholdt sig til hjemmesiden. En artikel i Dallas' *Morning News* beskrev @TMarks hjemmeside som en spottende hjemmeside, der angreb Bushs politik på narko- og kriminalitetsområdet.¹⁰ Artiklen citerede et brev, som Bushs hold af advokater havde skrevet til den statslige valgkommission, hvori de klagede over @TMarks overskrift "Just Say No to Former Cocaine User for President". Frank Guerrero, der i artiklen blev beskrevet som talsmand for @TMark, blev også citeret: "Hjemmesiden gør nar ad Hr. Bush", sagde Guerrero, "ved at sammenligne det, han kalder sine 'ungdommelige udskjelser', med hans hårde linje som voksen i forhold til kriminalitet". Al denne opmærksomhed gjorde naturligvis kun, at @TMarks projekt kom bredere ud end dets blotte synlighed på nettet, der alene skyldtes brugen af domænenavnet.

Ind i offentlighedssfæren og andre distributionsspørgsmål

Netkunsten har langt større muligheder for subversiv virksomhed end videokunsten, fordi den kan glide ind i den offentlige sfære på en ubemærket måde. I videokunstens tidlige år nærrede kunstnerne det håb, at deres værker kunne nå et større og mere forskelligartet publikum end det publikum, der besøger museerne. I selve mediet ligger muligheden for broadcast-udsendelser, eller i det mindste lokale udsendelser, og man forestillede sig, at disse muligheder ville blive virkeliggjort af de fremspirende netværker af kabel-tv-stationer og gennem nyskabende programlægning på tv-stationer, der var offentligt finansierede. Der

opstod imidlertid problemer, og forhåbningerne blev aldrig indfriet. Eksempelvis blev spændvidden af forskellige værker, der blev vist på de offentligt finansierede stationer, alvorligt indskrænket af censur og nedskæringer i støtten i løbet af Reagan/Bush-årene. Selvom de offentlige tv-stationer blev ved med at eksistere (og fortsat eksisterer), så er deres seertal særdeles begrænset. Videokunstens drømme om at nå et bredt publikum gennem tv er aldrig blevet til virkelighed.

I takt med at støttemulighederne er forsvundet, har distributionen af videoarbejder stået over for vældige udfordringer, og det i forvejen begrænsede antal af distributionstjenester har været enten truet af lukning eller har fået deres budget beskåret betydeligt. Video Data Bank i Chicago, der er en af videokunstens mest aktive distributionscentre, har skåret drastisk ned i antallet af de *independent*-titler, der distribueres. World wide web har også medvirket til denne situation, fordi nettet har gjort det lettere for kuratorer og programredaktioner at finde frem til og rekvirere bånd fra kunstnerne, hvorfor det er blevet mere givtigt for kunstnerne selv at stå for distributionen.¹¹

Distribution af net.kunst er i sig selv enkel. En URL kan annonceres i en fælles email til flere mennesker, som svar på bestemte henvendelser eller på en hjemmeside, ligesom folk fra forskellige steder vil kunne se værket, når blot de har adgang til en computer og en internetforbindelse. Jenik hævder, at distributionssystemet i netkunstens tilfælde i endnu højere grad er en del af selve mediet, end tilfældet er med video, og dette er med til at forme og definere selve værket:

“Nettet er et distributionssystem, [der] også er forbundet med de grundlæggende produktionsredskaber (HTML), og har af den grund haft en ganske betydelig indflydelse på, hvordan den kunst, der er skabt til nettet, er struktureret. Hvis netværket er nede, kan man ikke se/få adgang til værket, der i den forstand måske ikke længere ‘eksisterer’. Mange værker er også i deres tilblivelse afhængige af nettets ‘distribution’ eller forbundethed – distributionen bliver på en måde i sig selv et tema eller et lag i selve værket.”¹²

Distributionen af net.kunst til et kunstsøgende publikum er enklere og betydeligt mindre kostbar end videokunst. I gw bush.com-sitets tilfælde er distributionen en del af selve projektet. Men det er endnu ikke indlysende, hvordan værker, der ikke er tænkt som interventionistiske projekter, kan nå et ikke-kunstopublikum i betydelig udstrækning.

Udstillingspraksisser

Efter at videokunsten havde forsøgt at blive en integreret del af tv, bevægede eksponeringen af den sig i retning af uafhængige festivaler, kunstgallerier og museer. Disse videofestivaler, der i visse tilfælde er en del af en filmfestival, fokuserer for størstedelens vedkommende på identitetstematiserende værker af en eller anden art. Festivaler for bøsser og lesbiske, festivaler for kvinder, sorte, asiater eller jøder, for blot at nævne nogle, har et stort publikum, der ikke kun udgøres af kunstnere, men også af folk fra de grupper, de henvender sig til. Festivalerne har imidlertid skabt sin egen form for elite. De værker, der ikke passer ind i de identitetsbaserede kategorier, som festivalerne er grundlagt på, bliver ofte udelukket. Visse værker, der falder inden for temaet, er garanteret visning; det modsatte er tilfældet for andre værker, der ikke uden videre kan indpasses i et aftenprogram med kortfilm om det givne emne.

Net.kunst har indpasset sig i disse praksisser og udstilles på new media-festivaler, såsom L.A. Freewaves, Women in the Director's Chair i Chicago og Immedia-festivalen i Ann Arbor i Michigan. Når først man har fået adgang til et rum med computere og en internetforbindelse, er det let at programsætte en festival med net.kunst, da kunstnerne blot behøver opgive deres URL.

Mange net.kunst-værker passer imidlertid dårligt ind i festivalformen, da de med deres grad af kompleksitet og/eller deres høje vægtning af tekst snarere er skabt til at blive oplevet i et langsommere tempo. De sites, der er visuelt avancerede, kan ses på relativt kort tid, klarer sig i reglen godt, mens det modsatte er tilfældet med de mere konceptuelle værker, der kun kan påskønnes, hvis beskueren ofrer dem megen opmærksomhed. For videokunstens vedkommende giver festivalformen i det mindste beskuerne en behagelig stol i et mørklagt rum, samt et forudbestemt program af værker, der indirekte kræver, at beskueren sætter et bestemt tidsrum af til en komplet synsoplevelse. Hvad net.kunst angår, bliver beskuerne sjældent tilskyndet til at tilbringe lang tid med et værk, da det typisk vises som en del af en gruppeudstilling med mange værker, der alle kører samtidigt og ses ét ad gangen af beskueren. Det er ikke ualmindeligt, at der dannes lange køer, hvor beskuerne venter på, at det skal blive deres tur til at sidde ved en computer.

Selvom man kan pege på forskellige problemer med festivalscenen, gør video sig godt på lærredet i disse sammenhænge. Til gengæld er det langt mere problematisk at vise video i et galleri eller et museum, i det mindste hvad angår beskuerforholdene. Værker med en enkelt videokanal, der skal ses fra

begyndelsen til slutningen, er blevet nedprioriteret på både museums-/galleriudstillinger og i videohistoriske skrifter. De fysiske rum, der skabes til den type værker, strider altid mod kunstmuseets eller galleriets slentrende *flaneur*-miljø. Hvis værkerne med en enkelt videokanal vises løbende i en sløjfe, vil beskuerne ofte dukke op midt i et værk. Hvis værkerne vises i et biografagtigt beskuerrum, sker dette ofte kun en gang om ugen eller sjældnere, hvorfor det kan være ret tilfældigt, om man nu også har mulighed for at se værket.

Andre udstillingspraksisser, kanonisering og mytens funktion

Den hybride video/skulptur, videoinstallationen, egner sig godt til en museal sammenhæng. Dette tilskriver Rosler videokunstens historisering inden for museums- og gallerisystemet, nærmere bestemt heroiseringen af Nam June Paik, der har fokuseret på videoinstallationer igennem hele sin karriere.

Da folk begyndte at skrive om videokunst, blev Paik anset for at være dens grundlægger. At Rosler bærer nag over denne fremtrædende placering kommer til udtryk i hendes sprogbrug, hvor Paik bliver gjort til en helgen, som om han "var til for at give video syndsforladelse".¹³ Rosler hævder, at Paiks æstetiske og formelle undersøgelser af tv-apparatet som skulpturelt objekt gjorde det muligt for de efterfølgende diskussioner af videokunsten kun at fokusere på denne arv, og dermed udelukke værker, der udøvede mere aktivismebetonede former for mediekritik. "Paik-myterne antyder, at han gjorde al det grundlæggende arbejde, afprøvede det hele i bestræbelserne på at gøre video fri af det kommercielle tv's dominerende dominans", skriver Rosler, "og video kunne nu efterfølgende give sig i kast med andre anliggender".¹⁴ Problemet er, at Paiks arbejde ikke er repræsentativt for andre videoskabere, hvis intentioner ikke var at udfordre det skulpturelle eller installatoriske rum, men som i stedet arbejder med enkeltkanalsvideo og forholdet til den almindelige tv-seer.

Diskussionen af Paiks arbejde kan let udvides til at omhandle andre videoinstallationskunstnere som Gary Hill og Bill Viola, hvis arbejder blev populære i 1990'erne, eller på det seneste Pipilotti Rist eller Jennifer Steinkamp blandt mange andre. Men her er der ikke plads til udøvere som Paper Tiger Television, Martha Rosler selv, DeeDee Halleck, John Greyson, Gregg Bordowitz og adskillige andre, der indskriver sig i en lang tradition af medieaktivistiske producenter. Sidstnævnte kunstners værker falder alle inden for en politisk praksis, der grunder sig på en stringent kritik af både de populære medier og

kunstinstitutionen uden at give plads til det, Rosler kalder mytologiseringen af video.

Rosler citerer Roland Barthes, som skrev, at “myten er afpolitiseret tale”, og eftersporer, hvordan videohistorien netop er blevet mytologiseret.¹⁵ I sin artikel “Myten i dag” peger Barthes på de måder, hvorpå samfundet typisk søger at naturalisere en ideologi. Når historie bliver til myte, fjernes dens politiske indhold og dens operationelle redegørelse for interaktionen mellem personer og tankemåder. Som Barthes skriver:

“I overgangen fra historie til natur er myten økonomisk: Den rydder de menneskelige handlingers kompleksitet af vejen, den tildeler dem essensernes enkelhed, den skaffer sig af med dialektikken, med ethvert forsøg på at gå bag om det, der er umiddelbart synligt, den organiserer en verden, der er uden modsætninger, fordi den er uden dybde, en verden, der er vidt åben og svælger i det åbenlyse, den skaber en nydelsesfuld klarhed: Tingene synes af sig selv at bære på betydning.”¹⁶

Når et medie bliver institutionaliseret, bliver det ifølge Rosler nødvendigvis mytologiseret. Hun hævder, at al kunst tømmes for sit politiske indhold, så snart den bringes indenfor i en institution, såsom et galleri eller et museum.¹⁷ Inden for de institutionelle parametre diskuteres et medie nemlig generelt ud fra dets formelle egenskaber, knyttes til andre allerede institutionaliserede medier og kategoriseres i overensstemmelse hermed. På denne måde overses de affektive hensigter med værker skabt i et nyt medie, fordi deres indhold bliver underordnet i denne kategorisering. Cottis opsummerer med sit aksiom “Dada er ikke collagekunst” de misvisende følger, som denne form for praksis kan have.¹⁸

Hvad teknologibaserede værker angår, synes de institutionaliserede diskussioner at dreje sig om de redskaber, der anvendes til at skabe disse værker. Rosler kritiserer denne indstilling, når det gælder videokunst:

“[D]et er kunstverdenens selverklærede mission at holde video fast inden for sine rammer og at bortskære alt andet end flygtige henvisninger til film, fotografi og tv, som er kunstverdenens konkurrenter, samt at undertrykke spørgsmål vedrørende reception, praksis og

betydning til fordel for de gængse spørgsmål om 'originalitet' og 'berøring'."19

Det kunne synes, som om man falder i denne fælde, så snart man overhovedet skriver om en kategori som videokunst (jeg vil behandle dette mere indgående i det følgende). Som Rosler bemærker: "Ved at udskille noget, der kaldes 'videokunst' fra de andre måder, hvorpå folk, inklusive kunstnere, arbejder med videoteknologier, har [videokunsthistorikere] stiltiende accepteret den idé, at kunstens transformationer er af formel, kognitiv og perceptuel art".20

Denne protest er ikke fuldt ud relevant i forhold til net.kunst. Fordi net.kunst-projekter i den grad kan ligne andre former for hjemmesider, kan der opstå forvirring i forsøgene på at kategorisere dem. Jenik forholder sig således til nogle af fordelene ved denne nuværende forvirring:

"Produktionen af webbaseret kunst udvisker og sammenblander kategorierne på en spændende måde i øjeblikket, for eksempel hvad angår politik, design, handel, mode, underholdning, aktivisme. Jeg er ikke sikker på, at udskillelsen af 'net.kunst' har så stor betydning, for selvom museerne fungerer som centre for støtte og legitimering, er de bagefter i forhold til, hvad kunstnerne laver."21

Jeg vil ikke desto mindre hævde, at net.kunst er blevet en del af institutionen. Museerne har fundet måder, hvorpå de kan udstille net.kunst, selvom de som institutioner halter bagefter. Den vidt omtalte indlemmelse af net.kunst på Whitney Biennalen i 2000 blev efterfulgt af store udstillinger i USA, bl.a. de velbesøgte udstillinger *Bitstreams* på Whitney Museum of American Art og *010101* på San Francisco Museum of Modern Art (begge afholdt i foråret 2001), for ikke at tale om net.kunst-udstillingernes længere historie i Europa særligt med *Net_Condition* på ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) i Karlsruhe i Tyskland i 1999-2000.

Den måde, hvorpå man har udstillet net.kunst på disse steder, er problematisk. Når man tvinger net.kunst ind i de konventionelle galleri- og museumsrammer, risikerer man at tage gassen af dens bestræbelser på offentlig intervention. Som tilfældet er med video, bliver skærmene, hvorpå net.kunst-værkerne vises, typisk anbragt på piedestaler, eller man indretter et lille særskilt projektionsområde med et par stole eller bænke. Pludselig bliver de værker, der ved at dukke op

i dagligstuen eller på skrivebordet på kontoret skulle intervenere i offentlige rum, blåstemplet som ophøjet, elitær kunst, idet de bliver piedestaleret og isoleret.

Det ser ud til, at værkernes tilstedeværelse i et museum/galleri er påkrævet, for at de kan blive en officiel del af kunsthistorien, også selvom dette indebærer, at de opleves i upassende omstændigheder. Nogle kunstnere værdsætter imidlertid denne institutionelle blåstempling. Cottis kommer med følgende betragtninger herom:

“Desværre er museet et sted, hvor kunstneren kan vinde anerkendelse, fra legater til arbejde. Mange video- og netkunstnere ønsker og tror på den prestige, der kendetegner museerne. Én netkunstner har endda argumenteret for en form for copyright, fordi hun er utilfreds med, at hendes værk bliver brugt uden hendes tilladelse, hvilket er latterligt, når man tager selve nettets karakter i betragtning. [Denne holdning fremskynder] kommercialiseringen af nettet. Den oprindelige, for ikke at sige utopiske, interesse for nettet skyldtes netop [dets status som] et cybersted, der var uafhængigt af kunstmarkedet og de traditionelle kunstneriske praksisser. Let og gratis adgang til netkunst er den direkte modsætning til copyrightbeskyttet materiale.”²²

At skrive kunsthistorier

De institutionaliserede kunstpraksisser spiller en fremtrædende rolle i den historie, der skrives om ethvert medie. Dette er en af de vigtigste problemstillinger for Rosler, der undersøger den generelle drivkraft bag udformningen af kunsthistorier og de specifikke årsager, der ligger til grund for måderne, hvorpå videokunstens historier er blevet skrevet. Hun konkluderer i sidste ende, at der er en grundlæggende, institutionaliseret ideologi på spil: En historie om video “skal” skrives, for at mediet kan opretholde sin position i kunstverdenen, hvilket både gælder, når den er et redskab i det kuratoriske arbejde, når der skal opnås støtte, og når video skal fastholdes inden for rammerne af en kunstnerisk praksis og dermed uden for rammerne af en social praksis. Hun skriver følgende:

“Naturaliseringen af video inden for massekulturen har gjort det påtrængende at etablere en historie for ‘kunstvideo’ eller ‘videokunst’

som hørende hjemme i kunstverdenen og som skabt af personer med hver deres genkendelige stil og hensigt, en historie, der samtidig bygger på de konstruktionsprincipper, som de øvrige moderne kunsthistorier bygger på.”²³

Medvirkende til denne modernistiske fokus på ophavsmanden er ifølge Rosalind Krauss den narcissisme, der ligger naturligt til video, idet kunstnerne ofte vender kameraet mod sig selv.²⁴ Det gør det lettere for dem, der arbejder med dette medie, at blive indoptaget i kunstverdenens system af kanoniserede stjerner.

De problemstillinger, man finder hos Rosler og Krauss, gælder også for net.kunstens historieskrivning, men af andre årsager. I net.kunst er det hyperlinket, der gør en historie, som bygger på kanonisering, så oplagt. Net.kunsthistorierne er sjældent mere end blot en række links på nettet; disse hjemmesider fører hen til andre links, hvorfor det samme værk typisk optræder i flere forskellige historier.

Denne kanonisering er naturligvis vidt forskellig fra de andre historiske modeller, idet kanoniseringen af net.kunstnere varetages af de udøvende selv. Mange net.kunstnere har deres egne hjemmesider, der forbinder dem med andre kunstnere, der laver noget, der svarer til det, de selv laver, hvilket betyder, at de selv kan kortlægge, hvad feltet nærmere bestemt består af. Når man første gang ser en liste med kunstnere, der står opført som dem, der har tegnet feltet, opstår der imidlertid en kanon, uanset hvem det er, der skaber den. Roslers bemærkning vækker genklang både i forhold til video og net.kunst: “Historien ... bliver en pophistorie, en kongerække, en krønike. Det afgørende er, at historien bliver indlemmende, snarere end overskridende”.²⁵

Denne skelnen mellem en indlemmende historie og en overskridende historie er nøglen til en mere fyldestgørende forståelse af begge medier. Det er en skelnen, der er parallel med Barthes’ skel mellem et værk og en tekst. “Værket”, skriver Barthes, “er et fragment af en substans... Teksten er et metodologisk felt... værket ses, teksten demonstreres”.²⁶ De indlemmende historier om video og net.kunst skrives ved at vurdere de enkelte værkers værdi i forhold til mediet, i stedet for at betragte disse værker som tekster. Som tilfældet er med myternes tilblivelse, bliver begivenhederne i den indlemmende historie, med Barthes’ ord, rensat for “den dialektiske relation mellem aktiviteter, mellem

menneskelige handlinger”, hvilket resulterer i “en harmonisk fremvisning af essenser”.²⁷

Den overskridende historie bedømmer derimod, hvordan en tekst tager afsæt i og bidrager til andre værker både inden for og uden for mediets rammer, og vurderer således tekstens potentiale som oppositionel praksis. Den overskridende historie vil søge de dialektiske, betingede og tekstuelle kvaliteter i de værker, den diskuterer.

Både video og net.kunst risikerer, at deres historier skrives på indlemmende vis. Dette skyldes til dels, at disse medier er forbundet med de teknologier, de grundlæggende bygger på, som er dybt indlejret i massekulturen. Desuden ønsker mange af de udøvende inden for begge felter at holde sig på afstand af de mere traditionelle kunstformers æstetiske kontekst. Kunstnerne holder sig på afstand ved at gå imod strømmene i det æstetiske felt, hvilket vil sige, at de positionerer deres værker inden for det “anti-æstetiske” felt, som Rosler kalder en “angiveligt udfordrende mod-kunstnerisk praksis”.²⁸ Rosler trækker her på Hal Fosters velanskrevne antologi fra 1983 med titlen *The Anti-Aesthetic*, der omhandlede postmodernismen, som Foster beskrev som “ikke et tegn på en moderne nihilisme – der så tit overskrider loven, for dermed blot at bekræfte den – men på en kritik, der destruktureerer repræsentationernes ordener for at kunne genindskrive dem”.²⁹

Mange kunstnere har forsøgt sig med en sådan destruktureering siden avantgardens begyndelse. Men som Rosler påpeger: “Snarere end at gå til grunde er kunstverdenen svulmet op ved indoptagelsen af [disse kunstnere], ligesom chok- og overskridelsesteknikkerne blev indlemmet som udtryk for, at nye forfriskende effekter blev skabt”.³⁰ Dette er et paradigmatisk scenarie for den indlemmende histories vedkommende.

Hvordan kunne en overskridende historie da se ud? For mig at se gøres der i Critical Art Ensembles bøger *The Electronic Disturbance* og *Electronic Civil Disobedience*³¹ fra midten af 1990erne et forsøg på at besvare dette spørgsmål. Det gælder for begge bøger, at forfatterkollektivet på ingen måde har haft til hensigt at skrive en kunsthistorisk tekst. Disse skrifter opremser ikke en liste over værker eller udøvende, der kunne minde om en oversigt over værker inden for et bestemt felt, men fokuserer i stedet på at fremskrive en neo-anarkistisk version af udviklingen i cyberspace, der inkluderer et bredt spektrum af praksisser ikke kun inden for kunstens område, men også andre discipliner. En erklæret målsætning for forfatterne er at skabe muligheder for undergravende

virksomhed og modstand. De forbinder omstændighederne for, hvor magten er lokaliseret i cyberspace, med de omstændigheder, der herskede førhen. Skrifterne anviser således måder, hvorpå aktivister, kunstnere og andre kan arbejde sammen mod de samme mål. Afsnittene med overskrifter som “Nomadisk magt og kulturel modstand” og “At modstå bunkeren” anviser modstandsveje, ligesom “Video og modstand: Mod dokumentarfilmen” giver en ironisk “hvordan-gør-man”-vejledning i at producere en sympatisk dokumentarfilm om politisk kamp. Valget af “hvordan-gør-man”- og “gør-det-selv”-formen tjener i disse kortlægninger til at bygge bro mellem seer og producent, og Critical Art Ensembles egne strategier bliver dermed lagt åbent frem, frem for at blive indhyllet i mystik eller blive mytologiseret.

Fra passivitet til handlen

De tidlige videokunstnere forsøgte at begrænse kløften mellem seer og producent og udøvede en kritik af den typiske passive relation, seere indtager til tv. Et af de centrale spørgsmål, der løbende rejses og ligger til grund for store dele af det arbejde, der udføres inden for video og net.kunst, vedrører faktisk publikums/seerens receptionsforhold. Kunstnerne gør inden for video brug af forskellige strategier, hvoraf mange er hentet fra eksperimentalfilmen, til at engagere beskueren på en mere aktiv måde. For eksempel ved at henvende sig direkte til beskueren, og ved at byde på en tekst, der kræver, at beskueren deltager i betydningsproduktionen.

Inden for de teoretiske diskurser, der opstår i relation til net.kunst og digitale medier, forholder man sig til nogle af de samme problemstillinger og strategier ud fra begrebet interaktivitet. Selv net.kunst, der er kendetegnet ved en simpel form for interaktivitet, giver brugeren mulighed for at vælge en vej gennem værket og gør derved beskueren til aktiv deltager. Følgende spørgsmål melder sig imidlertid uundgåeligt: Er et museklik tilstrækkeligt til at ændre på beskuerens passive relation til værket? Eller, for nu at relatere til videokunstens model, kan net.kunst rent faktisk ændre på websurferens forhold til den kommercielle retning, nettet tager? Ifølge Jenik er dette forhold ganske enkelt ikke afgørende. Hun opfatter ikke forholdet mellem sit arbejde som kunstner på nettet og nethandlen som et hierarkisk barn-forælder-forhold, men som et forhold, hvor hun kan arbejde side om side med kommercielle interesser. Når kunstneren anvender de samme teknologier som de kommercielle hjemmesider, er der for hende at se tale om, at “kunstnerens sted ændres fra et ‘udenfor’ til et ‘indenfor’, hvor kunstnere med små budgetter

[bliver] indholdsleverandører fra den ene dag til den anden”.³² Uanset om denne ændring finder sted for producenterne og kunstnerne, så er det stadig afgørende for de kunstnere, der er engageret i aktivistiske praksisser på nettet, at spørge til, hvad der sker med publikum.

Videokunsten har forsøgt sig med at producere værker, der står i en nær forbindelse med massekulturen, men den opleves stadig primært af kunstnere og et kunstinteresseret publikum. For net.kunstnerne var det lettere at nå et bredt publikum i nettets tidlige år. Den nuværende mættethed gør det vanskeligere at lokalisere kunst på nettet. Mængden af hjemmesider, der nu er lagt ud, gør det til en stadig større udfordring at anvende søgemaskinerne, selvom disse bliver mere og mere avancerede. På den anden side har mange museer og kunstinstitutioner lagt links til net.kunst ud. Men dette betyder måske blot, at de, der allerede søger efter kunst på nettet, nu har fået en ny måde at finde den på. Antallet af net.kunst-sites, der bliver set ved et tilfælde af folk, der ikke leder efter dem, er velsagtens stadig lavt. Domænenavnene er imidlertid fortsat et område, hvor der potentielt kan gøres modstand, og tingene kan anfægtes, hvilket [®]marks gw bush.com-projekt var et bevis på.

Bliver [®]marks arbejde depoliteret ved at blive indlemmet i Whitney Biennalen? Jeg tror, at grunden til, at dette ikke er tilfældet, har at gøre med [®]marks førnævnte strategi, der sigter på aktivisme gennem udbredelse. Deres ry inden for selve kunstverdenen har formentlig ikke nogen indflydelse på den person, der foretager en Yahoo-søgning på “gw bush” og på den måde alligevel havner på deres hjemmeside.

Et andet eksempel på det komplicerede forhold mellem kommerzialismen, den subversive praksis og institutionaliseringen var, da net.kunst-gruppen 0100101110101101.org blev inviteret til at bidrage med et værk til *Rhizome*, en mailingliste om net.kunst-relaterede emner med en stor læserskare.³³ Mailinglisten åbner altid med en “splash screen”, en indledende animation skabt af forskellige net.kunstnere på opfordring fra *Rhizome*. **www.0100101110101101.org** var allerede kendt for det projekt, hvor de tager kildekoden fra andre velkendte net.kunstneres projekter, som de hacker for derved at kunne omstyrte eller foretage små ændringer af hjemmesiderne. Til *Rhizome* foreslog **www.0100101110101101.org** at skabe en splash screen, der udstillede mailinglistens kildekode. *Rhizome* afviste at lægge værket ud.

www.0100101110101101.org offentliggjorde efterfølgende dette splash screen-projekt på deres egen hjemmeside under titlen *open sourcing Rhizome.org*, hvor

kildekoden bag *Rhizomes* hjemmeside blev blotlagt. Fra denne side blev beskueren dirigeret hen til selve *Rhizome*, hvorved en del af den oprindelige hensigt fra www.0100101110101101.org side blev bibeholdt. I forbindelse med offentliggørelsen af projektet kom www.0100101110101101.org med følgende erklæring: “Misforstå os ikke. Vi bifalder *Rhizomes* brug af splash screens”. Ved visuelt at fremstå på samme måde som kommercielle sites, “maner *Rhizome.org* på kritisk vis alle falske myter til jorden om, at Net Art på noget tidspunkt skulle have adskilt sig fra de kommercielle massemedier og forfejlede dotcom-firmaer”.³⁴

Denne drengestreg blev diskuteret på forskellige mailinglister i et stykke tid, særligt på nettime, før det blev afsløret, at denne splash screen ikke var lavet af den virkelige gruppe www.0100101110101101.org, men af Florian Cramer, som havde registreret et domænenavn, der var næsten identisk med den virkelige gruppes, bortset fra, at to af tallene var byttet om (Cramers domænenavn er www.0100101110101011.org). Under dette subtilt anderledes navn havde Cramer skabt en række projekter, som han mente var i den virkelige gruppes ånd. Cramer mente, at han på daværende tidspunkt kunne producere værker på en mere effektiv måde, end gruppen kunne, fordi “det [var] blevet vanskeligere for den at være subversiv inden for net.kunst, da den selv [var blevet] et genkendeligt brand”.³⁵

Falskneriet blev afsløret i et interview, som Cramer havde lavet med sig selv og udsendt på mailinglisten nettime, hvori han diskuterede sin målsætning om at afsløre de måder, hvorpå net.kunst allerede var blevet gevaldig institutionaliseret. Cramer erklærede følgende:

“For mig var det interessant at se, at den lille vridning af ettallet og nullet havde en social effekt. Jeg modtog invitationer til festivaler, jeg fik fanmail fra velkendte folk i net.kunst-miljøet. Alle troede, at jeg var den 01, de kendte. Det virkede, som om folk bekymrede sig mindre om, hvad jeg lavede, end [hvem] jeg tilsyneladende var ... Hvis *dates* [et andet projekt skabt af Cramer under navnet www.0100101110101101.org] og *opensourcing Rhizome.org* ikke havde haft 01-etiketten, men en ukendt signatur, tvivler jeg på, at nogen havde fattet interesse for dem. Det fortæller naturligvis noget om institutionaliseringen, selvforherligelsen og selvhistorificeringen [sic] i dette miljø, noget som også det oprindelige 01-projekt tog op.”³⁶

Selvom net.kunst er ved at blive institutionaliseret, er dens udøvere klar over denne udvikling og parodierer den selv.

Konklusion

Hvis man vil etablere en frugtbar diskussion vedrørende net.kunst, kan det nogle gange virke nødvendigt slet ikke at tale om net.kunst. Hvis vi imidlertid genovervejer definitionen af et medie som noget, der ikke er summen af dets materielle egenskaber, men snarere en relation mellem de diskurser, det giver anledning til, får vi muligvis en virkelig tværdisciplinær diskussion, der ikke fjerner de politiske målsætninger fra de enkelte projekter. Der er ganske vist forskel på, hvordan net.kunst-historien bliver skrevet og mediet bliver institutionaliseret, og så videokunsten og dennes historie. Men vi har fortsat ikke besvaret de grundlæggende spørgsmål vedrørende publikum og modtagelse. Som Jenik påpeger:

“Problemstillingerne omkring distribution, adgang og aktivistiske redskaber er endnu ikke fuldt ud løst. Alligevel gør aktivister og kunstnere, hvad de kan ved at etablere computer-supportnetværker og frit distribuerede teknologier, der fremmer aktiviteter på gadeplan og inden for et miljø (her tænker jeg på fremvæksten af uafhængige mediecentre) og udvider de offentlige debatfora.”³⁷

Som Cottis påpeger, er der andre muligheder for distribution end nettet:

“En mulighed er at promovere og distribuere uden for nettet: på toiletvægge, i politiske tidsskrifter, mundtligt, gennem politiske institutioner og organisationer. Vi kan ikke slå den kommercielle verdens dominerende medier, men vi kan forsøge at få en fod indenfor, fra tv-stationer med offentlig adgang til festivaler og URL'er.”³⁸

I takt med at netteknologien udvikler sig, bliver der gjort indhug, og mange kunstnere arbejder fortsat på nyskabende vis med disse mål for øje.

Net.kunst har så sandelig potentialet til at tage nogle af de tidlige videokunstneres aktivistiske og politiske problemstillinger op. Har institutionaliseringen af net.kunst gjort en ende på dens utopiske øjeblik? Ser man historisk

på det, kan vi se, at institutionaliseringen af et nyt medie synes uundgåelig. Josephine Berry skriver:

“Til trods for visse net.kunstneres erklæringer om, at de ved at bevæge sig ind i dette nye kommunikationsmedie historisk set træder ind i en ekstra-institutionel fase for kunsten, hvor bl.a. dematerialisering forhindrer varegørelse, og kommunikation forhindrer en historicisme, så er net.kunst på grund af dens præmisser alligevel dømt til at indgå i en række af historiske gentagelser.”³⁹

Måske skulle kunstnerne derfor ikke fokusere på, hvordan de kan forblive uden for institutionen, men på, hvordan de kan videreføre deres sager indefra. Projekter som [®]marks hjemmeside gwbush.com gør netop dette, idet deres indlemmelse i institutionen muligvis finder sted efter, at de har opnået en politisk gennemslagskraft. Andre værker, såsom 0100101110110101.org *opensource rhizome.org*, er i stand til at skabe en form for institutionskritik inden for selve net.kunst-feltet. I begge tilfælde fungerer projekterne ved en efterligningsoperation, der fremhæver den idé, at der ikke er nogen original i de digitale medier. Som Rosler bemærker, “har auraen flyttet sig til kopien”.⁴⁰

I takt med at institutioner forsøger sig med måder, hvorpå net.kunst kan gøres til varer og indlemmes i deres rammer, der grundlæggende er konservative, anvender kunstnere nettet som et middel til at modarbejde disse målsætninger. Selvom net.kunst måske allerede har lagt sit utopiske øjeblik bag sig, fortsætter den, ligesom andre medier førhen, med at stræbe mod nogle af sine utopiske mål

NOTER

- 1 Problemerne bestod bl.a. i den elitære position, som kunstens officielle institutioner indtog i kulturen, afpolitiseringen af den kunstneriske praksis, kunstobjektets varegørelse og postulatet om “universalitet”, der udelukkede ikke-prominente subjektiviteter, både hvad kunstnere og publikum angår.
 - 2 Martha Rosler, “Video: Shedding the Utopian Moment” in George Robertson (red.), *The Block Reader in Visual Culture*, Routledge, London, New York, 1996. Alle henvisninger i denne artikel stammer fra dette genoptryk af artiklen. Den blev oprindeligt udgivet i 1985.
-

Rosler viser, at den revolutionære eller historiske avantgardes projekt var at smelte kunst sammen med hverdagslivet, en forestilling, der er ganske forskellig fra idéen om, at avantgarden ganske enkelt tager det nye og anderledes til sig. Hendes eksempler situeres inden for surrealismen, Dada og abstrakt ekspressionisme, der stræbte mod denne sammensmeltning og med deres bestræbelser i forskellig grad havde held til at forskyde galleri- og museumssystemets elitisme. Disse bevægelser måtte imidlertid uundgåeligt bliver indoptaget i den institutionelle praksis, hvorved deres subversive potentiale stivnede. Rosalind E. Krauss har påpeget, at dette problem bundede i bevægelsernes fejlagtige tro på deres egen originalitet (se hendes *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1986). Rosler citerer efterfølgende Alan Kaprow – der i begyndelsen af 1970'erne skrev, at “ikke-kunst er mere kunst end KUNST-kunst” – i forsøget på at beskrive, hvordan systemet indoptog avantgardeidéer ved at hylde ethvert værk, der ikke lignende almindelige, tidligere kunstformer (Rosler, s. 268). Dette argument danner det historiske grundlag for Roslers beskrivelse af måderne, hvorpå videokunst uundgåeligt blev institutionaliseret.

- 3 Skiftet til en post-utopisk fase i videohistorien er imidlertid ikke nødvendigvis ensbetydende med, at kunstnere ikke har skabt vellykkede, provokerende eller kritiske værker. Nogle enkelte eksempler på videokunstnere, der fortsat skaber denne type værker, som de tidlige utopiske tænkere havde forestillet sig, er Rosler, Diane Nerwen, Jocelyn Taylor, Craig Baldwin og flere andre.
- 4 Roslers argumenter vedrørende institutionen blev fremsat på en måde, der ofte bliver opfattet som belærende, absolut og totalitær. Begrebet institutionalisering er imidlertid fortsat relevant, når det ikke blot forstås som summen af kuratorers og historikers forudfattede målsætninger, men også som de måder, hvorpå værker kodificeres i forbindelse med fremvisningen af dem. Det er i henhold til denne definition, at jeg anvender begreberne “institution” og “institutionalisierung” i denne artikel.
- 5 Peter Lunenfeld, *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2000, s. 146.
- 6 Jeg vil gerne takke Jane Cottis og Adriene Jenik for deres generøse støtte og bidrag til udfærdigelsen af denne artikel. [®]ark kan findes på nettet på www.rtmark.com og Jeniks *Desktop Theater* kan findes på www.desktoptheater.org. Alle citater fra Cottis og Jenik i denne artikel stammer fra emailinterviews med kunstnerne i maj 2001.
- 7 Rosler, s. 258.
- 8 Adrienne Jenik, emailinterview med forfatteren, maj 2001.
- 9 Dette værk er dokumenteret sammen med andre tidligere projekter på [®]arks hjemmeside www.rtmark.com.

- 10 *Dallas Morning News*, May 22, 1999.
- 11 Der er både fordele og ulemper ved selv at distribuere video via nettet. En af fordelene er, som nævnt, at det er ganske let selv at udgive og gøre opmærksom på sig selv via nettet. På den anden side tilbød distributionstjenesterne en lang række tjenester, såsom at tage vare på kunstnerens arbejde på samme måde som en galleriejer, hvilket ikke er muligt ved egen distribution. Disse tjenester er bl.a. kopiering, pakning og forsendelse og at sætte kunstnerne i forbindelse med kuratorer og andre programsættere.
- 12 Interview med Jenik (min fremhævning).
- 13 Rosler, s. 271.
- 14 Ibid.
- 15 Ibid., s. 272.
- 16 Roland Barthes, *Mythologies*, Noonday Press, New York, 1972, s. 143, oversat af Annette Lavers.
- 17 Man kan naturligvis spørge, om noget værk overhovedet eksisterer uden for institutionen eller uden for en eller anden form for institution. De grænser, som Rosler sætter i sin argumentation mellem udenfor og indenfor, er muligvis mere flydende på nettet, som gw bush.com netop var et eksempel på.
- 18 Jane Cottis i emailinterview med forfatteren, maj 2001.
- 19 Rosler, s. 270.
- 20 Ibid., s. 275.
- 21 Interview med Jenik.
- 22 Interview med Cottis.
- 23 Rosler, s. 269.
- 24 Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism" in John G. Hanhardt (red.), *Video Culture: A Critical Investigation*, Gibbs M. Smith, New York, 1986, s. 179-191.
- 25 Rosler, s. 270.
- 26 Roland Barthes, *The Rustle of Language*, Hill and Wang, New York, 1986, s. 57, oversat af Richard Howard.
- 27 Barthes, *Mythologies*, s. 142.
- 28 Rosler, s. 273.
- 29 Hal Foster (red.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Seattle, 1983, s. xv.
- 30 Rosler, s. 265-266.
- 31 Critical Art Ensemble, *The Electronic Disturbance*, Autonomedia, New York, 1994 og *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, Autonomedia, New York, 1996.
- 32 Interview med Jenik.

- 33 < www.rhizome.org >
- 34 “www.0100101110101101.org opensources rhizome.org”, udsendt på mailinglisten nettime af propaganda@0100101110101101.org, 11. maj 2001. Nettime-listens fuldstændige arkiv kan findes på www.nettime.org.
- 35 “ 0100101110101101.org opensources 0100101110101101.org”, udsendt på mailinglisten nettime af snafu@ecn.org, 30. maj 2001.
- 36 Ibid.
- 37 Interview med Jenik.
- 38 Interview med Cottis.
- 39 Josephine Berry, kapitel med overskriften “The Redematerialisation of the Object and the Artist in Biopower” in *The Thematics of Site-Specific Art on the Net* (Ph.D.-afhandling, Manchester University, England, 2001), s. 1.
- 40 Rosler, s. 268. Rosler refererer med begrebet “aura” til Walter Benjamins hyppigt citerede artikel “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” (Benjamin, *Illuminations*, Schocken Books, New York, 1969, redigeret og med indledning af Hannah Arendt, oversat af Harry Zohn). Benjamin beskriver, hvordan originale kunstværker besad en aura, før det blev muligt teknisk at reproducere kunstværker. Roslers påstand om, at denne aura, har flyttet sig til kopien, afspejler nogle afgørende forandringer i betydningen af kunstværker, der er skabt på reproducerbar vis, nogle forandringer, der langt hen er resultatet af den æstetisering af kunstværker, der følger med deres institutionalisering.

Tilman Baumgärtel

Netkunst. Historisk rids over det kunstneriske arbejde med telekommunikationsmidler

Oversat fra: "Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication"

Publiceret i Timothy Druckrey og Peter Weibel (red.): *net_condition: art and global media*, MIT Press, Cambridge/London, 1999

1.0 Så mange data, så lidt tid

Da kunstnere i midten af 1990'erne opdagede, at Internettet var et medie, de kunne arbejde i, virkede det for mange af dem som ikke blot en vej ud af kunstindustrien og et nyopdaget frirum for deres arbejde, men nærmest også som en form for Nyt Jerusalem, hvor det, der var umuligt i den virkelige verden, kunne finde sted: En global, *herrschaft*-fri kommunikation for alle; forbrugere blev til producenter; social netværksdannelse på tværs af geografiske og sociale grænser; direkte udveksling af information uden økonomiske begrænsninger og uden massemediernes filtrering.

Denne eufori fra den tidlige æra, der kan virke naiv i dag, men ikke desto mindre kan forklares ud fra begejstringen for de nye medier, lader sig eksempelvis aflæse i måden, hvorpå Internationale Stadt¹ fra Berlin præsenterede sig: "Mennesket står i centrum af *Internationale Stadt* som en aktiv deltager og ikke som en forbruger. *Internationale Stadt* giver anledning til nye relationer mellem personer, der vil påvirke den virkelige bys daglige liv. Med det globale Internet har man en allerede eksisterende infrastruktur, der muliggør kommunikation og informationsudveksling på et internationalt plan. Indbyggerne i *Internationale Stadt* designer selv deres eget netværksmiljø, som andre så kan genkende. Det skaber et selvorganiserende system, hvor kommunikationsformer og -indhold bestemmes i en dobbeltrettet interaktion mellem dem, der organiserer, og dem der er brugere. I modsætning til i andre medier opstår information her gennem en social udveksling".²

En række andre projekter fra netkunstens tidlige stadier kan også kun forstås på den rette måde, hvis man tager fascinationen af de nye, tilsyneladende frie medier i betragtning. Antonio Muntadas' *The Fileroom* (1994) er for eksempel en databank over temaet "kunstnerisk censur", som enhver netbruger kan føje deres egne eksempler til. Værket lever ikke kun i kraft af interaktionen mellem bruger og værk og ved at udnytte muligheden for, at hver enkelt bruger kan udgive sit eget materiale på nettet, nej, som Douglas Davis' *The World's First Collaborative Sentence*, der stammer fra samme tid, er dets eksistens mest af alt en hyldest fra kunstnere, såvel som andre, til selve Internettets egenskab på daværende tidspunkt, hvor censur på Internettet blev opfattet som en "teknologisk forstyrrelse, der måtte omgås" med netpioneren John Gilmores berømte formulering.

Blot fem år senere har området ændret sig fuldstændigt: I 1999 virker mange af værkerne fra midten af 1990'erne ikke blot naive, de er i visse tilfælde end ikke mulige at forstå. Ikke alene blev *Internationale Stadt* opløst i 1998, andre lignende projekter viste sig at kunne undværes, fordi XS4ALL [adgang for alle, o.a.] ganske vist langt fra var tilgængelig for alle, men alligevel i mellemtiden var blevet en ganske billig, naturlig del af de fleste centraleuropæeres og nordamerikaneres tilværelse. Men først og fremmest er den oprindelige eufori i forhold til de nye medier blevet afløst af en skeptisk og kritisk holdning, der har ført netkunsten i retning af nye temaer og emner.

For eksempel: New Yorkeren Mark Napiers *The Digital Landfill*³ (1998) er ligesom Muntadas' *Fileroom* også et samlingssted for data, som dets brugere har bragt sammen. Men i modsætning til Muntadas' værk er Napiers website ikke en hyldest til muligheden for at publicere data direkte på nettet og dermed omgå massemedierne, men snarere, som titlen allerede antyder, en losseplads, hvor mængden af ufordøjelige data kan læses af, "opbevares". I løbet af de fire år, der adskiller disse to værker, voksede world wide web fra et endnu begribeligt antal www-servere, som mange brugere sammenlignede med en "landsby", til et datakosmos, der er ubegribeligt for enhver. Napiers værk er en ironisk kommentar til informationstidsalderens voksende mængde af *Data Trash* (titlen på en bog af Arthur og Marilouise Kroker), der ikke blot tilstopper Internettet, men også vores egne perceptionskanaler.

Det er ikke helt tilfældigt, at der i de seneste to år er kommet værker frem, hvor data kan fjernes eller genbruges, og det er sandelig heller ikke tilfældigt, at disse værker blev skabt af det, man til dels kan kalde "Internetveteraner".

Kunstduoen sero.org, der blev grundlagt af de tidligere medlemmer af *Internationale Stadt* Joachim Blank og Karl Heinz Jeron (efter afslutningen på *I.S.*), beskriver deres kunstneriske område med ord som “informationssmog” og “informationsgenbrug”. I deres værk med titlen *Dump your trash*⁴ kan netbrugere for eksempel genbruge deres egen hjemmeside. I andre værker behandler de ligeledes informationsoverfloden som tema på en legende måde, som i projektet *re-mail*, der gør det muligt for andre netbrugere at svare på emails, man selv finder uinteressante.

Disse værker kan skitsere den udvikling, som netkunsten har gennemgået i de seneste fem år, men giver dog ikke noget indtryk af mangfoldigheden af projekter og værker, der er blevet til inden for dette korte tidsrum. Internettet satte en kreativ eksplosion i gang, der rækker langt ud over produktionen af webprojekter og har medført en række vidt forskellige former for netværksdannelse og kunstnerisk produktion. En af opgaverne i denne artikel er at skitsere dette. En anden er at tilvejebringe en historisk ramme for denne udvikling; nutidens netkunstnere er ikke de første og eneste kunstnere, der har arbejdet med de moderne telekommunikationsmidler.

2.0 Immaterialer – om netkunstens forhistorie og begyndelse

2.1 Fra mund til mund

Den “net.kunst”, der er opstået i de seneste år, voksede ikke ud af intet. Snarere ligger den i forlængelse af en række kunstneriske praksisser, der har eksisteret i flere årtier, men først nu har vundet indpas i den kunsthistoriske kanon. I denne henseende fremstår konfrontationen og det praktiske arbejde med de elektroniske teledier i bakspejlet som et vigtigt subplot i kunsten ved slutningen af det 20. århundrede.⁵

“Telekommunikationskunst” (som vi kalder det i mangel af en bedre betegnelse) undgik til dels at blive historiseret af kunsthistorien pga. dens særlige proceduremæssige karakter. De gerninger og projekter, som kunstnere har udført med teledier, har for størstedelens vedkommende ikke efterladt nogen spor ved deres afslutning. Telefonkoncerter, faxperformances og satellitkonferencer fra 1970erne og 1980erne egnede sig ikke til at blive optaget eller omdannet til unikke lydige værker. Det eneste, der var tilbage, når de var overstået, var et par slørede fotografier eller computerudskrifter. Kun i nogle

få tilfælde var der tale om en databank, der dog ikke blev opdateret, og efter det næste paradigmeskift inden for computerhardware kunne den heller ikke længere bruges.

2.2 “Gennemtrængningen af ånd og materie” i tekstbehandlingsprogrammer

Disse “telekommunikationskunstværker” er *immaterialer*, ifølge Jean-François Lyotard, der medvirkede til en udstilling med samme navn i Centre Pompidou i 1985.⁶ Ikke alene havde *Les Immatériaux* en stor indflydelse på adskillige kunstnere, der i dag arbejder med telekommunikationsmidler og på Internettet – et af de første eksperimenter med en computerbaseret kollaborativ skriveproces fandt også sted inden for disse rammer. Daniel Buren, Michel Butor, Jacques Derrida og hen ved tyve andre franske intellektuelle fik stillet deres egen Minitel-forbindelse til rådighed (Minitel var en succesrig fransk udgave af BTX) og blev tildelt forskellige nøgleord, hvorudfra de førte en diskussion online. Dette kunne følges i real time på udstillingen. Det var især forfattere, som havde opdaget nettets mulighed for kunstnerisk produktion, der igangsatte projekter med en fælles skriveproces, såsom Robert Coover’s *Hypertext-Hotel*,⁷ Pool Processings *Imaginäre Bibliothek*⁸ (Imaginært Bibliotek) eller den berømte “verdens længste sætning”⁹ af Douglas Davis.

”Begrebet ‘immateriale’ er en temmelig vovet neologisme”, sagde Lyotard i et interview om udstillingen i Centre Pompidou, “der blot udtrykker det forhold, at i dag – og dette har sat sig igennem på alle områder – kan materiale ikke længere opfattes som noget, der ligesom et objekt sættes over for et subjekt. Videnskabelige studier af materie viser, at denne blot er en energitilstand, dvs. en forbindelse mellem elementer, der i sig selv ikke kan begribes og determineres af strukturer, der hver for sig kun har en lokalt begrænset validitet ... Den tiltagende, gensidige gennemtrængning af materie og ånd, der fremstår lige så åbenlys i brugen af tekstbehandlingssystemer, gør sig bemærket nu i den forstand, at det klassiske spørgsmål om kroppens og sjælens enhed forskydes”.¹⁰

Det er interessant, at Lyotard decideret peger på “gennemtrængningen af ånd og materie” i tekstbehandlingsprogrammer. Brugeren har ikke kun at gøre med *immaterialer* i forhold til tekst, men i forhold til enhver form for informationsbehandling med digitaliserede data i en computer. Den “de-materialisering af objektet”, som Lucy Lippard fremhæver i den konceptuelle kunst, føres til et teknologisk endepunkt i det kunstneriske arbejde med computere

og computernetværker. Mens der endnu er en fysisk bærer af meddelelsen i de konceptuelle værker af Lawrence Weiner, Joseph Kosuth og Jenny Holzer (det være sig papir, vægge eller kredsløb med lysdioder), er denne i arbejdet med telekommunikation og den “universelle maskine”, computeren, nu kun immateriel; information, der er skåret op i “bits of bytes” og bruges til at agere med (det er for øvrigt i denne forbindelse interessant, at ikke alene har Jenny Holzer¹¹, men også en række andre konceptuelle kunstnere som Lawrence Weiner¹² efterfølgende skabt værker på Internettet).

2.3 Tusind år på blot et minuts udsendelsestid

Efterkrigstidens avantgarde var optændt af telekommunikationens muligheder. Fluxus, der var den vigtigste kunstneriske bevægelse i 1950erne og 1960erne, bør nævnes i denne sammenhæng. Kunstnere som Wolf Vostell og Nam June Paik forsøgte med stor energi at dekonstruere tv-mediet i slutningen af 1950erne og begyndelsen af 1960erne. Det er interessant, at også flere netkunstnere er særligt entusiastiske i forhold til at arbejde med mediernes utilstrækkeligheder og problemer.

Særligt interessant er det i denne forbindelse, at der ud af Fluxus-bevægelsen voksede en form for kunst, som kan betragtes som en (ikke-teknologisk) forgænger for mange telekommunikations- og Internetprojekter: mail art. The Correspondence School of Art, som blev grundlagt af Ray Johnson i New York i 1962, beskæftiger sig med kunstnerisk repræsentation og distribution gennem posten. Johnson havde studeret på Black Mountain College og kvittet maleriet i slutningen af 1950erne for i stedet at skabe tegninger og collager og i sidste ende kun give sig i kast med post-projekter. Johnson bearbejdede alt, hvad han modtog i posten og sendte det videre i en uendelig genbrugsproces. Med sin fuldstændige afvisning af en materielt repræsenterbar kunst var han forud for sin tid i forhold til både Fluxus og konceptkunsten.

På samme tid begyndte forskellige Fluxus-kunstnere, såsom Emmett Williams, Arthur Koepcke og George Brecht, også at sende små værker på postkort til hinanden, bearbejde dem og sende dem videre. Selvom nogle af disse værker i dag er med i kunsthistoriens kanon (såsom On Kawaras *I am still alive*-telegram eller Gilbert & Georges *Postal Sculptures*), så er mail art fortsat et generelt overset område. Den er i denne forstand lig netkunsten, der i hvert fald indtil videre kun er genstand for opmærksomhed fra en lille publikumskreds. En af de idéer, der optændte mail art-kunstnerne, har relevans i forhold hertil;

at kunsten gennem posten kunne demokratiseres og gøres lettere tilgængelig. Lignende idéer ligger til grund for de multiples, der var populære i tresserne. Men hvor multiples strukturelt set fortsat var et broadcast-medie, var mail art faktisk lig med “pointcasting”.

At det aldrig rigtig lykkedes mail art at krydse over og ind i kunstindustrien har at gøre med dens særlige kvaliteter, og i denne henseende er den lig nutidens netkunst. Det lå i mail arts natur, at den var et netværksanliggende, og ligesom Internettet havde mail art-netværket ikke noget centralt punkt og var teoretisk set åbent for alle – hvilket paradoksalt nok ikke medførte en øget synlighed. Tværtimod var det netværkskarakteren, der gjorde mail art-kunstnerne til en lukket klub, som man enten tilhørte eller ej.

Den vigtigste grund til, at kunstindustrien aldrig for alvor fattede interesse for mail art, var hovedsagelig manglen på værker, der kunne udstilles eller sælges – ligesom med netkunsten. Værkerne var ikke vigtigere end selve kommunikationsprocessen. Dens relikvier kunne dårligt dechifrereres uden et kendskab til det kommunikationssystem, som de opstod af. Mail art har indtil nu holdt sig i den yderste periferi af kunstindustriens bevidsthed, og mens den af mange afskrives som en hobbykunst, er der andre, der betragter den som det sidste levn af avantgarden, der i 1960erne forsøgte at vriste sig fri af den institutionelle favn.

Her bør det bemærkes, at mail art-scenen også inkluderede kunstnere fra den tidligere østblok (f.eks. den velkendte “I am glad”-meddelelse fra Endre Tot) og fra Latinamerika. For adskillige østeuropæiske kunstnere, der som afvigere var udelukket fra den officielle kunstindustri, var posten den eneste måde, hvorpå de kunne udstille og sælge deres værker i udlandet. Her viser sig også en interessant parallel til netkunsten: Den gruppe af net.kunstnere, der sidste år opstod omkring mailinglisten nettime, er formentlig den første paneuropæiske kunstbevægelse efter anden verdenskrig, som ikke blot består af kunstnere fra vesten, men også fra det tidligere Sovjetunionen, eks-Jugoslavien og andre lande i den tidligere østblok.

2.4 Et hul i rummet

Efter Hans Haackes og N.E. Thing Co.’s eksperimenter med Telex i slutningen af 1960erne, fik en række kunstnere i 1970erne og begyndelsen af 1980erne øje på de computernetværker, fax og telekonferencesystemer, der var under udvikling. Alle disse teknologier hørte på daværende tidspunkt til i et højtek-

nologisk rige, der var uopnåeligt for den almindelige forbruger. Derfor var Liza Baer, Keith Sonnier og Willoughby Sharp, der var medlemmer af gruppen Conceptual Artists i slutningen af 1960erne og havde arrangeret en *Air Art Event* i Philadelphia i 1968, nødsaget til at bede NASA om hjælp, da de i 1977 skulle arrangere konferencekredsløbet *Two Way Demo* via satellit, hvor kunstnere fra øst- og vestkysten førte en samtale, der også blev sendt på tv.

Samme år deltog Joseph Beuys, Douglas Davis og Nam June Paik i åbningen af *documenta 6* via en satellitbåren telekonference. Udsendelsen blev sendt direkte til mere end tredive lande og blev dermed formentlig den kunstbegivenhed, der har nået det største antal seere nogensinde. Joseph Beuys opfattede denne performance som en del af det pædagogiske koncept bag hans idé om en "social skulptur", og benyttede sin sendetid til at henvende sig til offentligheden. Udsendelsen sluttede med *The Last Nine Minutes*, en performance, hvor Davis forsøgte at bryde gennem tv-skærmen: "Jeg tror på, at tv er en kommunikationsbarriere snarere end en -hjælp. Vi kan kun komme i kontakt med seeren ved at nedbryde denne barriere".

Douglas Davis har endnu kun vundet en urimelig lille anerkendelse for den rolle, han har spillet i kunst, der beskæftiger sig med problemstillinger inden for kommunikationsmidlerne. Her var han en af de første, måske endda den første, der anvendte tv som et medie med en dobbeltrettet kommunikation. Han har endda selv udtalt følgende om sine værker: "Den myte ... der hersker om mig, er, at mit arbejde drejer sig om 'kommunikation'. Jeg tror ikke på kommunikation! Jeg tror på det store eventyr, det er at forsøge en kommunikation, især over store afstande; det være sig tid, sprog, rum, geografi eller køn. Det er en særlig udfordring. Det fungerer sjældent i mere end et kort øjeblik eller to".¹³ Men med sit store, selverklærede kunstneriske projekt, der går ud på at "af-masseficere massemedierne", var han i mange henseender en forgænger for netkunsten. I dag udtaler han om Internettet, som han i de seneste par år har skabt et antal værker til, såsom *The World's First Collaborative Sentence*,¹⁴ at "det er det ultimative middel til at fremkalde virkelig intense reaktioner og til at høre fra sit publikum".¹⁵

Nogle af hans første værker, såsom *Electronic Hokkadim I*¹⁶ lever for eksempel allerede i kraft af en interaktionsmodel, der kan føres gennem hans værk og op til *The World's First Collaborative Sentence*. "Åbn en kanal for hver en bevidsthed, lad hver en bevidsthed kommunikere med enhver anden, lad kommunikationen være visuel og sensorisk såvel som lydlig og skriftlig", siger

han i annonceringen af en begivenhed, der blev sendt direkte fra tv-stationen WTOP-TV i Washington. Den deltagelsesbetonede udsendelse, der dårligt nok ville påkalde sig opmærksomhed i dag, brød med alle de traditionelle parametre i en tid, hvor tv endnu var et udelukkende ensrettet medie. Davis udvidede også løbende grænserne med sine (tele)kommunikative forhandlinger i værker som satellitværket *Seven Thoughts* eller hans samarbejder med de russiske konceptkunstnere Komar og Melamid. Hans værker fra 1970erne og 1980erne lever i bruddet med broadcast til fordel for "pointcast", hvorfor han igen og igen sammenlignede sit arbejde med en Hootenanny, en Jam Session eller endda den afrikanske *Hokkadim*.

I 1977 skabte Kit Galloway og Sherrie Rabinowitz (alias Mobile Image) *Satellite Arts Project*, hvor to dansegrupper interagerede med hinanden fra to forskellige steder. Deres billeder blev føjet sammen på skærmen, så det så ud, som om de dansede sammen, selvom de var 3000 kilometer væk fra hinanden. "Satellitkulpturer" blev næsten en særlig genre i de efterfølgende år, hvor så forskellige kunstnere som General Idea, Jean-Marc Phillippe, Pierre Comte, Ingo Günther, Peter Fend, Dennis Oppenheim, Wolfgang Staehle og Paul Sharits bidrog. Et af de kendteste projekter af denne type var *A Hole in Space*, en kommunikationsskulptur, som Galloway og Rabinowitz også iværksatte: To kameraer og to store skærme blev installeret i udstillingsvinduer i henholdsvis Los Angeles og New York og forbundet via satellit. De forbigående i de respektive byer kunne skabe kontakt til hinanden (se også afsnit 2.10 om Mobile Image).

I Tyskland var den mest velkendte begivenhed af denne type formentlig Ponton Medias¹⁷ *Van Gogh TV* på *documenta 8*, der gjorde det muligt for folk i forskellige byer at kommunikere via telefon, fax, onlineforum og billedtelefoni. I løbet af de hundrede dage i 1992, som *documenta* varede, kunne *Van Gogh TV* ses hver aften på en statslig tysk tv-station, hvilket således indebar et ufri-villigt møde med televisionskunst for et utal af tyske tv-seere.

2.5 Nydelsen i (ASCII-)teksten

Mange af dem, der dengang fulgte de daglige udsendelser fra *Van Gogh TV*, husker den endeløse række af "hallo"-udsigelser og mislykkede forsøg på kommunikation. Med de telekommunikationsmidler, som de efterfølgende kunstnere gav sig i kast med, var disse former for tilfældige ytringer, hvor formål krydser hinanden, ikke længere mulig: De allerførste computernetværker var

så dyre og uopnåelige, at de første kunstneriske eksperimenter kun kunne udføres med et lille antal udvalgte samarbejdspartnere.

I 1978 mødtes et antal kunstnere på konferencen “Artist’s Use of Telecommunication”, og i de følgende år skulle de deltage i nogle af 1980ernes mest interessante telekommunikationsprojekter. Konferencen fandt fysisk sted i San Francisco Museum of Modern Art, men kunstnere i andre byer og lande var forbundet via satellit og et computersystem fra I.P. Sharp. Blandt symposiumets deltagere var, ud over arrangøren Bill Bartlett: Gene Youngblood, Hank Bull (Vancouver), Douglas Davis og Willoughby Sharp (New York), Norman White (Toronto) og Robert Adrian X (Wien).¹⁸

En række generative forfattersamarbejder voksede ud af I.P. Sharp Associates’ time-sharing-netværk i årene efter konferencen. I.P. Sharps kontor i Wien udviklede et simpelt “interkontinentalt, interaktivt, elektronisk kunstudvekslingsprogram, der var designet til kunstnere og andre, der måtte være interesseret i de nye teknologiers alternative muligheder”, som der stod skrevet i en flyer fra dengang. ARTEX var navnet på denne software, som “med vilje var gjort så enkel, at også uøvede og ikke-specialiserede deltagere kunne arbejde med den og omkostningerne kunne holdes på så lavt et niveau som muligt”.¹⁹

På dette tidspunkt begrænsede kendskabet til Internettet sig stadig til blot nogle få medlemmer af det amerikanske militær og universitetsvæsen, et møde skulle godkendes af det statslige postvæsen i Tyskland og kostede over tusind D-Mark. Lokale BBS-fora, som brugeren kunne ringe til for lokaltakst, var endnu et ukendt fænomen. Den adgang til datanetværket, som snart sagt enhver computerejer i de såkaldte “udviklingslande” i dag har råd til, havde endnu kun en futuristisk karakter dengang. På trods af de svære tekniske omstændigheder iscenesatte “Artex-miljøet” flere internationale telekommunikationsbegivenheder i de følgende år. Blandt dem var for eksempel *Die Welt in 24 Stunden* (Verden i 24 timer), anført af Robert Adrian X i 1982, hvor kunstnere fra seksten byer kommunikerede med hinanden og udvekslede kunstværker i løbet af et helt døgn.

Året efter arrangerede Roy Ascott, der også tidligere havde arbejdet med computerbaserede conferencesystemer, *La Plissure du Texte*,²⁰ en telekommunikationsperformance i forbindelse med den parisiske udstilling *Electra*. Titlen, der spillede på en af Roland Barthes’ bogtitler, dækkede over et samarbejde, hvor kunstnere i Australien, Nordamerika og Europa skabte et eventyr sammen via ARTEX-systemet.

I de efterfølgende år efterprøvede en række kunstnere, der i Wien samledes i gruppen BLIX og i Vancouver omkring Gallery Western Front, de tilgængelige telekommunikationsmidlers kunstneriske brugsværdi. Blandt disse eksperimenter var eksempelvis *Telephone Concerts* med deltagelse af musikere fra Berlin, Wien, Vancouver og Warszawa i årene fra 1979 til 1983, der var forbundet via telefon og et Slowscan videokonferencesystem. Denne koncertrække med navnet *Wiencouver* etablerede en “imaginær by, der usynligt svajede i rummet mellem dens to poler, Wien og Vancouver”, som Hank Bull senere beskrev det.

Man skal huske på, at de fleste telekommunikationsperformances i 1970erne og 1980erne fandt sted i de “udviklede” dele af verden; store dele af Afrika, Asien og Latinamerika deltog ikke i disse projekter, hvilket til gengæld ofte er tilfældet i dag inden for netkunsten. Dette ændrede sig i den sidste halvdel af 1980erne, hvor kunstnere fra alle disse tre kontinenter deltog i telekommunikationsbegivenheder, såsom *Nicaraguan Interactions*, hvor videobånd fra Nicaragua blev vist i Boston og besvaret via en Slowscan-videotransmission.

Samtidig fandt også en række “Fax-performances” sted. Blandt disse var: *Fax* (1983 mellem Wien, Berlin og New York), *pARTiciFAX* (1984 med deltagere fra Afrika, Amerika, Asien, Australien og Europa) og *Mondo Faxo* (1989). Den høje produktionsfrekvens, der var påkrævet for visse deltagere, medførte, at nogle gallerier og kunstnere afviste at deltage i sådanne aktioner i fremtiden, fordi de ikke kunne nås pr. telefon i løbet af “performancen”. I 1970erne og 1980erne arbejdede kunstnere som Andy Warhol og David Hockney ligeledes med “Telecopier’en” [den første faxmaskine lanceret af Xerox i 1966 o.a.].

2.6 Gallerier uden vægge

De direkte forløbere for det, der i dag kaldes netkunst, var de forskellige projekter, der arbejdede med onlinefora. Der bør skelnes mellem de kunstnere, der anvendte foraene som et rum, der åbnede for kommunikation, og dem, hvis værker var “digitalt specifikke” eller “netspecifikke”, de kunstværker, der altså arbejdede med den teknologi, de eksisterede i og med. Rena Tangens og padeluum, der grundlagde BBS-forummet Bionic i 1989 efter tidligere at have ageret inden for den konceptuelle kunsttradition, opfatter sig for eksempel som designere af et digitalt rum, hvor nye former for interaktion bliver mulige.

I begyndelsen af 1990erne var Bionic et af de vigtigste onlinefora i Tyskland, hvor der ud fra flere politiske initiativer blev kommunikeret online. I

de sidste par år er emails inden for det jugoslaviske netværk Zamir Network blevet sendt gennem Bielefeld-computeren. Disse meddelelser var til tider den eneste mulige form for kommunikation mellem de indbyrdes fjendtlige stater i eks-Jugoslavien, fordi telefonlinjerne mellem Serbien og Kroatien var blevet blokeret under borgerkrigen.

Onlineforummet *Electronic Cafe* blev etableret af Kit Galloway og Sherrie Rabinowitz i 1984 i forbindelse med de olympiske lege i Los Angeles. I seks forskellige områder i byen var der etableret mediecafeer, hvor de respektive lokale beboere var forbundet via et telekonferencesystem og et onlineforum. Dette "galleri uden vægge", hvor der kunne udveksles billeder og historier skulle samle beboerne i de etniske forskellige områder i fælles dialog.

Amerikaneren Carl Loeffler har i sit Art Com Electronic Network (ACEN) siden 1986 skabt projekter, der adskiller sig fra Bionic og *Electronic Cafe*. De fleste af projekterne i ACEN-regi kunne følges i det californiske onlineforum WELL, og de handlede ikke så meget om kommunikation mellem brugerne, men mere om at sondere mulighederne for de nye digitale medier. I denne forstand kan mange af disse værker betragtes som direkte forgængere for nutidige netkunstværker. Loeffler var i firserne en allestedsnærværende fortaler for kunstproduktion, der gjorde brug af telekommunikationsmidler, men synes på det seneste at have trukket sig fra denne diskussion.

Det virker også, som om en nyhedsgruppe er det eneste levn fra hans onlinebaserede kunstmagasin *Art Com*.²¹ Her fremsatte han flere idéer, såsom *Art Com Electronic Mall*, der i dag søges realiseret af håbefulde entreprenører på Internettet. Denne onlineforretning var opbygget på samme måde som et indkøbscenter, hvor man kunne købe software, videoer og bøger: "Køberne kan lede i gangene, læse beskrivelser af kunstprodukterne og købe ting online ved kassen", sådan lyder det i en beskrivelse fra 1991. Det lyder unægtelig som et nutidigt www-shoppingparadis. En idé bag "My-World" er naturligt nok ikke blevet fulgt op: En gruppe af kunstnere under navnet Normal Art Group programmerede en funktion ind i Art Com Electronic Mall, der gjorde butikstyper muligt!

En undersøgelse ud fra de gængse søgemaskiner viser, at ingen af de nævnte værker tilsyneladende har overlevet de ændringer i parametre, som overgangen fra onlinefora og BITNET til Internettet har medført, og har således ikke fundet vej til world wide web. Alligevel peger de værker, der endnu var at finde på The Well i begyndelsen af 1990'erne på nutidige netkunstprojekter:

Judy Malloy programmerede en *Bad Information Base*, hvor brugeren kunne deponere fejlagtig information og løgne. Normal Art Group etablerede et *Virtual Museum of Description of Art*, hvor man kunne finde skriftlige beskrivelser af kunstværker. Derudover fandtes en udgave af *cadavre exquis*, surrealisternes velkendte selskabsleg, hvor hver bruger kunne tilføje noget til den linje af ASCII-symboler, som den forrige bruger havde indtastet.

Værket med titlen *The First Meeting of the Satie Society* blev programmeret som en hyldest til Erik Satie, ifølge John Cage, Jim Rosenberg og Andrew Culver. Det var i sandhed, som der står i en tekst fra dengang, "konceptuelt set et værk fra Cages hånd, men forskellige personer og programmer indgik i det, hvorfor der forekommer en mangfoldighed af (ikke blot menneskelige) stemmer i værket. Når Cage lægger vægt på læserens (sic!) brug af værket i sit arbejde, understreger han også vigtigheden af processen (at kunstværket videreudvikles, efter at kunstneren har færdiggjort det), såvel som brugerens deltagelse (produktionen af andre betydninger i brugen af kunstværket)". Disse sætninger passer også på størstedelen af nutidens netkunstværker.

Resten er (som man siger) historie, men denne er dog endnu ikke skrevet. I begyndelsen af 1990erne blev det "at være på nettet" langsomt populært i kunstindustrien i kraft af onlinekunstfora såsom *The Thing* og projekter som *Wochenschau*, hvor undergrundssteder fra kunstscenen i Köln, Düsseldorf, Berlin, New York og Wien var forbundet via onlinefora og telekonferencer. Nogle af de kunstnere, der gik på nettet i forbindelse med *The Thing*, arbejder fortsat og ofte hermed. Da en lettilgængelig brugerflade, som man grafisk kunne manøvrere med, blev skabt til Internettet i 1994 med world wide web, begyndte de første af nutidens netkunstnere at foretage nogle tidlige ekskursioner ud i cyberspace, som jeg nu vil opsummere i en tidslinje: Paul Garrin etablerede *Fluxus Online*,²² mens gruppen Handshake²³ fra Berlin, hvorudfra *Internationale Stadt (I.S.)*²⁴ senere udsprang, begav sig ud på ekspeditioner på Internettet. Samme år dukkede *Digitale Stad*²⁵ frem på nettet og David Blair med sin *Wax-Web-Hyperfilm*.²⁶ I 1994 åbnede Muntadas sit *Fileroom* og Alexei Shulgina sit *www-Art Centre* i Moskva med *Hotpics*,²⁷ et udvalg af værker af russiske fotografer, der efter hans mening uretfærdigt nok ikke var blevet inviteret til at deltage på en udstilling i Tyskland. Det efterfølgende år overgik Heiko Idensens *Imaginäre Bibliothek* fra at være et onlineforum til at være på nettet, og Philip Pocock og Felix Sebastian Huber rejste til Nordpolen med *Arctic Circle*.²⁸ I Trieste²⁹ blev der i begyndelsen af 1996 holdt et møde, hvor

ordet “net.kunst”³⁰ blev anvendt for første gang, og på konferencen *The Next Five Minutes*³¹ mødtes de fleste af de europæiske kunstnere, der på daværende tidspunkt arbejdede på Internettet for første gang.

3.0 Netkunsten efter Mosaic

3.1 net = kunst

Da *documenta X* som den første institution på den “officielle” kunstscene udstillede netkunst i sommeren 1997, blev et større publikum klar over det, som kun en lille gruppe specialister i periferien af kunstindustrien vidste: Nettet var blevet et “imaginært museum” og en seriøs platform for kunstneriske aktiviteter. Baggrunden for dette var primært, at Internettet var blevet “anvendeligt” for computeramatører, og world wide webs grafisk navigerbare overflade.

I det sidste halvår af 1993 udsendte National Center for Supercomputing Applications (NSCA) den første version af den nye browser Mosaic, der gjorde det muligt for første gang i Internettets historie at integrere tekst, billede, lyd og korte animationssekvenser på en overflade, der var tilgængelig med et musklik. World wide web viste med sin eksponentielle vækst i de følgende år, at man havde fundet et ideelt medie. Der blev sat skub i udviklingen og i en ny form for visuel promovning, som også inkluderede kunstnere. Der fandt kunstneriske eksperimenter sted med de tidlige protokoller, såsom Gopher (Mark Amerika, David Blair) eller i MOOs (VNS Matrix, Jordan Crandall, Delbrügge/Demoll), og forskellige former for litterære samarbejder havde fundet sted gennem mailinglister og i nyhedsgrupper. Men det var world wide web, der gjorde Internettet til et kunstnerisk medie.

Den netkunst, der voksede frem i de følgende år, er imidlertid ikke en ny “isme”. Det er hverken en ny eller en mere eller mindre homogen og sammenhængende bevægelse. Internettet udgør et medie for de mest forskelligartede kunstneriske værker. Hertil hører design af websider og etableringen af mailinglister, email og ASCII-kunst og videre til telerobotskulpturer, hvor netbrugere fra hele verden kan påvirke et objekts bevægelse eller en installation.

I Europa har en række kunstnere i de seneste par år ganske vist slået sig sammen under betegnelsen “net.kunst”,³² men denne neologisme bør opfattes som en ironisk instrumentalisering af kunstverdenens gængse mekanismer, såsom genredefinition og gruppedannelse. Alexei Shulgin udtalte i et interview

med onlinemagasinet *Telepolis*, at betegnelsen “net.kunst” “minder mere om et datanavn i Unix end om en ny isme. Det finder jeg meget vigtigt, da denne betegnelse, skrevet på denne måde, er bærer af en stor portion ironi”.³³ “Net.-kunstnerne” er da heller ikke hverken de eneste eller de vigtigste af de kunstnere, der er aktive på Internettet.

Kunst på Internettet er en nærmest ubegribelig samling af meget forskellige data – som Internettet i sig selv er det. I begyndelsen af 1990erne, under den første Interneteufori, kunne man endnu udråbe “Cyberspace” til at være et “medialt *Gesamtkunstwerk*”.³⁴ Samtidig formulerede kunstneren Heath Bunting denne idé på en noget kortere og mere handy vis: “net = kunst”. På dette tidspunkt havde Internettet allerede udviklet sig til et gigantisk arkiv af tekster og programmer, mens det i dets begyndelse i 1960erne var et udelukkende tekstbaseret medie, der i de efterfølgende år blev tilført stadig flere billeder, lyd og endelig også animationssekvenser og andre levende billeder. På grund af dets encyklopædiske indhold bliver Internettet til stadighed sammenlignet med det berømte bibliotek i Babel, der rummer enhver tænkelig bog, som Jorge Luis Borges beskrev det i sin fortælling.³⁵ Mange af de første netkunstprojekter søgte at føje nye data til dette babyloniske bibliotek. Nogle af de tidligste kunstneriske værker på Internettet er ganske enkelt arkiver og datasamlinger, hvortil brugerne i nogle tilfælde kan føje deres egne data.

Fra et kunsthistorisk perspektiv er det et vigtigt aspekt af netkunsten, at ikke blot tekster, men også de mest forskelligartede medier (film, lyd, grafik, animationssekvenser, fotografier, 3D-simulationer, etc.) nu i mellemtiden er at finde på Internettet ved siden af hinanden, og at de kan sendes ud. Alt, hvad der kan oversættes til bits og bytes, kan lægges på nettet.

3.2 Internettets Afdeling for Materialetests

Det er af denne grund, jeg har defineret kunsten som “testafdelingen på Internettet”.³⁶ Nogle af de mest interessante netkunstprojekter tematiserer åbenlyst den etablerede netprotokol og stiller spørgsmålstejn ved den, såsom HTML, altså den kode, som websider er “skrevet” i. Det hollandsk-belgiske kunstnerpar Jodi (Joan Heemskerk og Dirk Paesmanns)³⁷ opererer primært med et kreativt misbrug af denne kode. Deres kaotisk organiserede site er med vilje fyldt med netop denne type programfejl, som de selv har iværksat.³⁸ Den slovenske netkunstner Vuk Cosic har desuden udtalt følgende: “Jeg har fuldt bevidst skrevet HTML-dokumenter, der fik browseren til at crashe. Jeg bemærkede, at der

var en fejl et sted i min programmering, men det var ikke nok til at forhindre denne fejl; jeg forsøgte virkelig at forstå den”.³⁹ Der findes naturligvis en kunsthistorisk tradition for en sådan kreativ dekonstruktion af teknologien: Så tidligt som i tresserne var videokunstnere som Nam June Paik ikke så meget optaget af, hvad man burde gøre, med det nye medie, video, men mere optaget af hvad man ikke burde gøre og brugte tv imod dets egen indre brugslogik.

Et af de mest radikale arbejder, der fungerer på denne måde, er WebStalker fra den britiske gruppe I/O/D. Det er en alternativ browser, der i modsætning til de kommercielle konkurrenter fra Netscape og Microsoft, ikke viser www-sider som “sider”, men snarere analyserer og viser sites i deres helhed. Skaberne af programmet beskriver det som “spektakulær software”. Matthew Fuller, en af skaberne, sagde følgende: “Vi ønskede at skabe et stykke software, der viser nettet gennem dets specifikke karakteristika – som et netværk og ikke som en bog. Vi føler, at det er vigtigt at tage nettet alvorligt; med dets flow af data og dets dynamikker”.⁴⁰

Et andet værk, der i den grad konfronterer Internettets tekniske grundlag, er 1:1 af Lisa Jevbratt,⁴¹ der formulerer sin kunstneriske tilgang til Internettet på endnu mere radikal vis end Fuller: “Internettet er et miljø, hvor det bliver åbenlyst, at struktur og indhold ikke lader sig skelne fra hinanden. Idet jeg bygger på Pierry Levys forestillinger, vil jeg hævde, at det er muligt at skabe noget her, hvis man koncentrerer sig om indholdet”. 1:1 arbejder med I.P.-numrene, Internetservernes “adresser”, og sammensætter herudfra et billede, der hele tiden ændrer sig. Samtidig er det muligt at gå ind på de servere, der ikke er forbundet med andre og derfor er hemmelige.

3.3 Netværker og net-værker

Selvom flere af de tidlige utopisk-radikale idéer, der knyttede sig til Internettet, virker, som om de i mellemtiden er blevet relativiseret, er der flere afgørende forskelle på kunst på Internettet og traditionel kunst. Ud over netkunstens fuldstændige immaterialitet, der gør den så vanskelig at arbejde med for gallerier, samlinger og museer, så er den indirekte afvisning af en værk- og produktorienteret opfattelse af kunst fælles for mange netkunstværker. For tydeligere at kunne begribe denne forskel fra andre kunstpraksisser skelner jeg mellem “net-værker” og “netværker”. Med “net-værker” mener jeg kunstværker, der først og fremmest er skabt til world wide web og er tænkt som deres eget selvomsluttede Internet-Site. “Netværker” er derimod de sociale forbindelser

og samarbejder, der for eksempel finder sted på mailinglister eller i andre “virtuelle fællesskaber”.

Ifølge min egen definition hører for eksempel følgende til “net-værker”: kunstnerparret Jodis hjemmeside; *My Boyfriend Came Back from the War* af Olia Lialina;⁴² og det omfattende site af den Anonyme Amerikaner *Superbad*.⁴³ Selvom nogle af dem bruger kunstneriske pseudonymer (og på deres sites finder man ofte ingen antydninger af bagmændenes identitet), så er der tale om genkendelige værker af bestemte kunstnere, der er mindre interesseret i de kommunikative aspekter af Internettet end i at konfrontere brugeren med et selvomsluttet øuvre. Alle disse værker er net-specifikke, hvilket vil sige, at de ikke kunne eksistere i et andet medie, fordi de eksempelvis arbejder med browserssoftwarens tekniske grundlag og overførselshastigheden på Internettet. Men de lægger ikke op til en udveksling, og interaktiviteten begrænser sig til, at brugeren på forskellige måder får lov at manøvrere rundt på deres sites ved hjælp af museklik.

I modsætning hertil er andre projekter i højere grad rettet mod bredere deltagelse. Netfællesskaber, såsom den førnævnte *Internationale Stadt* fra Berlin (1994-1998) eller *Digitale Stad*⁴⁴ fra Amsterdam (siden 1994), var et resultat af et samarbejde mellem et kollektiv af kunstnere, programmører og politiske aktivister. De var fra begyndelsen tænkt som “kontekst-systemer”, hvor kunstnerne stillede en infrastruktur til rådighed for et stort antal brugere, der kunne kommunikere med hinanden, interagere og derfor fungere som et “netværk”. Disse projekter er derfor også sammenlignelige med Joseph Beuys’ begreb om en “social skulptur”. Der kunne stilles spørgsmål ved, om de rent faktisk kunne leve op til deres grundlæggende demokratiske forestillinger, men deres bagmænd så dem under alle omstændigheder som resultatet af et “udvidet kunstbegreb” på Internettet i en Beuysk forstand, hvortil også hørte skabelsen af situationer, der inviterede til social interaktion, her blot ikke i det fysiske rum, men i det virtuelle rum på Internettet.

Forbindelserne mellem “netværkerne” ligger i mediets natur og har været ekstremt vigtigt for Internettet som kunstmedie. Et eksempel på denne form for netværksdannelse via Internettet var da Old Boys Network,⁴⁵ en international gruppe af kvinder, mødtes i sommeren 1997 på *documenta X* i Kassel under overskriften *First Cyberfeminist International* (Første Cyberfeministiske Internationale). Her stod kvinder pludselig ansigt til ansigt med andre kvinder, som de for størstedelens vedkommende aldrig havde mødt i “virkeligheden”. Hele mødet blev stort set arrangeret via Internettet på mailinglister som Faces og

via private emails. Også andre internationale netværksmøder blev arrangeret primært “på Internettet” og er således interessante eksempler på muligheden for gruppedannelse, samarbejde og netværksdannelse.⁴⁶

Internationale grupperinger, der for det meste er ganske uformelle, men i nogle tilfælde også kan være ganske eksklusive, er ligeledes opstået ud fra mailinglister og andre “virtuelle fællesskabscentre”. Også de af dem, der ikke skal opfattes som kunstværker, er en vigtig faktor i den overraskende hurtige etablering af en ganske nært forbundet netkunstscene i USA. Institutioner med relevans for den internationale netkunstscene er de forskellige mailinglister, såsom nettime,⁴⁷ Syndicate,⁴⁸ Faces,⁴⁹ Rhizome⁵⁰ og 7-11.⁵¹ De betragtes ikke nødvendigvis som kunstneriske sammenslutninger, men er under alle omstændigheder vigtige instrumenter, hvad netværksdannelse angår: følgende listes iværksætter, nemlig Geert Lovink og Pit Schultz, skrev eksempelvis: “nettime ... [er] ikke en skjult form for konceptuel kunst ... for selvom den lapper ind over eller trækker på kunstindustrien, så kan den også fungere helt uden at blive kaldt kunst”.⁵²

Selvom dette måske også kan gælde for andre mailinglister, så er de uden tvivl et vigtigt redskab for udvekslingen og samarbejdet mellem netkunstnere – og aktivister. De muliggør ikke kun informationsudveksling og forberedelse af møder i “RL” (real life), de har også ført til udviklingen af kollektive kunstprojekter. Jeg bruger også betegnelsen “net-værker” om disse mailinglister. Her tages det med i betragtning, at betegnelsen dækker både det, der er egentlige kunstprojekter, og det, der er et “ikke-kunstnerisk” element i netkunstens infrastruktur, da grænsen mellem kunst og ikke-kunst kan være svær at sætte i forhold til mange aktiviteter på Internettet, eller denne kan kun sættes retrospektivt. Således opstod der ud fra en uformel udveksling af emails på mailinglisten 7-11 den idé, at man skulle arrangere en gruppeudstilling med skærbilleder af alle listemedlemmernes computere.⁵³ På de fleste computere kunne man tage et “snapshot” af skærbilledet ved blot at trykke på en tast, og disse billeder kunne da samles ind af et af listens medlemmer. Resultatet fik navnet *Desktop*, kan “ses” på et www-site, og har sågar vakt New York Times’ interesse: Henvend halvtreds listemedlemmers skærbilleder findes på sitet, der gør det muligt at drage konklusioner omkring brugerens “personlighed”. Mens nogle af disse desktops virker som tilfældige optagelser, leger de nyligt udklækkede “netkunstnere” hver især bevidst med, hvordan de fremstiller sig selv i “desktop”.

Alexei Shulgins værk *Refresh*⁵⁴ var også et “net-værk” i den ovenfor nævnte betydning: I 1996 opfordrede han netbrugere til at gøre brug af en upåagtet kvalitet ved HTML, nemlig kommandoen *Refresh*, der sender browseren videre til en anden HTML-side efter et stykke tid. I løbet af en måned opstod der en “kæde” af hjemmesider rundt omkring i verden, der var forbundet med hinanden, selvom de fleste af deltagerne ikke kendte hinanden personligt og deres indbyrdes interaktion begrænsede sig til en computerkommando. Det mest interessante, der er opstået med netkunsten, er muligvis denne samarbejds-kunst. Alligevel kan den oplevelse, som deltagerne skabte med deres fælles eksperiment, dårligt begribes eller beskrives retrospektivt, men den hører til en af de mest intense i netkunsten.

NOTER

- 1 www.icf.de
 - 2 Karl Gerbel og Peter Weibel (red.), *Mythos Information – Welcome to the Wired World, @rs electronica 95*, Springer, Wien/New York, 1995, s. 255f.
 - 3 www.potatoland.org/landfill.
 - 4 sero.org/sero/dyt/.
 - 5 Roy Ascott og Carl Eugene Loeffler, “Connectivity – Art and Interactive Telecommunication”, *Leonardo*, Vol. 24, Number 2, 1991; Tilman Baumgärtel, *net.art*, Verlag für Moderne Kunst, Nürnberg, 1999; Edith Decker og Peter Weibel, *Vom Verschwinden der Ferne – Telekommunikation und Kunst*, DuMont, Köln, 1990; Helga Konrad (red.), *On line – Kunst im Netz*, Katalog der Steirischen Kulturinitiative, Graz 1993; Steirische Kulturinitiative (red.), *Zero – The Art of being everywhere*, Katalog der Steirischen Kulturinitiative 1992/1993, Graz, 1993; Peter Weibel (red.), *Jenseits der Erde – Das orbitale Zeitalter*, Hora, Wien, 1987.
 - 6 Jean-François Lyotard et al., *Immaterialität und Postmoderne*, Merve Verlag, Berlin, 1985.
 - 7 Værket er ikke længere online (red.).
 - 8 www.aec.at/de/archiv_files/19901/1990a_131.pdf (oprindeligt www.uni-hildesheim.de/ami/pool. Red.).
 - 9 <http://artport.whitney.org/collection/davis/> (oprindeligt <http://math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html>. Red.).
 - 10 “Philosophie in der Diaspora – Conversation between Jacques Derrida and Jean-François Lyotard” in Lyotard, *Immaterialität und Postmoderne*, s. 25.
-

1. Kunsthistoriske referencer og slægtskaber

- 11 www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi.
- 12 www.adaweb.com/project/homeport/.
- 13 Upubliceret samtale med forfatteren.
- 14 <http://artport.whitney.org/collection/davis/> (oprindeligt <http://math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html>. Red.).
- 15 Upubliceret samtale med forfatteren.
- 16 Se kataloget *Douglas Davis – events drawings objects videotapes*, Everson Museum of Art, Syracuse, 1972.
- 17 <http://www.ponton-lab.de/bin/php/frontend/index.php3> og <http://www.medienkunstnetz.de/works/piazza-virtuale/> (oprindeligt http://www.ponton.unihannover.de/archive/archive_piazza.html. Red.).
- 18 <http://alien.mur.at/rax/index1.html> (oprindeligt <http://www.t0.or.at/~radrian/>. Red.).
- 19 Heidi Grundmann (red.), *Art + Telekommunikation*, Western Front, Blix, Vancouver/Wien, 1984, s. 84.
- 20 <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html> (oprindeligt <http://www.bmts.com/~normill/Text/plissure.txt>. Red.).
- 21 Den følgende beskrivelse bygger på Anna Corneys artikel “Art Works as Organic Communications Systems” fra Roy Ascott og Carl Eugene Loeffler, “Connectivity – Art and Interactive Telecommunication”, *Leonardo*, vol. 24, nummer 2, 1991.
- 22 <http://www.panix.com/~fluxus/FluxusText.html> (oprindeligt <http://www.panix.com/~fluxus/>. Red.).
- 23 <http://sero.org/handshake/> (oprindeligt http://www.icf.de:80/documents/Art/LuxLogis/D/Information/handshake_de.html. Red.).
- 24 <http://www.icf.de>.
- 25 <http://www.dds.nl>.
- 26 <http://jefferson.village.virginia.edu/wax/> (oprindeligt <http://bug.village.virginia.edu/html/1776.html>. Red.).
- 27 <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/hotpics/> (oprindeligt www.cs.msu.su/wwwart/hotpics/. Red.).
- 28 www.dom.de/acircle.
- 29 www.ljudmila.org/naps/.
- 30 <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>.
- 31 <http://www.next5minutes.org/>. (Oprindeligt www.dds.nl/~n5m (Red.).
- 32 Blandt de europæiske “net.kunstnere” er: Alexei Shulgin, Heath Bunting, Rachel Baker, Vuk Cosic og Olia Lialina.
- 33 Trykt i “Zwischen Kommunikation und Kunst, Ost und West – Telepolis-Gespräch mit Alexei Shulgin” (Interview: Armin Medosch), *Telepolis*, 3 (september 1997), s. 152-156.

- 34 Florian Rötzer og Peter Weibel (red.), *Cyberspace – Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München, 1993.
- 35 Se f.eks. Jon Ippolito, “http://www” in *Deep Storage* (kat.), Prestel, München/New York, 1997, s. 157-163.
- 36 Se Tilman Baumgärtel, “Diebstahl und Betrug – Netkunst unterwandert die Grenzen zwischen Kunst und Nicht-Kunst”, *Springer-Hefte für Gegenwartskunst*, vol. III (no. 4), december 1997-februar 1998, s. 16.
- 37 www.jodi.org.
- 38 Se Baumgärtel, *net art*, loc.cit, s. 106-113.
- 39 Baumgärtel, *net art*, loc.cit, s. 145.
- 40 Baumgärtel, *net art*, loc.cit, s. 153.
- 41 <http://www.c5corp.com/1to1/>.
- 42 <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/> (oprindeligt www.cityline.ru/~olialia/war, red.)
- 43 www.superbad.com.
- 44 www.dds.nl.
- 45 www.obn.org.
- 46 Se også Cornelia Sollfrank, Old Boys Network (red.), *First Cyberfeminist International*, Hamburg, 1998.
- 47 www.nettime.org.
- 48 <http://syndicate.anart.no/subpages/maillinglist.html> (oprindeligt www.v2.nl/east/, red.)
- 49 <http://faces-l.net/> (oprindeligt thing.at/face, red.).
- 50 www.rhizome.org.
- 51 <http://www.irational.org/7-11/> (oprindeligt www.7-11.org, red.).
- 52 Geert Lovink og Pit Schultz, “Aufruf zur Netzkritik – Ein Zwischenbericht” in nettime (red.), *Netzkritik – Materialien sur Internet-Debatte*, Edition ID-Archiv, Berlin, 1997, s. 11.
- 53 www.easylife.org/desktop/.
- 54 <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>.

Josephine Berry

Re-dematerialiseringen – blot en gentagelse? ¹

Oversat fra (redigeret version i samarbejde med forfatteren): “Re-dematerialisation – a simple revival?”

Publiceret i Josephine Berry: “Re-dematerialisation of the Object & the Artist in Biopower”, nettime,

5. februar 2001

Online: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0102/msg00059.html>

De spørgsmål, der kan stilles til kunstværkets originalitet, er overordnede i forhold til spørgsmålene om dets ophavsmand, appropriation og efterligning, og drejer sig om kunstværkets vanskeligt definerbare distance.² Efterhånden kunne kun kunstnerens individualitet fungere som garant for “objektets autoritet”, dets aura, der ifølge Benjamin grunder sig på en unik historisk erfaring eller en rituel funktion. Det er i denne forstand, at spørgsmål omkring værkets originalitet og ophavsmand direkte har at gøre med kunstværkets nærhed eller distance. Et masseproduceret billede står i større, umiddelbar nærhed og er således også i ringere grad i stand til at formidle fornemmelsen af objektets (autoriale) autoritet. Ud fra dette ræsonnement fremstår kunstværkets placering og autoritet som spørgsmål, der er nært forbundne med hinanden, hvorfor spørgsmålet om værkets ophavsmand, og følgelig også om varens værdi, nødvendigvis problematiseres af, at netkunstnerne vælger at placere deres værk “uden for” kunstens konventionelle kontekst, nemlig i det udifferentierede medie, som Nettet er. I sin artikel “Man sieht was man sieht: Anmerkungen zur Netkunst” (“What you see is what you get: remarks on net art”) fra 1998 kritiserede Isabelle Graw kunstnerens brug af Nettet som en måde at undslippe den konventionelle kunstsammenhæng på, en artikel, der var en af de første oversigtsartikler om netkunst, skrevet af en kritiker uden for den mere specifikt teknokulturelle presse.³ Hendes første, men i sidste ende mindst alvorlige kritikpunkt, er, at Netkunstnerne blot rekapitulerer nøglebegreber fra 1970erne og 1980erne, såsom “forfalskningen”, “appropriation”, “institutionskritik” og

“dematerialisering”.⁴ Det er Nettets radikale fremmedhed og dets distance i forhold til kunstens kontekst, der i Graws øjne skjuler det faktum, at disse kunstnere – som hun opfatter som dybt fjendtligt indstillet over for kunstverdenen – blot gentager gamle spørgsmål, hvis omdrejningspunkt er den ovenfor påpegede relation mellem kunstens udvidede rolle og angrebet på originaliteten og autonomien. Det andet kritikpunkt er forbundet hermed, men af mere alvorlig karakter, og det kan forhåbentlig fungere som indledning til de anliggender, der skal behandles i det følgende. Ifølge Graw er kunst på nettet kendetegnet ved en grundlæggende, nærmest uundgåelig ulempe: Kunstens medie og dens kontekst er et og det samme.⁵ Ifølge Graw er produktions- og udstillingssammenhæng sammenfaldende, ligesom de falder sammen med kunstværkets medie, hvorved kunstens “dobbelte markering” og dens identitet som både autonom og socialt engageret udraderes. For at grænserne mellem kunst og “livspraksis” fortsat kan afsøges og genopfindes, hvilket i sig selv er en af kunstens nøglefunktioner, er det altså ifølge Graw nødvendigt at opretholde en vis grad af distance. Graw hævder, med henvisning til Dan Grahams tidsskriftsværker, at selv når selve konteksten anvendes som kunstnerisk medie, opretholdes en vis forskel. Når kunstværket imidlertid fjerner sig fra den traditionelle synssammenhæng, og dets bestemmelse som kunstværk bliver draget i tvivl, står det ikke godt til med muligheden for at fastholde en forskel, og autonomien ofres. Hun konkluderer, at:

“Af netop disse grunde virker netkunsten som det sted, hvor den klassiske avantgardes krav indfries: Kravet om en ophævelse (Aufhebung) af modsætningen mellem kunst og det, Peter Bürger kaldte ‘livspraksis’. Det, der bliver tydeligt i netkunstens tilfælde er, at der med denne ophævelse er vundet mindre, end hvis man fastholder idéen om kunsten som en særskilt disciplin.”⁶

Interessant nok grunder Graws kritik sig på forestillingen om, at kunstens “særskilthed” bør opretholdes i materiel forstand, nemlig ved en form for nominel afstand mellem, eller en forskel på, kunsten og dens kontekst. Denne holdning overser netop den Duchampske gestus, der blev skitseret ovenfor, hvor den kunstneriske produktionsproces slås sammen med den kunstneriske bedømmelsesproces, hvorefter “alt og hvad som helst” kan være kunst.⁷ Denne erkendelse – hvis enorme gennemslagskraft på mange måder var blevet udskudt

til eksperimenterne med konceptkunst i 1960erne og 1970erne – medfører, at skillelinjen mellem kunst og liv fremstår som arbitrær, som udelukkende et resultat af en nominel akt. Graws forståelse af forskellen mellem kunst og liv fremstår således ganske indskrænket, og det samme gælder hendes behandling af kunstens autonomi. Man kunne samtidig bedre dele hendes bekymringer over afskaffelsen af kunstens autonomi, hvis hun ikke i den grad kun havde udset sig netkunsten ved at undlade at påpege, at al kunst siden Duchamps readymades faktisk har arbejdet ud fra den samme dobbeltbundethed. Når kunstens autonomi med andre ord først er reduceret til den nominelle akt (“det er kunst, hvis jeg siger det”) og kan føres tilbage til en række understøttende institutionelle forhold, er det endnu vanskeligere, hvis overhovedet muligt, at definere kunstens ontologi. Kunstens autonomi er i denne henseende noget langtfra selvindlysende. Ligesom det heller ikke forekommer som en let opgave ganske enkelt at give afkald på sin autonomi, eller, med Graws ord, at “likvidere” “forskellen på kunstværk og kontekst”. Man kan derfor dårligt påstå, at kunsten, eller netkunsten, simpelthen kan give afkald på sin autonomi, når sagen er, at der vedholdende og over en bred kam er blevet stillet spørgsmålstegn ved de filosofiske, sociale og politiske omstændigheder, som kunstens autonomi bygger på, ja, denne problematisering har netop fungeret som en central betingelse for kunstens overlevelse.

Til trods for at man umuligt kan være enig i Graws tese, hvad angår netkunstens tab af autonomi, der altså angiveligt skyldes sammenfaldet af kunstværk og kontekst, peger hendes kritik på noget afgørende vigtigt: En fornyelse af det gamle trekantsforhold mellem en ekstra-institutionel kontekst for kunsten, en problematisering af kunstens autonomi og spørgsmålet om dens sociale engagement, hvilket denne gang udfolder sig i Nettets informatiske kontekst. Ligesom tilfældet var med konceptkunsten i 1960erne og 1970erne, bliver afsøgningen af grænserne for kunstens autonomi, og derved også dens udvidede sociale engagement, i dematerialiseringstemaet kædet sammen med en kritik af kunstens varestatus. I midten af 60erne syntes koncept-, idé- eller informationskunsten at indvarsle en nødvendig befrielse af kunsten fra “dens tyranniske karakter af vare og dens rettethed mod et marked”,⁸ idet ethvert materielt udtryk kunne betragtes som blot et “biprodukt” af en idé snarere end som et formelt, æstetisk udtryk, hvorved kunst-som-idé lod sig adskille fra dens “ligeGYldige” og følgelig værdiløse materialisering.⁹ I begyndelsen forestillede man sig også, at netkunsten, i kraft af dens real-time-flow af information,

kunne undslippe markedets kontrol og dets officielle historier. Den konstant skiftende, kollektivt skabte kommunikationsstrøm, der finder sted på Nettet, afløste den mere platoniske, konceptualistiske “idé”, der gjorde kunstværkets materielle realisering til noget blot sekundært. Men på samme måde som den dematerialiserede kunst, der gik forud, snart indså begrænsningerne i sin strategi, skulle netkunstnerne også siden indse dem, når det gjaldt kunstens virtuelle status. Som Lucy Lippard tidligt konkluderede i 1973, slog dematerialiseringen fejl i den forstand, at den var tænkt som et angreb på kunstens værdi som vare, alt imens kunstsamlere og institutioner var begyndt at sætte pris på det “flygtige materiale”, der dokumenterede eller manifesterede kunstdidéen.¹⁰ Kort sagt kunne hverken produktionen af en ikke-æstetisk eller med Daniel Burens ord en “neutraliseret” kunst, hvor værkets materialitet udgør en simpel andenrangsdocumentation af en forudgående begivenhed eller idé, eller et angreb på selve det kunstneriske udtryk, på den kunstneriske intention eller dømmekraft som mulighed, undslippe markedsmekanismen.¹¹ Det var muligvis markedets svar på de konceptuelle eksperimenter med dematerialisering i 1960erne og 1970erne, der først afslørede, i hvilken usædvanlig grad kunstneren evner at omdanne noget værdiløst til noget værdifuldt på grundlag af den minimale overlapning imellem de to tilstande. Ironisk nok var det kunstnerens exceptionelle evne til således at skabe en forvandling af noget prosaisk, der havde stået decideret mål for nogle af konceptualisternes angreb på den “retinale kunst” og lå bag deres ønske om ikke at præsentere beskueren for en æstetisk syntese af verden. Daniel Burens invektiver fra 1968, der var rettet mod retinale kunstnere som Turner og Cézanne, kan i bakspejlet også gælde for de alkymistiske omdannelser af det hverdagslige, som konceptkunstnerne stod bag:

“Hvis man tror på kunst, vil man se visse ting i relation til kunsten – i modsat fald eksisterer de ikke, hvilket forekommer mig absurd. Kunst er, som de siger, en sandhed, der gennem symbolisering, fremdyrkning og organisering viser, at den ydre verden findes, at den er smuk, og at den ikke ville være det, hvis kunsten ikke fandtes. Dette er faktisk, hvad kunst er, og det er, hvad vi må gøre oprør imod. Det er ganske smukt og poetisk at sige, at ‘der ikke fandtes en London-tåge før Turner’, men det er også *oprørende*. Det er et angreb mod individets bevidsthed. Det tvinger ham til at drømme det

samme, som du selv. Efter at have set på Cézanne var jeg blevet en af disse åndelige fanger, der troede, at de så Sainte-Victoire-bjerget, som han fremstillede det. *Jeg troede 'i' kunsten.* Da jeg mistede troen, opdagede jeg, at bjerget var forsvundet. Omsider så jeg Sainte-Victoire-bjerget.”¹²

Det forekommer muligvis indlysende, men det er ikke desto mindre vigtigt at insistere på, at de politiske konceptkunstnere, såsom Buren, havde til hensigt at angribe og bryde kunstens patent på disse transformative kræfter og de uligheder, som dette patent indebar, snarere end i sig selv at lyse disse kræfter i brand. Når man oplever konceptkunstnernes angreb på det *kunstneriske* udtryk, kan man fejlagtigt komme til at opfatte kunstværkernes æstetiske afvisninger som en påstand om selve “kreativitetens” bankerot. Selvom der blev rettet et angreb mod det privilegerede kunstnersubjekts regressive chifre, var hensigten samtidig at fremme en mere aktiv form for betragtning fra beskuerens side, og derigennem en decentralisering af den akt, der traditionelt kun hører kunstneren til, nemlig *poesis* – perception, syntese, artikulation og imagination. Som Lippard og John Chandler indså i 1968, bør kunstværkets “tilsyneladende fjendtlighed” forstås som en “ophøjethed og indesluttethed”, der kræver en større fortolkningsindsats fra beskuerens side:

“Oplevelsen af et detaljeløst værk kræver mere tid, fordi beskueren er vant til at fokusere på detaljer og danne sig et indtryk af værket ved hjælp af disse detaljer.”¹³

Hvis man anskuer dematerialiseringsbegrebet som noget, der ikke blot har at gøre med decentreringen af stedet for den kunstneriske produktion og reception i retning væk fra subjektets og objektets singulariteter, men i lige så høj grad med det (nært forbundne) angreb på kunstens varestatus, kan man se et klart ekko af konceptkunstens praksis i netkunsten. Som både Graw påpeger og visse netkunstneres beretninger vidner om, syntes Nettet i begyndelsen i sig selv at byde sig til som en autonom kontekst, en parallel verden adskilt fra kunstverdenen. Graw gør sandelig ret i at påpege, at bevægelsen ud over kunstens kontekstuelle og disciplinære grænser i retning af Nettet var nært beslægtet med avantgardens drøm om at opløse kunsten i en “livspraksis”, og samtidig i overensstemmelse med fortidens politiserede konceptkunst. I 1997

beskrev Vuk Cosic halvt i spøg kunsten som noget, der altid blot havde været “en erstatning for Internettet”.¹⁴ Og i et vigtigt manifest med titlen “Art, Power and Communication” udsendt på nettime den 7. oktober 1996 hævdede Shulgin, at kunst i bund og grund er “viljen til kommunikation”, en vilje, som real-time-flow’et af kommunikation på Nettet i vid udstrækning nu imødekommer.¹⁵ Shulgin peger også på “repræsentation” som det redskab, hvormed historiske kræfter har opnået kontrol over nutiden, idet de overskygger den med fortidens billeder og fremtidens teleologier. Han skyder skylden for dette tyranni på fåtallets historiske monopol på kommunikationsmidlerne, en situation, der underkaster folk et påtvunget billede af fortiden og fremtiden. Den kunst, der produceres under sådanne omstændigheder, kan kun blive en “kunst, der grunder sig på forestillingen om repræsentation”, antagelig en kunst, der udgår fra og viser tilbage til den bevogtede pen, der kendetegner kunstens officielle diskurs. Shulgin anser “net.kunst” for at rumme det radikale potentiale til at opløse kunst i kommunikation og afviser samtidig det, han kalder “media art” – netkunstens computerbaserede forgænger, der dog var offline - fordi den konverterede sit kommunikative potentiale til en form for manipulation, der søges formildet med “venlige ord” som “interaktion”. Når man tager netkunstens efterfølgende institutionelle indoptagelse i betragtning – og den hyldet, der er blevet dens individuelle skabere til del – så er det interessant at læse Shulgins advarsel om, at net.kunstens største problemer “har dybe rødder i den sociale bestemmelse af forestillingerne om, hvad ‘kunst’ og ‘kunstner’ er”. Han ser derfor i kommunikationsbegrebet et potentiale til at bekæmpe den historiske repræsentations tyranni og dens, med et udtryk hentet fra Ian Burn, “forudfremmedgørelse” af kreativiteten, såvel som en evne til at modstå “kunstens” påtvungne rammer – “et undertrykkende system [sic] [som kunstnere var] tvunget til at forlægge [deres] kreative aktivitet til”.¹⁶ Her synes både Cosic og Shulgin at antyde, at Nettets deltagelsesbetonede kommunikationsmiljø, der bortvisker skellet mellem kunstværk og kunstkontekst, indfrier avantgardens drøm om kunstens opløsning. En indfrielse, som de ikke så meget tilskriver kunstens flugt fra den hvide kube som en udfrielse af det mest utopiske løfte i den post-Duchampske kunst, nemlig at bringe kunstens monopol på den menneskelige kreativitet til ophør. Det, jeg kalder kunstens *re*-dematerialisering på Nettet, er derfor ikke en ganske simpel tilbagevending til en kunstnerisk interesse for den ikke-materielle kunsts kvaliteter og potentialer, som minder om konceptualismen, men omvendt en tilbagevending, hvor kunstværkets im-

materielle, digitale realisering ikke opfattes som sekundær i forhold til Idéen, men snarere som en realisering af kunstværket, der ofte undslipper eller rækker ud over kunstnerens intentionalitet. Hvor konceptkunsten ofte kunne synes at hylde Idéens platoniske plan, idet den holder fast i kunstværkets Idé som adskilt fra dennes ufuldstændige, materielle realisering, ses kunstværkets realisering i Netkunsten som noget, der finder sted på et immaterielt og erfaringsmæssigt plan. Og det afgørende er, at dette plan er præget af det foranderlige digitale tegn og dets kollektive indskrivning/udvikling, der rækker ud over forfatterens oprindelige intentioner og kontrol.

Jeg vil foreløbig udskyde eventuelle konklusioner, hvad dette punkt angår, hvor vi nok har at gøre med tidlige forhåbninger fra netkunstnerens side snarere end noget, de gør krav på at have realiseret, men det er værd at trække en forbindelseslinje mellem forestillingen om Nettet som kunst og begrebet biomagt.¹⁷ Denne forbindelse kan faktisk til en vis grad forklare, hvorfor redematerialiseringen ikke er en simpel gentagelse af de tidligere eksperimenter med dematerialisering. Som Howard Slater har påpeget i sin artikel om den politiske konceptkunst, fungerede konceptkunsten i dens værste tilfælde “som en fortrop til en kapitalisme, der langsomt var ved at få greb om, hvordan idéer kunne værdisættes”.¹⁸ Denne bemærkning er interessant i to henseender. For det første gøres der opmærksom på informationsteknologiens grundlæggende forandring af samfund, kultur og økonomi, en forandring, som visse konceptkunstnere havde registreret på trods af, at den endnu kun så småt var dukket frem i den offentlige bevidsthed.¹⁹ Konceptkunstnerens tidlige insisteren på kunstværkets dematerialisering afslører imidlertid en manglende bevidsthed om, at økonomien var ved at ændre karakter; en uagtksomhed, der til dels kan forklare Slaters kritik. Immaterialitet var ikke nøglen til at undgå værkets varekarakter, tværtimod var de uvidende om, at immaterialiteten snart skulle fremstå som begyndelsen på et helt nyt kapitel af økonomiens historie, hvor information i kraft af digitalisering efterfølgende er blevet den ultimative vareform: En vare, der er lige så abstrakt, som pengenes symbolske byttesystem, som varen er afhængig af. Den tidlige erkendelse af, at kunstmarkedet evner at håndtere det, Lippard kaldte “flygtigt materiale”, foregriber den bredere økonomiske udvikling, der fulgte. Slaters bemærkning er også interessant, fordi den påpeger, at kunstens dematerialisering antager en dobbelttydig karakter, idet den på den ene side er bærer af et håb om at undvige varegørelsen, men på den anden side har karakter af en økonomisk avantgarde. Netop denne

dobbeltydighed er også kernen i Negri og Hardts diskussion af biomagt i deres bog *Empire*, ligesom den kan ses i relation til de dobbeltydigheder, der præger forestillingen om i og med Nettet at bevæge sig ud over kunsten.

For Antonio Negri og Michael Hardt henviser termen biomagt, der bygger videre på Foucaults begreb, til “postmoderniseringen” af de globale økonomiske og sociale relationer, som følger efter det moderne projekts fuldendelse. Det, Negri og Hardt mener med dette begreb, er, at hvor hovedparten af det økonomiske arbejde i det “disciplinære samfund” (som konceptkunstnerne stadig tilhørte) drejede sig om masseproduktion af varer i adskilte og specialiserede rum, såsom fabrikker, og hvor akkumuleringen og realiseringen af kapital nødvendiggjorde et ydre, har den kapitalistiske økonomi nu mistet sit ydre, har vendt sig indad og påbegyndt en “reel subsumtion” af selve det sociale *bios*. Proletariatet, der ikke længere skal forstås som en hegemonisk kategori af arbejdere, men som enhver, der bliver udbyttet af kapitalismens arbejdsforhold, er nu beskæftiget med “produktionen af selve livet”.²⁰ Af pladshensyn er det ikke muligt her at skitsere den enorme spændvidde i Negri og Hardts diskussion af den nye postmoderne, centrumløse og globaliserede konstellation af magt, som de kalder “Imperiet”, men deres begreb om biomagt er et nyttigt begreb i forhold til den nærværende diskussion. For dem ligger der i biomagten eller den “biopolitiske produktion” ikke blot en erkendelse af, at kløften mellem basis og overbygning er kollapsede, eller af at den kapitalistiske (re) produktion er af stadig mere social karakter, hvilket man groft karakteriseret kan sige om diskussionen heraf hos Foucault, der ligger også en intensivering af det “almene intellekt” (et begreb, de låner fra Marx) eller en “maseintellektualitet”. Hermed mener jeg, at arbejdets stadig mere immaterielle, kommunikative, kooperative og/eller affektive karakter nu har skabt en sammenhængende og reaktiv social krop eller “mængde”. Kapitalismens trængen ind i selve det sociale livs nervecentre under den biopolitiske produktion har en bagside, nemlig det enorme potentiale, der nu slippes løs i og med den kommunikative mængde. Et tveægget sværd, der afspejler den tveæggede tilstand, der også er kendetegnende for den sociale udvidelse og banalisering, som kunsten historisk er undergået efter Duchamp. Negri og Hardt opsummerer det, de kalder Imperiets omni-krise, dens invasioner og frigørelser, på følgende vis:

“Den umiddelbare sociale dimension i udbytningen af levende immaterielt arbejde nedsænker arbejdet i alle de forhold, der bestem-

mer det sociale, men aktiverer samtidig de kritiske elementer, som udvikler potentialerne for lydighedsnægtelse og oprør i alle de mangeartede arbejdspraksisser. Efter en ny værditeori må der altså formuleres en ny subjektivitetsteori med udgangspunkt i viden, kommunikation og sprog.”²¹

Det er desuden vigtigt at bemærke, at selvom Negri og Hardt ser IKT (Informations- og Kommunikationsteknologi) som central i denne proces, forstår de ikke biomagt som noget, der opererer udelukkende inden for sprogets og kommunikationens horisont. De indvender, at en af de mest alvorlige mangler ved de seneste bidrag til diskussionen på dette område er tendensen til “udelukkende at behandle det biopolitiske samfunds nye arbejdspraksisser ud fra deres intellektuelle og ikke-kropslige aspekter. I denne sammenhæng er kroppenes produktivitet og affekternes værdi imidlertid fuldkommen afgørende.”²²

Jeg vil fremsætte den påstand, at netkunsten er præget af en sur-sød, dobbeltbundet forståelse af sin egen immaterielle og kommunikative kontekst, der er lig den, Negri og Hardt udviser i deres analyse af biomagt.²³ Det, der direkte kan sammenlignes, er her den kapitalistiske produktions trængen ind på de sociale *bios*' mest intime områder, og kunstens trængen ind på områder af den sociale og økonomiske (re)produktion, der traditionelt set ligeledes i højere grad har været adskilt fra kunsten. På samme måde som denne udvidelse, denne symbolske promiskuitet, for kapitalismen indebærer en fare i form af den nu kommunikative mængde, der rummer et enormt potentiale for lydighedsnægtelse, byder kunstens udvidede felt også på sine egne farer. Når kunsten glider ud af sin bestemte konteksts indelukke og begynder at trænge ind i sfærer, såsom private firmaers symbolske ejendom, bringes kunstens gamle friheder ikke blot i direkte fare, ligheden med kunstens anden – den spektakulariserede kapitalisme – kan til tider blive kun alt for overbevisende. Når kunsten forsøger at opløse sig selv i sin anden, risikerer den ganske enkelt at ende som noget helt igennem banalt. De mest selvkritiske projekter, der præsenteres nedenfor,²⁴ indebærer imidlertid – i modstrid med Graws påstande – en løbende afsøgning af kunstens udvidelse og forsvinden, der er langt mere frugtbar, endda uafgørlig, end en hvilken som helst påstået given afkald på autonomi, og det spring på hovedet ud i det banale, som måtte være resultatet heraf.

NOTER

- 1 Teksten er del af Josephine Berrys afhandling *The Thematics of Site-Specific Art on the Net* (University of Manchester, 2001) (red.).
- 2 Josephine Berry diskuterer i sin afhandlings kapitel 1 spørgsmålet om originalitet i netkunsten i forhold til Walter Benjamins analyse af auraen (red.).
- 3 Isabelle Graw, "Man sieht was man sieht: Anmerkungen zur Netzkunst", *Texte zur Kunst*, Vol. 32 (December 1998), s. 18-31.
- 4 Ibid., s. 18.
- 5 Ibid., s. 29.
- 6 "Genau aus diesem Grund scheint nun die Netzkunst der Ort zu sein, wo sich die alte Forderung der klassischen Avantgarde umsetzt: die Forderung nach einer Aufhebung des Gegensatzes zwischen Kunst und dem, was Peter Bürger, 'Lebenspraxis' nannte. Anhand der Netzkunst läßt sich zeigen, daß mit dieser Aufhebung weniger gewonnen ist als mit dem Festhalten an einer Vorstellung von Kunst als einem spezifischen Bereich", *ibid.*, s. 31.
- 7 "Anything and Everything" er titlen på et af kapitlerne i Thierry de Duves *Kant After Duchamp*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1998.
- 8 Lucy Lippard, *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, University of California Press, Berkeley, California, 1973, genudgivet 1997, s. 263.
- 9 Begrebet "biprodukt" anvendes af Terry Atkinson i hans svar på Lucy Lippard og John Chandlers oprindelige fremsættelse af dematerialiseringstesen i *Art Forum*. Se "Concerning the article 'The Dematerialization of Art'", Alexander Alberro og Blake Stimson (red.), *Conceptual Art: a critical anthology*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1999, s. 55.
- 10 Lippard, *Six Years*, s. 263.
- 11 Daniel Buren in "Interview with Daniel Buren: Art is no longer justifiable or setting the record straight", af Georges Boudaille, in *Conceptual Art*.
- 12 Ibid., s. 72-73.
- 13 Lucy R. Lippard og John Chandler, "The Dematerialization of Art", *ibid.*, s. 48.
- 14 Vuk Cosic, "Art Was Only a Substitute for the Internet", interview med Tilman Baumgärtel, *Telepolis* (juni 1997), <http://www.heise.de/tp>.
- 15 "Art, Power and Communication", Alexei Shulgin, nettime, 07/10/96, www.nettime.org/archive.
- 16 Ibid.
- 17 I begyndelsen af kapitel 1 i sin afhandling skriver Berry: "De elementer, som dette kapitel skal forsøge at føje sammen, er forholdet mellem kunstens såkaldte demokrati-

sering (auraens forsvinden, kunsten som nominel akt), den dermed forbundne dematerialisering og kunstens udvidede rolle i det sociale felt. Denne udvidede rolle vil her blive undersøgt ud fra varens dematerialisering og den udbygning af sociale relationer og kontrol, som informationsteknologiens kommunikative netværker har medført – et aspekt ved den sociale (re)produktionsmåde, som jeg i henhold til Foucault, Negri og Hardt kalder ‘biomagt’”. Berry citerer også følgende passage fra Hardt og Negris *Empire*, hvor biomagt defineres: “Biomagt henviser således til en situation, hvor det, der i virkeligheden står på spil i magten, er produktionen og reproduktionen af livet selv [...] Når først samfundet er underordnet én magt, der rækker helt ned i de sociale strukturers ganglie og dets udviklingsprocesser, reagerer det som én krop. Magten kommer således til udtryk som en kontrol, der spreder sig til de dybe lag i befolkningens bevidstheder og kroppe, samt til alle de sociale forhold”, s. 24 i den engelske paperbackudgave (oversættelsen af dette citat er fra den danske udgave *Imperiet*, Informations Forlag, 2003, s. 44-45, oversat af Karsten Wind Meyhoff, o.a.) (red.).

- 18 Howard Slater, “The Spoiled Ideals of Lost Situations: Some notes on political conceptual art”, *Infopool*, No. 2 (London: July 2000), s. 5.
- 19 Nogle få eksempler på den gryende interesse for, hvordan informationsteknologi og telekommunikation var i færd med at forandre verden, er Kynaston McShines udstilling “Information” på MoMA i New York i 1970, kunstnere som Stephen Willats, der interesserede sig for kybernetik og informationsteori og kuratoren Seth Siegelaubs tro på, at et telefonopkald kunne erstatte det fysiske kunstværk.
- 20 Antonio Negri og Michael Hardt, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000, s. 27.
- 21 Ibid., s. 29 (s. 49 i den danske oversættelse).
- 22 Ibid., s. 29-30 (s. 49 i den danske oversættelse).
- 23 Josephine Berry diskuterer dette mere indgående ud fra eksempler som WWWare Award, der blev etableret af Alexei Shulgin, Rachel Baker og Tania Detkina, mailinglister som Rhizome, 7-11 og The Thing, Heath Buntings *Own, Be Owned*, Rachel Bakers *TM Clubcard*, *The First Real Net.Art Gallery* af Olia Lialina, 0100101110101101.orgs hacking af HELL.com og Art.Teleportica, samt etoys *Toywar*. Hun henviser også afslutningsvis til Slavoy Zizeks begreb om cyberspaces Overordnede signifiant (red.).
- 24 Her henviser Berry til sin afhandling (red.).

2. HISTORISKE OPTEGNELSER OM EN ENDNU UNG STØRRELSE

Selvom netkunsten kun er lidt mere end et tiår gammel, har den genereret data til, at man allerede kan tale om netkunstens egen historie. Det er dog langt fra en klassisk stilhistorie, og den er bestemt heller ikke entydig. Derfor er forskellige versioner nødvendige.

Rachel Greene: Webarbejder: en historisk oversigt over Internetkunsten

Benjamin Weil: Readme.txt

Josephine Bosma: Punktummet på den lilla pude – Net.kunst-nostalgi og netkunsten i dag



Rachel Greene

Webarbejder: en historisk oversigt over Internetkunsten

Oversat fra: "Web Work: A History of Internet Art"

Publiceret i Artforum, maj 2000

Online: <http://artforum.com/archive/id=465>

Termen "net.kunst" skyldes mere en tilfældighed end en bevidst begrebsdannelse, idet den opstod ved en softwarefejl i 1995, da den slovenske kunstner Vuk Cosic åbnede en email fra en anonym afsender, som viste sig at være blevet forvrænget i løbet af transmissionen. I et morads af alfanumerisk volapyk kunne Cosic kun tyde en enkelt term – "net.kunst" [net.art, o.a.] – som han efterfølgende begyndte at anvende på onlinekunst og -kommunikation. Termen spredte sig som en virus i bestemte Internetmiljøer og blev hurtigt godtaget som betegnelse for forskellige hverdagsaktiviteter. Net.kunst stod for kommunikation og grafik, email, tekster og billeder, der refererede til og blandede sig med hinanden; kunstnere, entusiaster og teknokulturkritikere udvekslede idéer og holdt hinandens engagement oppe via en løbende dialog. Net.kunst var lig med *détournements* på nettet, diskurser snarere end enkeltstående tekster eller billeder, og snarere kendetegnet ved links, emails og udvekslinger end ved en "optisk" æstetik. Bemærk, at de illustrationer fra net.kunst-projekter, der pryder disse sider,¹ her er isoleret fra deres naturlige netværksbaserede, sociale HTML-miljø, hvorfor de er net.kunstens modstykke til dyrene i en zoologisk have.

Net.kunstnerne havde fra begyndelsen store ambitioner. I størstedelen af net.kunstens korte historie har dens udøvere på selvbevidst vis fremsat deres fælles målsætninger og idealer, nemlig at udnytte de umiddelbare og immaterielle egenskaber, der er karakteristiske for Internettet. Email var det mest fremtræ-

dende kommunikationsmiddel i net.kunst-miljøerne og gjorde det muligt for alle og enhver, der var forbundet, at kommunikere på samme niveau, hen over internationale grænser, øjeblikkeligt og på dagligt plan. Dette var af afgørende betydning for dem, der talte om net.kunst i midten og slutningen af 90erne. Det var et kollektivt mål at opbygge et fællesskab, der grundede sig på lighed, og hvor kunst var markant til stede i hverdagens aktiviteter.

I årene fra 1994 til 1998, hvor mange af de eksisterende kunstorienterede fællesskaber blev dannet, gjorde Internettet det muligt for net.kunstnerne at arbejde og føre samtaler uafhængigt af bureaukrati og kunstverdenens institutioner, uden at blive marginaliseret eller at blive frataget deres fællesskab. Stemningen på nettet var livlig og social, og net.kunst havde et ivrigt publikum, der talte abonnenter på mailinglister som Rhizome (www.rhizome.org), et af de første sites der fokuserede på new media-kunst; Syndicate (<http://mail.v2.nl/v2east/red.>) en liste, der fokuserede på østeuropæisk politik og kultur; og nettime (www.nettime.org), en politisk og teoretisk orienteret platform, der har været af stor vigtighed for mange medlemmer af den teknokulturelle intelligentsia.

Ikke ulig surrealisterne og situationisterne havde net.kunstnerne fra begyndelsen en forkærlighed for at udgive manifeste og igangsætte polemikker – og disse blev ofte gjort tilgængelige i publikationer såsom nettimes ZKP-serie (www.nettime.org/pub.html) og Readme_me (en henvisning til de vejledninger, man konsulterer efter at have installeret software); en antologi med tekster udsendt på sidstnævnte site blev sidste år udgivet under titlen ReadMe! ASCII Culture and the Revenge of Knowledge. Måske blev en stor del af den energi, der blev hældt i kunst og kommunikation, frigjort af de vidtrækkende politiske forandringer i Europa i midten af 90erne, netop som net.kunsten var begyndt at tage form.

Hvor Internettet på det seneste har været domineret af amerikanske firmaer, var Europa – særligt Østeuropa – og Rusland af afgørende betydning for Internettet som kunstnerisk medie i dets tidlige år (ligesom militæret og akademiet var afgørende for dets tidlige år som kommunikationsredskab). Fremkomsten og udviklingen af de “borgerlige samfund” (hvilket vil sige de “post-kommunistiske og neoliberale” samfund) i Østeuropa i begyndelsen og midten af 90erne var kendetegnet ved mediemæssig åbenhed og en pluralistisk politik. I denne

periode havde Internettet for østeuropæiske kunstnere og new media-typer en utopisk aura. George Soros' Open Society Institute og andre NGO'er havde etableret mediecentre, såsom Open Society-initiativet Ljudmila i Ljubljana, Slovenien, hvor Vuk Cosic stadig er ansat, samt software og computeruddannelser, der har gjort det relativt let for motiverede entusiaster at deltage i den internationale kommunikations fagre nye verden. I takt med at østeuropæiske markeder åbnede sig mod Vesten, blev mediecentre og den teknologi, der knyttede sig til dem, ofte fremholdt som et positivt bevis på politisk og kulturel reform og internationalt samarbejde.

I 1994 var Internettet endnu ikke så tæt pakket. Nettet var langt fra den askese, der præger galleriernes hvide kuber og fra neo-konceptualismens ophøjede ironi, idet det hovedsagelig var befolket af hjemmesider, der stillede hobbyer og personlige historier til skue, tilhørte reklameteknologiske firmaer eller promoverede onlinefællesskaber i alle afskygninger. Den udbrændte og kommercielt udnyttede kunstkultur, der havde nået et højdepunkt i 80'erne og var crashet i begyndelsen af 90'erne, var begyndt at komme til hægterne igen på det tidspunkt, hvor Internettet begyndte at stige i betydning. Kun et fåtal af personer, der var knyttet til kunstverdenens institutioner, var på det tidspunkt logget på.

I 1994 og 1995 begyndte små celler af venstreorienterede intellektuelle, teknogener, revolutionære og kunstnere at samles om knudepunkter på nettet, såsom The Thing, Echo, nettime og The Well. Mailinglister og BBS'er (bulletin board system) var mere end strukturer, der tjente distributions- og promoveringsformål: De var på en og samme tid indhold og fællesskab. Som i Andy Warhols Factory var både personer og måderne, hvorpå man kunne producere og distribuere, en del af projektets betydning.

Blandt de mere mindeværdige sites, der gik i luften i de år var äda'web, Irational.org og Jodi.org. äda'webs kurator Benjamin Weil (for nylig udnævnt som kurator for mediekunst på San Francisco Museum of Modern Art), der havde været aktiv i kunstverdenen, før han i 1994 grundlagde äda sammen med John Borthwick og således valgte at skabe en støbeske for webbaseret kunst: Weil inviterede kunstnere som Lawrence Weiner, Jenny Holzer, Julia Scher og Vivian Selbo til at eksperimentere med Internetredskaber og -rum i samarbejde

med sine dygtige producere og designere. äda'web fik en usædvanlig Silicon Alley-skæbne:² Først blev det opkøbt af en lokal indholdsleverandør³ ved navn Digital Cities i 1997; siden blev dette firma opkøbt af AOL i begyndelsen af 1998, men firmaet fandt aldrig anvendelse for äda. Til sidst fandt platformen et varigt hjem hos Walker Art Center (adaweb.walkerart.org).

Irrational.org (hvis navn i sig selv sætter det i modsætning til kapitalens og branchens logik) blev startet af den britiske "aktivist" Heath Bunting, der havde en baggrund som systemanalytiker. Hans første Internetsværk fra 1994 var et projekt med titlen Kings Cross Phone-In. Bunting lagde telefonnumrene på seksogtredivet telefonbokse i og omkring Londons Kings Cross station ud på en hjemmeside og udsendte dem på flere mailinglister, og han opfordrede folk til at ringe til disse telefonbokse i løbet af en given dag. Telefonopkaldene skabte en musikalsk intervention, der brød de daglige rutiner på et urbant transportknudepunkt, idet pendlere, der bevægede sig ind og ud af stationen, kunne få en snak med fremmede fra forskellige steder i verden, der ringede op for at sige goddag. Netværkets funktionalitet blev bragt ned på det venlige telefonopkalds plan, og det offentlige rum blev rekonfigureret auratisk og socialt. Buntings modus operandi har siden 1994 været at skabe værker/begivenheder, der er så lettilgængelige, lavteknologiske og ligetil som graffiti: enkle subversive indgreb ud fra en anarkistisk overbevisning. For netborgerne⁴ er han lidt af en folkehelt.

Jodi.org har også fået kultstatus i new media-kunstens verden. Jodi.org er et samarbejde mellem Dirk Paesmans og Joan Heemskerk, som begyndte, efter de to europæere havde taget ophold i San José i Californien i nærheden af firmaer som Netscape og Apple. Jodi.orgs arbejder sætter maskinen i forgrunden, som i hackersloganet "We love your computer". Ser man på mange af Jodi.orgs projekter, vil man se linjer af HTML-kode. Det, der normalt tildækkes på en webside, nemlig programmeringen, afsløres og bliver til det primære indhold i en alfanumerisk suppe så tyk, at den ofte får selv de mest computerkyndige til at kløjes. Jodi.orgs projekter rummer som regel interaktive muligheder; på <http://404.jodi.org> bliver den besøgende for eksempel bedt om at indtaste noget i sidens dialogbokse. Uanset hvad man indtaster, vil dette blive hacket, idet 404 gylper alle ens vokaler op eller annoncerer brugerens IP-adresse på skærmen. Jodi.org taler til dig og din maskine på netværkets og hardwarens eget sprog.

Hen imod 1996 stod det klart, at Internetteknologier hurtigt havde fået karakter af betydningsfulde kulturelle og økonomiske fænomener, og den digitale økonomi syntes at rumme nye, forunderlige finansielle muligheder, også for de nicheprægede indholdsleverandører. I erkendelse af, at äda'web allerede sendte kunst ud på Internettet, var der mange, der begyndte at spekulere på, om ikke Internettet kunne fungere som hjemsted for alternative rum og publikationer og for dem, der skabte sådanne. Feed, STIM, Word, New York Online, Bianca's Smut Shack, äda'web, Suck, Rhizome, Echo – alle skabte, publicerede og forplantede sig, men tjente meget få penge herpå. De blev primært drevet af en entusiasme og en stærk fornemmelse af, at de investorer, der postede penge i Nettet, på et tidspunkt også ville sætte pris på de nye former for indhold, som disse sites leverede.

Sideløbende med, at infrastrukturelle projekter udforskede forskellige muligheder for at holde sig gående økonomisk, søgte net.kunstnerne til stadighed at definere deres bevægelse. I maj 1996 mødtes en gruppe net.kunstnere i Trieste i Italien i forbindelse med konferencen Net.Art Per Se. Notaterne fra dette møde kan stadig findes på nettet (www.ljudmila.org/naps), men opsummeres bedst ved den falske CNN.com-side, der blev udsendt til minde om begivenheden (<http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>). "Specific Net.Art Found Possible" lyder hovedoverskriften. Links til net.kunst-projekter fra dengang indhylles i opdigtede overskrifter som "Art Without Social Involvement Is Impossible" og "There's No More Abroad Today".

Bag denne legende parodi af CNN som et nyhedsfilter, der er præget af multinationale selskaber, lå en stigende bekymring for, at Internettet inden længe ville blive koloniseret af mainstreammedierne og selskabsmastodonterne. Omtrent samtidig med Net.Art Per Se startede New Yorker-kunstneren Paul Garrin Name.Space, et projekt, der havde til hensigt at udvide det begrænsede antal URL-komponenter (f.eks. .com, .net, .co.uk, .edu, .org, .jp). Logikken bag Name.Space var, at det ville være vanskeligere for selskaber og individer at monopolisere Webadresser, hvis der fandtes et udvidet antal navne for web-sider. Hvor Garrins projekt indebar et indviklet sagsanlæg med det formål at bryde med monopolet inden for domænenavne og ikke foregav at have noget med kunst at gøre, så havde det dog alligevel en interesse for den konkrete opbygning af Nettets offentlige rum til fælles med samtidige arbejder af mosko-

vitten Alexei Shulgin og Heath Bunting. Shulgins og Buntings projekter fra den tid – henholdsvis Link X (<http://www.desk.nl/~you/linkx/>) og Own, Be Owned or Remain Invisible (http://www.irational.org/_readme.html) – viser, at selvom domænenavne (såsom www.artforum.com, www.love.com) ganske vist er ensbetydende med besiddelser på Internettet, så kan de ikke desto mindre geninddrives på interessante måder. De to kunstneres “hypertekst”-projekter lagde personlige tekster ned over Internettet, dramatiserede den subjektive (og forvirrende) oplevelse af at orientere sig i et yderst kommercialiseret og meget offentligt rum.

I 1997 bragede net.kunst igennem. Legende værker som 7-11 (en mailingliste, der er arkiveret på 7-11.org), Desktop Is (kurateret af Shulgin, www.c3.hu/collection/form), Documenta Done (Vuk Cosic, <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>) og Easylife (Shulgins domæne, www.easylife.org) blev til, ligesom mere seriøse værker som Olia Lialinas My Boyfriend Came Back From the War (www.teleportacia.org/war) og kollektivet I/O/Ds banebrydende Web Stalker-software (<http://bak.spc.org/iod/>). På cirka samme tid begyndte kvindelige net.kunstnere at få en plads i rampelyset. Rachel Baker, Beth Stryker, Josephine Bosma, Shu Lea Cheang og VNS Matrix er blot nogle af de kvinder, der udførte væsentlige arbejder. VNS Matrix (læs: “Venus”) var vigtige forløbere for de net.kunstnere, der udforskede feministiske problemstillinger. VNS er et kollektiv af australske kvinder bosat i og i nærheden af Adelaide i Australien, som havde udgivet deres “Cyberfeminist Manifesto” i 1991. Her skrev de eksempelvis: “vi er modemkussen / positiv antifornuft / ubegrænset løssluppen utilgivende / vi ser kunsten med vores kusse / vi skaber kunst med vores kusse / vi tror på nydelse galskab hellighed og poesi / vi er den nye verdensuordens virus / bryder det symbolske op indefra / sabotører af den store faderlige mainframe / klitoris er en direkte linje til matrix VNS MATRIX” (<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>).

Cheang, der som filmmager stod bag Fresh Kill, skabte en række hjemmesider i 1997 og 1998. Buy One Get One (http://wellington.ntticc.or.jp/Archive/1997/ICC_BIENNALE97/Works/buy_one.html), som nu indgår i ICCs samling, udforskede teknologi og netadgang i Asien, Afrika og Australien ud fra Cheangs selvvalgte position som “cybernybygger”. At være cybernybygger var i Cheangs projekt ensbetydende med, at hendes tilværelse udgik fra en “digital bento box”, tilsyneladende en bærbar computer og noget yderligere udstyr, der gjorde det muligt for hende at sende sine observationer ud på ICCs servere. I samme

periode fik Cheang til opgave at skabe Guggenheims første hjemmeside. Brandon (<http://brandon.guggenheim.org/>) byggede på Brandon Teenas liv (som på det seneste har dannet forlæg for filmen *Boys Don't Cry*), som blev påbegyndt i 1997 og færdigudviklet i løbet af et år. brandon.guggenheim.org var vært for en videreudvikling af den faktiske historie om den biologiske kvinde, der levede og elskede som en mand, idet der i chatten mellem Cheang og hendes hold fandt en leg med kønnet sted på nettet. Der var også en betydelig offline-del: Der blev arrangeret et forum i Theatre Anatomicum, et hollandsk new media performance-teater, hvor der i sin tid havde fundet eksperimenter sted med kirurgiske indgreb på fangers køn; der blev arrangeret et forum omhandlende cyberlov på Harvard, som genoplivede en sag om "cyber-voldtægt", hvor en mand forklædt som kvinde blev afsløret i et intimt chatroom.

Selvom de fleste deltagere brystede sig af deres net.fællesskabs relativt oplyste karakter, skulle det vise sig, at cyberfeminismen kun interesserede et fåtal. En hetz⁵ blev sat i gang, da Anne de Haans e-manifest "The Vagina Is the Boss on the Internet" blev sendt ud på nettime i juni 1996 (teksten findes arkiveret på <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00111.html>). De, der var interesseret i cyberfeminisme, blev af listens redaktører bedt om at føre diskussionen videre andetsteds, såsom platforme for kvinder som Old Boys Network (<http://www.obn.org/>).

Russiske Olia Lialina, der er et eksempel på en "femail" net.kunstner, blev ved med at sende særdeles elegante projekter ud, hvor hun udprogrammerede mange af sine mandlige kolleger, og som førte egentlige bestillingsopgaver og priser med sig. *My Boyfriend Came Back From the War* er for eksempel en filmisk fortælling om en skæbnebestemt romance. Lialina, hvis arbejder til forskel fra andre net.kunstneres ofte omhandler ydre skønhed og personlige sider af kærlighedsforhold, har på det seneste udforsket juridiske dokumenter, kunsthandel og browsernes adressefelt. "War" byggede på en almindelig programmering af "rammer" og blev analyseret af Lev Manovich, professor i kunsthistorie ved University of California i San Diego, i hans indsigtfulde artikel "Behind the Screen", der handler om de forskellige påvirkninger, som præger russiske net.kunstneres arbejder. Manovich bemærker, at i "War" behandles skærmens visuelle arv, parallelmontagen og rammerne på en ny måde. På Lialinas site bliver de besøgende opfordret til at eksperimentere, skabe ram-

mer i rammer og nye kombinationer af tekst og billede. Man kan hævde, at *My Boyfriend Came Back From the War* er en opdatering af Eisensteins teorier om montage inden for webbrowsersens rammer.

Danner man sig et overblik over 1997, kunne man hævde, at formalismen herskede med projekter som *Desktop Is* og *Form Art*, hvor kunstnere blev inviteret til at skabe værker ud fra et foruddefineret antal objekter eller HTML-protokoller. *Desktop Is* var en skelsættende net.kunst-udstilling. Præmissen var enkel: Deltagerne bidrog med et skærmbillede af deres CPU's skrivebord, som er det, man ser, når man tænder for sin computer og ikke arbejder i et program. Det er brugerens base, nemlig det sted, hvor organiseringen, netværksinterfacet, genvejene og downloadede sider og billeder gerne har hjemme. Som kuratoren Alexei Shulgin bemærker i sin indledningstekst, er skrivebordet brugerens psykoterapeut, ven, computerens ansigt i dagligdagen og måske det sidste, man ser inden man lukker ned. Bidragene vidner om en spændvidde fra den kokette personlige bekendelse (såsom et mappeikon med titlen "bakerssexuality" med reference til Rachel Bakers seksualitet – hvis bare vi kunne kigge i mappen!) til mere spektakulære arrangementer af skrivebordets ikonografi, såsom bidraget fra M@, dvs. Matt (Bakers bidrag ligger på www.irational.org/tm/desktop.gif og M@s ligger på <http://www.easylife.org/desktop/desktops/M@2.jpg>).

Der fandt også en række identitetsmæssige svindelnumre sted samme år. En endnu uidentificeret spasmager udsendte via kritikerne Timothy Druckrey og Peter Weibels emailadresser tekster på Rhizome og nettime under deres navne (kun en af disse tekster synes i øjeblikket at være tilgængelig: Den falske anmeldelse af Heath Bunting fra Kunstneren Der Foregiver At Være Tim Druckrey findes arkiveret på nettime på <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9712/msg00036.html>)⁶. Der var også den fiktive Keiko Suzuki, som startede en ny liste med det lånte navn 7-11. På nettet er identitetskneb relativt lette af udføre og kan på effektiv vis destabilisere (magelige eller kedelige) fællesskaber, og disse svindelnumre tilførte cyberspace et strejf af drilagtighed og uforudsigelighed. 7-11 fokuserede på det irrationelle og det udskejende. Den var driftsmæssigt set en liste med høj cirkulation: Folk bidrog til den og læste indlæg fra den flere gange dagligt. 7-11 var lig med junk, emailkunst, forvirring, drilleri, hentydninger, vittigheder, beskeder fra folk, der troede, at det var en tjeneste fra kioskæden af samme navn. Keiko Suzuki, der forsvandt op i den blå luft, da

listen omsider svandt ind, var formentlig en fælles avatar skabt af spasmagere på nettet, der var trætte af den mere højpendede "diskurs", der typisk blev sendt ud på lister som Rhizome og nettime.

Men kroneksemplet på en påtaget identitet må være Documenta Done, den slovenske bad-boy-kunstner Vuk Cosics kloning af documenta X's site. Cosic, der på det seneste har skabt en glimrende serie af ASCII-film (der bl. a. tæller Deep Throat genskabt med ASCII-karakterer!), brugte et gængs robotprogram, en "bot", til at kopiere sitet, da documenta erklærede, at det snart ville blive taget ned. Documenta X's website var offline-kunstverdenens Helena af Troja, og var i Cosics øjne for institutionelt og prætentivt til at lade være i fred, ikke mindst fordi dets forsvinden blev omtalt på en meget højtidelig måde. Cosic, der blev hængt ud i pressen som en "østeuropæisk hacker", bemærkede engang, at hans bytte, altså documenta-sitet, var hans readymade og erklærede, at net.kunstnerne er "Duchamps ønskebørn".

De måske mest ambitiøse kunstværker fra 1997 blev skabt af kollektivet I/O/D, der udgav en webbrowser. Da jeg spurgte I/O/D-medlemmet Simon Pope om baggrunden for beslutningen om at udvikle software, svarede han, at "Vi forsøgte at udvide forestillingen om 'software som kultur' og at gennembyrde nogle af de forudantagelser, som udviklere af mainstreamsoftware gerne gør sig. Når operativsystemer efterhånden bliver omtalt som naturlige ressourcer, bør det få vores alarmklokker til at ringe". Web Stalker er et softwareredskab til brug på netværket, som læser HTML på en anderledes måde end traditionelle browsere som Netscape Navigator og Microsofts Internet Explorer. I stedet for at vise det, designere og producenter ønsker, at vi skal se, kortlægger Web Stalker de eksterne links fra en hvilken som helst HTML-side. Med andre ord opsporer I/O/D's browser mellemrummet mellem websider. Set i et bredere perspektiv indvarslede Web Stalker et paradigmeskift i net.kunst: Websider var pludselig passé; netværksbaserede applikationer var det nyeste nye.

Bevægelsen væk fra websider fortsatte i 1998, hvor software, kulturel terrorisme, radio og den gryende institutionalisering af net.kunst var varme emner, der skulle undersøges. Websider kom under stadig større pres og måtte, hvis de skulle gøre sig håb om at opnå opmærksomhed i dette klima, enten rumme særdeles sprængfarligt indhold, såsom Heath Bunting og Natalie Jeremij-

kos Biotech Hobbyist e-zine (tilgængeligt på www.irational.org/biotech), der giver opskrifter på, hvordan man for eksempel kloner menneskehud derhjemme – eller på, hvordan man overskrider sig selv. Kunstneren Mark Napier fra New York skabte for eksempel to interessante værker, som ødelægger eller vansirer HTML-objekter. Hans Digital Landfill (www.potatoland.org/landfill) og Shredder (www.potatoland.org/shredder) flår delene af en webside løs fra koden og rekonfigurerer dem i et nyt design (Shredder) eller fjører dem til en skraldebunke af dele fra andre sider (Landfill). Disse værker er dynamiske og morsomme, de er lidt ligesom voodoo dukker for websites: Indtast en URL og se det valgte site blive til skrald.

I 1998 lancerede det britiske kollektiv Mongrel et imponerende shareware software-produkt med titlen Heritage Gold (<http://www.mongrel.org.uk/downloads>). Det bygger på den allestedsnærværende grafiksoftware Adobe Photoshop, idet Heritage Gold bytter sidstnævntes banale værktøjer og kommandoer (“Forstør”, “Sammenføj”) ud med begreber, der er ladet med race- og klassemæssig betydning (“Definer race”, “Sæt ind i værtshud”, “Vend synspunkt”). Et af medlemmerne af Mongrel, Graham Harwood, beskriver Heritage Golds egenskaber således: “Man kan opfinde en ny familie ... der kan være tale om indvandring, tilbagesendelse til hjemlandet”. Menuerne i softwaren gør det muligt for brugerne at tilføje, ændre eller formindske niveauet og karakteren af etnicitet i deres egne fotografier, fra kinesisk til afrikansk, østindisk til kaukasisk. Metaskønheden ved Heritage Gold er dets ligefremme karakter af et social bevidst softwareredskab. Med sin evne til at ændre på etniske, race- og klassemæssige kendetegn i fotografier drager Heritage Gold (der for øvrigt er shareware – gratis at downloade) problemstillinger frem, som teknologien i den grad er tavs over for. Meget få af de redskaber og materialer, vi til daglig arbejder med – inklusive software og computere – bliver underkastet en nærmere undersøgelse, der viser måderne, hvorpå de reproducerer, understøtter eller simpelthen tillader undertrykkende sociale og økonomiske forhold.

Net.kunst skabte en meget anderledes stemning i 1999, idet net.kunstnerne fremstod styrket i kraft af en stigende popularitet og relevans. Kunstneren Maciej Wisniewski, der bor og arbejder i New York, designede Netomat (www.netomat.net), et projekt, som han og kuratoren fra Postmasters Tamas Banovich har forsøgt at sælge i webbranchen. Netomats mulighed for at føre ord og bil-

leder sammen i modsætning til de normale søgemaskiner, der kun kan finde hele websider, bevirker, at softwaren kan skabe spændende og unikke collager. Flere kunstnere begyndte at gøre brug af e-handlens muligheder, enten på eBay eller ved at etablere deres eget onlinegalleri, som Olia Lialina (<http://art.teleportacia.org/>) og John Simon Jr. (www.numeral.com/) har gjort. Wolfgang Staehle, Tamas Banovich, Marie Ringler, Rachel Baker og andre net.kunst-berømtheder begyndte efterhånden at modtage en strøm af invitationer til at deltage i debatter og tale ved konferencer om Internet. Net.kunst har faktisk opnået det blå stempel, hvis ikke endda en prestige i en sådan grad, at det ikke var overraskende, at en sjettedel af de legater, der blev uddelt af Creative Capital, en fond til støtte for ny kunst, blev givet til kunstnere, der arbejder med Internetbase-rede projekter. Og det hører naturligvis med, at net.kunst i år ikke blot var med på Whitney Biennalen for første gang, men oven i købet godt repræsenteret med en bred vifte af projekter af blandt andre Fakeshop, Ben Benjamin, Annette Weintraub, Mark Amerika, Ken Goldberg og [®]ark.

Da net.kunsten oprindelig var tænkt som et alternativt socialt felt, hvor kunst og hverdagsliv blev føjet sammen, kan net.kunsten nu synes truet af sin egen succes – den vil med andre ord være tilbøjelig til i en vis grad at give køb på sin fritløbende, antiautoritære ånd, i takt med at den bliver bragt længere ind i den institutionelle fold. Men Internettets forunderlige evne til at lægge rum til og til at inspirere til politisk, “haktivistisk” kunst bør ikke undervurderes. Og i takt med at Nettet bevæger sig hastigt mod en konvergens med tv, vil der opstå et akut behov for nye strategier for, hvordan man kan manøvrere frit og uafhængigt i et stadig mere kunstigt totalmedie-miljø. I artiklen “The ABC of Tactical Media” (1997) beskriver kunstneren og medieaktivisten David Garcia sammen med Geert Lovink, der er medlem af det hollandske mediekollektiv Adilkno og redaktør på nettime, i velformulerede vendinger den tilgang, som net.kunstens mest ambitiøse kulturarbejdere har haft og fortsat har: “Hvordan bruger vi som forbrugere de tekster og artefakter, der omgiver os?”. Og de har fundet svaret i Michel de Certeaus *The Practice of Everyday Life* (1974): “Taktisk”. “Det vil sige”, fortsætter Garcia og Lovink, “på langt mere kreative og rebelske måder, end vi tidligere har antaget ... En eksistentiel æstetik. En krybskytteriets, fidusmageriets, læsningens, talens, slentreturens, indkøbsets begærende æstetik. Snedige tricks, jægerens snuhed, manøvrer, polymorfiske situationer, glædelige opdagelser, poetiske såvel som krigsagtige”.

2. Historiske optegnelser om en endnu ung størrelse

NOTER

- 1 Greene refererer her til illustrationer af værker, som nævnes i teksten. Netop i erkendelsen af, som Greene selv skriver, at netkunst ikke umiddelbart lader sig "illustrere" offline, er illustrationerne ikke medtaget her og *Vi elsker din computer* derfor en ren tekstantologi.
- 2 "Silicon Alley" er betegnelsen for et område på den sydlige del af Manhattan med stor koncentration af virksomheder inden for computer- og informationsindustrien - herunder webbranchen, hvis boom i sidste halvdel af 90'erne førte til dannelsen af dette begreb som pendant til vestkystens "Silicon Valley" (o.a.).
- 3 Originalteksten bruger begrebet "content provider" (o.a.).
- 4 Originalteksten bruger begrebet "netizens" (o.a.).
- 5 Originalteksten bruger begrebet "flame war", der er lig med en hetz eller hadekampagne på en mailingliste eller i et debatforum på nettet (o.a.).
- 6 Den korrekte adresse er pr. 17.05.2004: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9712/msg00036.html> (o.a.).

Benjamin Weil

Readme.txt

Oversat fra: "Readme.txt"

Skrevet til Mediateca del museo de Monterrey, Mexico 1999

Online: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/printerfriendly/weilreadme.txtpr.html>

Computersproget gennemtrænger i stigende grad de traditionelle sproglige strukturer og måden, hvorpå vi forholder os til vores omverden. Titlen på denne artikel, Readme.txt, henviser netop til det forhold, at vi efterhånden har vænnet os til, at den "gode, gamle brugervejledning", der plejede at følge med ethvert nyt apparat, vi anskaffede os, fra støvsugere og brødristerere til software og relateret computerudstyr, nu fremtræder i et nyt vejledningsformat.

Nettet er blevet en del af vores liv. Da jeg senest var på rejse i Mexico, overraskede det mig, at jeg selv helt derude, hvor kragerne vender, stødte på små butikker, der tilbød flere forskellige kommunikationstjenester, hvoraf netadgang stort set altid var at finde: "Larga Distancia, Fax, Copias, Internet" er blevet en del af landskabet ude på landet på samme måde, som det er blevet en del af bytilværelsen stort set overalt på kloden.

Denne artikel skitserer nogle "tendenser", der har været under opsejling, siden kunstnerne først begyndte at anvende netværket som en naturlig forlængelse af deres aktiviteter "offline", idet de begyndte at udforske nettets potentiale som et nyt medie og et nyt felt. Det, der sker på nettet, er ganske enestående, for det er formentlig første gang, at midlerne til at producere et kunstværk og måden, det distribueres og opleves på, er sammenfaldende: Mediet og stedet er blevet ét og det samme. Kunstnerne, der har arbejdet med installationer, har allerede udforsket et system, hvor grænserne mellem arbejdsrum og distributi-

onsrum er udvisket. Imidlertid fremtvinger den virtuelle lokalitet, der her kommer til som en yderligere faktor, en revurdering af forestillingen om, hvad “in situ” vil sige. Processen og resultatet kommer samtidig til at udgøre en enhed, som kunsten også tidligere har udforsket: Kunstværkets form kan bestå af en gruppe dokumenter, der beretter om en handling; den tankeproces, der lå til grund for dets tilblivelse, er bevidst gjort synlig.

Det er derfor ikke overraskende, at man kan finde en bred vifte af væsentlige online-projekter skabt af kunstnere. Disse lader sig ofte begribe som resultater af en kunstnerisk praksis og ud fra de forskellige eksperimenter, der har fundet sted siden begyndelsen af det 20. århundrede, hvor kunstnere i den vestlige verden begyndte at udfordre forestillingen om kunsten og dens funktion og havde en række nye tilgange til denne form for kreativitet. Kunsten er i dag i langt bedre kontakt med den omgivende sociokulturelle kontekst end nogensinde før, eller den er det i hvert fald på en bevidst måde: Fra at have været et idealiseret portræt af sin tid er den blevet et redskab til at udøve social kritik og reflektere over de forhold, der determinerer vores tilværelse. Betydningen af ordet “repræsentation” har ændret sig, og i flere tilfælde ser man, at kunstnerne leger med landskabet, udvælger fragmenter, isolerer dem, og på den måde muliggør de en anderledes forståelse af disse komponenter. Det, man ser online, lader sig i mange tilfælde langt hen sammenligne med det, der foregik i gallerierne og inden for forskellige institutioner i 60erne og 70erne. Det er en flydende praksis, der ikke nødvendigvis bygger på konventioner af formel art, men som giver et anderledes perspektiv på det fælles landskab, som vi ofte tager for givet. Det er muligvis grunden til, at et af de mest dynamiske og interessante aspekter ved den kunstneriske undersøgelse på nettet grunder sig på dets struktur, og det er helt klart på dette område, at den mest interessante dynamik træder frem.

At dekonstruere net.scapet?

Siden udforskningen af nettet begyndte, har et antal kunstnere fokuseret særligt på netværkets hypermediestruktur, selve byggestenene (html-kodning, browservinduet eller fejlene i browsersoftwaren, for blot at nævne nogle) og andre afgørende dele af net.scapet (formularer, knapper ...). De kunstnere, der har grebet sagen an på denne måde, er indimellem blevet opfattet som forma-

lister, idet de hovedsageligt har fokuseret på, hvordan landskabet er bygget op. Vuk Cosics Metablink er et eksempel på dette, ligesom Jodis tidlige arbejder. Det, der imidlertid ved første øjekast så ganske formelt ud til at begynde med, drejede sig faktisk om konsekvenserne af den tekniske dysfunktionalitet i et miljø, hvor maskinerne har fået en enorm betydning i vores tilværelse (jf. panikken omkring Y2K, der også har tjent som inspiration til Dip, et lille vittigt projekt af Jake Tilson).

De to kunstnere, der sammen udgør JoDi, har kortlagt maskinernes dysfunktionalitet fra fejlene til fejlmeddelelserne og har udviklet projekter med titler, der henviser direkte til den sprogbrug, som har udviklet sig i og med netværket, såsom 404 eller %20Demo, og i og med softwaren (OSSS, der blev "udgivet" af Mediamatic i 1998). Alexei Shulgin foreslår med sin Form Art, at grundlæggende elementer som knapper, menuer og inputfelter gøres til en kunstform (!) i sig selv, mens det senere projekt This Morning udnytter JavaScript til at igangsætte en vanvittig cyklus, hvor vinduer åbnes og gradvist invaderer computerens skrivebord og opbruger al tilgængelig hukommelse, hvis ikke man afbryder det. Man må forestille sig, at alle disse projekter reflekterer over kontrolspørgsmål: Et program på en fjernserver, der overtager kontrollen med det lokale skrivebord, er et ganske effektivt udtryk for den frygt, man kan have over for netværket som en amorf autoritet.

Thomson og Craighead ser med deres seneste projekt Weightless på legende vis nærmere på de usagte konventioner, som et stadig mere standardiseret miljø skaber, idet projektet trækker på information fra forskellige chatmiljøer og omdanner disse fragmenter i et interface, der efterligner funktionalitet. Hjælpefunktioner og skabeloner er blevet en integreret del af websiders udseende. Menulinjer, emailikoner og GIF-biblioteker har medført en vis ensformighed i nettets miljø. Denne tilgang ligger også bag den research, som eksempelvis kunstneren Nick Crowe har udført: Citizens bygger på en udforskning af folks personlige hjemmesider, der er konstrueret ud fra disse skabeloner. Strukturelt set er de alle sammen stort set ens, og selvom indhold og formål kan variere, træder et fælles anliggende frem, nemlig at bruge nettet til at kommunikere med andre, finde nye veje til socialisering, etablere fællesskaber, der ikke længere grunder sig på geografiske parametre. I stedet bygger fællesskabet på en fælles interesse.

Det er også netværket som et kommunikationsredskab, der ligger til grund for Vivian Selbos Killer @pp: It's @ll t@lk!, som er første del af en serie med overskriften Parts_of_speech. Efter at have studeret net.scape konkluderer kunstneren, at folk stadig hovedsageligt bruger netværket til email og at medieindustrien fortsat leder efter den mirakuløse software, der vil revolutionere brugen af netværket ... den, der også går under navnet "Killer App".

Browsing?

Man har forsøgt med adskillige ord at beskrive, hvordan vi oplever data på nettet, men i alle tilfælde er ordene udtryk for det vanskelige ved at kategorisere denne form for aktivitet. Det skyldes muligvis, at vi kan gøre mere end en ting ad gangen inden for det samme område, sidde ved vores skrivebord og gå på nettet. Nettet, der oprindeligt var et redskab til forskning, er i høj grad blevet et sted, hvor vi går på indkøb, hvor vi har adgang til oplysninger om produkter og tjenester, hvor vi spiller, hvor vi møder andre mennesker ... det er i bund og grund et miljø, der på en måde gentager, eller snarere forlænger summen af alle vores sociale aktiviteter. Surfer vi da, udforsker vi, kigger vi, kommunikerer vi, eller navigerer vi? Ingen af de ord, vi kan komme i tanke om, synes at kunne indfange alle disse forskellige måder, hvorpå vi anvender netværksmedierne. Indtil videre taler man inden for forretnings sproget om "brugere", der "klikker" og "browser". Det kan derfor ikke overraske, at den type software, som man bruger til at få adgang til indhold på nettet, kaldes en "browser".

Browsere er således et grundlæggende element i vores oplevelse af webbet, på linje med computeren, skærmen og modemmet. Af den grund har vi en tendens til at betragte browseren som en gennemsigtig nødvendighed: Vi har en tendens til at overse, eller gøre os meget få bekymringer om, at denne software er blevet udtænkt med et vist sigte, at folk har sat sig ned og brainstormet for at finde ud af, hvad dens funktioner er og fremover skal være, og at der er en interesse bygget ind i softwaren. Vores adgang til data, og derfor også vores oplevelse af dem, er imidlertid helt igennem præget af software. På samme måde som vi har vænnet os til at ignorere det urbane landskabs grundlæggende bestanddele, er vi holdt op med at tildele software opmærksomhed. Vi stiller os bare tilfreds med det, markedet tilbyder os, og bekymrer os ikke

synderligt om det forhold, at funktionaliteten i et givet stykke software er et resultat af beslutninger, der er truffet af producenten, som kommer vores behov i forkøbet og dermed bestemmer, hvad disse behov kunne være. Det kan derfor ikke overraske, at man finder et stigende antal kunstnere, der arbejder med at skabe browsere eller med beslægtet programmering, der genovervejer måderne, hvorpå vi forholder os til de data, vi har adgang til.

Et af de første projekter af denne art blev skabt af den britiske gruppe I/O/D (Matthew Fuller, Simon Pope og Colin Green). Lige siden de grundlagde det, de kalder et Webzine, har disse kunstnere udforsket computerens skrivebord og måden, hvorpå det præges af de redskaber, der udfolder sig på det. Lanceringen af den nu velkendte Web Stalker i midten af 1997 markerer et logisk skridt i denne undersøgelse. Nettetts stigende betydning gjorde det oplagt at begynde at forholde sig til dette område og til de til rådighed stående softwareløsninger, der gav adgang til nettet. Web Stalker tog udgangspunkt i den enkle præmis, at hovedparten af den vigtigste information fortsat formidles via det skrevne sprog, og søgte derfor at rense websiden for alt andet, om end den dog gjorde det muligt at visualisere ellers upåagtede elementer, såsom koden eller trafikken (se artikel i *Wired Magazine*, december 1997). Et antal parametre kan justeres af “brugeren” (surferen, beskueren, navigatøren, internauten, etc.), og Web Stalker giver således en dekonstrueret “navigationsoplevelse”.

Det var formentlig ikke længe efter (det er vanskeligt at holde styr på tiden på nettet), at Maciej Wisniewski udsendte Jackpot. Den tager afsæt i kasinoet, da websiden tilfældigt henter tre forskellige websider fra en database, når den aktiveres via en fjernbetjening. Hver af disse sider har fået en “etikette” påhæftet ud fra den kategori, de tilhører (.com, .org, .edu, .gov og endda .mil, .int og andre mindre kendte domæneendelser), og på den måde forholder projektet sig til spørgsmålet om klassificering af dokumenter. Hvis nettet i sandhed er en “levende encyklopædi”, må der herske visse konventioner for, hvordan dokumenter kaldes frem. Men hvem er det nu igen, der har fastsat disse konventioner og ud fra hvilke interesser? Som tilfældet er med en virkelig enarmet tyveknægt, kan man vinde og dermed få den fornøjelse at tilføje en URL (webadresse) til databasen. Siden har Wisniewski ført denne undersøgelse videre og lanceret en række andre projekter, der forholder sig til browsing, i Scanlinks

tilfælde måden, hvorpå hjemmesider er forbundet. Hans seneste projekt Net-O-Mat, som blev lanceret på nettet sidste sommer (juli 1999), er et stykke software, der kan downloades.

Mark Napier har også fokuseret på browsing med sine to serverbaserede redskaber Web Shredder og RIOT, der begge indsamler og herudfra genfortolker rå data, der ser bort fra deres kodning. Hvor førstnævnte fokuserer på en bestemt side (den besøgende kan indtaste en URL efter eget valg eller vælge fra en liste med bogmærker), minder sidstnævnte om en jamming, hvor databytes indsamles fra tre forskellige websider, som enten er indtastet af den nuværende besøgende eller tidligere besøgende. Forudsat at andre mennesker er forbundet på samme tid, gør Riot det muligt for et antal deltagere at samarbejde i real-time om opbygningen af en datasfære, der ikke tager hensyn til forskellen mellem kodningen og det faktiske indhold, ej heller den struktur, som kodningen ville opbygge, og som normalt påvirker vores måde at opleve disse data på. Begge redskaber rekontekstualiserer oplevelsen af et vist (antal) webside(r): billeder forvrænges, kode går forud for tekst eller overlejrer den ... resultatet er en collage, der meget vel kan sammenlignes med sampling af musik.

I en mere bogstavelig forstand er jamming og sampling hensigten med det nyligt lancerede < earshot >, der er produceret af Andi Freeman og Jason Skeet. Dette projekt kan enten aktiveres på afstand, idet det muliggør en samstemmende brug af interfacet fra flere brugeres side; eller programmet kan downloades med en database med eksisterende lyde. Den enkelte kan enten tilføje nye lyde efter eget valg eller downloade et opdateret bibliotek med lyde fra hjemmesiden. Interfacet minder om et musikinstrument med knapper, der kan justeres for at ændre på et mix af samplede bidder.

Både Napier og Blank & Jeron tilbyder en opbevaringsplads for det, der ikke længere synes at vække interesse eller er forældet. Napiers Digital Landfill og Sero.org giver brugeren mulighed for at "aflæse" deres digitale skrald, der så kan nydes af andre. Hvad der for nogle forekommer uanvendeligt eller forældet, vil muligvis være anvendeligt for andre. Dette er endnu en måde at stille spørgsmålstegn ved den måde, hvorpå information organiseres, og ved enhver form for klassificering.

Ud fra en lignende tilgang skabte Cohen Frank og Ippolito et projekt, hvor de søgte at forholde sig til design og programmering som et konstrukt, og dermed fokuserede på problemstillinger vedrørende webarbejdets fremtid. Når båndbredden til stadighed øger hastigheden, og computere og software bliver mere og mere avanceret, hvad sker der da med det indhold, der tidligere er blevet produceret? På baggrund af deres overvejelser omkring "variable medier" har de tre kunstnere udviklet *The Unreliable Archivist*, et interface, der giver et muligt svar på dette spørgsmål. Også dette projekt består af et antal redskaber, der giver adgang til data ud fra forskellige justerbare parametre. Her indsamles data imidlertid fra et bestemt website, äda'web, hvis arkiver blev doneret til Walker Art Center i 1998, og *The Unreliable Archivist* blev efterfølgende til som et bestillingsværk, der skulle give et bud på, hvordan problemet omkring forældelsen af data kan løses.

Også Thomson & Craighead, to kunstnere fra London der for nylig lancerede CNN Interactive *Just Got More Interactive*, er optaget af at genfortolke data. Projektets ekstremt enkle karakter skal ikke skjule dets stærke konceptuelle fundament: At tilføje en musikafspiller til synet af CNNs hjemmeside er i sandhed en interessant måde at forholde sig til måden, vi forstår nyheder på og til den udviskede grænse mellem fiktion og virkelighed. Musikafspilleren vinkler indholdet, der vækker mindelser om Hollywood-underholdning, idet den gør det muligt for "surferen" at afspille musik, der på en passende måde forstærker indtrykket af de nyheder, hun eller han læser: Man skal forestille sig jordskælvet i Tyrkiet skildret ikke kun i dramatiske billeder, men også dramatisk musik! Det er dig, der bestemmer: Foretrækker du at lindre traumet, så skift til en anden musikkanal, og du får en helt anden vinkling på tragedien!

Hvem husker *Uroulette*, et projekt, som blev udviklet af studerende ved University of Urbana Campaign helt tilbage i nettets tidlige år? Dette site, som nu er døet ud, var et navigationsredskab, der lod Webbisten udforske netværket ved at sende vedkommende til tilfældigt valgte ukendte eller fjerne steder. Man kunne således lige så vel havne på en dyrlægeskoles hjemmeside i Australien som på en hjemmeside tilhørende en skummel fabrikant af sikkerhedsudstyr, eller måske et museums hjemmeside i Kuala Lumpur. I *Jump* gør Jake Tilson brug af et allerede eksisterende redskab til at tilbyde lignende tjenester. Her fungerer kunstneren som indsamler af en praksis, der ellers går tabt.

Søgning?

En anden aktivitet, som kunstnerne har fokuseret på, er søgning. Søgmaskiner fungerer i høj grad som indgang til det udviklede net. Søgmaskiner i form af alt fra automatiserede søgesystemer til redigerede lister med links fører os med blot et enkelt skridt ind i netverdenens labyrint. Ligesom browsere har de gradvist gennemtrængt skrivebordsmiljøet, og de stiller nybegynderen en tæmmet form for navigationsoplevelse i udsigt, en rejse, hvor man bliver holdt i hånden. Kunstnere som Heath Bunting begyndte med det samme at lege med disse mekanismer, forsøgte at forstå dem, for så at afsløre måden, hvorpå de fungerede. Ved brug af simpel kodning lykkedes det for eksempel Bunting at sørge for, at hans projekter kom til at stå øverst, når man søgte efter populære elementer, og han måtte trække en række af dem tilbage enten pga. trusler fra firmaer, der var bekymret over hans projekter, eller fordi de emner, han forholdt sig til, blev anset for at være for kontroversielle af de institutioner, der husede projekterne (som tilfældet eksempelvis var med hans Child Pornography Search Engine), hvorfor de ikke længere er at finde på nettet.

Reconnoitre, et projekt af Gavin Baily og Thomas Corby, der blev lanceret på nettet midt i september 1999, kan både betragtes som en browser og som en søgemaskine. Programmet, som kan downloades, består af et grafisk 3D-interface, der indsamler data ud fra et nøgleord. Når dette er indtastet, sætter det en søgning i gang, der dækker en bred vifte af alle slags data: fra meta-tags (ord eller sætninger, der er kodet ind på websider for at lette de automatiske søgemaskiners arbejde) til URL'er og egentligt indhold. Man kan så navigere i denne 3D-labyrint, idet man omorganiserer det fundne materiale og bevæger sig mellem de forskellige knudepunkter i netværket af indsamlede data. For nylig har Corby beskrevet projektet som "en dysfunktionel browser, der søger at fremstille vores forbrug af information som en overraskelsesrejse [...] en strejfning af tekst, fragmentarisk, ufuldstændig og fornøjeligt formålsløs".

Igen ud fra den præmis, at søgemaskiner fremmer en bestemt brug af nettet, der retter sig mod et overvejende vestligt, hvidt og mandligt publikum, har det britiske kollektiv Mongrel konstrueret en Natural Selection Search Engine med bannerreklamer, der hylder kulturel forskellighed.

I *Anna Karenina Goes to Paradise* bruger Olia Lialina tre af de mest populære søgemaskiner som grundlag for en fortælmæssig konstruktion i tre kapitler og med flere tråde, der bygger på kontekstualiseret søgning. Kunstneren indfører således tilfældighed som en del af den fortælmæssige konstruktion, som det stort set er op til læseren at bringe frem. På linje med zapperoplevelsen i forhold til tv reflekteres der i projektet over fortællingens udvikling i tid. Det er faktisk meget muligt, at en søgning foretaget i dag vil give et betydeligt anderledes resultat, end en søgning udført for tre måneder siden eller bare to uger siden, fordi resultatlisterne forandrer sig, nye sider dukker op, mens andre forsvinder. *Anna Kareninas paradys* vil derfor udvikle sig over tid og således forblive lige så tidløst, som det oprindelige litterære værk, det henviser til.

En fornyelse af fortællingen?

Bliver nettet for det 21. århundrede, hvad filmen var for det århundrede, der nu rinder ud? Der er gode grunde til at tro det, når man tager den udviskning af de traditionelle fortællestrukturer, som teknologien har ført med sig, i betragtning. Spil låner i stigende grad fra filmen, mens filmens special effects synes at blive mere og mere spilagtige, og alle formerne vedrører input fra beskueren/brugeren/browseren/spilleren, der kan definere sin egen oplevelse af fortællingen. På nettet har man udviklet et antal eksperimenter, der tager udgangspunkt i hypermediestrukturen. Polar er et tidligt eksempel på denne form for eksperiment. Projektet, der er produceret af CICV, er blevet til i et samarbejde mellem en fotograf og en producent af hjemmesider. Projektet trækker på en æstetik, der vækker mindelser om fotoromanen, og udfolder sig som en række simple sider, som man kan navigere rundt imellem på enten engelsk eller fransk, hvilket i begge tilfælde giver anledning til en særlig fortælmæssig tråd, der kan springes frem og tilbage på. Et andet eksempel er Charlotte, et samarbejde mellem forfatteren Mike Vee og webproducenten/webdesigneren Yoshii. Her skrider fortællingen ganske lineært frem. Brugen af frames og ord i forskellig størrelse giver en interessant fremadskriden i fortællingen, som viser, hvor effektiv grundlæggende HTML-kodning kan være i frembringelsen af et stykke fiktion.

Det er ud fra en lignende idé om at bruge helt grundlæggende redskaber og

programmering, at Isabel Chang har skabt den nu velkendte bearbejdning af J.G. Ballards berømte roman *High-Rise* til computerskærmen. I Changs bearbejdning (*High:Rise*, red.) bygger hele navigationen på den arkitektoniske struktur i fortællingen, der udspiller sig i forskellige områder af en høj bygning. *High:Rise* minder om *Blindspot*, et eksperiment udført af Darcey Steinke og Cherise Fong, hvor fortællingens fremadskriden, der ligeledes låner fra den grundlæggende struktur i HTML-kodning, også spiller sammen med den ganske lineære struktur med billeder, animationer og lyde i et rammebaseret miljø. I takt med at beskueren bevæger sig fremad i fortællingen, dukker et kort over den lejlighed frem, hvor handlingen udspiller sig, hvorved historien i bogstavelig forstand bliver kortlagt.

Andre kunstnere har udviklet projekter, der mere direkte peger på filmens æstetik, mens de tilføjer "interaktivitet" som måden, hvorpå den narrative tråd skrider frem, og projekterne kan minde om "multimedie"-cd-rom'er, idet de gør brug af teknologi såsom Shockwave og Flash. David Bickerstaff har udviklet en række værker, der bygger på denne teknologi, hvoraf det mest avancerede er *Ubiquity*. Projektet blev produceret både som en cd-rom og et website. Senere eksperimenter kan desuden findes på hans hjemmeside, *AtomicTV*. En lignende tilgang kendetegner udviklingen af *Exodus*, det første større samarbejdsprojekt mellem Michäel Samyn og Auriea Harvey. De to kunstnere har også samarbejdet om *Skinonskin*, et projekt bestilt af *Hell.com* (dette projekt er et pay-per-view-projekt: for 7,50 dollars får beskueren adgang til projektet i 48 timer). *Illusions* er et projekt af Zeo Beloff, der minder om filmskaberens tidlige eksperimenter med cd-rom i et projekt som *Beyond*.

Ud fra lignende typer teknologi har kunstnerne også udforsket spilinterfacet som en anden fortælle-mæssig kilde. Kunstnerne låner fra eksisterende og populære spil på nettet (*Doom* i tilfældet *I Confess* skabt af Michael Samyn) eller "historiske" arkademodeller (*Space Invaders* i tilfældet *Triggerhappy* skabt af Thomson & Craighead), og har føjet en mere konceptuel og samtidig humoristisk tone til disse ikoner, idet de udnytter spilinterfacets dynamikker, men tilføjer mere konceptuelle problemstillinger.

Epilog?

Udvalget af projekter i denne artikel er langt fra udtømmende, og der er da også mange eksperimenter, der ikke nævnes her. Det skyldes både et kuratorisk valg, og at net.scapet ændrer sig dagligt. Nye projekter kommer til, nye initiativer sættes i gang, og flere institutioner går ind i produktionen af nye værker. Private firmaer begynder også at spille en rolle, idet de støtter webproduktion som enten en direkte promovning af deres produkter (informercials) eller på en måde, der kan minde om firmaers indsamlingspolitik, som vi kender det fra de traditionelle kunstformer. Visse institutioner er gået sammen om at skabe vejvisere, der er ganske udførlige. The New Media Encyclopaedia er et godt eksempel. Man finder også nyttige ressourcer, hvis man går på museernes hjemmesider og leder efter deres links.

Efter næsten fem års eksperimenteren trives “kunstscenen” på nettet fortsat, samtidig med at disse andre strategier også findes. Denne form for produktion er imidlertid en afspejling af, at det er vanskeligt at etablere en “kanon”, ud fra hvilken man vil kunne kategorisere projekterne. Kunst? Film? Spil? Dokumentar? Spørgsmålet melder sig stadig og minder os om, at fem år kun er et kort tidsrum, når det handler om at forstå, hvordan denne nye form vil påvirke, eller ikke påvirke, de mere traditionelle kunstformer og måden, hvorpå man normalt får adgang til kulturel produktion af denne art. Det gør det kun vanskeligere at nå frem til en endelig klassificering, at mange af de pågældende kunstnere ikke nødvendigvis har en traditionel kunstbaggrund. Spørgsmål omkring fremvisning, bevaring og indsamling dukker også frem nu, hvor institutioner er begyndt at anerkende denne form for arbejde som en integreret del af den nutidige kunstproduktion. Selvom det er opmuntrende at se, at institutionerne nu reagerer mere prompte end i forhold til tidligere eksperimenter (for eksempel video), så hører det med, at den måde disse værker vil blive behandlet på i museums- eller gallerisammenhæng vil få en afgørende indvirkning på, hvordan de vil blive opfattet. En af de største udfordringer, som vi stadig må forholde os til, ligger i spørgsmålet om, hvorvidt disse værker fortsat vil, eller ikke vil, kunne gøre brug af netværkets dynamik, eller om de blot vil anvende nettet som et distributionsmiddel. Under alle omstændigheder vil den fortsatte mangel på en etableret økonomisk model give anledning til nogle vanskelige spørgsmål omkring støttemuligheder for denne form for arbejde; om den på sigt vil blive indoptaget i de traditionelle kunst-

2. Historiske optegnelser om en endnu ung størrelse

kredsløb eller ej, eller om en helt ny model måske skal findes. I lyset heraf er eksperimentet med pay-per-view, som Hell.com har udført, interessant. Vil kunsten i fremtiden fungere som en fælles kulturel ressource, lidt i stil med film og musik, eller vil den akkurat som de mere traditionelle kunstformer blive til en vare?

Josephine Bosma

Punktummet på den lilla pude – Net.kunst-nostalgi og netkunsten i dag

Oversat fra: "The Dot on the Velvet Pillow"

Publiceret i Per Bj. Boym (red.): Skrevet i stein. En net.art arkeologi, Museet for Samtidskunst, Oslo, 2003

Det er nu cirka otte år siden, at en gruppe internationale kunstnere, der alle udforskede internettets og world wide webs muligheder, mødte hinanden i et onlineforum, eller rettere en mailingliste ved navn nettime. Nogle af dem havde netop opdaget internettet, mens andre allerede havde arbejdet på eller med det i længere tid. De blev venner og begyndte at præsentere, diskutere og linke til hinandens arbejder, og de havde det frem for alt sjovt. Nogle af dem trådte frem som repræsentanter for en ny måde at skabe og gå til kunsten på med brug af computernetværker. De fem mest berømte/berygtede, Jodi, Heath Bunting, Vuk Cosic, Olia Lialina og Alexei Shulgin, bliver nu præsenteret på den ironiske, men venligt stemte udstilling på Museet for Samtidskunst i Oslo, som du måske besøger i dag. Udstillingen er en hyldest til det, kuratoren Per Platou kalder den "Heroiske periode i Net.kunst". På nogle måder kan man endda kalde den et relikvieskrin.

Hvad var det da, der foregik for otte år siden? I 1995 konvergerede flere initiativer, der havde deres baggrund i medieaktivisme og mediekunst, i en særdeles energisk bevægelse takket være en række fælles indsats, såsom den førnævnte mailingliste nettime. Denne liste dannede på sin vis en rygrad for en række åbne *media labs* i forskellige lande (Public Netbase i Østrig, Desk i Holland, Ljudmila i Slovenien), og var naturligvis samtidig tilgængelig for individer uden tilknytning til de nævnte labs. Disse medieværksteder blev en form for samlende udvekslingsknuder, hvor kunstnere, aktivister og andre ikke

blot lærte noget om computeren og internettet, men også om de nye sociale og kulturelle netværker, der voksede frem lokalt og internationalt. Værkstederne var et sted, hvor folk på samme tid blev inspireret og skabte noget. De kunstnere, der havde udforsket internettet og andre computernetværker (bulletin boards) uden rigtig at have været en del af et større onlinemiljø, og tidligere havde arbejdet på egen hånd i deres atelier, kunne nu let få adgang til de seneste nyheder og udviklingstendenser inden for mediekunst, medieteori og medieaktivisme, hvad enten de mødte folk fysisk eller gennem onlinesøgning på værkstedet. Det var ikke kun lokale kunstnere, der mødtes og udvekslede viden på denne måde. Fremkomsten af medieværkstederne synes også at have medvirket væsentligt til, at folk begyndte fysisk at rejse mere, bevæge sig rundt mellem værkstederne eller bare fra deres hjemmebase til et bestemt værksted for at møde nye mennesker og igen lære noget om andre lokale mediekulturer. Kombinationen af fysiske møder og onlinemøder viste sig meget betydningsfuld, da den hurtigt medførte, at praksisser, der tidligere var adskilt, blev forbundet med hinanden, en proces, der gik væsentligt hurtigere i kraft af den nye netbaserede kommunikation. Disse møder kulminerede på sin vis i den taktiske mediefestival Next5Minutes (N5M), hvor kunstnere, aktivister og teoretikere fra hele verden samledes for at diskutere forandringerne i medieverdenen og de muligheder, der muligvis kunne opstå heraf. Møderne (både i forbindelse med konferencer som N5M og på værkstederne) forbandt for eksempel frie mediekulturer i Holland med radikale medieteorier fra eksempelvis de tysktalende lande og individuelle kunstneriske praksisser fra overalt i verden. Det er på denne baggrund, at net.kunsten voksede frem. "Gradvist blev jeg en del af det internationale netkunst-fællesskab", siger Alexei Shulgin i 1997, "Jeg deltog i et par konferencer. Den vigtigste var 'Next5Minutes' i Amsterdam i 1996, hvor jeg mødte nogle personer, som jeg allerede kendte via nettet, såsom Heath Bunting, Jodi og Vuk Cosic".¹

En række forskellige hollandske institutioner stod bag Next5Minutes i januar 1996. N5M-initiativtageren David Garcia ynder at kalde N5M-forsamlingerne for "stammemøder", hvilket antyder, hvilken bevægende kraft begivenheden havde, og måske stadig har, på de deltagende mediesceners sociokulturelle landskaber. Det er muligt, at der ikke kommer forkromede løsninger på store politiske og kulturelle problemstillinger ud af det forskelligartede program på N5M og mødet mellem mange, vidt forskelligt tænkende personer, men der bli-

ver uden tvivl skabt en masse spin-off i form af initiativer på en mindre skala og samarbejder på tværs af grænser. På N5M synes det mest fremherskende emne at have været internettets fremvækst og en lang række relaterede spørgsmål, såsom udviklingen af taktiske medier, den radikale cyberfeminisme hos især russiske feminister og sidst, men ikke mindst de “Temporary Autonomous Zones”, som Hakim Bey forestillede sig.² N5M forekom mere end noget andet at være et socialt mødested, en form for kaotisk ekstase af små projekter, workshops, performances og paneldiskussioner. Vægtningen af uafhængighed og håndgribelige medieprojekter, hvor enhver har mulighed for at præge medieindholdet efter egne ønsker, hænger fint sammen med mediekunstnernes erfaringer og ønsker, især dem, der arbejder på internettet. Man kan sige, at mediekunstnernes og medieaktivisternes interesser på mange punkter overlappede, og på Next5Minutes fandt de netop sammen.³ Sammenhængen mellem græsrodspolitikken på N5M og nettime forklarer meget om det, der senere blev kendt som net.kunstens kritiske eller politiske dimension.

Punktummet og den såkaldte kunst

Net.kunsten⁴ voksede ikke ud af det blå, og den udviklede sig heller ikke i fuldkommen forskellig retning eller adskilt fra det, som andre kunstnere uden for net.kunsten arbejdede med. Der var simpelthen tale om kulminationen på meget synlige kunstneriske udvekslinger i de store mailinglisters særegne kultur og gennem en bevidst leg med repræsentation fra nogle af de enkelte net.kunstneres eget hold (i følgeskab med et lille antal medskyldige forfattere). Som Olia Lialina skriver på nettime i marts 1997: “[Der] findes ikke en sådan gruppe, der leder efter [et] navn og en gruppeidentitet”.⁵ Dirk Paesmans fra Jodi har aldrig brudt sig om betegnelsen: “... at presse det ind i en kategori, net.kunst, er uinteressant, det er incestuøst og begrænser den fremtidige udvikling”.⁶ De fleste af kunstnerne brød sig ikke om at blive groft kategoriseret under net.kunst. Hvad var det da, som gjorde, at net.kunsten gik over i historien som denne meget tiltalende, historiske (formodet) kunstneriske gruppering?

En af grundene er, at navnet simpelthen var uimodståeligt. De folk, der diskuterede og skrev om net.kunst, forfatterne, journalisterne og kritikerne, gjorde net.kunst til et navn, der var værd at huske. Det er derfor kun passende, at jeg tager en dyb indånding og siger: også “mea culpa”. Net.kunst blev imidlertid først beskrevet i en tekst af Andreas Broeckmann, der i dag er leder af

Transmediale-festivalen i Berlin, og som havde været til stede ved det første møde, hvor net.kunst blev diskuteret, nemlig i Trieste i 1996. Lige gyldig hvor meget kunstnerne hadede betegnelsen, og lige gyldig hvor strengt de afviste selv at bruge den, blev andre ved med det. Grunden til dette var formentlig, at der på det tidspunkt, hvor net.kunsten kom frem, endnu ikke eksisterede en udbredt terminologi, man kunne anvende på kunst skabt ved hjælp af eller på internettet, selvom der allerede længe før var blevet skabt kunstprojekter på internettet. Kunst skabt med internettet ville ganske enkelt blive betegnet som mediekunst eller elektronisk kunst, betegnelser, der ikke dækker de netværksproblemstillinger, som betegnelsen net.kunst dækker med eller uden punktummet.

Net.kunst er et ord med en sær slåfejl: et punktum mellem net og kunst. Det virker ubetydeligt, det lille punktum, men når man anvender punktummer imellem ord eller lige foran et ord (ligesom .com kan man eksempelvis finde .walk eller .radio), er det udtryk for "cyberslang". Cyberslang er en form for daglig tale iblandt en stor gruppe af mennesker, der arbejder og leger med computere og internettet. Et punktum foran et hvilket som helst ord indikerer noget, der foregår på en computer eller i hvert fald er dybt forbundet med computere. Brugen af punktummet gjorde derfor net.kunst til en succes næsten med det samme.

Punktummet forandrer det ord, som det står foran, og på samme måde forandrede det også ordet kunst. Kunst: Ord, der betegner en kunstverden, som alle synes at være et had/kærlighedsforhold til nu om dage. I onlinecirkler (hvilket vil sige: på internettet) er kunst nærmest blevet et ubehageligt ord at bruge, og det gælder også uden for disse cirkler. Ingen synes længere at vide, hvad det præcis betyder. Kunstens grænser er blevet strakt til det yderste, men det virker, som om det er umuligt at overskride dem. De nye medieteknologier har kun gjort forvirringen større. Man kunne dårligt have valgt en bedre måde at udtrykke den ændrede tilgang til kunsten på, som de nye medier har skabt, end gennem denne betegnelse, der i sig selv afspejler en forandring.

Betegnelsen net-dot-art var ikke kun et tegn på en ny tilgang til kunsten (i den kunstneriske praksis såvel som i kunstbetragtningen), selve betegnelsen antydede også nogle af net.kunstnernes ironiske attitude. I 1997 udtaler Alexei Shulgin i en gruppediskussion: "For mig er punktummet også meget vigtigt, fordi det antyder, at det hele ikke er så alvorligt. En bevægelse eller en gruppe kan jo ikke have samme betegnelse som en eller anden computerfil". Det var

Vuk Cosic, der i 1996 introducerede betegnelsen, da han præsenterede et lille møde, som han havde arrangeret, ved navn net.art per se,⁷ et møde, som inspirerede Andreas Broeckmann (og senere hen også mig) til at bruge punktummet mellem net og kunst. Andreas Broeckmann betegnede faktisk net.kunst som “nærmest en bevægelse” i sin tekst “net.art, machines and parasites”.⁸ Vuk Cosic har næse og talent for det litterære. Han havde allerede produceret et lille tidsskrift om cyberkultur i 1995, der hed “Very Cyber Indeed”. De blandede følelser, som mange nærede i forhold til net-dot-art, fik imidlertid Alexei Shulgin til at opfinde en historie om net.kunstens sande oprindelse i et forsøg på at trække noget af alvoren ud af hele debatten omkring net.kunst.⁹ Han hævdede, at der var tale om en readymade opstået pga. inkompatibel emailsoftware.¹⁰

Net.kunst i bakspejlet

Det er ganske morsomt at se, hvordan definitionen af net.kunst, eller for den sags skyld en hvilken som helst påstået kunstnerisk æra, synes at ændre sig med tiden. Betegnelsen net.kunst syntes at hæfte sig til et lille antal personer i en bestemt periode, men i dag bruger mange betegnelsen “net.kunst” om netværkskunst i det hele taget, og endnu ser man personer, der gerne vil knytte an til den gamle net.kunst-stemning, en net.kunst-nostalgi: Nogle kunstnere føler, at de er en del af den samme tradition. For eksempel plæderede en kunstner ved navn Garrett Lynch for nylig, nemlig i februar 2003, for net.kunst på “Crumb”, en mailingliste for new media-kuratering. Jeg mente, at det måtte være tid til at spørge nogle af net.kunstnerne, der er repræsenteret på udstillingen i Oslo, om nogle definitioner, bare for at se, hvordan de nu ville definere net.kunst: “Udtrykket net.kunst henviser til en tid og en gruppe, der holdt mere eller mindre løbende kontakt”, skriver Vuk Cosic. Olia Lialina skriver: “I 90erne nægtede jeg at anvende ‘.’ for at undgå at reducere et vigtigt fænomen til værker af et fåtal af kunstnere. I dag betegner net.kunst for mig den tidlige kunst på nettet, pionerer, en heroisk periode, kunstverdenens interesse, reel interesse fra publikum. [...] ikke tusinde hits om dagen, blot fordi man står opført i en netkunst-kategori et eller andet sted, men feedback fra folk, der tilfældigt har fundet din hjemmeside”. Alexei Shulgin henviser ganske enkelt til sine regler for net.kunst, som blev hugget ud i sten af de tyske kunstnere Karl Heinz Jeron og Joachim Blank. Jeg tror, at der i realiteten er tale om en uvilje

mod at svare på det evindelige spørgsmål om, hvordan net.kunst skal defineres: for nogle har det simpelthen hængt ved alt for længe. Som for eksempel for Jodi. Ifølge Jodi betyder net.kunst “ingenting”, mens Heath Bunting mere udførligt beskriver net.kunst som “en mærkbar grænse i det store skifte, der fandt sted med globaliseringen i slutningen af 90erne”. Og han tilføjer: “Jeg har en baggrund i skateboardkulturen og så med det samme dette skarpe hjørne, som jeg forsøgte at surfe på i en blød bue”.

Net.kunst forbindes ofte med en særlig form for politisk ideologi, en søgen efter frihed og forandringer. Selvom der på daværende tidspunkt klart herskede en forestilling om, at man kunne skabe forandringer (hvilket også trådte tydeligt frem i mange netkunst-projekter), så tror jeg nu, at mange kritikere vægtede den ideologiske side af net.kunst for højt. De har i hvert fald lagt for meget vægt på kunstnerens ansvar og deres påståede “forfejlede” forsøg på at effektuere en større revolution i kunsten i de seneste par år. Jeg har altid syntes, at dette var aldeles urimeligt, også selvom nogle kritikere i sidste ende har skudt “skylden” for denne påståede fiasko over på internettet selv eller den hype, der omgav det. Fejlen synes at ligge hos kritikerne, der ikke selv har været i stand til at fravige en vis hype og ideologisk entusiasme, snarere end hos kunstnerne. Jeg kunne blive ved med at træde i dette, men jeg skal ikke kede jer. Jeg har naturligvis spurgt kunstnerne, om de også selv føler, at net.kunsten blev misforstået. Med kontroverserne i frisk erindring svarer Jodi højlydt: “Stop det vrøvl!” “Der er tusindvis af mystificeringer, såsom selve betegnelsens oprindelse”, skriver Vuk Cosic. “De fleste af dem var ment som en joke eller en strategisk spøg. Nu bliver de alle sammen betragtet som uomtvistelige sandheder”. Der var ikke mange personer, der forstod, hvad net.kunst handlede om, siger også Alexei Shulgin. Ifølge ham var der kun en vis forståelse blandt “de involverede eller dem, der holdt til rundt om”. Kun disse personer “kunne værdsætte hele morskaben ved det, fordi det i høj grad var baseret på processer og kommunikation”. Heath Bunting nærer en mere eksklusiv holdning: “De fleste af de personer, der var indblandet, forstod det end ikke, så det var vanskeligt at forklare det for andre”. Uanset hvad der lå bag misforståelserne, så førte de ofte til en farlig eller i det mindste et ubehageligt resultat: “Der undervises i net.kunst på universiteter verden over”, skriver Vuk Cosic, “og mange unge mennesker forfalder til en net.kunst-manierisme”. For at forstå, hvad denne net.kunst-manierisme indebærer, kan vi støtte os til Olia Lialinas fortolkning af netkunst i dag: “Netkunst blev populær, da den blev en

del af det amerikanske kunstmarked, hvilket betød, at en meget overfladisk tilgang [voksede frem]. Den blev kendt som flash-animationer og anden form for træk-og-slip-underholdning. Det er en skam, men det er formentlig en ganske almindelig udvikling”. Ifølge Alexei Shulgin har net.kunsten imidlertid delt sig i forskellige strømninger, “institutionel kunst, softwarekunst og social og politisk aktivisme, hvoraf den første for mig at se ikke er mere interessant end malerier i et galleri”.

Min personlige holdning er, at vi kan vige uden om net.kunst-manierismen, ligesom det er muligt at undgå, at en net.kunst-nostalgi udvikler sig som et forstyrrende element, sådan som Olia Lialina har forklaret: “Det [giver] indtryk af, at der ikke er nogen kontinuitet”. Løsningen kan læses i Jodis kryptiske svar: “Gode forfattere laver gode værker, dårlige laver dårlige”. Lige siden jeg undslap net.kunst-scenens hyggelige borg (begyndelsen af 1998, da scenen mere eller mindre faldt fra hinanden) og genvandt min realitets-sans, har jeg været overbevist om, at der ikke findes nogen enkel definition på netkunst eller netkunstneren, hverken ud fra det kunstneriske medie eller måden, der arbejdes på. Hvis man tager net.kunstens fokusområder alvorligt, giver det simpelthen ingen mening at tale om en bevægelse eller en specifik kunstdisciplin, idet internettet ganske enkelt tilføjede kunst- og kulturspektret en ny dimension (hvilket ikke kan reduceres til et par teknologiske egenskaber eller tricks). Der er for eksempel heller ingen enestående tilgang til kuratering eller udstilling af netkunstværker. Al kunst (og enhver kunstner, der arbejder med nettet) kræver en særlig tilgang, for at man kan opnå en forståelse af værket og den kontekst, som kunstneren arbejder indenfor. Dette gælder en installation af et specifikt værk i en given udstilling, hvad enten den er offline eller online. I denne henseende er netkunst beslægtet med konceptkunst, som Guggenheim-kuratoren Jon Ippolito da også bruger som sammenligningsgrundlag for mange aspekter af netkunsten. Jodis snedige udskiftning af ordet “kunstner” med “forfatter” kunne ses som et andet fingerpeg i den retning, selvom Jodi formentlig blot forsøger at undgå endnu en træls og forudsigelig kunstdiskurs. Heath Bunting skriver: “Det eneste, der skal gøres, er at blive ved med at lave nye ting”. Hvilket netop er, hvad Bunting gør.¹¹ Som Olia Lialina har bemærket, kan man netop se en fortsættelse inden for net.kunst, hvad enten man så vil kalde den netkunst (uden punktummet) eller bare kunst.

Ironi og s(t)imulation, eller: Hvordan man skaber en net.kunst-stjerne

Shulgins appropriation af net.kunst-termens oprindelse viser, at punktummet ikke var det eneste, der adskilte net.kunst fra den øvrige onlinekunst. Net.kunst handlede ikke kun om at underminere det eksisterende kunstmarked eller skabe en ny politik, men også om at posere og spille et spil. Net.kunst føjede en ironisk gestus til den hidtidige, temmelig formalistiske onlinekunstpraksis. Det vil sige, at den også føjede en humoristisk dimension til, selvom ikke alle de ironiske gestus blev værdsat af alle. Ironien sigtede ikke kun mod kunsten og kunstsystemet i sig selv, som i dele af den postmoderne kunst før internettet, den blev også anvendt på ideologierne, de utopiske idéer og hypen omkring internettet og new media. Med dets indhold og dets (om end nye) traditioner udgjorde internettet ikke kun et medie, men også et materiale for forskellige, til tider kontroversielle kunstprojekter.¹² Sidst, men ikke mindst blev selvsamme ironi også anvendt på kunstnerne selv.

I sit svar på mit spørgsmål om, hvorvidt noget gik galt i fortolkningen af net.kunsten, skriver Heath Bunting: "Der var en masse performance over det, og nogle skuespillere begyndte efterhånden selv at forveksle dette med fakta, som tilfældet også var i .com-verdenen". I de elektroniske medier er sandheden ofte det, publikum forventer, at den skal være. Dette var (og er) noget, som mange netkunstnere har været meget opmærksomme på. Der har været adskillige projekter, hvor kunstnerne har leget med perception og virkelighed, og med forventninger og behov. Kunstnerne sendte falske annonceringer af konferencer og sendte tekster i andres navn. Gennemført falske identiteter blev skabt. Websiderne tilbød ikke-eksisterende produkter.¹³ Mere uskyldigt var det, at nogle kunstnere og skribenter promoverede andre kunstners værker, idet de kunne omgå forlag eller tidsskriftsredaktører, der ellers måtte filtrere ting ud, som hun eller han ikke forstod eller syntes om. På denne måde bliver net.kunsten mere eller mindre indlemmet i kunsten bredt set ved simpelthen at udvide konteksten for kunstverdenen i stedet for at vente på, at sidstnævnte skaber rum inden for sine egne ældre strukturer.

Det er i denne del af net.kunst-historien, at også jeg dukker op. Den følgende udtalelse er på en og samme tid sand og usand, ligesom mit arbejde som skribent omkring netkunst på en og samme tid er objektivt og subjektivt. Lad mig præsentere en opskrift ikke ulig de net.kunst-regler, som Alexei Shulgins og Natalie Bookchin har nedskrevet:

Opskrift for skabelsen af en net.kunst-stjerne:

- 1 Find en kunstner med en vis slagkraft og hvis arbejde ikke er helt ringe.
- 2 Den valgte kunstner skal være uden for det almindelige publikums og kunstarbejdernes rækkevidde (kunstnere, der arbejder med internettet passer altid på denne beskrivelse, i hvert fald indtil videre).
- 3 Præsenter med jævne mellemrum nogle besnærende interviews og tekster om den valgte kunstner, der hverken er for lange eller for korte, alt afhængig af, hvilket medie der publiceres i.

Dette er naturligvis en meget respektløs beskrivelse af mit arbejde med netkunst, men den er ikke helt usand. Sagen er, at da jeg havde engageret mig i net.kunst, indså jeg hurtigt, at denne anarkistiske og på mange måder u håndgribelige kunst kun havde ringe chance for at vinde anerkendelse i kunstverdenen (med mindre Jeff Koons eller en anden etableret kunststjerne trådte til). For at være sikker på, at i hvert fald et lille antal uafhængigt arbejdende kunstnere kom til syne i det store billede, besluttede jeg at promovere de kunstværker og de kunstnere, som jeg kunne lide, så meget som muligt. Det var derfor vigtigt at sende klare budskaber ud, som var målrettede og som publikum kunne forholde sig til. Den letteste og hurtigste måde at gøre dette på var, som også min kollega Tilman Baumgärtel har bemærket ved flere lejligheder, ved at nedskrive interviews, tilføje en kort introduktion og sende dem ud på mailinglister. Net.kunst er på denne måde blevet legendarisk, ikke kun i kraft af mit arbejde og min motivation, men også i kraft af andre skribenter, der gjorde noget lignende. Visse kunstnere og andre aktører inden for netkunstområdet har tilsyneladende, som Heath Bunting har antydnet, taget netkunstens reklamefremstød lidt for alvorligt, idet de går rundt og præsenterer sig selv som en slags superstjerner. Der er kun tale om et mindretal, men også dette aspekt ved net.kunst er blevet videreført af en del af den nye generation af netkunstnere.¹⁴

En hel del net.kunst ville have opholdt sig i netaktivismens margener, hvis ikke den var blevet hjulpet frem, sådan som den blev det. Når man går ind i de elektroniske medier, er man simpelthen nødt til at indse, at man også bliver en deltager i mediespillet, og det gælder både kunstnere, kritikere, kuratorer og institutioner. Folk har også en tendens til at glemme, at man ikke kan sammenligne synlighed på nettet med bevågenhed i radio eller tv, hvor

publikummet ikke behøver være nær så aktivt. Alt hvad vi gjorde var at sikre, at net.kunsten ikke gik ubemærket hen. Nu hvor net.kunsten er kommet ind i det store billede, er det tid til at være mere reflekteret omkring, hvordan den kan håndteres, og hvilke konsekvenser det må få, at netværkskunstneriske praksisser er blevet ført ind i den bredere kunstneriske praksis. Det er muligvis ikke nogen let opgave, når man tager i betragtning, at individuelle og nære oplevelser skal integreres i kunsten, hvor kunstinstitutioner nu begynder at tage teten snarere end fungere som medskyldige (dvs. kolleger. Kunstnere har selv etableret mange institutioner fra tidsskrifter til gallerier til andre kunstneriske rum på nettet). Vi bevæger os fra net.kunstens nedefra-og-op-politik i mindre skala til den næsten firmaagtige, oppefra-og-ned-agtige måde, som de traditionelle kunstinstitutioner arbejder på.

Intime møder: Net.Art Per Se, Digital Chaos og det "hemmelige netkunstmøde"

Et af de mest bemærkelsesværdige og tiltalende aspekter ved net.kunsten var det sociale miljø, den skabte. Det var en smuk blanding af decentral langdistancekommunikation eller samarbejde og nære venskaber, der kun kunne udfoldes ved sjældne fysiske møder. I 1997 formulerer den amerikanske kunstner Jordan Crandall, der har igangsat forskellige medieprojekter, det smukt på net-time: "Der er ikke noget galt med at se på de formelle aspekter ved [networking], når blot man ser på de praksisser og kræfter, der er indeholdt heri, og når man ikke ser på dem som et påtvunget indre (dvs. et cyberspacevakuum)".¹⁵ Net.kunst handlede netop også om den fysiske verden, om rigtige mennesker. Det handlede om "venner", siger Jodi, og det handlede om at "tale med intelligente mennesker, der var interesseret i de samme ting, som også interesserede mig", som Vuk Cosic siger. At kunstnerne søgte at give opblæste medieteorier jordforbindelse og indføre en nedefra-og-op-tilgang til den mediekunstneriske praksis kom til udtryk i deres etablering af egne virtuelle institutioner og i organiseringen af møder, der med vilje skulle adskille sig fra de store velkendte mediekunstkonferencer.

Er der noget mere behageligt end at mødes med sine venner, spise italiensk is, tale om kunst og planlægge at ændre verden? Præcis sådan syntes net.art per se at have været. Dette is-møde, som net.art per se var, er et godt eksempel på, hvordan denne særlige "scene" samlede sig og holdt ved i ganske lang tid. Hakim Beys udtryk "hver dag er en fridag" var meget populært dengang. Den

menneskelige skala og de menneskelige behov var de målestokke, som de nye medier skulle udvikle sig i forhold til, og ikke omvendt. Den teknofetichistiske holdning, som var meget populær i visse new media-kredse, indebar en forkastelse af kroppen, hvilket den russiske cyberfeminisme udnyttede på en interessant måde, men i reglen var den mere undertrykkende end frigørende. Frem for at lave store konferencer, der for at blive stablet på benene krævede en masse penge og en solid organisationsstruktur, så arrangerede man på en højst uformel måde de små sammenkomster.

Blot få uger efter is-mødet i Trieste fandt et andet møde sted, der hed "Digital Chaos",¹⁶ denne gang i det solrige Bath (det var midt i juni) lige syd for London. "Her er ikke den 'tunge strukturering', som jeg med sikkerhed ved vil være tilfældet med den næste konference, jeg tager til", sagde kuratoren Kathy Rae Huffman i et radiointerview om "Digital Chaos", "[på den næste konference] er der folk, der har måttet betale for at deltage, og andre der er kommet gratis ind ... her er det snarere lidt som en arbejdsgruppe". "Digital Chaos" blev arrangeret af Heath Bunting, der bestemt ikke synes om institutionelle sammenkomster på fornemme lokaliteter, fordi de skaber afstand mellem folk. "Digital Chaos" fandt sted i et lille billardlokale oven på en bar. Det var sjovt at se modsætningen mellem lokaliteten og begivenheden. Internationalt anerkendte mediekunstnere og -kuratorer måtte enten sidde på eller stå bag ved et stort billardbord for at holde deres foredrag, mens publikum ofte sad mindre end en meter væk. "Jeg er meget interesseret i at vende op og ned på de måder, hvorpå teknologier normalt anvendes", sagde Heath Bunting i det samme radioprogram, "For eksempel: teknologi anvendes normalt til mediering og beskyttelse. Det vil jeg gerne lave om på og i stedet skabe teknologier til sårbarhed og nærvær".

Blot et halvt år senere, nemlig i januar 1997, blev "secret net art conf" arrangeret, også af Heath Bunting, som et led i "Anti with E"-serien på Backspace i London.¹⁷ På denne minikonference i en alternativ internetcafé mødtes mere end tyve talere på en enkelt dag, som hver fik blot fem minutter til at fremlægge deres arbejde eller tanker. Det er formentlig den mest kompakte og energifyldte konference, jeg nogensinde har set. På grund af intimiteten i begivenheden foregik der næsten på samme tid både foredrag i lokalet og samtaler uden for lokalet. Jeg fortryder stadigvæk, at jeg ikke handlede hurtigt nok, da Jodi i et forsøg på at bryde med idéen om, at man ikke kunne handle med net.kunst, begyndte at sælge deres værk på diskette i en hektisk lille auktion. Idéen

bag alle disse møder var at fjerne barrieren mellem publikum og talere, og at eliminere forskellen mellem publikum og de såkaldte "eksperter".

Dette møde indvarslede et vigtigt år for net.kunsten. Den førte til samtømringen af net.kunst-gruppen, hvad den så end var for noget, om end kun for en kort tid. På "secret net art conference" sagde Jodi, der altid går imod strømmen, følgende: "Den gruppe har allerede splittet sig selv".¹⁸ Der skulle dog gå endnu et år, før dette skete. 1997 begyndte lovende med Heath Buntings hemmelige net.kunst-konference, fortsatte med den første konkurrence for netkunstnere som blev undergravet af kunstneren Cornelia Sollfrank;¹⁹ mange net.kunstneres flugt fra nettime-mailinglisten efterfulgt af etableringen af den berygtede 7-11-mailingliste;²⁰ om efteråret blev den meget omdiskuterede onlineudstilling på documenta X kidnappet af Vuk Cosic;²¹ og året sluttede med et kup på selveste net.kunst-mailinglisten 7-11: Heath Bunting overførte listen med samtlige medlemmer fra 7-11 til en ny mailingliste²² på hans egen server som en ultimativ undergravende handling på denne eksperimenterende mailingliste. Det blev afslutningen på en epoke, som ingen havde bedt om, men alle var en del af.

NOTER

- 1 Alexei Shulgin i et interview med Tilman Baumgärtel, <http://www.kunstradio.at/FUTURE/RTF/INSTALLATIONS/SHULGIN/interview.html>.
- 2 Hakim Bey var et pseudonym for Peter Lamborn Wilson. Hans bog "TAZ", som blev udgivet på Autonomedia i 1991, er et af de tidlige fyrtårne inden for anti-copyright. Bogen kan findes på forskellige steder på nettet, bl.a. her: <http://www.t0.or.at/hakimbey/taz/taz.htm>. Flere tekster og information om Hakim Bey kan findes på <http://www.hermetic.com/bey/index.html>.
- 3 N5M2 var den episode i festivalens historie med flest kunstprojekter. De senere N5M'er har fokuseret mere på politik, særligt forholdet mellem rige og fattige lande og migration. Der findes stort set intet onlinemateriale fra N5M2, pga. privatiseringen af DDS, Amsterdams digitale by. Man kan danne sig et indtryk af det "foreløbige" program i en tekst af Andreas Broeckman, der på det tidspunkt arbejdede på organisationen V2, der var en af arrangørerne bag N5M2: <http://www.strano.net/town/meeting/next5min/prog.htm>.
- 4 I denne tekst henviser betegnelsen net.kunst til en (endnu ganske vagt definerbar) periode i kunsten på internettet, der løb fra omtrent 1995 og frem til 2003. Almindeligvis

forbindes en gruppe ganske forskellige kunstnere hermed. De mest kendte net.kunstnere var Heath Bunting, Jodi, Olia Lialina, Vuk Cosic, Rachel Baker og Alexei Shulgina, men også andre kunstnere har været med i denne gruppe, der bindes sammen af sociale mere end kunstneriske forhold. Jeg skriver, at de *var* kendt som net.kunstnere, i det de fleste af dem i dag ganske enkelt ville kalde sig kunstnere eller noget helt andet (når nu kunst er så upopulær en betegnelse). Andre net.kunstnere, der var med fra første færd, er eksempelvis: Akke Wagenaar, Pit Schultz, Walter van der Cruisen og Luka Frelj. De kunstnere, jeg her nævner, var kun en del af en ganske sammentømret scene frem til slutningen af 1997. I begyndelsen af 1998 begyndte denne første "gruppe" langsomt at falde fra hinanden rent socialt, og den flød ud i et større miljø, som jeg foretrækker at kalde netkunst, uden punktummet, hvor net står for "netværk" og ikke kun for "internet".

5 <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9703/msg00092.html>.

6 <http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949046829>.

7 <http://www.ljudmila.org/naps/naps.htm>.

8 <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9703/msg00038.html>.

9 <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9703/msg00094.html>.

10 Diskussionerne omkring netkunstens terminologi, med eller uden det berømte punktum, som var startskuddet for Alexei Shulgins aktion, drejede sig hovedsagelig om, hvorvidt det overhovedet var kloget at bruge en specifik betegnelse for kunst skabt med nettet som medie. Nogle var ligesom Dirk Paesmans bekymrede for, at en særlig betegnelse for denne kunst ville føre til en indhegning af den. I deres øjne ville det at give den kunstneriske praksis på nettet et navn blot skabe endnu en kunsthistorisk trend, i stedet for at frigøre kunstnerne, så de i sandhed kunne arbejde multidisciplinært, på tværs af tendenser og hype. Alligevel var en eller anden form for betegnelse nødvendig for overhovedet at kunne diskutere denne form for arbejde, hvilket satte os alle i et dilemma, der for mig at se kun kan løses ved, at det brede publikum får et øget kendskab til kunst i netværkerne. Dette kendskab kunne betyde, at netværksproblematikkerne bliver et helt åbenlys aspekt ved de kunstværker, de er en del af, på samme måde som maleriers og skulpturers materialitet og kontekst stort set er det i dag, og således kunne netkunst fremover simpelthen blive betegnet som kunst. Jeg tror, at vi er ved at nærme os dette øjeblik. Måske er det tegn herpå, når Per Platou udstiller punktummet for sig selv, på en lille pude på Museet for Samtidskunst i Oslo.

11 <http://www.tate.org.uk/netart/borderxingguide.htm>.

12 <http://www.adaweb.com/context/reflex/>.

13 En tidlig tekst, der blandt andre aspekter ved netkunst refererer hertil, er Joachim Blanks "what is net art? ;-)": <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9704/msg00056.html>.

2. Historiske optegnelser om en endnu ung størrelse

- 14 Den italienske netkunstgruppe 0100101110101101.org kopierer ikke blot websider, de kopierer også den måde, hvorpå net.kunsten blev promoveret på. Når de præsenterer deres arbejde, består deres foredrag stort set kun af tekster, som gerne berømte journalister har skrevet om dem. Gruppen er mest kendt for dens såkaldte kontroversielle arbejder, men har for mig at se gjort selvpromoveringen til sin højeste prioritet. 0100101110101101.org er særdeles forudselig og synes at rette sig mod et bestemt segment på mediekunstmarkedet: den taktiske mediekunst.
- 15 <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00102.html>.
- 16 <http://www.irational.org/cybercafe/chaos/>.
- 17 <http://www.irational.org/cybercafe/backspace/>.
- 18 Interview lavet på secret net art conf: <http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949045560>.
- 19 Cornelia Sollfrank forbindes normalt ikke med "net.kunst-gruppen", men hun deltog på secret net art conference, og hendes arbejde passer perfekt ind i "kategorien" net.kunst. Hendes projekt "Female Extensions" undergravede en konkurrence for net.kunstnere ved at indsende kunstværker af mere end 120 ikke-eksisterende kunstnere fra emailadresser og hjemmesider fra overalt i verden. Værkerne var blevet skabt med en særlig software, den såkaldte "net.art generator". Cornelia Sollfrank har også skrevet tekster om net art.
- 20 <http://www.irational.org/7-11/>.
- 21 <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>.
- 22 http://www.irational.org/american_express/.

3.

REFLEKSIONER OVER NETKUNSTENS ONTOLOGI OG ÆSTETIK

Hvad kendetegner netkunstens særegenhed som æstetisk fænomen? Er det dens tilknytning til computeren, dens konceptuelle udgangspunkt eller digitale materialitet? Og hvad betyder det videre for dens produktionsvilkår, filosofiske implikationer og dens attitude til kunst og kultur?

David Ross: Net.kunst i den digitale reproduktions tidsalder

Bookchin/Shulgin: Introduktion til net.kunst (1994-1999)

Walter van der Crujisen: Arbejds_betingelser

Brett Stalbaum: Æstetiske betingelser for kunst på netværket: den relative hastighed i hypertekstuelle og konceptuelle implementeringer hinsides repræsentationen

Jan Ekenberg: Ontologiske problemer ved Webkunst



David Ross

Net.kunst i den digitale reproduktions tidsalder

Oversat fra: "21 Distinctive Qualities of Net.Art"

Publiceret i Switch (oprindeligt forelæsning på San José State University, marts 1999)

Online: <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>

Tak til Joel [Slayton] for invitationen til at komme og møde jer her på et af de ældste og vigtigste institutter i landet. Vi skal se nærmere på og forsøge at forstå den kunst, der skabes i vores nye tid. Jeg er stolt over at være her og sætter pris på, at vi får mulighed for at diskutere nogle af mine idéer, men som du ved, Joel, og som nogle af jer andre også ved, især jer der er tilknyttet Cadre, så er trækplastret i virkeligheden alle jer, for jeg forventer at lære lige så meget af jer i aften, som jeg selv vil give fra mig af den begrænsede viden, som det er lykkedes mig at indsamle om den nye verden, der udvikler sig så hurtigt omkring os.

Jeg har beskæftiget mig med dette materiale i flere år, og alene det, at jeg har beskæftiget mig med det, sætter mig i stand til at tale mere ubesværet om det end mine kolleger, men i realiteten er der ingen af os, der rent faktisk ved noget om det. Hverken kuratorer eller kritikere ved i virkeligheden, hvor det er, kunstnerne fører os hen i dette helt særlige øjeblik. Det synes jeg er ret opløftende, indimellem en smule skræmmende, men frem for alt er det motiverende. Vi må forestille os en kunst, der udvikler sig på uforudsigelig vis, og i dette tilfælde er det endda vanskeligt at forstå, hvordan den ser ud, hvad den gør, og hvordan den fungerer på det mest grundlæggende sociale plan og på et komplekst æstetisk plan – vi famler i mørket. Jeg tror, at der ligger en særlig nydelse i denne proces for mærkelige mennesker som mig selv.

Aftenen kommer til at forløbe på følgende måde. Jeg har skrevet noget ned,

som jeg vil læse op. Derefter skal jeg gøre mit bedste for at svare på nogle af de spørgsmål, som en række studerende fra Cadre, der mødte op til en forelæsning, jeg holdt i Berkeley for flere måneder siden, har været så venlige at emaile til mig efter at have reflekteret over mange af de samme ting som jeg. På det tidspunkt vil jeg så håbe, at aftenens forelæsning er blevet mere dialogbaseret og vil udvikle sig til et fællesskab lig det, nettet til daglig muliggør. Denne begivenhed bliver sendt direkte via nettet. Det er ikke kun mine visdomsord, der sendes ud på nettet, for så at forsvinde i dette store, bundløse hul – også jeres ord og vores fælles interaktion vil forhåbentlig fungere som sten, der smides i en sø, og de ringe, der breder sig, vil forhåbentlig vise sig at være mere interessante end selve stenen.

En af de ting, jeg særlig godt kan lide ved nettet er, at det er så let at ændre på noget. Vi har alle sammen stiftet bekendtskab med papirtryk. Det er en fantastisk følelse at kunne ændre noget uden at behøve smide 300 kasser med papir ud. Selve det, at tingene kan forandre sig, kan mutere, kan kasserer, kan jeg godt lide. En af de ting, jeg har kasseret, var titlen på aftenens forelæsning, eller rettere: den muterede. Den lyder nu: “Net.kunst i den digitale reproduktions tidsalder”.

Web.art, net.kunst ... jeg blev fanget ind af dette fænomen på en måde, som jeg ikke har oplevet, siden videokunsten dukkede op på min personlige radarskærm for hen ved 30 år siden. Sært nok kalder nettet på opmærksomhed både fra de mediekunstnere, der er tiltrukket af det, og dem der frastødes af dette nye fænomen – hvad det så end er – og det minder om den måde, hvorpå man i filmkabernes miljø i slutningen af 1960erne og begyndelsen af 1970erne reagerede på den nye bærbare videoteknologi. Jeg husker en offentlig samtale, jeg havde i New York med den fremtrædende filmskaber og teoretiker Hollis Frampton, hvor han kritiserede mit engagement i video. Jeg følte mig ydmyget, men jeg beundrede ham samtidig for hans vid og havde ikke forestillet mig, at vi ville befinde os på hver vores side af en stor kløft. Han sagde til mig, at “Da Richard Nixon blev beskyldt for at tilhøre en anti-semitisk sportsklub, svarede han ‘Jeg undergraver blot indefra’”. Frampton sammenlignede mig med Nixon: “Det er det, du gør, Ross, du undergraver indefra”. Jeg var ikke sikker på, om han mente på et buddhistisk plan eller som en højredrejet muldvarp. Det, han mente, var, at jeg altid havde været modstander af videokunst, og mindede mig

om, at det var for tidligt at kritisere denne, fordi kunstnerne i 1975, hvor denne samtale fandt sted, endnu kun havde adgang til produktionsredskaberne. Videobånd og installationer var begyndt at dukke frem, men det var ikke muligt for kunstnerne at anvende videomediets grundlæggende egenskab, nemlig muligheden for at skabe et netværk uden for kunstverdenen, muligheden for at skabe et ægte, værdifuldt og frugtbart forhold til sit publikum. Det forekom mig, at så længe kunstnerne ikke havde mulighed for det, var det for tidligt at kritisere videokunsten. Vi kunne kun have en forestilling om videokunst og håbe på, at forventningerne til kabel-tv på et tidspunkt ville blive indfriet, verden ville forandres og en ny struktur opstå, hvor kunstnere kunne få adgang til broadcastmediets teknologi, der tidligere havde været underlagt de private interessers monopol. Der var ingen, der havde forestillet sig, at man kunne opbygge fællesskaber, netværker, ved hjælp af denne teknologi. Kun i mindre kredse diskuterede man dette, såsom *Radical Software* i New York eller *Challenge for Change* i Montreal, to tidsskrifter, der fokuserede på videokunst.

Generelt blev videokunst opfattet som et medie med radikale muligheder. Filmskaberne havde ofte en temmelig fjendtlig indstilling over for den. De opfattede den som forfærdelig grim pga. dens billeder, der var grynedes og uskarpe sammenlignet med filmens. Og hvad kunne man få ud af at give afkald på filmens æstetik? Et håb om, at kunstnerne kunne få adgang til tv-verdenen? Der havde kunstnere ikke noget at gøre. Frampton var tilfreds med at skabe en film og fremvise den for 25 andre kunstnere. Det var den eneste gruppe, der nogensinde så denne kunst, og det var helt fint. Min forestilling om en museums-tv-kanal tog fart, da jeg forlod Everson Museum og drog til Long Beach, hvor muligheden for at bygge et nyt museum havde lokket mig hen. Man havde lovet mig, at der ville blive etableret en kabel-tv-kanal som en del af museet. Det var denne fornærmelse, der gav anledning til Framptons vrede over for mig. Siden hen opdagede man, at der var udbredt korrupsion i Long Beach, og jeg fik aldrig mulighed for at lave videokanalen, da museet aldrig blev bygget.

Men idéen om, at et museum skulle være rede til at række ud i sit lokalmiljø, for at kunsten kan finde sted, var en idé, som jeg for alvor begyndte at tro på og ønskede at medvirke til at realisere. Det var selvsagt et ønske, der aldrig blev opfyldt. Da projektet ebbede ud, tog jeg op til Berkeley og derefter til Boston og New York. Idéen fortonede sig, efterhånden som jeg blev museumsinspektør

og siden museumsdirektør. Forestillingen om, at det nogensinde skulle kunne lade sig gøre, gik i glemmebogen. Jeg begyndte at fokusere på det, der interesserede mig, nemlig på de nye kunstformer, der er vokset ud af video som kunstform på foranledning af kunstnere som blandt andre Gary Hill, Bill Viola og Nam June Paik. Og jeg opgav idéen om, at kunst, visse teknologier og institutionelle interventioner ved en indbyrdes fusion faktisk kunne skabe noget grundlæggende radikalt, noget, der uanset indholdet ville være udfordrende. Jeg tænkte slet ikke på dette længere, indtil en kvinde ved navn Stacy Horn for fem år siden udnyttede internettet til at starte en BBS (Bulletin Board System), der hedder Echo, og dermed skabte det, der svarer til The Well herude på vestkysten, nemlig et virtuelt fællesskab, som grunder sig på mennesker, der bruger email til at skrive til hinanden. For fem år siden herskede der en herlig stemning omkring dette.

I de sidste mange år har jeg forsøgt at forstå dette fænomen i takt med, at det udvikler sig. Fra en tekstbaseret BBS til de grafiske browsere, der er blevet udviklet fra Mosaic til Netscape og Internet Explorer. De har alle den samme målsætning: at sætte folk i stand til at kommunikere. Der er noget forbløffende over forestillingen om, at kunst finder sted på denne nye måde. Det synes at rumme de muligheder på ny, som jeg troede var forsvundet. Det er en kunstform – og her bruger jeg dette som et vejledende begreb – der er indeholdt i en æstetisk bevægelse, der i sig selv er indeholdt i, og samtidig er forløber for, en række radikalt nyskabende sociale strukturer og praksisser – som alle er underlagt en række teknologier, der udvikler sig med en hidtil uset og uforudsigelig hastighed, endda set i lyset af, at vores tidsalder i sig selv er kendetegnet ved fartlidenskab og uforudsigelighed. Det er et integreret sæt af produktions- og distributionsredskaber, som er styret af æstetiske forudsætninger, der kan variere fra hyperhermetiske, ontologiske anliggender til det direkte politiske, det generelt komiske og det selvreferentielle. En kunstform, der udvikler sig inden for et system, som er så helt igennem omfattende og globalt, at det rummer et hvilket som helst af klodens andre massemedier i sig. Marshall McLuhans drøm er enten gået i opfyldelse, eller også ligger han og vender sig meget hurtigt i sin grav.

Gennem deres arbejde på nettet kan kunstnere engagere sig i en række æstetiske praksisser, der er designet (om end ordet “design” formentlig ikke er velvalgt) til at konfrontere, modstå og forandre kunstverdenens eksisterende økonomier.

Så kraftfuldt er det. Det virker, som om mange af de mest interessante personer, grupper, enheder, der arbejder på nettet, sigter mod en blød eller knapså-blød omstyrning af den eksisterende orden. Ud fra et ekstremt synspunkt synes net.kunst at kræve en tilgang, der adskiller sig så radikalt fra traditionelle kunstpraksisser/processer, at selv den nutidige kritiske aktivitet ses som en del heraf, ligesom grænserne mellem begreberne læser og forfatter, aktion og diskurs synes at forsvinde. Net.kunst opfordrer til, at denne kritiske grænse i vores kunstkultur udviskes, men synes samtidig også at have en tilgang til kunst, der gør, at den viger uden om mange af de fælder, der holdt video fast i en form for skulpturel aktivitet, der nok var ny, men alligevel mainstream, eller i variationer over de almindelige dokumentaristiske eller narrative filmpraksisser.

Hvad er da dette fænomen, vi kalder webkunst eller net.kunst? Kan vi definere det, beskrive dets vigtigste kvaliteter på en måde, der giver os en bedre forståelse af dets potentiale? Det er vanskeligt. Det virker i øjeblikket, som om alle føler sig tvunget til at citere fra Walter Benjamin, hvis artikel "Kunstværket i den tekniske reproduktions tidsalder" fra 1933 længe har dannet udgangspunkt for dem, der søger at få greb om den æstetiske forandring, som er opstået af forholdet mellem mekanisering og modernitet. Kort sagt er Benjamins teori om det originale kunstværks aura fortsat central for vores forståelse af den moderne kunsts grundlæggende natur. Han indrammer det endnu centrale spørgsmål, som man må beskæftige sig med, hvis man vil forsøge at forstå de sociale og æstetiske relationer, som nye teknologiske paradigmer giver anledning til, og hvordan disse påvirker vores forståelse af, hvad kunst er. Benjamins spørgsmål blev stillet i forhold til forståelsen af fotografiet og den kontroversielle rolle, det spillede i datidens kunst- og idéverden. Er fotografi egentlig kunst, kunne det fungere som en udvidelse af kunstnerens arbejde, kunne et fotografi rumme de auratiske kvaliteter, som Benjamin betragtede som kunstværkets grundlæggende kvalitet?

I stedet for at give et direkte svar på dette spørgsmål rejste han et andet, langt dybere spørgsmål. Havde opfindelsen af fotografiet forandret selve den grundlæggende forestilling om kunst? Et yderligere spørgsmål var, hvordan de mekaniske processer i den mekaniske reproduktions tidsalder, som fotografiet udsprang af, fuldstændig havde forandret de grundregler, som vores sociale liv bygger på, foruden repræsentationens natur, kommunikationsmønstre og

dertil hørende æstetiske praksisser? Disse spørgsmål kan aldrig fuldt ud besvares, men løber gennem det 20. århundredes kunst fra Duchamp til Man Ray, Hamilton og Warhol, og stiller os endnu i dag over for et stort dilemma, når vi skal bestemme vores egen position i nutidens post-mekaniske tidsalder, som den store matematiker Norbert Wiener karakteriserede som kybernetisk i slutningen af 1940'erne. Som så mange andre spørgsmål lægger dette op til en række forskellige svar, om end Benjamin ikke påvirkede praksis i samme grad som nutidens skribenter. Men i 1971, nærmere bestemt i videokunstens tidlige fase og hen ved 30 år efter Benjamins død, genopfriskede kunstneren og kritikeren Douglas Davis kunstverdenens kollektive hukommelse, da han gjorde opmærksom på de sært profetiske spørgsmål, som den tyske marxist og humanistiske forfatter havde stillet næsten 40 år tidligere. En fremhævnning af Benjamins aurabegreb virkede som det rette svar på datidens spørgen til videokunsten som en gyldig kunstnerisk praksis.

Når vi i dag fører denne diskussion videre i relation til net.kunstens særlige karakter og kunstværkets position i den digitale tidsalder, bør vi sikre os, at vi stiller spørgsmål af den rette størrelse og med tilsvarende store implikationer. Jeg spørger således endnu en gang: Hvordan kan vi definere net.kunst? Kan denne digitale kunst placeres inden for de eksisterende strukturer, som i dag repræsenterer kunstverdenen, eller kalder den på et nyt diskursivt rum? For nu at parafasere poeten/kritikeren David Antin, som i 1974 underkastede videokunsten en kritisk analyse, der samtidig var en af de første omhandlende denne nye kunstform: Hvad er dens særlige egenskaber og kvaliteter? Næsten samtidig med, at Davis begyndte at skrive om video i *Radical Software* – et tidsskrift redigeret af videokunstnere og alternative medieaktivister som Ira Schneider og Beryl Korot, som kun udkom i kort tid, men fik stor indflydelse – henlede ingen ringere end den koreansk-fødte Nam June Paik vores opmærksomhed på en anden tysk marxist. Denne gang var det dramatikeren Bertolt Brecht. Brecht forfattede sin teori om radio på Benjamins tid, en tekst, der kun er blevet mere relevant med hvert årti, der er gået i det 20. århundrede. Tekstens tese er fortsat aktuel, fordi Brecht erkendte den fascisme, der indirekte lå i broadcastmediernes envejs-transmissioner, og spurgte, hvis interesser var tjent med, at radio udviklede sig til et grundlæggende passivt, unilateralt system. Dette aspekt ved medieteknologien optog også Nam June Paik, der ligeledes var flygtet fra et fascistisk militærdiktatur, og hans tidlige videokunstværker var derfor rettet

mod en kritisk undersøgelse af potentialet i det, han kaldte tovejskommunikation. Man var fast besluttet på, at kunstnere skulle arbejde for en aktivering af publikum, og selvom video kun udgjorde et begrænset forum for denne form for værker, der virkelig var interaktive, så åbnede den i sin grundlæggende forskellighed fra tv, radio, ja, fra alle broadcastmedierne, i det mindste for muligheden af en tovejs- og virkelig dialogbaseret kommunikationskunst. Jeg vil blot notevis minde jer om, at Paik i sin pionerartikel "Uddannelse i det papirløse samfund", som han skrev for Rockefeller Foundation i 1973, opfandt begrebet den "elektroniske supermotorvej" og dermed forudsagde den form for intellektuel udveksling, som det globale netværk ville fremprovokere.

Videokunsten åbnede for en genovervejelse af disse to forbundne anliggender. Eksempelvis i et tidligere værk som Davis' "Talk Out" fra 1973, en direkte tv-transmitteret performance, hvor folk kunne bidrage til en fælles tekst ved at ringe ind til kunstneren, der for åben skærm bogstaveligt talt skrev bidragene ind, så de fremstod på skærmen som en løbende rulletekst. Eller tag et af Paiks hovedværker, nemlig videobåndet "Global Groove" fra 1974, der omhandlede behovet for en form for virtuelt fællesskab og bragte så forskellige kunstnere sammen som Allen Ginsberg, en koreansk trommedanser, en Broadway-trommedanser, John Cage, en Navajo-sanger og andre. Måske var det endnu vigtigere, at Paik nogle år senere skabte en række direkte og globalt transmitterede samarbejder via satellit med deltagelse af Joseph Beuys, Laurie Anderson, David Bowie, Douglas Davis og andre – underholdningsshows arrangeret inden for kunstverdenens rammer, hvor kortvarige virtuelle fællesskaber opstod i et fælles rum i den ekstremt dyre satellitsendetid. Implikationerne af de teoretiske spørgsmål, som disse værker rejser, træder tydeligt frem. Hvis videokunst skulle tages alvorligt som en ny måde, hvorpå de store spørgsmål om den paradigmatisk forandring i den normative og æstetiske kommunikations struktur kunne stilles, måtte man til dels rette sin kritiske opmærksomhed mod mulighederne i en udvidet diskurs og en *expanded cinema*. En lang række kunstnere så i videoeksperimenternes tidlige år nogle radikale muligheder, om end det tidlige videoarbejde af både dokumentarisk og mere udpræget æstetisk karakter nok byggede på utopiske forhåbninger, særligt hvad angår kabel-tv.

I 1974 føjede Paik i "Collage" (et værk dedikeret til den afdøde Ray Johnson, grundlæggeren af den kunstneriske bevægelse korrespondencekunst, som vi

alle bør have for øje, når vi beskæftiger os med webkunst og net.kunst) en spidsfindig tekst til en reproduktion af en reklame fra et nummer af *Life Magazine* fra 1944, hvor tv blev fremstillet som et symbol på de gode efterkrigstider, der angiveligt lå lige om hjørnet. Under reklameteksten, der stillede det provokerende spørgsmål “Hvor lang tid vil der gå, før der står et tv-apparat i ethvert amerikansk hjem?”, havde Paik tilføjet en tekst, der spurgte “Hvor lang tid vil der gå, før enhver amerikansk kunstner har sin egen tv-kanal?”.

Kabel-tv gav i begyndelsen løfter om en sådan overflod, men kunne ikke leve op til dem. I sin første modne fase, og som branche i det hele taget, levede kabel-tv ikke plads til kunst eller poesi. Og den form for satellitadgang, som muliggjorde de direkte, globale performances, jeg nævnte før, var kun demonstrationer af, hvad der var muligt. I realiteten var de uden for kunstneres rækkevidde, hvis ikke disse havde samme økonomiske midler inden for rækkevidde som Paik og Beuys, og helt uden for rækkevidde for de enkelte kunstnere, der måtte ønske at kommunikere af personlige grunde. I slutningen af 1970erne kom et radikalt nyt fænomen med betegnelsen *slow scan* til, som gjorde det muligt for kunstnere via telefonlinjer at skabe fælles *slow scan* videoaktiviteter og *guerilla-teaterstykker* med et aktiveret publikum, der kommunikerede via dette meget klodsede, men også meget spændende system. Det havde en ganske stor symbolsk betydning, men det var vanskeligt at skabe egentlige arbejder inden for denne ramme.

Vi befandt os “Mellem paradigmer”, for nu at citere titlen på en bog af videokunstneren Frank Gillette. Nærmere bestemt var vi klar over, at hvilke forandringer der end havde fundet sted, så måtte de hidrøre fra en radikal forandring inden for kontrolhedernes og kommunikationens verden – den verden, vi kalder *kybernetikken* – og det var en berusende og forvirrende tid. Man var klar over, at disse forandringer lå lige om hjørnet, men endnu var uden for rækkevidde, at kunstnere havde en mulighed for at præge denne udvikling og udforske dens særlige kapacitet, uden at dette dog kunne skjule, at der for de flestes vedkommende var tale om noget, som de aldrig havde set før og heller ikke ville kunne genkende, om de så havde. Endnu mere forvirrende var det, at kunstnerne hældte gammel vin på nye flasker, som Allen Kaprow bemærkede. Dette foregik inden for kunstverdenen og resulterede i en herlig form for afledning, men førte også til kritiske og teoretiske blindgyder. Så meget desto

mere forvirrende var det hele, fordi der kun var ringe, om overhovedet nogen, kritisk skribentvirksomhed, der kunne sætte disse problemstillinger ind i en bredere sammenhæng, ligesom der var ringe institutionel støtte til at rejse en offentlig debat. Ikke overraskende var de fleste kunstmuseer og kommercielle gallerier åndsfraværende i forhold til dette roderi. Nogle reagerede endog decideret fjendtligt, hvilket var bedre end åndsfravær. Selvom denne kunstneriske aktivitet udfoldede sig inden for konceptualismens forståelsesramme, der på dette tidspunkt var i vælten, så blev de ontologiske problemstillinger, som videokonceptualisterne pegede på, med det samme henvist til en marginal position sammenlignet med den, der kendetegnede de rent sprogbaserede, narrative konceptkunstnere. Så selv her var der tale om en blindgyde. Når video blev budt inden for i mainstream-kunstinstitutionerne, blev den primært forvaltet af formidlingsafdelingen, der gerne viste videodokumentarer om kunst i særlige formidlingslokaler eller andre uddannelsesmæssige ghettoer på kunstmuseet. Video var støjende, og støj blev generelt opfattet som en gene i gallerier, der blev betragtet som et tilflugtssted på god afstand af en stadig mere støjende verden. Fra tid til anden tillod man, at en ny videoudstilling blev vist i et hjørne i et galleri eller et kunstmuseum. Jeg blev holdt gunstigt beskæftiget med opsætningen af mange af disse, så jeg skal ikke klage, det var en måde at tjene penge på. Men det var sjældent, at de idéer, jeg nævnte tidligere, kom til at indgå i en bredere institutionel dialog. Den institutionelle selvkritiks æra var endnu ikke begyndt, og mange af de problemstillinger, der siden har forandret kunstmuseernes praksis, var endnu ikke dukket frem i lyset. Kunstmuseet var i det store og hele stadig et privilegeret domæne, der blev bestyret af hvide mænd til fremme for en række stadig mere irrelevante, antikvariske sensibiliteter. Men vi må naturligvis ikke glemme, at store dele af videokunsten var utrolig kedelig, forfærdelig dårligt produceret, hvad enten dette var tilsigtet eller ej, og fik næsten Andy Warhols *Empire* til at ligne en actionfilm, hvilket den på en måde også var. Selvom et lille antal video/audio-performancekunstnere fik mulighed for at lave produktioner på et højere niveau, så var der mange andre, der bestemt ikke ønskede at bevæge sig i den retning, om de så fik muligheden for det. Det var netop et tegn på ens uafhængighed, at man producerede på et lavt teknologisk niveau og derved lagde afstand til det, Antin kaldte videos frygtindgydende forælder.

Men video har holdt ved og har overlevet. Den har forandret den skulpturelle praksis, som vi kender den, fra Nauman til Viola, men de socialt omstyrtende

idéer, der kendetegnede dens tidlige øjeblik, er gledet i baggrunden, hvis ikke helt forsvundet. Ironisk nok, eller måske forudsigeligt nok, begyndte gallerier og museer at udstille og indsamle kunstneres videobånd og installationer, netop idet video udviklede sig til at være en mindre trussel og i mindre grad udfordrede den etablerede institutionelle orden. Samtidig var flere forskellige andre ting under udvikling. Man bør således ikke ignorere eller glemme, at det kunstnerdrevne udstillingssted reetablerede den rolle, som enkeltkunstnere kunne spille i etableringen og forvaltningen af et sted, hvor kunstnerens egne æstetiske interesser udgjorde kernen og prægede strukturen af en kunstnerisk institution.

Dette er et meget vigtigt grundlag for det, vi nu ser med net.kunst. Men fra uventet hold er der dukket noget op, som har sat vores forestilling om kunsten, inklusive video, i nye rammer og ind i en i sandhed ny og potentielt revolutionær kontekst, og her er der naturligvis tale om internettet. Hvad er det ved internettet, der giver det dette ekstraordinære potentiale og allerede har medført, at dette komplekse og helt nye teknologiske system i hidtil uset grad har vundet indpas på vores skoler, kontorer og selv i hjemmets skød? For det første tilfører internettet den personlige computer – som alle har, men ingen ved, hvad de skal bruge til – en essentiel funktion, som rækker ud over computeren som skrivemaskine eller linjeret gul notesblok. Og det har på dramatisk vis øget disse maskiners udbredelse på globalt plan. Vigtigere er det dog, at internettet fungerer som et system, der på en standardiseret måde forbinder computere på en punkt til rum-facon, ligesom nettet giver mulighed for henvendelse til og bestemmelse af et publikum i relation til en given specifik kommunikation. Internettet fungerer som rygrad for et grundlæggende frit, globalt, interpersonligt kommunikationssystem, og har på den måde skabt en ny kontekst for kunsten, som kræver, eller i hvert fald gør brug af, en række distinktive egenskaber, der er kendetegnende for dette nye rum og de aktiviteter, der finder sted heri. Vigtigst blandt disse egenskaber er, at læsere og skribenter kan bytte identitet. Muligheden for at udskifte, skjule eller opfinde en identitet og muligheden for – inden for en stadig mere kontrolleret orden – at udforske forestillinger om ikke-orden, kreativ anomi, midlertidig uorden såvel som et reelt anarki. Det er en kendsgerning, at den kraft som internettet har sluppet løs, hurtigt har sat sit præg på de handlinger, som kunstnere udfører inden for det sociale rum,

internettet har skabt, om end disse handlinger ofte forbindes med socialt uacceptable manifestationer, såsom email-chikane eller cyberkriminalitet.

Enheder som [®]TMark og Bureau of Inverse Technology synes at være vokset ud af den konceptkunst, der satte spørgsmålstegn ved og udfordrede kunstverdens hegemoniske institutionelle orden. I denne forstand kan man knytte en forbindelse til 70ernes kunstneriske agitprop-initiativer hos eksempelvis guerillaen Art Action Group. Eller man kan se værker af så forskellige kunstnere som Daniel Spoerri, Christo og Chris Burden som forgængere, eller senere hen end- og Survival Research Laboratories. Men eksempelvis Douglas Davis' ganske enkle værk med titlen "The World's Longest Sentence" (et netværk fra 1997, hvor kunstneren har sat en sætning i gang og efterfølgende overladt kunstværkets skæbne til publikum), som i sidste ende ikke er særlig interessant at læse, viser, at publikums rolle er radikalt anderledes i det nye kunstværk. Uanset om et netværk indebærer, at læsere og skribenter opbygger, udvisker eller skjuler identiteter, så synes det klart, at netrummets natur er at pege på identitetens kompleksitet. Det synes klart, at vi omsider er nødt til at påbegynde en definition af de særlige egenskaber ved net.kunst. Jeg har gået rundt om den varme grød længe nok. Jeg har fortalt min sørgelige historie om videokunsten alt for mange gange. Hvor mange gange har vi lyst til at høre den? Jeg insisterer på at begribe disse spørgsmål i relation til videokunstens mislykkede og fuldbyrdede projekt, fordi jeg tror, at det er afgørende at forstå det potentiale, der ligger i denne nye kunstform, denne nye måde at arbejde på, i dette nye æstetiske/ sociale rum. I forlængelse af mit indledende spørgsmål omkring definitionen af de særlige egenskaber ved denne kunstform kunne vi begynde med at gennemgå mine 21 særlige egenskaber. Jeg vil vædde på, at vi er nået op på 30, inden aftenen er omme, for hver gang jeg tager denne diskussion op, særligt med kunstnere, der udvikler denne kunstform og tilmed som nu i real time, siger jeg til slut til mig selv "Åh, selvfølgelig, det burde jeg også have tænkt på". Sandheden er, at kuratorer og museumsdirektører følger den vej, som kunstnerne udstikker. Selvom det er mig, der står her og forelæser for jer, så er dette i virkeligheden blot feedback på det, jeg har fundet ud af ved at se på nettet og studere nogle af jeres tekster og værker.

Ross' 21 særlige egenskaber ved Net.kunst

1. Muligheden for at bevæge og samle publikummer. Kunstnere, der arbejder med teater eller film, er vant til at konstruere et værk, der samler et publikum. Digtere har gjort dette lige siden tidernes morgen. Men nettet tillader os at tage dette publikum og føre det ind i et andet værk, ændre publikum eller omdanne det rum, publikum opholder sig i, til et andet og ikke længere kontrollerbart rum. Man er muligvis ansvarlig for i første omgang at samle folk, men så brydes det autoritære forhold også ned. Måden, publikum rekonstruerer sig selv på, og måden publikum bevæger sig på, er for første gang et element på paletten, noget, vi skal tage højde for.

2. Autoriteten ændres mellem læser og skribent. Jeg interesserer mig for det, der sker når autoritet ændrer sig. Jeg interesserer mig for, hvornår og hvordan en kunstner kan skabe et værk, hvor det sted, hvor publikum spredes og på ny samles, kan udviskes eller elimineres på linje med den kritiske grænse mellem skribent og læser. Jeg interesserer mig for, hvor denne grænse kan krydses, og hvor forestillingen om autoritet ikke længere afgøres af, hvem der ejer kameraet, sendetårnet, hvem der står bag mikrofonen, men simpelthen handler om, hvem der har den bedste idé, eller hvis tur det er i en vedvarende dialog, eller hvilken rolle man kan spille i en kompleks, ny social dynamik, der udvikler sig i et rum, hvor selv en hurtigtsnakkende New Yorker som mig kan få lov at prædike løs. Det er interessant at se, hvordan det sociale samværs dynamik har ændret sig i forhold til BBS-dialoger. Folk tager sig anderledes tid til at reagere, til at engagere sig i dialogen. Det er derfor, denne form for samtaler var noget særligt. En diskurs udviklede sig ud fra en ny form for fællesskabelig interaktion. Man kan sige, at på et ideelt, høfligt seminar kunne dette måske finde sted, men realiteten er en anden. Imidlertid kunne det med det samme lade sig gøre i BBS-miljøet, da jeg blev involveret i Echo og senere i The Well og lignende online-fællesskaber, og jeg tror, at vi alle har kunnet se, hvordan dette aspekt har udviklet sig i takt med, at kunstnere har gjort brug af nettet, ikke mindst i takt med, at hastighederne er blevet øget, og man har fået mulighed for at sende både tekst, stillbilleder og levende billeder i en anderledes form for løbende dialog.

3. Net.kunst bygger på en overflodsøkonomi. Nettet er reelt ikke frit, og vi ved godt, at forestillingen om, at vi har bevæget os ind i en fuldkommen demo-

kratisk verden, hvor alle sociale og økonomiske barrierer er blevet nedbrudt, er noget sludder. Alligevel er der tale om så stort et skridt i retning af overflod, at der faktisk er begyndt at være noget om snakken. Broadcast- og kabel-tv, som er kontrollerede former for kommunikation, der dels er afledt af kommerciel virksomhed i senkapitalismens tidsalder og dels af politisk kontrol i en tidsalder, hvor regeringer længe har kendt til den magt, der ligger i at kontrollere kommunikationen, har undergået en forandring. Vi har set, hvordan internettets relativt store grad af frihed og dets lave omkostninger – når først man har adgang til produktions- og distributionsredskaberne, som her er et og det samme – har forandret forestillingen om, hvad der kan lade sig gøre i dette nye rum, ja, faktisk ændrer rummet karakter, idet museumsrummet ikke længere bruges som analogi, og det kan virke, som om man aldrig vil løbe tør for plads, hvilket man dog naturligvis gør.

Knaphedens økonomi var de tretten sendekanalers økonomi. Den økonomi, som vi troede kabel-tv ville indføre, var enorm, vi troede, at halvfjerds kanaler ville give plads til alle, enhver kunstner kunne gøre, som han eller hun ville. De løb selvfølgelig tør for plads tre minutter efter, guldjagten var gået ind, fordi denne økonomi var struktureret således, at den blev til en anden, større og mere indbringende knaphedsøkonomi. Overflodsøkonomien er en ny økonomisk model, der vil skabe enorme profitter for mange. Det er allerede tilfældet. Check blot et hvilket som helst internetfirmas aktieværdi. Dette bygger på en bred formodning fra investorer over hele verden om, at det er her, pengene ligger – det er det nye guldgraveri. Jeg ser ikke negativt på dette. Jeg beder faktisk til, at mine velhavende mæcener får succes med deres forretninger. Jeg ønsker dem al mulig held og lykke med deres forehavende, så de vil støtte kunsten, kunstnerne og en kultur, hvor disse kan trives og ikke føler sig udsatte, og på den måde opretholde en sådan verden, fordi det er i deres egen interesse at pleje frihed, mangfoldighed og åbenhed.

4. Nettet muliggør produktion af episke arbejder. Brecht talte om episk teater som en udfordring af de konventionelle forestillinger om teater, nemlig forestillingen om teater som en varegjort begivenhed. Teater, der rent faktisk forholdt sig konkret til folks liv med al den kedsommelighed, dette måtte føre med sig, i rummet mellem de ting, der finder sted i tilværelsen. Kunst har altid handlet om komprimering, altid inden for materialitetens begrænsede plads,

til trods for dens storslåede perspektiver. Dens egentlige skala er livet fra den ene dag til den anden. Det var kunstnerne, der begyndte at udviske denne grænse, med Duchamp som den første og siden hen Fluxus og andre. Disse kunstnere fandt endelig frem til et medie, hvor de kunne arbejde uden filter. Dette kan kun finde sted inden for en overflodsøkonomi, her bliver det episke arbejde muligt. Der kan komme én og foreslå et projekt til SFMoMAs hjemmeside, som vil løbe over de næste tyve år. Det kan godt lade sig gøre. Denne form for overflod giver mulighed for de mest utrolige ting. Vi har set det med webcam-aktiviteter. Jeg finder det fascinerende. Andy Warhol må være jaloux over, at han ikke nåede at opleve webcams. Han ville have sat webcams op overalt på The Factory rettet mod vandautomaten. Jeg er ikke stødt på nogen på nettet, der har prøvet kræfter med denne form for episk aktivitet. Episk tid kan defineres på forskellige måder.

5. Net.kunst er udpræget flygtig. Det modsatte af den episke kvalitet ved net.kunst er dens udprægede flygtighed. Den efterlader intet spor. Den kan have en poetisk kortvarighed, et kort liv i den kollektive bevidsthed.

6. Net.kunst skabes i et medie, der stiller ekstraordinære digitale redskaber til rådighed. Kunstnerne kan producere billeder, der er af en hidtil uset høj kvalitet. De kan skabe og reproducere lyd, der er hidtil uhørt. Teksturen er ny. Det ligner ikke video eller film. Det ligner det, det er. Kunstnerne er kun lige ved at få øje på nettets unikke egenskaber, måden hvorpå tekst og lagdeling kan finde sted, måden hvorpå farven arter sig. Der er store muligheder for udforskning blot på et rent formelt plan, hvis vi ser bort fra alle de øvrige sociale og æstetiske anliggender.

7. Digital teknologi muliggør simulation og konstruktion af billeder, der virker helt igennem troværdige. Vi må være opmærksomme herpå. Men det rummer også store æstetiske muligheder og indbyder til leg. Digital manipulation er helt klart en vigtig egenskab, som vi må se i øjnene og forholde os til.

a. Skiftende identiteter. 80erne og 90erne var en periode, hvor man så nærmere på identiteten. Men den måde, hvorpå identiteten bliver brugt på nettet, hvor den så let kan forfalskes, manipuleres eller anerkendes, og anonymitet og tilste-

deværelse således giver anledning til særlige konstruktioner, er virkelig noget særligt. Jeg forstår det ikke. Jeg er fascineret af det. Det mest åbenlyse eksempel er [®]TMark, kollaborationsgruppen fra Bay Area, der stod bag Barbie Liberation Front. De har etableret sig som en anonym investeringsbank, der samler støtte til socialt rettede projekter på nettet og i det virkelige rum. Deres insistens på at være anonyme er vigtig, deres skiftende identiteter, hvor de skjuler deres æstetiske praksis, ligesom Duchamp gjorde det i tredive år af sit liv, idet de hævder, at det, de foretager sig, ikke er kunst. Denne form for aktiv, ikke-kunstnerisk skabelse af kunst finder sted inden for de skiftende identiteters ramme.

b. Det ligeværdige forhold imellem individer og større virksomheder. Med virksomheder forstår jeg flere ting. For eksempel er Switch en virksomhed, SF-MoMA er en virksomhed, og det samme er den type hjemmesider, der skabes af individer, som hævder at være virksomheder eller måske hævder at være individer, om end deres magt, tilstedeværelse og evne til at bestyre publikumsforhold og redskaber, er ligeværdige. Det er lig med en radikal forandring af magtforhold, og det er en særlig egenskab ved dette nye medie.

8. Mediets intimitet. Det henvender sig direkte til dig. Du sidder sjældent sammen med andre. Det er mærkeligt at befinde sig her på dette podium med et billede af nettet på en computerskærm, det virker altid helt malplaceret. Det at være på nettet er snarere lig med det at læse en bog, det foregår i samme slags rum. Det er ikke teatrets rum. Og alligevel er der træk, der minder om teatrets rum, en form for spændingsfyldthed. Men rummet er i realiteten intimt, og denne intimitet kan behandles æstetisk på forskellige måder. Jeg tænker her tilbage på Vito Acconci, der i værker som "Command Performance" og "Theme Song" kommanderede med publikum og arbejdede med en form for intimitet mellem publikum og skærm, som han brugte til at udvide vores forestilling om skærmen. I dette tilfælde er computerskærmen en form for surrogatvindue, der forbinder folk, et seksuelt surrogatforhold med den ultimative form for sikker sex.

9. Udvekslingsformen. Nettet har en kontinuerlig frem og tilbage-egenskab.

10. Den diskursive egenskab kan indbygges i det enkelte værk. Aldrig tidligere har værket haft sit eget kritiske apparat indbygget i sig, men her er værket, dets kritiske reception og dets transformation i relation hertil i realiteten et

og det samme. Vi har at gøre med et fuldkomment sammenfald af rum, som vi alle troede var lige så klart adskilte og uforanderlige som rummet mellem læsere og skribenter.

11. Skellet mellem kritisk og generativ dialog er forsvundet.

12. Overflader i mindre skala. Den type billeder, tekster og grafisk design, der gerne kontekstualiseres inden for mediet, og som udnytter, at vi har at gøre med rammer i rammer. Ofte er disse rammer ikke større end 20-23 cm. Vi arbejder i samme skala som papirarket, og denne skala lægger op til, at den grafiske tilrettelægning af rummet gribes an på bestemte måder.

13. Muligheden for at regulere ikke blot forandringer i publikummet, men også publikummets nøjagtige antal. Man kan producere værker, der er skabt til internettets fulde rumlige udstrækning, man kan sende fra én afsender ud i rummet, eller man kan identificere særlige grupper eller individer, som man ønsker at kommunikere med, eller inden for hvilke man ønsker at skabe sit værk. Denne kontrol over publikums størrelse og karakter er en særlig egen-skab ved mediet, som ikke er set før. Man kan skabe et værk, der sendes til et uendeligt antal mennesker, eller til få udvalgte i kraft af et kodeord, som eksempelvis "Hell"-projektet i sidste weekend. Der er ikke rigtig tale om et "rum", snarere om en række forbindelser.

14. Der er tale om transaktioner. Man kan sælge eller foretage forskellige former for køb, man kan stemme, reagere på sin egen måde på et tilbud, nogle gange bytte. Der kan rent faktisk handles med penge. Nye former for valutaer opstår. Idéen om at arbejde med valutaer minder mig om Yves Klein, der kastede guld-støv i Seinen som et ekstraordinært udtryk for den kunstneriske vilje og forholdet mellem værdi og en bestemt handling. Men inden for dette medies rammer må vi arbejde på transaktionel vis, vi må arbejde med overførslen af rigdom.

15. Nettet kan ikke direkte gøres til en vare. Jeg plejede at hævde det samme om video, indtil kunsthandlerne begyndte at producere kunstnernes videobånd i begrænsede oplag. Dette ganske vellykkede forsøg på at omdanne video til en vare fandt sted, før videoinstallationerne viste sig at være en hyperkommerciel form for video. Indtil videre kan jeg ikke se, hvordan kunstverdenen eller gal-

leristrukturen skulle kunne gøre net.kunst til en vare. Man kunne dog opkræve et gebyr. Her tænker jeg på Voyagers webpoesiprojekt, som man skulle betale et abonnement på 1,50 dollar for at få lov til at se. Det var en lille transaktion, men dine penge gik til de enkelte digtere. Forestil jer transaktioner i en anden skala og de penge, der kunne tjenes – hvis enhver besøgende på ens hjemmeside betalte en krone, kunne man tjene ganske godt. Der er tale om en anden form for transaktion her, hvor kunstneren står i centrum og kontrollerer tingene.

16. Net.kunst er anarkistisk og farlig. Vi bør ikke se bort fra det anarki, der ligger i dens natur. De mennesker, for hvem dette er det sidste frirum, vil for alt i verden ikke give afkald på muligheden for at arbejde heri. Det er en sjælden frihed.

17. Tre ikke'er: det er ikke film, tegning eller skulptur. Det kan måske virke mærkeligt at definere noget ved det, det ikke er, men i dette tilfælde er der rent faktisk tale om noget helt særligt. Med mindre vi selvfølgelig definerer skulptur på en Beuysiansk vis som en formning af det sociale rum – i så fald kan nettet opfattes som en skulptur. Men det er at strække sig lidt langt. Jeg har endnu ikke set net.kunst, der lever op til denne definition, men jeg tror muligheden eksisterer.

18. Morfing af billeder og tekst er unik i net.kunst. Muligheden for at omforme tekst og billeder grafisk udvisker grænserne imellem dem.

19. Den er grundlæggende global. Vi kan påstå, at film eller bøger er globale, men net.kunst er grundlæggende og øjeblikkeligt global.

20. Det inspirerer til en fælles virksomhed. Kunstnere synes at ville samle sig i grupper, måske som følge af produktionsomkostningerne eller på grund af måden, folk arbejder på i grupper.¹

NOTER

1 At titlen nævner 21 punkter, mens teksten umiddelbart kun opstiller 20 punkter, skyldes, at punkt 7 regnes som to punkter (red.).

Bookchin/Shulgin

Introduktion til net.kunst (1994-1999)

Oversat fra: "Introduction to net.art (1994-99)"

Publiceret på [easylife.org](http://www.easylife.org), 1999

Online: <http://www.easylife.org/netart/>

1. Et hurtigt overblik over net.kunst

A. Den ultimative modernisme

1. Definition
 - a. net.kunst er et selvdefineret begreb skabt af et fejlramt stykke software, der oprindeligt blev brugt til at karakterisere en kunst- og kommunikationsaktivitet på nettet
 - b. net.kunstnere søgte at nedbryde de autonome discipliner og de forældede klassifikationer, som forskellige aktivistiske praksisser pådattes
2. 0% kompromis
 - a. Ved at holde sig uafhængig af institutionelle bureaukratier
 - b. Ved at arbejde uden marginalisering og opnå et væsentligt publikum, kommunikation, dialog og morskab
 - c. Ved at realisere forskellige veje ud af de indgroede værdier, der opstår af et struktureret system af teorier og ideologier
 - d. T.A.Z. (temporær autonom zone) fra sidst i 90'erne: Anarki og spontanitet
3. Realisering frem for teoretisering
 - a. Det utopiske mål, at mindske den stadig voksende kløft mellem kunst og hverdagsliv, blev muligvis nået for første gang og blev til en reel, hverdagslig og endda rutinemæssig praksis

- b. Hinsides institutionskritik: hvorved en kunstner/et individ var på lige fod med enhver institution eller ethvert selskab
- c. Forfatterens død i praksis

B. Specifikke egenskaber ved net.kunst

1. Dannelse af kunstneriske fællesskaber på tværs af nationer og discipliner
2. Investering uden materiel interesse
3. Samarbejde, der ikke bekymrer sig om appropriation af idéer
4. Kommunikation tildeles større betydning end repræsentation
5. Umedierethed
6. Immaterialitet
7. Midlertidighed
8. Proces-baseret handlen
9. Leg og performance uden skelen til eller frygt for historiske konsekvenser
10. Parasitisme som strategi
 - a. Bevægelse fra det oprindelige forsyningsområde på nettet
 - b. Udvidelse til netværksbaserede infrastrukturer i den virkelige verden
11. Skel mellem privat og offentligt forsvinder
12. Alt i ét
 - a. Internettet som et medie for produktion, publicering, distribution, promovering, dialog, forbrug og kritik
 - b. Kunstnerens, kuratorens, pennevennens, publikummets, galleriets, teoretikerens, kunstsamlerens og museets opløsning og mutation

2. Kort guide til gør det selv-net.kunst

A. Forholdene skal på plads

1. Opnå adgang til en computer med følgende konfiguration:
 - a. Macintosh med 68040 processor eller hurtigere (eller PC med 486 processor eller hurtigere)
 - b. Mindst 8 MB RAM
 - c. Modem eller anden internetforbindelse

2. Softwarekrav
 - a. Tekstredigeringsprogram
 - b. Billedbehandlingsprogram
 - c. Minimum en af følgende internetklienter: Netscape, Eudora, Fetch, etc.
 - d. Lyd- og videoredigeringsprogram (ikke obligatorisk)

B. Vælg funktion

1. Indholdsbaseret
2. Formel
3. Ironisk
4. Poetisk
5. Aktivistisk

C. Vælg genre

1. Subversiv
2. Nettet som objekt
3. Interaktion
4. Streaming
5. Rejsedagbog
6. Samarbejde med telepræsens
7. Søgemaskine
8. Sex
9. Storytelling
10. Drengestreger [pranks, o.a.] og konstruktion af falsk identitet
11. Interfaceproduktion og/eller dekonstruktion
12. ASCII-kunst
13. Browserkunst, softwarekunst online
14. Form Art
15. Interaktive flerbrugermiljøer
16. CUSeeMe, IRC, email, ICQ, mailingliste-kunst

D. Produktion

3. Hvad man bør vide

A. Aktuel status

1. Net.kunst undergår omfattende forandringer som følge af dens nylige status og dens institutionelle anerkendelse
2. Net.kunst forvandler sig derfor til en autonom disciplin i fuld udrustning: teoretikere, kuratorer, museumsafdelinger, specialister og bestyrelser

B. Materialisering og hedengang

1. Bevægelse fra foranderlighed, immaterialitet og umedierethed til materialisering
 - a. Produktion af objekter, udstilling i et galleri
 - b. Arkivering og bevaring
2. Interface i forhold til institutioner: Det kulturelle loop
 - a. Arbejde uden for institutionen
 - b. Påstand om, at institutionen er ond
 - c. Udfordring af institutionen
 - d. Undergravelse af institutionen
 - e. Bliv selv en institution
 - f. Tiltræk institutionens opmærksomhed
 - g. Gentenk institutionen
 - h. Arbejd inden for institutionen
3. Interface i forhold til selskaber: Opgradering
 - a. Kravet om, at man bør følge med selskabernes produktion for at holde sig up-to-date og opnå synlighed
 - b. Effektivering af radikale kunstneriske strategier for promovering af produkter

4. Kritiske tips og tricks til den succesrige moderne net.kunstner

A. Teknikker til promovering

1. Deltag i de store mediekunsthøjtider, konferencer og udstillinger
-

- a. Fysiske
- b. Virtuelle
2. Gå ikke under nogen omstændigheder med til at betale adgangsbillet, rejseudgifter eller hotelophold
3. Undgå traditionelle former for promovoring, f.eks. visitkort
4. Vedkend dig ikke uden videre noget institutionelt tilhørsforhold
5. Skab og hold styr på din egen mytologi
6. Modsig med jævne mellemrum dig selv i email, artikler, interview og i uformelle samtaler
7. Vær ærlig
8. Chokér
9. Undergrav (dig selv og andre)
10. Vær konsistent i dit image og dit arbejde

B. Succesindikatorer: Opgradering 2

1. Båndbredde
2. Pige- eller drengevenner
3. Hits i søgemaskinerne
4. Hits på dine sites
5. Links til dit site
6. Invitationer
7. Email
8. Flybilletter
9. Penge

5. Utopisk Appendix (Efter net.kunst)

A. Hvor individuelle kreative aktiviteter værdsættes højere end tilhørsforhold til en eller anden opreklameret kunstbevægelse

1. Hvilket mere skyldes horisontal end vertikal distribution af information på nettet
2. Hvilket gør det umuligt for én dominerende stemme at hæve sig over mangfoldigheden af samtidige, forskellige udtryk

B. Kunsthåndværkerens ophøjelse

1. Etableringen af organisationer, der undgår en promovning af egennavne
2. Forbigåelsen af kunstinstitutioner og den direkte målretning mod selskabernes produkter, mainstreammedier, kreative sensibiliteter og hegemoniske ideologier
 - a. Ikke annonceret
 - b. Ikke inviteret
 - c. Uventet
3. Begreberne "kunst" eller "politik" er ikke længere nødvendige for at legitimere, retfærdiggøre eller undskylde ens egne aktiviteter

C. Internettet efter net.kunst

1. Et indkøbscenter, en pornobutik og et museum
2. En nyttig ressource, et redskab, et site og et samlingspunkt for kunsthåndværkere
 - a. Som muterer og forandrer sig lige så hurtigt og kløgtigt som det, der søger at konsumere hende
 - b. Som hverken frygter eller affinder sig med at blive påduttet eller frataget etiketter
 - c. Som arbejder frit i helt nye former sammen med andre mere traditionelle former
 - d. Som forstår den fortsatte nødvendighed af en kommunikation, der er fri, tovejs og mange til mange-rettet, frem for repræsentation

Natalie Bookchin, Alexei Shulgin
Marts-april 1999

Walter van der Cruijzen

Arbejds_betingelser

Oversat fra: "Working Conditions"

Publiceret i Timothy Druckrey og Peter Weibel (red.):

net_condition: art and global media, MIT press, Cambridge/London, 1999

“De, der tror, at automobilet er evigt, tænker ikke, end ikke ud fra et strengt teknologisk standpunkt, på andre fremtidige transportformer. For eksempel vil de enmands-helikoptermodeller, som den amerikanske hær i øjeblikket tester, formentlig sprede sig til den brede befolkning i løbet af tyve år.”

Fra: Situationist Theses on Traffic, #8 (Debord, 1959)

1. Uafhængige kunstnerrum

Dette århundredes [det 20. årh.s] kunstnere har altid skabt deres egne rum, verdener, universer. De har skabt deres egne skoler, bevægelser, organisationer. I slutningen af 70erne og begyndelsen af 80erne organiserede mange kunstnere sig på en politisk måde. På den tid var der mange protester, og folk begyndte at besætte huse og bygninger for at finde alternative måder, hvorpå disse kunne anvendes til bolig, arbejde og uddannelse. I begyndelsen blev disse handlinger naturligvis kriminaliseret af myndighederne. Snart begyndte kunstnerne at bruge formen med kritisk protest og offentlig aktion til at okkupere tomme bygninger, skabe nye miljøer for kunst og kunstnere. I mange vesteuropæiske lande, særligt i Holland, Tyskland og Østrig, er disse kunstnerrum blevet en vigtig faktor i produktionen af kunst, i kunstnernes offentlige fremtræden og i udforskningen og udviklingen af nye former for kunst.

Parallelt med denne sociale udvikling er der flere og flere tekniske medier kommet til i vores verden – video, computere, spillkonsoller. For kunstnerne har kommunikations- og informationsteknologien, og ikke mindst internettet, løftet sløret for den form for autonomi og uafhængighed, som gør folk, og kunstnere, i stand til at handle frit, til frit at skabe, udtrykke, udforske og eksperimentere med nye former for kunst. I denne kontekst bliver kunst imidlertid ikke længere produceret i mere eller mindre unikke fysiske, materielle objekter, men eksisterer kun, hvis den bliver afspillet, performet online, forbundet eller fremvist på en skærm. Tidsbaseret kunst har en anden fremtræden i det offentlige rum. Den kan ikke bare hænges op på en væg, installeres i en offentlig hal eller på en offentlig plads. Denne kunst findes som medier, der kaldes frem. Hvis den er indbygget i et objekt eller en installation, eller anvendes som en del af en performance, så er det ikke denne ydre form, men den elektroniske og kybernetiske fremtræden, der er det egentlige værk.

For mange kunstnere udgør internettet en anden måde at afspejle deres position på i en verden, der er under hastig forandring. De fleste kunstnere bruger nettet til selvrefleksion eller dokumentation. Endnu har kun meget få kunstnere adgang til teknologi og til den viden, der er nødvendig for at anvende den til at skabe kunst med. Dette er et vigtigt forhold, for uden denne viden og adgang til teknologien er det meget vanskeligt at skabe kunst i et elektronisk rum. Det peger også på en anden vanskelighed. Det er en illusion at tro, at folk vil få bedre adgang til teknologi som følge af flere personlige computere, telefoner og faxer, videomaskiner, bånd- og diskdrev. Denne teknologi anvendes og defineres i produkter og serviceydelser.

2. Forholdene ved arbejde på nettet

Da kunstneren ikke alene skal producere kunst i form af et objekt, overtager han også kontrollen over billedet og det faktiske indhold. Han overtager endda dets kontekst – bestemmer, hvor og hvordan, hvornår og hvorfor værket bliver positioneret i kunstens kontekst. Et kunstværk kan ikke eksistere eller ses uden en kunstnerisk kontekst. Befandt man sig på en øde ø, ville man måske ikke interessere sig for kunst, fordi man ikke kunne dele sine oplevelser, idéer og opfattelser med andre mennesker. Det balinesiske sprog har ikke noget ord for kunst. På Balis kyster skaber formgivere hvert år fantastiske skulpturer af sand, som viskes bort af havet. Nogle gange er konteksten kunst.

Midt i halvfemserne havde de fleste af de ellers få kunstnere, der havde adgang til internettet, allerede fundet frem til dette verdensomspændende kommunikationsnetværk. Der er nogle, der påstår, at kunsten har forandret sig efter de elektroniske mediers fremkomst. Teknologien har uden tvivl påvirket kunsten og den kunstneriske praksis. Men aldrig tidligere har kunstnere så let opnået adgang til en teknologi. Det er vigtigt at tænke på, at mange af de seneste udviklinger på internettet ikke alene er et produkt af firmaer eller nationale forskningslaboratorier, men også skyldes individer eller små samarbejder. Net.kunst er ikke et produkt af kunsthistorikerne eller museumsdirektørerne, men igen af individuelle kunstnere og relativt små grupper.

3. Medielaboratorier

I løbet af de seneste par år er der blevet udgivet et ufatteligt antal bøger, antologier, læseplaner, blade og andre trykte medier omhandlende internettets fremvækst. Imidlertid har kun et fåtal af dem udgivet det, vi kalder net.kunst. De nye former for kunst, der kommer af teknologien, står det endnu tilbage at beskrive, ikke alene ud fra et kunsthistorisk perspektiv, men også inden for selve mediekulturens sammenhæng.

Efter atelieret og samarbejdsrummet udgør medielaboratoriet det næste skridt, som skaber rum for kunstnerisk aktivitet. Medielaboratoriet er imidlertid ikke et isoleret atelier eller studio, men et arbejdsrum, der via kommunikationsteknologi er forbundet med andre netværker og derfor til andre medielaboratorier. Ikke alene for at man kan dele teknologi og information, men også for at man kan arbejde sammen i et virtuelt arbejdsrum. Der findes ikke et enkelt format for et sådant sted. De få laboratorier, der præsenteres her, var, og er, samtidig et menneskeligt netværk, med adskillige samarbejder, møder og udvekslinger. Det er inden for disse lokaliteter, at net.kunst dukkede frem. Ikke en kunst, der er underlagt en kuratorisk plan, men kunst, der er resultatet af netværksaktivitet. Medielaboratoriet er langsomt ved at forvandle sig til en kunstform; kunstnere opgiver deres private atelierer og etablerer denne form for miljøer. På samme måde som kunstneren, har denne kunstform forvandlet sig til en række parametre, som kan ændres af publikum. Det netbaserede kunstværk forholder sig til intentionen og kreativiteten hos dette publikum. Net.kunst er en værktøjskasse, et redskab for brugeren til at skabe hendes eller hans kunst.

Selv større organisationer som C3, AEC, V2 og ZKM har skabt deres egne medielaboratorier og er ikke længere blot et produktionsmiljø.

The Thing (www.thing.net)

En af de ældste højborgere for kunst på internettet er The Thing, der nu har hjemme i New York. The Thing begyndte som et netværk af bbs-systemer, hovedsagelig i Tyskland. Siden 1994 har The Thing været en ISP med hjemsted i New York City, et fælles arbejdsrum og et internet-hotel, der understøtter adskillige systemer og huser forskellige projekter af kunstnere. The Thing forsøger på en intelligent måde at skabe en balance mellem deltagelse, service og kunstnerisk produktion. Den tilbyder adgang, plads og et forum, hvor kunstnere og kritikere kan fremlægge deres idéer, primært deres kritik af kunst og udstillinger. Den rummer også en righoldig samling af "tidlige" værker af kunstnere, der eksperimenterer med brugerinterfaces og internetteknologi.

Ljudmila (www.ljudmila.org)

The Ljubljana Digital Media Lab, der kendes under forkortelsen Ljudmila, er et projektrum i Ljubljana støttet af Soros Foundation. Det begyndte i 1994 med en lille gruppe, der tilbød det lokale samfund adgang og serviceydelser. Aktiviteterne begrænsede sig aldrig til arbejdet i laboratoriet, men vidnede om et stort engagement i Ljubljanas kunstscene, festivaler, udstillinger, fester. Foruden websites og netprojekter skabt i samarbejde, muliggør Ljudmila også multimedie- og videoproduktion og har i øjeblikket over 500 dial-in-brugere. De fleste brugere er dog stadig kunstnere og dem, der arbejder for uafhængige organisationer.

Internationale Stadt Berlin (www.idf.de)

Næsten samtidig med Digitale Stad i Amsterdam blev Internationale Stadt Berlin grundlagt. I modsætning til det hollandske modstykke, i det mindste hvad navnet angår, stod der ikke noget institut bag dette netværk i flere år. Det var primært en kernegruppe, der var aktiv på den lokale berlinske scene, som inviterede kolleger og venner til at skabe et netværk, ligesom en by med beboere. Men ligesom tilfældet var med Ljudmila, blev netværket mest benyttet af kunstnere og dem, der arbejdede for uafhængige organisationer. Internationale Stadt Berlin forsvandt som central server, men i forbindelse med det løbende bygningsarbejde i byen Berlin er folkene fra Internationale Stadt Berlin ganske enkelt flyttet til andre dele af byen og har organiseret sig på ny med flere forskellige kunstservere og arbejdsrum.

Flying Desk (desk.org)

Flying Desk (eller bare Desk) var et arbejdsrum for kunstnere, aktivister, kritikere, hackere og forfattere. Kernegruppen bag dette initiativ mødtes inden for De Digitale Stad (den digitale by), Europas første virtuelle fællesskab. Frem til og med sommeren 1996 har dette arbejdssted lagt rum til omkring hundrede personer; det virtuelle arbejdsrum gav langt flere personer nogle muligheder. Desk fungerede som model for mange andre medielaboratorier, fordi det ikke alene havde til hensigt at lægge rum til, at kunstnere kunne skabe deres egne værker, men også lagde rum til workshops, arrangerede møder og skabte en alternativ indkomst for kunstnere i et mindre mål, ved at de arbejdede for tredjeparter. Således er alle indtægterne stort set blevet brugt på produktionen af kunst og forskellige serviceydelser, der understøttede kunstnere, forfattere og programmører i udøvelsen af deres profession. Mailinglisterne nettime og rhizome begyndte her, idet Desk stillede en alternativ rootserver til rådighed for namespace-domænesystemet. Adskillige kunstnere skabte deres første net.-kunstværker på en af Desks maskiner. I dag kendt som Desk Organisation, en af de sidste gratis linux-hosts på internettet.

4. Globale fora, kraften i den fælles skriftlige virksomhed

Nettime (www.nettime.org)

Et andet virkningsfuldt redskab for kunstnere og aktivister har været, og er fortsat, mailinglisterne. Nettime er et meget aktivt og livligt forum med mere end syv hundrede deltagere, teoretikere, kunstnere, aktivister og journalister fra alle dele af verden. I 1995 blev mailinglisten etableret efter det allerførste ZK-møde i Venedig i juni måned. Nettime er ikke kun netbaseret og har med jævne mellemrum arrangeret møder (ZK), indtil videre kun i Europa. Listens og ZK-mødernes væsentligste emne eller problemstilling er netkultur og netkritik. Ud over tusinder af meddelelser og adskillige møder har listen også produceret antologierne ZKP1, ZKP2, ZKP3, ZKMP321, et website og en bog med titlen "Read Me". Nettime "er ikke bare en mailingliste, men et forsøg på at formulere en international, netværksbaseret diskurs, der hverken fremmer den dominerende eufori (at sælge produkter) eller fortsætter den kyniske pessimisme, som udbredes af journalister og intellektuelle i de 'gamle' medier, hvor de generaliserer over de 'nye' medier uden at have en klar forståelse af

disses kommunikative aspekter. Vi har produceret og vil fortsat producere bøger, antologier og websites på forskellige sprog, så en ‘immanent’ netkritik kan cirkulere både on- og offline”. (uddrag fra nettimes website).

7-11 (www.7-11.org)

Et andet livligt forum for kunstnere er mailinglisten 7-11; navnet refererer til en kæde af amerikanske supermarkeder. Denne liste rummer en stor samling af kunstneriske udtryk, en ligefrem og kynisk kritik. Dens indhold spænder fra kreativ tekstbaseret kunst (ascii-kunst) til manipulerede tekster, omdirigeret spam-email, krypterede breve og krypto-anarkistiske meddelelser. 7-11 blev installeret efter et skænderi på det fjerde ZKMP-møde i Ljubljana i sommeren 1998. Der forlod kunstnere nettime-listen for at skabe et forum med mere vægt på en mindre grad af doktrin, mere kunst, mindre kritik. Nettime blev opfattet som en elite-liste for europæiske formalister, amerikanske akademikere og globale reference-jægere.

Der findes naturligvis mange andre mailinglister, såsom Rhizome, Syndicate og Xchange.

6. Fremtid, målsætninger, spekulation

Oprindeligt var det, vi kaldte net.kunst, mere en bevægelse end en kunstform. Vi kunstnere, der brugte internettet, havde fundet en måde at nå et andet og langt større publikum på end udstillinger på museer og gallerier. Det gjorde det også muligt for os, og gør det stadig, at behandle ikke bare et billede eller en lyd, men et hvilket som helst billede, en hvilken som helst lyd. Nettet er en samling ready-mades.

“... Net.kunst kan på ingen måde betragtes som en systematisk doktrin; den udgør dog alligevel en skole, og de aktivister, der udgør denne skole, ønsker at transformere deres www-kunstværker ved at vende tilbage til grundlaget, når det gælder onlineinspiration, ligesom media.art-kunstnere – og mange net.kunstnere har på et tidspunkt været media.art-kunstnere – vendte tilbage til grundlaget, hvad angår interface-komposition.”

(Cosic, Wagenaar: The Net.Artist, uddrag fra nettime, ZKP 3.2.1, 1998).

Hvis historien indebærer, at alle funktionelle modeller på et tidspunkt vil fejle, fordi teknologier og samfund altid forandrer sig, så burde vi overveje, hvilke andre betingelser der ville gøre det muligt for os at tage problemstillinger op, udtrykke vores følelser eller visualisere idéerne om verden omkring os. Arbejd_-betingelsen betegner arbejde, både aspekter ved manuelt arbejde og udnyttelse, såvel som systemadministration og -håndtering. Inden for kunstens sammenhæng er det vanskeligt at tale om en arbejds_betingelse eller selve arbejds_betingelsen, da produktionen af kunst ikke har meget med det klassiske arbejdsparadigme at gøre.

Arbejde og kapital er klassiske faktorer, der næsten er blevet elimineret af de nuværende økonomiske, primært finansielle og monetære, faktorer. Arbejde er en udgift, en omkostningsfaktor. Information er cybertidsalderens kapital. Næsten ethvert gode, produkt eller serviceydelse konverteres til en række koder som algoritmer. Dette forandrer vores omgivelser dramatisk: Luft, vand og næring er blevet til varer. Anvendelsen af disse varer er en omkostningsfaktor, og er ikke længere en del af et naturligt miljø, men et led i en mekanisme, et program, der får vores samfund til at køre, håndterbart, ansvarligt, kontrollabelt. Dette system påvirker også kunstneriske praksisser og på nogle måder også selve kunsten. Kunstnere er blevet partnere i vores postmoderne samfund, ikke længere udskud, avantgarde eller subkulturelle aktivister.

På nettet er det ikke eksklusivitet, der kræves, men kompatibilitet. Kan der forbindes til kunstformen, kan jeg få adgang, kan mit computersystem håndtere denne form for data? Kan den anden brugers computer vise, hvad min computer viser? Som med sproget er det ikke alle fraser, lyde eller billeder, der er forståelige for alle andre. Dette er betinget af uddannelse, kulturelle forskelle og økonomiske og politiske faktorer.

På et globalt plan er det kun et lille mindretal, der rent faktisk kan anvende teknologi, og endnu færre er i stand til at skabe deres egen teknologi. Dette er nærmest en modsætning: Teknologi tillader os at kommunikere på et verdensomspændende plan, reelt at åbne et hvilket som helst bibliotek eller at besøge en hvilken som helst fjern lokalitet, men den er stadig ekskluderende, fordi den er kompleks, dyr, relativt sjælden, forandrer sig hele tiden, ligesom det ikke er enhver ny teknologi, der bliver tilgængelig for alle brugere med det samme, ny

teknologi er ikke altid vellykket, udgør ikke altid det bedste valg, fordi profitten sejrer over kvaliteten. Det endelige prisskilt er summen af overhead, ikke tingen i sig selv. Økonomien er et administrativt cyberspace, og den faktiske handel er finansiel og monetær. Hvad kan man da gøre? Hvis truslen er virkelig og al intellektuel ejendom, såsom vidensbaseret kode, er handel, så bliver det ekstremt vanskeligt at opretholde den med de nuværende indstillinger med standarder, sprog og protokoller. Det er nødvendigt, at der bliver skrevet nye definitioner for at skabe en ny informationsfrihed. Hvis sproget ikke længere er gratis at bruge, ændre og forbedre, så bliver det svært at skabe nyt indhold, bruge det, der er blevet ignoreret, frit udveksle idéer, holdninger og mening.

Det er afgørende at bevare ældre information, koncepter, formler, planer, meninger, fejl, arkitektur, kode, at være i stand til at forstå de ting, der ikke længere er der. Det er for naivt at tro, at deres essens vil ligge indbygget i nye medier, så der ikke ville være behov for at bevare ting, der ikke længere fungerer og ikke længere giver nogen mening. Men der vil altid være flere personer, der anvender gammelt, ikke nyt, hardware, systemer og programmer. I de seneste år er der blevet skrevet mange nye standarder, programmer og maskinkoder, der ikke længere er i anvendelse, endda ikke længere er tilgængelige, selvom de, hvad angår idé og funktionalitet, kunne føje noget til nutidens software, pege på muligheder, som man endnu ikke har forholdt sig til. Dette er bevidstheden bag Free Software og Open Source. Disse konstruktioner gør det muligt at tilføje, genskabe og udvide den afprøvede teknologi.

Telekommunikation erstatter ikke den måde, vi tidligere kommunikerede på, men forsøger at udvide, forbedre mulighederne. Det virkelige-virtuelle rum er præget af begær. Noget, der kun kan opnås af et fåtal. For alle andre bliver det ved idéen, illusionen eller drømmen. Dette udgør en anden trussel. Open Source er blot endnu en forretningsplan eller marketingstrategi, der modsiger de muligheder, der ligger i en Open Source-bevægelse, som skaber uden grænser. Uafhængighed og frihed til at tale, skrive og udveksle ord, koder og udtryk er da ikke længere en rettighed, men en formel, man kan abonnere på. Her er kunstnere og aktivister nødvendige.

Brett Stalbaum

Æstetiske betingelser for kunst på netværket: den relative hastighed i hypertextuelle og konceptuelle implementeringer hinsides repræsentationen

Oversat fra: "Aesthetic Conditions in Art on the Network:

beyond representation to the relative speeds of hypertextual and conceptual implementations"

Publiceret i Switch, vol. 4 no. 2, 1998

Online: <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/brett/>

“At udvikle en egen teori kunne højne Netkunstens værdi. I øjeblikket forstås den inden for mediekunstens, computerkunstens, videokunstens eller nutidskunstens sammenhænge, men ikke i relation til Internettets kontekst: dets æstetik, dets struktur, dets kultur. Værker af Netkunstnere analyseres ikke i forhold til hinanden. Vi bliver altid anskuet fra et ydre synspunkt, et synspunkt, hvor egentlige online-kunstværker søges indplaceret i en lang offline-historie og teori.”

Olia Lialina¹

Introduktion

Afhængig af hvor man placerer sig i forhold til net.kunstens udvikling, så vil en diskussion af dens æstetiske kvaliteter enten forekomme som en selvmodsigelse (ud fra den forudsigelige reaktion, at uanset hvad der kommer til udtryk på en computerskærm, så er det ikke kunst)² eller utilstrækkelig (som i Lialinas opfordring til at etablere en net.kunst-teori, der rækker ud over æstetikhistorien). Uden på nogen måde at forsøge at gennemtrumfe et “eksternt

perspektiv”, der ville begrænse vores syn på net.kunst, så håber jeg dog at kunne argumentere for en net.kunst-æstetik ved at vise at 1) der er æstetiske kvaliteter i fremvisningen af net.kunst, som på ingen måde lader sig adskille fra dens form, blot fordi denne kunst er virtuel; 2) selvom de æstetiske kvaliteter ved netværksbaseret kunst faktisk har træk til fælles med traditionelle æstetiske problemstillinger, så er disse traditionelle forestillinger (som har skønhed og smag som omdrejningspunkt)³ ikke de mest interessante eller vigtige spørgsmål for den netværksbaserede kunst; 3) at net.kunst har en specifik æstetisk kvalitet i det tidslige, som er vigtig for enhver kritisk vurdering af den; og 4) at netbase-ret kunst primært egner sig til en konceptuel kunstpraksis, som de traditionelle æstetiske forestillinger også kan gælde for, men ikke fuldkomment.

Min analyse af disse æstetiske problemstillinger bygger langt hen på kybernetisk-materialistiske forestillinger om det reelles konstituering, der følger af interfacet og den komplekse interaktion mellem bevidste biologiske væsensformer og ikke-biologiske former for energi, materie og information, snarere end af den menneskelige perception og kognition. Det er netop i krydsningen mellem denne forestilling om en integreret menneske-maskine-virkelighed og vores latente kulturelle forestillinger om kunstens ontologi, at den form, der kendes som net.kunst, på bedst mulig vis kan teoretiseres. Computernetværker, der integrerer mennesker og maskiner via et interface, kan da betragtes som kontekst for den kunstneriske skabelse. Filosofen Manuel Da Landa har formuleret denne idé klart:

“Jeg forestiller mig snarere kunstnere og befolkninger af autonome softwareagenter, der interagerer med hinanden på komplekse måder. Som med de fleste komplekse systemer, der ikke kan kontrolleres ned i detaljen, handler det om at finde måder, hvorpå man kan manøvrere eller vogte over et systems spontane opførsel, eksempelvis de materialer, som kunstneren benytter sig af for at nå et givet mål. Formens produktionsproces må nødvendigvis være halvvejs planlagt og halvvejs selvorganiseret. Materialerne (hvad enten det gælder hardware eller software) er nødt til at komme til orde i den endelige form, der produceres.”⁴

For at kunne kontekstualisere denne kunstarena i forhold til den videre verden

er det nødvendigt at påpege, at menneske/maskine-interfacet har implikationer, der rækker ud over kunstdiskursen. Da internettet er dukket frem som en vigtig social kontekst midt i det kompleks af sociale relationer, der eksisterer uden for nettet, gives der samtidig sociale relationer, som har spejlet og reproduceret sig inden for netværkets virtuelle rum. Internettets protokoller (tillige med lignende private netværker, såsom intranet, POS-systemer, LAN-netværker og forskellige andre firmæjede og militære computersystemer) er for vor tidsalder, hvad trykpressen var for en tidligere tidsalder. Det er både en teknologi, der skal virkeliggøre det økonomiske hegemoni hos de klasser, som kontrollerer, ejer og manipulerer ved hjælp af det, og samtidig den første kontekst, inden for hvilken hele dyngen af kultur, filosofi og tænkning bliver medieret. Netværker forbinder informationsflows, materiens tredje dimension,⁵ med materie- og energiflows. Når energi og materie udsættes for dette informationsflow (som det sker nu med det, der er blevet kaldt den "Tredje industrielle revolution"),⁶ er resultatet ikke alene store omfordelinger inden for kapital og levestandard, der forekommer også over en bred kam en genindskrivning af kulturelle antagelser.

Disse udviklinger er blevet evalueret af netværkskunstnere i de hyperlogiske ekstremer, der kendetegner de postmoderne begrebsliggørelser af ukropslig informationsageren og -identitet, der er forbundet hermed. Men dette spor kan også læses som en del af det 20. århundredes potentiale til at lade kunstformen udskille sig fra objekter eller materie i det hele taget (som det sommetider kan ses i performance- og konceptkunststraditionen); det eneste, der står tilbage, er information og kommunikation, der forløber gennem netværker som net-kunst-formens dematerialiserede ontologiske grundlag. Det er den strukturelle indflydelse, som information har på alt, hvad vi ved og udveksler, der gør, at vi ledes hen til en informationel kunst, der er i stand til at skaffe sig af med objektet og i stedet blive til en kunstform, hvor de æstetiske problemstillinger er en tilføjelse til objektets primært visuelle æstetik.

Om end den simulerede form på ingen måde er ny i kunsten (filmens og videoens projekterede repræsentationer vinder bred anerkendelse som kunstneriske medier), så udgør netværkerne et udvidet domæne for en kunstform og æstetik, der inkluderer netværkernes og de digitale processers informationsstyrrende funktion. Den forklaring, jeg vil give her, er relativt snæver og angår en

specifik æstetisk kvalitet ved net.kunst, der kan anskues som netop en sådan forlængelse af de traditionelle æstetiske problemstillinger, der knytter sig til objektet. Jeg vil bibeholde et kritisk perspektiv på den konceptuelle dybde, som net.kunst udviser ved at anvende mediespecifik datastyring. Nærmere bestemt vil jeg undersøge begreberne "hurtig" og "langsom", idet de har betydning for den netværksbaserede kunsts æstetiske grundlag og for, hvorledes den konceptuelle dybde er knyttet an til disse kvaliteter.

Jeg vil foretrække at behandle spørgsmålene om netværkssimulakrer, det hyperreelle og identiteten i en sammensat form, som gradvist vil kunne præge og udvikle begrebet om hastighed i net.kunst. Således vil jeg udforske de æstetiske problemstillinger, der knytter sig til billedlevering, hypertext og netværksværen i relation til et par specifikke eksempler på net.kunst, der er hentet fra den internationale net.kunst-bevægelse som kontekst. Det skal her noteres, at netværkerne kan tænkes at have ringe indflydelse på kunstnerens vaner og produktion, men dette er en indvending, der ikke vil blive taget yderligere op her. Selvom det ville være en drastisk fejltagelse at hævde, at den traditionelle billedkunst ikke længere er vigtig, så står det klart, at netværkerne forandrer alt. Jeg er derfor kun interesseret i denne problemstilling i det omfang, jeg allerede har givet udtryk for: Vores økonomier bliver i stigende grad medieret af information. Distribution er alt, om det så er materie, energi eller information, der er tale om. Den form, som kunsten vil antage i lyset af forandringernes hastige karakter og omfordelingen af værdier blandt forskellige kulturelle praksisser, turde sandelig være noget, som ligger alle kunstnere på sinde; også selv om dette blot sker med sigte på egen økonomisk vinding.

Simulakrer og overflade: repræsentationens problem i net.kunst

Det problem, man indledningsvis støder på, når man har med net.kunst at gøre, er at komme ud over mediesimulakrernes overflade, og her er informationsnetværkets mulighed for decentraliseret distribution af simulakrer blot en nylig teknologisk udvikling. I massemedierne, hvor kontrol og distribution er centraliseret og distributionsnetværkerne både er ensrettede og allestedsnærværende (såsom film og tv), har disse mediers form fulgt industriens centraliserede produktionsmodel, og de er derfor blevet en industriel kunstform. Jean Baudrillards værk, særligt hans artikel "Simulakrer og simulationer",⁷ har må-

ske været den mest indflydelsesrige af de forskellige postmoderne udredninger om de industrielle simulakrers nutidige sociale indvirkninger.

Som jeg har skrevet andetsteds,⁸ så udlægger han teoretisk mediernes kontekst som nogle radikalt nye grundlag for den sociale erfaring. Baudrillards begreb om det hyperreelle har været brugbart i forhold til at skabe et grundlag for et kritisk perspektiv, hvormed simulakrernes ontologi i netværkerne kan behandles.

“Det er genereringen – via modeller – af det reelle uden oprindelse eller realitet: det hyperreelle. Territoriet går ikke længere forud for kortet, og lever ej heller længere end dette. Det er ikke desto mindre kortet, der går forud for territoriet – *simulakrernes præcession*” (166) (hans kursivering).

Det er i dette perspektiv, at vi kan finde det teoretiske grundlag for kunstobjektets dematerialisering til fordel for en informationel repræsentation. Anskues denne idé i relation til netværkskunst, kunne det måske hævdes, at net.kunst faktisk slet ikke er kunst, men snarere et fremvoksende kompleks af netværksmedierede billedmanipulationer, som vi ikke kan beskrive bedre end som den mangfoldighed af allerede eksisterende sociale modeller, der omhandler kunsten, som generelt eksisterer i nutidens samfund.⁹ Vi kan blot sige, at net.kunst, snarere end at være kunst, er en mere reel model af kunsten end den mest reelle; for så desuden at påstå a la Baudrillard,¹⁰ at kunst i sig selv (ingen kunst overhovedet) vil overleve den deterritorialisering, som ligger i simulakrernes præcession, idet modellen underordner aktualiteten under sig.

Problemet med anvendelsen af præcessionsteorien i forhold til net.kunst er, at de repræsentationelle simulakrer kun fremtræder visuelt inden for det bogstaveligt talt overfladiske orden: som et skuespil synligt på skærmen (samme idé kan siges at gælde lydene, der kommer ud af computerhøjtalerne). Denne skærmiske overflade, den visuelle præsentation, kan i bedste fald kun bekræfte eller skærpe et kunstudsagn gennem billedleveringens tekniske processer. Det er interessant, at det også er denne visuelle og lydige præsentation af net.kunst, på overfladerepræsentationens plan, som lettest kan behandles in-

den for rammerne af den traditionelle æstetik. Den net.kunst, der gør brug af skærmoverfladen som sit eneste udforskningssted, kan da analyseres som ren fremvisning, hvilket er det samme som at sige noget rent overfladisk; hvori- mod det er den net.kunst, der mest af alt bruger repræsentationens æstetiske muligheder til at understøtte sine kunstidéer, -processer, aktive modeller og systematiske ageren, som evner at blive en netværkskunst i en mere komplet forstand.

For nu at kunne tydeliggøre dette punkt vil jeg begynde med at tage et specifikt eksempel og sætte det i forhold til Immanuel Kants begreb om “subjektiv, universel kommunikerbarhed”.¹¹ (48) Hos Kant antages mentale tilstande og appliceringen heraf på genstandenes fremtrædelse at gælde på samme måde “for alle mennesker”, hvilket vil sige, at skønhed i sig selv er universel, hvis den forstås korrekt. Skønhedens universelle natur er “blot kontemplerbar, dvs. det er en dom, der ikke forholder sig til genstandens eksistens” (45), og den beskrives endvidere som “det behagelige”. Kant forholder sig til den subjektivitet, der ligger i erfaringen af genstandens rent formelle fremtræden i kraft af dens indtræden i det, han kalder “de kognitive kræfters frie spil” (47), hvilket foregår mellem vores viden og indbildningskraft. Det er i kraft af denne teoretiske mekanisme, at han er i stand til at hævde det skønnes subjektive, universelle kommunikerbarhed, for idet viden, der antages at være universel, bringes i spil sammen med indbildningskraften, der antages at være subjektiv, bliver den endelige erkendelsesmæssige virkning en harmonisering af “betingelserne for universalitet, der generelt er erkendelsens ærinde, og [bringer] de erkendelsesmæssige kræfter i en tilstand af samklang, som er nødvendig for, at vi kan erkende, og som vi derfor også anser for at være gyldig for enhver”. (48) Dette er den klassiske formulering af, hvordan forestillingen om det skønne som et æstetisk anliggende står i modsætning til, og er omhyggeligt adskilt fra, alle praktiske anliggender. Og hvor vi finder en netværksbaseret kunst, der kun udnytter de fremvisningsmæssige simulakrer, der finder vi ofte denne form for “behageligheds”-æstetik. Net.kunst-projektet *e13*¹² er et rigt eksempel på denne idé, hvor skærmoverflade og -simulakrer danner grundlag for en net.-kunst-praksis.

Selvom den tydeligvis er interaktiv (en kvalitet, der forudsættes at ligge i mediet), så er den interaktion, som brugeren har til rådighed, udelukkende rettet mod leveringen af billeder, der i høj grad er designet, og hvis specifikke æstetik

flakser mellem eklektiske grafiske designforlæg og visuelle pasticher på forskellige grafiske brugerfladeelementer (såsom Macintosh' skraldespand eller ikonet for virtuel hukommelse fra Mac'ens hukommelseskontrolpanel). Den pågældende æstetik eksisterer kun i interfacet i form af billedet, en fremvisningsstrategi, som er alment kendt og accepteret. Det er standardstrategien og implementeringen af billedmageriet – som dette har været kendt af kunstnere inden for de visuelle medier igennem forskellige historiske perioder – vi har kendskab til, hvilket på imponerende vis kommer til udtryk hos designgruppen *e13*. Det ændrer ikke ret meget på dennes kunst-ontologiske udgangspunkt i de traditionelle æstetiske spørgsmål, at den er forbundet med eller tilpasset et interaktivt billedleveringssystem. Kunstforbrugeren bliver inviteret til at slå sig løs i “de kognitive kræfters frie spil” i forhold til billedet, og til at bringe sit subjektive synspunkt i samklang med værkets universelle aspekter, hvilket i sidste ende er en æstetisk bedrift: *e13* handler om det, det gør synligt (og hørbart), og hvordan dette ser ud (og lyder). Alt i alt er *e13* ikke meget forskellig fra den store mængde af offline-værker, der scannes ind i de “virtuelle gallerier”, som befolker webbet, bortset fra at værket ikke på selvbevidst vis indekserer museums- eller gallerimetaforen på den måde, som mange kunstinstitutionelle websites stadig gør. På grund af denne strategi, hvor interfacet bruges som et æstetisk leveringssystem, overser *e13* de fleste af de større konceptuelle problemstillinger, der er på spil for kunsten i netværket. *e13* er blot en repræsentation uden en original, og selvom dette måske nok passer godt med Baudrillards forestilling om det, der er mere reelt end det reelle, så bliver der set bort fra de materielle interaktioner mellem netværker og den øvrige verden. Værket forbinder sig ikke på noget punkt med andre systemer inden for distributionen af materie, energi og information. Ej heller sættes det i forhold til kontekster eller idéer, der kunne hjælpe det ud af dets snævre fokus på traditionelle æstetiske anliggender.

I lyset af de bredt tilgængelige, distribuerede informationsnetværkers fremkomst er det blevet klart, at lægges der kunstkritisk vægt på simulakrernes præcession, så bliver resultatet mangelfuldt, hvis vi blot koncentrerer os om overfladiske simulakrer. Hvis vi fokuserer som besatte på opløsningen af det reelle kunstterritorium som en projektion af billeder på netværket, så glemmer vi, at netværker ikke tager livet af det reelle i andre økonomiske systemer af materie- og energi, men at det reelles modeller snarere tjener til at ændre de

systemer, der distribuerer det reelle. Skulle vi således godtage det visuelle som eneste grundlag for den æstetiske praksis inden for net.kunst, så ville vi ikke alene stå tilbage med noget, der ikke var mere interessant at overveje end de billeder, som kan gøres synlige for beskueren, vi ville tillige have glemt, at det hyperreelle rækker langt dybere ned end overfladen på vores skærme. Denne misforståelse af selve karakteren af, hvad netværkerne kan tilbyde kunsten, er en trussel af den værste orden. Net.kunst skulle tjene til at forbinde visuelle simulakrer med komplekse og aktive systemer (som ikke i mindre grad er simulakrer i deres proces-ontologi, men er af en ikke-repræsentationel orden) på en måde, der skaber en parallel til informationsvidenskabens strukturelle introduktion af materie- og energiprocesserne. Netværkskunst burde derfor være optaget af netværket som form, semiotisk ageren og koncept; og ikke blot af at se på billeder.

Baudrillards formulering udgør uden tvivl en nødvendig kontekst for forståelsen af netværkskunst, men den kan også let misbruges i net.kunst, hvad angår billedet som et *synligt* æstetisk anliggende, hvilket i sidste ende for ham at se er lig med en form for værdiløshed inden for kunsten. Blot fordi en repræsentation først og fremmest er af den hyperreelle orden, behøver det ikke at betyde, at den ikke kan være en del af et kunstudsagn, ej heller at den billedskabende kunst er en form for nyttesløst arbejde, som man blot kan se bort fra. Den kvalitative måde, som net.kunst fremstår for øjet og/eller øret på, har meget til fælles med flere markante æstetiske idéer i historiens løb (læs: Immanuel Kant, Clive Bell, Clement Greenberg), men dette betyder ikke, at der er en specifik grund til helt at kaste denne teori over bord, sådan som Lialina foreslår. Faktum er stadig, at enkeltpersoner erkender kunsten i en proces, der stort set er lig den, som Kant beskriver (erkendelsens spil over for viden og indbildningskraft), også selvom den "universelle kommunikerbarhed" genindskrives som kulturelt medieret i vores nutidige teknologiske og multikulturelle uforudsigeligheder. Hvordan skal folk kunne forbruge en hvilken som helst form for kunstværk, netværksbaseret eller ej, uden en form for interface, om der så blot er tale om en dokumentation? Og da interfacet altid vil være åbent for denne bestemte æstetiske vurdering, er der for net.kunstnerne god grund til fortsat at være opmærksomme på værkets overflade. De kritiske æstetiske begreber ligger imidlertid andetsteds, på andre niveauer, og udfordringen vil være at finde ud af, hvordan det overfladiske kan bruges til at understøtte disse.

Netværket som kontekst for en æstetik omhandlende den kunstneriske identitet: hypertexter og kunsten-at-være

En af de markante kvaliteter ved net.kunst er måden, hvorpå interfacet implementeres, hvilket vil sige dets "interaktivitet". På world wide web implementeres interfacet via Hypertext Markup Language (HTML). Hypertext var oprindeligt tænkt som en netværksfunktion, der gjorde det muligt at anbringe intuitive links mellem relevant information, men det er blevet omarbejdet¹³ af kunstnere som et middel til at skabe interaktive narrative former og som et grundlag for en konceptuel kunstpraksis. Det er et faktum, at disse eksperimenter med hypertext går langt forud for webbets popularisering som et medie, hvori der kan skabes kunst.¹⁴ Som vi skal se, ligger der en æstetisk kvalitet i selve den tid, det tager at komme igennem en hypertext.

“Måske kan det problem, som jeg fornemmer i den ‘almindeligt udbredte udstillingsmodel, der stadig præger billedkunstens etablerement’, bedst komme til udtryk, hvis man forestiller sig, at en galleriejer eller en museumsinspektør placerer en trykt litterær roman på, lad os sige, 300 sider, i et institutionelt understøttet galleri eller museumsrum, for så at opfordre de besøgende til at fortabe sig i det dynamiske (anti-)æstetiske miljø, der udfolder sig der på siderne. De fleste kunstinteresserede ville se dette som et problem, for hvem har tid til at sidde – eller endnu værre: stå – i sådan et rum og læse en hel roman. Hvor lang tid ville den kunstinteresserede opholde sig i dette komplekse narrative system, før vedkommende i stedet ville bevæge sig ind i et andet rum med mere stabile objekter, om så dette værk oven i købet var en form for narrativ kunst, der bevidst bevægede sig hinsides litteraturen og i stedet fremtrådte på en skærm som en sindrig hypermedial konstruktion, der dog stadig befinder sig inden for det samme institutionaliserede, fysiske rum?”

Mark Amerika¹⁵

Mellemrummet mellem Lialinas og Amerikas ord vidner om det problem, der plager udviklingen af den nutidige net.kunsts æstetik. Hvilken form for teori, hvilken form for historie og hvilken tradition for diskurser kan drive net.kunst-æstetikken fremad i takt med, at den dukker frem på netværker og i kunst-

verdenen? Lialinas idé om, at internetkunst kunne udvikle en “egen teori”, der som sin eneste kontekst har netværket, og som på tapper vis markerer sin uafhængighed af repræsentationens forskellige historier, underbygges af Amerika, der kalder kunstverdenens institutionelle/arkitektoniske kontekst frem og forholder sig til de udstillingsspørgsmål, som kunstnere, der gør brug af netværker som medie, står overfor. Ved hjælp af implementeringen af post-litterær teori (Derrida) håber Amerika at kunne projicere romanens iturevne arv ind i et virtuelt rum, hvor “kunstner(ne), der er ansvarlige for udviklingen af netværkskunstoplevelsen, hele tiden ville udnytte det digitale medies flydende karakter til at bygge videre på, trække fra eller på anden måde ændre på værket”, og hvor “det virtuelle kunstobjekt, der evigt morfer i netværksmiljøet, udgør en ny form for æstetisk tilblivelse, der gør det at opholde sig i cyberspace til en kunst i sig selv ...”¹⁶ Det virker altså, som om Lialinas opfordring til en ny teori, der befinder sig “inden for Internettets kontekst”, måske i Amerikas tekster har et overbevisende teoretisk grundlag, der kan bygges videre på.

I denne idé, som jeg vil kalde *tilblivelsens kunst*-teori, ligger altså den tanke, at net.kunst-værkets særlige ontologi ligger i kunstværkets deltagelses- og samarbejdsbetonede dimension og i den mulige måde, hvorpå de deltagende udfolder værket og *sig selv* i et hyperspace. Det er her, vi tydeligst kan iagttage grundlagene (i den ontologi, der knytter sig til netværkskonteksten som et kommunikationsmedie), den implosion af skellet mellem kunstner og publikum, hvorom der så ofte spekuleres. De samarbejds- og deltagelselementer, som er så tydelige i megen net.kunst, underbygger generelt denne antagelse. Når både publikum og kunstner bidrager til kunstens evolution (hvad enten dette sker gennem en kommunikation, der bygger på noget så enkelt som emailkommentarer eller mellemliggende softwarefunktioner, hvormed den besøgende får mulighed for at ændre på værket), så kan grænserne mellem deltager og skaber betragtes som udviskede. Men ligger der i denne idé et svar på de ontologiske eller æstetiske spørgsmål om mediet, eller er det en bearbejdning af teorien om cyberfællesskaber og identitetsteori,¹⁷ som her bliver klædt ud som kunst?

Svaret på dette spørgsmål ligger i den absolutte forrang, som netværket har ifølge de net.kunst-inspirerede kritikere af traditionelle kunstformer og -institutioner. Netværket og de repræsentationer af identiteten, som det muliggør, bliver på levende vis hyldet som noget hyperreelt, der er uforbundet, og derfor

muliggør en mere reel identitetskonstruktion end det reelle, nemlig af “kunstneren” som en kreativ agent (hvilket trækker på modeller i vores kunstneriske tradition), som enhver deltager kan boltre sig i. Dette bliver så igen den eneste egenbegrundelse for at kalde en kommunikationstråd for en form for kunstværk. Denne onlinekunstner/-identitet er måske ikke mere væsentlig end det rollespil, der præger de tekstbaserede onlinespil: glidningen mellem kunstner og troldmand. Det er ikke nødvendigvis kunst, bare fordi kreativ deltagelse er tilladt. Ifølge en sådan definition kunne usenet-gruppen alt.conspiracy.area51 siges for længst at have opnået den højeste form for potentiel kunst, nemlig hvad angår *kunsten-at-være!* Kun få mennesker kunne imidlertid finde på at placere konspirationsteoretikernes og ufologernes aktiviteter og diskurs inden for kunstarternes diskurs, selv når man tager den betydelige kreativitet blandt de involverede personer i betragtning.

Netværket er et enormt stykke kommunikationshardware, som vi i dag er afhængige af for at kunne opretholde vores økonomiske liv, og netværkets vigtigste funktion er at forbinde faktiske kroppe via kybernetiske links frem og tilbage mellem (foreløbig) skærme, højttalere, mus og tastatur. Identiteterne er muligvis ustabile eller ubestemmelige, når de betragtes som aldeles adskilt fra noget stof, men i den forivrende fokus på et identitetsskifte, eller en “morfining”, der accepteres af nogle, overser man, at de fleste af os har stabile identiteter (selv om de udvikler sig og vokser), som er konkretiseret i kødkroppe. Selvom vi måske primært er information på det genetiske niveau, så er vi ikke desto mindre også biologisk kropsliggjorte knudepunkter i en netværkskomposition, ikke ukropslige informationelle byttebørn. Vi er ganske rigtigt netværksopkoblede, og vi gennemkrydses følgelig af en mangfoldighed af andre knudepunkter (via sprog og semiotik i et kommunikationskompleks, som spænder fra verbal-sproglige handlinger til digitale netværker), men som væsener er vi ikke flygtet ind i en form for rent virtuel, informationel ontologi. Denne holdning støttes af Paul Virilios informationsteori om stoffets tredje dimension¹⁸ (hvor energi udgør den anden), idet information og dennes indvirkning på identiteten ikke er ukropsligt adskilt fra det reelle, men snarere bliver en integreret del af den reelle verden, der projiceres direkte ind i kroppen: Et netværk af mennesker, som hyperaktiveres af informationsmaskinel, der har sluttet sig til kroppen på en måde, som ikke er mere bemærkelsesværdig end pacemakerens eller telefonrørets. Denne form for væren er allerede allestedsnærværende i de netværksbaserede kulturer, og det ligger på ingen måde fast, at interaktionen og

samarbejdet mellem sådanne hyperaktiverede¹⁹ mennesker udgør kunst i sig selv (uanset hvor kreativ, fantastisk eller samarbejdsbaseret kommunikationen og dennes restprodukter end måtte være).

Det følger heraf, at kunst som en performance-af-tilblivelsen, der bygger på dematerialiserede kroppe og virtuel identitet (som begge angiveligt kommer af netværker), snarere er lig med hype (som jeg til tider har bidraget til²⁰) end et grundlag for en forklarende og bedømmende æstetisk teori. Denne forvirring omkring identiteten er måske også forbundet med den nuværende udvikling af kunstnerens kulturelle rolle; bevægelsen fra modellen med det kreative geni fra den moderne periode til den postmoderne periodes forsker, vidensarbejder, eventmager og idébehandler. I stedet for den ukropslige kunstneriske identitet, der antages at fungere som udgangspunkt for net.kunst-praksissen, ser vi i stedet, at de vigtigste aspekter ved net.kunst har at gøre med brugen af netværksprotokoller og sprog (såsom HTML, HTTP, FTP, JAVA, PERL etc.) til at implementere kunstidéer, der bidrager på en meningsfuld måde til net.kunst-formen. I den forstand kan net.kunst bedst betragtes som konceptuel kunst, der implementeres via sådanne protokoller, når de betragtes som semi-autonome performanceagenter. Vi bør derfor forsøge at nå frem til et egnet funktionelt æstetisk grundlag, der gør det klart, hvordan den slags værker erkendes af brugerne.

Tid som en æstetisk kvalitet: nettets konceptuelle kunst

Den foregående diskussion tjener til at flytte fokus over på en af de centrale æstetiske kvaliteter ved net.kunst, som *kunsten-at-være*-teorien i sidste ende ellers tjener til at blokere og forplumre. Denne æstetiske kvalitet kommer til syne i forskellige formelle implementeringer af media:²¹ hypertexten. Og hvad er det, vi specifikt kan sige om hypertextens æstetiske kvaliteter? Som enhver, der er bekendt med computere, intuitivt ved, er hypertextdesign utrolig varieret, hvorfor vi vist kan være sikre på, at der findes mange snævert definerede æstetiske strategier, som fremtidige æstetiske taksonomier inden for softwaredesign vil kunne uddrage ud fra informatik og hypertextteori. Det er imidlertid ikke min hensigt at dykke ned i den slags detaljer her. Der findes en mere generel, forudgående æstetisk kvalitet, som angår hypertext (og interfacedesign), og den kommer bedst til udtryk gennem begreberne *hurtig* og *langsom*.

Til at begynde med tjener Amerikas markante spørgsmål om, hvorvidt en museums-gæst burde bidrage væsentligt til en roman eller en hypermediekonstruktion, som fremvises som et kunstværk i museumsrummet, til at danne et register over romaner og cd-rom-baserede hypermedias relativt langsomme æstetik. Til sammenligning er de andre "mere stabile objekter" (formentlig billeder, skulpturer etc.) langt hurtigere. Hvor der med forskellene i hastighed mellem de forskellige media (romanen vs. billedet) altid er tale om mere eller mindre faste aspekter ved de respektive media, så har vi i tilfældet net.kunst at gøre med ekstreme forskelle i medie-hastighed inden for samme medias konkretiseringer. Denne kvalitet, der for eksempel kan ses i interface-tidsforskellen mellem forbruget af en roman og et kunstobjekt, er ikke så interessant, når man spekulerer over forskellen mellem media, der er meget forskellige, såsom romanen og maleriet. Den bliver først et vigtigt æstetisk anliggende, når vi begynder at udforske dens implikationer i forskellige forekomster af selv samme media. Sådan er det netop i tilfældet net.kunst.²²

Net.kunst er et media, der gør det muligt for forfatteren at vælge mellem de to poler hurtigt og langsomt, og i den forstand er valget ensbetydende med en overordnet æstetisk stillingtagen fra kunstnerens side. Den tid, det tager for en fornuftig person at forstå et kunstudsagn i relation til værkimplementeringens bredde, udgør definitionen på denne særlige æstetiske kvalitet ved net.kunst: konceptuel hastighed. For nu at sige det lige ud, gælder det problem, som Amerika opstiller for romanen eller hypertextpræsentationen i en gallerisammenhæng, da ikke lige så vel for net.kunst, selv når denne forbruges uden for en kunstinstitutionel arkitektur? Vil folk blive ved med at vende tilbage til de tidskrævende, evigt morfende, identitetsbaserede kunstværker på netværket for lige at se, hvordan tingene har ændret sig? Og findes der ikke andre former for net.kunst, hvor den konceptuelle implementering bidrager væsentligt til sammenhængen i de kunstneriske idéer, men hvor dette sker langt hurtigere, og hvor det måske kun er nødvendigt med et enkelt besøg for, at dette sker? Og hvilken af disse æstetikker tjener bedst udviklingen inden for den netværksbaserede kunst?

Jeg vil se nærmere på to net.kunst-sites, der er eksemplariske i forhold til denne særlige tid/interface-problematik: *jodi*,²³ et projekt af Joan Heemskerck og Dirk Paesmans, og *Dot2DotPorn*²⁴ af Rachel Baker (a.k.a. Trina Mould).²⁵ Hvad *jodi* angår, så er der måske tale om den bedst kendte bedrift inden for

den internationale net.kunst-bevægelse. På deres site har Heemskerk og Paesmans samarbejdet om en formel udforskning af webbrowsersoftwarens visuelle implikationer og muligheder. I modsætning til *e13* er *jodi* ikke blot et billed- og designleveringssystem, selvom den primært fokuserer på de visuelle aspekter ved nettet som media. Den visuelle side ved *jodi* refererer ikke alene til computerkode og computersystemernes visuelle restprodukter, her anvendes denne kode ligefrem på en eksperimenterende måde i implementeringen af et højst komplekst HTML-hyperspace. I stedet for den velordnede grafiske designstil med flotte billeder, som nettet kan levere, er browseroverfladen her altså blevet taget op til fornyet overvejelse, og vi får at se, at den har sine egne refleksive kvaliteter som medie – og det er implikationerne af disse funktioner ved browseren, som udforskes i *jodi*. *jodi* bruger browseren som en agent eller en systematisk proces, og browseren får lov til at “komme til orde” som værkets konceptuelle grundlag. Her indgår blandt andet “dårlig” kode eller i hvert fald en anvendelse af koden, som ikke var tilsigtet af dem, der designede browserne eller specifikationerne for sproget. *jodi* er på ingen måde bare et overfladisk kunstudsagn, der kun handler om det visuelle spil, som det i sidste ende fremviser, men er i stedet i realiteten et væsentligt udsagn om de koder, der ligger under overfladen og medierer måden, hvorpå vi ser og navigerer.

“Vi ... kæmper med computeren på et grafisk plan. Computeren fremstår som et skrivebord med en skraldespand til højre og menuer og alle systemikonerne. Vi udforsker computeren indefra og afspejler dette på nettet.”²⁶

jodi forplumrer bevidst et af hypertekstens centrale designprincipper, idet navigationen gennem information bliver overskygget og dårligt giver et præj om relevansen af det ene eller det andet hypertextlink. Sitetets forside er et godt eksempel på den kunstneriske optagethed af kode, repræsentation og fortolkningen heraf via browsersoftware, der i sidste ende afspejler det konceptuelle grundlag, som *jodi* er afhængig af som kunstværk.

I begyndelsen af hyperteksten præsenteres publikum for en blinkende blok af grønne tegn, der blot fremstår som tilfældig volapyk. Men ved at gemme dokumentet som et rå HTML-dokument (ved at kalde kildekoden frem), og efterfølgende åbne det i en teksteditor, der både kan fremvise teksten i en

skrifttype med fast bredde og fortolke ASCII-linjeskiftene, så de bliver til nye linjer (webbrowsere laver afsnit og linjeskift ved hjælp af HTML-tags, ikke ved hjælp af usynlige karakterer som i almindelige tekstdokumenter), så finder vi ud af, at volapykteksten faktisk er et ASCII-billede.²⁷ Denne kunst udnytter browserens måde at fremvise information visuelt på til at vise, at et billede i lige så høj grad er et resultat af de forskellige koder, der fortolker det,²⁸ som det er et resultat af ophavspersonens intention eller publikums perception. Det er faktisk browserens manipulation af perceptionen, der gives forrang. Den forståelsesmæssige form fremvises ikke for den person, der kigger på overfladen, den ligger altid et sted nedenunder: i koden, i skjulte kommentarer, under skærmens flimrende skær. Strategien fordobles i navigationen gennem *jodis* tætte hypertext; det myldrer med forskellige kort og andre navigationsikoner, når man rejser længere ind i dette hyperspace, men anvendeligheden heraf er flygtig, selv når disse har en vigtig betydning. Man kan aldrig være helt sikker på, om man "er" i hypertexten, og det kan være vanskeligt at finde noget igen (senere), hvis man ikke har indsat et bogmærke. Her har vi igen at gøre med Baudrillards kort, hvis hyper-ontologi hovedsagelig (men ikke fuldstændig) overtrumfer det (endnu tilstedeværende) reelle, som ligger nedenunder.

Til trods for *jodis* betydelige bedrifter udi net.kunst-formalismen og i betragtning af dets hovedsageligt skjulte konceptuelle grundlag, er det imidlertid stadig en meget langsom æstetik, der implementeres her. Ifølge den definition, jeg har fremsat, så er hastigheden i et givet eksempel på net.kunst at betragte som dets konceptuelle dybde set i forhold til bredden i dets implementering, forstået som en funktion af den tid, det tager for en fornuftig beskuer at forstå dets konceptuelle funktion som en kunstnerisk idé. Selvom *jodi* er udtryk for en langt større dybde, end det normalt tilskrives, så modarbejdes værket hastighedsmæssigt af dets vidt udstrakte implementering i form af tusinder af HTML-dokumenter, der kredser om det samme konceptuelle tema, nemlig browseroverfladen og de skjulte-om-end-synlige betydninger. Der er ganske enkelt for meget af *jodi* i forhold til de idéer, der bliver implementeret. Faktisk fremgår *jodis* grundlæggende konceptuelle forståelsesramme allerede af forsiden, som jeg har påpeget. Resten kan meget vel være overflødig.

Trina Moulds *Dot2DotPorn* er også et stærkt konceptuelt værk, men det evner i forhold til *jodi* at tydeliggøre sit kunstneriske udsagn langt hurtigere.

Dot2DotPorns forside præsenterer beskueren for et forbind-punkterne-billede, som, hvis det blev udfyldt, ville udgøre en fuldendt visuel fremstilling af en seksuel udfoldelse. Men da der er tale om et website, er den eneste mulighed for beskueren (bortset fra at printe ud og trække linjer mellem punkterne) at klikke på punkterne. Man føres via punkterne, der er hypertextlinks, hen til forskellige sider, hvor det tilsyneladende, som teksten indikerer, er muligt at downloade et billede, så man kan se dette offline. Det er vel ikke nødvendigt at påpege, at det er sådan, størstedelen af den righoldige pornografi på internettet distribueres og forbruges? Vil dette projekt leve op til løftet om pornografi, som titlen er bærer af? Vil punkterne skabe de lovede forbindelser? Når man har downloadet og pakket billedet ud, viser det sig bare at være det almindelige abstrakte billedikon, som Netscape Navigator-brugere kender så godt! I stedet for pornografi finder vi en kontekstspecifik abstraktion af et pornografisk billede: porno, som er ikke-porno.

Dot2DotPorn er en klar implementering af netværksprotokoller (HTML og FTP), som har til formål at levere en konceptuel performance, der forstyrrer, forvrænger og afviser det (primært mandlige) begær efter at se på pornografi inden for en kontekst, der er kendetegnet ved, at store dele af den kapital, der på det seneste har fremmet den (post-militære, post-uddannelsesmæssige) netværksinstitutionelle vækst, bygger på markedets efterspørgsel efter pornografi. *Dot2DotPorn* evner ikke alene at komme med en kløgtig kontekstbundet kunstnerisk kommentar til internettet som et distributionssystem for pornografi, men er tilmed også hurtigt. Selvom man på sitet kan downloade mange identiske billeder, som også er ikke-billeder inden for forskellige pornografiske kategorier (der er noget for enhver smag), så træder hele konceptet for værket som kunstnerisk performance krystalklart frem, idet man åbner det første downloadede billede (hvor man så pirres af kunstidéen eller bliver "skuffet" af andre årsager). I modsætning til de tusinder af sider og timer, der kræves for at fatte det konceptuelle plan, som ligger begravet i *jodis* mange lag, lover *Dot2DotPorn* beskueren noget, som det nægter at levere. Chansen for at beskueren når frem til idéen, hvilket i sidste ende er det, vi værdsætter, er langt større i *Dot2DotPorns* tilfælde pga. dets konceptuelle hastighed, ikke mindst når man tager i betragtning, at netpublikummerne med deres flygtige og omskiftelige temperament klikker væk fra et projekt, når de blot har set et par af dets sider.

Hvad spørgsmålet om hurtig eller langsom angår, så er det vigtigt for mig at påpege, at jeg ikke kommer med nogle æstetiske antydninger i forhold til det Cartesianske ur: download-tiden, den faktiske tid, der bruges på at navigere rundt, eller en hvilken som helst anden tænkelig statistisk analyse af, hvor lang tid det tager for kunstbetragteren at forbruge og forstå værket. Statistiske og tekniske anliggender er snarere noget, der falder inden for de kommercielle designeres område eller firmaer, der bedriver internetmarketing og -reklame, såsom doubleclick.net. I stedet er det kunstværkets konceptuelle dybde i forhold til bredden i dets implementering, jeg taler om, når jeg påpeger, at værket enten er hurtigt eller langsomt. En forholdsvis kortfattet implementering af net.kunst, som udfører noget højst interessant, vil være lig med den hurtige æstetik. En sådan æstetik inden for kunsten ligger ontologisk set tættere på Amerikas "mere stabile objekter"²⁹ i det kunstinstitutionelle kompleks. Omvendt har den ordrige net.kunst mere tilfælles med litteratur som kunstnerisk form. I mine øjne passer den hurtige net.kunst på det hyperaktiverede³⁰ kunstpublikum, der søger konceptet og idéen, mens den langsommere æstetik, som man ofte finder i net.kunst-former som interaktiv fiktion, mest af alt fungerer som ordrige transmissioner af kunstnerens post-litterære og trods alt kunstnerisk set moderne identitetskonstruktion.

Det vigtige er imidlertid ikke at fælde en dom over det hurtige og det langsomme som mere eller mindre æstetisk værdifuldt. Dette er et spørgsmål om smag, som vil komme til udtryk på forskellige måder hos forskellige kunstnere og blive modtaget positivt eller negativt hos forskellige kritikere og publikumsgrupper. Det vigtigste er idéen om hastigheden som en grundlæggende deskriptiv kvalitet ved net.kunst-formen, der har æstetiske implikationer, ligesom den tjener til at udvide den generelt understøttende funktion, som den traditionelle visuelle æstetik har i netværksbaseret kunst. Hvor net.kunstens visuelle fremtræden bør forstås som understøttende og funktionel, så er det i implementeringen af tiden i hypertextens bredde i forhold til værkets konceptuelle dybde, at denne vigtige æstetiske kvalitet ved værket kommer til udtryk. Selvom det er rigtigt, at en overdreven konceptuel hastighed kan føre til overfladiske koncepter, ligesom implementeringen af store mængder interface-tid uden tvivl kan være nødvendig for at få bestemte konceptuelle intentioner til at fungere, så er det ikke desto mindre forholdet mellem implementering og koncept, der skaber denne net.kunst-æstetik.

Ud fra de eksempler, jeg her har givet med *jodi* og *Dot2DotPorn* er det klart, at den kunstneriske forestilling om kunstperceptionens teknologiske mediering i interfacet i førstnævnte værk er langt mere subtil end den muligvis Laura Mulvey-inspirerede³¹ afvisning af den visuelle nydelse, som er implementeret i sidstnævnte værk. Men i *Dot2DotPorn* passer hypertexten i størrelse og design til konceptet, mens *jodi* repræsenterer en ret dybdegående idé i en ualmindelig forstørret implementering. Tid i hypermedia er et spørgsmål om implementering, ikke repræsentation, og må således omgås med omhyggelighed i en net.-kunst-kontekst. De kunstnere og kritikere som arbejder ved selve interfacet mellem menneskelighed og maskine vil kunne forstå, at den hypertextuelle implementering af tiden er en unik erkendelsesmæssig og æstetisk kvalitet, som net.kunst som kunstform kan udvikle sig ud fra og samtidig bedømmes kritisk i forhold til.

NOTER

- 1 Subject: RHIZOME_RAW: cheap.art (fwd) Date: Mon, 19 Jan 1998 13:17:59 -0800 (PST) From: "M@" To: Switch Publication Date: Mon, 19 Jan 1998 20:47:30 +0300 From: olia lialina To: nettime-l@desk.nl, list@rhizome.com, eps@rinet.ru, mpapaioann@hotmail.com Subject: RHIZOME_RAW: cheap.art WWW: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9801/msg00037.html>.
- 2 For at være fair over for dem, der er skeptisk (eller fjendtligt) indstillet over for det at tilskrive netværksbaseret kunst nogen status overhovedet, skal det påpeges, at (eksempelvis) Lialinas ønske om en ny teori, der ikke står i gæld til fortiden, simpelthen overskygger det omvendte spørgsmål (som ikke besvares) om, hvorvidt netværkskunst, der ikke antager håndgribelig form og ikke for nuværende er at finde inden for de traditionelle kunstinstitutioners ramme, og desuden kun kontekstualiseres af en kunstteori (eller kunstagtig teori), overhovedet på nogen måde er værd at betragte som kunst. Ud fra dette dybt reaktionære perspektiv er netværkskunst en latterlig idé, som blot afvises med et foragtfuldt prust. Her afvises det hyperreelle, og i stedet bekender man sig til det reelles romantik. At ignorere denne kritik er ganske enkelt at forudsætte, at netværksbaseret kunst a priori har et ontologisk grundlag, ligesom man undlader at fremlægge tydeligt, hvori dette grundlag skulle bestå, ud over at der henvises til "Internettet: dets æstetik, dets struktur, dets kultur ...".
- 3 I min analyse indgår ikke nutidens betydelige bidrag til det æstetiske felt fra kritikere

og filosoffer som George Dickey, Arthur Danto og andre. Disse bidrag har uden tvivl en betydelig relevans for net.kunst, idet de angår kunstinstitutionen og den konceptuelle kunst. Jeg kan kun håbe på, at disse højprofilerede kritikere en dag vil rette deres analytiske blik mod net.kunst som kunstform.

- 4 "Interview with Manuel De Landa" *Switch* Vol. 3 No. 3, Spring 1998, <http://switch.sjsu.edu/web/v3n3/DeLanda/delanda.html>.
- 5 Paul Virilo, *The Art of the Motor*, University of Minnesota Press, 1995, s. 125.
- 6 Jeremy Rifkin, *The End of Work*, Jeremy P. Tarcher/Putnam Book, G.P. Putnam's Sons, New York, 1995, s. 60.
- 7 Jean Baudrillard, red. Mark Poster, *Selected Writings*, Stanford University Press, Stanford CA, 1988, s. 166.
- 8 Brett Stalbaum, "Conjuring Post Worthlessness: contemporary web art and the post-modern condition", *Switch* Vol. 3 No. 2, Summer 1997, <http://switch.sjsu.edu/web/art.online2/brett.links/conjuring.html>.
- 9 Jan Ekenberg, "Ontological Problems with Web Art", *Switch* Vol. 3 No. 2, Summer 1997. Opfattelsen er her, at kunstens sociale konstruktioner faktisk er det, der igangsatte kunstkonceptet inden for internettets kontekst, netværkerne som en ny form for institutionel kontekst for kunsten og netværket som et nyt formelt medie. <http://switch.sjsu.edu/web/art.online2/jan.links/ontological.html>. (Se også side 162 ff. i denne publikation, red.).
- 10 Jean Baudrillard, "La conjuration des imbeciles" i *Libération*, 7. maj, 1997. Oversat af François Debrix. François Debrix er ph.d.-stipendiat i Political Theory and International Relations ved Purdue University. Tilgængelig på www på <http://www.ctheory.com>.
- 11 Kathleen M. Higgins, *Aesthetics in Perspective*, Harcourt Brace & Co, Fort Worth, 1996 s. 48.
- 12 <http://www.e13.com>.
- 13 Andre implementeringer af hypertext er Apple Computers Hypercard (en af de første, som blev brugt af kunstnere), Macromedia Director, Supercard og et utal af andre præsentations- og softwareudviklingsværktøjer, inklusive sprog som C, C++ og Java. De fleste kan fungere på netværket.
- 14 Jf. eksperimenterne fra 1980erne af Lynn Hershman, Judy Malloy, Mark Amerika og Abbe Don.
- 15 Mark Amerika; "Network Installations, Creative Exhibitionism and Virtual Publishing: An Attempt at Contextualizing the Ongoing Unngoing Story of Being in Cyberspace", <http://altx.com/ds/pages/amerika.html> (1998).
- 16 Ibid.
- 17 Sherrie Turkle, *Life on the Screen*, Simon & Schuster, New York, 1995.

- 18 Ibid.
- 19 Virilio, s. 99.
- 20 <http://switch.sjsu.edu/web/v3n3/JTDDS/index.html>, se "Statement" inde i projektet.
- 21 Stalbaum bruger flertalsformen "media" i sætninger, hvor han ellers grammatisk burde bruge entalsformen "medium". Hvorvidt dette skyldes forfatterens modvillighed over for entalsformen "medium" i forhold til et elektronisk medie, eller om hensigten er at indskyde en dobbeltydighed i teksten, hvor et enkelt medie således i kraft af dets mange konkrete realiseringsmuligheder bliver til "medier", fremgår ikke klart af Stalbaums tekst. Flertalsformen "media" bibeholdes i den danske oversættelse for at give mulighed for dobbeltydighed fra Stalbaums side. (O.a.)
- 22 Lialinas klagepunkt, at "Værker af Netkunstnere analyseres ikke i forhold til hinanden", er vigtigt i denne sammenhæng.
- 23 <http://www.jodi.org/>.
- 24 Værket er ikke længere online.
- 25 Jeg har ingen grund til at tro, at kunstneren i virkeligheden ikke er Heath Bunting! (*Jeg mødte Rachel Baker personligt på Ars Electronica-konferencen i sept. 1999*). Uanset det spil omkring identiteten, som Trina Mould – eller bedre kendt som hvem som helst – udøver, så er værket krystalklart, hvad angår koncept og form.
- 26 <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>.
- 27 Appendix A er den faktiske term fra *jodi*-forsiden (<http://www.jodi.org>), der er rensat for alle HTML-tags, og hvor hvert andet linjeskift (de blanke linjer) er fjernet. Skrifttype og linjeafstand er justeret, så de passer til siden. I dette tilfælde er browsersoftwarens dennes fortolkning af HTML indkapslet i et "ren tekst"-dokuments form.
- 28 Ibid.
- 29 Ibid.
- 30 Virilio, s. 99.
- 31 Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, Volume 16, efterår 1975.

Jan Ekenberg

Ontologiske problemer ved Webkunst

Oversat fra: "Ontological Problems with net.art"

Publiceret i Switch, no. 7, 14. januar 1997

Online: http://switch.sjsu.edu/~switch/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=263

Ethvert forsøg på at kategorisere, analysere eller for den sags skyld finde frem til det, vi kalder Webkunst, kunst på world wide web eller Webspecifik kunst, har vist sig at være en vanskelig opgave. Hvordan kan det være? Er kunst (som et nutidigt vestligt begreb¹) og world wide web på en måde inkompatible, eller er vi simpelthen bare for forudindtagede, når vi forventer at finde noget bestemt?

Der findes to hyppigt forekommende påstande, som peger på et tilsyneladende problem, der har at gøre med webkunstens ontologiske status. Af disse to udtalelser kan man udtrække to poler, der måske nok forsimples, men samtidig fremsætter problemstillingen på en anden måde: Bunder den glathed, som vi fornemmer, når vi har med disse problemstillinger at gøre, i vores forestilling om og vores vaner i kunstoplevelsen (eller -skabelsen), eller bunden den i world wide webs anatomi?

- » world wide web er så nyt et medie, at tingene endnu ikke har krystalliseret sig. Tiden vil give os et større perspektiv.
- » Ingen har formået at definere, hvad kunst er.

Når det gælder webkunst, har vi alle hørt disse påstande. De lyder fornuftige, men bringer os ikke nærmere en forståelse af problemet.

Den første antagelse bærer på spørgsmålet omkring verificering. Hvornår er noget ikke længere “nyt”? Den anden frase dukker op i mange forskellige situationer, hvor den ofte antyder, at man ikke bør forsøge at definere eller indkredse kunsten. Selvom der tydeligvis er tale om en påstand af retorisk karakter, så er den ikke desto mindre desværre fejlagtig.

Hvorfor har jeg valgt disse to vilkårlige påstande for med det samme blot at afvise dem? Umiddelbart synes de ikke at kunne tilbyde en løsning på vores problem; alligevel er en nøgle til vores vanskelige situation måske at finde i de to udtalelser.

Først og fremmest: Hvad er nærmere bestemt problemet?

For nu at opsummere:

- » Hvorfor er der relativt få gode kunstsites på world wide web?
- » Hvorfor bliver de problemstillinger, begreber og strategier, som anvendes inden for den nutidige kunstkultur, ikke implementeret på sites og i projekter på Webbet, der ellers hævder at være kunst, men snarere benytter sig af romantiske og/eller modernistiske principper og metoder?
- » Hvorfor dukker så mange af de taktikker, der “traditionelt” bruges af nutidens kunstnere, op på såkaldte “ubrugelige sider”.²

Lad os kaste et blik på de to udbredte påstande, som jeg hævdede ikke kunne hjælpe os. Vi begynder med nummer to: “Ingen har formået at definere, hvad kunst er”. Ja ... der findes endnu ikke en a-historisk, omfattende og virkelig vellykket definition på kunst, og hvis der gjorde, ville den formentlig være et monster. Problemet er imidlertid *ikke*, at vi *ikke* ved, hvad kunst er; det er snarere omvendt. Vi har en meget stærk kulturel forestilling om, hvad kunst er (som vi naturligvis ikke altid er bevidst om). Selvom den diskurs, der kendetegner nutidens vestlige kunst, er omfattende og kompleks, så er der alligevel to afgørende begreber, der påkalder sig opmærksomhed. Det gælder:

- » En intentionalistisk opfattelse af kunst. Ifølge denne opfattelse er ethvert artefakt, der er skabt med en hensigt om at frembringe et kunstobjekt, lig med kunst.

- » En institutionel teori om kunst. Såsom George Dickies: “Et kunstværk er i klassifikatorisk forstand (1) et artefakt, (2) et sæt af aspekter, der af en person eller af personer på vegne af en bestemt social institution (kunstverdenen) er blevet tildelt en status af kandidat til påskønnelse”.

Det er let at indse, hvordan problemerne hober sig op, hvis vi forsøger at overføre disse forestillinger til webkunst.

For det første: Man kan ikke på nogen meningsfuld måde betragte en informationsenhed (såsom et dokument) på world wide web som et artefakt. Den kan kopieres et utal af gange, uden at noget går tabt; den kan forandres på dynamisk vis; den kan indeholde et hvilket som helst antal andre dokumenter; den kan bevæge sig og alligevel holde fast i sine kendetegn; etc. – egenskaber som artefakter ganske enkelt ikke har.

For det andet: Selvom spørgsmålet omkring “kunstnerens” intention ikke kun er et problem på Webbet, så springer det mere i øjnene her end andetsteds.³ I de fleste tilfælde kan man ikke vide noget om dette forhold, man har ikke adgang til information herom. Der bliver derfor tale om en ikke-verificerbar antagelse.

For det tredje: Man finder kun i sjældne tilfælde en person eller personer, der handler på vegne af en bestemt social institution (kunstverdenen), og som vil tildele Webdokumenter en status af kandidat til påskønnelse. Og i de tilfælde virker institutioner på Internettet eller world wide web selvomsluttende. Når Webarbejder, som disse institutioner har kontekstualiseret, forlader institutionernes rammer, følger blåstemplingen ikke med. Når kunstværket (kunstneren) befinder sig uden for denne kontekst, træder andre forhold i kraft. Det er ofte blevet nævnt, men gælder fortsat: På Webbet udjævnes uligheder, det er et sted, hvor forsøg på at anvende hierarkisk magt vil slå fejl.

Hvor institutionerne ikke kan anvende deres traditionelle autoritet på Webbet, så kan man til gengæld sige, at world wide web i sig selv har karakter af en institution. For at se nærmere på dette forhold vil vi vende opmærksomheden mod den første påstand, der ofte høres i forbindelse med Webkunst.

“World wide web er så nyt et medie, at tingene endnu ikke har krystalliseret

sig. Tiden vil give os et større perspektiv”. Det interessante ved denne udtalelse er, at world wide web kaldes et *medie*. Når man har at gøre med Webkunst, virker forestillingen om world wide web som et medie umiddelbart overbevisende. Men er den i virkeligheden korrekt? Teknisk set, nej. Dette svar er imidlertid for simpelt. Sagen er at HTML-protokollen, som Webbet bygger på, besidder et medies karakteristika i bred forstand. Men det er helt klart ikke *kun* et medie. Informationstjenesten på det Internet, der hedder world wide web, er af så kompleks en karakter, at dette ikke kan defineres på denne snævre vis. De rumlige/kosmografiske metaforer, som man har anvendt siden etableringen af world wide web, har gjort det til et konstrukt, hvis tekniske realiteter er uvæsentlige. Websites er virkelige steder ifølge Internettets logik – uanset om dette er korrekt teknisk set, endsige en fordelagtig måde at tænke det på.⁴

Her kan vi konkludere, at vi har at gøre med noget, der ontologisk set er interessant for kunstverdenen og for kunst: en skizofren enhed, der både er en institution og et medie.

Denne usædvanlige kvalitet kunne forklare visse karakteristika ved kunst på Webbet. Inden for Webkunsten betragtes world wide web næsten altid som enten et medie *eller* en institution/sted. De, der skaber webkunst, er ofte fastlåste i denne dikotomi. Enten etablerer man webgallerier og “museer” – steder for scannet eller genfotograferet materiale, malerier og computergenereret “kunst”, eller formelt “eksperimenterende” websider, der forsøger at presse så meget visuelt gejl og blinkeri ud af formateringsproget som muligt.⁵

Internettet og Webbet er naturligvis et “noget”, der har unikke og nogle gange mærkværdige egenskaber. Nogle af disse egenskaber, såsom dem, jeg har diskuteret, giver i sammenhæng med andre forestillinger, såsom den modernistiske adskillelse af form og indhold, anledning til den bekymring, at Webbets særlige potentiale slet ikke bliver udnyttet, når det gælder kunst. Men, hallo, hvor er det tilfældet?

Jagten går på Webkunst, der bruger Internettet på de måder, som det kan bruges på, og ud fra en forestilling om, hvad kunst kan være.

3. Refleksioner over netkunstens ontologi og æstetik

NOTER

- 1 Jeg har valgt at tale om denne forestilling om kunst vel vidende, at der findes andre forestillinger om, hvad kunst er og ikke er: f.eks. noget, der er smukt eller æstetisk, skabt ud fra kunnen, kreativitet, oprør etc.
- 2 Se Benjamin Eakins artikel om "Useless Web Pages: Conceptual Folk Art or Post Modern Web Dada".
- 3 Bemærk den spatielle kvantificering.
- 4 Årsagen til dette psykokulturelle fænomen er naturligvis et studie værd i sig selv.
- 5 En tredje udbredt form for webkunst, som jeg ikke har nævnt, er den poetiske multimedieoplevelse. Den forvisser os om, at poesi ikke behøver en institutionel blåstempling, men kan findes overalt i den menneskelige eksistens.

4.

INSTITUTIONALISERING, KURATERING, ARKIVERING OG SAMLING

Netkunsten har fra starten udfordret kunstinstitutionens hvide kube-ideologi. Netkunstens sted er nettet, et ikke-institutionaliseret virtuelt rum, og det er en kontekst, der stiller spørgsmål til grundlæggende forhold ved kunsten, f.eks. hvordan man laver udstillinger (både online og i det fysiske rum), hvordan man bevarer, og hvordan man sælger.

Mark Tribe: Arkivering af net.kunst

Robert Atkins: Hvad er äda'web?

Olia Lialina: cheap.art

Sarah Cook: Har kurateringen taget livet af net.kunsten?

Tilman Baumgärtel: Mafia contra mafia

Steve Dietz: Hvorfor har der ikke været nogen store netkunstnere?

Josephine Bosma: Mellem det modererede og ekstremere: spændingerne i forholdet mellem netkunstteorien og den gængse kunstdiskurs



Mark Tribe

Arkivering af net.kunst

Oversat fra: "Archiving net.art" (interview ved Andreas Brøgger, 2000)

Teksten er skrevet til udstillingen "On/Off" og publiceret på afsnitp.dk

Online: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/tribearchivingne.html>

I

"Rhizome" er den botaniske betegnelse for en form for stamme, der vokser nedad og sender skud og rødder ud. Rhizomer forbinder planter i levende netværker. Rhizome.org er en nonprofitorganisation, der støtter det internationale new media-miljø gennem online-ydelser og offline-arrangementer.

Rhizome blev grundlagt i februar 1996 i Berlin på et tidspunkt, hvor den internationale new media-kunstverden var opdelt i lokale miljøer og manglede en fælles platform for udveksling af idéer og information. Selvom festivaler som Ars Electronica i Linz i Østrig gjorde det muligt for folk, der arbejder inden for dette område, at udveksle idéer med hinanden og med den bredere offentlighed, så greb vi chancen for via Internettet at skabe en kritisk dialog, der var lettere tilgængelig, løbende og mere åben, hvorved vi samtidig etablerede et fællesskab på tværs af geografiske og kulturelle grænser. På det tidspunkt fandtes der ikke et kritisk forum, der udelukkende fokuserede på kunst og new media-feltet, kunsttidsskrifterne havde ingen faste klummer herom. Kun MIT-tidsskriftet *Leonardo* ofrede Internettet og netkunst opmærksomhed, men frem for alt med en akademisk vinkel.

Vi begyndte med en mailingliste, som Walter van der Cruisen generøst tilbød at hoste på Desk.nl. Jeg inviterede folk, som jeg havde mødt på Ars Electronica og andetsteds, til at bidrage til en kritisk dialog om new media-kunstens teori, praksis og æstetik. Fra begyndelsen lå fokus på en mange til mange-kommunikation, på kritisk diskussion og krydsfeltet mellem nutids-

kunst og nye teknologier. Ved at fokusere på et snævert defineret emne kunne vi være mere udførlige i vores dækning af dette hurtigt voksende felt.

Kort efter opstarten flyttede Rhizome til New York, hvor den Internetbase-rede indholdsindustri, som nu går under navnet Silicon Alley, for alvor blomstrede op. I juli 1996 grundlagde vi “for profit”-organisationen Rhizome.com. Det stod hurtigt klart, at Rhizome.coms reklamebaserede indtægter var begrænsede pga. markedets ringe størrelse. I to år finansierede en anden mere kommercielt betonet virksomhed, StockObjects.com, Rhizome.orgs operationer.

I 1998 havde Rhizome opbygget et stort fællesskab, som støttede op om os. Rhizome havde på det tidspunkt 2000 abonnenter. Vi følte da, at Rhizome ville være i stand til at overleve som uafhængig organisation, udspaltede den fra StockObjects og grundlagde en ny nonprofitorganisation ved navn Rhizome.org.

I april 2000 havde Rhizome.org omkring 750.000 månedlige hits og omkring 10.000-15.000 reelle besøgende pr. måned. Antallet af besøgende på websitet stiger i øjeblikket med 35-50% pr. måned. Antallet af abonnenter på Rhizomes mailingliste stiger i øjeblikket med 7% pr. måned.

II

Vores mission er at skabe kommunikation og kritisk dialog om new media-kunst, at præsentere offentligheden for nye arbejder fra new media-kunstnere, -kuratorer, -kritikere og -undervisere, samt at arkivere disse arbejder for fremtiden.

Email er fortsat omdrejningspunktet for vores aktiviteter – det er den lim, der binder vores fællesskab sammen. Mailinglister er en af de vigtigste og mest effektive former for onlinekommunikation. For et par år siden bragte *Wired Magazine* en stor artikel om *push media*. I artiklen stod der, at fremtiden inden for publicering på nettet er push: I stedet for at skulle gå et sted hen og *hente* indhold ned, *leverer* disse medieplatforme indhold til folk, og på den måde bliver man løbende informeret og involveret. De fleste forsøg med push media, som blev promoveret på det tidspunkt, er nu afgået ved døden. Men mailinglister – den oprindelige, low-tech-agtige form for push media – lever i bedste velgående. Mailinglister er mere velegnede til at opbygge et onlinefællesskab end de webbaserede, trådinddelte diskussions- og chatsystemer, fordi førstnævnte i stedet kommer til dig og beder om din opmærksomhed. Emails bliver

ved med at dukke op i din postkasse, indtil du framelder dig. I en økonomi, hvor opmærksomheden er kortvarig, er de proaktive medier særligt effektive.

Vores mailingliste findes i to udgaver: Rhizome Raw og Rhizome Digest. Rhizome Raw er ufiltreret og uredigeret. Meddelelser, der bliver sendt til list@rhizome.org, går direkte ud til alle Raw-abonnenter. Blandt disse meddelelser er annonceringer af new media-projekter, arrangementer, festivaler, konferencer og udstillinger; pressemeddelelser; opfordringer til indsendelse af værker; anmeldelser af new media-kunstprojekter; interviews med new media-kunstnere; kommentarer om problemstillinger inden for new media-kunst; og svar på andre meddelelser. Rhizome Digest er en filtreret ugentlig opsamling af de mest relevante meddelelser fra Raw. En vigtig grund til vores succes er, at vi tilbyder disse to udgaver. Raw fungerer som et åbent forum og et fælles sted og har en lille, men meget aktiv og engageret gruppe af bidragsydere. Uden Raw ville miljøet stagnere. Men Raw kan være meget larmende og er ikke for alle og enhver. Digest er lettere at forholde sig til, mere forudsigelig og langt mere populær. Uden Digest ville vores publikum snart forsvinde. I april 2000 var der omtrent 400 abonnenter på den rå liste og omtrent 4000 abonnenter på den filtrerede liste.

Vores website Rhizome.org er en online-plattform for fremvisning, fortolkning og bevaring af new media-kunst. Det fungerer også som en ressource, hvor man kan finde information om Rhizome.org, og som en indgang til vores emailservice. Sitetes nøglefunktioner er: kunstnerskabte splash-sider, et bibliotek på mere end 1500 tekster om kunst og teknologi udvalgt fra mailinglisterne, et bevaringsarkiv for netkunstværker og en boghandel.

Inden for fremvisning og bevaring skelner vi mellem to slags netkunstværker: *klonede objekter* og *linkede objekter*:

De *klonede objekter* er netkunstværker, der faktisk huses på Rhizomes servere. Betegnelsen kloning er særlig relevant her, fordi netkunstprojekterne er *identiske* med den original, der findes andetsteds på nettet. Der er ikke tale om en *kopi* i stil med en fotokopi eller et stykke musik indspillet på bånd – der er med andre ord ikke tale om en analog duplikeringsproces. I stedet er de klonede objekter fuldstændig identiske med “originalen”, fordi hele projektets programkode ligger på vores servere. Fordelen ved at klonе et objekt er, at projektet vil blive bevaret på et permanent sted, nemlig vores server, i modsætning til de linkede projekter, der ofte flyttes fra en server til en anden eller til et andet katalog, filerne skifter navn eller bliver slettet fra nettet. Kloning løser dette

problem, fordi alle henvisninger inden for Rhizomes eget website forbliver intakte, såsom links fra Rhizomes tekstdatabase til de klonede kunstprojekter.

De *linkede objekter* er derimod underlagt nettets flygtighed. Hvis en hjemmeside af en eller anden grund må lukke, forsvinder projektet måske helt eller flyttes til en anden URL, hvorved forbindelsen brydes til alle de sites, der linker til projektets adresse, som ikke længere er gyldig.

Desuden skelner vi mellem tre typer netkunst-sites:

- A. Statiske sites, hvilket vil sige sites, der ikke forandrer sig, hverken i indhold, struktur eller størrelse.
- B. Foranderlige, men afgrænsede sites. Denne type site forandrer sig over tid, men rækker ikke ud over sit eget sites grænser. Et eksempel er Ben Benjamins *Superbad*.
- C. Uafgrænsede sites, der ikke rigtig er situeret noget sted, men vandrer fra site til site eller "suger næring" herfra. Et eksempel er Mark Napiers *Shredder*.

Grundlæggende findes der tre måder at bevare netkunst på alt afhængig af, hvilken type værk der er tale om, og hvilken hardware og software der indgår i det:

- A. Statisk bevaring: Alt bevares sammen med kunstprojektet, inklusive dets tekniske "miljø", ganske som blev det lagt i en tidskapsel: pc'en, browserversionen og de nødvendige plug-ins sammen med filerne til selve netkunstprojektet.
- B. Overførsel: De filer, der udgør netkunstprojektet, opgraderes til en nutidig standard, idet filerne f.eks. opgraderes fra tidligere versioner af Quicktime til den nyeste version.
- C. Emulering: Dele af projektets oprindelige teknologiske miljø genskabes på en anden (en ny) platform ved hjælp af et emuleringsprogram. For eksempel gør emuleringen det muligt at afvikle filer, der er blevet skabt på en gammel Atari-computer, på en Windows PC.

Kunstnere indsender deres netkunstprojekter ved at udfylde en formular, der angiver, om Rhizome skal klone eller linke til projektet (se forskellen nedenfor). Kunstnerne er selv ansvarlige for at uploade og vedligeholde deres projekter på Rhizomes site.

Vi lægger overordnet vægt på, at sitet skal være så gennemsigtigt og tilgængeligt for miljøet som muligt, hvorfor vi har valgt at bruge teknologier, der ikke er beskyttet af ophavsret, samt en funktionel tilgang til designet.

I modsætning til de fleste trykte og netbaserede tidsskrifter, der er kendetegnet ved et lodret hierarki, hvor indhold udsendes fra et lille antal producenter til mange kunder, er Rhizome et græsrodsfællesskab: et vandret netværk med distribution til og fra mange brugere. I denne forstand er Rhizome netop rhizomatisk.

Ud over websitet og de to mailinglister organiserer og engagerer Rhizome sig også ofte i offline-arrangementer, såsom den digitale happy hour på The Kitchen i New York City (en række præsentationer og diskussioner af netkunst med netkunstnere påbegyndt i 1998). Rhizome ønsker at udvide sine offline-aktiviteter til andre byer rundt omkring i verden. Rhizome deltager jævnligt i symposier om netkunst og producerer ikke kun artikler til websitet, men også til tidsskrifter, udstillingskataloger og bøger.

Siden Rhizome i begyndelsen af 1998 gik nonprofit-vejen, er vi gået fra at være en organisation, der nærmest uden støtte og uden infrastruktur er blevet drevet af frivillige, til at være en bæredygtig organisation med en kerne af erfarne ansatte. Vores midler stammer primært fra tre kilder: gaver fra enkeltpersoner, legater fra fonde, firmaer og offentlige organer, samt egne indtægter.

Enkeltpersonernes bidrag kommer fra vores bestyrelse og fra vores miljø. Vi vil gerne blive ved med at tilbyde vores ydelser gratis, men beder abonnenter om frivillige donationer til støtte for vores foretagende. Støtten fra miljøet er afgørende, fordi den i modsætning til fondsstøtte eller støtte fra offentlige eller private virksomheder, er mindre flygtig, og fordi den sender et vigtigt budskab til vores andre støtter om, at vi betyder noget for det miljø, vi arbejder for. Støtte fra enkeltpersoner er mere udbredt i USA end i Europa og andre dele af verden, dels fordi den manglende offentlige støtte i højere grad nødvendiggør midler fra enkeltpersoner, dels fordi vi har en større tradition for uafhængig velgørenhed. For eksempel stammer omtrent halvdelen af midlerne til de offentlige tv-stationer i USA fra individuelle medlemmer af deres seerskare.

Rhizome.org har modtaget legater fra Rockefeller Foundation, Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, National Endowment

for the Arts og adskillige private virksomheder, bl.a. Oven Digital, Absolut, Altoids og Media and Beyond. Vores egne indtægter stammer fra honorarer for foredrag på konferencer og festivaler, royalties, reklameindtægter og konsulenthonorarer.

Generelt virker det, som om det går den rigtige vej for os med hensyn til støtte. Blandt støtteejerne er der en større bevidsthed om new media-kunstens vigtighed og den rolle, som vi spiller for skabelsen heraf. De er begyndt at revurdere deres kategorier, så vi nu passer bedre ind i forhold til dem. Samtidig er vi blevet bedre organiseret og mere professionelle i vores tilgang til støtteejerne. Vores mål for fremtiden er at bibeholde vores græsrodsfokus på new media-kunstens miljø, at blive ved med at forbedre kvaliteten i vores ydelser, at bygge videre på den succes, vi i øjeblikket har med at opnå støtte, til at opnå reel økonomisk bæredygtighed, at samarbejde med andre organisationer, men alligevel forblive uafhængige, at forholde os til forandringer inden for området ved at videreudvikle vores definition af, hvad det er, vi laver, og endelig at brede os ud i international retning, så Rhizome.org kan blive et globalt netværk af forbundne knudepunkter.

Robert Atkins

Hvad er äda'web?

Oversat fra: "What is ädaweb?"

Publiceret på Walker Art Centers hjemmeside (1998)

Online: <http://www.walkerart.org/archive/4/B5737118FB210DAF6169.htm>

De rene fakta

äda'web er et online-kunstsit eller -galleri på Internettet. Siden åbningen i maj 1995 er der blevet præsenteret (og i mange tilfælde produceret) mere end et dusin kunstværker og projekter, der er skabt til at blive set på Internettet (ved onlinekunst forstår jeg original, interaktiv kunst, der kun kan opleves på Internettet, snarere end de digitaliserede billeder af malerier og skulpturer, som præsenteres på mange gallerier og museers hjemmesider). äda'web blev grundlagt af Benjamin Weil med hovedkvarter i New York. Da äda'web lukkede i februar 1998 blev det af mange betragtet som det mest fremtrædende udstillingssted for onlinekunst.

äda'web begyndte som et glimt i øjet på Weil, der sidenhen opkaldte sitet efter Lady Ada Augusta Lovelace, en videnskabskvinde fra det 19. århundrede, der var datter af Lord Byron og af mange anses for at være den første computerprogrammør. Kuratoren er født i Paris og havde siden 1990 samarbejdet med en gruppe af kunstnere fra New York om at skabe onlineprojekter (deres arbejde kulminerede i den første amerikanske kunst-bbs, nemlig The Thing). Ligesom flere af de første onlinekunstnere og -producenter indså Weil, hvor afgørende lanceringen af den første webbrowser var, nemlig Mosaic (1993) fra University of Illinois' Super Computing Center, som gik forud for lanceringen af den kommercielle browsersoftware, som vi anvender i dag – Nescapes Navigator og Microsofts Internet Explorer. Webbrowserne var med til at omdanne Internettet

fra et udelukkende tekstbaseret miljø, der egnede sig til email og chat, til et miljø – som nu går under navnet world wide web – hvor grafik, video og lyd har vundet indpas. Weil skabte en prototype af et onlineværk sammen med kunstneren Julia Scher og brugte denne “trailer” til at sikre sig økonomisk og produktionsmæssig støtte hos John Borthwick, en new media-udvikler fra Manhattans Silicon Alley, som havde grundlagt WP Studios, der stod bag online-byguiden *Total New York*. äda’webs kontorer og produktionsfaciliteter lå ved siden af WP Studios, og det hold, der samarbejdede med Weil, talte blandt andre Vivian Selbo, Ainatte Inbal, Cherise Fong, Susan Hapgood og Andrea Scott.

I maj 1995 debuterede sitet officielt med Jenny Holzers *Please Change Beliefs*, et interaktivt værk, hvor den besøgende kan omorganisere kunstnerens velkendte aforismer. Weil producerede derefter mere end et dusin andre værker skabt af et eklektisk mix af kunstnere fra særdeles velrenommerede konceptkunstnere (Lawrence Weiner, Antonio Muntadas) til etablerede kunstnere af forskellig stilistisk observans, der befandt sig midtvejs i deres karriere (Julia Scher, General Idea), og videre til kunstnere som John F. Simon Jr., der primært beskæftiger sig med computer- og onlineværker, samt forfattere som Darcey Steinke, der var fascineret af mediet og spekulerede over, hvordan et sådant projekt mon ville kunne præge hendes arbejde.

Afgørende for de onlineværker, som äda’web producerede, var samarbejdet. At have med tekst, grafik, fotografi, video eller lyd at gøre (og kombinationer heraf) nødvendiggjorde en proces, der lå fjernt fra den romantiske myte om den lidende kunstner, der arbejder ensomt i sit atelier a la Van Gogh. De ofte bekostelige fremgangsmåder, som større onlinekunstværker nødvendiggør, minder snarere om produktionen af videokunst eller grafiske tryk, hvor kunstneren, der måske ikke kender meget til trykkeri, arbejder sammen med en “mestertrykker”, som hjælper med at realisere kunstnerens idéer i et medie, der ligger ham fjernt. Mange äda’web-værker udviklede sig fra et oprindeligt koncept i retning af noget uforudsigeligt – i dette uprøvede medie gik den mest logiske vej til innovation via eksperimentet. Faktisk blev nogle af projekterne, såsom David Bartels *Arrangements*, lanceret i en ufærdig (beta) tilstand, hvor det blev muligt for beskuerne at udnytte onlineinteraktivitetens muligheder¹ – og denne grundlæggende egenskab ved mediet gav så en feedback, der blev anvendt i værkets færdiggørelse.

Det er imidlertid ikke altid, at det, der fremvises på äda'web, tydeliggør – kan tydeliggøre – de ofte overraskende og langvarige processer, som værkerne er et resultat af eller udspringer af: Julia Scher samarbejdede med nogle studerende fra Rhode Island School of Design om *Wonderland*, en udvidelse af hendes værk *Securityland*, mens Matthew Ritchie skabte en anden og en (projekteret) tredje version af sit værk *The Hard Way*. Eftersom Ritchies værk imiterede – og kommenterede – computerspillenes mest populære genrer, voksede ambitionerne for *The Hard Way* også i takt med, at teknologien bag onlinespil blev forbedret. De nye teknologiers uforudsigelige og konstante udvikling påvirkede også äda'webs eksperimenter. For at opnå den fulde effekt af Lawrence Weiners *Homeport* er man for eksempel afhængig af software, der er udviklet til Palace, et interaktivt virtuelt miljø, som syntes at vinde stigende udbredelse, men snart gik i sig selv igen.

Ud over de projekter, som Weil og hans hold stod bag, hostede äda'web også mere end et dusin projekter for enkeltpersoner, gallerier og institutioner, bl.a. The Museum of Modern Art og School of Visual Arts i New York. Disse projekter omfattede bl.a. udgivelser, foredrag, onlineudstillinger, kunstværker af betydningsfulde onlinekunstnere som Jodi og Maciej Wisniewski, samt webdokumentarer som Barbara Londons *Stir-Fry*, en stadig mere populær genre, hvor der med et interaktivt, på vej-perspektiv føres dagbog over de rejser, som en producent foretager.

I takt med at äda'webs popularitet voksede sammen med dets betydning for det geografisk set spredte onlinekunstmiljø, så udsigterne til sitets overlevelse mindre og mindre lyse ud. I slutningen af 1996 solgte Borthwick WP Studios til Digital City Inc., et firma, der primært var ejet af America Online (AOL) og Tribune Company. I løbet af 1997 var der ingen tegn på, hvad äda'webs nye private ejer havde i sinde at stille op med sit WP-ejerskab, men i februar 1998 opgav Digital City sit filantropiske forehavende, nemlig at støtte onlinekunsten, og äda'webs "døre" blev permanent lukket. I slutningen af 1998 anskaffede Walker Art Center sig äda'web til sin nye Digital Arts Study Collection.

Mod fortolkning: Cyber og Hybrid

äda'web er betydningsfuldt ikke kun pga.dets pioneragtige indsats som producent og distributør af onlinekunst, men også som en katalysator for nye må-

der at tænke på. Som så mange andre virtuelle (cyber- eller Internetbaserede) fænomener opløser det og afslører samtidig de konturer, der kendetegner dets ikke-cyberbaserede (virkelige eller reelle) pendanter. Som M.I.T.-teoretikeren Sherry Turkle har påpeget, forstærker og understreger Internettet det virkelige livs spændinger og sociale brudflader. Det mest opsigtsvækkende eksempel på dette er nok Internettets bidrag til omdefineringen af kønsrollerne mod slutningen af århundredet: I online-chatrum har tusinder af mænd foregivet at være kvinder og vice versa, en opførsel, der ville være både besværlig og farlig for de fleste mennesker, hvis de skulle føre den ud i det virkelige liv. Selvom der er tale om et mindre dramatisk eksempel, hjælper äda'web på tilsvarende vis til at oplyse om og forstærke de spændinger, der hersker i nutidskunstens verden, som er i hastig udvikling.

Onlinekunst er måske den mest hybride kunstform nogensinde. Den gør ikke kun brug af mange andre medier, såsom video, fotografi, tekst og lyd, den er også et medie, hvor produktion og distribution, design og æstetik ofte er viklet sammen (uden at stemme overens). Den hybride karakter er så udtalt, at den endda strækker sig til onlineudstillinger. En gruppeudstilling online kan bestå af blot en samling af links til kunstværker, der befinder sig på forskellige computerservere, hvorfor der er tale om både en udstilling og et katalog eller en antologi.

Hvad er det, disse hybride tilstande eller fænomener tydeliggør? At mange af de konventionelle kategorier er for firkantede til at kunne indfange de foranderlige realiteter, de ellers skulle beskrive. Se blot de nye hybride kategorier, "Infotainment" og "Edutainment", der er dukket frem som betegnelser for film, tv eller cd-rom-produkter, hvor grænserne mellem uddannelse og underholdning er slørede. Terminologien er muligvis kejtet og utiltalende, men vi anerkender – eller i det mindste fornemmer – det fornuftige i denne lingvistiske udvikling: De nye betegnelser er nemlig et forsøg på at beskrive et reelt skifte i den kulturelle produktions karakter og kategorier. For at kunne forstå äda'webs betydning som budbringer af denne kulturelle forandring må vi anskue äda'web fra flere forskellige synspunkter – kunstneriske, økonomiske og institutionelle.

Fra Soho til Silicon Alley

Det mest revolutionerende kunstneriske aspekt ved onlinekunst er dens dematerialisering (selvom onlinekunsten deler denne dematerialiserede kvalitet med video produceret af kunstnere, så vises videokunst på museer og gallerier ofte som en del af fysiske installationsværker). Billedkunst forbindes i den brede befolkning uvægerligt med skabelsen af objekter og adskiller sig derfor fra andre dematerialiserede kunstformer, såsom litteratur, ved sit fysiske nærvær og relation til vores fysiske fornemmelse af vores selv i verden (dette er en del af baggrunden for, at vi reagerer forskelligt på henholdsvis et gestisk maleri i menneskelig skala af den abstrakt-ekspressionistiske skole og en miniature fra højrenæssancen). Lige så radikalt er det, at et bestemt onlinekunstværk ikke alene tager sig forskelligt ud for forskellige beskuerer alt afhængig af monitoren eller vægprojektionens størrelse og kvalitet, også Internettets og de lokale netværkers trafiksituation bestemmer eksempelvis, om billeder downloades hurtigt – om overhovedet. Aldrig tidligere har vi set et medie, hvor sådanne uforudsigelige forhold er medbestemmende for beskuerens oplevelse.

I 1998 virker det, som om kun meget få mennesker har kendskab til onlinekunst (min erklærede interesse herfor er i løbet af de seneste fire år som regel blevet mødt med et uforstående blik). Det skyldes, at Internettet ikke er et udpræget kunstmedie. Fotografiets udviklingshistorie er i en vis forstand sammenlignelig; først i slutningen af det 19. århundrede blev denne teknologi, der har flere forskellige formål, af meningsdannerne betragtet som et muligt kunstmedie. Fotografiets karakter af et materialiseret – om ikke unikt – objekt gjorde det imidlertid muligt at udstille det på gallerier, hvor det antog den aura af kunst, som galleriet i sig selv bibragte. Da Marcel Duchamp udstillede sine "readymades" – hverdagsgenstande såsom flaskestativer – omkring 1. verdenskrig, udnyttede han på tilsvarende vis – og var samtidig med til at formulere – den kontekstdefinitiviske strategi, der har gjort det muligt for kunstnere i dette århundrede at udvide feltet så vidt.

Groft sagt er kontekst altafgørende i det 20. århundredes kunst. Hvilket leder tanker hen på et af äda'webs historiske bidrag: det etablerede den første (og uden tvivl den fortsat vigtigste) kontekst for onlinekunst. Dets seriøsitet, ambitionsniveau og fremvisning af værker af etablerede kunstnere var også medvirkende til dets legitimitet. Weils interesse for at samarbejde med adskillige kendte kunstnere, der ikke var bekendt med Internettet, var kontroversiel: Nogle

af pionererne inden for onlinekunsten opfattede det som en kættersk holdning til selve mediet, om ikke en decideret leflen for en kendisfikseret kultur. Arbejdet med disse kunstnere var imidlertid med til at blåstemple selve onlinekunstmediet, og der blev hermed slået til lyd for den nye teknologi som en kunstnerisk bane, der kunne spilles på. Selvom udstillingsstedet som en fysisk kontekst mangler her, så var der i det mindste nogle typer fra kunstverdenen, der allerede befandt sig “der”, der havde taget ophold på disse kreative områder.

Det er samtidig denne ikke-objekt-status, der har gjort onlinekunst til en ghetto, der ligger ganske fjernt fra den almindelige kunstverden. Selvom der er mindst ét website, der er blevet solgt til en samler, så er mediets karakter ugunstig i forhold til produktionen af varer, og ikke overraskende har det kun tiltrukket en håndfuld kunstsamlere (selv kunstneres *single channel*-videobånd blev distribueret via salg og leje). At producere onlinekunst kan imidlertid være besværligt og bekosteligt, især hvis det ikke er ens primære kunstneriske fokusområde. Det kræver hardware, software og en teknisk ekspertise – äda’webs faciliteter var et af få steder, bortset fra universiteterne, hvor kunstnere havde denne form for støtte til rådighed.

Weil havde ingen modeller fra den kommercielle kunstverden at trække på, da han skabte äda’web som produktionssted. I stedet henvendte han sig til New Yorks spirende hightech-industri. Silicon Alleys fremvækst og vitalitet i midten af 1990erne skyldtes dens placering i nærheden af den traditionelle indholdsindustri, bl.a. bog- og musikforlag, medier og reklamefirmaer. Ifølge Weil håbede han og Borthwick, at de i sidste ende kunne overbevise private virksomheder om onlinekunstens værdi “som en form for kreativ forskning, der skulle sætte dem bedre i stand til at forstå det medie, som de investerede i”, og som en måde at profilere sig på som innovative firmaer. Dette var på ingen måde en naiv indstilling i de løfterige tider i 1995-1996, men som så mange andre hightech-initiativer var dette uden tvivl risikobetonet.

Silicon Alley har længe sat pris på kunst og kunstnere. Mange af dem, der arbejder for designvirksomheder eller indholdsleverandører, betragter sig selv som kunstnere – eller i det mindste kunstnerisk anlagte. Webbets kunstneriske og idiosynkratiske udseende og karakter blev til dels skabt af kunstnere (i 1994-1995 var 80 procent af alle websites kunstrelaterede; angiveligt var

størstedelen heraf kunstneres egne personlige sider). Som David Ross, der er direktør for San Francisco Museum of Modern Art, for nylig påpegede: "Det digitale domæne bliver mere udbredt end tv ... og kunstnernes aktive deltagelse er afgørende for at udvikle mediets potentiale. Alternativet er ... en verden af onlineshopping og spam. Kunstnere har været involveret så tidligt, at de har påvirket [online]vokabulariet".²

For mange af os, der arbejder i Silicon Alley, var 1995 og 1996 berusende år. Øjeblikket var kendetegnet ved maksimet "Content is king", der så ofte blev fremhævet. Store private virksomheder brugte enorme summer af penge på at skabe websites, der var dårligt udtænkt. Banen var fri og fremtiden lys: For eksempel kunne forfattere udkomme online og modtage et par ører fra hver læser i mikrotransaktionernes fagre nye verden. Guroen Nicholas Negroponte erklærede 1996 for "den elektroniske handels år". Det skal nok komme. Men i mellemtiden blev det bemærkelsesværdige, innovative øjeblik, hvor den eksperimenterende computerkultur smeltede sammen med nutidskunsten, undermineret af en vendt tilbage til den konventionelle tv-model med reklamefinansieret indhold, som blev påduttet Silicon Alley af medie-, underholdnings- og reklameindustrien.

Mange nystartede hightech-virksomheders forretningsplaner og fokus har det med at ændre sig hyppigt, nogle gange endda kvartalsvis. Også äda'web udviklede sig, men selvom det var en del af en privat virksomhed, lykkedes det aldrig at få nogen kommercielle kunder. I stedet opererede det – på typisk hybridagtig måde – som en nonprofit-kunstorganisation: äda'web bestilte, producerede og fremviste kunstværker, søgte støtte og tilbød medlemskaber. Weil overvejede at omdanne äda'web til en nonprofitorganisation for at kunne sikre sig den nye legatstøtte fra New York State Council on the Arts og de få fonde, der begyndte at støtte onlinekunst i 1997. Idéen var imidlertid kompliceret: äda'web tilhørte trods alt ikke den oprindelige idémand, Weil, men derimod WP Studios og senere Digital City. Tiden var løbet ud.

Da äda'web debuterede i 1995, hostede AOL ironisk nok en live-chat for Jenny Holzer i firmaets online-"auditorium" (det er ikke særlig sandsynligt, at Holzer ville være at finde på AOL i 1998). Under ledelse af President/C.O.O. Robert Pittman, der tidligere var på MTV, har AOL med stor ivrighed taget forretnings-

modellen for tv forstået som et massemedie til sig. I dag betaler kulturens og underholdningens "indholdsudviklere" for at få deres produkter frem hos AOL; firmaet producerer ikke længere sit eget indhold. Det er også AOL, der indirekte lukker äda'web ned: Firmaet Digital City Inc., der købte WP Studios, ejes af AOL og Tribune Company.

Tilbage til fremtiden: en returrejse

Nu "tilhører" äda'web Walker Art Center og udgør en af museets første tilføjelser til dets voksende Digital Arts Study Collection. Dette er en sær skæbne, når man tager de fleste amerikanske museers ambivalente holdning til onlinekunsten i betragtning. Der findes ikke et eneste museum i USA, der har ansat en kurator for onlinekunst, om end mange af dem har kuratorer inden for new media eller nutidskunst, der også dækker dette område. Et par enkelte museer har bestilt originale onlinekunstværker (Dia Center for the Arts udmærker sig her), men for de flestes vedkommende strækker interessen for Internettet sig ikke længere end til formidlings- og marketingsafdelingerne. Institutioner er naturligvis notorisk langsomme til at reagere på nye fænomener, men Walker Art Center er hurtigere end de fleste. På foranledning af Steve Dietz, der er leder af museets New Media Initiatives, er Walker ved at mønstre et ambitiøst onlinekunst- og formidlingsprogram, der med støtte fra Jerome Foundation bl.a. vil inkludere bestillinger af nye webværker fra fire lovende kunstnere i tilgift til en tidligere bestilling på et værk fra kunstneren Piotr Szyhalski. Denne politik udøvede en vigtig indflydelse på äda'webs flytning til Walker Art Center på bekostning af andre interesserede museer.

Hvad har museet nærmere bestemt erhvervet sig? Selvom der ikke blev handlet i penge, har Walker Art Center forpligtet sig til at stille ressourcer til rådighed for initiativer, herunder denne artikel, der skal bidrage til at gøre äda'web forståelig for et nyt publikum. Jeg har ikke set den formelle aftale, hvor ejerskabet overdrages til museet, men den indeholder angiveligt bestemmelser omkring eneret til distribution af, men ikke copyright på, de kunstværker, som äda'web har produceret. Før eller senere vil sitet formentlig blive flyttet til museets computerserver, og i det øjeblik vil man blive nødt til at forholde sig til problemstillinger omkring distribution af de kunstværker og projekter, som äda'web hostede, men ikke har produceret. Med i donationen er også arkivmateriale om sitet.

De lovmæssige forhold, der gælder i den fysiske verden, giver imidlertid ikke meget mening online. Eneretten til at distribuere er uden relevans, hvis nogen skulle have lyst til at vise, kommentere på og/eller arrangere en onlineudstilling om äda'web eller et hvilket som helst værk, der er indeholdt heri. At linke äda'web sammen med et andet site kræver ingen tilladelser, kun en enkelt linje med html-kode. For dem, der ikke er bekendt med onlinekulturen, så kan Internettets gaveøkonomi og ejerskabsforhold (eller låneforhold) virke porøse, hvis ikke direkte bizarre.

Et af Weils formål med at donere äda'web til Walker Art Center var at sikre, at kunstværkerne på äda'web ville forblive samlet på museets hænder (også selvom forestillingen om et fuldendt værk ikke altid kan tydeliggøres i forhold til et medie, der er konstrueret til eller i hvert fald muliggør konstant opdatering og justering – som i tilfældet Matthew Ritchies altid ufærdige værk i *The Hard Way*). Men äda'web er mere end blot en samling onlinekunstværker eller digitale computerfiler. Hertil kommer sitets interface eller "arkitektur", dets struktur og indgange. äda'webs stemningsvækkende interface – serielle udførelser af hovedsagelig kunstneren/designeren Vivian Selbo – var med til at gøre besøget til så tilfredsstillende en oplevelse. Interfacet giver jo information om navigation og leder os på vej, men bryder her med den typiske hjemmesides gennemskuelige indholdsfortegnelse. I stedet møder man overraskelser i form af animation og bevægelse, der gør, at man udforsker sitet på en vidunderlig, aktiv måde som en forsmag på de kunstneriske fornøjelser, der venter.

äda'web var også en social oplevelse. Det var en vital organisation, der støttede den fremvoksende onlinekunstscene i midten af 1990erne, og sitet opererede som et virtuelt (og nogle gange virkeligt) mødested for New Yorks beboere i onlineverdenen. Disse aspekter ved äda'webs indsats er vanskelige at definere, men samtidig afgørende for forståelsen af projektet. En dårlig parallel kunne drages til samarbejdet mellem Picasso og Braque, som resulterede i kubismen. De kubistiske lærreder eksisterer i sig selv, men uden en viden om den kreative proces, der lå bag, går man glip af en afgørende kontekst. Udfordringen for Walker Art Center bliver at fortælle den sande historie: at gøre både værkerne og deres historiske og sociale kontekster tilgængelige.

Endelig er Walker Art Centers anskaffelse af äda'web lig med en anerkendelse

af sitets betydning. De færreste er klar over, hvor mange gaver museerne rent faktisk afviser, endsige hvor få de anmoder om. äda’webs “avantgarde”-kunstværker er nu blevet institutionaliseret sammen med et særligt “avantgarde”-skabelsesøjeblik inden for rammerne af den store fortælling om det 20. århundredes kunst. Walker Art Center får hermed tillagt sig den prestige, der ligger i at eje vigtige værker inden for nutidskunsten, mens äda’web tilføres den prestige, der er forbundet med Walker-museet. Dette er en velkendt modernistisk fremgangsmåde; der er ingen modernistisk kunstform — hvor flygtig eller immateriel den end var – som har undsluppet museets fangarme.

I vores postmoderne æra, der er så uendelig modsætningsfyldt, er situationen imidlertid blevet langt mere kompleks end tidligere; det ville være sentimentalt og forkert at hævde, at de fleste kunstnere i dag ville modsætte sig, at et museum erhvervede et af deres værker. Det er faktisk som oftest et betydeligt ritual (med mindre kunstneren er ældre og uretfærdigt overset). Men i äda’webs tilfælde indvarsler institutionaliseringen ikke kun en indtræden i den kunsthistoriske arena, men også afslutningen på en æra. Walker Art Centers anskaffelse af äda’web ledsages af den melankolske fornemmelse af, at et vitalt øjeblik – onlinekunstens fødsel – allerede er forbi (for ikke at blive anklaget for at overdrive romantikken, vil jeg her påpege, at nye kunstneriske medier kun dukker frem en eller to gange i vores levetid). Selv i vores opspeedede århundrede er det bemærkelsesværdigt, hvor hurtigt udviklingen er foregået fra fremvoksende til etableret kunstform.

NOTER

- 1 Man finder sjældent en sådan meningsfuld udnyttelse af interaktivitet på Internettet, hvor det med interaktivitet i stedet typisk gælder om at stemme om udviklingen i en tv-series plot: Skal Mary Jane fortælle sin mor om hendes onde stedfars affære med en dame fra Avon, eller skal hun konfrontere ham direkte med sin viden?
- 2 David Ross var leder af San Francisco Museum of Modern Art fra 1998 til 2001 (red.).

Olia Lialina

cheap.art

Oversat fra: "cheap.art"

Publiceret på nettime.org., 19. januar 1998

Online: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9801/msg00037.html>

I færd med at lave "Agatha Appears" på c3 i Budapest kommer jeg i tanker om Metaforum III (Budapest, oktober 1996). På det tidspunkt talte jeg om Internettet som åbent for kunstneriske ytringer, at tiden var kommet til at skabe Netfilm, Netfortællinger osv., at udvikle et Netsprog i stedet for bare at bruge webbet som en broadcast-kanal. Og selvfølgelig om salget af "My Boyfriend Came Back From the War" til Telepolice On-Line.

Hvad foregår der nu, mere end et år senere?

For det første: Jeg modtager stadig beskeder, hvor der står: "Se min nye web-film". Når jeg følger linket, ser jeg levende billeder i Quicktime eller Shockwave, hvis eneste kvalitet er at vise, at plug-ins bliver bedre og bedre og bringer os tættere og tættere på hjemmebiografen.

For det andet: Netkunst er stadig lige så billig som en floppydisk. For mig er det helt åbenlyst, at disse to ting er forbundne.

Der er noget andet, der står klart. Spørgsmålene om, hvad Netkunst er, og om den "overhovedet eksisterer", dukkede frem i 1996. I dag begynder næsten enhver artikel, der handler om dette emne, med de samme sætninger. De er blevet mere ornamentale, end de egentlig leder efter et svar. De er udtryk for en mode, ikke en reel interesse.

I dag er alle mediefestivalerne, udstillingerne og konferencerne ligeledes veldekorerede: Der findes Netkunst-sektioner på begivenhedssites, nogle Netkunstnere og nogle smukke spil med selve betegnelsen "Netkunst". De er tiltalende og ikke spor dyre.

Det var året, hvor Netkunst kunne sælge. Og vigtigt at understrege, at kunstværker var langt billigere end idéer. Variationer over temaet "Netkunstnere har ikke brug for institutioner" eller "Netkunst kan eksistere uden gallerier og kuratorer" blev velvilligt modtaget blandt virkelige gallerier og institutioner.

Hvad mere? For et år siden forstod altavista "Netkunst" som en masse sites, der havde med kunst at gøre (maleres og fotografers gallerier ... arkiver med film og video, museer, der fremviste deres samlinger på Nettet). Nu er Netkunst angiveligt det samme, plus net.kunst, hvilket vil sige: online-gallerier med offline-sager, plus en lille gruppe af kunstnere, der er nært forbundne med mailinglisterne nettime, syndicate eller 7-11, og med hinanden.

Dette er, hvad man kan se på overfladen. Hvad foregik der indenfor? Intet, der kunne foranledige en til at tro, at netkunstnernes eksistens har betydning i den verden, de skaber.

For et år siden gav det en god følelse at erklære, at kunstteorien, kunstsystemet, kunsthåndlen – alt sammen var efterladenskaber af den virkelige kunstverdens system, en arv, vi bør glemme, men denne erklæring gav kun anledning til en vis forskellighed i forhold til offline-kunstinstitutionerne, ikke et alternativ.

TEORI

At udvikle en egen teori kunne højne Netkunstens værdi. I øjeblikket forstås den inden for mediekunstens, computerkunstens, videokunstens eller nutidskunstens sammenhænge, men ikke i relation til Internettets kontekst: dets æstetik, dets struktur, dets kultur. Værker af Netkunstnere analyseres ikke i forhold til hinanden. Vi bliver altid anskuet fra et ydre synspunkt, et synspunkt, hvor egentlige online-kunstværker forsøges indplaceret i en lang offline-historie og teori. Og det er fortsat hensigten: at placere os, at fænomenaliser os i ordets sociale betydning. Det er givet, at udtrykket Internetprojekt påkalder sig langt

mere interesse end dets egentlige væsen, ligesom online-samarbejde mellem kunstnere fra forskellige lande i forhold til deres faktiske værker.

Igen og igen: “Hvad er Netkunst?” i stedet for (eksempelvis): “Browserinterfacet i Netkunstens struktur” eller “Download-tid som et udtryksmiddel i værker af østeuropæiske netkunstnere” eller “Frames og nye vinduer i Netfortællinger” eller “Forskellige indgangsvinkler til at finde materiale eller servere” eller “Domænenavne og ‘under opbygning’-skilte fra 1995 til 1997”.

Jeg vil med glæde trække mine ord tilbage, hvis jeg tager fejl, og jeg deltager med glæde som kritiker i denne form for undersøgelser.

Kort sagt: I mangel på teoretisk støtte indefra, bliver Netkunsten kun mødt med en vulgær sæsonbetonet interesse fra den ydre verden. Det ville ikke være problematisk, hvis tingene blot ikke blev billigere af det, og hvis ikke alle de innovative eksperimenter, nye kunstformer og sprog i løbet af nogle måneder vil være begravet som sidste sæsons mode. Og dette vil allerede ske internt (Netkunst blev født på nettet og vil uden tvivl vende tilbage hertil for at dø).

SYSTEM

Mens jeg tænkte over, hvad jeg skulle skrive om Internettets kunststrukturer, dukkede indtil flere Netgallerier frem, og nogle online-festivaler uddelte priser til nogle kunstnere. Det ligner begyndelsen på en ny verden; det er det måske, og tiden er ikke inde til at fælde dom, men det er svært ikke at se destruktive tendenser i disse grundlæggelser. Online-gallerier og -udstillinger er ikke andet end lister, samlinger af links. På den ene side er dette passende set ud fra mange til mange-kommunikationens karakter; Internettet er i sig selv også kun en samling af et hav af computere, og det fungerer. På den anden side fører samlingen af liste efter liste os frem til en arkivsituation, til historien om at gemme information og kalde den frem. Online-gallerier opbevarer kun fakta og tjener til at vise, at et fænomen eksisterer. De skaber ikke rum, og er ikke befordrende herfor.

Det samme gælder festivaler og konkurrencer. Selv når de er kløgtigt organiseret, er de ikke begivenheder i nettilværelsen. De er for det meste slet ikke

begivenheder, men blot den letteste og mest trendy måde at spare på de penge, som kommer fra fonde eller lignende, til afholdelse af mediebegivenheder. Nu hvor alle ved, at Internettet er paradiset på jord, den længe ventede verden uden grænser, visa, flyrejser og hoteller, så er dette den bedste måde at gøre din begivenhed international på.

I mine øjne *er* Netkunstnernes co-projekter og kuraterede initiativer de mest årvågne og værdifulde kreative strukturer, vi overhovedet har. Eller de *kunne være* det, hvis ikke de var så lukkede og ikke gav os en ironisk distance til forestillingen om at skabe et system.

Faktisk bygger enhver Netkunstner eller -gruppe sit eget (og samtidig fælles, for alle) system af selvfremvisning og -fremhævning, når de skaber et værk, de opfinder udstillingsrum og -begivenheder. Det ligger trods alt i Netkunstens natur at udvikle Nettet. Men igen og igen bliver de verdener, man skaber, let til et udstillingsobjekt på mediekunstens træfpunkter. Det, der muligvis er uvurderligt i morgen, sælges for ingenting i dag.

HANDEL

Problemet er ikke misforståelser og fejlagtige opfattelser: En Netkunstner, der har erfaringer med at sælge kunst, fortalte mig, at fordi webpladsen fysisk set er billigere end et lærred eller et videobånd, og fordi websider er noget enhver skolepige kan lave på sin skolecomputer, så vil værker, der skabes og opbevares på Nettet, være billigere end det, der er skabt ved hjælp af mere komplicerede teknikker og viden, uanset hvad dette så er. Det lyder logisk. Logisk nok, men så længe Netkunsten ikke er et eksportprodukt, så ligger der ingen prestige i dette inden for Internetværdisystemet, den bliver ikke en handelsvare for dem, der for eksempel investerer økonomisk i Internettet.

Banker, store firmaer eller bare rige fyre, har altid indkøbt kunst til deres samlinger eller anset det for at være prestigøst at støtte kunstnere. Nu bruger de og deres yngre brødre tilstrækkelig med penge til (i hvert fald i Rusland) at være velrepræsenteret på Nettet. Hvorfor ikke høste deres begær? Hvorfor ikke råde dem til at samle, købe og medvirke til udviklingen af det næste århundredes kunst? ;)

Detaljer og demo følger næste gang.

Det handler ikke kun om penge. Og i det hele taget er der ikke forskel på spørgsmålet om betalingen for netkunst og spørgsmålet om betaling på nettet. Forlag, firmaer, annoncører og alle andre i hele verden klør sig oven i hovedet pga. dette. Jeg taler om at gå længere, udforske Nettet, om ikke at være slave af sidste års offline-mode. Det er egentlig ikke noget, jeg drømmer om, men jeg ville foretrække, hvis der i morgen kom nogle nye netkunstnere og sagde: Hendes værker egnede sig kun til virtuelle kontorer, det, vi laver, er ægte netkunst, undergrund, new wave, hvad som helst. Det vil være bedre, end at slet ingen kommer (for hvor?), og at mediekritikerne vil nævne, at der en gang var en periode i mediekunsten, hvor nogle få mediekunstnere eksperimenterede med computernetværker.

Sarah Cook

Har kurateringen taget livet af net.kunsten?

Oversat fra: "Has curating killed net.art?"

Publiceret i [A-N] (tidligere Artists' Newsletter, UK), maj 2000, s. 58

Et velbegrunder rygte siger, at net.kunsten er afgået ved døden. Rygtet er velbegrunder, fordi jeg har hørt det fra en række velkendte net.kunstnere. Der er dog en særlig ironi heri, da kun få net.kunstnere er velkendte, om overhovedet kendte, i den internationale kunstverden. Og nu hvor man har fået kendskab til dem, er det, de laver da dødt?! I så fald vil jeg tro, at net.kunsten er død, fordi den er blevet genstand for en retrospektiv kuratering.

Når jeg besøgte et museums hjemmeside, plejede jeg gerne at gætte på, hvem der havde skrevet teksterne på hjemmesiden – kuratorerne eller marketings- og formidlingsfolkene? I de fleste tilfælde var det de sidstnævnte. I dag gætter jeg ikke på, hvem der har skrevet teksterne på hjemmesiden, men i stedet på hvem der har kurateret den. I de seneste par år har en række af de større kunstmuseer kastet sig som en formørkende kraft over kunst skabt til nettet, og har stillet ny udstillingsplads til rådighed på deres hjemmesider eller (endnu mere problematisk) i deres udstillingslokaler for at udstille denne. En håndfuld net.kunstnere er som følge heraf ved at blive kendte navne inden for det internationale kartel af kuratorer (tænk blot på festivalerne og biennalerne – Whitney-biennalen 2000, der åbnede i sidste måned i New York, bød for første gang på net.kunst: www.whitney.org; den seneste documenta rummede også internetbaseret kunst. En sidebemærkning: Vuk Cosic arkiverede en kopi af documenta X-hjemmesiden, da han hørte, at den ville blive taget af nettet; med denne strålende, Duchampske ophavsmæssige handling synes hele hjemmesi-

den nu at være et af hans egne værker, og det kan ses på www.ljudmila.org/~vuk. Men hvordan påvirker “kurateringen” af net.kunsten og dens efterfølgende modtagelse skabelsen af net.kunsten?

Udviklingen af net.kunst fandt primært sted i og omkring kunstnerfællesskaber, der arbejdede sammen på nettet, delte serverplads og nogle gange kontorplads (äda’web i New York er det klassiske eksempel: <http://adaweb.walkerart.org>). Da mange af dem udsprang af bulletin boards (der i nogle henseender er en forgænger til chatrum, eksempelvis Robbin Murphys artnetweb: www.artnetweb.com), voksede net.kunst frem under støtte af et fællesskab af udøvende net.kunstnere, hvoraf en del foragtede gallerisystemet eller i det mindste ikke kunne bruge dette til noget. Net.kunstnerne fandt sammen af samme grund, som kunstnere altid har fundet sammen, nemlig for at tale om deres arbejde. Således opstod der en dialog parallelt med kunstværkerne – på sin vis svarende til den akademiske procedure med peer reviews. Denne dialog, der blev distribueret via en emailliste eller foldede sig ud på de samme ikke-kuraterede hjemmesider, som selve værkerne blev vist på, var derfor uløseligt forbundet med etableringen af net.kunst som en disciplin inden for mediekunsten.

Når kuratorer på museerne i dag kuraterer net.kunst med ind i deres udstillingsplaner og føjer den til museernes samlinger (The Walker Art Center i Minneapolis købte äda’web sidste år; Dia Art Center i New York hoster Stadium: www.stadiumweb.com eller www.diacentre.org), forandrer de diskursive fællesskaber sig. Net.kunst er nu underlagt en anden form for review-procedure. Pludselig er museerne værter for onlinefora og lignende “chat”-projekter for at føje net.kunst til den kunst, som de har formidlingsmæssig bemyndigelse til at kontekstualisere. ZKM’s udstilling “net condition” (<http://on1.zkm.de/netCondition.root/netcondition/>) hostede et onlineforum med overskriften “telematic manifesto”; udstillingerne “Let’s Entertain” (www.walkerart.org/va/letsentertain/) og “Art Entertainment Network” (aen.walkerart.org) på Walker Art Center suppleres af et onlineforum, der kaldes “EAT: Entertainment, Art, Technology” (www.walkerart.org/salons/eat). Disse fora forekommer mig at være en mellemting mellem de for længst etablerede listservere, hvor net.kunstnerne selv holdt til (sådan begyndte eksempelvis The Thing og Rhizome: www.thing.net, www.rhizome.org) og institutionens typiske kunstlegitimerende fremgangsmåder (udstillingskataloget, formidlingsaktiviteterne).

4. Institutionalisering, kuratering, arkivering og samling

Det spørgsmål, der for mig at se melder sig, er, om der vil ske forandringer i den form for kunst, der skabes til Internettet, når den ikke længere udvikles af udøvere inden for et særligt selvomsluttende felt, og når nye værker i stedet lanceres inden for større, multidisciplinære kunstinstitutioner? Noget tyder på, at net.kunst, som vi kender den, måske er død, sådan som rygterne siger.

Tilman Baumgärtel

Mafia contra mafia

Oversat fra: "Mafia Contra Mafia"

Publiceret på nettime.org, 8. februar 1999

Online: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9902/msg00043.html>

"Jeg er i øjeblikket optaget af sammenstødet og dialogen mellem konceptkunstens mafia og mediekunstens mafia", udtaler medieteorikeren Geert Lovink i et interview i det seneste nummer af det tyske kunsttidsskrift "Texte zur Kunst" (TZK), der udgives i Köln. Det er næppe muligt at udtrykke sig mere kortfattet og præcist om konflikten – og om den "stamme"-agtige tankegang – der præger det nye nummer af tidsskriftet: mafia mod mafia.¹

"Texte zur Kunst" kan betragtes som det officielle talerør for "konceptkunstens mafia" (Lovink) og har således bidraget til forskellige neo-konceptuelle kunstneres gennembrud, ligesom det har (gen)placeret kunstnere fra den "klassiske" konceptuelle skole i en kunsthistorisk kontekst.

Der er en god grund til, at begge lejre, både mediekunstens og den neo-konceptuelle kunsts, følger hinanden med lige dele mistanke og (skjult) interesse. For der er, som Lovink udtaler, "dusinvis af forbindelser" mellem de to skoler: Hvor man endnu ikke bekymrede sig om skellet mellem konceptkunst og mediekunst hos Dadaisterne og Situationisterne, så begyndte dette skisma med Fluxus. Siden da har en bestemt gruppe med stor tydelighed arbejdet ad et teknologisk spor, som har resulteret i genren medie-/video- og elektronisk kunst ... Nu sidder yngre kuratorer fra samtidskunstens afdeling og bakser med det faktum, at de intet ved om computere og netværker, ligesom de undrer sig over, hvorfor denne kløft i det hele taget er opstået. "Det, der gør det hele

værre”, siger Lovink, “er, at flere og flere kunstnere er begyndt at arbejde med computere – trods advarslerne fra Köln, Wien og New York ... Får vi en bande-krig? Eller interessante koalitioner?” TZK melder med deres seneste nummer ret klart ud: Bandekrig! Imperiet slår igen!

Da video- og computerkunst efterhånden betragtes som historiske genrer, vælger tidsskriftet TZK i stedet at slå hårdt ned på en relativt ny genre, nemlig internetkunst (også kendt som netkunst, net.kunst, kunst på internettet) som det seneste eksempel på en kunstnerisk praksis udi “nye medier”. Nogle af de indvendinger, der nu bruges mod netkunsten, er velkendte. De hives altid frem igen, når kunstnere – til trods for den teknofobiske stemning på kunstscenen – vover at tage et nyt medie i brug. Man kan opsummere indvendingerne således:

1. At arbejde med nye medier gør mere eller mindre automatisk kunstnerne til velvillige idioter for hardwareproducenterne. Æstetik og kunstneriske idéer træder i baggrunden til fordel for evnen til at håndtere de pågældende teknologier.
2. At kunstnere arbejder med nye teknologier betyder ikke, at deres værker er nye eller innovative.
3. Påstanden om, at mediekunst eller netkunst (nøgleord: hypertext) er en form for interaktion, eller at denne form for kunst skulle gøre publikum til deltagere/medskaber af værket, er en myte.
4. Hertil kommer, at disse mennesker antager, at de er en del af en eller anden avantgarde, alt imens forestillingen om en avantgarde slet ikke er historisk holdbar længere.

Nogle af disse argumenter er historisk set forældede i forhold til netkunsten, mens andre hviler på forkerte antagelser. Hvis kunstnerne har lyst til det, kan de naturligvis ignorere nye teknologier som internettet. Dermed isolerer de sig imidlertid fra en stor og fortsat voksende del af samtidskunstens potentielle publikum i Vesteuropa og USA. At Net-/Medie-/Computerkunst benytter sig af disse nye teknologier, gør dem ikke automatisk til en avantgarde – hvilket der da heller ikke er nogen, der har påstået i meget lang tid. Isabelle Graw (redak-

tøren af TZK) fremsætter en helt igennem usand påstand, når hun i en artikel hævder, at der i journalistiske og kunstneriske plæderinger for netkunsten konstant tales om en “hype” og et “boom”. Tværtimod: Jeg rapporterer jævnligt fra denne sfære i udkanten af kunstverdenen, og det overrasker mig altid, at der er så få netkunstnere, der indtager denne formodede pionerrolle, hvilket i øvrigt ville medføre en miskreditering på deres egen scene.

Interessant nok er det netop denne avantgardeposition, der efterlyses i en anden del af den nævnte artikel. I overensstemmelse med en anden gennemtærsket argumentation (“der er intet nyt, alt er set før”) kritiserer Graw nogle netkunstprojekter for at være nye versioner af koncepter fra 80erne, såsom “subversion, forfalskning, overvågning, overskridelse, tjenesteydelse, firma-identitet”, og henviser nærmere bestemt til Rachel Bakers “Clubcard”-projekt. Sjovt nok tilskriver Graw Bakers alter ego Trina Mould dette projekt (Rachel Baker arbejder for det meste under sit eget navn, og alter ego’et har således en egen identitet og tages i anvendelse ved bestemte aktioner. Josephine Bosma).

Bortset fra at Rachel Baker sikkert kan fryde sig over, at der omsider var nogen, der blev narret af hendes pseudonym, så viser dette eksempel, at begreber som subversion og forstillelse udmønter sig en smule anderledes på internettet end i de projekter fra 80erne, som Graw sammenligner med – inden hun på selvfølgelig og giftig vis konkluderer: “Måske har alle unge kunstnere lov til at trække på velkendte, men nu forældede modeller, uden at tage højde for relevante diskussioner og udviklinger”.

Måske har kunstkritikere lov til nådesløst at slagte projekter, som de ikke forstår, og følgelig med så meget desto større iver. Problemet med denne form for kunstkritik ligger ikke så meget i dens manglende evne til at gøre sig præcise iagttagelser. Problemet ligger snarere i det begreb om kunsthistorie, der ligger bagved, og som i sig selv forekommer anakronistisk.

Trods flere årtiers postmodernisme lever det gamle begreb om avantgarden stadig i bedste velgående – og uden at problematiseres – i den version af kunsthistorien, som TZK “fortæller”. Begrebet kan karakteriseres således: I visse perioder, der praktisk nok er behæftet med særlige periodebetegnelser, opfinder kunstnerne verden på ny. Når disse nye kunstneriske bevægelser har

udfoldet sig i et stykke tid, bliver de anbragt i kunsthistoriens arsenal, hvor de opbevares omhyggeligt og siden – i et baglokale på TZK’s redaktion – indskrives med nøjagtige periodiske angivelser i store læderindbundne bind af cisterciensermunke. På det tidspunkt er en ny generation af kunstnere allerede i færd med at opfinde nye kunstneriske begreber og metoder ude på gallerierne og museerne (besøger man en hvilken som helst gruppeudstilling med samtidskunstnere, er det tydeligt, at denne uendelige cyklus af gennemgribende nyopfindelser fortsat finder sted).

I modsætning hertil synes det klassiske avantgardebegreb nu at blive mødt med skepsis fra den generation af kunstnere, der opererer på internettet (hvilket formentlig er grunden til, at der har været så få lanceringer af “ny kunst” på nettet).

Det betyder ikke, at netkunsten kun genbruger kunstneriske idéer, der allerede er opfundet, blot på en ny teknisk platform. Tag for eksempel de mange pseudo-firmaer, der i de sidste to år har fået karakter af en slags under-genre inden for netkunst: Selvom de reelt – bevidst eller ubevidst – ikke adskiller sig så meget fra 80ernes form for “firmakunst”, så er der noget, Graw overser i sin forsimplede kritik. Disse internetprojekter har fået en helt anden – global – overbevisende karakter, der klart overstiger troværdigheden i de kunstprojekter, hvor kunstneren køber sig et jakkesæt og et slips og påstår at repræsentere et firma. Den vedvarende leg med digitale fakta og fiktion er et genkommende tema på internettet – hvilket ikke blot er tydeligt, fordi Isabelle Graw blev narret af Rachel Bakers pseudonym. Netkunsten var i sin første fase for det meste optaget af internettets egentlige, mediespecifikke egenskaber, hvorfor der var en vis logik i, at disse netforstillinger blev et genkommende motiv i netkunsten (Rachel Bakers “Clubcard”-projekt omhandlede også andre emner – det handlede også om at manipulere med søgemaskiner).

Nu videre til en anden kritik, som TZK retter mod netkunst: “myten om interaktivitet”. Forestillingen om, at der skulle være tale om interaktivitet, når man blot leger med et joystick, en mus eller klikker på en hjemmeside, er et levn fra fortiden – nærmere bestemt fra 70erne og 80ernes computerkunst. Faktisk udøver en stor del af nutidens netkunstværker en kritik af denne ganske simple antagelse. Mange netkunstnere har udtalt sig kritisk eller afvisende over for emnet interaktivitet.

Det er også en ukorrekt påstand, at netkunsten kritikløst tager form efter de omstændigheder, som hardware- og softwareindustrien påtvinger den. Tværtimod benyttes disse tekniske paradigmer som emner og mål for en kritik, hvilket de mange browsere, der er udviklet af kunstnere, eller Paul Garrins "name.space"-projekt, viser. For at være klar over dette, er man imidlertid nødt til i det hele taget at kende til disse projekter – og det kræver åbenbart for megen research for "Texte zur Kunst". Manglen på research medfører også, at netkunsten reduceres til kunst, der kan forbruges i ro og mag på world wide web.

Der er ingen, der kan sige, hvad vi i sidste ende vil betragte som relevant ved alle netkunstprojekterne ud fra et kunsthistorisk synspunkt ... og hvad så? Ville det overhovedet være interessant at vide? Det, der interesserer mig ved netkunsten som netbruger og -journalist, er dens status af eksperimenterende laboratorium for internettet. I de tidlige år, hvor internettet som massemedie tog form, brugte kunstnerne nettet til formål, som det ikke var udviklet til, men som ikke desto mindre var berettigede og interessante. Disse tidlige eksperimenter, der, indrømmet, nogle gange var vanskelige at begribe for "nybegyndere" på nettet, bliver nu i TZK køgt sammen til *selve* netkunstens endegyldige manifestation.

Men meget af det, der kritiseres i TZK, er jo blot: eksperimenter. I det finkulturelle syn på netkunsten, der kommer til udtryk her, overses en af dens ægte kvaliteter: nemlig forestillingen om, at på nettet kan enhver være kunstner – hvis de altså blot har en computer, et modem og internetadgang. At reducere det store antal meget forskellige projekter og værker til "netkunst som sådan", for dernæst at slå netkunsten i hovedet ved at hævde, at den er et tvivlsomt foretagende – det er også et interessant eksempel på, hvordan den ene form for mafia projicerer sin egen virkelighed over på den anden.

Isabelle Graw, redaktøren af "Texte zur Kunst", afslutter sin artikel – der er fyldt med forkerte oplysninger – med følgende bemærkelsesværdige konklusion: "Fordi netkunsten opererer i et medie, der også er lig med dens kontekst, går en vigtig egenskab ved kunsten tabt: at den både er kunstnerisk betydningsdannelse og et socialt setup ... (Med netkunsten har man at gøre) med et fænomen, hvor den traditionelle kunstkontekst for det første undgås, og hvor forskellen på kunstværk og kontekst for det andet udslettes".

Det lugter af Adorno, ikke sandt? Formuleret i et almindeligt sprog betyder det følgende: Netkunsten kan slet ikke være kunst, fordi den ikke finder sted inden for en kunstkontekst, men i stedet på internettet. Med dette argument kunne man naturligvis nedgøre enhver kunstnerisk praksis, der på et eller andet tidspunkt forsøgte at forlade galleriets hvide kube: graffiti, Mail Art, radio- og lyd-værker, Land Art, Happenings, Performance og aktioner i det offentlige rum, kunstnerproduceret tv ... og når jeg tænker nærmere over det: det meste af det, der var interessant ved den modernistiske kunst efter 1945.

Det spændende ved netkunsten er, at den opererer på et relativt nyt territorium, hvor regler og standarder endnu ikke er klart definerede, og hvor nogle værker – forhåbentlig – kan give anledning til irritation og forvirring hos uforberedte iagttagere. Isabelle Graw forstår udmærket, at en sådan situation samtidig truer kritikerens overherredømme. Måske er det derfor, at hendes artikel ikke angiver internetadresserne på nogen af kunstværkerne – i modsat fald ville folk måske rent faktisk se dem efter og danne sig deres egen mening.

Men bortset fra dette, er det ikke sandt, at netkunsten konsekvent har undgået kunstverdenen, hvilket netkunstafdelingen på den seneste documenta da også viste. Det er mere i overensstemmelse med sandheden at hævde, at den traditionelle kunstscene af vane udelukker kunstnere, der ikke er fra eksempelvis Vesteuropa eller Nordamerika. Samtidig har kunstnere naturligvis leget med dét, at de på en og samme tid opererer inden for og uden for en kunstkontekst – hvilket mig bekendt ikke er ulovligt, men har været til stor fornøjelse for alle de deltagende. Når man kender til måden, hvorpå denne polariserede indenfor/udenfor-tænkning fungerer, så giver det kun god mening, at TZK nu går løs på netkunsten. Og at netkunsten slår igen med samme polemiske midler. Hvilket netop er, hvad denne artikel gør. Den starter sådan set ikke den dialog, som Lovink efterspurgte. Jamen, beklager ...

NOTER

- 1 *Texte zur Kunst*. Hæfte 32 (december 1998).
-

Steve Dietz

Hvorfor har der ikke været nogen store netkunstnere?

Oversat fra: "Why Have There Been No Great Net Artists?"

Publiceret i Vuk Cosic (red.): Net.art Per Me (katalog til den 49. Venedig-biennale) (2001)

(oprindeligt forelæsning på CADRE, San José State University, 30. november 1999)

Online: <http://www.walkerart.org/archive/5/B473851A45B7748A6161.htm>

Linda Nochlins banebrydende artikel "Hvorfor har der ikke været nogen store kvindelige kunstere?" er i mine øjne en af de fornemste undersøgelser af kunstverdenens "magt" i relation til den underprivilegerede klasse.² Hun bruger her et "fjollede" spørgsmål til at give et langt svar, der ikke handler om kvindelige kunstnere, men om selve kunstbegrebet og kunstsystemets patriarkalske overherredømme. Jeg vil gerne følge hende ad samme spor ved at undersøge det lige så fjollede spørgsmål "Hvorfor har der ikke været nogen store netkunstnere?"³

I stedet for at forsøge at indpasse netkunsten i vores eksisterende opfattelse af kunsthistorien kunne vi anskue den som noget, der faktisk problematiserer mange af de forestillinger, vi tager for givet, om ikke anser som helt naturlige.

Som Nochlin skrev:

"Selv et så enkelt spørgsmål som 'Hvorfor har der ikke været nogen store kvindelige kunstnere?' kan, hvis det besvares korrekt, skabe en form for kædereaktion, og brede sig til at favne historie- og socialvidenskaberne, måske endda psykologi og litteratur, og derved kan det fra første færd udfordre forestillingen om, at de traditionelle opdelinger af den intellektuelle undersøgelse fortsat skulle være tilstrækkelige til, at man kan forholde sig til vor tids betydningsfulde spørgsmål, snarere end blot dem, der er belejlige eller giver sig selv."

Det følgende er en række bearbejdede spørgsmål, der er hentet fra Nochlins artikel, som jeg håber at kunne relatere til netkunstens nuværende tilstand.

Hvorfor har der ikke været nogen store netkunstnere?

Nochlin skriver:

“Feministens umiddelbare reaktioner er at hoppe på maddingen, at sluge den råt og forsøge at besvare det stillede spørgsmål ... Ved at forsøge at besvare det forstærker [disse forsøg] imidlertid de negative implikationer.”

Man kunne naturligvis håbe på, at vi efter 30 års indtagelse af krimi-dramaserier fra Dragnet til Sopranos til fulde har indset, at spørgsmål i stil med “bevis, at du ikke slår dine børn” er en blindgyde.

På den anden side ved vi fra sportens og kriminalitetens og den internationale biennaleverden, at “stjerner” kan skærpe vores opmærksomhed. Hvorvidt opmærksomhedens projektørlys oplyser et bredere virkefelt, eller hvorvidt lyset omvendt skaber en større gråzone af uopmærksomhed, er et vigtigt spørgsmål.

En af de første gange, jeg oplevede denne dynamik i fuld udfoldelse, var da Heath Bunting udsendte de spørgsmål, som en journalist havde stillet ham, på en af mailinglisterne, så vidt jeg husker, var det 7-11 eller American Express. Nogle af abonnenterne på listen gav sig til selv at besvare spørgsmålene, for journalisten og listen, mens andre diskuterede, hvorvidt Bunting i for høj grad var ved at blive en stjerne.

Buntings *Own, Be Owned, or Remain Invisible* (1998), der linker fra ordene i en artikel om ham i tidsskriftet *Wireds* britiske udgave til dot com-hjemmesider, hvori samme ord indgår i selve webadressen, er på glimrende og enkel vis en net(de)konstruktion af den handel, der kendetegner berømtedeprocessen. Buntings tilsyneladende nonchalante udsendelse af journalistens spørgsmål på en åben mailingliste er imidlertid en egentlig forandringsakt. Ikke nødvendigvis kun forandrende pga. den følelse af solidaritet eller fællesskab, der muligvis har været til stede, snarere pga. måden, hvorpå den bryder med tilsyneladende

neutrale og måske endda “naturlige” magtforhold – nemlig hvem der laver reportage om hvem og for hvem.

Her er det vigtigt at forstå, at der ikke (nødvendigvis) er tale om en form for radikal lighed eller postmoderne udjævning af forskelle. Men det er en udfordring af det spørgsmål, der indirekte ligger bag ved spørgsmålet: “Hvorfor er der ikke nogen store netkunstnere?”, som også er kendt som “OK-jeg-skal-nok-omsider-ofre-denne-underlige-computer-net-teknologi-digital-kunst-trip-hal-løj-ting-opmærksomhed-også-selvom-jeg-ikke-helt-forstår-den-hvis-jeg-bare-lige-kan-få-et-par-navne-som-jeg-kan-sætte-fokus-på-så-jeg-ikke-behøver-at-bruge-så-meget-tid-på-at-vente-på-og-vandre-igennem-alle-disse-hjemmesider-der-tager-så-lang-tid-at-downloade-og-typisk-kræver-en-eller-anden-plug-in-men-hvis-vi-bare-kunne-komme-til-sagen-for-man-kan-da-trods-alt-ikke-tro-at-det-er-lige-så-godt-som-min-yndlingskunstner-og-så-kan-jeg-se-om-ikke-jeg-kan-analysere-dine-stjerner-i-forhold-til-mine-og-indpasse-dem-i-kunst-etablisementet-og-måle-deres-sande-lysende-storhed ... eller-mangel-på-samme”.

En anden slags “storhed”

Nochlin skriver:

“Et andet forsøg på at besvare spørgsmålet indebærer at skifte perspektiv ved således at hævde, som nogle nutidige feminister gør det, at kvinders kunst er udtryk for en anden slags ‘storhed’ end mænds, hvorved det altså postuleres, at der skulle være en særegen, genkendelig feminin stil, som adskiller sig, både hvad angår formelle og udtryksmæssige kvaliteter, og som skulle grunde sig på det specifikke ved kvinders situation og erfaring.”

Selvom det er fristende at skabe psykologiske profiler af den typiske netkunstner, den californiske netkunstner, netkunstneren fra Silicon Alley, eller netkunstneren, der arbejder down under, så ligger den egentlige parallel her i debatten om, hvorvidt netkunsten er et unikt medie eller et medie med særlige egenskaber, eller om den er et redskab på linje med en blyant, eller om den måske slet ikke er et medie, men slet og ret kunst eller noget andet, eller måske alt det ovenfor nævnte.

En af de bedste opsummeringer af “andre kriterier” står kritikeren Leo Steinberg for med sin artikel af samme navn:⁴

“Den kritiker, der er interesseret i en ny manifestation, gemmer på sine kriterier og sin smag. Da disse er dannet ud fra gårsdagens kunst, kan han ikke forudsætte, at de også bare kan anvendes i dag. Når han forsøger at forstå de hensigter, som ligger bag den nye kunst, der produceres, er der ikke noget, der på forhånd udelukkes eller opfattes som irrelevant. Da han ikke skal uddele karakterer, udsættes bedømmelsen, indtil værkets intention er trådt frem, og hans respons herpå er sympatisk – i ordets bogstavelige forstand; ikke nødvendigvis for at bifalde det, men for at føle med det, som var det en ting, der er helt ulig alle andre.”

Ikke desto mindre er der et konstant og tilsyneladende indbygget behov for at forsøge at kategorisere og klassificere. I *Beyond Interface*,⁵ en udstilling, som jeg arrangerede i 1998, “dataminede” jeg ti kategorier: net.kunst, storytelling, socio-kulturel, biografisk, værktøjer, performance, analog-hybrid, interaktiv kunst, interfacere plus artefaktører. I sin forelæsning her på CADRE Laboratory for New Media fremlagde David Ross 21 karakteristika ved netkunst. Stephen Wilson,⁶ der er en udøvende pioner, har noget, der ligner en – velordnet – jungle af kategorier. Rhizome har udviklet en liste over dusinvis af kategorier til nøgleord til sin ArtBase.⁷ Lev Manovich⁸ fokuserede ved sit symposium Computing Culture: Defining New Media Genres på kategorierne database, interface, rumliggørelse og navigation.

Der er for mig at se ingen tvivl om, at disse former for kategoriseringer er anvendelige, ikke mindst i et distribueret system som Internettet. Med en omskrivning af Barnett Newman må man dog i realiteten sige: “Ornitologi er for fuglene, hvad kategorisering er for kunstneren”.

Ikke desto mindre fremsatte jeg i *Beyond Interface* det synspunkt, at vi bør skelne mellem unikke, indbyggede kvaliteter og distinktive træk ved et medie – en skelnen, der bygger på David Antins banebrydende artikel “Video: the Distinctive Characteristics of the Medium”.⁹ Det, jeg bliver ved med at vende tilbage til, det, jeg betragter som de nye mediers distinktive træk, er ganske enkelt beregnelighed, forbundethed og (muligvis) interaktivitet.

Det, der ikke mindst er afgørende på et tidspunkt, hvor forandringerne foregår hurtigt, og der sker en eksplosiv udvikling af den underliggende infrastruktur og værktøjskasse, er, at beskrivelsen følger praksis og ikke omvendt. Som fysikeren Freeman Dyson har påpeget: “En begrebskabt revolution består i at forklare gamle forhold på nye måder. En værktøjsskabt revolution består i at opdage nye forhold, som bør udforskes”.

Det forekommer mig følgelig, at påstanden om “en anden slags storhed” i virkeligheden er en måde, hvorpå der kan teoretiseres over, hvad et medie er eller burde være, snarere end en udforskning af, hvordan det i praksis udvikles og misbruges.

Der har ikke været nogen ovenud store netkunstnere

Nochlin skriver:

“Problemet ... ligger ikke i vores stjerner, vores hormoner, vores menstruationscyklusser eller vores tomme pladser, men i vores institutioner og vores uddannelse – uddannelse her forstået som alt det, vi udsættes for i det øjeblik, hvor vi træder ind i denne verden af betydningsbærende symboler, tegn og signaler.”

I samme forstand som det i 1980erne næsten var umuligt ikke at citere Walter Benjamins “Kunstværket i den tekniske reproduktions tidsalder”, er det ved årtusindskiftet næsten umuligt ikke at nævne årtusindet eller Marshall McLuhans læresætning om, at vi altid forstår de nye medier på baggrund af de gamle medier: den hesteløse vogn, de levende billeder, interaktivt fjernsyn.

Vi er mange, for hvem tv, fotografi og film – altså billedmedierne – udgør vores uddannelse, det akvarium, vi svømmede rundt i uden at vide det. Selvom jeg ikke nødvendigvis vil hævde, at det kun er netkunstnere under 30, der har den *mojo*, der skal til for at opnå storhed, så er det ikke vanskeligt at forestille sig, at en person, der har programmeret, siden hun var fem, om det så er levels i Doom eller StarLogo, har fået en anden uddannelse, haft en anden opvækst end dem, der i øjeblikket styrer kunstverdenens apparatus; det samme gælder en person, som skal på museum for at finde ud af, hvad en telefon med dre-

jeskive er for noget; som ikke per definition forbinder et tastatur med kontorarbejde; som vil mene, at det at chatte på nettet er lige så virkeligt som at tale i telefon. Det er ikke vanskeligt at forestille sig, at hun formentlig vil foretage sig noget andet; noget, der muligvis har med gamle medier at gøre, men ikke nødvendigvis er lig med at ville skabe bredbånds-tv, interaktiv video, digital fotografi, elektronisk musik eller computerkunst. Det er vanskeligt at forestille sig, hvad det kunne være; hvordan det vil se ud; hvordan det vil agere.

Det er ikke utænkeligt, at fejlen ligger i vores manglende evne til at forestille os stor netkunst, snarere end i netkunstens potentiale for at være fantasifuld.

“Problem”-problemet

Problemet med netkunsten er, at den er så uigennemsigtig. Problemet med netkunsten er, at den er så åbenlys. Problemet med netkunsten er, at den ikke kan ses af alle. Problemet med netkunsten er, at den tager så lang tid. Problemet med netkunsten er, at den er flygtig. Problemet med netkunsten er, at den er alt for dyr. Problemet med netkunsten er, at enhver kan lave den. Problemet med netkunsten er, at ingen støtter den. Problemet med netkunsten er, at nogen vil overtage den. Problemet med netkunsten er, at den er kedelig.

Problemet med netkunsten er, at den er forældet. Problemet med netkunsten er, at den er for ny. Problemet er, at der ikke findes nogen stor netkunst.

Nochlin skriver:

“Således er kvinder og deres situation inden for kunsten, ligesom på andre indsatsområder, ikke et ‘problem’, der skal anskues ud fra den dominerende mandlige magtelites synspunkt. I stedet bør kvinderne forstå sig selv som ligeværdige subjekter, om ikke i realiteten, så potentielt ... Således hviler ansvaret for kvindernes lighed – i kunsten som på andre områder – ikke på nogle enkelte mænds relative velvilje eller mangel på samme, ej heller på nogle enkelte kvinders selvtilid eller udstødthed, men snarere på karakteren af selve vores institutionelle strukturer og det syn på virkeligheden, som de påtvinger de mennesker, der er en del af dem.”

Peter Lunenfeld har skrevet, at et medie først realiserer sit sande potentiale i sit post-utopiske øjeblik. Se blot på video. Først da video opgav at ændre verden, opnåede den succes og blev nærmest et must på samtidskunstens scene.

Jeg er stort set enig i denne bemærkning. Jeg ønsker imidlertid at tro på det modsatte. Hvis den størst mulige succes er anerkendelse i kunstverdenen, så er dette måske et post-utopisk højdepunkt. Men netop nu er det, som Tom Stoppard så elegisk formulerede det i sit teaterstykke *Arcadia*, "Det bedste tidspunkt at være til overhovedet, når alt det, vi troede, vi vidste, er forkert".

Jeg tror fortsat på, at netkunst og netkunstnere, hvis de vil, kan forandre institutionerne, før de selv forandres af dem.¹⁰ Det gælder for institutionerne om at tro på, at (nogle af) disse kunstnere virkelig vil, måske endda give dem en grund hertil.

Spørgsmålet om den nøgne model

Nochlin skriver:

"Fra renæssancen og frem mod slutningen af det 19. århundrede ... var det omhyggelige og langvarige studie af den nøgne model helt afgørende for oplæringen af alle unge kunstnere, for skabelsen af ethvert værk, der sigtede på at opnå storhed ... Det siger sig selv, at lige fra begyndelsen var omdrejningspunktet for akademiernes uddannelser ... tegning af den nøgne, som oftest mandlige model."

Desværre havde den spirende kvindelige kunstner absolut ingen adgang til nøgenmodeller af nogen art, hverken mandlige eller kvindelige.

Det er naturligvis til enhver tid afgørende for opøvelsen af ens evner, at man har adgang til de fornødne ressourcer. For de kunstnere, der arbejder med teknologi, særligt de tidlige computerbaserede installationer, var det et stort problem at få adgang til de fornødne ressourcer. Hvem havde råd til en SGI Reality Engine til en million dollars, eller bare en mini-computer på timeshare-basis? Her har vi naturligvis at gøre med noget, der flytter sig. Det, der er eksotisk dyrt det ene år, kan meget vel være tilgængeligt for den almindelige forbruger det efterfølgende år. Alligevel er det de færreste uddannelsesinstitutioner, der

kan stille det, der svarer til et digitalt atelier til rådighed for de studerende, sådan har det i hvert fald været indtil for nylig, og for mange museer er tanken om at installere computerbaserede projekter i udstillingslokalerne både lig med et teknisk mareridt og et udtryk for mangel på fantasi.

I netkunstens tilfælde er adgangen til teknologi en helt anden historie. Man kan hævde, at browserens “vis kilde”-funktion var en slags kunstnerisk fusionsmekanisme, der gjorde det muligt at skabe mere energi, end der gik tabt herved. Dette førte ganske vist til utilgivelige forbrydelser såsom en overdreven anvendelse af blink-tag’en i HTML, men der opstod også et frugtbart eksperimenterende miljø, hvor det var mere almindeligt at “lære” noget af en person på den anden side af kloden end en professor på et kunstakademi, der typisk ikke ofrede mediet nogen opmærksomhed, fordi vedkommende ikke kunne abstrahere fra en tilsyneladende mangel på kontrol over mediet.

På den anden side bliver adgangen til programmeringssprog, digitaliseret indhold, applikationer på server-siden, hurtige forbindelser, professionelle fremvisningssystemer og interfaces til analoge enheder mere afgørende i takt med, at nettet i stigende grad bliver bredbåndsbaseret.

Gerfried Stocker, lederen af Ars Electronica-festivalen, har argumenteret for, at museer – og formodentlig også uddannelsesinstitutioner – må skifte fokus fra at være et fremvisningssted til at være en produktionsplatform.

Det er vanskeligt at skabe stor kunst uden den rette form for støtte.

Geni

Nochlin skriver:

“At fremme en tilgang, der ikke er styret af passion, men i stedet er upersonlig, sociologisk og institutionsorienteret, ville blotlægge hele den romantiske, elitære, individ-glorificerende og monografi-producerende substruktur, hvorpå professionen kunsthistorie bygger.”

C5, [®]ark, Bureau of Inverse Technology, Terminal Time, Homework, 7-11,

irational, General Hospital, Xerox PARC, Browser Archaeology, Adrift, ASCII Players, Critical Art Ensemble, I/O/D 4: Web Stalker, äda'web, Refresh, Desktop IS, Bodies, Inc., Rhizome.org, Memento Mori, Blast, FACES, jodi, Electronic Disturbance Theater, fakeshop, The Thing, Airworld, PHON:E:ME ...

På nettet er samarbejde ikke en undtagelse, der bekræfter reglen. Uanset om man taler om kollektiver eller fordelte roller – om nogle, der henholdsvis konceptudvikler, programmerer, designer, redigerer lyd, koder, digitaliserer, skriver, fremstiller, administrerer serveren – så er det sjældent at se en enkelt kunstner, der selv udfører alt dette på et givet projekt. Og selv hvis dette skulle være tilfældet, så er værket sjældent fuldendt – i helt bogstavelig og ikke blot overført forstand – uden deltagelse af en ... deltager. I dette miljø hører forestillingen om et geni ikke hjemme, fordi det er mindre sandsynligt, at nogen kan udpeges som den store kunstner, og følgelig, at noget bliver udråbt til stor kunst.

Nochlin skriver:

“Spørgsmålet ‘Hvorfor har der ikke været nogen store kvindelige kunstnere?’ har indtil videre ført os frem til den konklusion, at kunsten ikke er en fri, autonom aktivitet, der udføres af et superbegavet individ under ‘påvirkning’ af tidligere kunstnere og blot antydningssvis og i overfladisk forstand af ‘sociale kræfter’, men snarere, at hele den kunstneriske fremstillingssituation – både hvad angår kunstfremstillernes udvikling og karakteren og kvaliteten af selve kunstværket, udfolder sig i en social situation, indgår som faste elementer i denne sociale struktur, og medieres og determineres af specifikke og definerbare sociale institutioner, det være sig kunstakademier, kunststøttesystemer, mytologiske forestillinger om den guddommelige skaber, kunstneren som overmenneske eller socialt udstødt.”

Hermed slutter vores læsning af kildeteksten.

Innovation i internettid

Jeg vil gerne slutte med to spørgsmål, der mere specifikt omhandler tiden eller mediet.

I løbet af den tid, jeg nu har brugt på at tale, har Bill Gates tjent xx millioner dollars. Hvis en kunstner skal spille med på den banebrydende teknologiske bane, så er vedkommende nødt til at spille med i en nådesløs hastighed. Ikke alene er Bill Gates' formue vokset med x procent i løbet af y antal minutter, men der er også kommet en opdateret version af Macromedia Director til; to nye versioner af Realplayer; tre forbedrede versioner af Microsoft Internet Explorer; Microsoft er blevet opdelt i fire selskaber: Microsoft Classic, Diet Microsoft, Microsoft Lite og Internet Microsoft; der er fem nye video-kodekser; seks virus-relaterede emails fra America Online (AOL) i din indbakke; syv konkurrerende musikformater med tilhørende afspillere; hver af de fire Microsoft-selskaber har udsendt nye patches til Windows, otte i alt; ni nye iMac-farver er blevet lanceret; ti nye dot-com'er er gået på børsen; 11 nye memer er sendt i omløb, og 12 nye kunstner-websites er blevet annonceret på Rhizome.

Med andre ord risikerer kunsten på internettets område hele tiden at virke som – hvis ikke være – en forældet version af sig selv. Det er vanskeligt at opnå storhed det ene øjeblik, når man i næste øjeblik let kan blive det forrige minuts underbud i en eBay-agtig opmærksomhedsøkonomi.

Normalt er det sådan, at jo ældre en genstand er, i jo højere grad kan den antage den særlige opmærksomhedsaura, om ikke storhed. Forhistoriske fodspor er lig med et utroligt fund, det engang så udskældte barokmaleri indsamles nu med stor ivrighed, og selv Norman Rockwell er med tidens gang blevet godkendt som et emne for en seriøs museumsudstilling.

For netkunstens vedkommende synes dette på nuværende tidspunkt ikke at være tilfældet. Tidshorisonten er altid de næste fem minutter, og den historiske kunst – kunst, der er ældre end fem minutter – virker som oftest forældet snarere end historisk. Hvis den vel at mærke fungerer med den nuværende konfiguration af hardware og software.

Nettet er i sig selv mere interessant end netkunsten

Alene nettets sprudlende energi kan virke overvældende. Eddo Stern har overvejet, om ikke han finder nettet langt mere interessant end noget enkelt kunstprojekt. Jeg tror, det var Brad Brace, der undrede sig over, at nogen ville besvære sig med

at arkivere eller indsamle individuelle netkunstprojekter, når nu Brewster Kahles *Alexa* alligevel arkiverer hele internettet. Prøv bare at lave en søgning der.

Ud fra dette synspunkt kan al netkunst opfattes som en form for para-site i forhold til internettet. Som Leo Steinberg påpegede i *Other Criteria* om en ganske anden sammenhæng:

“En dramatisk fortælling malet af Giotto ligner hverken et staffelimaleri fra det 19. århundrede eller et filmlærred. Så længe denne ikke hives ud af sin sammenhæng (som det sker i de fleste kunsthistoriske bøger), så udfolder den sig inden for et system af vægge, hvor hver væg lægger grund til flere forskellige scener inden for detaljerede indramningsbånd, og her indenfor beskrives yderligere scener i en anden skala. Vi står over for samtidige og ikke-kompatible systemer, hvis modstillinger udsletter eller giver modvægt til illusionen. Det samme gælder det Sixtinske loft, når det ses i sin helhed: Værket er en slagmark af lokal illusion, modillusion og fremhævet arkitektonisk overflade – kunst, der hele tiden vender sig mod sig selv.”

Steinberg argumenterede imod Clement Greenbergs foreskrivende formalisme, ikke mindst mod det, Steinberg mente var en fejllæsning af renæssancens maleri. Når blot de blev anskuet i deres egentlige sammenhæng, stod det klart, at renæssancemalerne var eksperimenterende og i lige så høj grad legede med mediets formelle egenskaber som Jackson Pollock og Barnett Newman.

Set i sammenhæng

På samme måde som staffelimaleriet – eller filmlærredet – ikke er den rette sammenhæng at forstå renæssancens “installationskunst” i, så er nutidens installationskunst heller ikke nødvendigvis den rette kontekst at forstå netkunst i. Det er til gengæld nettet i sig selv. Systemet. Med dette mulighedsfelt for den nutidige praksis er vi muligvis nødt til at rejse os fra sofaen for at justere tv-apparatet for at kunne forstå, hvad “storhed” vil sige, hvad enten vi er skabere af eller deltagere i netkunsten.

For nu at nå hele vejen rundt kan vi sige, som Lisa Jevbratt gjorde det om *A Stillman Project for the Walker Art Center*, nemlig at det er “et parasitagtigt

kunstsysteem, der anerkender webbet som et rum, der er offentligt/samtalebaseret/dagligdags/intelligent”. Jeg er optimistisk, hvad dette rum og netkunsten angår, og selvom vi ikke ved, hvad de rigtige spørgsmål er, så er jeg sikker på, at det rette svar er penge. Det er langt mere nyttigt at spendere dem, end at gemme dem til en stor kunstner.

NOTER

- 1 Dette er en redigeret version af et foredrag, hvor kuratoren Steve Dietz fremsætter en måde, hvorpå vi kan forholde os til netkunsten. Hans udgangspunkt var Lisa Jevbratts *A Stillman Project for the Walker Art Center*, som var et bestillingsværk til Walker Art Centers Gallery 9. I dette projekt brugte Jevbratt idéen om et vært og parasit-forhold til at skabe sit kunstværk, som suger næring fra Walkers eget website. Nærværende er en redigeret version af foredraget, der oprindeligt blev holdt på CADRE, San José State University i 1998, og er udarbejdet for Arts Council of Great Britain. Dette er siden blevet publiceret på nettet og i Vuk Cosics katalog *Net.art Per Me* (2001) i forbindelse med den 49. Venedig biennale.
- 2 Linda Nochlin, “Why Have There Been No Great Women Artists?”, *ArtNews*, January 1971, s. 22-39.
- 3 http://www.irational.org/heath/_readme.html.
- 4 *Other Criteria: Confrontations with Twentieth-Century Art*, 1982, OUP.
- 5 <http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/>.
- 6 <http://mercury.sfsu.edu/~infoarts/>.
- 7 <http://www.rhizome.org/artbase/>.
- 8 <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9806/msg00004.html>.
- 9 David Antin, “Video: The Distinctive Features of the Media”, *Video Art*, 1974.
- 10 I 2003 afskaffede Walker Art Center i en sparerunde hele sit kuratoriske program inden for new media, hvilket gør det vanskeligt at tro på ovenstående, og måske ignorerer jeg, som nogle måske ville hævde, pointen: således er “vore institutionelle strukturers natur”.

Josephine Bosma

Mellem det modererede og ekstremerne: spændingerne i forholdet mellem netkunstteorien og den gængse kunstdiskurs

Oversat fra: "Between Moderation and Extremes: the tension between net art theory and popular art discourse"

Publiceret på Switch og nettime (oprindeligt forelæsning i Moskva, 17. oktober 2002)

Online: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0009/msg00209.html>

Samfundet på Internettet adskiller sig formentlig ikke fra offlinesamfundet. De få forskelle i kulturelle, sociale og politiske strukturer, der foreløbig har kunnet iagttages, skyldes hovedsagelig specifikke teknologiske forhold og den manglende erfaring hos dem, der arbejder med nettet. Så langt er der ikke noget egentlig nyt. Da vi har at gøre med et medie, der er under stadig udvikling, hersker der imidlertid en løbende følelse af leg og nyhed omkring nettet, som giver og har givet anledning til større eller mindre drømme om en Bedre Verden. I forbindelse med den tidlige begejstring for (og udforskning af) det nye medie så man en klar tendens til tvær- eller multidisciplinært arbejde og samarbejde hos en endnu relativt lille gruppe af kulturelle "iværksættere" på nettet. I takt med at begejstringen langsomt fortager sig, begynder discipliner og diskurser igen at skille sig ud fra hinanden under pres fra de gamle strukturer, der hersker offline. Bør vi bryde ind i denne udvikling? I hvilken grad kan man hævde, at der nogensinde har fandtes alternative strukturer, og er disse overhovedet nødvendige? Er det muligt at bevæge sig hinsides de begrænsninger, som både teknologi og "traditionelle" sociale strukturer sætter? Jeg vil med en kort analyse af mailinglisten nettime vise, at det i sidste ende har en negativ og endda destruktiv virkning, hvis man ignorerer en kritisk holdning til den grundlæggende struktur og den eksterne opfattelse (set fra flere forskellige synspunkter

på en gang) af ens projekt. Tværdisciplinære undersøgelser og teori er afgørende for at kunne modvirke en udvikling, hvor man forringer mulighederne for at udøve indflydelse på den igangværende opbygning af et medieret samfund, hvor kunst i mine øjne fortsat spiller en vigtig rolle. Ser man mere specifikt på netkunsten, finder vi denne indsnævrende udvikling repræsenteret på nettime med adskillelsen af en kritisk mediediskurs og netkunst. I et bredere felt uden for denne liste kan man se en anden fare for kunsten på nettet i den ganske markante tendens til at forsimple netkunstdiskursen gennem en mærkelig fokusering på webkunst (i modsætning til netkunstens bredere felt). Uanset hvor god webkunst man kan finde, så bør webkunst som sådan ikke erstatte netkunsten af ren og skær mangel på viden og bevågenhed.

Forbindelsen mellem (net)kunst og teori er vital. De to bør udvikle sig sammen, for at man kan sikre sig, at den institutionelle modtagelse og håndtering af denne kunst forholder sig så nært til den kunstneriske praksis som muligt. Kunstnerisk uddannelse og fremvisning er grundlæggende elementer i en blomstrende kunstpraksis. Institutionelle praksisser vil fortsat være af afgørende betydning, selvom den kunstneriske uddannelse og fremvisning af kunst nu erstattes af kunstnernes selvuddannelse, undersøgelse og selvfremstilling på nettet.

Nettime og den tværdisciplinære teori

Udviklingen af netkunsten har været under angreb fra to sider. På den ene side kan man iagttage en længe ventet institutionalisering af kunsten på nettet ud fra de eksisterende strukturer i kunstverdenen, mens en af netkunstens betydningsfulde, tidlige legepladser, nemlig nettime, på den anden side afskærer den fra en tværdisciplinær diskurs og medieteorier. Netkunsten blev vel modtaget af nettime som et alternativt eller radikalt syn på net.kultur fra 1995 og frem til 1997, hvor redigeringen af listen begyndte i det skjulte, for siden at blive åbenlys. Nettime blev startet i 1995 af en gruppe på cirka ti "medieteoretikere" og "kunstnere" på initiativ af Pit Schultz og Geert Lovink. Blandt kunstnerne var Paul Garrin og Heath Bunting. I de tidlige stadier af nettimes udvikling syntes alle listemedlemmer at være lige vigtige, ligesom hvert medlem bidrog med sine kontakter. Problemet med nettime var (og er), at der aldrig har været en klar forklaring eller beskrivelse af dens struktur, om end den langt hen blev

præsenteret som en fælles indsats. Der blev holdt fysiske møder og online-diskussioner, hvor listens udviklingsretning og formål blev diskuteret, og alle medlemmer blev bedt om at udføre opgaver og udvikle redskaber eller tilføjelser til listen til gavn for alle. Listen var tænkt som en radikal modvirkende kraft i forhold til den såkaldte “disneyficering” af alle aspekter af Internettet. En kritisk tilgang til “politiske” mekanismer var dens grundlæggende drivkraft (det være sig politikken ført af regeringen, militæret, handel, industri/teknologi, medier eller kunst: idet disse netop var indbyrdes forbundne). At være medlem af nettime var mere eller mindre lig med at deltage i denne kamp mod kommerialiseringen, de private firmaers magt, tekno-ignorans og kulturel fattigdom. I takt med at mailinglisten (og naturligvis også antallet af Internetbrugere i det hele taget) voksede, og flere og flere abonnenter kom til for ganske enkelt at modtage de daglige opdateringer fra den efterhånden berygtede liste (snarere end at være aktivt involveret heri), voksede behovet for konsensus. Listen forandrede sig hurtigt fra et udvekslingsforum til en platform (se mit interview med Heath Bunting i Telepolis).¹ Balancen mellem aktiv diskurs og individuel promovning eller præsentation af tekster gik tabt med denne udvikling. Kunstdiskurs (hvorved jeg ikke blot forstår kunstteoretisk diskurs, men også eksperimenterende repræsentationer og udvekslinger inden for netkunst) blev i disse omgivelser snart opfattet som støj, idet den ikke fulgte de traditionelle, harmoniske (læs: akademiske) kommunikationsmåder. Det, der så først skete, var, at visse kunstnere fik personlige henvendelser, uden for listen, hvor de blev bedt om at kommunikere på en anden måde (hvilket betød, at de ikke længere burde sende eksperimenterende tekster til listen). Dette førte til den første og vigtigste udskillelse af kunstnere fra listen. Efter nettime-mødet i Ljubljana i 1997 forlod Jodi, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Rachel Baker og andre listen. Denne uheldige udvikling medførte en del debat bag lukkede døre, og blev opfattet som unødvendig; kunstnernes indstilling blev opfattet som provokerende. En af de sidste tilbageblevne kunstnere fra nettimes grundlæggelse, Paul Garrin, forlod aldrig listen. Hans projekt namespace havde en stærkt politisk baggrund, og blev sat i gang under et nettime-møde i forbindelse med n5m2 i Amsterdam, festivalen for taktisk kunst og medier. Namespace er nødt til at bibeholde kontakten med og er nødt til at være repræsenteret i det miljø, som det udsprang af. Ikke desto mindre var det Garrins indlæg og diskussioner via listen, der mindre end et halvt år efter det store listemøde i Ljubljana fik listeejerne Pit Schultz og Geert Lovink til at trykke på moderationsknappen

og begynde at filtrere på listen. De havde angiveligt modtaget klager. Mange af disse klager kom formentlig fra den mest markante moderator, Ted Byfield, en fjende af Garrin. På denne måde hørte eksperimenterne og åbenheden på nettimelisten altså op uden en egentlig åben diskussion eller forklaring. Nettime har profileret sig - og gør det stadig - som en liste, der støtter, eller søger, nye udviklingsmuligheder for medierne i samfundet. Dette aspekt ved listen er man imidlertid gået fuldstændig bort fra som følge af de skjulte politiske og personlige dagsordener hos nogle af dens moderatorer, der ikke tillader åbenhed og eksperimenter. Nettime har udviklet sig til en udvandet onlineudgave af n5m, blot med den forskel, at på n5m indgår kunsten endnu som en del af diskursen, om end den holdes alvorligt stangen af det politiske. Det største problem ved nettime er "dens" manglende vilje til at reflektere over "sin" radikale forandring fra et forum for udveksling (med input fra mange) til en modereret platform i dag (hvor et fåtal af medlemmer for det meste udøver en kraftig indflydelse). Ikke nok med at kulturteorien i dag direkte lider under dette, eksperimenterne og tankerne om listen fra blot få år tilbage bliver nu fremstillet som mistænkelige som følge af, at deres vigtighed og indflydelse konsekvent afvises.

Nettime var ikke ene om at være interessant for netkunsten, fordi den bragte en gruppe mennesker med forskellige baggrunde og discipliner sammen. The Thing havde gjort det samme, og The Well gjorde ligeså. The Thing havde imidlertid for det første en meget mindre medlemsskare, ligesom dens emneområde var mere snævert. Det var og er fortsat mere en kunstserver, og det gælder både Thing New York og Thing Europe. The Well var for amerikansk for de flestes smag, og det at starte en kritisk diskurs om internettets udvikling via en californisk liste forekom som en selvmods sigelse. Det, der var interessant ved nettime, ud over dens tværdisciplinære tendenser, var den markante tilstedeværelse af ikke-amerikansk kulturelt input på listen (eller med andre ord: mangfoldigheden af kulturer). Med nettimes beslutning om stort set at lukke døren for kunsten går netkunsten i sin udvikling glip af et vigtigt punkt for kritisk, tværdisciplinær tænkning i et multikulturelt perspektiv. Udviklingen inden for netkunst ligger nu stort set i hænderne på kunstorganisationer, der ikke alene har en tendens til at fokusere på den kunstneriske praksis som adskilt fra andre praksisser, men også har stærke lokale bånd. Forbindelsen til lokale kunstneriske bevægelser skaber stærke-

re opdelinger inden for kunstdiskursen på nettet, hvilket ikke overraskende medfører, at den amerikanske kunstdiskurs kommer til at præge opfattelsen af netkunsten.

Netkunstdiskursen og kunstverdenen

Selvom der afholdes interessante og nogle gange ganske obskure konferencer og festivaler om særlige aspekter ved kunsten i Europa og andetsteds, så er opfattelsen af netkunst både på nettet og i mainstreammedierne i stigende grad farvet af netkunstens tilstand i USA. SFMoMAs (San Francisco Museum of Modern Art, red.) etablering af Webby-prisen har utvivlsomt fået mainstreammedierne til omsider at vågne op, men Webby'en synes næsten at være en logisk følge af, at den traditionelle kunstverden åbner op for netkunsten inden for en amerikansk kontekst. Det er ikke tilfældigt, at dens email-udsendelser i udtryk minder om et tv-show. Skal man lade ironien ligge, så ligner Webby et tidligt skift i retning af en Web-tv-pris. Tabet af en reflekteret, tværkontinental, tværdisciplinær diskurs om netkunst har bragt den amerikanske kunstdiskurs i en fordelagtig position pga. dens dominans på en række punkter. For det første det sproglige punkt (de tysktalende lande har opbygget en stærk kunstteoretisk diskurs og indtager en forløberposition inden for netkunstteori, som imidlertid overskygges af, at publikationer ikke oversættes til engelsk), og for det andet har "amerikanerne" en stor indflydelse på internettets udvikling. Vi står nu med en netkunstdiskurs, som er stærkt præget af de amerikanske økonomiske traditioner og mekanismer. Særligt i takt med at webdesignernes rolle og forbindelse til soft- og hardwaredesignere bliver mere betydningsfuld.

Reglerne inden for webdesign gnaver langsomt af den netkunstneriske praksis og teori, som syre gnaver sig igennem jern. Betegnelsen netkunst bliver forvekslet med eller erstattet af webkunst, som om de to var et og det samme, uden at der stilles spørgsmålstejn herved. De traditionelle kunststudøvere kommer alt for let til at søge den højeste viden om et medie, som de intet ved om eller kun ved meget lidt om, hos webdesignerne, der strukturelt (hvad angår den grundlæggende udvikling af net.teknologi) og økonomisk er en vigtig "gruppe". Netkunsten underkastes kun i meget ringe grad en kunsthistorisk analyse, og hvis det er tilfældet, så sker det som oftest via videokunstens lidt yngre tradition. En historisk set dybere og derfor også mere radikal analyse af forskellen mellem internettet og massemedierne, såsom tv og radio, der også

inkluderer den globale og politiske udvikling, er sjælden. At erstatte betegnelsen “netkunst” med “webkunst” medfører, at kunsthistorie bliver oversat i et rent politisk og økonomisk miljø. De radikale implikationer af netkunsten erstattes af de langt mindre truende aspekter ved webkunsten. Samtidig bliver den selvfølgelig også mere kompakt, lettere at forstå og lettere at markedsføre. Netkunsten har i sine mange manifestationer været kendetegnet ved en begrebslig overlappning mellem alle kunstformerne og en usikker definition som kunstnerisk “stil”. Den udviser faktisk et potentiale for at problematisere den gængse kunsthistorie, hvor det primært har været kunstens salgbarhed, der har dannet udgangspunkt for kunstværkernes og kunstnernes indbyrdes rangering (og de stabile økonomiske omstændigheder for andre kunstfagligt ansatte). Man kunne næsten tale om en kritisk kunsthistorie eller, hvis det lyder for skingert, en specialiseret kunsthistorie, en *hemmelig* historie, der næsten er gået tabt for de kommende generationer. Inden for denne hemmelige historie finder vi spor af forgængerne for det, der nu kaldes netkunst. Hvis vi kombinerer disse spor med en tværdisciplinær analyse af de omstændigheder, der nu omgiver netkunsten, så kan vi måske (det lyder næsten som en alkimistisk opskrift, men jeg er nødt til at understrege, at jeg *ikke* refererer til en såkaldt “spirituel” opfattelse af kunstarterne) nå frem til en konceptuel eller grundlæggende kunstpraksis i et teknologisk samfund. Det kunne meget vel være, at det er denne stort set uudtalte lyst til at vide, hvad grundlaget for den kunstneriske erfaring er, og *følelsen* af, at blotlæggelsen af denne viden er nær (når man benytter internettet som medie), som opildner og motiverer mange af netkunstnerne. Jo snævrere netkunst defineres, jo mere taber vi denne næsten “hemmelige” kunsthistorie af syne. Med en snæver definition af netkunst forbliver vi i den massemediale hyperrealitets tunnel.

Ustabile “objekter”

Med elektricitetens komme, og med de nye medier i kunsten, trådte vi ind i ustabilitetens æra. Ustabilitet er noget, som de vestlige samfund traditionelt har bekæmpet. Inden for kunsten kom denne tradition (at bekæmpe ustabilitet) til udtryk i en radikal varegørelse af kunsten. Den kom til udtryk i en næsten fuldkommen markedsorientering, hvor koncept blev underordnet forretning. De nye mediers tidsalder er tilfældets tidsalder, som det kom til udtryk på Dutch Electronic Art Festival i 1998, hvor “tilfældets kunst” var temaet. Men

har vi set denne ustabilitet afspejlet i kunsthistorien – i sin fulde udstrækning? Er vi nødt til at anerkende tilfældighedens dyder, eller må vi i det mindste anerkende dennes unægtelige rolle i nutidens kunst og kultur?

For cirka tre år siden forsøgte Tilman Baumgärtel at skitsere netkunstens forhistorie gennem begivenheder og værker inden for den “traditionelle” kunsthistorie. Man kan finde hans tekst i arkiverne hos tidsskriftet Telepolis (igen) på nettet. Han går så langt tilbage som til begyndelsen af det 20. århundrede. Det er vigtigt for netkunstkritikken, at den går tilbage til modernitetens begyndelse. Her kan man ikke blot se kunstneres besvær med nye teknologier, eller deres fascination heraf, man kan også se, hvordan kunst udvikler sig mere og mere i retning af det rent konceptuelle. Det stoflige er ikke længere vigtigt stof. Blandingen af kunsten med andre discipliner fra psykologi til naturvidenskab og krig (hvis dette kan kaldes en disciplin) afspejler sig i alle mulige materialer og medier; i sidste ende har dette medført en bevægelse væk fra kunsten som totem til dens betydning. Selv når værket er rent visuelt eller æstetisk. Betydningen er ikke stabil. En kritik af konstruktionen af kunsten som objekt kan vi også se i forhold til en berømt og hyppigt anvendt kunstanalyse af Greenberg fra omkring 1940, der kan tjene netkunstteorien eller “Kunstteorien i dag”. For det første er Greenbergs udvikling af kriterier, hvorved man kan skelne mellem kunst og kitsch naturligvis et bolværk mod, at kunstmarkedet bliver oversvømmet af masseproducerede eller kopierede værker. Reproduktionens tidsalder, de nye mediers tidsalder (ifølge Lev Manovichs definition) var nået til et modent stadie omkring 1940. Greenberg tjener og beskytter kunstmarkedet. Efter at han har forseglet kunstverdenen fra værker skabt i datidens nye medier, giver han os på den anden side et redskab, hvormed vi *nu* kan dømme den meste samtidskunst bort som kitsch. En definition på kitsch hos Greenberg er nemlig: Et værk, der er skabt til at ligne kunst, et værk, der er skabt til ved første øjekast at passe ind i kategorien kunst. Den sande kunst skal åbenbart være original: en original. Da ingen har lyst til eller ingen ville turde at se kunsten på denne måde, nemlig som kitsch (selvom mange kunstværker fortjener det), så kan Greenbergs teori bruges til i dag at sætte kunsthistorien i perspektiv. Det er ikke længere kunstværket, der skal undergå de store forandringer, det er snarere *kunstteorien* og kunsthistorien (i dens populære udgave). Det dominerende kunstobjekt kan opfattes som en manipulation, en teoretisk konstruktion.

Netkunst er en ufrivillig provokation. Kunsten er blevet erklæret død så mange gange, at folk i kunstbranchen har vænnet sig til nærmest kun at tænke på deres arbejdsfelt som en scene for repræsentation (af en idé om kunsten som noget, der formes gennem en "traditionel" brug af stof), uanset om de er tilhængere af kunstinstitutionens gængse eller næsten "hemmelige" tilgange. Fokuseringen på kunstobjektet synes kun at være blevet mere markant i løbet af det 20. århundrede snarere end at være blevet trængt tilbage, sådan som man kunne have forventet i betragtning af tankerne og begreberne i den tidlige moderne kunst. Denne mærkelige modsætning blev naturligvis ofte bemærket og påpeget, og alligevel blev kunstobjektets sejr takket være kunstmarkedet og siden hen også den gængse kunsthistorie taget alt for givet. Det kom næsten til det punkt, hvor vi ville være nødt til at godtage, at "kunsten som objekt" simpelthen er "sådan, som kunsten er". De kunstformer, der modsagde denne definition, fremstod som en trussel, fordi de kunne opleves som forskellige former for radikal eller konceptuel performance eller teater, der dog tjener som teoretiske eksperimenter og i sidste ende kun danner grundlag for andre kunstværker, kunstobjekter, men ikke er af samme vigtighed som disse objekter. Heldigvis har den sidstnævnte definition mistet noget af sin stramhed med videokunstens nuværende magtfulde position i kunstverdenen, der naturligvis skyldes den teknologiske udvikling i løbet af det 20. århundrede. I de nye mediers tidsalder kan man ikke længere fornægte vigtigheden af kunstobjektets ustabile, uhåndgribelige værdi, i takt med at flere og flere kunstnere er begyndt at arbejde med nye medier og multimedier. Netkunsten fører imidlertid kunstproduktets ustabilitet et skridt videre, nemlig endnu et skridt væk fra "kunstrummene". "Kunstrummene" (gallerier, museer etc.) er i hvert fald midlertidigt i en position, hvor de udgør en *tilføjelse* til kunstværkets repræsentation snarere end de vigtigste midler, hvormed kunsten kan fremvises. Alene dette aspekt ved netkunsten rækker til i hvert fald et par kontroverser. Bør små dele af eller tilføjelser til netkunstværker tillægges en værdi, når det gælder kunsthistorien og kunstmarkedet? Nogle kunstnere modsætter sig eller kæmper imod kunstmarkedet. Ifølge dem bør den mest udbredte definition af værdi i dag måske også tages op til fornyet overvejelse.

Den nye kunstelite (sic)

Grundlaget for den kunstneriske udvælgelse bliver også stadig mere uklar. Den store forskel mellem kunst fra det 20. og det 21. århundrede er muligvis, at

definitionen af kunst med stort K er mere og mere lig med en “sampling” af individer eller grupper, der “kompilerer” et kunstværk eller et kunstmiljø, i modsætning til det 20. århundredes læresætning om kunst som en kulturel udvælgelse på baggrund af institutionelle processer. Tabet af håndgribelighed, tabet af kunstobjektet, er det aspekt ved netkunsten, der debatteres hyppigst, men i dag er tabet af et kunstværks *klare afgrænsning* i cyperspace af langt større betydning for den kunstneriske “udvælgelse”. Dette medfører især en forandring i kunstpublikummets rolle. Den så længe eftertragtede “interaktivitet” består ikke i veldesignede interfaces og interessante knapper, man kan trykke på (eller vinduer, der kan udfyldes), men ligger i stedet skjult i publikummets tilstedeværelse i netværket. Samarbejder af varierende intensitet, udforskning af netværksbaserede kunstværker og diskursen herom medfører, at publikum på samme tid indgår direkte i den kritiske og kunstneriske praksis. Vi kan trække på de tidlige kunstneriske performancepraksisser på internettet for at forestille os en “ny” rolle for kunstinstitutionerne, for gallerierne og museerne. Kunstrummene kunne nu igen, som i begyndelsen af det 20. århundrede, være stedet for sociale optrin og begivenheder, hvor præsentation, udvælgelse og udveksling af idéer og normer er den centrale aktivitet, modsat forbruget af på forhånd udvalgte værker, hvilket i dag er den mest udbredte aktivitet på museerne. Et sådant rum kan fungere som et område, hvor kommunikation akkumuleres, en tilføjelse til den individuelle oplevelse foran den personlige computer, en oplevelse, som stadig flere har, og hvis vigtighed stadig vokser. Udviklingen inden for kunst i computernetværker (der selvfølgelig er en del af, eller en tilføjelse til, en bredere elektronisk kultur) virkeliggør per definition idéen hos det 20. århundredes avantgarde om en kunst, der unddrager sig sublimering og udvælgelse fra en autoritets side. Det publikum, der går ind i et kunstværk for til fulde at udforske det, eller det publikum, der er vidne til et kunstprojekt, der udfolder sig over et stykke tid, og tilføjer det en grad af “kunstnerisk” værdi. Hvorvidt dette publikum indgår eller ikke indgår i selve den kunstneriske proces, er en del af det bedømmelsessystem, som den nye kunsthistorie trækker på.

Kunsten før og efter den “gik på nettet”

Ordet netkunst har altid været problematisk. Som David Garcia skrev tilbage i 1997 (på mailinglisten nettime), så indebærer det en risiko for, at både kunstnerne og kunsten bliver for nært forbundet med en begrænset brug af et lille,

specifikt mediemiljø. Men kunstnerne har for det meste forsøgt at undslippe ordet “kunst”, ikke ordet “net”. Det skyldes formentlig problemer inden for kunstetablissementet, som beskrevet tidligere. For mange har det imidlertid stået klart fra begyndelsen, at netkunst kun var en *midlertidig* “fil” i kunstdis-kursen, som nye praksisser kunne lægges ned i, så længe de fortsat var under udvikling. Med fare for at træde nogle over tærerne vil jeg gå imod strømmen og hævde, at kunstens udvikling inden for computernetværker tvinger os til helt at skille os af med den generelle, gængse definition af kunst. Vi kan tale om en præ- og en post-netværkssituation.

“Postnetværk” henviser i denne sammenhæng til den nuværende næsten fuldkomne internalisering af internettet eller computernetværker i almindelighed, i vores omgivelser, vores samfund. Jeg er naturligvis klar over, at denne proces ikke er afsluttet, og måske aldrig kan fuldendes på samme vilkår i alle dele af samfundet (og verden), hvad angår adgang og udbredt anvendelse. Det, jeg indtil videre kalder post-netværkskunst, udspringer af et liv og en kultur, der er gennemsyret af de nymediale netværker, hvor det er vanskeligt at skelne mellem onlinekultur og offlinekultur.

For et par dage siden talte jeg med en af mine venner, Walter van der Cruijzen. Han er grundlægger af den digitale by og andre vigtige projekter i Holland og er i øjeblikket ansat på ZKM i Karlsruhe. Han tog også del i netkunstprojekter som Refresh i 1996 og Ascii Art Ensemble i 1998. Vi var helt enige om reevalueringen af kunst i den nutidige situation, en revidering, der har konsekvenser for den gængse forestilling om netkunst og det perspektiv, jeg netop har beskrevet (præ- og post-netværkskunst). Når jeg taler om netkunst, har jeg altid den bredest mulige definition i tankerne. Begrebet repræsenterer ikke en bestemt gruppe af kunstnere, og det drejer sig ikke kun om sig selv eller om en kritik af netværksmediet, som nogle hævder. Det dækker ikke kun browser-baseret kunst (hvilket skulle stå klart) eller den endnu snævrere definition af “stedsspecifik” kunst, men også kunst, der udfolder sig i enhver anden form for software, enhver anden tidslig ramme end den stedsbaserede, stedsforankrede kunsts individuelle nu-hed. Det inkluderer også live-performance såsom dans, musik eller teatraliske forehavender, eller performances, der er udskudt i tid og minder mere om interventionskunst. Det, der dog måske er overraskende, er, at kunst, der ved første øjekast slet *ikke* benytter internettet som medie, kan falde ind under denne definition. Jeg nåede frem til denne konklusion for

to år siden, da jeg så Alexei Shulgins performance “Real Cyberknowledge for Real People” i Wien. I dette værk uddelte han aviser fra mailinglisten nettime til de handlende i Wien. Størstedelen af aviserne blev smidt ud, Shulgin blev antastet af en ekstrem teknofob, og en lignende performance havde tidligere været opført, men det var alt sammen uvæsentligt. I sit forsøg på tilsyneladende at udføre den ultimativt dovne handling som kunstner, i et bevidst forsøg på at gøre noget, som han måske troede, at ingen ville betragte som netkunst, skabte han netkunst. Og hvad værre er, han udvidede definitionen heraf. Her har vi at gøre med post-netværkskunst. Det er ikke en ny fase, der venter; den har været her lige siden kunstnere begyndte at skabe værker inden for et netværksmiljø. (Altså ikke uden for dette! Netværket må ligesom “internaliseres” eller integreres i kunstnerens liv og værk). Post-netværkskunst er state-of-the-art i netkunsten i dag, og selvom vi anvender begge begreber, så er de faktisk et og det samme. Lige en anekdote: Walter van der Crujisen lader dette fænomen komme til udtryk på en udstilling, som han skal kuratere for Mikro i Berlin til næste år, en udstilling, der hedder Radikale System Malerei (Radical System Painting). En utrolig strategi på et tidspunkt, hvor maleri næsten har opnået samme status inden for kunstarterne i dag som det at spille violin. De ustabile medier V2 i Rotterdam har sat de variable medier i centrum, som Jon Ippolito foreslår er svaret på den overgang, vi oplever (fra præ- til post-netværkskunst); netkunstneren Cary Peppermint kalder sit arbejde “rastløst”; begrebet “not.art”, der kom frem som reaktion på net.kunst; og mit eget begreb post-netværkskunst – disse er alle forskellige ord, der har til formål at undvige en uholdbar friktion mellem den gængse kunsthistorie og den nutidige kunstpraksis. Den velkendte udstilling *net_condition* på ZKM i Karlsruhe forsøgte at undgå, de problemer, som denne friktion har stillet kunstverdenen overfor (og allerede har gjort det i årtier). Det gjorde de ved at betone, at de *ikke* lavede en kunstudstilling, men at de ønskede at give et overblik over nogle aspekter ved *netkulturen*. Selvom jeg var glad for at se så mange netkunstværker, som jeg kan lide, samlet og fremvist på samme sted, fandt jeg det temmelig kujonagtigt, at man forsøgte at undgå, at begivenheden blev til en *kunst*udstilling. Selvom skaberne desperat forsøgte at slippe uden om den problematiske situation omkring kunst over flere epoker. Hvis de med andre ord forsøgte at undgå at forholde sig til den problematiske definition af kunst, tror jeg faktisk, at det ville have været klogere at vise de brede overlapninger og diffuse grænser mellem kunst og andre kulturelle fænomener med netop denne ting, der kaldes *kunst* som det centrale udgangspunkt. Grunden til,

at jeg overhovedet nævner dette, er naturligvis, at netkunsten allerede er blevet nedgjort og fornægtet rigeligt af folk i kunstbranchen. For det andet er en teori, der kommer inde fra netkunstens egne rækker, en diskurs herfra, kommet for sent i gang i forhold til netkunstpraksissens udvikling. I en privat emailudveksling med Timothy Druckrey påpegede han, at netkunsten lider under for megen teoretisk diskurs. Jeg kunne ikke være mere uenig! Hvis netkunsten lider under en teoretisk diskurs, så er det ikke dens egen. En analyse, der udspringer af det netværksbaserede område i sig selv, er noget, vi desperat savner mere af. Jeg tror, at det stadig er forholdsvis nemt at referere de gode tekster på dette område. God teori er en absolut nødvendighed for at kunne forme det miljø, som kunsten bliver modtaget og repræsenteret indenfor. Det burde ikke være nødvendigt at bemærke, at en sådan teori må holde sig i nær kontakt med det praktiske område.

At styrke den kunstneriske praksis ved at fremhæve forskellighed

Jeg vil godt komme med to forslag til, hvordan det netkunstneriske område kan styrkes, en styrkelse, der skal tildele forskellighed og eksperimenter en plads inden for den kunstneriske uddannelse og diskurs i informationssamfundet. Jeg vil godt plædere for en åben indstilling til "negativitetens" dyder, og jeg vil gerne foreslå det, jeg ynder at kalde "netkunstmonumenter". Den netkunstneriske praksis har været præget af to hovedkræfter, som altid har givet anledning til et vidunderligt mix: webdesign og anarki. Netkunstens ekstremer er repræsenteret ved kunstnere, der lever i overensstemmelse med teknologiens regler (eller muligheder) uden at lade sig genere af moralske restriktioner. Det er denne vilde, uforudsigelige og eksperimenterende side af netkunsten, der overskygges yderligere af udviklingen inden for de førhen sociale rum, såsom nettime, eller gennem institutioner som Webby-prisen. Det er ikke let at overbevise folk om, at de har brug for støtte, når diskussionen altid drejes ud mod kanten af bl.a. dens mest højrøstede og formentlig bedst kendte repræsentant: kunstneren, der tidligere var kendt som antiørp. Projekter som Heath Buntings "donate", hvor netkunstværker gives gratis til museer (og hvem som helst kan bidrage og donere et værk) kritiserer og fungerer som modvægt til kunstens onlineøkonomi. Disse subversive værker og aktioner er de projekter i den kunstneriske praksis, der kommer tættest på at være teori, og de forsyner os med forbindelser og øjeblikkes refleksion i det kaotiske "rum" mellem præ- og post-netværkskunstens

miljøer. Negativiteten i visse af Buntings og antiørps værker ligger i deres bevidste ødelæggelse af magtstrukturer, der ikke adlyder internettets strukturelle anarki. Disse værker er imidlertid konstruktive i forhold til netkunstdiskursen i den forstand, at de dekonstruerer kunstinstitutionelle vaner og viser nettets styrkelse af kræfter uden for det institutionelle.

Den måde, hvorpå netværkskunst kommer ind i undervisningen, om det så er traditionel undervisning eller selvstudier (for så vidt det altså er muligt at få adgang til viden), har altid været et af mine stærkeste motiver for at udbrede tekster og interviews. For at sikre at netkunstens forskellighed fortsat vil bestå og ikke gå tabt i den kunstneriske uddannelse (hvor det på akademier etc. gælder, at det at lave netkunst desværre næsten helt er ensbetydende med webdesign), vil jeg gerne foreslå, at man ganske enkelt tildeler visse værker en monumentstatus. Et monument er et sted, hvor både de negative og positive aspekter ved fortidens begivenheder, handlinger og situationer kan kontempleres. Disse ustabile monumenter i kunsten på nettet har på sin vis været af stor betydning for netkunsten. Jeg slutter derfor mit foredrag af med en liste over mulige netkunstmonumenter, der på forskellige måder har udøvet en indflydelse på netkunstens korte historie. Jeg gør det kort og inkluderer ikke forløbere for nettet. Jeg inviterer jer til at komme med yderligere forslag.

Uden hensyntagen til vigtighed:

Olia Lialinas *My Boyfriend Came Back From the War* (det første netkunstværk, der blev solgt), Cornelia Sollfrancs *Female Extension* (der bruger 288 falske identiteter til at undergrave den første institutionelle netkunstkonkurrence i 1997), Heath Buntings gamle cybercafe-site: alle projekterne (Tokyo-projektet er en simpel netperformance, men meget imponerende), jodi.org (dybde ved første øjekast, poetisk sans og legende dekonstruktion af kode), antiørps anti-NATO protest under Kosovo-krigen (det mest koncentrerede eksempel på denne kunstners radikalitet), Alexei Shulgins Wien-performance (det første klare tegn på "netkunst hinsides nettet"), Shulgins *Form Art* (effektiv enkelhed med slående (utilsigtet?) præg af den tidligere østblok), superbad.com (det første inden for en tilsyneladende specifik genre inden for webkunst), fakeshop.org (for deres brug af software, deres brug af nettet, og deres brug af lyd, alt sammen poetisk sammenflettet), den første side på hell.com (vidner om et forsøg på at overskygge og adskille værker fra netkulturen generelt), ®™ ark (for den

strategiske og samtidig teatraliske brug af anonymitet, udveksling og kommunikation på nettet).

Endelig:

Netkunst har aldrig været afhængig af at være repræsenteret inden for institutioner, men har altid haft behov for centrale diskussionspunkter, social udveksling eller udveksling af viden (hvilket annonceringer også gør: formidler et værks hvor, hvad og hvordan til et publikum). De tidlige netkunstnere har udviklet deres netværker på en sådan måde, at de ikke længere behøver disse centrale mødesteder. Men som følge af manglen på tværdisciplinære platforme for diskurser (hvor publikum, "kritikere" og kunstnere mødes i et mere åbent socialt rum med et bredt kulturelt præg), bliver de nytilkomne inden for det netværksbaserede kulturelle felt fanget imellem de institutionelle kunstdiskurser og obskure lister.

Det, der er interessant, er, at man inden for det samme medie kan finde alle mulige forskellige synspunkter og repræsentanter for forskellige positioner i forhold til kunst, og alligevel er kommunikationen begrænset. Det kunne være vigtigt at se på, hvor de forskellige discipliner og sociale strukturer nærmere bestemt har mødtes og har givet anledning til nye tilgange, og hvor de tværtimod støder sammen og opdeles. Hvad dette angår, bør man heller ikke undervurdere selve mediets betydning.

NOTER

- 1 <http://www.irational.org/irational/media/telepolis1.html> (red.).

5. DESILLUSION, SKEPSIS OG EN SMULE HÅB

De store forhåbninger til netkunsten som den nye avantgarde i digital form er også blevet ledsaget af kritik. Er netkunsten bare ligesom al anden ny kunst et modefænomen, der uden modstand er parat til at blive omfavnet af institutionen og markedet? Måske, men den holder stadig liv i drømmen om, at det kunne være anderledes.

Roy Ascott: Findes kærligheden i den telematiske omfavnelse?

Josephine Berry: Menneskelig, alt for post-menneskelig? Netkunsten og dens kritikere

Eryk Salvaggio: Min tilbagetrækning fra net.kunst

Armin Medosch: Afsked med netkunsten

Randall Packer: Lovtale over den Utopiske Drøm om Nettet



Roy Ascott

Findes kærligheden i den telematiske omfavnelser?

Oversat fra: "Is there love in the telematic embrace?"

Publiceret i Art Journal 49, no. 3 (1990), s. 241-47

Online: http://telematic.walkerart.org/overview/overview_ascott.html

Uddrag af teksten er foretaget med forfatterens tilladelse (red.)

I det forgangne årti har vi set de to kraftfulde teknologier, computeren og telekommunikationen, konvergere i et operationsfelt, der også har favnet andre elektroniske medier, bl.a. video, lydsyntetisering, fjernansning og et udvalg af kybernetiske systemer. Disse fænomener udøver en enorm indflydelse på samfundet og på den enkeltes opførelse; de synes i stigende grad at rejse spørgsmålet om, hvad det vil sige at være menneske, at være kreativ, at tænke og percipere, ja, i det hele taget vores forhold til hinanden og til planeten som helhed. Den "telematiske kultur", som følger med denne nye udvikling, består af forskellige former for adfærd, idéer, medier, værdier og målsætninger, som adskiller sig betydeligt fra dem, der har præget samfundet siden Oplysningstiden. Nye kulturelle og videnskabelige metaforer og paradigmer bliver skabt, nye modeller og repræsentationer af virkeligheden bliver opfundet, nye udtryksmidler bliver frembragt.

Telematik er en betegnelse, som dækker over dannelsen af computermedierede kommunikationsnetværker, hvilket indbefatter telefon-, kabel- og satellitforbindelser mellem geografisk adskilte individer og institutioner, der interfaces med databehandlingssystemer, fjernansningsenheder og rummelige databanker.¹ Det involverer teknologi til interaktion mellem mennesker og mellem den menneskelige bevidsthed og kunstige intelligens- og perceptionssystemer.

Den enkelte netværksbruger er altid potentielt set involveret i et globalt net, og

verden er altid potentielt set i en tilstand af interaktion med individet. Mængden af data, der behandles, og dybden af den information, der udveksles hen over de verdensomspændende telematiske netværkers enorme udstrakthed, er således uberegnelig. Der stilles ikke spørgsmålstejn ved det telematiske medies allestedsnærværende effektivitet, men i forhold til det menneskelige, og set i forhold til kultur og kreativitet, er spørgsmålet: Hvad er indholdet?

Dette spørgsmål synes at ligge til grund for megen kritik af kunst, der gør brug af computere og telekommunikation, og det peger på en dybtliggende frygt for, at maskinen skal komme til at bestemme over den menneskelige vilje, og for at en teknologisk formalisme skal udslette det menneskelige indhold og værdier. Ser man bort fra de personlige historiers partikulariteter, drømmene, lysterne og frygten, som forsyner kunstens righoldige repertoire med indhold, så rejser spørgsmålet dybest set dette: Findes kærligheden i den telematiske omfavelse?

Skal man forsøge at uddrage det menneskelige indhold af den teknologiske form, bliver spørgsmålet vanskeligere at besvare, fordi vi som kunstnere i stigende grad har en tendens til at føje billed-, lyd- og tekstsystemer sammen til interaktive miljøer, som udnytter de nyeste hypermedier og taler til det fulde sanseapparat, om end med digitale midler. Ud af denne teknologiske kompleksitet kan vi fornemme, at en kunstens syntese dukker frem. Hvad indholdet angår, må man derfor forholde sig til det, der måske kan kaldes Gesamtdatenwerk – det integrerede dataværk – og dettes mulighed for at tale til beskuerens intellekt, følelser og sensibilitet.² Her melder der sig imidlertid nogle nye problemer, fordi iagttageren i et interaktivt telematisk system per definition er en deltager. I den telematiske kunst bliver betydningen ikke skabt af kunstneren, sendt ud via netværket og modtaget af beskueren. Betydningen er et produkt af interaktionen mellem iagttager og system, hvor indholdet konstant flyder og ændrer og forvandler sig i det uendelige. Under disse usikre og ustabile omstændigheder er den en rendyrket elektronisk forskel, indtil den gendannes som billede, tekst eller lyd ved interfacet, og det skyldes ikke kun brugerne på netværket, der interagerer på kryds og tværs, men at indholdet er indlejret i data, der i sig selv er immaterielle. Sanseoutputtet lader sig endvidere opdele i det, som findes på skærmen, som er artikuleret som struktur eller materiale, som arkitektur, som miljø eller i det virtuelle rum.

Et sådant synspunkt stemmer overens med en mere generel tilgang til kunst som noget, der ligger i et kulturelt kommunikationssystem, snarere end i kunstobjektet som en fast semantisk konfiguration – et system, hvori beskueren aktivt forhandler om betydning.³ I denne forstand gør det telematiske netværksarbejde i teknologi og protokoller dét åbenlyst, som er implicit i al æstetisk erfaring, hvor denne erfaring betragtes som kreativ i lige så høj grad som i kunstnerens produktive handling.⁴ Den klassiske kommunikationsteori hævder imidlertid, at kommunikation er en envejs-udsendelse, fra afsender til modtager, hvor det kun er tilfældig “støj” på kanalen, der kan ændre på den meddelelse (ofte forvekslet med meningen), som igangsættes ved transmissionens kilde.⁵ Det er i denne model, at kunstneren står som afsender og derfor ophavsmand til meningen, kunstneren som skaber og ejer af billeder og idéer, kunstneren som den, der kontrollerer kontekst og indhold. Det er en model, der for at kunne fuldendes kræver, at iagttageren i bedste fald er en øvet afkoder eller fortolker af kunstnerens “mening”, eller i værste fald simpelthen en passiv modtagerenhed for denne mening. Det giver anledning til kritikken og eksegeseens industri, hvor de, der “forstår” dette eller hint kunstværk, forklarer det for dem, der er for dumme eller dårligt uddannede til at modtage dets mening uden hjælp. I dette scenarie betragtes kunstværket og dets skaber som lig verden og dennes skaber. Skønheden og sandheden ved både kunsten og verden findes “derude” i verden og i kunstværket. De ligger lige så fast og står lige så lidt til at ændre som det materielle univers synes at være. Determinismens kanon beordrer forudfattet harmoni og komposition, behersket form og udtryksmæssig kontinuitet, og enhed og klarhed sikres af en kulturel konsensus og en lingvistisk ensformighed, som deles af kunstneren og offentligheden.

Problemet omkring indhold og mening i en telematisk kultur giver rubrikken “Indholdsmæssige problemstillinger”, som nærværende skrift om computere og kunst er udviklet under, yderligere brod: “Problemstilling” er åbent for en mangfoldighed af betydninger, hvoraf ingen i sig selv er dækkende. Metaforen, der omhandler et semantisk hav med en uendelig bevægelse af ebbe og flod, af mening, der konstant flyder, hvor ord, ytringer, gestus og billeder befinder sig i en uafgørlig tilstand, kastet frem og tilbage og ind i nye indforståetheder og sammenstillinger inden for det humane interaktions- og forhandlingsfelt, findes i lige så høj grad inden for den nye videnskab – for eksempel i kvantefysikken, andenordenskybernetik⁶ og kaologien⁷ – som i kunst, der benytter sig af telematiske koncepter, eller den nye litteraturvidenskab, der har indoptaget

filosofi og socialvidenskab i sin praksis. Denne ubestemmelighedens solopgang, denne lyksalige dans om meningen blandt lag af genrer og metaforiske systemer, dette klæde, der er under udfoldelse og er vævet af en mangfoldighed af visuelle koder og kulturelle forestillinger, fandtes også i det tidlige løfte i det postmoderne projekt, før det forsvandt ind i socialvidenskabens domæne og kun lod sit skrøbelige korpus af pessimisme og fortvivlelse tilbage.

I fysikernes tilfælde betyder det radikale skifte inden for metaforerne om verden og vores deltagelse i dens skabelse og genbeskrivelse, at videnskabens billedvindue til virkeligheden er blevet slået i itu af selvsamme proces, der forsøgte at opmåle den. John Wheeler benytter denne fyndige analogi:

“Intet er mere vigtigt ved kvanteprincippet end dette, at det ødelægger forestillingen om, at verden ‘befinder sig derude’, med iagttageren på sikker afstand bag en 20 centimeter tyk spejlglasplade. Selv for at kunne iagttage så lillebitte et objekt som en elektron, er han nødt til at slå glasset itu. Han må række hånden ind. Han må installere sit foretrukne måleudstyr. Det er op til ham, om han skal måle position eller fremdrift ... målingen forandrer elektronens tilstand. Derefter vil universet aldrig blive det samme. For at beskrive hvad der skete, er man nødt til at strege det gamle ord ‘iagttagere’ ud og i stedet sætte ‘deltager’ i dets sted. Universet er på en mærkværdig måde et deltagelsesbetonet univers.”⁸

Erstatter vi “kvanta” med “data” i redegørelsen for kvanteprincippet, så træder det sideløbende statusskifte inden for kunsten fra “beskuer” til “deltager” tydeligt frem, hvad angår telematiske systemer og spørgsmålet om indhold og mening. Faktisk ligger der mere end en behagelig leg i at finde analogier mellem kunst og fysik; nettet af forbindelser mellem nye modeller over teori og praksis inden for kunst og videnskaberne, anskuet som et bredt område, er så udstrakt, at det antyder et paradigmeskifte i vores verdensbillede, en genbeskrivelse af virkeligheden og en genkontekstualisering af vores selv. Vi begynder at forstå, at tilfælde og forandring, kaos og ubestemmelighed, transcendens og transformation, det immaterielle og det numinøse er begreber, der står centralt i vores selvforståelse og vores nye syn på virkeligheden. Hvorledes kan der da siges at være et indhold – sammensætninger af mening – indeholdt i den telematiske kunst, når ethvert aspekt af netværksarbejdet i datarummet er i en tilstand af forandring og tilblivelse? Den computeriserede telekommunikationsteknologi

forlænger blikket, overskrider kroppen, forstærker bevidstheden til uforudsigelige konfigurationer af tanke og kreativitet.

I den vestlige kunsts nylige historie var det Marcel Duchamp, der først tog glasset som metafor, som et vindue ud mod verden, og vendte det mod glasset selv for dermed at afsløre det, der er usynligt. Vi ser i det værk, der er kendt som *The Bride Stripped Bare By Her Bachelors, Even* eller *Det store glas*, et felt af glasagtig virkelighed, hvori energi og følelse opstår af spændingen og interaktionen mellem det mandlige og det kvindelige, det naturlige og det kunstige, menneske og maskine.⁹

Dets emne er tiltrækning i Charles Fouriers forstand¹⁰ eller, kunne man sige, kærlighed. *Det store glas* inkluderer altid med sin transparente essens både miljøet og beskuerens spejlbillede. Kærligheden er indlejret i denne totale omfavelse; det eneste, der undslipper, er fornuft og bestemmelighed. Ved at tage del i denne omfavelse bliver beskueren stamfader til den semantiske problemstilling. Glasset har som "grund" en funktion og status, der foregriber computerskærmen som en skærm for operation – og transformation – og som stedet for interaktion og forhandling om mening. Men det er ikke kun igennem dette *Glas*, at vi kan opfatte Duchamp som profetisk, når det gælder denne telematiske modus. Selve metaforen om interaktion i et netværk som et ubestemthedsfelt, hvor beskueren er skaberen og meningen ustabil, ligger implicit i hele hans samlede værk. Ligeledes profetisk i hans *Glas* er den horisontale bjælke, der forener den øvre og nedre del af værket og fungerer som metafor for renæssancerummets blik, der når hele vejen rundt, og som kommer til udtryk i den vestlige billedtradition, der vedholdende bruger det vertikale som metafor i monumenter og arkitektur – ofte emblemer på aggression, konkurrence og dominans, altid et snæversyn. Det horisontale er derimod en metafor for fugleperspektivet, de altseende, altfavnende, holistiske systemers blik på strukturer, relationer og begivenheder – et blik, der kan indbefatte det ironiske, det flossede og det tvetydige. Det er netop dette grundlag for perception og indsigt, som det telematiske netværksarbejde aspirerer til.

Måske finder man den mest virkningsfulde metafor for forbundethed og kunstens horisontale omfavelse før de telematiske mediers komme i Jackson Pollocks værker.¹¹ Her udgør den horisontale arena, et afmærket rum på jordover-

fladen, “grunden” for den handling og transformation, som bliver til selve maleriet. Pollock skabte sine virkningsfulde metaforer for forbundethed ved at generere felter, hvor linjer af energi sammenslynges, sammenvæves, deler sig, mødes, kolliderer, krydser og kædes sammen. Hans rum er inkluderende og byder os indenfor, hans billedverden præges af en følelse af ophavsmæssig anonymitet, som indlemmer beskueren i skabelsen af mening. Intet inden for maleri kunne være mere emblematiske eller profetisk pegende frem mod den netværksbevidsthed, der bryder frem med den telematiske kultur.

Den nye orden, der bryder frem inden for kunsten, er interaktiviteten, det “ophavsmæssigt spredte”.¹² Kanonen handler om kontingens af ubestemmelighed. Den telematiske kunst rummer en bred vifte af medier: hypermedier, videotex, telefax, interaktiv video, computeranimation og simulation, brug af telekonference, tekstudveksling, billedoverførsel, lydsyntetisering, afstandsmåling og fjernansning, det virtuelle rum, kybernetiske strukturer og intelligent arkitektur. Disse er simpelthen brede kategorier af teknologier og metoder, der konstant udvikler sig – deler sig, mødes, hybridiseres – med en øget hastighed.

Samtidig ændrer kunstobjektets status sig. Det kulturelt set dominerende *objet d'art* (den usædvanlige bærer af usædvanligt indhold) erstattes som det eneste fokuspunkt af interfacet. I stedet for kunstværket som et vindue ud til en komponeret, afklaret og velordnet virkelighed, får vi interfacet som en indgang til det ubestemmelige, et datarum, der er et semantisk og materielt mulighedsrum. Inden for det æstetiske flyttes fokus fra det observerede objekt til det deltagende subjekt, fra analysen af observerede systemer til observerende systemer i (anden ordens) kybernetik: Det er en kanon, der omhandler det immaterielle og deltagesbetonede. I interfacet til de telematiske systemer bliver indholdet således skabt snarere end blot modtaget. I forlængelse heraf bliver indholdet kasseret ved interfacet og i stedet indsat på ny, i en transformeret udgave som følge af interaktionsprocessen, i netværket, hvor det lagres, distribueres og endelig transformeres i interfacet hos brugerne, ved andre adgangspunkter rundt omkring på planeten.

...

Telematisk kultur betyder, for nu at gøre det kort, at vi ikke tænker, ser eller føler os isoleret fra alt andet. Kreativitet er noget, der deles, det ophavsmæssige

er udspreddt, men ikke på en måde, der fratager den enkelte hendes autenticitet eller magt til at skabe sig selv, sådan som ganske unuancerede modeller over det kollektive måske har gjort i fortiden. Tværtimod forstærker den telematiske kultur den enkeltes mulighed for at tænke og agere kreativt, at gøre sig livlige og intense erfaringer og percipere på en mere bevidst måde, idet den sætter hende i stand til at deltage i produktionen af den globale vision gennem en netværksbaseret interaktion med andre bevidstheder, andre sensibiliteter, andre sansnings- og tankesystemer rundt omkring på planeten – tænkning, der cirkulerer i datamediet gennem en mangfoldighed af forskellige kulturelle, geografiske, sociale og personlige lag. Netværksarbejdet giver mulighed for en uendelig genbeskrivelse og rekontekstualisering, således at intet sprog eller visuel kode er endelig, og ingen virkelighed er ultimativ. I den telematiske kultur er det en pluralisme og relativisme, der former de konfigurationer af forestillinger – af billede, musik og tekst – der cirkulerer i systemet.

Det er computeren, der er hjertet i dette cirkulationssystem, og ligesom et hjerte fungerer den bedst i det usynlige. I øjeblikket har vi computeren for tæt inde på livet som en fysisk, materiel tilstedeværelse; den står på en dominerende plads i vores beholdning af redskaber, instrumenter, maskiner og apparatur som den ultimative maskine. I vores kunstneriske og uddannelsesmæssige miljøer står den alt for solidt, en databehandlingsblokering for poesien og forestillingsevnen. Den er ikke transparent, ej heller forstår vi den fuldt ud som et rendyrket system, en universel, transformativ matrix. Computeren er ikke primært en ting, et objekt, men en række forskellige former for adfærd, et system, ja, faktisk et system af systemer. Data udgør dets lingua franca. Den er datafeltets agent, datarummets konstruktør. Opfattes den blot som en skærm, der fremviser sider af en oplyst bog, eller som et maleri oplyst indefra, så har den ingen kunstnerisk værdi. Anvendes dens betydelige databehandlingshastighed blot til at simulere filmiske eller fotografiske repræsentationer, så afstedkommer den blot en passiv voyeurisme. Begrænses adgangen til dens transformative kraft blot til et tastatur, så bliver brugeren tvunget ind i indtasterens stilling. Den elektroniske palet lyspennen, ja, selv musen, holder os fast i gamle praksisser. Computerens stærke tilstedeværelse kan ikke overvurderes, særligt ikke interfacets evne til at forme sprog og tanke. Det er måske ikke en overdrivelse at sige, at den telematiske kunsts “indhold” langt hen afhænger af interfacets karakter; det vil sige, at den form for konfigurationer og ansamlinger af billede,

lyd og tekst, og den form for miljømæssig omstrukturering og artikulation, som telematisk interaktivitet giver anledning til, bestemmes af de friheder og den flyden, som interfacet opbyder.

Interfacets essens er dets potentielle fleksibilitet; det kan tillade og levere billeder, der både er statiske og i bevægelse, lyde, der er konstruerede, syntetiserede eller samplede, tekster, der er skrevet og læst op. Det kan være varmfølsomt, reagere på kroppen eller registrere omgivelserne. Det kan reagere på fødder, der stepper, danserens arabesk, beskuerens synsretning. Det artikulerer ikke alene et fysisk miljø med bevægelse, lyd eller lys; det er et miljø, en arena i datarummet, hvor menneske/computer-symbiosens distribuerede kunst kan udfolde sig. Hver enkelt computerinterface er en del af en telematisk helhed, hvorfor det at være i eller ved et givet interface er ensbetydende med at opleve det virtuelle nærvær af alle de andre interfaces over hele det netværk, som det er en del af. Dette kunne defineres som det "holomatiske" princip i netværksarbejdet. Det skyldes, at de data, der flyder igennem et hvilket som helst adgangspunkt i netværket hver og ét opbevares i netværkets hukommelse på samme tid: Netværkets brugere kan få adgang til dem, gennem kabel- eller satellitforbindelser, fra et hvilket som helst sted på planeten på et hvilket som helst tidspunkt af dagen eller natten (de behøver ikke at være på samme sted til samme tid for at kunne kommunikere med hinanden).

...

Det er måske vigtigt at huske de grundlæggende politiske, økonomiske og sociale sensibiliteter, der prægede dem, som lagde grundstenene til feltets interaktive systemer, når vi støder på den indvending, at denne globale vision om en fremvoksende kunst, der skulle spænde over hele planeten, er euforisk på en ukritisk måde, eller at udsigten til en telematisk kultur, der er kendetegnet ved et *Gesamtdatenwerk* af hypermedierede virtuelle verdener, er alt for storladet. I dette kulturelle perspektiv ligger en telematisk politik, der kropsliggør funktionerne feedback, selvbestemmelse, interaktion og en fælles kreativitet, der ikke er ulig den "regeringsvidenskab" som André-Marie Ampère for over 150 år siden betegnede "kybernetik" – en betegnelse, som Norbert Wiener har givet nyt liv og menneskeliggjort i dette århundrede.¹³ Modsat den temmelig rigide determinisme og positivisme, der har formet samfundet siden Oplys-

ningstiden, må der i disse funktioner åbnes for begreber som ubestemthed, kaos, autopoiesis, kontingens og det flossede i andenordenskybernetik – en systemopfattelse af verden, hvor iagttager og iagttaget, skaber og beskuer, er uløseligt forbundet i den proces, hvor virkeligheden bliver skabt – alle vore adskilte virkeligheder interagerer, støder sammen, omdannes og giver genlyd i planetens telematiske noosfære.

...

Vores sanseoplevelse bliver ekstrasensorisk, idet vores syn bliver forstærket af den telematiske perceptions ekstrasensoriske enheder. Computeren forholder sig på usynlig vis til det usynlige. Den behandler forbindelserne, det indforståede, systemerne, kræfter og felterne, transformationerne og overførslerne, de kaotiske samlinger og højere organiseringsniveauer, der ligger uden for vores syn, uden for det grove materielle perceptionsplan, som vores naturlige sanser muliggør. Helt usynlig i vores uhjulpne, hverdagslige perception er for eksempel materiens grundlæggende flydende karakter, elektronernes uafgjorte dans, kvanta, der siger “pif, paf, puf”, tunnelfærden og transponeringen, det ikke-lokale og det, der overskrider lysets hastighed, som den nye fysik præsenterer os for. Det er dette mønster af begivenheder, disse nye oplivende eksistensmetaforer – ikke-lineære, ubestemte, lagdelte og diskontinuerte – som computeren kan beskrive. Bringes vi sammen i den telematiske omfavelse, kan vi med computeren håbe at få et glimt af det, der ikke kan ses, begribe tilblivelsens ubeskrivelige kaos, den hemmelige orden i det uordentlige. Når vi således vil kunne se mere, vil vi i stadig mindre grad se computeren. Den vil blive usynlig i al sin immanens, men dens tilstedeværelse vil være håndgribelig for kunstneren, der engagerer sig telematisk i den verdensomspændende autopoiesisproces, den planetariske selvskabelse.

Den teknologi, der ligger i de databehandlende medier og telematiske systemer, bør ikke længere opfattes som en række ganske komplicerede redskaber, der udvider spændvidden i maleri og skulptur, den opførte musik eller den udgivne litteratur. Den kan nu opfattes som noget, der understøtter et helt nyt kreativt udforskningsområde, som adskiller sig lige så radikalt fra disse etablerede kunstneriske genrer, som de hver især adskiller sig fra hinanden. Der er blevet føjet en ny drivkraft for bevidstheden, for kreativitet og udtrykskraft,

til vores repertoire. Da det telematiske har at gøre med både teknologi og poesi, det virtuelle og det immaterielle såvel som det håndgribelige og konkrete, kan det ikke kategoriseres som hverken kunst eller videnskab, om end det på mange måder allierer sig med begge de sidstnævnte diskurser. Den videre udvikling inden for dette felt vil klart medføre en indbyrdes afhængighed mellem kunstneriske, videnskabelige og teknologiske kompetencer og målsætninger og bør snarest føre til formuleringen af en tværdisciplinær uddannelse.

Der er altså tale om mere end ironisk sværmeri, når Navajo-indianernes oldgamle sandmaleri kædes sammen som billedskabelsesproces med de moderne supercomputeres digitale billedbehandling i kraft af ganske almindelig silicium, der i begge tilfælde fungerer som pigment og processorchip. Den oprindelige amerikanske kulturs holistiske ambitioner har en parallel i den telematiske kunsts holistiske potentiale. Netværksarbejdet er ikke kun et teknologisk middel til udvekslingen af information, men tilvejebringer faktisk en infrastruktur for åndelig udveksling, som kunne føre til en harmonisering af hele planeten og en kreativ udvikling. I lyset af dette prospectus, hvor naivt og optimistisk og transcendentalt det end måtte virke i nutidens dystre *fin de siècle*-stemning, så er det ikke helt malplaceret at anvende metaforen om kærlighed i den telematiske omfavelse.

NOTER

- 1 Neologismen "telematique" blev dannet af Simon Nora og Alan Minc i *L'informatisation de la société* (Paris: La Documentation Française, 1978).
- 2 Det tyske ord "Gesamtkunstwerk" blev anvendt af Richard Wagner som betegnelse for hans vision om et "totalt kunstværk", der forenede musik, billede og poesi.
- 3 Humberto R. Maturana og Francisco J. Varela, *The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding* (Boston: Shambhala, 1987).
- 4 Roland Barthes, "From Work to Text", in *Image-Music-Text*, oversat af Stephen Heath (New York: Hill and Wang, 1977).
- 5 C.E. Shannon og W. Weaver, *The Mathematical Theory of Communication* (Urbana: University of Illinois Press, 1949).
- 6 Heinz von Foerster, *Observing Systems* (New York: Intersystems, 1981).
- 7 James Gleick, *Chaos* (New York: Heinemann, 1987).

- 8 J.A. Wheeler og W. H. Hurek, *Quantum Theory and Measurement* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1983).
- 9 Se Michael Sanouillet (red.), *Salt Seller: The Writings of Marcel Duchamp*, (Marchand du Sel) (New York: Oxford University Press, 1973).
- 10 Charles Fourier (1772-1837). Hans "system of passionate attraction" (udfoldet i *Théorie des quatres mouvements et des destinées générales* (Paris: Bureaux de la Phalange, 1841) var en søgen efter universel harmoni.
- 11 Elizabeth Frank, *Jackson Pollock* (New York: Abbeville Press, 1983).
- 12 Betegnelsen optrådte oprindeligt i Roy Ascott, "Art and Telematics: Towards a Network Consciousness", in *Art Telecommunications*, Heidi Grundmann (red.). (Vancouver: Western Front, 1984).
- 13 Norbert Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and Machine* (Cambridge: MIT Press, 1948).

Josephine Berry

Menneskelig, alt for post-menneskelig? Netkunsten og dens kritikere

Oversat fra: "Human, all too Posthuman? Net Art and its Critics"

Publiceret på Tate Online (2000)

Online: <http://www.tate.org.uk/netart/humanposthuman.htm>

Netkunsten er begyndt at vriste sig fri af sin ghettokarakter for nu at træde ind i mainstreamkulturens afslørende lys, og her bliver den i stigende grad udsat for beskyldninger om institutionel medskyldighed, teknofili, neo-liberal ingeniørkunst på det sociale område, ja, endda racisme. Da Netkunsten dukkede frem i begyndelsen af 90'erne, blev den ofte karakteriseret som en trodsig kunstform, der angreb nepotismen, materialismen og den æstetiske konformitet i galleriernes/museernes/forlagenes magtkompleks. Den blev hyldet som en "kunstens glasnost", der skabte en reelt international kunstbevægelse for første gang siden den kolde krig. Takket være den ustyrlig rige mæcen George Soros og dennes Open Society Foundation, som etablerede en række new media-værksteder over hele Østeuropa, kunne kunstnere i den post-kommunistiske blok endelig deltage i den internationale (læs: nordamerikanske og vesteuropæiske) kunstdiskurs. Som den russiske Netkunstner Alexei Shulgin formulerer det med tanke på livet før Internettet: "Dengang jeg bare var en kunstner, der boede i Moskva, fik det, jeg lavede, altid mærkaten 'østlig', 'russisk' eller lignende". Tilsyneladende gjorde nettets globalitet, dets manglende respekt for geografisk afstand og nationale grænser det muligt for enhver hvor som helst at blive (net)kunstnere med et potentielt enormt publikum og uden behov for institutionel godkendelse. Mediets "immaterielle" karakter og dets mulighed for, at man kan forblive anonym, bidrog til drømmene om en identitet, der ikke var begrænset af kropslighed – det posthumanes kropsløse utopia. Netkunsten blev hyldet som en radikalt demokratiserende kunstform

af alle disse grunde og flere til; som et i sidste ende horisontalt plan, hvorpå enhver kunne blive kunstner, og hvor identiteten kunne indgå som materiale i det kreative eksperiment.

Selvom det helt klart er tykhovedet at skrive om "Netkunst", som om det var en singular enhed – et træk, der både ses i de tidlige lovprisninger og i de senere afvisninger – så er der utvivlsomt nogle fælles temaer og tendenser, der dukker op samlet på bestemte tidspunkter. Det gælder om at få øje på dem uden at reducere hele praksis-feltet til en håndfuld læresætninger og stereotyper. Et af informationsnetværkernes vigtigste potentialer er uden tvivl netop evnen til at opdyrke en myldrende strøm af tanker og aktiviteter, der kan udfordre den overmætte/forretningsbetonede kulturs monologisme. Omvendt skaber informationsflowets lynhurtige hastighed også nogle pludselige massekonvergenser af tanke, interesse og aktivitet. Netop en sådan konvergens betyder, at Netkunsten på det seneste er blevet udsat for et flersidigt angreb, idet den beskyldes for at negere den kropsliggjorte og stedsrelaterede subjektivitets eller identitets specifikke karakteristika. Den post-kolonialistiske og feministiske mailingliste Undercurrents, der blev grundlagt i februar af Irina Aristahrkova, Maria Fernandez, Coco Fusco og Faith Wilding, har været et samlingspunkt for denne kritik, men de samme problemstillinger er dukket op over det hele. Walker Art Gallery, der bryster sig af at være helt fremme, når det gælder netkultur, vil til den nuværende afdeling af dets Emerging Artists/Emergent Media Netkunst-bestillingsværker eksempelvis vælge kunstnere, hvis forslag udforsker forskellen mellem såkaldt McGlobalisering og det "translokale". Selv de store institutioner hopper med på den situerede identitet! Hvad handler denne debat da om, og hvorfor er det netop Netkunsten, og ikke kunsten som sådan, der bliver udsat for angreb?

Det virker, som om nøglen til problemet ligger i selve teknologien og de højst esoteriske konsekvenser af de mediespecifikke undersøgelser. Ligesom det selvhenvisende modernistiske maleri og skulptur blev udsat for dekonstruktion og afvisning i 1960erne og begyndelsen af 70erne ud fra Fluxus, Performance og Konzeptkunstens interesse for det sociale, politiske og kontekstuelle, så underkastes Netkunstens tilsyneladende "teknoformalistiske" variant heraf en voldsom kritik. I nogle henseender er denne kritik forbundet med en bredere afvisning af posthumanisme og dennes insisteren på uadskilleligheden mellem mennesker og maskiner, dyr og mennesker og, måske mest afgørende, det fysiske og det ikke-fysiske. Med Donna Haraway og hendes pioner-tekst "The Cy-

borg Manifesto” fra midten af 80erne som foregangsfigur har posthumanisterne i modsætning til de almindelige venstreorienterede kritikere hævdet, at identiteten inden for de tekno-videnskabelige samfund ikke bliver mere dualistisk på en rigid måde, men at dens enhedsformer snarere er under generel opløsning som følge af udviklingen inden for bioteknologi, datalogi, kvantefysik og kaosteori. I den smeltedigel, hvor der finder en identitetsnedsmeltning drevet af tekno-videnskaben sted, var der angiveligt opstået en mulighed for en gennemgribende genopfindelse af identiteten – hvilket skiftevis er truende og frigørende. Der ville her være tale om en verden uden køn, race, “ødipale fortællinger”, ja, selv uden kropslighed. Netkunstnerne kombinerede i begyndelsen af 90erne ofte en avantgardistisk afvisning af ophavsmandens individualitet og originalitet med mulighederne i den computermedierede kommunikation (CMK) for at generere anonyme, parodiske, delte, flerfoldige og uautentiske identiteter. Muligheden for at være “hvem du end måtte ønske at være” i cyberspace blev med andre ord slået sammen med de igangværende dekonstruktioner af den autentiske identitet, der var endemisk for den postmoderne kultur. På samme måde blev beskuerens grænser radikalt gentænkt i den tidlige netkunst, hvor den nu forstås som protetisk forlænget via personlige computere og netværker. Som den hollandsk/belgiske kunstnerduo Jodi har bemærket: “Når en beskuer ser på vores værk, er vi inde i hans computer ... Og det er en ære for os at være inde i nogens computer”. Så på trods af den brede kløft, der adskiller netkunstnere fra de mest ekstreme fortalere for en firkantet posthumanisme (såsom “Extropians” fra vestkysten, som mente, at identitet kunne downloades ned i cyberspace, hvorved kødet kunne afkastes og evigt liv opnåes), så placerer de sig på linje med posthumanismen, hvad angår den radikale indføring af computerteknologien i selve identitetens hjerte og dermed også i den æstetiske erfaring.

Det er denne radikale indføring, der af mange kritikere bliver opfattet som problematisk, hvis ikke ligefrem farlig, pga. dens uafbalancerede optimisme. Kunstneren og teoretikeren Coco Fusco udvider i forordet til sin seneste bog *The Bodies That Were Not Ours* begrebet “digital kløft” til også at betegne den ulighed, der ligger langt dybere og er mere historisk indgroet end blot spørgsmålet om adgang:

“Jeg er ekstremt træt af den måde, hvorpå de lovprisende synspunkter på det virtuelle domæne overskygger presserende politiske spørgsmål omhandlende den byrde, som globaliseringen pålægger

millioner af mennesker, der er forflyttet, retsløse og bliver udbyttet på brutal vis. Den digitale kløft handler ikke kun om adgang til computere og telefonlinjer – den handler om, hvordan de lavt rangerende kroppe bliver positioneret i forhold til teknologi. Kolonialismen frastødte den lavt rangerede krop gennem militarisme, tvangsarbejde og videnskabelig objektivering – nye teknologier forstærker og mangfoldiggør disse strategier for dominans. Denne overordnede realitet bliver ikke bortvisket af, at nogle få mennesker i udviklingslandene har adgang til internettet og således kan forestille sig en egen overskridelse af de ujævne moderniteter.”

Mens vestlige kunstnere og posthumanister hylder grænseforvirringens åbne muligheder, så møder størstedelen af verdens befolkning dem snarere som overtrædelser i form af giftige bivirkninger under arbejdet ved de elektroniske samlebånd, hvor de fisker dele ud af det computeraffald, der dumpes i den tredje verden, de forværede forhold for løsarbejdere og den omvandrende kapital inden for den CMK-accelererede globalisering.

I lyset af disse hverdagsrædsler er det fristende at afvise netkunsten mediespecifikke undersøgelser som overdrevent formalistiske, eller måske som en utilsigtet understøttelse af den neolibérale globaliseringsdagsorden. Den første beskyldning er muligvis lettere at afvise end den anden. Selvom man med rette kan hævde, at den Greenbergske modernismes selv-henvisende karakter gav anledning til en kvasi-spiritualistisk transcendens og/eller flugt fra det massive globale radioaktive nedfald i efterkrigssituationen, så er det vanskeligere at hævde det samme om netkunsten. Selv hvis man ignorerede det utal af kunstværker, der forholder sig direkte til informationsteknologiens sociale dimensioner for i stedet at fokusere på den håndfuld af værker, der leger med kodens materialitet og de grafiske brugerfladers æstetiske og behaviouristiske konventioner på en højst abstrakt måde, så ville det være meget vanskeligt at fastholde dette synspunkt. Det skyldes, at maleri og lærred i løbet af 1940erne og 50erne repræsenterede alt andet end det revolutionerende medie, som CMK gjorde i 1990erne. I modsætning til det ældgamle medie, maling på lærred, forandrede den ufattelige produktionskraft i informationsteknologien og dens elektroniske netværker verden, før de fleste mennesker overhovedet havde begrebet de grundlæggende processer heri. Derfor var det at undersøge de repræsentationelle konventioner, der sniger sig ind i en håndfuld standardinterface,

eller det at afsløre de skjulte programmeringslag under softwareproduktens glatte ansigt, ikke en udelukkende æstetisk gestus (hvis en sådan overhovedet eksisterer). Ved at genanvende funktionalitet (såsom Olia Lialinas brug af location bar'en til at loade poetisk tekst ind i *Agatha Appears*, Jodi, som flytter lavniveau-programmeringssprog såsom C++ eller Basic ind i browservinduet højniveau, eller Alexei Shulgins opstart af en Form Art Competition, hvortil folk skabte abstrakte, interaktive mønstre ud fra standardiserede formular-interface og knapper), gav kunstnerne os et indtryk af teknologiens smidighed, dens åbenhed over for fornyelse, ændring og ikke-brugsorienterede formål. Implikationerne i disse værker er, at man alligevel stadig kan gribe ind i den enorme produktionskraft i internettet, hvis forvandling fra et entusiasternes domæne til den "nye økonomis" drivkraft blev bygget op i løbet af 90'erne. De giver et vigtigt modspil til det deprimerende skue, hvor Microsoft og Co. på kolonialistisk vis bemægtiger sig nettet i forretningsøjemed – endnu et eksempel på, at social rigdom kommer på private hænder.

Men Fuscus pointe omkring tilsløringen af den reelle digitale kløft synes stadig presserende. Selv hvis man tager det info-politiske ved et værk som 0100101110101101.orgs projekt *Life_Sharing* i betragtning, hvor det italienske kunstkollektiv stillede hele deres harddisk til rådighed via deres website som en trodsig gestus i lyset af den eskalerende elektroniske overvågning og medfølgende paranoia, så er den pågældende problemstilling og gestik fortsat højt abstrakt. Informationsproduktion, -cirkulation, -adgang og -kontrol er stadig en central problemstilling for mange netkunstnere, men deres kunstværkers mediespecifikke karakter flytter dem ofte uden for mange menneskers erfarings- og forståelsesramme. Det er for eksempel ikke svært at forstå, at vi lever i et stadig mere overvåget samfund, men for dem, der ikke er bekendt med Webbetts operationer eller open source eller free softwares kodificerede territorium, vil en kort tur ind på 0100101110101101.orgs website uden tvivl kun give en ringe grad af indsigt. Selvom konceptkunsten længe har påpeget det dilemma, at beskueren skal være bekendt med kunsthistorie og æstetisk teori for at kunne sidestille dens ofte hverdagslige materiale og gestik med kunst, så er der ingen tvivl om, at Netkunsten ofte stiller endnu større krav til sine beskuerer. Det er ikke blot nødvendigt at være bekendt med nettets software, scripts, plug-ins og protokoller. Beskueren skal derudover også have det nødvendige operativsystem, software og plug-ins etc. på sin pc for overhovedet at kunne se størstedelen af værket. I denne forstand er netkunstens beskuer næsten altid implicit det privilegerede

vestlige subjekt, selv i de tilfælde hvor dets eksplicite emneindhold er sidstnævntes ekskluderede anden som i Heath Buntings projekt *borderXing guide*, der nu kan ses som et led i Tates nye netbestillingsværker.

Det ville dog være en uretfærdig formaning, hvis man fordømte Netkunsten af denne grund. Det svageste forsvar imod denne dom er, at netkunsten vel ikke adskiller sig ret meget fra en stor del af den såkaldte postmoderne kunst og kultur, der opererer med læresætningerne i den post-industrielle kulturs ultramedierede hyperrealitet – en kulturel erfaring, der på ingen måde deles af alle på vores uligt udviklede klode. Man bør rejse spørgsmålet om, hvorvidt Netkunsten alene i kraft af dens eksplicite brug af informationsteknologi er mere blind for den globale erfarings realiteter end de fleste udstillinger i den vestlige nutidskunsts udstillingsrum. Men et stærkere forsvar for Netkunsten mod beskyldningerne om, at den tildækker de reelle uligheder i den virkelige, kropsliggjorte erfaring rundt omkring på kloden, er, at den slags beskyldninger i sig selv indebærer, at identiteter og erfaringer skulle kunne reduceres til overordnede bestemmelser som nationalitet, køn, klasse og race. De taler på vegne af forskellige grupper og på den måde forvrænger og reducerer de den levede erfaring til en række formler, stort set på samme måde som politikere gør det i de repræsentative demokratier. Om noget kommer netkunstnerne i deres materielle undersøgelser af informationsnetværkernes urolige, muterende kvalitet tættere på en begribelse af identitetens ureducerbare karakter inden for de ureducerbare, komplekse lag af den globale sociale eksistens. Som sociologen Tiziana Terranova for nylig har påpeget, så betegner skiftet fra gamle til nye medier, eller fra “Fast” til “Net”, en konflikt mellem to forskellige former for kulturel kraft, “repræsentationens og skuespillets kultur og deltagelsens og virtualitetens kultur”. Terranova hævder også, på linje med forfattere som Negri og Hardt, at Nettet materialiserer den sociale virkeligheds “ikke-repræsentationelle” karakter ved dets evne til at netværke et vældig bredt spektrum af modsatrettede idéer sammen til en fælles assemblage eller et “generelt intellekt”. Set i dette lys er det muligt at konkludere, at Netkunstens samtidige forfejlede og succesrige bedrift er, at den undgår den tekno-industrielle globaliserings stedfortrædende repræsentation, dens yderst forskellige erfaring, til fordel for en mere åben undersøgelse af de sociale muligheds materielle betingelser. I denne henseende udforsker Netkunst “virtualitet” i ordets sande betydning; ikke de ukropslige avatarers bevægelse gennem et computergenereret rum, men konvergensen af sociale og teknologiske kræfter i en mulighedshorisont, der konstant udfolder sig.

Eryk Salvaggio

Min tilbagetrækning fra net.kunst

Oversat fra: "My resignation from net.art"

Publiceret på rhizome.org, 6. december 2000

Online: <http://rhizome.org/discuss/view/29824/>

Man har bedt mig forklare, hvorfor jeg har trukket mig tilbage fra net.kunst. Her følger forklaringen:

Jeg har mistet fornemmelsen for det nervøst forunderlige, der ligger i dét indledningsvist at finde en stemme. Den nervøse glædes hjertesorg er blevet afløst af hjertesorgen, der kommer af alle de udstrakte hænder, der forblev uset af Dem, Der Måtte Blive Berørt. Jeg har skabt nogle af de paradoksale, selvhenviende monstrøsiteter, som jeg ellers selv ønskede at ødelægge.

Der er ikke længere en refresh-knap på netkunstverdenen. Vi kan ikke længere modstå presset fra institutionerne. Vi kan stadig ikke ernære os trods alt det, vi har givet dem. Udstødningsgassen fra maskinen opløser sig tilstrækkeligt til, at de vægge, der omgiver os i dette gaskammer, bliver synlige, og vi beder dem brænde endnu mere af, så vi igen kan indhulle os i illusionen. Vi er blevet et hierarki. Vi er blevet en institution. Vi har mistet muligheden for at formidle vores forhåbninger til dem, der ikke har råd til et kabelmodem eller til i deres fritid at surfe på world wide web med dets sprængte og kompromitterede ideologier.

Vore næver gennembrød undersøgelsens vægge for blot at blive amputeret og solgt ligesom bøffer og vin på bekostning af dem, der står under os, og som klatrer oven på hinanden for at se, hvad der er øverst oppe på bunken, for blot at blive amputeret eller fodret. Hvem har vi ellers inspireret til at klatre – ikke

mod sandheden, men – mod denne barske illusion, der tjener til at isolere os fra sandheden? Er der virkelig nogen, der tror på, at net.kunst stadig kan forandre disse strukturer?

Jeg drømte om en enorm, forbundet verden af tavse programmører, der skabte ti millioner variationer og oversættelser af det samme manifest: “Vi er dem, der ikke kunne høres, og her har I den megafon, der vil sønderlemme jeres drømmehinder”.

Og på Walker har vi Steve Dietz, der erklærer denne stemme død, før den overhovedet kom til syne, før virkeligheden kunne sprænge Guggenheim eller MoMAs gange. Sandheden er ikke repræsentationel: Samtidig med at vi beskriver det seneste værk af Shulgins og Bookchins, går en hel verden af glimrende og strålende forfald vores opmærksomhed forbi. Der er en væsentlig verden bag den ironi, vi anser for afgørende for kunstens kritiske, akademiske værdi. Mens vores *one trick ponies* får mad, berømmelse og mulighed for at forelæse, får vi kun smulerne fra bordet, falske løfter og gulerødder, der dingler fra dem, som holder øje med os og rapporterer om vores gøremål, men aldrig holder inde et øjeblik for at fodre de sultende arbejdsheste.¹

Under maskinens dele gemmer sig en afvisende verden. Afvisningen sikrer, at de standser op; afvisningen sikrer, at man forbliver standhaftigt ukorrumpet af den verden, der eksisterer uden for en selv. Hvordan kan vi forbedre denne verden? Hvordan kan vi gøre det rette? Hvordan kan nogen af os kalde det “kunst”, når “kunst” skulle være det, der inspirerer os til at udrette store ting, på uselvsk vis at skænke af vores kærlighed, at stemme med pengesedler for en fremskridtskurs og ikke for flash software, domænehoteller og internicgebyrer? Tror vi virkelig på, at vores kunst er et gyldigt afkast for disse stemmer, at de penge, som vi lagde til fordel for vores kunst, med fordel kan bruges på vores kunst og ikke på de fattiges, sultnes og syges maver og sjæle? Siger antiørps softwaresalg noget, der er vigtigere end hendes tidligere “smukt syn”-indstilling? Er spørgsmål om, hvordan _____ forholder sig til den hidtidige teori virkelig vigtigere end de milliarder af geocities-sider, som folk har lavet i håbet om at blive set i denne tragiske og vidunderlige forvirring?

Nogle af os har denne hensigt ved kunsten i os: At forbedre det rum, vi bebor,

mens vi bebor det. At ethvert øjeblik skal smage så godt som muligt pga. dets uundgåelige ophør. Og netværket findes; de folk, der undrer sig over disse spørgsmål og insisterer på, at de bliver rejst. Der er også nogle, der i stilhed undrer sig af frygt for, at de er ene om det, af frygt for ironiens korrumperende virkning, bekvemmelighed og ordenes selvdestruktive karakter. Det var mit mål at bryde frem med disse problemstillinger, men også jeg er blevet korrumpet: Den, der åbenlyst rejser disse spørgsmål, kommer ingen vegne. Tal ikke for højt om dine idealer, for du kan blive stillet til ansvar for dem senere, når de på uundgåelig vis er blevet opgivet. Jeg forlanger en verden, hvor dette ikke er uundgåeligt, hvor vi stadig hylder sandheden, og hvor de rette spørgsmål bliver stillet. Ikke en verden, hvor institutionerne har vundet, hvor tvivlsomme venskaber påvirker karrierernes forløb eller medfører, at vi udelukkes. Derimod spørgsmål om, hvordan jeg gør dette til et bedre sted.

Den fortsatte eksistens af nye værker, der skabes til offentligt forbrug, understøtter kun den struktur, der ikke mætter mig og får mig til at slynge kagedej mod pander om natten, så de velhavende har noget at beklage sig over; omgivet af rotter og snavs og lugten af fedtudskilningsfiltre og ekskrementer. Fjernelsen af mit arbejde er en direkte og meningsløs anklage mod kulturen hos de forretningsdrivende museer, der køber alle de reklamer for enkelte powerkunstnere, som de overhovedet har råd til. Jeg udfører i stigende grad en daglig maskerade for deres skyld. Jeg skriver tekster for at skabe en blødere pude til deres berettigelse. Selv mine protester giver næring til det magtimage, som kendetegner disse imaginære disneylande med deres maling, netværker og plakater.

Jeg føler, at jeg har overbevist mig selv om, at mit arbejde skulle rumme en mening, som ikke findes; jeg føler, at jeg har overbevist mig selv om, at mine idéer var for vidtrækkende til, at de kunne opnås. Jeg glemte, at lyden af statuen, der krakelerer, slet ikke er lige så perfekt som lyden af folkemængden, der jubler, når de forsøger at vælte den. At skønheden ligger i bestræbelsen, ikke kun i sejren. Jeg har taget til takke med forelæsninger, udstillinger, konferencer, alliancer, forbindelser. Jeg føler ikke længere, at jeg kan fortsætte ad denne vej: Jeg har stillet mig selv de spørgsmål, som jeg føler er vigtige, og jeg har fundet ud af, at denne metode ikke er den bedste måde at iværksætte mine nok så nyttesløse bestræbelser. Der er ikke tale om en hul overflade, som

min næve kan frembringe resonans i. I disse tomme gestus er der plads til, at man trækker vejret i et enkelt sekund. I de tomme gestus, der retter sig mod alt andet, gives der kun en kvælning.

Det er med beklagelse, at jeg hermed må afvise fortsat at medvirke i dette kompromis, i de nye mediers skuespil. Det er med beklagelse, at jeg hermed må afvise fortsat at lade, som om jeg ligger inde med en løsning, eller at nogen andre skulle gøre det.

- Eryk Salvaggio
6. december 2000

NOTER

- 1 *One trick pony* betegner her en person, der kun har lært sig et trick, som vedkommende derfor udfører igen og igen (står i modsætning til "arbejdshestene" i samme sætning) (o.a.).

Armin Medosch

Afsked med netkunsten

Oversat fra: "Adieu Netzkunst"

Publiceret på Telepolis, januar 1999

Online: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3391/1.html>

I løbet af de seneste uger og måneder er nyhederne om det kommet dryppende i form af emails på diverse fagspecifikke mailinglister. I en forbløffende hurtig ompositioneringsproces forekommer en række nøglepersoner inden for netkunsten, eller mere præcist net.kunst, allerede at have forladt det terræn, de lige har erobret.

Vuk Cosic, en af de mest velformulerede fortalere for net.art, arbejder nu med ASCII. Alexei Shulgin, den stille, eftertænksomme russer med de dybe panderynker, er pludselig blevet musiker. Den professionelle ballademager Heath Bunting og hans kollega Rachel Baker har erklæret Internettet uinteressant og vil fra nu af, i en god sags tjeneste, koncentrere sig om kampen mod de store koncerner på det bioteknologiske område. Hvad er det, der er sket? Er net.-kunsts korte sommer forbi? Eller er net.kunst – man tør næsten ikke sige det højt – simpelthen afgået ved døden i en alt for ung alder?

At anstille betragtninger over afslutningen på noget, som slet ikke rigtig er kommet i gang endnu, er naturligvis ensbetydende med at stille det forkerte spørgsmål. Først og fremmest skal det understreges, at de kunstnere, der henregnes til net.kunst, aldrig har været identiske med netkunsten som sådan, men derimod kun har udgjort en bestemt gruppering inden for dette felt. Deres kommunikativt tæt sammenknyttede arbejdsindsats, tillige med den diskursive hegemonialmagt, der i en periode tilkom de skribenter og komited medlemmer,

som var tilknyttet Nettime, kan have været en af grundene til den massive overrepræsentation af gruppen Bunting-Baker-Cosic-Jodi-Lialina-Shulgin på de forskellige festivaler, udstillinger og symposier rundt omkring i Europa. En del af forklaringen ligger måske også i den manglende fortrolighed med nettet, man finder hos udstillingsarrangørerne og kuratorerne på de etablerede institutioner. Når der nu allerede på forhånd findes en let identificerbar gruppe, kan man jo lige så godt vælge den med det samme – gang på gang på gang ...

Der er naturligvis ikke noget nyt i denne tendens til gentagelse hos dårligt informerede arrangører. Her er der snarere tale om et ligefrem klassisk eksempel på, hvordan branding fungerer på kunstmarkedet under kapitalistiske betingelser. Under alle omstændigheder er det en kritik, der ikke kan rettes mod kunstnerne selv. De kunne ikke have handlet anderledes, end de gjorde, og de gjorde det faktisk ret godt. Uanset om det foregik i form af Refresh Loop-projektet, inden for rammerne af Irational.org, på det evigt foranderlige Jodi.org eller det skødesløse easylife.org, så var det her, de grundlæggende muligheder i arbejdet med nettet som materiale blev gennemprøvet.

Hvad er der sket?

Hvis det allerede nu efter blot tre-fire år er blevet kedsommeligt at afprøve, hvor godt Internettets særlige egenskaber egner sig til skabelse af samtidskunst, må dette fænomen under alle omstændigheder rejse spørgsmålet: Hvad er der sket?

Er der blot indtrådt en vis afmatning i interessen for et bestemt diskursfelt? Udløser spørgsmålet om netkunstens væsen nu en kollektiv gaben? Eller udgør nettet i dag et så fjendtligt kommercielt miljø, at det ikke længere er muligt at bedrive kunst på Internettet? Eller er det bare enkelte aktører, der har taget afsked med feltet og nu udfolder sig andetsteds?

De nye projekter, som den tidligere task force net.kunst har kastet sig ud i, er for så vidt på ingen måde hverken dårlige eller uinteressante.

Vuk Cosic har sat sig for at foretage en principiel og ganske omfattende undersøgelse af mulighederne i ascii.art. ASCII live streaming i RealVideo-vinduet,

ASCII som musikvideo udgivet af Vinyl-Video, ASCII, der er udstillingsegnet i et analogt kunstrum.

Alexei Shulgin er gået i gang med at udforske mulighederne i CreativeLabs software til Soundblaster-kortet og morer sig med at lade computerstemmer og interne MIDI-sekvenser kopiere berømte musikhits – fra “Light My Fire” til “Smells Like Teen Spirit”. Det har også underholdningsværdi for andre og har således indbragt ham talrige live-gigs på forskellige klubber.

Bunting og Baker bekæmper fortsat de store koncerner, om end ikke længere med udgangspunkt i marketing og data mining som i ClubCard-perioden, men på det bioteknologiske område. Det kan da heller ikke nægtes, at bioteknologien er fremtidens teknologi, og at der udspiller sig en række afgørende sociale kampe inden for dette felt (se www.irational.org/ og klik ind på “Hobby Biotechnologist”).

Kun Jodi.org får stadig, som altid, browservinduet til at vakle – i øjeblikket ret så voldsomt faktisk (vær forsigtig, hvis De prøver det derhjemme, deres seneste nummer kan virkelig gå én på nerverne) – og Olia Lialina driver fortsat online-galleriet Teleportacia og har for nylig solgt et af sine egne arbejder.

Selv ETOY, der ganske vist aldrig har været en del af net.art-kredsen, men bestemt må siges at tilhøre første generation af midthalvfemsernes netkunstnere, har imidlertid først nu meddelt, at man endegyldigt vil opgive Wien som fysisk hjemsted, og at ETOY er indtrådt i den posthumane fase og fra nu af udelukkende vil eksistere som netaktører. ETOYs kampagner, kyniske og lystfulde parafraseringer af kapitalistiske branding-strategier og den netauktionsboble, der har haft venture-kapital som drivkraft, sætter muligvis sagen på spidsen: Det spørgsmål, som netkunsten står og falder med, er spørgsmålet om markedet. Og det er et spørgsmål, der må stilles på flere forskellige måder.

Findes der inden for de eksisterende strukturer et marked for netkunst, som kan sikre udøverne en indkomst, de kan leve af? Også selvom man stadig oftere hører om salg af netkunst, og selvom flere og flere institutioner begynder at afstikke deres domæner på netkunstens gebet, vil svaret på dette spørgsmål vel stadig være et nej.

En variation af spørgsmålet lyder, om netkunsten giver mulighed for at høste tilstrækkelig symbolsk kapital til, at man så at sige i det mindste gennem en form for omvejsrentabilitet baseret på professorater, festivalinvitationer, konferencer etc. vil kunne skaffe sig en acceptabel indkomst og samtidig have tid nok til sine egne arbejder. Hvis man inddrager den aktuelle tendens til, at de personer, der med de allerede nævnte forbehold er blevet betegnet som nøglepersoner, nu fraviger netkunsten og i stedet bevæger sig ind på beslægtede eller tilgrænsende områder eller "diversificerer" deres karrierer, vil svaret stadig være i hvert fald delvist negativt. Nogle profiterer en hel del af deres tilstedeværelse på nettet i det virkelige liv, andre gør det kun i mindre grad.

Og hvad kan årsagerne så tænkes at være? I sidste ende er der ingen, der betvivler, at Internettets tidsalder først lige er begyndt, og at man også fremover vil se en enorm tilvækst af nye brugere. Det burde således ikke kunne være en mangel på hyperinflationær spekulationskapital, der er problemet. På den baggrund kan man kun gisne: Måske er netkunstdiskursen blevet kedelig, fordi der slet ikke er nok diskurs – i betydningen spændende, velinformerede debatter. På det punkt er det ikke kunstnerne selv, men langt snarere kuratorerne, kritikere og institutionerne, der bærer skylden. Hidtil har de ikke formået at opbygge de rammer, der skal til, hvis netkunsten skal kunne trives og i sidste ende også finde købere. Hvis udfordringerne udefra mangler, vil man jo netop bevæge sig videre og søge dem andetsteds.

Randall Packer

Lovtale over den Utopiske Drøm om Nettet

Oversat fra: "Eulogy for the Utopian Dream of the Net"

Publiceret på Gallery 9/Walker Art Center for Universal Page af Natalie Bookchin og Alexei Shulgin (2000)

Online: <http://gallery9.walkerart.org/midtext.html?id=146>

"Drømmen er slut"

Universal Page har omsider lagt den Utopiske Drøm om en kollektivt-engageret, harmonisk verden i graven, en verden bragt sammen af Nettets usynlige impulser. Jeg holder denne lovtale som en hyldest til denne ærværdige indsats og for at hylde fortiden, der en gang for alle har tilendebragt en tidsalder med naive forhåbninger og fatale ideologier.

Natalie Bookchin og Alexei Shulgin, der sammen har skabt Universal Page, udtænkte den præcise og fatale Dødbringende Algoritme, der hurtigt aflivede den Utopiske Drøm om Nettet. Deres script "kradser og søger hele Webbet igennem", drevet af en overvældende kynisme, en længsel efter håb og fornyelse og et køligt, distanceret behov for at vælte vaklende Teorier, og undervejs samler det de endeløse strømme af on-line-plapren, spekulation, forsvar og erklæringer – smadrer og kværner den engang så håbefulde, men vildledte idealisme, så den bliver til en bunke meningsløst ASCII. "Brx gbftl rjCESff gcmw hf p7xc̄ oGgurnc qæypw6 jé", kan man læse på Universal Page, og det er alt, hvad vi har tilbage af Drømmen.

Hvor vi engang drømte om en Hel verden, en Global Landsby, en demokratiseret Kunst, radikale nye deltagelsesformer og ødelæggelsen af de rigide hierarkier, kan vi nu kun se tilbage med et nostalgis suk og en sørgelig tåre. Det var en smuk Drøm – og en storslået en af slagsen – siden telegrafens spæde

begyndelse. Var det ikke Samuel Morse, der udbrød “Hvad Gud har skabt”, da han indvarslede det Victorianske Internets tidsalder i 1846 ved at sende den første telegrafmeddelelse fra Washington, DC til Baltimore.

Ord som disse er i dag så fyndige. Man husker med glæde de rørende proklamationer, der fulgte med det første transatlantiske kables udlægning i 1850'erne. The Atlantic Telegraph var “den lynsnare tankemotorvej mellem den Gamle og den Nye Verden”. “Vi er et!” skreg de, idet Nationerne klappede i hænderne i troen på den ny Informationstidsalder.

Det var en vidtløftig tid, berusende, fyldt med fejringer, taler og et udtalt overmål af forhåbninger om en ny, lys fremtid, hvor mennesket kunne forlænge sin rækkevidde ind over den Elektroniske Kolonisationsgrænses territorium. “Den største begivenhed i det indeværende århundrede”, hævdede de, “nu [hvor] det storslåede arbejde er fuldendt, vil hele jordkloden blive bæltet sammen af elektrisk strøm, bankende med menneskelige tanker og følelser”. Man må holde sine stærke følelser tilbage, når man ihukommer disse minder, der nu er så fjerne.

Ja, de tapre Victorianere mente, at de elektroniske medier kunne redde verden fra dens problemer, hvor gamle fordomme og fjendtligheder ikke længere burde eksistere. Den menneskelige naturs frygtelige og uundgåelige kræfter skulle tæmmes af menneskets store Opfindelse. Vi har naturligvis kun latter til overs for denne form for naivitet i dag, hvor illusionens slør er blevet revet væk af Universal Page, men på daværende tidspunkt troede man faktisk, at det “konstante og komplette samvær mellem alle verdens nationer og individer” ville sikre verdensfreden. Dampens kraft var muligvis “den første olivengren, som videnskaben har tildelt os”, hævdede de, men den elektriske telegraf “gør det muligt for ethvert menneske, der måtte befinde sig i nærheden af en ledning at kommunikere lynsnart med sine medmennesker over hele verden”.

Det er overvældende at erindre disse dybfølte forhåbninger. Man bliver knust. Det gør ondt at fortsætte, men det må jeg.

I takt med at kommunikationsteknologien udviklede sig, skulle telegraferne bevirke, at halvkuglerne blev forbundet, fjerne nationer blev forenet og følte sig

som medlemmer af en stor familie. Information forløb nu frit og globalt. I begyndelsen af det 20. århundrede forestillede H.G. Wells sig en Verdenshjerne, der samlede al menneskehedens viden i et kæmpemæssigt bibliotek. Vannevar Bush, Amerikas Videnskabsmand under anden verdenskrig, mente, at vi ville konstruere hukommelsesmaskiner, så vi kunne “finde nydelse i den opgave at etablere brugbare spor gennem de almindelige registreringers enorme masse”. Videnskaben ville føre os alle sammen! Forene vores Viden, vores Kultur, vores Drømme, vores Fantasier!

Mange af de håbefulde videnskabsfolk og kulturteoretikere, der kom frem under den sociale transformation, der fandt sted i 1960erne, var passionerede tilhængere af Drømmen. Vi må ikke glemme deres engagerede og rørende indsats for de nye teknologiers kreative muligheder. J.C.R. Licklider troede på en Symbiose, at mennesket og maskinen kunne forenes og blive til ét; Douglas Engelbarts idé var at bruge netværket til at “Booste den Kollektive IQ”, at “løse de komplekse problemer i verden”. Ted Nelson mente, at “Alting er dybt viklet ind i hinanden”, og en dag ville vi alle blive forenet i Hypertext, og selvfølgelig også den store mediesociolog Marshall McLuhan, hvis proklamationer berørte hjerte og sind hos datidens kunstnere og tænkere, og som med vægt hævdede: “I dag har vi efter mere end et århundredes elektrisk teknologi forlænget selve vores centralnervesystem i en Global Omfavnelser, der gør det af med både rum og tid, hvad vores planet angår”.

Den Globale Omfavnelser skulle komme til at hedde den Telematiske Omfavnelser, idet kunstnere som Roy Ascott så et potentiale i telekommunikation til at “harmonisere og kreativt udvikle hele planeten”. Det var for dem, som om alt kunne lade sig gøre, ligesom for deres Victorianske forgængere. Men endnu skulle den sidste hjørnesteen i det Utopiske Løfte først lægges. Det er meget vanskeligt at tale om dette historiske øjeblik uden at føle en dyb sorg. Men da World Wide Web blev født i 1989, erklærede Tim Berners-Lee, som den ydmyge mand han nu engang var, at Nettet ville gøre det muligt for os at, som han så filosofisk sagde, “Søge Os Ind På Hvad Som Helst”.

Verden strømmede til Webbet. Drømmen var blevet til virkelighed. Hvordan kunne man modstå fristelsen til at plukke frugten? Og så kom kunstnerne også, i horder, frigjort i kraft af denne nye evne til at nå hvem som helst med

deres budskab. Og der er mere endnu! Kunstneren kunne ikke blot gå uden om den kulturelle distributions nu arkaiske bastion, Museet, de kunne endda også forenes med Masserne, interagere fornøjeligt med dem i det Kollaborative Kunstværks lykke. Den allestedsnærværende computer og netværket har medført en demokratisering, hævdede de i kor! Enhver Netborger kunne blive en del af processen, hvor Kunsten bliver skabt!

Men i sidste ende var det dette store potentiale, som Nettet havde til at få alle med, som skulle vise sig at være dets skæbnesvangre svaghed. Det var deres pligt, de to, at bringe den Utopiske Drøm til ende med deres Universal Page, “the Last Web Page. The Ultimate Web Page!” Den Dødbringende Algoritme har givet dødsstødet til den omsiggribende Idealisme ved at afsløre det dybt meningsløse ved den homogeniserede, demokratiserende syntese af Webplapren, som Universal Page henter fra hver eneste Webside på Jordoverfladen, denne brunering af Information.

Universal Page. Det er, hvad der skulle til for at gøre det af med Drømmen, og vi må nu benytte os af dette øjeblik for at mindes, reflektere og sørge. Må jeg bede om et øjebliks tavshed ...

I dette sørgelige øjeblik, hvor vi skuer tilbage, er det hjerteskrærende at indse, at det er forbi. Men Alexei og Natalie var af den overbevisning, at Drømmen måtte slås itu, og vi må nære fuldkommen tillid til deres beslutning. De følte, at der var en overhængende fare for at komme med storslåede og “Universelle erklæringer” via Nettet, som ville have en destruktiv indvirkning på vores Kunst og derfor også på vores Menneskelige Tilstand. Vi skal være dem evigt taknemmelige for, at de har beskyttet os mod Hype, Generaliseringer, Storslåede Forslag, Florømvunden Retorik – de truende kræfter, der forgiftede Drømmen.

Jeg forstår, at I nu føler Jer tomme indeni. Men det er ikke helt håbløst alt sammen. Vi kan kun spekulere på, hvad der vil komme efter den Utopiske Drøm om Nettet, som vi har ernæret os ved i mere end et århundrede. Måske kan dette digt af den Store Amerikanske HyperRomanforfatter Mark Amerika give os nyt Håb, ny Inspiration – det er taget fra en meddelelse, han sendte ud på et af de nu afdøde projekter fra den forgangne tidsalder, det Telematiske Manifest:

Hej Alle Mine Medabonneters Jeg'er
Telepistemologisk-Egnede Slægtninge
Kuratorisk-Sammenkædede Forfatter-Medier
Net-Betingede Snigere
De af Os der Svømmer i Amerikansk-produceret Autopoiesis
Infomatiske Trolde(kvinder)mænd der Filtrerer den Hvide Støj
Computer-Medierede Bevidstheder
Virtuelle Subjektiviteter Forvredet i et NetværksMiljø.
Den Edenske Robotiks Gartnere
Principfaste SprogUdsendere der Blander sig med Hinanden
Rhizomatiske Nomader, Monader, Gonader og Fonader
Galaktiske Singulariteter Indviklet i Hypermedieret Indhold
Jeres Udveksling Stimulerer Fortsat
Neuronerne Pumpende
Intelli-Blod Fossende
Sammensmeltende
Opløsende
Koagulerende
Lækkende ...

Tak til mine Medkunstnere, Teoretikere, Tænkere, Drømmere. Lad os Altid-Håbefulde sammen søge en fornyelse i en verden, der ikke længere er bebyrdet af Drømmen. Drømmen er nu Død. Væk. Overstået. Slut. "Vi lader os ikke narre igen ..."

6. KRITISKE KRÆFTER

Netkunsten repræsenterer nye muligheder for samtidskunstens interesse i kulturel kritik. Dens opfindsomme brug af medier til at sætte etablerede magtstrukturer ud af spil og skabe alternative praksisformer er enestående. Og det sker med både humor og teknisk subtilitet.

Geert Lovink og David Garcia: De taktiske mediers ABC

Tore Ferner: Er åbenhed en udfordring for kunstmiljøet?

RSG: Hvordan vi lavede vores egen Carnivore

Luther Blisset: art.hacktivism: interview med 0100101110101101.org

Cornelia Sollfrank: Sandheden om cyberfeminismen



Geert Lovink og David Garcia

De taktiske mediers ABC

Oversat fra: "The ABC of Tactical Media"

Publiceret på nettime i 1997¹

Online: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9705/msg00096.html>

Taktiske medier er det, der sker, når de billige "gør det selv"-medier, der er resultatet af revolutionen inden for forbrugerelektronik og udvidede former for distribution (fra offentlige tv-stationer til internettet), udnyttes af oprørte grupper eller individer, der føler sig udelukket fra kulturen bredt set. Taktiske medier rapporterer ikke bare om begivenheder, da de aldrig er upartiske, de er altid deltagende, og det er dette, der frem for alt adskiller dem fra mainstream-mediernes.

En særlig taktisk etik og æstetik er vokset frem, som har haft en kulturel indflydelse på alt fra MTV til videoværker skabt af kunstnere i den seneste tid. Det begyndte som en hurtig og grumset æstetik, der også udgør en stil i sig selv, og som (i hvert fald i camcorder-udgaven) er blevet indbegrebet af *vérité* i 90erne.

De taktiske medier er krisens, kritikkens og oppositionens medier. Dette er både kilden til deres styrke ("vrede er en energi": John Lydon) og deres begrænsning. Deres helte er typisk: Aktivisten, nomadiske mediekrigere, spasmageren, hackeren, gaderapperen, camcorder-kamikazepiloten, de er de glade negative, der altid er på udkig efter en fjende. Men når først fjenden har fået et navn og er blevet overvundet, så er det den taktiske udøvers tur til at opleve en krise. Så er det (til trods for deres bedrifter) let at gøre nar ad dem, med de højreorienteredes standardfraser, såsom "politisk korrekt", "offerkultur" etc.

Anskuet på et mere teoretisk plan er det den identitetspolitik, de mediekritiske praksisser og repræsentationsteorier, der dannede grundlag for størstedelen af de vestlige taktiske medier, som i sig selv er i krise. Disse måder at tænke på bliver over en bred kam opfattet som de klynkende og repressive rester af en forældet humanisme.

At tænke sig, at spørgsmål om repræsentation skulle være irrelevante i dag, er ensbetydende med at tro, at grupper og individers reelle livsmuligheder ikke længere påvirkes af de tilgængelige billeder, der cirkulerer i et hvilket som helst samfund. Og det faktum, at vi ikke længere opfatter massemedierne som den eneste, centraliserede kilde til vores selvforståelse, kan gøre disse problemstillinger svære at forholde sig til, uden at de dog af den grund bliver redundante.

Taktiske medier er en kvalificeret form for humanisme. En anvendelig modgift dels mod det, Peter Lamborn Wilson beskrev som “pengenes uimodsagte hersken over mennesker”, dels mod de nyligt fremvoksende former for teknokratisk videnskabelighed, der under dække af posthumanismens banner har en tendens til at begrænse diskussionerne af den menneskelige anvendelse og den sociale reception.

Hvad er det, der gør Vores Medier Taktiske? De Certeau analyserer i “Hverdagslivets praksis” populærkulturen “ikke som et domæne med tekster og artefakter, men snarere som en række praksisser eller operationer, der udføres på tekstuelle eller tekstagtige strukturer”. Han flyttede vægten fra repræsentationer i sig selv til “anvendelserne” af disse repræsentationer. Med andre ord til, hvordan vi som forbrugere anvender de tekster og artefakter, der omgiver os. Og svaret, antydede han, var “taktisk”. Det vil sige på langt mere kreative og oprørske måder, end man tidligere havde forestillet sig. Han beskrev forbrugsprocessen som en række taktikker, hvormed de svage gør brug af de stærke. Han karakteriserede den oprørske bruger (en betegnelse, som han foretrak frem for forbruger) som taktisk og den formastelige producent (hvortil han henførte forfattere, undervisere, kuratorer og revolutionære) som strategisk. Med denne dikotomi kunne han frembringe et vokabularium af taktikker, der var så righoldigt og komplekst, at det udgjorde en særegen og genkendelig æstetik. En eksistentiel æstetik. En rovets, fupmageriets, læsningens, talens, slentringens, den handlen-

des og begærendes æstetik. Fikse tricks, jægerens snuhed, manøvrer, polymorfe situationer, lystfyldte opdagelser, poetiske såvel som krigsagtige.

Kendskabet til denne taktiske/strategiske dikotomi har hjulpet os til at benævne en klasse af producenter, der synes klart bevidste om værdien af disse midlertidige omvendinger af magtens retning. Og som i stedet for at modsætte sig disse oprør gør alt, hvad der står i deres magt, for at forstærke dem. Og de gør faktisk skabelsen af rum, kanaler og platforme for disse omvendinger til noget centralt i deres praksis. Vi har kaldt deres (vores) arbejde taktiske medier.

Taktiske medier er aldrig perfekte, de er altid under tilblivelse, performative og pragmatiske, midt i en vedvarende proces, der sætter spørgsmålstejn ved præmisserne for de kanaler, de arbejder med. Dette forudsætter en fast overbevisning om, at indholdet kan rejse uskadt fra interface til interface. Men vi må aldrig glemme, at hybride medier har en modsætning, en nemeses, nemlig det mediale Gesamtkunstwerk. Det endelige program for det elektroniske Bauhaus.

Det er naturligvis langt sikrere at holde sig til undergrundens og den alternative scenes klassiske ritualer. Men taktiske medier bygger på et princip om fleksibel respons, om et arbejde med forskellige koalitioner, om at være i stand til at bevæge sig mellem de forskellige enheder i det vidt udstrakte medielandskab uden at lade hånt om deres oprindelige bevæggrunde. Taktiske medier er nok hedonistiske, eller ivrigt euforiske. Selv modehype kan være nyttig. Men det er frem for alt mobilitet, der kendetegner den taktiske udøver. Lysten og evnen til at kombinere eller hoppe fra det ene medie til det næste og derved skabe en stadig forsyning af mutanter og hybrider. At krydse grænser, samle og på nye måder tilslutte en vifte af discipliner og altid til fulde udnytte frirummene i medierne, som bliver ved med at opstå som følge af de teknologiske forandrings hastighed og reguleringernes usikkerhed.

Selvom de taktiske medier indbefatter alternative medier, så lader vi os ikke begrænse af denne kategori. Faktisk indførte vi betegnelsen taktisk for at bryde med og komme ud over de strenge dikotomier, der så længe har begrænset tænkningen inden for dette område, dikotomier såsom amatøreren over for den professionelle, alternativ over for mainstream. Endda privat over for offentlig.

Vores hybride former er altid provisoriske. Det, der tæller, er de midlertidige forbindelser, man er i stand til at skabe her og nu. Ikke en eller anden form for vaporware,² som vi stilles i fremtidig udsigt, men det vi kan gøre på stedet med de medier, vi har adgang til. Her i Amsterdam har vi adgang til lokal-tv, digitale byer og fæstninger af nye og gamle medier. Andetsteds har de måske teater, gadeforestillinger, eksperimentalfilm, litteratur, fotografi.

De taktiske mediers mobilitet forbinder dem med den bredere bevægelse inden for den migrante kultur. Som hyldes af forkæmperne for det, Nie Ascherson har beskrevet som Nomadismens stimulerende pseudovidenskab. “Menneskeheden siger, dens eksponenter træder ind i en ny epoke med bevægelse og migration. Historiens subjekter, der engang var bønderne og borgerne, er nu blevet migranterne, flygtningene og gæstearbejderne, asylansøgerne, de urbane hjemløse”.

Et eksemplarisk eksempel på det taktiske kan ses i den polske kunstner Krzysztof Wodiczkos værker, der “bemærker, hvordan de forflyttede horder nu indtager det offentlige rum såsom byernes pladser, parker eller togstationer, der oprindeligt blev skabt af den triumferende middelklasse for at fejre sine nyvundne politiske rettigheder og økonomiske friheder”. Wodiczko mener, at disse befolkede rum danner nye agoraer, som burde blive brugt til at fremsætte erklæringer. “Kunstneren”, siger han, “er nødt til at lære, hvordan man opererer som en nomadisk sofist i en migrerende polis”.

Som andre migrante medietaktikere har Wodiczko undersøgt de teknikker, hvormed de svage bliver stærkere end dem, der undertrykker dem, ved at blive centrumløse, ved at bevæge sig hastigt i de fysiske eller mediemæssige og virtuelle landskaber. “Den jagede er nødt til at finde ud af, hvordan han bliver den jagtende”.

Men kapital er også deterritorialiseret på radikal vis. Det er derfor, vi godt kan lide at have en bygning som De Waag som udgangspunkt, en gammel fæstning midt i Amsterdam. Vi tager gladeligt imod paradokset med centre for taktiske medier. Lige såvel som luftkasteller har vi brug for virkelige fæstninger af mursten for at kunne modstå en verden af uindskrænket nomadisk kapital. Rum, hvor vi kan planlægge og ikke kun improvisere, hvor vi har mulighed for at

bygge videre på de fordele, vi har opnået, sådanne rum har altid været forbeholdt de “strategiske” medier. Som fleksible medietaktikere er vi ikke bange for magt, vi påtager os den med glæde i vores egen tilgang.³

NOTER

- 1 Dette manifest blev skrevet i forbindelse med åbningen af Tactical Media Networks website, der hostes af De Waag, Society for Old and New Media, <http://www.waag.org/project/tmn> (red.).
- 2 “Vaporware” er betegnelsen for et produkt, som et firma stiller markedet i udsigt længe før en egentlig lancering – som måske i sidste ende end ikke bliver til noget. Microsoft er blevet anklaget for at benytte vaporware-strategien for at afholde computerbrugere fra at investere i anden software end firmaets egen ved at hævde, at man har et fremtidigt produkt i støbeskeen. Produktet karakteriseres som vaporware, hvis det enten er voldsomt forsinket eller slet ikke realiseres (o.a.).
- 3 Med nogle års mellemrum afholder vi en Next 5 Minutes-konference om taktiske medier rundt omkring i verden. Endelig har vi en base i De Waag, hvorfra vi håber at kunne konsolidere og opbygge noget med et længere sigte. Vi opfatter denne bygning som et sted, hvor vi kan planlægge regelmæssige begivenheder og møder, inklusive Next 5 Minutes. Vi opfatter den kommende Next 5 Minutes-konference (i januar 1999) og de diskussioner, der går forud, som et led i en bevægelse, der skal skabe en modgift til det, Peter Lambert Wilson har beskrevet som “pengenes uimodsagte hersken over mennesker”.

Tore Ferner

Er åbenhed en udfordring for kunstmiljøet?

Oversat fra: "Is Openness a Challenge for the Art Community?"

Cult 2001, Conference Copenhagen 3 - 5 October 2001

Online (uddrag): <http://cult.kulturnet.dk/pt3.htm>

Emnet for denne session er "Digital kunst og open source". Den digitale kunst, jeg vil se på, er den tidlige netkunst. Den var tydeligt inspireret af hackerbevægelsen og dens såkaldte hackeretik. Hackerens største bedrift er måske, ud over Internettet i sig selv, Linux operativsystemet og den klynge af software, der følger med.¹ Netkunstnernes forestillinger om kreativ aktivitet har flere forskellige paralleller i den måde, hvorpå hackermiljøet samarbejder om udviklingen af Linux og anden software.

Hackere

I bogen "Hackers" (1984) beskriver Steven Levy de første hackermiljøer fra slutningen af halvtredserne og frem til firserne. Ifølge Levy begyndte det hele i Tech Model Railroad Club, der havde til huse på Massachusetts Institute of Technologys campus (MIT). System and Power-afdelingen af klubben stod for jernbanens tekniske funktionalitet. Det var et komplekst system, der gjorde det muligt for flere brugere på samme tid at vælge og kontrollere forskellige dele af jernbanen.

Betegnelsen hack havde sneget sig over på MIT's campus, og jernbaneklubben tog den til sig som betegnelse for en fiks teknisk innovation eller forbedring af et system blot for forbedringens egen skyld, en form for eksperimenteren eller udforskning, der præges af stor nydelse, fordi den er interessant eller sjov. Den skal ikke primært gøre nytte i forhold til et eller andet formål.²

Mens de søgte efter brugbare emner til deres jernbanehacks på campus, opdagede medlemmerne af System and Power-gruppen en IBM-computer, som de med det samme blev fascineret af. Adgangen til computeren blev dog overvåget og begrænset af bureaukratiske regler. Computerens tid var kostbar. Til sidst fik de fingrene i computeren om aftenene. Da de efterfølgende meldte sig til det første computerkursus, der blev introduceret på MIT, blev de langsomt integreret i det ligeledes helt nye Artificial Intelligence-institut. Her udviklede hackerne software, compilere, computerspil og operativsystemer med time-sharing. De gik imod den såkaldte batch-programmeringsmetode, som blev foretrukket af IBM, de gjorde computere mere interaktive og muliggjorde således en mindre centraliseret brug af dem. De hackede sig ind i hardwaren og forbandt computerne med ledninger. De koblede computerne til telefonnettet, udforskede dets teknologiske struktur og foretog gratis langdistanceopkald. Her ligger kimen til Internettet, pc'en, computerspillet og Linux.³

I modsætning til IBM var hackerorganisationen flad. Mens de hackede, hjalp de hinanden, delte information og hardware. Programmets "kildekode" blev distribueret gratis, så enhver kunne lære af alle andre. De bidrog alle til vigtige systemværktøjer, der særligt kom hackergruppen, men også Artificial Intelligence-instituttet i almindelighed, til gode.

Den tidlige jernbanegruppe viser, at man ikke behøver arbejde med computere for at være hacker. Ifølge hackerens egen "ordbog", den såkaldte jargon-fil, så gælder dette stadig. Den siger, at en hacker er "en ekspert eller entusiast af en hvilken som helst slags. Man kan for eksempel være en astronomihacker".⁴

Hackeretikken

Det, der motiverer hackeren, er som regel en fascination af teknologi. Steven Levy hævder, at hackerne indirekte overholder en bestemt hackeretik, der samtidig er drivkraften bag deres aktiviteter. Den består af seks elementer:⁵

1. Adgang til computere – og alt, hvad der kan lære én noget om, hvordan verden fungerer – burde være ubegrænset og total. Hold altid Hands-On-Imperativet i hævd.

2. Al information burde være fri.
3. Nær skepsis over for autoriteter – promovér decentralisering.
4. Hackere skal bedømmes på deres hacking, ikke tåbelige kriterier såsom uddannelse, alder, race eller stilling.
5. Man kan skabe kunst og skønhed på en computer.
6. Computere kan forandre ens liv til det bedre.

Når disse principper og de goder, de skal fremme, bliver truet, så bliver hackere ofte politiske. De fokuserer især på den enkeltes ret til Internetadgang og menneskerettigheder såsom ytringsfriheden. Electronic Frontier Foundation (EFF) og Access for All (XS4ALL) er eksempler på sådanne politiske hackerorganisationer.⁶

Hackere og akademikere

I bogen “Hacker-etikken” (2001) sammenligner Pekka Himanen hackeretikken med idealerne i det akademiske miljø. Argumenter, teorier og resultater bør være offentlige. Offentlighed og tilgængelighed bliver betragtet som et fælles gode. Kritik må være tilladt og enhver burde alene lade sig overbevise ved det bedste arguments “kraft”. På den måde får hele miljøet angiveligt glæde af de bedste indsigter takket være en akkumulation af små forbedringer. Det er tilladt at gøre brug af andres arbejde, når blot dette er dokumenteret. Åbenhed er afgørende for, at det hele fungerer. Hvis det var dyrt at gøre brug af andres arbejde, eller hvis folk holdt deres resultater hemmelige, så ville alt blive sat i stå. Hackerne overfører nogle lignende idealer til softwareudviklingen.⁷

Nutidens akademiske liv er imidlertid højst institutionaliseret. Selvom Himanens sammenligning af hackeretikken med akademiske idealer er oplysende, så kunne en mere passende sammenligning med de tidlige hackere som socialt fænomen være naturfilosofferne og deres løst organiserede amatør-møder fra slutningen af det 17. århundrede og frem. De var i opposition til datidens forestilling om, at Guds bog (eller Aristoteles’ *æuvre*) var det rette undersøgelsesobjekt, hvis man ville vinde indsigt i de naturlige fænomener. De studerede naturens bog med inspiration fra Galileo Galilei. De havde en hands-on-tilgang og igangsatte alskens mærkelige og usædvanlige eksperimenter, en praksis, der

senere skulle udvikle sig til det, vi i dag kalder naturvidenskabens eksperimenterende metode. Med en analogi kunne man måske sige, at naturfilosofferne lavede “hacks” på naturen i stedet for på en computer eller en jernbane. Når naturen da blev taget med på råd, så opstod der er en tendens til åben og fri kritik, hvor det bedste argument og resultater, der var opnået gennem eksperimenter, fik det sidste ord. Det er måske forklaringen på, at naturfilosofferne nærrede skepsis over for de traditionelle intellektuelle autoriteter.⁸ På deres møder udvekslede de idéer og resultater, hjalp og konkurrerede på samme tid med hinanden, afholdt diskussioner og begyndte at udgive tidsskrifter.

Netkunst og Open Source

Der er flere lighedspunkter mellem net.kunst og hackeretikken. Det kommer for eksempel til udtryk i projektet “Introduction to net.art (1994-1999)” af Natalie Bookchin og Alexei Shulgin.⁹ Denne tekst er udtryk for de antikommercielle, antiburekratiske og antiautoritære temaer, der typisk er til stede i hackeretikken. Den ser også stort på de moderne autoritative klassifikationer af aktiviteter, eksempelvis distinktionen mellem håndværk og kunst. Andre beviser på inspirationen fra hackerne findes i Gør Det Selv- eller Hands-On-Imperativet.

Man kan danne sig en mere positiv forståelse af denne samling af antiattituder, hvoraf ingen er nye i kunsthistorien, ved at bruge hackeretikken og -praksissen som rettesnor. Hackere opfordrer alle til at deltage i udviklingen af kode. På samme måde ønsker net.kunstnerne, at flere personer uden for den almindelige kunstverden vil deltage i kreative processer. Håbet synes at være, at nye former for kreative aktiviteter vil dukke op og brede sig til andre dele af samfundet. På en måde er det lig med det velkendte projekt, der handler om at udviske skellet mellem kunst og hverdagslivet, dog ikke sådan forstået, at kunsten bliver opslugt af markedet eller forbrugerkulturen. De vil etablere nye slags kreative aktiviteter og kommunikationsformer i hverdagen, ligesom Freeware- og Open Source-bevægelserne har gjort det inden for softwareudviklingen.

Nedenfor vil jeg påpege, hvordan dette kan siges at nedtone betydningen af det færdige kunstværk, og hvordan forestillingen om den individuelle (eller romantiske) “ophavsmand” eller “geni”, som eneste ophav til det originale,

undermineres. Det vil ske gennem eksempler på såkaldt “ren kommunikation” og “utopisk plagiarisme”, betegnelser, som vil blive forklaret nedenfor.

Fejlslagne forsøg på anti-varegørelse

Nogle har hævdet, at netkunstværker trodser varegørelsen ved ganske enkelt at findes på nettet, uden for gallerirummet eller ved at kunstværkerne gøres “immaterielle”. Men disse tilgange vil ikke være vellykkede, af samme grunde, som tidligere antikunst, der var skabt i typiske kunstkontekster, fejlede. De er ikke desto mindre kunst, ligesom popkunst er det. Et museum kan for eksempel sætte sit autoritative stempel på et netkunstværk ved ganske enkelt at lægge en webside ud med et link til det eller ved at vise dokumentarer om det. Så vidt jeg kan se, er der ikke nogen egenskaber ved Internettet eller kunstværker, der i sig selv kan forhindre varegørelse.

Vellykkede forsøg på anti-varegørelse?

Lad os imidlertid i stedet antage, at anti-varegørelsen er en vigtig målsætning i den tidlige netkunst i den forstand, at kommercielle eller varemæssige begrænsninger ikke bør blokere for, at en bedre og mere kreativ aktivitet fremmes. Til det formål er det ikke tilstrækkeligt at lave såkaldte interaktive eller åbne, uafsluttede kunstværker. Selvom den slags værker tildeler kunstnere og publikum nye roller, så udviser de ikke for alvor skellet mellem kunstner og publikum. De tidlige netkunstnere synes at støtte det ønske, at enhver, der måtte ønske det, skal kunne blive en del af selve den kreative proces og ikke kun udgøre et publikum til et færdigt og afgrænset kunstværk.¹⁰ Dette er en anderledes måde at involvere folk på.

A) Ren kommunikation

Alexei Shulgin opfandt udtrykket “ren kommunikation” i 1996.¹¹ Med denne kategori mener han ikke mediespecifik, formel eller ren netkommunikation i samme forstand som Clement Greenbergs rene kunst.¹² Shulgin mener for mig at se snarere simpelthen kommunikative eksperimenter med et kunstnerisk strejf, som ikke er begrænset af varegørelse, autoritet eller manipulation. Denne kommunikation kan finde sted mellem både kunstnere og ikke-kunstnere og kan opløse sig i forskellige livssfærer og skabe plads til nye former for aktiviteter.

Jeg vil nu vise to eksempler på ren kommunikation, det første var vellykket, mens det andet stødte på forhindringer:

Eksempel 1

“Between” (1998) af Natalie Bookchin og Alexei Shulgin

<http://www.easylife.org/between/>

(Concept: <http://www.easylife.org/between/text.html>.)

Projektbeskrivelse: Net.kunstnerne Shulgin og Bookchin forelskede sig i hinanden via Internettet. De besluttede at mødes i levende live på et hotel som en del af et kunst-eksperimentelt arrangement. Mødet fandt sted i forbindelse med en kunsthøjsfest (ISEA98), hvor de præsenterede projektets koncept.

Kommentar: Projektet kan ses som et forsøg på at undersøge, hvordan den forelskede kommunikation og dens sensualitet forandres, når den ændres fra en interaktion, der medieres af en strengt netværksbaseret distancekommunikation, til en ansigt til ansigt-kommunikation, der moduleres af kunstneriske koder eller kreative eksperimenter med etablerede koder og kontekster. Denne form for projekt synes ikke at blive blokeret af varemæssige eller autoritative restriktioner. Vi kan kun håbe på, at de ikke manipulerede med hinanden. For at kunne vide om alle betingelserne for ren kommunikation blev opfyldt, ville vi være nødt til at vide noget mere om, hvad der skete, hvad deres idealer var på daværende tidspunkt etc., men på den anden side virker dette unødvendigt, idet det i det mindste forekommer muligt eller tænkeligt, at denne aktivitet kunne være et eksempel på ren kommunikation.

Det andet eksempel viser, hvordan et forsøg på ren kommunikation kan støde mod autoritative og bureaukratiske institutioner.

Eksempel 2

“Uncomfortable Proximity” (2000) af Harwood

Falsk side: <http://www.tate.org.uk/webart/mongrel/home/default>

Den originale (layoutet er blevet ændret): <http://www.tate.org.uk/home/default.htm>

Projektbeskrivelse: “Uncomfortable Proximity” er en uægte eller falsk side bestilt af Tate National Programmes. En falsk side er en klassisk genre inden for net-

kunsten. Den spiller på den manglende tillid, vi har, når vi henter information og websider på Internettet, og således leger den med den kommunikation, der medieres af netværket. En falsk side præsenterer sig som en andens side, men på en kritiserende eller ironisk måde, der efter et stykke tid gør surferen opmærksom på dette forhold. Det er *helt igennem afgørende* for en falsk side, at surferen umiddelbart opfatter den som den ægte vare, når vedkommende går ind på den, eller i hvert fald først senere bliver i tvivl om den. Ligheden mellem Harwoods falske side og Tates hjemmeside var større på det tidspunkt, hvor den falske side blev udstillet. Indholdet eller budskabet på Harwoods side er kritisk over for museernes ideologiske funktion og bruger Tate som en case. Gennem en undersøgelse af museets historiske grundlag hævder "Uncomfortable Proximity", at museer er uddannelsesinstitutioner, der styres af eliten og bliver brugt til at implantere bestemte æstetiske præferencer i hovederne på masserne for at gøre dem selv-disciplinerende og politisk føjelige, hvorved førstnævnte slutter sig til skolerne og fængslerne.

Kommentar: Tate tillod imidlertid ikke, at Harwoods side blev vist i stedet for museets egen hjemmeside, når surfere besøgte dets webadresse. Den falske side og Tates egen side blev lanceret samtidig, og med Tates i baggrunden. Harwood blev også tvunget til at tilføje eksplicitte "mongrel"-angivelser på logoet og foran links (som man kan se ved at følge linket ovenfor). Det var derfor *umuligt* for de besøgende at forveksle den falske side med den ægte vare. Tate tillod ikke, at surfere blev konfronteret med en forvirrende form for kommunikation, som de ikke var vant til. Tate tillod ikke, at der blev pillet ved Tate-brandet og dets seriøse image, men underminerede derved samtidig en seriøs behandling af en bestemt form for netkunst. På den måde blev Harwoods tiltænkte falske side faktisk omdannet til en illustration af, hvad en falsk side er, snarere end at den fik lov til at være en. Sammenstødet mellem en autoritativ institution og et netkunstværk forvandler en tiltænkt ren kommunikation til en repræsentation, for nu at bruge Shulgins begreber.¹³

Dette eksempel illustrerer også indirekte, hvordan brands, varemærker og andet copyrightbeskyttet materiale kan forhindre plagiarisme, hvilket er emne i det følgende. Inden for softwareproduktion har ophavsretten for eksempel nogle funktioner, der svarer til kunstnerens signatur inden for kunstverdenen.

B) Utopisk plagiarisme

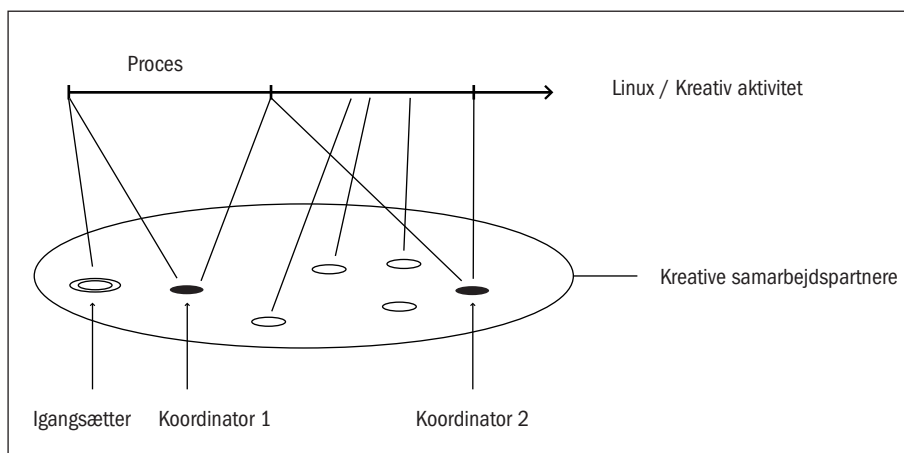
Gruppen Critical Art Ensemble (CAE), der arbejder i Amerika, iværksætter relativt længerevarende kreative projekter. De foretrækker at deltage i større processer, som indbefatter klynger af løst koordinerede grupper eller celler, der hver især består af relativt få personer, og her udgør CAE da en af disse celler.¹⁴ CAE forestiller sig grupper bestående af forskellige former for ikke-kunstnere og kunstnere, der samarbejder om længerevarende kreative processer med små underopgaver, såsom at lave kunstværker, teoretiske undersøgelser, plakater, PR, juridisk arbejde, udføre politiske aktioner både på nettet og i gaderne etc. Antallet af personer i hver celle bør være lavt for at undgå bureaukrati og unødvendige demokratiske procedurer. Det mere intime samarbejde inden for hver enkelt celle er ikke den foretrukne model for cellernes indbyrdes koordinering. Her skal man bygge "koalitioner, ikke fællesskaber".¹⁵

CAE har dannet udtrykket "utopisk plagiarisme" som betegnelse for gruppens egne samarbejdsaktiviteter, hvor de samarbejder med andre celler og forholder sig til den historiske arv. Med denne form for plagiarisme påstås det *ikke*, at kreativiteten er afgået ved døden, at alle kreative handlinger og kunstværker allerede er blevet udført, og at det eneste, der således står tilbage, skulle være at kopiere andre. Tværtimod ønsker gruppen at bibeholde en modereret forestilling om originalitet i betydningen små kreative skridt, der bygger på en kulturarv.

Dette svarer til, hvad hackerne kalder et hack. Hacks er gentagne små forbedringer af et allerede eksisterende system eller program. Det sker ved, at forskellige personer samarbejder om at realisere et fælles gode, for eksempel en samling gratis, offentligt tilgængelige programmer, der ændres over tid.

Med utopisk plagiarisme mener CAE, at det ikke bare forholder sig sådan, at folk skaber vidunderlige kunstværker hver for sig, ex nihilo så at sige. Man forholder sig altid til, hvad andre har gjort før, og kombinerer og udvikler dette på nye måder. Ifølge CAE er den utopiske plagiarisme reglen, ikke undtagelsen. Med ophavsretten og lignende foranstaltninger forsøger man at overskygge dette ved at markedsføre forestillingen om det originale værk eller geniet, og dermed omdannes kunst, tanker og viden til varer. Men CAE insisterer på, at

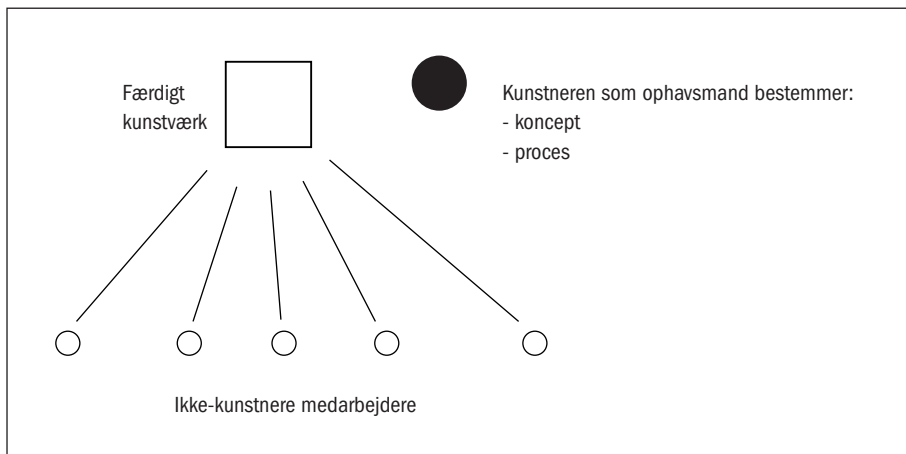
plagiarisme (ofte kun som analogi til copyrightovertrædelse) ikke er en “forbrydelse”. I deres øjne er den en positiv kraft, og den utopiske plagiarisme er en mere sandfærdig beskrivelse af, hvordan sprogbrug og kreativitet generelt fungerer.¹⁶



Figur 1. Den kreative aktivitet som samarbejdsproces.

Det kan måske være nyttigt at sammenligne plagiarisme med måden, hvorpå hackere udvikler operativsystemet Linux, som illustreret skematisk i Figur 1. Cirklerne repræsenterer individer eller små grupper af mennesker. I tilfældet Linux er det Linus Thorvalds, der er projektets igangsætter (den dobbelte cirkel til venstre), og han er også dets koordinator (de fyldte cirkler). Men han kan ikke siges at være dets ophavsmand. Gjorde han selv det, ville det formentlig resultere i et ramaskrig blandt alle de andre hackere, der bidrager til dets udvikling.¹⁷ Linux er et projekt, som forskellige personer og grupper kobler sig på til forskellige tider, nærmest som om processen levede sit eget liv. Der er ingen, som er dets skaber eller opfinder. Det er i sandhed en fælles kreativ indsats. Det samme gælder mindre softwareprojekter, der kun tæller et par personer, hvor hver cirkel da ofte vil repræsentere individer, ikke grupper. På den måde dukker softwareprojekter frem for så at dø hen igen, for måske at dukke frem på ny, afhængig af om folk er interesseret i at arbejde på dem eller ej. Hvis en koordinator mister interessen for et projekt, er han eller hun forpligtet til at finde en anden passende og kyndig koordinator.

De kreative processer, som CAE forestiller sig og deltager i, har en struktur, der ligner den, Linux og anden open source software bliver til i, selvom de indbefatter en bredere vifte af aktiviteter. Det gælder både samarbejdet inden for den enkelte celle og koordineringen cellerne imellem.



Figur 2. Produktion af et kunstværk ifølge ophavsmandsmodellen.

Dette er meget ulig den måde, som et kunstprojekt normalt arrangeres på, nemlig hvor en eller flere kunstnere bestemmer værkets koncept (den store udfyldte cirkel til højre for firkanten). Ikke-kunstnere er ikke med-ophavsmænd, men bare medarbejdere (cirklerne i bunden). Målet er som regel at afslutte projektet på et eller andet tidspunkt, så det kan siges at have resulteret i et færdigt kunstværk (for eksempel et maleri, hvilket er afbildet ved firkanten). Det vigtigste er derfor ikke den fortløbende proces.

At skabe et færdigt kunstværk på denne måde afspejler – formoder jeg – et behov for at opretholde en eller flere ophavsmænd (dvs. kunstnere), som kan siges at have skabt et afgrænset kunstværk eller en vare. Den primære funktion ved dette afsluttede kunstværk er normalt, at det udstilles, manipuleres, udforskes interaktivt eller opføres foran et publikum. Derfor fastholder denne form for kunstnerisk frembringelse skellet mellem kunstner og publikum på en mere ligefrem måde.

Autonomi

På den anden side må folk deltage som ligeværdige partnere, der bidrager i overensstemmelse med egne talenter og ønsker, hvis processen og det, som samarbejdspartnerne – inklusive ikke-kunstnerne – vil få ud af den, er det vigtigste. Alle, der deltager i disse projekter, er både moralsk og “æstetisk” ansvarlige for sine kreative handlinger, eftersom det er meningen, at den kreative aktivitet skal brede sig ud i mange forskellige dele af samfundet og her indføre nye praksisser. Der er ingen, der har ret til at bestemme, hvilke kreative aktiviteter andre, hverken individer eller institutioner, bør deltage i, eller hvad der kan betragtes som “æstetisk” godt. Denne forestilling om autonomi ligger tættere på den moralske eller politiske betydning af autonomi som selv-forvaltning, selv-lovgivning eller selv-bestemmelse. CAE er en anarkistisk gruppe, hos hvilken den pågældende autonomi i moralsk forstand vil knytte an til det individuelle, men i politisk forstand vil være knyttet til de små grupper eller celler.¹⁸ Man kan hævde, at der er tale om en “ny” betydning af autonomi inden for kunsten i den forstand, at den bryder med det herskende syn på kunstens autonomi i dag. Den er ikke identisk med autonomi i betydningen kunst som en særskilt klasse af objekter eller en række praksisser i samfundet, der kræver bestemte former for kundskaber og “beskyttes” af bestemte sociale institutioner. Og det er ikke autonomi i den forstand, at kunst bygger på en bestemt form for refleksion over – eller en holdning, som vi kan indtage til – tingene eller bestemte klasser af ting, for eksempel den samling af genstande, som nogle af os interesseløst og uden at indordne dem under bestemte begreber “vurderer” som værende smukke eller sublime.¹⁹

Dilemmaer

Et bredt accepteret princip er, at “sociale og økonomiske uligheder skal forvaltes sådan, at de ... knyttes an til positioner og stillinger, der er tilgængelige for alle ud fra betingelserne for fair lighed og muligheder”.²⁰ Det, der ikke bliver nævnt her, men som er åbenlyst ud fra konteksten, er, at disse positioner og stillinger er for individer, ikke kollektiver. Princippet synes også at være ført ud i livet i kunstverdenen, i det mindste i Norge.²¹ Et lignende princip ligger også til grund for uddelingen af legater og projektstøtte til de konkurrerende kunstnere.

De institutioner, der uddeler legaterne, bygger deres beslutninger på ansøgninger. Dette arrangement kan skabe en konflikt i forhold til kunstnernes autonomi, ligesom for forskerne i den akademiske verden. De kan blive tvunget til at skræddersy deres projekter for at få legaterne.

Når det gælder CAE kollektive kunstprocesser, der diffunderer ud i nye domæner, som er ukendte for de etablerede kunstinstitutioner, opstår der yderligere problemer, fordi den meste støtte ifølge CAE er beregnet på individer eller meget klart definerede og afgrænsede kunstprojekter. Desuden gives belønninger og præmieringer normalt til individer, selv når de samarbejder med andre. Det fører gruppen tilbage til idéen om det "originale" kunstværk, kunstnerens signatur og kunstens varegørelse. Det er vanskeligt at opnå støtte til kunstneriske processer, der er kollektive og udvikler sig af sig selv.²² Det samme gælder det akademiske. Penge knyttes til individer, hvad enten disse arbejder alene eller er tilknyttet (autoritative) institutioner, der kun ansætter individer, ikke kollektiver.

Under forhold, hvor konkurrence blandt individer vil blive foretrukket, kan åbenhed være "farlig", fordi nogle kan hugge de idéer, man har delt med andre under en brainstorming, og bruge dem i deres egne personlige ansøgninger om legater eller stillinger. På den måde kan de destillere sig en individuel "profit" ud fra en fælles kreativ indsats. For at undgå, at dette sker, kan det være, at folk begynder at holde på hemmeligheder eller kun at dele deres idéer og erfaringer med en begrænset skare af personer. Man kan meget vel tænke sig, at både kunst og videnskab ville nyde godt af en mindre individ- og vareorienteret struktur, sådan som CAE foreslår. Inden for kunsten kunne det for eksempel være, at kunstnere i større udstrækning kunne løfte konceptualiseringen af deres kunstværker eller kunstprocesser op på et mere modent plan, hvis flere personer blev inddraget undervejs.

På den anden side bør folk have tilstrækkelig tid til at forberede sig, før de deler noget med andre, og her kan det være vanskeligt at trække en linje mellem "forberedelse" og "hemmelighedskræmmeri". Giver kunstens og videnskabens nuværende økonomiske struktur anledning til større eller mindre åbenhed? Kunne en højere grad af åbenhed og samarbejde mellem kunstnere og ikke-kunstnere være ønskelig?

“Slides” fra denne forelæsning: <http://www.pvw.org/~torfer/CULT/>

NOTER

- 1 Hackermiljøet har også udviklet andre operativsystemer under GNU-licensen, såsom FreeBSD, der af nogle betragtes som teknisk overlegent i forhold til Linux.
- 2 Steven Levy: *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Anchor Press/Doubleday, 1984) s. 23.
- 3 De blev alle sammen udviklet senere og af andre hackere, men hackerne i System and Power-gruppen kan stadig siges at være deres udspring. Internettet, pc'en og det interaktive video- eller computerspil udviklede sig ad forskellige veje. Men i dag mener nogle, at de snart vil mødes igen, når den nye generation af såkaldte massively multi-player online-spil er modnet og kombineres med de nye virtual reality-teknologier (VR), særligt den såkaldte augmented reality-teknologi. Når vi browser på nettet, vil vi ikke, hævdes det, hoppe fra en webside til en anden, sådan som vi gør i dag, men mellem forskellige VR-verdener.
- 4 Jargon-filen: <http://tuxedo.org/~esr/jargon/jargon.html>. (som P. Himanen har henledt opmærksomheden på, se nedenfor). Betegnelsen har dog flere betydninger, hvoraf de fleste vedrører computere og software.
- 5 Steven Levy, kapitel 2.
- 6 Se <http://www.eff.org/> and <http://www.xs4all.org/>. I denne forelæsning vil jeg kun se på nogle positive bidrag inden for hackeretikken og -praksissen. En hyppigt fremført kritik er, at hackeretikken er ganske begrænset i rækkevidde. For en kritik, der har en anarkistisk kunstgruppes perspektiv, se skrifter af Critical Art Ensemble, for eksempel kapitel 1 i “Electronic Civil Disobedience – And Other Unpopular Ideas”, Autonomedia, 1996. I bogen “The Hacker Ethic” (2001) forsøger Pekka Himanen at udvide hackeretikken og udlede nogle mere generelle moralske principper og goder heraf. Nogle af de teknologiske utopier og myter, der driver stærkt af Internet-entusiasme, bør også underkastes kritik.
- 7 Over for de økonomisk indstillede vil nogle hackere hævde, at softwareudvikling, der underkastes offentlig undersøgelse, er mere effektiv og mere pålidelig end hemmelig software. At man via offentlighed bedre kan sikre pålidelighed, er særlig tydeligt inden for eksempelvis krypteringssoftware, for hvem ville stole på en hemmelig algoritme? – sådan spørger de. Lignende betragtninger turde gælde for software, der bruges i videnskabelig forskning, hvor alle de faktorer, der bidrager til forskningsresultaterne, burde være tilgængelige for offentligheden, så andre på uafhængig vis kan verificere

resultaterne. For et argument, der omhandler den økonomiske effektivitet i udviklingen af open source-software, se "The Cathedral and the Bazaar" af Eric S. Raymond: <http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>. Det er indlysende, at hackere indtager forskellige synspunkter på dette. Flere er også tilhængere af Richard Stallmans holdninger, grundlæggeren af *The Free Software Foundation* og GNU-projektet. Nogle af dem beskylder Raymond for at forsøge at udnytte hackerbevægelsen eller nogle af dens praksisser til fordel for en ny forretningsmodel, snarere end at bidrage til fri softwarebevægelsen som sådan.

- 8 De blev dog ofte "sponsoreret" af fyrster og var normalt fra ganske velstillede sociale lag. Noget lignende kan siges om de tidlige hackere. AI-instituttet på MIT, hvor de holdt til, var finansieret af det amerikanske militær (slå "ARPA" og "Department of Defence" op i indekset i Levys bog), og studenterne på MIT kom generelt ikke fra de fattige lag.
- 9 Se: <http://www.easylife.org/netart/>. Det kan også ses ved bare at følge diskussionerne på forskellige mailinglister på Rhizome, Nettime og Thing.
- 10 Således kan et *interaktivt* kunstværk udviske skellet mellem kunstnere og ikke-kunstnere forudsat, at ikke-kunstnerne inddrages i selve det interaktive kunstværks konceptualiserings-, udviklings- og vedligeholdelsesproces. Det afgørende er her, hvordan den kreative proces er organiseret, og hvem der indlemmes eller udelukkes, ikke hvilken slags kunstværk der laves. Når ikke-kunstnere ikke indlemmes i selve den kunstneriske proces, er det som regel ganske let at udpege kunstværkets infrastruktur. Det samme gælder som regel kunstværkets konceptualisering. Det har (som regel) ikke nogen indflydelse på infrastrukturen, hvorvidt de "besøgende" eller "brugerne" fylder denne infrastruktur med indhold, eller om både publikum og kunstner bidrager til indholdet. Skellet mellem kunstner og publikum bliver ikke i sig selv udvisket af, at publikum skal bidrage mere aktivt (f.eks. kropsligt) til et interaktivt eller åbent og uafsluttet kunstværk, og altså være mere "kreative" sammenlignet med det at kigge på et maleri (selvom jeg ikke er sikker på, at det at kigge på et maleri er noget passivt). Endelig skal jeg understrege, at selvom jeg beskæftiger mig med dette emne i denne forelæsning, så finder jeg på ingen måde kunst, der ikke udviser dette skel, uinteressant.
- 11 Se teksten "Art, Power and Communication" (1996): <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199610/msg00036.html>.
- 12 Hermed vil jeg ikke benægte, at mange netkunstværker har en ganske asketisk eller formelt-præget æstetisk fremtræden. De inddrager næsten alle netværket som en del af deres koncept eller dét, at de befinder sig i et netværk, men det er ikke nødvendigvis det eneste emne.
- 13 Begreberne ren kommunikation og repræsentation blev introduceret i hans tekst "Art,

Power and Communication” (se link ovenfor). Jeg vil ikke kommentere holdbarheden i disse begreber i denne forelæsning, men blot påpege, at sproget kan bruges til mange andre ting end at “repræsentere” noget, hvorfor “billede”- eller “foto”-metaforerne for sproget er uanvendelige som rettesnore for en generel forståelse af sprog. Dette er dog ikke relevant for eksemplet med den falske Tate-side.

- 14 De udfører også kortere projekter, men her er jeg kun interesseret i dem, der har en vis varighed. De beskriver deres erfaringer i teksten “Observations on Collective Cultural Action”: <http://www.nettime.org/~rolux/cp/cae/cca.html>. CAE synes særlig godt om samarbejdet omkring Nettime og The Next Five Minutes.
- 15 Foruden “Observations on Collective Cultural Action”, se kapitel 1 i “Electronic Civil Disobedience - and Other Unpopular Ideas”, Autonomedia, 1996.
- 16 Se CAE: “The Electric Disturbance”, 1994, s. 83-107. Det skal understreges, at CAE ikke generelt går imod forestillingen om det originale kunstværk eller geniet. I nogle tilfælde finder de den slags begreber nyttige, men som regel ikke, og særligt ikke i dag. Det, de er imod, er den hegemoniske position, som disse forestillinger indtager inden for fortolkningen og legitimeringen af kunst, og deres rolle i legitimeringen af varegørelse. Af samme grunde er de imod citater og referencer. Dette sidste forhold er i mine øjne en overdrivelse. Nogle gange er vi nødt til at kunne tale om, hvad andre har skrevet, sagt eller gjort. Så er det praktisk at kunne citere eller henvise til dette. Dermed anvender man ikke nødvendigvis begreberne “originalt værk” eller “geni” eller bidrager til varegørelsens kultur. Vi kan være engageret i andre former for diskurser og kreative praksisser end de kunstneriske, såsom debatter af forskellig art: politiske debatter, løsninger af uoverensstemmelser, akademiske diskussioner etc. Dette ville næsten være umuligt, hvis ikke vi havde lov til at henvise til det, vi taler om. Desuden udelukker man en masse mennesker, hvis man ikke informerer dem om konteksten, hvilket jeg synes er betænkeligt. Og er fraværet af henvisninger, citater og fodnoter ikke typiske kendetegn ved kommercielle tekster, egenskaber, der ellers ville gøre det muligt for læserne selv at udforske domæner yderligere, som ikke præsenteres i teksten? Endelig negligerer CAE det forhold, at copyright- og patentbeskyttet materiale kan være royalty-frit og kan have forskellige betingelser for anvendelse. En yderligere problemstilling går ud på, at ophavsrettens rolle inden for eksempelvis softwareudvikling ikke er identisk med dens funktion inden for kunstverdenen, ligesom dens karakteristika ofte kun er analoge med fænomener inden for kunstverdenen.
- 17 Alligevel er Linux et varemærke, der er registreret af Linus Torvalds. Men det er blot en måde at beskytte navnet imod, at en anden person kan registrere det. Torvalds bruger ikke dette til at sælge Linux som produkt. Beskrivelsen af udviklingen af Linux bygger

- på "The Cathedral and the Bazaar" af Eric S. Raymond: <http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>. Selvom jeg bruger Linux som en model, skal man ikke stirre sig blind på Linux-måden at gøre ting på. Der er andre måder at etablere åbne processer på.
- 18 Ud fra det, der er skrevet ovenfor, turde det være klart, at selvom autonomien kan siges at være individuel, så er den ikke atomisk eller asocial i betydningen negativ, abstrakt eller arbitrær frihed. Pointen er for eksempel, at evalueringen af handlinger, kreativitet, motiver, principper, goder, legitimering etc. ikke fuldkommen skal uddelegeres. Lignende overvejelser gælder dét, man alternativt skulle gøre (i modsætning til bare at evaluere). Det samme gælder cellernes autonomi, der ikke må være en model af en suveræn stat som en form for mikro-suverænitet.
- 19 Hvad angår (blot) dette punkt, ville CAE's synspunkt stemme overens med Lars Fr.H. Svendsens argument imod Kants adskillelse af æstetikken fra det sociale, praktiske og moralske, jf. Svendsen: "Kunst – En begrepsavvikling" (Oslo: Universitetsforlaget, 2000), s. 123.
- 20 John Rawls: A Theory of Justice [1971], (London: Oxford University Press, 1973), s. 302.
- 21 Der er visse undtagelser.
- 22 Dette er gruppens amerikanske erfaring, se deres artikel "Observations on Collective Cultural Action": <http://www.nettime.org/~rolux/cp/cae/cca.html>.

RSG

Hvordan vi lavede vores egen Carnivore

Oversat fra: "How We Made Our Own Carnivore"

Publiceret på Rhizome, 20. juni 2002

Online: http://r-s-g.org/carnivore/How_We_Made_Our_Own_Carnivore.txt

“Ulydighed over for autoriteter er noget af det mest naturlige og sunde, man kan foretage sig”

(*Empire*, Hardt & Negri)

Teknologien bag Ethernet blev opfundet på University of Hawaii.¹ Her stod videnskabsfolk i begyndelsen af 1970erne over for et særligt problem: Hvordan kunne forskellige campusser, der befandt sig på hver deres ø og adskilt af vandet imellem dem, forbindes i et netværk. Løsningen var at bruge de gratis luftbølger, at sende data gennem luften eller “æteren” ved hjælp af radiomediet. Der var ingen kabler. Ligesom en radiostation sendte hvert knudepunkt beskeder ud over havet til andre øer. En protokol blev udviklet, så det kunne undgås, at samtidig kommunikation kolliderede. Lige siden har Ethernet bygget på en åben transmissionsmodel. Protokollen lod sig desuden uden besvær oversætte til kabelbaseret netværksforbindelser og er i dag den mest udbredte lokale netværksprotokol i verden.

Eftersom Ethernet bygger på en åben broadcasting-model, er det let for lyttere at gøre sig selv “promiskuøse” og lytte med på enhver kommunikation, og altså ikke kun den der specifikt er henvendt til dem. Denne teknik kaldes *packet sniffing* og er blevet brugt af både systemadministratorer og hackere i årtier. Ethernet, sniffere og hacking er hjertet i den offentligt tilgængelige

overvågningssuite, der hedder Carnivore (<http://rhizome.org/carnivore>), som RSG har udviklet, og som nu anvendes i civile sammenhænge af flere kunstnere og videnskabsfolk rundt omkring i verden.

Hacking

I dag er der to udbredte holdninger til hackere. De er enten terrorister, eller de hylder friheden. I historisk sammenhæng refererer ordet til en amatør, en autodidakt, der møjsommeligt forsøger sig med et dusin forskellige løsninger på et problem, indtil det endelig lykkes at løse det.² Talent og vedholdenhed har altid overskygget udenadslære i hackermiljøet. Hackere er den slags teknofile personer, man gerne vil have lige ved hånden, for har de tid nok, kan de generelt løse et hvilket som helst problem (eller i det mindste finde en brugbar klamphuggeragtig løsning). Betegnelsen hacker kan altså, som Bruce Sterling har skrevet, "stå for den mest løsslupne intellektuelle udforskning af computersystemernes højeste og dybeste potentiale".³ Eller som den glødende Steven Levy husker om de oprindelige hackere fra MIT i begyndelsen af tresserne: "De var sådan nogle fascinerende mennesker. [...] Inden under deres ofte ydmyge ydre var de eventyrere, visionære, vovehalse, kunstnere ... og de var dem, der tydeligst forstod, hvorfor computeren i sandhed var et revolutionerende værktøj".⁴ Denne slags hackere er frihedskæmpere, der lever efter det motto, at data ønsker at være fri.⁵ Information burde ikke kunne ejes, og selvom den så er det, så skader det ikke, at man browser rundt i denne information uden at forstyrre. Hackere udnytter trods alt kun de huller, der allerede findes i kode, der er klodset opbygget.⁶ Og er afsløringen af disse huller i virkeligheden ikke med til at forbedre datasikkerheden for os alle?

Som følge af en blanding af teknofobi i den amerikanske offentlighed og aggressiv lovgivning fra regeringens side undergik hackerens identitet imidlertid en forandring midt i 1980'erne fra gør det selv-hobbybruger til digital forbryder.⁷ Lovgivningerne tæller bl.a. Computer Fraud and Abuse Act fra 1986, der gjorde det til en forbrydelse at bryde ind i statslige computere. Tidsskriftet *Knight Lightning of Phrack* rapporterede, at "Den 5. marts 1986 blev følgende syv afvigere arresteret i det, der er blevet kendt som den første computerkriminalitetsrazzia. Captain Hacker \ Doctor Bob \ Lasertech \ The Adventurer \ The Highwayman \ The Punisher \ The Warden".⁸ "Tirsdag den 21. juli 1987",

fortsatte Knight Lightning, “blev omtrent 30-40 andre, Bill From RNO, Eric NYC, Solid State, Oryan QUEST, Mark Gerardo, The Rebel og Delta-Master anholdt af amerikanske forbundsagenter”.⁹ Mange af disse hackere blev udvalgt pga. deres ry som “elite”, en status, som kun tilfalder tophackerne. Hackerne var dybt nedslåede over deres nye kriminelle identitet, som det fremgår af det berømte hackermanifest fra 1986, skrevet af en, der kalder sig¹⁰ The Mentor: “Vi udforsker ... og I kalder os forbrydere. Vi søger efter viden ... og I kalder os forbrydere”.¹¹ På grund af denne semantiske transformation bliver hackere i dag i reglen omtalt som terrorister, problembørn, der bryder ind i computere for egen vindings skyld. Mod slutningen af årtusindet har betegnelsen hacker derfor mistet alle sine oprindelige betydninger. Når folk i dag siger hacker, så mener de terrorist.

Således henter den nuværende debat om hackere ingen energi fra diskursen om nutidige frihedsideal: Burde vi respektere data som private besiddelser, eller burde vi dyrke den individuelle frihed og lade computerbrugere være i fred? Hacking er mere sofistikeret end dette. Den peger på en fremtidig form for kulturel produktion, som RSG søger at nedfælde i Carnivore.

Samarbejde

Bruce Sterling skriver, at slutningen af det 20. århundrede er et forandringens øjeblik, hvor et moderne kontrolparadigme, der grunder sig på centralisering og hierarki, afløses af et postmoderne, der bygger på fleksibilitet og nivelleringsring:

“I flere år har økonomer og administratorer spekuleret over, om informationsrevolutionens tidevandsbølge ville ødelægge de rigide, pyramidiske bureaukratier, hvor alt går oppefra og ned og er kontrolleret fra centralt hold. Højtuddannede ‘ansatte’ ville opnå større autonomi, være selvstartende og selvmotiverende, bevæge sig fra sted til sted, opgave til opgave, i en hastig og flydende bevægelse. ‘Ad-hocratiet’ ville sejre med dets grupper af mennesker, der spontant bindes sammen på tværs af organisatoriske grænser, løser forhåndenværende problemer ved at anvende avanceret computerstøttet ekspertise, for derefter at forsvinde derhen, hvor de kom fra.”¹²

Hos alle fra Manuel Castells over Hakim Bey til Tom Peters er denne retorik blevet almindelig. Sterling fortsætter, idet han hævder, at både hackergrupperne og ordensmagten, der opsporer hackerne, arbejder ud fra dette paradigme: “De ligner og opfører sig alle som ‘tiger teams’ eller ‘brugergrupper’ (o.a.: I militær- og hackerterminologi er et ‘tiger team’ et hold af agenter, der ubemærket trænger ind på fjendens område, men blot efterlader en besked herom snarere end at destruere eller stjæle materialer fra fjenden, jf. Eric S. Raymonds “The on-line hacker Jargon File”, version 4.4.7, 19. august 2005, <http://www.catb.org/~esr/jargon/html/>). De er alle elektroniske ad-hocratier, der springer op for spontant at imødekomme et behov”.¹³ Med “tiger teams” henviser Sterling til de medarbejdergrupper, der er nedsat af computerfirmaer for at teste sikkerheden i deres computersystemer. Tiger teams simulerer i realiteten potentielle hackerangreb og håber på denne måde at finde og udbedre huller i sikkerheden. RSG er en form for tiger team.

Betegnelsen leder også tankerne hen på den lederstil, der går under navnet Toyotisme, og som stammer fra japanske bilfabrikker. Toyotismen består i, at medarbejdere samler sig i grupper for at løse et bestemt problem. Grupperne er ikke lineære og ligger ikke fast, sådan som tilfældet er ved det mere traditionelle samleband, i stedet er de fleksible og kan rekonfigureres afhængig af, hvilket problem de bliver stillet overfor.

Ledelseseksperten Tom Peters bemærker, at de mest succesrige nutidige firmaer anvender denne form for tiger teams, hvorved det traditionelle hierarki i organisationen elimineres. I et dokument om firmaet McKinsey & Company, der rådgiver inden for ledelse, skriver Peters: “McKinsey er et kæmpestort firma. Kunderne respekterer det. [...] Men der er ikke noget traditionelt hierarki. Der er ikke noget diagram over organisationens opbygning. Ingen jobbeskrivelser. Ingen håndbøger over firmaets politik. Ingen regler om håndteringen af kundekontakter. [...] Og alligevel står alle disse forhold helt klart – tag ikke fejl, McKinsey er ikke ude af kontrol! [...] McKinsey fungerer. Det har fungeret i mere end et halvt århundrede”.¹⁴

Som Sterling antyder, følger hackermiljøet også denne organisationsstil. Hackerne er autonome agenter, der kan samle sig i små grupper for at tackle bestemte problemer. Som det indflydelsesrige hackertidsskrift Phrack gerne påpegede, “så kan HVEM SOM HELST skrive for Phrack Inc. [...] vi diskriminerer ikke

mod nogen på nogen baggrund overhovedet”.¹⁵ Hackergruppen er fleksibel og mangefacetteret og vil ofte opløse sig lige så hurtigt, som den blev dannet, og forsvinde ind i netværket. Sterling og andre hævder således, at hvor ældre, modvillige kræfter var optaget af “rigide, pyramideagtige bureaukratier”, så inkarnerer hackerne en anden organisatorisk ledelsesstil (som man kunne kalde “protokologisk”). I denne forstand kan man sige, at hvor modstand i den moderne tidsalder opstod omkring strenge hierarkier og bureaukratiske magtstrukturer, så opstår modstanden i den postmoderne tidsalder omkring protokologiske kontrolmekanismer, der er at finde i netværker.

Programmering

I 1967 skitserede kunstneren Sol LeWitt sin definition af konceptkunsten:

“I konceptkunsten er idéen eller konceptet det vigtigste aspekt ved værket. At en kunstner anvender en konceptuel form for kunst betyder, at planlægning og beslutninger finder sted på forhånd, mens udførelsen bliver et underordnet forhold. Idéen bliver den maskine, der skaber kunsten.”¹⁶

LeWitts syn på konceptkunst har vigtige implikationer for programmering, for ifølge hans vurdering er konceptkunsten ikke andet end en slags program, som kunsten skabes efter. Algoritmen udvikles på forhånd og udføres siden af kunstneren (eller for den sags skyld af en anden kunstner). Programmet ses således som multidimensionalt. Med programmet sættes et skel mellem det, der er materielt, og det, der er aktivt, hvilket reelt vil sige, at skriften (hardware) ikke kan noget i sig selv, men først bliver effektiv, når den omdannes til kode (software). Northrop Frye hævder noget lignende om sproget, når han skriver, at den litterære kritik er en proces, som uden for det oprindelige kildemateriale skaber en metatekst, der indeholder kritikerens fortolkning af denne tekst.¹⁷ Faktisk definerer Kittler software som i sig selv en “logisk abstraktion”, der eksisterer i det negative rum mellem mennesker og den hardware, de bruger.¹⁸

Hvordan kan kode være så forskellig fra simpel skrift? Svaret ligger i computerkodens enestående karakter. Det ligger ikke i det forhold, at kode er sublingvistisk, den er snarere hyper-lingvistisk. Koden er det eneste sprog, der kan afvikles. Som Kittler har påpeget, “der eksisterer ikke noget ord i verbalsproget,

der gør dét, det siger. Der findes ikke en beskrivelse af en maskine, der sætter denne maskine i bevægelse”.¹⁹ Derfor er koden det første sprog, der faktisk gør, hvad det siger – det er en maskine, der omdanner betydning til mening.²⁰ Koden har en semantisk mening, men den er også en udførelse af mening. Hvor naturlige sprog som engelsk og latin kun forefindes i en læselig tilstand, optræder koden således både i en læselig tilstand og en afviklingstilstand. På denne måde er koden en sammenfatning af verbalsproget tilsat et afviklingsmæssigt meta-lag, der indkapsler samme sprog.

At drømme

Fredric Jameson skriver et sted, at noget af det vanskeligste, man kan forsøge at gøre under den nutidige kapitalisme, er at forestille sig Utopia. Det er lige præcis derfor, at det er så vigtigt at drømme. At beslutte sig (og ofte kæmpe) for det, der er muligt, udgør det første skridt i en utopisk vision, der bygger på vores lyster, på, hvad vi vil.

En forfatter, der på elegant vis har formået at artikulere Utopia som en mulighed inden for de digitale computers cyberspace, er Pierre Levy.²¹ “Cyberspace”, skriver han, “medfører metoder til perception, følelse, erindring, arbejde, leg og samvær. [...] Udviklingen af cyberspace [...] er en af de vigtigste æstetiske og politiske udfordringer i det kommende århundrede”.²² Fredric Jameson advarer netop om, at Levys visionære toneleje er det, der mangler i den nutidige diskurs. Utopi og mulighed står i et nært forhold til hinanden. Det er afgørende at vide, hvad man vil, at vide, hvad det er muligt at ville, før man kan tænke sig en sand utopi.

Et af de vigtigste tegn på dette utopiske instinkt er hackermiljøets antikommercielle holdning. Man har længe udviklet og lanceret softwareprodukter til offentlig brug og tilsyneladende uden noget profitmotiv fra forfatternes side – i stedet var det æren ved selve koden, der var drivkraften. “Spacewar blev ikke solgt”, skriver Steven Levy med henvisning til det tidlige videospil, som indtil flere computerentusiaster på MIT udviklede. “Ligesom et hvilket som helst andet program blev det placeret i en skuffe til fri afbenyttelse, besigtigelse eller omskrivning, om man ville”.²³ Den enkeltes grænser for sin egen opførelse udgjorde for hackeren mulighederne grænser. For hackeren er det således oplagt at en personlig

investering i en bestemt kodestump ikke kan gøre andet end at stille hindringer i vejen for denne kodes videreudvikling. "At dele software med andre [...] er lige så gammelt som computeren selv", skriver fri software-guruen Richard Stallman, "ligesom det at dele opskrifter med andre er lige så gammelt som det at lave mad".²⁴ Koden når ikke sit højeste for os, men eksisterer i sin egen perfekte dimension. Hackeren føler sig forpligtet til at fjerne alle hindringer, alt det ineffektive, der kan tænkes at vanskeliggøre denne kvasi-æstetiske vækst. "I selve sin grundlæggende samlingsstruktur", skriver Andrew Ross, "omfatter informationsteknologi behandling, kopiering, mangfoldiggørelse og simulering, hvorfor den ikke anerkender begrebet om privat informationsejendom".²⁵ Kommerciel ejendomsret til software er den primære hindring, som alle hackere hader, fordi den indebærer, at koden er begrænset – begrænset af intellektuelle ejendomsrettigheder, begrænset af profithensynet, begrænset af de private selskabers "igler" (o.a.: RSG bruger her hackerterminen "lamers", der bl.a. betegner personer, der downloader, men aldrig uploader materiale til glæde for andre. "Igle" er et synonym herfor i hackerterminologien, jf. Eric S. Raymonds "The on-line hacker Jargon File", version 4.4.7, 19. august 2005, <http://www.catb.org/~esr/jargon/html/>).

Større end denne anti-kommercialisme er imidlertid pro-protokolismen. Per definition er protokol "open source", en betegnelse for teknologi, hvor den kildekode, som teknologien bygger på, gøres offentlig tilgængelig. En protokol er således netop en udførlig instruktionsliste over, hvordan en given teknologi skal virke, indefra og ud og fra top til bund, som eksempelvis i de såkaldte RFC-dokumenter: "Request For Comments". Selvom mange closed source-teknologier umiddelbart kan virke protokologiske, fordi de ofte har en monopolposition på markedet, så kan en sand protokol ikke være lukket eller ejes af nogen. Den skal luftes i fuld offentlighed, og alle skal godkende den. Teknologien nyder gennem tiden godt af at blive udviklet i den offentlige sfære. Den må eksistere som ren, transparent kode (eller en ren beskrivelse af, hvordan koden sammensættes). Hvis en teknologi bygger på ejerskab, så ophører den med at være protokologisk.

Dette fører os tilbage til Carnivore og ønsket om at udsende en offentligt tilgængelig version af et berygtet overvågningsværktøj, der indtil videre kun har været tilgængeligt for operationer fra regeringens hold. The RSG Carnivore stiller alle lige og omdanner kunst og kultur til en scene, hvor en mangesidet kon-

flikt kan udspille sig, snarere end et ensidigt herredømme. Det åbner systemet for et samarbejde blandt klient-kunstnere. Det bruger kode til at inddæmme og ændre på det oprindelige organ, som er FBI.

Carnivore Personal Edition

Den 1. oktober 2001, tre uger efter angrebene den 11. september i USA, annoncerede Radical Software Group (RSG) udsendelsen af Carnivore, en offentligt tilgængelig version af den berygtede FBI-software DCS1000 (der er bedre kendt under kælenavnet "Carnivore"). FBI's software havde allerede eksisteret i nogen tid, ligesom RSG havde arbejdet på sin version af denne software siden januar 2001, men 9/11 medførte en stærk stigning i overvågningsaktivitet. Der gik rygter om, at FBI var i færd med at installere Carnivore på store civile netværker som Hotmail og AOL med det åbenlyse formål at opfange terrorrelateret kommunikation. Som Wired News kunne rapportere den 12. september 2001: "En administrator hos en af de store netværksudbydere sagde, at FBI-agenter troppede op på hans kontor den [11 september] 'med et par Carnivores, som de bad om lov til at installere i vores kerne'". Der var forlydender om, at ansatte hos Hotmail havde "samarbejdet" med FBI i denne sammenhæng og hjulpet dem med overvågningen. Under inspiration af disse aktiviteter forsøgte RSG's Carnivore at tage fat, hvor FBI slap, ved at lægge denne teknologi i hænderne på den brede offentlighed med henblik på en større udbredelse af overvågning i vores kultur. Den første RSG Carnivore var lavet til Linux. Der blev lagt en open source-skematik ud på nettet, så folk kunne bygge deres egne bokse. Der blev føjet en ny funktionalitet til for at forbedre den teknologi, FBI havde udviklet (som i realiteten var en forsimplet version af værktøjer, som systemadministratorer havde brugt i årevis). En tidlig kerne (Alex Galloway, Mark Napier, Mark Daggett, Joshua Davis og andre) begyndte at bygge fortolkende interfaces. Der blev udpeget et test-sted: Rhizome.orgs kontorer på 115 Mercer Street i New York City, blot 30 blokke fra Ground Zero. Dette område var uden for FBI's rækkevidde, men åbent for RSG.

De første tests var vellykkede og førte til yderligere tests i marken på Princeton Art Museum (hvor Carnivore blev sat i karantæne som en virus i sit eget subnet) og på New Museum i New York. I weekenden omkring den 1. februar 2002, blev Carnivore brugt på Eyebeam for at overvåge hacktivist, der protesterede mod World Economic Forum-mødet.

Da der formentlig kun ville være et begrænset marked for Carnivore, hvis den udelukkende var Linux-baseret, udsendte RSG Carnivore Personal Edition den 6. april 2002. CarnivorePE føjede en ny distribueret arkitektur til Carnivore-initiativet ved at give enhver pc-bruger mulighed for at analysere og diagnosticere trafikken fra hans eller hendes netværk. Enhver kunstner eller videnskabsmand kunne nu bruge CarnivorePE som en overvågningsmaskine, der kunne drive hans eller hendes egen fortolkende "Klient". Snart omdannede Carnivore-klienter netværkstrafik til lyd, animation og selv 3D-verdener, hvorved teknologien bredte sig over netværket.

Muligheden for at lave *reverse engineering* på den originale FBI-software var ikke interessant for RSG. FBI's software var handicappet af lovmæssige og etiske begrænsninger, og der skulle derfor forbedringer snarere end en emulering til. Derfor byder CarnivorePE på spændende nye funktioner, såsom kunstner-skabte diagnoseklienter, fjernadgang, fuldstændig emnemålretning, fuldstændig datamålretning, volume buffering, filtrering af transportprotokol og en open source-softwarelicens. Reverse engineering er ikke nødvendigvis en enkel mimetisk proces, den kan også være en mental opgradering. RSG ønsker ikke at kopiere FBI's software og dens mange mangler. I stedet håber RSG at kunne sprøjte progressiv politik ind i en grundlæggende destabiliserende og transformativ teknologi, nemlig packet sniffing. Vores mål er at finde en ny anvendelse for dataovervågning, der bryder ud af helte/terrorist-dilemmaet for i stedet at drømme om en fremtidig brug af netværksdata.

NOTER

- 1 Systemet på University of Hawaii hed ALOHAnet og blev skabt af Norman Abramson. Senere blev teknologien videreudviklet af Robert Metcalfe på Xerox PARC og kom til at hedde "Ethernet".
- 2 Robert Graham sporer etymologisk betegnelsen til golfsporten: "Ordet 'hacker' kom frem i det 14. århundrede og betegnede en person, der var uerfaren eller ufaglært inden for en bestemt aktivitet (såsom en golfhacker). I 1970erne brugte computerentusiaster ordet 'hackere' om sig selv. Dette afspejlede entusiasternes tilgang til computere: De viger uden om en formel uddannelse og leger med computeren, indtil de kan få den til at virke (på samme måde bliver golfhackerne ved med at hakke til bolden, indtil de får

- den i hul)." Jf. <http://www.ouah.org/hacking-dict.html>.
- 3 Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown* (New York: Bantam, 1992), s. 51.
Se også Hugo Cornwalls *Hacker's Handbook* (London: Century, 1988), der karakteriserer hackeren som en godsindet opdagelsesrejsende. Med Cornwalls synspunkt fremhæves holdningsforskelle i USA og Europa, hvor sidstnævnte i mindre grad kriminaliserer hacking og i mange tilfælde betragter den som lovlig prima facie.
 - 4 Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Anchor Press/Doubleday, 1984), s. ix.
 - 5 Dette slogan tilskrives Stewart Brand, der skrev, at "på den ene side vil information gerne være dyr, fordi den er så værdifuld. Den rette information på det rette sted forandrer simpelthen dit liv. På den anden side vil information være fri, fordi omkostningerne ved at sende den ud hele tiden bliver lavere og lavere. Så vi har disse to forhold, der kæmper mod hinanden". Se *Whole Earth Review*, May 1985, s. 49.
 - 6 Mange hackere mener, at kommercielle softwareprodukter er fremstillet med mindre omhyggelighed og derfor er mere udsat for udnyttelse. Det måske mest berøgtede eksempel på en sådan udnyttelse, som samtidig kritiserer softwarens stigende kommercialisering, er "BackOrifice"-programmet skabt af hackergruppen Cult of the Dead Cow. BackOrifice er en satire over Microsofts "Back Office" softwarepakke, og BackOrifice fungerer som en Trojansk hest, der muliggør fjernadgang til personlige computere, der kører Microsofts Windows-operativsystem.
 - 7 For en glimrende historisk analyse af denne forandring, se Sterlings *The Hacker Crackdown*. Andrew Ross forklarer denne forandring ved ligesom Sterling og andre at henviser til det stigende antal computervira i slutningen af firserne, særligt "virusangrebet der blev konstrueret i november 1988 af hackeren Robert Morris fra Cornell University på det nationale netværkssystem Internet. [...] Selvom den forårsagede ringe skade på data [...] medførte dette Internetvirus en moralsk panik, der fuldstændig har forandret hverdagens 'computerkultur'. Se Andrew Ross, *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits* (New York: Verso, 1991), p. 75.
 - 8 Knight Lightning, "Shadows Of A Future Past," *Phrack*, vol. 2, no. 21, file 3.
 - 9 Knight Lightning, "The Judas Contract," *Phrack*, vol. 2, no. 22, file 3.
 - 10 Selvom mange hackere bruger kønsneutrale pseudonymer, var online-magasinet Phrack, som The Mentor var forbundet med, tydeligt karakteriseret ved at have en mandlig stab og læserskare. For en sociologisk forklaring på den kønslige ulighed inden for hackermiljøet, se Paul Taylor, *Hackers: Crime in the digital sublime* (New York: Routledge, 1999), s. 32-42.
 - 11 The Mentor, "The Conscience of a Hacker," *Phrack*, vol. 1, no. 7, file 3. <http://www.iit.edu/~beberg/manifesto.html>.

- 12 Sterling, *The Hacker Crackdown*, s. 184.
- 13 Ibid.
- 14 Tom Peters, *Liberation Management: Necessary Disorganization for the Nanosecond Nineties* (New York: Knopf, 1992), s. 143-144. En ældre og mere decentraliseret (snarere end distribueret) ledelsesstil for organisationer kommer til udtryk i Peter Druckers klassiske analyse af General Motors i trediverne og fyrrerne. Han skriver, at "General Motors betragter decentralisering som et grundlæggende og universelt gyldigt ordensprincip". Se Peter Drucker, *The Concept of the Corporation* (New Brunswick: Transaction, 1993), s. 47.
- 15 "Introduction, *Phrack*, v. 1, no. 9, phile [sic] 1.
- 16 Sol LeWitt, "Paragraphs on Conceptual Art" in Alberro et al., eds., *Conceptual Art: A Critical Anthology* (Cambridge: MIT Press, 1999), s. 12. Tak til Mark Tribe, der henledte min opmærksomhed på denne passage.
- 17 Se Northrop Frye, *Anatomy of Criticism* (Princeton: Princeton UP, 1957). Se også Fredric Jamesons behandling af samme emne i "From Metaphor to Allegory" in Cynthia Davidson, ed., *Anything* (Cambridge: MIT Press, 2001).
- 18 Friedrich Kittler, "On the Implementation of Knowledge-Toward a Theory of Hardware", nettime (<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9902/msg00038.html>).
- 19 Kittler, "On the Implementation of Knowledge".
- 20 For en interessant kommentar til de æstetiske dimensioner heraf, se Geoff Cox, Alex McLean og Adrian Wards "The Aesthetics of Generative Code" (<http://www.generative.net/papers/aesthetics/>).
- 21 En anden er den vidunderlig skizofrene Ted Nelson, opfinderen af hypertext. Se *Computer Lib/Dream Machines* (Redmond, WA: Tempus/Microsoft, 1987).
- 22 Pierre Levy, *L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace* (Paris: Éditions la Découverte, 1994), s. 120, min oversættelse.
- 23 Levy, *Hackers*, s. 53. I sin artikel om spillet i *Rolling Stone* fra 1972 går Steward Brand så langt som til at trykke Alan Kays kildekode til Spacewar ved siden af sin artikel, noget der sjældent ses i populærtidsskrifter. Se Brand, "SPACEWAR", s. 58.
- 24 Richard Stallman, "The GNU Project", tilgængelig online på <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html> og i Chris Dibona et al., eds., *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution* (Sebastopol, CA: O'Reilly, 1999).
- 25 Ross, *Strange Weather*, s. 80.

Luther Blisset

art.hacktivism: interview med 0100101110101101.org

Oversat fra: "art.hacktivism: interview with 0100101110101101.org"

Publiceret på nettime, 26. juni 1999

Online: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9906/msg00164.html>

Net.kunst, der kun er kommet til verden for et par år siden, er ved at blive den nye kunstform, den ultimative, og det mest absurde ved dette er, at net.kunstnerne selv ikke synes at forvente mindre end netop dette. De har hver især deres eget site, deres eget domæne, deres eget galleri, og de pålægger sig hastigt den traditionelle kunsts lænker uden at tænke over, hvad net.kunst kunne/burde være, og derfor fejlfortolker de nettets sande potentiale.

Det, der diskuteres, er altid det samme: Hvordan sælger man et net.kunst-værk. Med andre ord: Hvordan kan net.kunst i et tilbageslag opnå samme status som den traditionelle kunst. Og svarene strømmer ind, gør de. De største kunstmuseers samlinger og gallerier lever i bedste velgående, antallet af storslåede anmeldelser stiger, de mest absurde tilbud om kommercialisering breder sig. Alt dette dikteres af ét bestemt ideal: et "C" med en cirkel omkring. Resultat? Om to år vil der være net.kunst på alle museerne og i alle kunsthistoriebøgerne, der vil stå navnene på "den heroiske periodes protagonister", datoer, bevægelser, påvirkninger, generationer etc., tonsvis af det samme lort, som vi hele tiden har stoppet i os. Men det var ikke det, vi havde forventet. Vi havde håbet, at der ville komme noget andet ud af det, i det mindste på nettet. Når nettet er et paradys for non-copyright, plagiater, forvirring og udveksling, hvorfor forsøger disse mennesker da af al magt at skabe en kopi af den virkelige verden?

Forskellen på net.kunst og al anden form for kunst synes at være "interakti-

vitet”, det er i hvert fald det, vi har vænnet os til at høre. Nuvel: “Interaktivitet” er i den betydning, som det normalt tilskrives, et blændværk, en ren og skær løgnagtighed. Når folk kommer ind på en hjemmeside (uanset om den er net.kunst eller ej), vælger de ved deres museklik en af de veje, som ophavsmanden/-mændene har fastlagt, de vælger kun det, de vil se først og sidenhen vil se: Dette er ikke interaktivitet. Det ville være det samme som at påstå, at en udstilling på et museum er interaktiv, fordi man kan vælge, hvilket rum man vil begynde med, hvilke værker man vil se først, og hvilke man siden vil se, eller fordi man kan bevæge sig rundt om en skulptur for at se den fra forskellige synspunkter. Hvis net.kunst er interaktiv, så er Canova det også, eller også er ingen af dem.

Men på det seneste er der sket noget. Her taler vi om 0100101110101101.ORG, der er kommet frem på scenen efter at have hacket hell.com. Faktisk forsøger 0100101110101101.ORG at vise, at kunst på nettet i sandhed kan være “interaktiv”: Offentligheden er nødt til at bruge den på en interaktiv måde, vi må bruge kunstværket på en uforudsigelig måde, en måde, som ophavsmanden ikke har forudset, for at kunne redde det fra de normale rutiner (atelier/galleri/museum eller hjemmeside/hell.com/Moma) og bruge det på en anderledes og ny måde. Når dette sker i virkeligheden, ryger folk i fængsel eller på galeanstalt. Selv nettet bevæger sig hen imod en lignende situation, alle paradigmerne fra den traditionelle kunst sætter sig igennem igen.

De første filer på 0100101110101101.ORG er det, vi i mangel af bedre kalder “hybrider”: sider skabt af andre net.kunstnere, der blandes tilfældigt sammen. I denne del af sitet drejer det sig om et tilfældighedsprincip, hvor interfacet forandrer sig, hver gang man besøger den. Værktøjslinjen er ubrugelig, “tilbage”-kommandoen mister sin logiske funktion: alle sider optræder i tilfældighedernes uforudsigelige sekvens. 0100101110101101.ORG downloader de mest populære net.kunstneres websites, og han/hun/den/de manipulerer dem, som “den” nu ønsker det, hvorved de bliver brugt på en interaktiv måde.

“open_source_hell.com”-affæren foregik for cirka en måned siden. Til trods for at der er blevet sagt en masse om den, har kun meget få personer sagt noget interessant, så vi bringer her en pressemeddelelse, der blev udsendt på daværende tidspunkt:

open_source_hell.com

www.HELL.com kom til verden i 1995 som et konceptuelt kunstværk, et anti-web, der hverken solgte eller promoverede noget og heller ikke var tilgængeligt for offentligheden: et rent og skært s(t)ort hul på nettet. I næsten tre år havde HELL.com, der hverken rummede noget indhold, stod opført i nogen oversigt eller blev linket til noget andet sted fra, gennemsnitlig en million hits om måneden fra folk, der indtastede navnet i deres søgemaskiner. Derefter kom det til at rumme net.kunst-sites og kunstgallerier, som man kun kunne få adgang til, hvis man var blevet inviteret, ligesom listen over medlemmer var hemmelig; hvilket de selv kaldte "et privat, parallelt net". Idéen bag HELL.com var at skabe en platform for cyberkunstnere, der var ekstremt elitære og med slet skjulte korrupperede ambitioner ... et skide museum! I februar 1999 arrangerede HELL.com "surface": en udstilling med adskillige net.kunst-superstjerner såsom Zuper!, Absurd, Fakeshop og mange andre. Som alle de andre arrangementer på HELL.com var dette heller ikke tilgængeligt for offentligheden, men udelukkende kun åbent for RHIZOME-abonnenter. I løbet af de 48 timer, udstillingen var åben, downloadede 0100101110101101.ORG alle filerne fra sitet; klonen er lagt ud på nettet, nu som anti-copyright-materiale, der er synligt, reproducerbart, frit kan distribueres til andre og takket være nogle tekniske greb kan downloades endnu mere ubesværet. Den overbevisning, at information skal være fri, er en hyldest til den måde, en rigtig god computer eller et ordentligt program fungerer på: Binære tal bevæger sig på den mest logiske, direkte og nødvendige måde for at udføre deres komplekse funktion. Hvad er en computer, om ikke netop noget, der trives med informationernes frie bevægelighed?

Om aftenen den 9. juni var turen kommet til "Art.Teleportacia". "Art.Teleportacia" er det første net.kunst-galleri, der kom frem på nettet, og samtidig det første, der forsøgte at sælge net.kunst-værker. Den udstilling, vi taler om, hed "Miniatures of the heroic period" og bestod af nogle sider lavet af fem af de bedst kendte net.kunstnere i verden – Jodi, Vuk, Irrational, Easylife og Lialina – som var sat til salg for 2000 dollars pr. stk. 0100101110101101.ORG klonede galleriet, manipulerede med indholdet og uploadede det i en ny "anticopyright"-version, naturligvis uden først at indhente tilladelse fra nogen og i uoverensstemmelse med det originale sites copyrightbeskyttelse. Udstillingens navn blev ændret til "Hybrids of the heroic period", og de fem "originale" værker

blev skiftet ud med lige så mange “hybrider”, nemlig filer, der var skabt ved at blande de sider, som net.kunstnere havde lavet, med affald fra nettet.

Det teoretiske fundament under Art.Teleportacia er tredelt: 1. Et net.kunstværk kan sælges på lige fod med ethvert andet værk. – 2. Et net.kunstværk skal være beskyttet af copyright, og ingen, bortset fra kunstneren, må downloade det eller endog linke til det uden ophavsmandens tilladelse. – 3. Net.kunstværkets “signatur” står i “Adressefeltet”, så URL'en er den eneste garant for originalitet.

Ved at klonе Art.Teleportacia punkterede 0100101110101101.ORG alle forudsætningerne bag galleriet, og de modsætninger, som man støder på ved at følge en sådan tankegang, blev blotlagt. Teknisk set downloader man automatisk alle de filer, man ser, når man besøger et site, til sin cache-mappe. Reelt besidder man dem altså allerede, hvorfor det er noget vrøvl at sælge sider, der allerede befinder sig på millioner af menneskers harddiske – det ville være mere formålstjenligt at fortælle offentligheden, hvordan de hurtigst kan downloade hele websitet. Vi er nødt til at holde fast i, at net.kunst er digital, den er binær kode, alt er uendelig reproducerbart, uden at kvaliteten forringes ... rene og skære tal! Desuden befinder vi os i “den tekniske reproducerbarheds tidsalder”, og kopien er identisk med “originalen”. Selve begrebet “original” er meningsløst i dag, og idéen om, at noget er falsk eller et plagiat, giver heller ingen mening længere. Hvis det er forældet at tale om “originaler” i den virkelige verden, så er det helt igennem paradoksalt, når det gælder nettet. Det synes at være denne tråd, der forbinder de såkaldte “hybrider”, Art.Teleportacia og open_source_hell.com.

Kultur skabes af folk, der udveksler information og bearbejder det, der allerede er skabt – sådan har det altid været, der findes intet Geni, der isoleret fra omverdenen søger inspiration hos en Muse. Kultur er simpelthen et stort uendeligt plagiat, hvor ingen opfinder noget, men hvor folk derimod altid bearbejder, og denne bearbejdning er en kollektiv foreteelse; der er ikke længere nogen, der skaber noget alene. Dette foregår også i “det virkelige liv”, men nettet er det bedste sted at demonstrere det. Det er ikke længere nødvendigt at skamfere malerier (Alexander Brener) eller tegne et overskæg på et postkort af Mona Lisa (Duchamp), idet kunst i dag kan downloades, modificeres og uploades igen, med stor fornøjelse.

Vi ønsker at se hundredvis af 0100101110101101.ORG'er, der i al uendelighed genskaber sider, som er skabt af net.kunstnere, så ingen længere kan finde ud af, hvilken er den "originale"; vi ønsker at se hundrede udgaver af Jodi og hell.com, der alle er forskellige, men ingen, der sagsøger andre for brud på copyrightlovgivningen, fordi der ikke vil være nogle originaler at holde fast i. Bliver "Webdevil" den nye kunstnergenerations pensel?

Cornelia Sollfrank

Sandheden om cyberfeminismen

Oversat fra "The Truth about Cyberfeminism"

Publiceret i forbindelse med Very Cyberfeminist International, Old Boys Network, marts 2002

Online: http://www.obn.org/reading_room/writings/html/truth.html

Før OBN

Da Old Boys Network blev grundlagt i 1997, var Cyberfeminisme ikke noget nyt begreb. Det havde allerede en kort historie (fra 1991);¹ betydningen af begrebet var dog endnu kun ganske svag, på nær nogle spekulative påstande omkring den intime og undergravende relation mellem kvinder og maskiner. På trods af at jeg indledningsvis ikke kunne lide begrebet – jeg anså det for at være ren og skær wannabe cyber-hype eller en dårlig vits – så begyndte dets egentlige potentiale at gå op for mig. Det havde for det første den fordel, at det ikke allerede var behæftet med associationer, og for det andet har fusionen af to begreber, der tilsyneladende er modsætninger, en særlig virkning. Det fungerede. Pludselig fandt jeg det nye ord tiltrækkende. Det var ikke bare underligt, det var også lovende. Måske var begrebets største kvalitet, at det var irriterende og derfor tændte et glimtende håb om, at feminisme(r)n(e) kunne finde en vej ud af dødvandet – vha. teknologien.

Desværre kunne Cyberfeminismen ikke gøre meget for at gøre dette håb om fornyelse til virkelighed – i hvert fald ikke endnu. Hvorom alting er, så betragtede jeg Cyberfeminismen som en god vittighed, og begyndte at udvikle en vision – en forestilling om, at det kunne lade sig gøre, at noget opstod og udviklede sig til nye perspektiver alene ved at fremsætte påstanden om en ny feminisme. Jeg betragter det som en legitim kunstnerisk strategi at hævde eksistensen af noget, der ikke findes, og at promovere dette gennem alle tænkelige

kanaler for at skabe virkninger af det påståede fænomen i det virkelige liv.² Løftet om en ny feminisme under “net.condition” skulle skabe opmærksomhed, interesse og forhåbentlig mobilisere energi og aktivitet. Spørgsmålet var, om det overhovedet ville virke, men det var forsøget værd, om det så skulle skaffe mig problemer på halsen.

En vigtig forudsætning for genlanceringen af Cyberfeminismen var at skabe en særlig kontekst specifikt til Cyberfeminismen. Kun en gruppe, et stort antal mennesker, hvilket vil sige et netværk, ville være i stand til at skabe en relevant diskurs.

Derefter udviklede Old Boys Network sig næsten af sig selv. Vores erklærede mission var: “OBN stræber mod at appropriere, skabe og udbrede Cyberfeminisme. Vores mål er at bygge virkelige og virtuelle rum, hvori Cyberfeminister kan forske, eksperimentere og agere. Disse aktiviteter sigter mod at tilvejebringe en kontekstualiseret tilstedeværelse for forskellige, interdisciplinære og endda modsatrettede tilgange til Cyberfeminisme”.³ Helt centralt stod idéen om at tage begrebet Cyberfeminisme og fylde det med ens egen vision i stedet for at brokke sig over det, forgængerne havde gjort forkert. Cyberfeminisme som noget, man ikke kan lære sig til, ikke læse om, ikke forstå, men kun selv kan udføre, gav mange kvinder handlekraften tilbage, hvor de ellers havde følt, at de var kørt fast. Desuden var mine nye kammerater – andre kunstnere, videnskabsfolk og aktivister – klar til at udvikle deres egne Cyberfeministiske visioner, åbne for en ny diskussion og etablere en kontekst, hvori alt dette kunne blive en realitet. Fandtes Cyberfeminismen ikke før, så var der uden tvivl fra nu af ingen, der kunne forhindre den i at finde sted.

Hans-hendes-min-historie

Selvom følgende tekst til dels kan lyde, som om den var den objektive historie, så er dette ikke tiltænkt. Den er i stedet mit personlige perspektiv på nogle aspekter ved OBN. Motivationen for at skrive dette er at opnå en bedre forståelse for mit eget vedkommende af det, der er sket i løbet af de seneste fem år, men også at formidle mine tanker videre til netværket og til alle, der måtte være interesseret. Forhåbentlig er der andre, der vil føje deres egne brudstykker til, så vi kan danne os et mere sandfærdigt og fuldstændigt billede.

Siden OBN blev grundlagt, har det været igennem forskellige euforiske og depressive faser, nye begyndelser og stagnation, succes og fiasko, håb og skuffelse, kærlighed og had. Efter den første meget legesyge internationale konference i 1997 i Kassel, som var et lovende udgangspunkt, fulgte en lang konsolideringsperiode. 37 kvinder fra 12 forskellige lande mødtes for første gang under paraplybetegnelsen Cyberfeminisme, der på det tidspunkt var nærmest ukendt i Europa. Det var spændende at mærke muligheden for at skabe en ny "feminisme". På den anden side var det pga. kulturelle, politiske og personlige forskelle blandt deltagerne umuligt at finde et fælles grundlag. Vores åbne scene resulterede i et sammenstød mellem i hvert fald to generationer og mellem østlige og vestlige feministiske traditioner. Konflikten strakte sig også til sofistikeret teori over for ekspressiv kunst og behovet for politiske aktioner over for lysten til at have det sjovt. De forskellige strategier, der blev fremlagt, spændte fra uddannelse til etablering af alternative rollemodeller og fra ironi til afvisning og alt, hvad der ligger herimellem. Det, vi havde til fælles, var – ud over vores sprogvanskeligheder – at vi alle (biologisk set) var kvinder (OBN har efterfølgende skelnet mellem køn og kønnethed og gjort netværket tilgængeligt for biologiske mænd). Desuden havde vi hver især et eksplicit anliggende; feminismen var vores fælles referencepoint, om den så blev opfattet som negativ eller positiv, og den udgjorde vores motivation for at søge efter et nyt potentiale i Cyberfeminismen. Siden den dag har et af de grundlæggende stridsmål været, hvilken rolle feminismen skulle spille i Cyberfeminismen ... Det lille præfiks "cyber" gav imidlertid aldrig anledning til den slags kontroverser, selvom der knyttede sig en egen problematik til det. Alligevel var vi overbeviste om, at vi ønskede at begynde en ny æra, og manglen på et fælles referencepunkt tillod ikke blot, men nødvendiggjorde ligefrem en ny tilgang til det politiske.

Resultatet af den første konference var det flersprogede "100 anti-teser", et manifest, der definerede, hvad Cyberfeminismen ikke var.⁴ Selvom legen med den afvisende attitude, med sproget og den ironiske blanding af hverdagsliv, kunst og politik ikke er den gængse måde, hvorpå politiske målsætninger kommer til udtryk, så har den anti-definitoriske gestus, som alle deltagerne var enedes om, en markant kunstnerisk tradition bag sig: "... parodien på den typiske selverklærende retorik, der er så karakteristisk for manifestet",⁵ dvs. i Dadaismen, og dermed kunne OBN lettere glide ind i kunsthistorien.⁶ Takket

være manifestet er OBN officielt blevet betegnet som en del af den kunstneriske avantgarde.

Dette betragter jeg som en succes, ikke kun fordi det var vores første vellykkede hack ind(e) i kunstsystemet, men også fordi en af bevæggrundene for at deltage som indholdsleverandører uden honorar i Hybrid Workspace ved documenta X var, at vi kunne bruge udstillingens og konferencens popularitet til at introducere begrebet Cyberfeminisme for et meget stort publikum og promovere OBN som en kontekst, der er åben for en bred vifte af Cyberfeminismer. Af de mange invitationer⁷ til at holde foredrag og oplæg, som jeg og OBN efterfølgende modtog, kunne jeg desuden se, at Kassel-konferencen havde haft en stor effekt. De personlige invitationer gav mig en mulighed for at videreudvikle min tilgang til Cyberfeminismen⁸ og for at invitere flere mennesker til at være med i netværket. Men de invitationer, der var stilet til OBN, gav problemer: Hvem skulle præsentere/repræsentere OBN? Vi havde allerede en idé om, at vi ville lade netværket være åbent for højst forskellige tilgange, for gennem forskellighed at kunne fremme innovative idéer, et princip, som vi senere hen kaldte OBNs "uenighedspolitik", selvom dette dog ikke var klart defineret på daværende tidspunkt, altså i 1998. Det var derfor nødvendigt at udvikle en struktur for oplæggene, som kunne afspejle netop denne idé. Men hvem skulle udvikle den? Hvem var "vi" på det tidspunkt?

Efter Kassel-konferencen var der, som før nævnt, en lang periode med konsolidering. Nye personlige kontakter var blevet skabt, og ligesom i snart sagt alle andre sammenhænge var sympatien og antipatien vigtige faktorer i beslutningerne om den videre fælles indsats. OBN havde endnu ikke sin egen infrastruktur, hvorfor størstedelen af kommunikationen i det efterfølgende halvandet år enten skete privat eller via meddelelser udsendt på "faces"-listen.⁹ Diskussion om den videre fremfærd nødvendiggjorde imidlertid en intens udveksling, som kun vanskeligt kunne opnås gennem emails. Derfor opstod der noget i stil med en "kernegruppe", et antal personer, der var interesseret i at videreudvikle OBN, og som påtog sig ansvaret for dets struktur og indhold. Den bestod af et antal personer, der havde mulighed for at mødes regelmæssigt og kunne tale med hinanden, ud over at skrive emails. Kernegruppens medlemmer var Susanne Ackers, Helene von Oldenburg, Claudia Reiche, Verena Kuni, Yvonne Volkart, Faith Wilding og mig selv. Det var første gang, OBN havde fået navne

til sin ellers abstrakte etiket. Vi tænkte, at dette ville gøre det lettere for interesserede at få adgang til netværket, og det ville samtidig intensivere den indsats, der blev ydet for OBN, og øge ansvaret herfor. Dette skete til dels, men det havde også den stærke bivirkning, at OBN blev afmystificeret. Auraen ved den abstrakte etiket faldt sammen med en bestemt gruppe mennesker.

Overvægten af tyskere i kernegruppen er ikke til at komme udenom, idet alle medlemmerne var tysktalende. Der var helt klart ikke tale om et programmatisk valg, men resultatet af arbejdets dynamikker. Den fysiske nærhed¹⁰ og det at tale det samme sprog gjorde det simpelthen lettere at blive ved med at arbejde sammen. Det havde helt sikkert også en betydning for den høje koncentration af tyskerne, at den første konference fandt sted i Tyskland. Det var helt klart noget, der blev bemærket inden for net.kulturen, hvor engelsk er det mest udbredte sprog, og "internationalitet" generelt er ensbetydende med, at man er minimum 50% anglo-us-amerikaner.

Dette var uden tvivl også grunden til, at der blev stillet spørgsmålstejn ved OBNs påstand om "internationalitet",¹¹ og grunden til, at vi blev karakteriseret som en "tysk gruppe". Men faktisk var der nogle yderligere uhensigtsmæssige aspekter ved selve kernegruppens eksistens og dens karakter. Den gav indtryk af, at OBN var en lukket gruppe snarere end et åbent netværk, og det gjorde desværre, at mange mennesker ikke følte, at deres deltagelse var velkommen. På grund af den manglende kommunikationsinfrastruktur og manglen på kommunikationsteknikker nåede denne kritik aldrig frem til os, men blev i stedet spredt som en slags rygte: OBN, "det internationale cyberfeministiske netværk", blev afsløret som en reel tysk kunstnergruppe.

I denne fase begyndte OBN at eksperimentere med mulige foredragssteder. Grundidéen var, at man ikke skulle have en eller flere repræsentanter for netværket, som skulle forklare, hvad Cyberfeminisme er, og tale på netværkets vegne, men i stedet finde en måde, hvorpå forskellige, ja, endda modsatrettede tilgange, kunne præsenteres side om side. Denne struktur ville medvirke til at producere og udbrede forskellige opfattelser af Cyberfeminisme og OBN i kraft af muligheden for at lade talere afløse hinanden inden for det samme oplæg. Det var et krav til dette format, at der skulle indgå mindst tre talere med forskellige perspektiver. "Uenighedsprincippet" var et af OBN's ni erklærede

regler og dannede grundlag for disse formelle beslutninger.¹² Eksperimentet vandt ikke kun accept, det gav også anledning til mange frustrationer, protester og skuffelser. Oplæggene var ikke i stand til at levere svar på de mest preserende spørgsmål, såsom “Hvad er Cyberfeminisme?” “Hvad er OBNs politiske målsætninger?” “Hvordan ser en ny Feminisme ud?” I stedet blev publikum forvirret over, at de kun fik en vifte af mulige, individuelle svar. Det faktiske budskab, der blev videregivet i kraft af dette format, var formentlig også et af vores vigtigste signaler – at vi afviste behovet for klare og enkle svar. Dette indirekte budskab var helt tydeligt vanskeligt at dechifrere.

Vores oplæg vakte imidlertid ikke alene problemer for publikum, men også for OBN selv, da vi i euforien over vores uenighed og meningsforskelle, havde overset et vigtigt punkt: Konceptet krævede 100% enighed om formatet. Hver taler skulle holde sig strengt til reglerne. I de situationer, hvor dette ikke var tilfældet, faldt hele konceptet til jorden. Dette resultat viste med al tydelighed, at formatet var for ufleksibelt og ikke gav tilstrækkelig plads til spontane ytringer. Et andet problem var, at der ikke nødvendigvis kommer en produktiv diskussion ud af at stille indholdsmæssige modsætninger op over for hinanden. Det gik først sent op for os, at det var nødvendigt for os at udvikle diskursive redskaber og sikre sted og tid for diskussioner i offentlighed, formentlig fordi vi troede, at intensiteten i vores interne debatter automatisk ville blive overført til offentligheden ad nogle mystiske kanaler. I dag vil jeg hævde, at hovedårsagen til de mange fejlfortolkninger og slet skjulte antydninger, som OBN senere blev mødt med, skyldtes denne uoverensstemmelse mellem vores livlige interne diskussion og det, OBN leverede i offentligheden.

Der var dog en undtagelse til OBN's dårlige PR-aktiviteter, og det var udgivelsen af den trykte antologi “First Cyberfeminist International”, der fandt sted halvandet år efter konferencen. Den rummede en samling af det materiale, der blev præsenteret på den første conference, og formidlede det Cyberfeministiske netværksarbejde til en bredere offentlighed. Det var et vigtigt næste skridt, da vi redigerede materialet og gjorde det tilgængeligt på tryk, for det var med til at skabe en følelse af fællesskab oven på konferencen og hjalp således også til at øge lysten til, at en større gruppe mødtes rent fysisk. Rotterdam (NL) blev valgt som stedet for dette forehavende på baggrund af en invitation fra Corrine Petrus, grundlæggeren af det hollandske webgrrls. I modsætning til den første

konference var “next Cyberfeminist International” i 1999 ikke en åben scene, hvor hvem som helst kunne fremlægge sine cyberfeministiske visioner. I stedet udtænkte og realiserede tre forskellige hold hver deres temadag: “Hacking som metode og metafor”, “Delte kroppe og det flydende køn: på informationsteknologiens forkant – (mellem videnskabelige og kunstneriske visioner)” og “Feministisk aktivisme/modstand/intervention/globalisme”.¹³ Talerne blev udvalgt og programmet tilrettelagt i kraft af en blanding af et åbent call for papers og vores egen søgen efter bidragydere. Udvælgelsesprocessen skulle gå uden om cyberfeminismen som felt og intensivere diskussionen omkring de valgte temaer. Datoen for konferencen blev fastlagt i forhold til next5minutes-konferencen om taktiske medier i Amsterdam,¹⁴ der fulgte umiddelbart efter, og hvor OBN var blevet bedt om at arrangere en paneldiskussion og rapportere om den netop afholdte conference.

Jeg vil gerne beskrive denne paneldiskussion lidt mere udførligt, fordi den er et godt eksempel på, hvordan OBN har fungeret. Det var åbenlyst, at to eller tre personer ikke kunne repræsentere det, der skete i Rotterdam. Derfor var spørgsmålet i første omgang, hvem der skulle sidde oppe på scenen? Vi tilbød alle deltagere i konferencen, som måtte være interesseret i det, at gå på scenen, og det blev til 13 kvinder. Der var også et stort ønske om at indlemme publikum så meget som muligt, i stedet for envejskommunikation. Det format, vi valgte for at kunne håndtere situationen, var, at en mekanisk stemme over en højttaler erklærede “næste fem minutter” hvert femte minut. På det tidspunkt hvor stemmen lød, skulle den person, der holdt mikrofonen og var i gang med at tale, holde op og række mikrofonen videre til en anden person. Publikum begyndte meget hurtigt at blive aktive, komme med kommentarer og stille spørgsmål, men de blev på samme måde afbrudt. Set i relation til “next5minutes”, der primært bestod af politisk indstillede og aktivistiske personer, gav vores “performance” anledning til en del irritation, og vi blev flere gange anklaget for en åbenlys mangel på “indhold” og for at være helt igennem upolitiske. På samme måde som vores “100 anti-teser” kunne vores fremlæggelsesmåde ganske enkelt læses som en afvisende gestus, men idéen var at lege med selve situationen og at afspejle de (hierarkiske) strukturer, hvori “indhold” normalt produceres, behandles, medieres og fremlægges på konferencer. Opfattelsen af vores “performance” rejser i dette tilfælde spørgsmålet om den problematiske krydsning mellem kunst og politik, der altid har været et vigtigt emne for OBN.

Den anden antologi blev udgivet efter konferencen og blev udsolgt i løbet af et par måneder på trods af problemerne med verdensomspændende distribution. Men vi havde ikke vores egen mailingliste, ligesom vores website ikke blev vedligeholdt i tilstrækkelig grad, og vi led derfor stadig under den manglende kommunikationsinfrastruktur. Det var uden tvivl en grund til vores høje grad af motivation for at arrangere fysiske møder.

I mellemtiden havde OBN produceret en video.¹⁵ Idéen var at lave et produkt, der kunne udbrede OBN's Cyberfeminismer, uden at det var nødvendigt at mindst tre old boys skulle være til stede, som tilfældet var med oplæggene. Videoens koncept var en afspejling af oplægsprincippet, hvor hver enkelt bidrag fik 90 sekunder. De blev lagt i forlængelse af hinanden med generel information om OBN som indramning. Videomediet fjøede en dimension til den tidligere trykte dokumentation, der hovedsagelig byggede på tekst.

Endelig etablerede vi vores egen (arkiverede) mailingliste i år 2000, < oldboyslist >, og begyndte at udvikle et koncept for websitet, som indbefattede alt det indhold, der var blevet skabt i vores sammenhæng indtil da, og det, der let kunne give anledning til og åbne for bidrag fra brugeren. Jeg betragtede disse to skridt som fundamentalt vigtige for realiseringen af idéen om et netværk.

Efter kernegruppen havde opløst sig selv i begyndelsen af 2001, og OBN's struktur var skiftet ud med projektgrupper,¹⁶ besluttede fire old boys at realisere den næste konference: Verena Kuni, Claudia Reiche, Helene von Oldenburg og jeg selv udgjorde "konferencegruppen". Tre af os var bosat i Hamburg i Tyskland, så vi havde indlysende grunde til at vælge Hamburg som stedet for "very Cyberfeminist International". Konferencen fandt sted i december 2001, og med mere end 60 aktive deltagere var det den hidtil største Cyberfeministiske konference. Den bestod af tre dele og indeholdt mange nye og kontroversielle Cyberfeministiske visioner.¹⁷ Overskriften for hovedsektionen var "nye grænsebegreber" og bestod af tolv oplæg, der spændte fra feministisk arbejde med uafhængige medier og cyberfeministisk hardwaretaktik til teorier om feministiske/cyberfeministiske samarbejder og biomedie-etik og endelig "det kvindelige mandat i det mexicanske undergrundsnætværk". En ekstra session blev tilføjet efter 11. september med overskriften "Terrorrens nye grænse", hvor forholdet mellem den nuværende verdenspolitik (krigen i Afghanistan) og kvindernes rolle blev taget op til diskussion.

En yderligere, mindre sektion havde overskriften “networking-knot working-not working?” og drejede sig om en diskussion af OBN – primært dets nuværende status og mulige fremtid. For mig var denne sektion en vigtig motivation for at arrangere konferencen. Jeg ville gerne sende det signal, at OBN ikke længere kunne eksistere i kraft af en lille gruppes arbejde, som yder en organisatorisk service. Det var nødvendigt, at flere blev involveret og engagerede sig mere, ikke blot i forhold til indholdet, men også i forhold til at forme og vedligeholde infrastrukturen. Ellers ville OBN ikke have nogen fremtid.

Spørgsmålet om, hvem der nærmere bestemt er medlem af Old Boys Network, og hvem der ikke er det, er forblevet ubesvaret. Vi forestillede os altid, at vi var en del af et større, løst dannet netværk under alle OBN’s faser, der var struktureret på forskellig vis, dvs. med den klart definerede kernegruppe eller med projektgrupperne senere hen. Beregningen af OBN’s størrelse varierer ud fra forskellige “medlemskabs”-modeller. Ifølge én aftale talte alle dem, der havde bidraget aktivt til en af vores konferencer eller antologier, som knudepunkter i netværket. Ifølge en anden, lignende aftale, talte man simpelthen alle abonnenterne på mailinglisten. Som altid afhænger resultatet af standpunktet og medlemskriterierne hos den, der tæller op. OBN opfattede imidlertid aldrig sig selv som en “tysk gruppe”. Tværtimod har åbenhed og internationalitet altid været vigtige anliggender, selvom det ikke altid lykkedes os at formidle dette.

Diskussionen i Hamburg førte til overraskende resultater: Kvinder, der ellers havde bidraget regelmæssigt til OBN, erklærede, at de ikke var en del af OBN, mens andre, der knap havde vist sig før, erklærede, at de havde et stærkt forhold til OBN. Selv blandt de mere løse medlemmer syntes der at herske en vis forvirring om deres status, i hvert fald hvad angik fremtidsperspektiverne. Diskussionen afslørede også, at OBN klart bliver opfattet som en gruppe, ikke som et netværk, og den gruppe, der udgjorde OBN på det tidspunkt, stemte mere eller mindre overens med arrangørerne af konferencen. Det var for mig at se det mest overraskende, vi fandt ud af. Alle aktive OBN-medlemmer havde i løbet af nær ved fem år arbejdet på at etablere en kontekst, en infrastruktur og forskellige platforme, hvorpå Cyberfeministerne kunne præsentere sig selv, deres arbejde og deres visioner. Intentionen bag alle disse bestræbelser var ikke at fungere som gratis indholdsleverandører, men at skabe en diskurs, et netværk, en fælles fremtid og desuden at dele ansvaret. Jeg mener, at vi flere

gange har givet udtryk for, at vores "aktivitetsprincip" betyder, at enhver, der er interesseret i at præge organisationen, er velkommen til melde sig ind og bidrage. Den eneste måde at gøre dette på er at blive aktiv, åbent ytre kritik, fremsætte forslag til forbedringer og gøre det nødvendige arbejde. Men der var næsten ingen, der udtrykte et ønske om at gøre dette.

I en periode opfattede jeg det som en helt igennem legitim praksis og strategi at indlemme folk, som man betragter som værdifulde bidragydere til emnet, om de så er velkendte eller helt nye Cyberfeminister, erfarne netværksarbejdere eller aktivister, ved at kontakte dem og tilbyde dem at deltage. Indlemmelse kan fungere som en slags invitation på en organisations tidlige stadie. Men hvorfor indlemme folk, der forholdt sig passive efter en invitation eller endda direkte giver udtryk for deres manglende interesse?

Jeg er ret sikker på, at der er mange, der ville savne OBN, hvis det afgik ved døden, jeg spekulerer på, hvorfor der er så mange, der holder sig tilbage fra at komme det til undsætning. Der er uden tvivl mange pragmatiske grunde, såsom kommunikationsproblemer på tværs af store afstande og sproglige barrierer; der kan være ideologiske grunde til, at folk synes, at for stor åbenhed og uenighedspolitikken ikke for alvor giver mulighed for politisk praksis med gennemslagskraft. Jeg tror dog, at den væsentligste grund er, at OBN alt for længe har været forbundet med bestemte navne. Det er blevet ét med disse navne, og det ligger i sagens natur, at inden for netværksarbejdets økonomi foretrækker energiske og aktive personer at arbejde under eget kendetegn. Det er også forklaringen på den løsrivelsesstemning, jeg har oplevet på "very Cyberfeminist International". Hvis jeg skal være helt ærlig, så tog det mig et stykke tid, før jeg forstod, hvad det var, der foregik. Jeg er ikke vild med det, men jeg kan acceptere det som en logisk udvikling, især fordi jeg ved, at OBN har bidraget meget til Cyberfeminismens nuværende udbredelse. Den gav mange af de små grupper, der i dag arbejder under Cyberfeminismens kendetegn, et første skub. Jeg stod imidlertid tilbage med en følelse af hjælpeløshed pga. konferencens manglende åbenhed over for diskussionen af presserende politiske og strukturelle problemstillinger. Hvis ikke ved vores egne arrangementer, og hvis ikke ansigt til ansigt, hvor så? For at gøre kontroversielle idéer produktive må du først komme til udtryk. Hvorfor ikke gøre brug af denne mulighed?

Her vil jeg gerne opsummere nogle af de vigtigste pointer. Jeg har meget kritisk at sige om OBN – hvilket også vil sige selvkritik – men ikke kun dette. Når jeg ser på vores oplægs- og generelle kommunikationsformater, så vil jeg mene, at den stringente formalisme undertrykte megen spontan aktivitet. Den var et godt udgangspunkt tidligt i vores udvikling, men jeg tror, at der har været et indtrængende behov for at videreudvikle vores formater og finde måder, hvorpå vi kan udvælge og relatere forskellige former for indhold til hinanden. På den måde ville mindre sektioner/alliancer have kunnet opstå inden for netværket, som kunne have engageret sig i bestemte problemstillinger eller have fulgt bestemte strategier. På grund af manglen på sådanne redskaber – og desuden mod og engagement – kunne den brede vifte af indhold fra forskellige discipliner, som blev skabt af og i relation til OBN, vanskeligt gøres produktive.

Jeg har desuden indtryk af, at ud over alle de teoretiske fordele ved “uenighedspolitikken”, så var konceptet også den perfekte måde at undgå direkte konfrontationer på, og det er også blevet misbrugt på denne måde. At leve i fordragelighed, at holde sig på den sikre side og undgå at starte en diskussion er naturligvis ikke en fremgangsmåde, der skaber nye indsigter, da disse jo netop har en tendens til at udvikles der, hvor der er gnidninger. Selvom jeg stadig finder diskussionen om struktur højst relevant, så er der nødt til at være noget andet. For at kunne hæve diskussionen op på et højere plan ville det have været nødvendigt at analysere og sammenligne de personlige motivationer, idéer og mål, og at formidle disse. På den anden side har manglen på kommunikation og afvisningsstrategien den fordel, at den i usædvanlig grad gavner mytedannelse. Det fungerede rigtig godt i OBN’s tilfælde, og gør det til noget specielt!

Dette lyder formentlig – mere eller mindre – som historien om en hvilken som helst selvorganiseret kontekst. Der er dog én stor forskel: OBN handler om Cyberfeminisme, et begreb, der uden tvivl tilføjer forvirring som en ekstra dimension – det var desværre tilsigtet. Cyberfeminisme eksisterer ikke i sig selv, den skal fornyes og efterprøves hver eneste dag ... Men det er en af grundene til, at jeg finder arbejdet med begrebet så stimulerende – forvirring som metode.

OBN's fremtid

Som så ofte før er netværket i "krise" på netop det tidspunkt, hvor det ellers havde behov for at forny sig selv. Da det stadig er uklart, hvem OBN er, så er der ingen, der ved, hvem der burde/kunne forny OBN. Der er for mig at se noget, der tyder på, at konferencegruppen ikke kommer til at gøre det – og selvom den så gjorde, ville det ikke give meget mening. Idéen med projektgrupper (med mindst tre old boys) virker god nok, og hvis de ville sørge for at kommunikere til listen, hvad de har gang i, så ville det være perfekt. En spredt struktur med skiftende ansvar for websitet og mailinglisten kunne måske fungere. Hvad vi helt sikkert ikke har brug for, er flere konferencer, i hvert fald ikke i den traditionelle forstand med foredrag, der ikke har noget med hinanden at gøre, og manglende tid og energi til produktive diskussioner og konfrontationer. De fysiske arrangementer har uden tvivl haft en meget stor betydning for netværkets sammenknytning, men det er en alt for ambitiøs tanke, at en helt igennem uafhængig og autonom – ja, endda undefineret – organisation som OBN skulle kunne arrangere internationale konferencer uden en institutionel baggrund.

Hvorfor ikke bruge de værdifulde og begrænsede ressourcer på en mere parasitagtig måde, for eksempel ved at bidrage aktivt til allerede eksisterende arrangementer/organisationer som next5minutes, transmediale og lignende? Etiketten OBN er blevet et internationalt navn og har opsparet en masse kulturel kapital, som det ville være en skam at smide væk. Jeg ville sætte pris på, at dette blev brugt på alle mulige Cyberfeministiske aktiviteter, og jeg vil gerne invitere alle, der er interesserede, til at deltage. Og så er der noget andet, som jeg betragter som vigtigt: At gøre en indsats for at vende tilbage til anonymiteten. Jeg ved godt, at det måske lyder åndssvagt, når jeg siger det, da jeg uden tvivl er en af de personer, hvis navn er tæt forbundet med OBN og Cyberfeminisme. Måske kan det ikke lade sig gøre, men jeg mener det nu alligevel. Det er min overbevisning, at enhver aktivitet, der er forbundet med personlige navne, har et meget begrænset potentiale, når det gælder om at være undergravende. Således har alle fremtidige OBN-aktiviteter intet at gøre med Cornelia Sollfrank! Ja! Jeg mener, Nej!

Hinsides historien

Trods den næsten permanente krise i OBN og de mange ekstraordinært krævende og stressende perioder var jeg altid fast besluttet på at blive og fortsætte

arbejdet. Der må have været en meget tungtvejende årsag til dette; det krævede en masse energi og vedholdenhed, selvom jeg – i lange perioder – dårligt var i stand til at udtrykke, hvad OBN i grunden var. På samme måde som en kunstner, der begynder på et nyt værk, befinder sig i en situation, hvor han/hun ikke rigtig ved, hvad han/hun laver – sådan forholdt det sig også med mig. Jeg vidste, at jeg var nødt til at engagere mig og blive en del af en proces med flere lag, for at kunne udfri min oprindelige idé. Jeg havde regnet med, at det krævede noget tid – såsom fem år – og en vifte af erfaringer – såsom tre konferencer, et antal tekster, oplæg, antologier, projekter – at finde ud af, hvad det var, jeg lavede, og om det overhovedet gav nogen mening.

I dag vil jeg sige, at for mig har OBN hele tiden været et kunstprojekt, en form for eksperimenter. Jeg ønskede at finde ud af, om det kunne lade sig gøre at skabe politiske virkninger gennem en kunstnerisk metode. Man kan sige meget om eksperimentet, men hvis jeg skal lave en overordnet evaluering, så vil jeg sammenfatte det således: Det har været vellykket. Cyberfeminismen har markeret sig vældig stærkt på forskellige områder, og det første bevis er, at den er omstridt. Et andet bevis er, at den vil blive ved med at eksistere, når eksperimentet er slut.

Men det er selvfølgelig kun en del af historien. Der er meget andet og mere. Det ville være en forenkling at sige, at OBN er et kunstprojekt, selvom den kontekst, vi har arbejdet i – og som har forsynet os med størstedelen af støtten – primært har været kunstkonteksten. Det er en ambivalent ting, der finder sted, for det meste virtuelt og flygtigt, i skiftende og foranderlige materielle rum. Desuden er der referencer til kunst- og videnskabsområdet og til politik. Med internettet har vi fået et kraftigt redskab til egenautorisering, som har gjort det muligt for os at arbejde hinsides de traditionelle kategoriseringer.

Jeg vil slutte af med at spekulere på, hvorvidt Cyberfeminismen har en fremtid ud over OBN, og om begrebet stadig er anvendeligt. Det tror jeg, det er. Særligt inden for det teoretiske felt er begrebet blevet bredt accepteret som et eksperimenterende felt.

Mit bidrag til Cyberfeminismen har været at relancere begrebet og at medvirke

til at skabe et miljø, hvor den kan vokse. Det var været en permanent balancegang mellem indre og ydre, mellem at observere og at handle.

Er der nogen, der har en anden model som modsvar?

NOTER

- 1 Læs mere om Cyberfeminismens historie i min tekst "The Truth about Cyberfeminism", http://www.obn.org/reading_room/fs_read.html.
- 2 Sadie Plant og VNS Matrix: Jeg takker for dette begreb, men jeg er bange for, at jeg er nødt til at se bort fra jeres indhold på dette tidspunkt. Jeg er sikker på, at I vil kunne forstå og vil være enige.
- 3 Old Boys Networks missionserklæring.
- 4 Se http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/anti.html (red.).
- 5 Verena Kuni, "Some Thoughts On The New Economy of Networking. Cyberfeminist Perspectives on 'Immaterial Labour', 'Invisible Work' and other Means to Make Career ...", in: *Very Cyberfeminist International. A Reader*, Old Boys Network, Hamburg, 2002.
- 6 "Das XX. Jahrhundert – Ein Jahrhundert Kunst in Deutschland, Die Lesbarkeit der Kunst", Bernd Evers, Andrea Domesle, Ruth Langenberg, Dieter Scholz; Staatliche Museen zu Berlin, Preussischer Kulturbesitz, Kunstbibliothek; Nicolai Verlag, 1999.
- 7 http://www.obn.org/calendar/fs_calender.html.
- 8 "The Truth about Cyberfeminism" og "How to become a Cyberfeminist – Basic Instructions". Begge tekster kan findes på: http://www.obn.org/reading_room/fs_read.html.
- 9 Faces er en mailingliste for kvinder inden for new media, der blev etableret i 1997 af Kathy Rae Huffman og Diana McCarthy. (Malinglisten er nu online på <http://faces-l.net/>, red.).
- 10 I denne fase var Faith Wilding den eneste, der boede i USA, og det krævede en større indsats fra hende end de andre, at hun skulle bidrage på sit andetsprog, tysk.
- 11 Jeg har aldrig vidst, hvor mange nationaliteter der skal til, for at noget kan kaldes internationalt, og hvad dette egentlig vil sige ...
- 12 Mottoet for OBN's styringsmæssige struktur var: "Måden er Budskabet – Koden er Kollektivet!" Gennem en kritisk refleksion over vores regler, diskussionsvaner, beslutningsprocesser og arbejde i det hele taget ville vi forsøge at svare på, hvilke særlige operationelle omstændigheder der fik denne overgangsgruppe til at fungere, som den gjorde. Se http://www.obn.org/faq/fs_faq.html.

6. Kritiske kræfter

- 13 Se www.obn.org for dokumentation.
- 14 <http://www.n5m.org>.
- 15 “Processing Cyberfeminism”, OBN & Janine Sack, 1999, 15min (se også http://www.obn.org/obn_pro/fs_obn_pro.html).
- 16 En projektgruppe skal bestå af mindst tre særligt udvalgte OBN-medlemmer.
- 17 http://www.obn.org/obn_pro/vCI/index.html.

7.

KUNSTNERINTERVIEWS

Netkunsten har ikke den store fidus til de institutionelle formidlingskanaler, endsige til at institutionen vil være i stand til at formidle den på en fair måde. Derfor har netkunsten taget formidlingen i egen hånd, og et af de mest direkte udtryk for det er de mange interviews med netkunstnere.

Amy Alexander: Kort oversigt over et temmelig langtrukket selvinterview

Tilman Baumgärtel: Kunsten var blot en erstatning for Internettet
Interview med Vuk Cosic

Armin Medosch: Balancen mellem kunst og kommunikation, øst og vest
Interview med Alexei Shulgin

Tilman Baumgärtel: Vi elsker din computer
Interview med Jodi

Geri Wittig: Interview med etoy

Josephine Bosma: Gadekunstner, politisk netkunstner eller legesyg fupmager?
Interview med Heath Bunting

Matthew Fuller: Netværkskunstnere
Interview med Mark Tribe

Andreas Brøgger: Programmeringens æstetik
Interview med Mark Napier



Amy Alexander

Kort oversigt over et temmelig langtrukket selvinterview

Oversat fra: "Rough Breakdown of Kind of Lengthy Self-Interview"

Publiceret som indlæg på plagiarist.org, 21. april 2001

Online: <http://www.plagiarist.org/iy/amy2.html>

Spørgsmål: Hvornår sluttede du dig til plagiarist.org?

Svar: Det sluttede sig til mig i 1998. Jeg begyndte at lave netkunst i 1996, med Multi-Cultural Recycler, der var med på de første festivaler i 1996 og 1997. (Ja, der var faktisk amerikanere, der lavede netkunst i 1996 og endnu tidligere. Nogle af os sad endda i Californien [:-])). Efter Recycler begyndte jeg mest at arbejde med tekst rapset fra webbet. Jeg registrerede plagiarist.org i 1998, samtidig med at domæneejerskabsmanien var vundet frem, så jeg kunne eje identitetsplagiatoren, øh, før nogen anden gjorde det.

Sp: The Recycler – åh ja, var det ikke en af de der kuhl billedsammenstød?

Sv: Teknisk set, jo, men det var egentlig ikke idéen bag. Jeg lavede den som en kommentar til forestillingen om berømted, hvilket vil sige, at webcam-fænomenet skabte webberømteder gennem ekshibitionisme og overvågning – både ufrivillig og frivillig. Var det Warhols 15 minutters berømmelse? Det var også en kommentar til løfterne om webbet som et multikulturelt utopia, der allerede da havde vist sig som et åbenlyst fupnummer. Jeg føjede Multi-Cultural Recycler Gallery til i begyndelsen af 1997, fordi jeg ville vise Recycler til mine kunstvenner, som sagde: "Det ville være fedt, hvis jeg kunne gemme mit Recyclede værk i et galleri!" Og så var det, at jeg indså, at kunstpersoner tilsyneladende bare ikke rigtig fatter netkunst ... Så jeg tilføjede kun galleriet,

fordi det ville være latterligt. Det ville gøre de besøgende til en slags “Kunststjerner”, der så ville blive underkastet den obligatoriske genbrug.

Sp: Hvad med den tekniske side af Recycler – og dine andre værker? Handler det alt sammen om, at du er programmør?

Sv: I virkeligheden er jeg ikke programmør, i hvert fald ikke af uddannelse. Jeg har en baggrund som filmmager. Jeg blev involveret i interaktiv kunst, fordi jeg allerede lavede film med ikke-lineære strukturer, og jeg ønskede at gå videre med dette. Jeg har lært mig selv at programmere, systemadministration etc., fordi jeg skulle bruge det i nogle projekter. I mange tilfælde gør jeg stort set det, at jeg klistrer købesoftware og/eller open source-software sammen, ændrer lidt på det her og der, etc. Mine projekter er rent faktisk ret low-tech, når det kommer til stykket. Men jeg er naturligvis stadig nødt til at skrive en del kode for at kunne klistre tingene sammen, sådan som jeg har behov for, og nogle gange skriver jeg tingene fra grunden af. En del af open source-filosofien er dog, at man ikke spilder sin tid på at genopfinde hjulet – man ser sig omkring og finder ud af, om det allerede er blevet opfundet, og så ændrer man på det eller føjer nye ting til efter behov. På den måde nedtoner den programmeringskundskab og det ophavsmæssige.

De fleste værker på nettet – begyndende med Recycler – har været procesbaserede. I 96 var de fleste ting på nettet statiske – de så ens ud, hver gang man besøgte dem. Jeg ville lave værker, hvor der skete noget, der havde specifikt med øjeblikket at gøre. Jeg ville også lave værker, der interagerede med resten af nettet, som handlede om netværket, og ikke kun tilfældigvis var en del af det. Jeg er stadig interesseret i de ting, men der er egentlig ikke længere noget nyt, heldigvis. Selvom der stadig er steder, der forsøger at udstille netkunst ved at få kunstnerne til at sende “filen”, så den kan opleves offline. Selvfølgelig ligger mine projekter og flere andres ikke i en fil; de er på nettet. Så der er stadig et stykke vej, før netkunsten, der rent faktisk skabes af nettet, bliver accepteret. Men nærmere bestemt hvad dit spørgsmål angår: Jeg synes, det er interessant, at værker, der er en smule tekniske, ofte bliver anset for at være flovt “nørdarbejde”, indtil det modsatte på en eller anden måde er bevist. Det passer med den gamle stereotypi om programmører, videnskabsfolk, matematikere etc. som nogle nørdere, der er uvidende om verden udenfor. Det er ved at forandre sig på det seneste – først i kraft af den brede markedsføring af nørd-stoltheden – men

også i netkunst/netkultur-miljøet – hvor der nu har været en del snak om hacktivism, open source etc. Sidstnævnte har eksisteret i lang tid, og kunstnere og aktivister har været engageret heri. Men det er først for nylig, nemlig efter at open source og hacking/cracking er blevet mainstream-anliggende for firmaerne, at netkunst- og netkultur-miljøet for alvor har vist dem opmærksomhed. Jeg klager ikke over, at der ikke var nogen, der var opmærksomme på disse problemstillinger for 5 eller 10 år siden – det er naturligvis hårdt at skulle holde trit med alt det, der foregår – men jeg synes, at vi skal påpege historien i disse sager, der foregik uden for vores egne engagementssfærer.

Sp: Det lyder, som om du er begyndt at tale om Interview Yourself! Og jeg har bemærket, at du også på IY's "about"-side nævner betegnelsen "open source" i flæng. Nogen sammenhæng mellem disse idéer?

Sv: Jeg kunne ikke selv have formuleret det bedre ... øh ... Ja, betegnelsen "open source" er interessant, fordi jeg tror, den udbredte forestilling om "open source" lægger vægt på tage/downloading-aspektet ved det. Folk opfatter open source som et fællesskab, hvor man deler, en gaveøkonomi, eller bare en måde at få ophavsmænd på. Men fra programmørernes synspunkt ligger vægten i virkeligheden på det bidragende/uploading-aspekt. Hvis man – hvad enten det er som enkeltperson, gruppe eller firma – vil lave et projekt, men finder ud af, at dette bedst kan gøres ved hjælp af bidrag fra et stort offentligt fællesskab, så tager man grundlæggende ikke skade af også at lade andre mennesker få gavn af det, fordi programmerings- og designhjælpen vil være til stor gavn for dig. Ophavsretligt beskyttet software anvender den omvendte model: En sluttet gruppe af mennesker, eller endda en enkeltperson, skriver noget og siger "Her er det. Det er det". Og så siger dets forbrugere måske "Det er noget lort!" Men det har ingen betydning. Paradigmet bliver mere og mere indgroet, så man uundgåeligt vil få mere og mere af det samme.

Interview Yourself "open sourcer" derfor på samme måde. Hvis man tænker på netkunsthistorien som en proces, der skrives gennem interviews, artikler udsendt på lister etc. – det fungerer langt hen ligesom ophavsretligt beskyttet software. Bestemte træk bedømmes til at være vigtige, andre bliver forbigået, og i sidste ende bruger andre ophavsmænd så disse artikler og interviews som referencer. Derfor får man mere og mere af det samme – ligesom softwarepa-

radigmer genererer mere af det samme. (Det er sådan, historier generelt bliver skrevet, og det er naturligtvis grunden til, at der er så mange marginaliserede mennesker i verden ...). Ved at open source interviewprocessen – som synes at være blevet en vigtig komponent i netkunsthistorien (og det berygtede Net.art.star.system), så kan enhver, der ønsker det, bidrage til programmeringen af netkunst/netkultur-“historien”. Vi kan få input fra folk, vi ikke engang kender – og forhåbentlig bliver resultatet et mere anvendeligt og stabilt produkt. [:-)]

Hvis du for øvrigt er interesseret i emner som softwarebeherskelse, så vær venlig at læse sådan en som Matt Fuller – for blot at nævne et eksempel – som faktisk har skrevet om disse emner med en vis udførlighed. Jeg bruger det bare her som en metafor.

Jeg påstår heller ikke, at jeg er den første person, der slår idéen om “netkunsthistorie” og “open source” sammen. Natalie Bookchins “history of net art – open source” er en oplagt forgænger, selvom jeg ikke tror, at vi bruger begrebet “open source” på samme måde. Jeg tror også, at der er andre. Der er altid andre.

Sp: Det kunne jo få os til at tro, at du plagierer. Ups – jeg mener ... ja, nu hvor kortene er kommet på bordet – er det så det, du gør? Hvorfor skulle vi interessere os for en, der aldrig laver noget originalt? Er hele “appropriations”-tingen ikke noget, der er plagieret fra 1960erne? Og “Interview Yourself” – hvad handler det i det hele taget om? Du har stjålet hele denne kritik af Netkunstens “stjernesystem” fra en diskussion på Nettime mellem Olia Lialina og Josephine Bosma!

Sv: Det er nogle interessante spørgsmål, og jeg kunne tale længe om dem, men så tror jeg, at interviewet ville blive riigtig langt [:-)], og det er ikke det, jeg ønsker at fokusere på. Så på en lidt forenklet måde: der er et par dele i “plagiatorens” filosofi. På den ene side gør den grin med de stadig intensiverede idéer om ejerskab og ejendom, som man fastholder så meget desto mere desperat i disse digitale tider, som det bliver tydeligt, at de ikke holder længere – og formentlig aldrig har gjort det. Ejerskab til ord (domænenavne), intellektuel ejendomsretsmani, “illegal” computerkode etc. Det handler selvfølgelig alt sammen om kontrol – ligegyldig hvor tåbelig denne så er. Men heller ikke idéen om at

være først holder længere – enhver kan umiddelbart få kendskab til alle andres idéer – og nogle gange finde ud af, at vi alle sammen tænker det samme – så illusionerne om at være den “første” smuldrer. Så den første idé bag plagiatoren er at påpege, at idéen om “originalitet” må tænkes på ny. Det betyder ikke, at den ikke findes, men vi er nødt til at omforme den traditionelle forestilling om forholdet mellem “originalitet” og “tidligere kunst” (ordspillet er tilsigtet).¹

Den anden idé bag plagiatoren er ganske enkelt, at den gerne bruger nettet til at analysere og diskutere sin egen kultur. På et vist plan eksisterer projekter som theBot, netsong (with Peter Traub) og Recycler i virkeligheden ikke, fordi hele deres råmateriale er netdata. Resultatet af denne analyse må nødvendigvis være, at nettet i sidste ende handler om nettet, en orabouros,² der bider sig selv i halen i det uendelige. Dette er idéen bag PlagiaristCam, dukker også op i Interview Yourself og danner grundlaget for “.../plagiarist.org/www.0100101110101101.org/...” såvel som for “./plagiarist.org” (hvis du kigger nærmere efter, så vil du se, at de to værker er uendelige hierarkiske sløjfer, som man kan blive ved med at klikke sig ind i. Hold øje med dit adressefelt). Jo, der ligger mere, end man skulle tro i historien om “tyveriet” af www.0100101110101101.org, men ... lad os gemme det til en anden gang. [:-)]

Sp: Lad os tale lidt mere om Interview Yourself, for der er en del mennesker, der har stillet nogle spørgsmål til det. Hvis du ikke bryder dig om den måde, “kritikere” laver interviews på, hvorfor så ikke foreslå, at kunstnere interviewer andre kunstnere?

Sv: Jo, det spørger alle om. Jeg synes, det er en fin idé at få kunstnere til at interviewe hinanden; det ville være et fint projekt. Men det her er bare ikke det projekt. Faktisk optræder kunstnerne jo allerede på listerne etc. og interviewer hinanden fra tid til anden. Men for mig at se handler det ikke så meget om, hvem der interviewer – man ender alligevel uundgåeligt med det der gensidige hype-syndrom. Du ved, fremstår person A mere kuhl pga. et kuhl interview med person B, og fremstår person B mere kuhl pga. interviewet? Men mere vigtigt – det er stadig i vid udstrækning det traditionelle top-down medie-paradigme med en interviewer/ledvogter, der bestemmer, hvem der kommer til orde, og hvad der bliver diskuteret – i virkeligheden ikke ret meget “open source” [:-)]. Jeg nedgør i øvrigt ikke de traditionelle “ejendoms”-interviews – de er

nok så nyttige, og nogle af dem er ganske interessante. (Faktisk er mit favorittekstbehandlingsprogram i øjeblikket Microsoft Word. Og jeg savner papirklippen). Kunstnere, der interviewer hinanden er fint nok, men det er ikke IY ...

Sp: Hvad havde du så forestillet dig, at “selvinterviews” på nettet ville være for noget? Hvad havde du forventet? Kunstner-FAQ'er? Narcissisme? Buckminster Fuller?

Sv: Ah, godt, et ladet spørgsmål – fra mig selv – det er sådan noget, jeg kan lide ... Nej, jeg tænkte, at det ville være interessant som en krydsning af private og offentlige rum. Ved at invitere folk til at lægge deres interne dialoger på nettet vil de skulle forholde sig til, at deres mest private jeg bliver lagt ud på webbet meget offentlige rum. Det er faktisk ret vanskeligt – når man selv skal vælge sine spørgsmål, kommer man til at befinde sig i en position, hvor man skal lægge “her er, hvad jeg synes, er det vigtigste ved det, jeg laver” frem for hele verden. Så jeg var nysgerrig efter at se, hvordan folk ville håndtere den situation.

Sp: Men jeg kunne ikke undgå at se – på IY er der en masse mennesker, der bare lægger frivole, volapyk-interviews ud. Er det ikke en fejl ved IY, og i forlængelse af dette en demonstration af en fejl ved netkunsten i sig selv, nemlig at den, hvis den har mulighed for det, ikke evner at gyldiggøre sit angivelige “oprør”?

Sv: Jeg mener, at svaret på dette er overraskende komplekst, eller i det mindste flerstrengt. Nuvel: for det første – husk, at IY er ironisk. Navnet “IY-IY-IY-IY-IY” giver måske et praj om, at det var nogle falske optøjer, for at opdne alle til at maile interviews med dem selv til de fashionable netkunstlister. (Husk, IY var noget, jeg sådan lidt spontant kastede ud til folk som et svar på Nettime-diskussionen). For det andet er det ganske tidskrævende at lave selv-interviews – det har faktisk taget mig flere uger at få lavet mit eget – så nej, jeg havde ikke forventet, at der ville komme hundredvis af lange, intellektuelt prægede afhandlinger buldrende ind.

Men for folk, der syntes, at “kunststjerne- og open source-synligheden” var det mest interessante aspekt ved IY, så var det nok at sende et volapyk-

interview. Husk på, at mange af disse mennesker foragter “traditionelle” interviews som noget, der i sidste ende er volapyk-hype, så jeg tror, at det for nogle af dem er en måde at svare på/parodiere dette. Og i mange af disse interviews er der en form for eksperimenterende stil, der ved første øjekast kan blive tolket som volapyk, men jeg tror snarere, at det peger på det faktum, at den traditionelle narrative/deklarative tekst ikke er den eneste form, som en diskussion kan tage. Det er selvfølgelig ikke nogen ny idé – at traditionel tekstbaseret diskurs er fordelagtig for dem, der er de bedste tekstsmede. Men jeg tror, at det er nødvendigt med en påmindelse om det i ny og næ. Du ved nok, at hvis man kun har en hammer, så ser man kun søm ...

Men husk også, hvad jeg sagde om offentlige/private rum. Det er det, jeg synes er interessant, idet der ruller interviews ind. Det er risikabelt at lægge sin interne dialog på bordet på den måde, ligesom det er risikabelt at tage til fest og begynde at fortælle fremmede mennesker om ens personlige følelser. Så det er den samme naturlige forsvarsmekanisme i begge situationer – prøv at lade, som om du er ligeglad og hævet over det hele, og håb så på, at folk tror, at du er langt mere interessant på bunden. (Den slags opførsel er også sjov, en hovedbestanddel ved megen netkunst). Det var også interessant at se, at den slags interviews begyndte at rulle som en snebold, så snart det første eller andet var blevet lagt ud. På den anden side virker det ikke, som om folk har noget imod at lægge sig selv frem på bordet, nogle, fortæller mig, at de føler sig ekskluderet af de almindelige netkulturkanaler – resultatet er, at der også er nogle mere traditionelt “alvorlige” IY-interviews – og nogle, der er midt imellem. Så hvad mine forventninger angår, så opfatter jeg altså IY som et “bottom up”-eksperiment, ikke en “top down”-forventning. Min eneste bekymring, som dukker op fra tid til anden i netkunsten, er dog, at vi i euforien efter at bryde ud af forventningerne og begrænsningerne – kunstverdenens eller andre – mister værket af syne ... så begynder hypen at blive alt; værket begynder at blive trivielt eller helt at forsvinde. Vi kan vinde slaget, men tabe krigen. Eller et eller andet. Så det er en uhåndterlig en ...

Sp: Er det en form for marxistisk eksperiment?

Sv: Nej.

Sp: Kalder du det så Kunst?

Sv: Jeg kalder det Arthur.

– plagiatoren –v³

NOTER

- 1 Den engelske tekst har her “originality” og “prior art” (o.a.)
- 2 Her skulle der formentlig have stået “ourobouros” (o.a.)
- 3 Amy Alexander slutter sit selvinterview med et plagiat, såmænd. Ved en pressekonference holdt på deres hotel i New York, under The Beatles’ første USA-turné, 7.-22. februar 1964, blev George Harrison spurgt, hvad han ville kalde deres frisure, hvortil han svarede: “Arthur”. Efter hjemkomsten begyndte The Beatles straks optagelserne til A Hard Days Night (der havde verdenspremiere 6. juli 1964), og heri genopførte de denne scene (o.a.)

Tilman Baumgärtel

Kunsten var blot en erstatning for Internettet

Interview med Vuk Cosic

Oversat fra "Art was only a substitute for the Internet. Interview with Vuk Cosic"

Publiceret i Telepolis, 26. juli 1997

Online: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6158/1.html>

Vuk Cosic er internetkunstner. Han "arbejder" for tiden på Ljudmila, Digital Media Lab i Ljubljana, hvor han forsyner det slovenske kunstmiljø med Web-Sites. Tidligere arbejdede han som politisk aktivist, studerede arkæologi og var projektleder på kulturprojekter. Dette interview blev lavet i forbindelse med et nettime-møde, der for nylig blev afholdt i Ljubljana med Cosic som medarrangør (se www.ljudmila.org/nettime/).

Tilman Baumgärtel: Jeg har læst et sted, at den første bibel på slovensk blev trykt i Wittenberg i Tyskland. Jeg spekulerer på, om du vil mene, at der er tale om en tilsvarende situation med internettet i dag, om du har indtryk af, at det på en måde blev opfundet andetsteds, og derfor er suspekt, sådan som mange vesteuropæere synes at mene?

Vuk Cosic: Nej, Slovenien er faktisk blevet godt forbundet. Der findes også et stort antal computere på kontorer og i hjemmene. Antallet af webhoteller pr. indbygger er højere end i mange vesteuropæiske lande, såsom Italien eller Spanien. På Ljudmila har vi en 256k-linje, hvilket er det bedste, man kan få i Slovenien. Så det er ikke nogen dårlig situation. Vi har real audio og video på live-stream, og båndbredden er helt klart tilstrækkelig.

TB: Fortæl mig, hvordan du "kom på nettet"?

VC: Jeg stødte først på WorldWideWeb i anden halvdel af 1994. Jeg tænkte: "Wow, det her er sexet". Du ved nok, det der øjeblik, hvor du ser nogle ord på din computerskærm, som en anden person har skrevet et andet sted fra, det minder om en religiøs oplevelse, meget følelsesladet på en måde. Jeg kan stadig i detaljer huske, hvad jeg så, da jeg første gang gik på nettet, de forskellige websites, som jeg kiggede på. Så jeg sagde til mig selv: "Det her er fedt", og besluttede så at lægge min karriere om. Tidligere arbejdede jeg som projektleder inden for kunst. Jeg lavede udvekslingsprojekter imellem lande, der lå i krig med hinanden, såsom Slovenien og Serbien. Den 4. april 1995 blev så den sidste dag i min karriere som projektleder. Jeg havde afsluttet et godt projekt og sagde den dag til mig selv: "Ok, nu er jeg optaget af internettet, på den ene eller den anden måde". Jeg anede ikke, om jeg i sidste ende ville komme til at sælge modemmer eller undervise i DOS på grundskolen. Jeg havde ikke noget klart mål, kun en fornemmelse af, at det var der, jeg skulle hen. Det var lige mig. Så blev jeg inviteret til det første nettime-møde i Venedig – og, tja, resten er historie.

TB: Havde du arbejdet som kunstner før?

VC: Jeg havde lavet collager og andre kunstværker før, så det eneste nye var egentlig, at jeg havde opdaget en ny platform for min kreativitet.

TB: Jeg lagde mærke til, at nogle af værkerne på din hjemmeside virker meget litterære. Har du en baggrund som forfatter?

VC: Oprindeligt skrev jeg meget, men så begyndte jeg at have en meget mærkelig holdning til, hvilken platform jeg skulle anvende. Først får jeg en idé, og derefter beslutter jeg, hvilket medie det skal være denne gang. Jeg har prøvet Land Art, jeg har prøvet udstillinger. Jeg har faktisk tre forskellige cv'er. Jeg har været meget aktiv inden for politik, sammen med nogle venner kandidate-rede jeg til Nobels fredspris, fordi jeg organiserede studenterdemonstrationer i Beograd. Jeg er oprindeligt arkæolog af uddannelse. Jeg arbejder på en måde stadig på min ph.d.-afhandling, men jeg er ikke gået videre med en karriere inden for arkæologien. Jeg ved, at dit næste spørgsmål vil være: "Hvordan kan det være, at en arkæolog arbejder på internettet?" Her tror jeg, at der er tale om det samme apparatur, som bare er blevet vendt rundt på stativet og nu kigger i den modsatte retning ...

TB: Du er altså fremtidsarkæolog?

VC: Ja, jeg sidder på det stativ.

TB: For nu at vende tilbage til din karriere som håbefuld netkunstner. Fortæl mig, hvordan du begyndte inden for denne kunstform, hvis det altså overhovedet er en kunstform ...

VC: Af en eller anden grund turde jeg ikke lave noget i HTML i ret lang tid. Jeg ville ikke svine mine hænder til, før det efterhånden gik op for mig, hvor skidenemt det er. Da jeg endelig kom i gang, var der ikke noget, der kunne stoppe mig. I maj 1996 lavede jeg det første website, der kan betegnes som kunst, til en konference i Trieste i Italien, der hed "Net.art per se".

TB: Der findes et "fundet dokument", som du designede, som ligner CNN's hjemmeside, bortset fra at hovedoverskriften er "Net.art found possible", og de skjulte hotlinks alle fører til andre kunstwebsites ...

VC: Det var ret overraskende for mange mennesker. Og jeg var overrasket over, at folk på konferencen syntes om mit værk. Og det er det smukke ved alt det, som konferencen førte med sig. Det er, som om jeg selv, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Olia Lialina og Jodi havde atelier lige ved siden af hinanden, og vi kunne se, hvad de andre gik og lavede.

TB: Hvad mener du med "atelier lige ved siden af hinanden"?

VC: Du ved, ligesom Picasso og Braque i Paris i 1907 ...

TB: Men de var jo fysisk til stede sammen ...

VC: Netkunstnerne skaber netkunst, der naturligvis – pga. internettets egenskaber – er tilgængelig for alle. Og jeg kan se det, de laver, i det øjeblik, de laver det. Det foregår normalt sådan her: Jodi laver noget nyt – og de er tossede, de er galninge, de laver noget nyt hver anden dag – og de sender URL'en til mig og spørger: Hvad synes du om det her? Og der er også samarbejder over nettet

og gruppeprojekter. Vi stjæler en hel del fra hinanden i den forstand, at vi tager nogle dele af nogle koder, vi beundrer hinandens tricks.

Jodi er interessante i deres udforskning af teknologien, men Heath er fabelagtig med sin sociale bevidsthed og gloriøse egoisme, og Alexei har sit russiske temperament. Cyber-Majakowski var der engang en, der kaldte ham. Jeg føler, at jeg kender de største mennesker i min tid, mens de endnu er gode. Vi har et kommunikationssystem, der minder mig om kommunikationen mellem futuristerne og senere hen dadaisterne. Der var to personer i Berlin, fire personer i Paris, to i Rusland, og de kendte alle sammen hinanden og var 25 år gamle. Hvordan kom de i kontakt med hinanden? I kraft af deres stærke overbevisninger og de gode kommunikationskanaler, for der var kun få, der rejste. Det vi har nu, er det samme: Vi har nogle stærke sider, vi har nogle kvaliteter – selvom det i grunden er op til andre at bedømme dette – og så har vi frem for alt et godt kommunikationssystem.

TB: Som er internettet?

VC: Denne gang er det internettet. Tidligere var det Picabia, der havde penge til at købe en dyr bil, til at rejse og trykke et nummer af sit tidsskrift i hver af de byer, som han ankom til.

TB: Når jeg ser på dit arbejde, og også Shulgins og Jodis arbejde, så er der et aspekt ved netkunsten, der fanger ens opmærksomhed, nemlig at den er selvhenvisende.

VC: Den mest udbredte analogi er videokunsten, der også var selvhenvisende, da den startede i tresserne. Jeg taler ikke om videokunst i dag, der har udviklet sig i en temmelig mærkelig retning. Men hvis du tænker på arbejder af folk som [Peter] Weibel, de handlede meget om skærme, om 100 hertz, om al mulig støj. De handlede om den her videomulighed, som man pludselig havde fået som kunstner.

Men så kan man alligevel ikke bare generalisere sådan. Der er ingen af os, der egentlig har lavet netkunst, der refererer til de historiske avantgarder. Der er ikke nogen stor dada-elsker iblandt os, selvom jeg selv er en manisk samler af

bøger fra denne periode. Men der er ikke noget dada-website, hvilket i mine øjne også ville være en stor fejltagelse. Det overlader vi til kedelige folk. Det er derfor, jeg laver CNN. Den er selvhenvisende på en bestemt måde. Vi ynder at reflektere over nettet, og hvordan det er lavet, fordi vi gerne vil forstå det. Og når vi er i gang med at danne os en forståelse, så bliver denne med det samme omformet til en eller anden form for udtryk.

TB: Den slående parallel mellem netkunst og videokunst er, at det første, kunstnerne gjorde, da de opdagede tv og video, var at skille disse medier ad og forsøge at ødelægge dem. Nu sker det samme på nettet.

VC: Netop! Jeg har lavet mange HTML-dokumenter, der fik dine browsere til at gå ned. Det gik op for mig, at der var en fejl et sted i min programmering. Og så spurgte jeg mig selv, om dette var et minus eller et plus? Så undersøgte jeg, hvordan jeg var kommet frem til dette. Det var ikke nok at undgå fejlen, jeg forsøgte virkelig at forstå denne bestemte fejl, med rammer eller med GIF'er, der plejede at få gamle browsere til at gå ned, eller senere hen JavaScript, der generelt gør smukke ting ved din computer.

TB: Hvorfor er det så en refleks hos kunstnerne at ødelægge et nyt medie?

VC: I det vi laver, er der ikke nogen regler. Det er ligesom enhver anden kunstform, den er helt individuel. Jeg tror, at ethvert nyt medie blot er en materialisering af de tidligere generationers drømme. Det lyder måske som en konspirationsteori i dag, men hvis du ser på mange af de konceptuelle værktøjer, der blev opfundet af Marcel Duchamp, Joseph Beuys eller de tidlige konceptkunstnere, så er de i dag blevet rutine, når vi sender en email. Når du åbner Netscape og trykker på en tilfældig URL på Yahoo!, så udfører du en handling, der er helt dagligdags, men som for 80 år siden absolut ville have været den mest avancerede kunstgestus, man kunne tænke sig, og kun ville være forståelig for Duchamp og hans to bedste venner. Denne idé om, at tilfældighed eksisterer på et hvilket som helst område og i hvilken som helst udgave eller form, ville have virket så bizar på den tid. Eller det at gøre noget, der på en og samme tid giver kunstnerisk mening her og andetsteds! Du husker nok de kunstprojekter, hvor der var en person i Tokyo og en i New York, som over telefonen blev enige om at gøre det samme på samme tid, for eksempel at se på solen – det gør vi

jo på internettet hele tiden, med webkameraer! Jeg opfatter denne eliminering af fjernheden som noget meget fascinerende, og måske er det et enkelt lille bevis på den mærkelige tese, at internettet blot er materialiseringer af tidligere generationers drømme. Jeg skal holde en forelæsning i Finland til september, hvor jeg vil hævde, at kunsten blot var en erstatning for internettet. Det er naturligvis en joke. Jeg kender kun få mennesker, der agter det, som kunstnere har lavet i fortiden, så højt.

TB: Der er en hel del refleksioner omkring netkunst i øjeblikket. Det er meget forskelligt fra andre kunstbevægelser, hvor kunstner-geniet kom noget maling på et lærred, og hvor det så var op til os som publikum at spekulere over, hvad det betød ...

VC: Ja, på en måde er vi Duchamps ideale børn. Du og jeg og alle de personer, der er til stede på denne konference, vi har alle læst en masse. Lad os ikke være beskedne på det punkt, for vi er stolte af det. Vi læser meget, vi arbejder meget, og vi er på samme tid kreative, fordi internetmediet gør det muligt for os at være sådan.

TB: Der er et værk på dit website, hvor du opfordrer folk til at føje fodnoter til akademiske tekster. Det er noget andet, jeg har lagt mærke til ved netkunsten, nemlig at den handler meget om teori.

VC: Ja, det er det, nettime gør ved folk, der ellers er normale. Desværre havde jeg ikke energi nok til at føre dette projekt videre. Nu er det kun en invitation til et samarbejde, der aldrig vakte genklang. Der var et par stykker af Heiko Idensen og Heath Bunting og Pit Schultz, men det var ikke nok. Men jeg har dem i min indbakke ...

TB: Betyder det noget, om det projekt bliver færdigt eller ej?

VC: Nej, der er denne tilstand af afsluttet ufuldstændighed, som Duchamp engang sagde om sit Store Glas. Jeg kan åbne det dokument lige så tit, jeg har lyst – jeg kalder dem dokumenter, ikke kunstværker – og jeg kan gøre, hvad jeg vil med det. Det er fedt. Jeg vil ikke have, at det skal være færdigt. Jeg er dog ikke særlig interesseret i dette projekt længere.

TB: Er din hjemmeside en samling af alle de kunstprojekter, du har lavet på nettet?

VC: Nej, min hjemmeside er ikke et katalog over mine værker, for jeg laver en masse ting, når jeg tager andre steder hen, som jeg aldrig lægger ud på min hjemmeside. Mange netkunstnere forsøger ihærdigt at få så mange links som muligt til deres hjemmeside fra vigtige websites som "ars electronica" eller "Telepolis", for at få så mange hits som muligt på deres sites, for at blive anerkendt. Men for mig at se kan denne protokol også være genstand for kunstnerisk refleksion. Det er grunden til, at der er mange af mine værker, der mangler på mit site. Nogle gange oplyser jeg falske URL'er. Jeg plejede at trykke falske visitkort, og nu gør jeg det samme på nettet, bare for at have det sjovt med at lave misinformation.

TB: Et af de mest konceptuelle værker på dit website hedder "A day in the life of an internet artist", og det opregner dine daglige gøremål. Andre kalder det en hjemmeside, men i dit tilfælde er det et kunstværk. Hvorfor?

VC: Det var første gang, jeg bemærkede, at der er en million forskellige måder at klassificere det på, som du laver på internettet. Årsagen er, at på internettet er det så dejlig udefineret, hvilken platform man kommer til at bruge: tekst, video, grafik, lyd, hvad som helst. Der har man klart et problem, og man må virkelig tilbage til grundlaget. Når alt kommer til alt, så handler kunst i grunden om subjektivitet, også selvom man prøver at gøre noget andet. Selv de værste formalistiske eksperimenter i videokunstens heroiske periode afspejler skaberens individuelle kvaliteter. Og det forsøger jeg at lege/arbejde med.

TB: Så det forholder sig til selvportrættet som historisk genre i kunsten?

VC: Ja, på en måde. På netop det site forsøgte jeg at formidle et udsnit af min daglige kommunikation med internetmiljøet. Så der er en del, der handler om mine netkunstprojekter, en, der handler om at skrive, en, der hedder "job art" ...

TB: Hvorfor er det kunst at have et job?

VC: Jeg undrer mig lidt over begrebet "kunst". Ikke fordi jeg ikke vil kendes

ved betegnelsen kunstner – det er da en fin hat at have på, og pigerne kan oven i købet godt lide den. Men det er faktisk lidt bekymrende, den måde, man bliver sat i bås på. Så i stedet for at slette ordet “kunst” som etiket for det, jeg laver, så bruger jeg ordet “kunst” om *alt*, hvad jeg laver.

TB: Som Yves Klein sagde: “Alt er kunst”

VC: Ja, men jeg forsøger at gøre det på en meget praktisk, hverdagsagtig måde, uden at snakke for meget om det. Dette website ledsages ikke af en artikel eller lignende. Der *er* rent faktisk en artikel med samme titel, men den har ikke noget at gøre med websitet. Det var en anden ting, jeg gjorde for at vildlede publikum.

TB: Der er også et stykke om Nicholas Negroponte på dit website. Hvad handler det om?

VC: Da Negroponte kom til Ljubljana havde jeg et stort skænderi med ham, og vi afbrød hans foredrag. Luka Frelj og jeg gik rundt i byen og lavede graffiti: “Wired = Pravda”. Jeg fik det til at ligne en hemmelig internetterrororganisation. På websitet sammenligner vi ham med Tito. Men vi gjorde det uden fanatisme.

TB: I dag foreslog du på konferencen et projekt, der hedder “Ljudmila West”. Kan du fortælle noget om det?

VC: Ljudmila West er en fond, der skal støtte vesteuropæiske kunstnere i at kommunikere, i at lære om nye multimedieteknologier og bidrage til europæisk integration, fordi der er en åbenlys mangel på information på det område. Så vi kan ikke sidde med armene over kors. Vi bør gøre noget ved det. Fordi det så afgjort er sidste udkald for vesteuropæerne, hvis de skal nå med, ellers vil de forblive i deres lukkede systemer eller lukkede samfund, for nu at citere Popper og Soros.

TB: Er det en parodi på den retorik, der anvendes på V2-festivalen i Rotterdam? Vesteuropæerne, der hjælper de fattige østeuropæere ud af sumpen, blot omvendt?

VC: Jeg har været til så mange kunstevents i Vesten, hvor undervisningen gik i en anden retning end forventet. Det var faktisk folk fra Beograd og Moskva, der underviste franskmændene, briterne, tyskerne i, hvordan tingene hænger sammen. Selvfølgelig er dette virtuelle Ljudmila West-projekt kun en nuttet lille joke, men der ligger en alvorlig pointe i det. Og det bunder i en meget alvorlig frustration. Jeg er ikke en person, der let lader sig frustrere, men jeg bemærkede en voksende frustration blandt østeuropæere. Derfor reagerer jeg som kunstner og tilbyder et kunstprojekt, som altså er denne historie om Ljudmila West. Det lyder i øvrigt som navnet på en filmskuespillerinde.

Armin Medosch

Balancen mellem kunst og kommunikation, øst og vest

Interview med Alexei Shulgin

Oversat fra: "Balancing between Art and Communication, East and West"

Publiceret i Telepolis, 22. juli 1997

Online: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6173/1.html>

Kunstneren Alexei Shulgin, der bor og arbejder i Moskva, arbejdede tidligere inden for det fotografiske område. Efter han i 94 grundlagde Moscow-WWW-Art-Lab åbnede der sig mange internationale forbindelser, og han begyndte at samarbejde med kunstnere i Slovenien, London, Barcelona og andre byer. Konferencer som N5M2 i Amsterdam, DEAF 96 V2_East i Rotterdam og LEAF97 i Liverpool gjorde det muligt for ham at styrke disse samarbejder. En række interessante fælles gruppeprojekter blev lanceret, eksempelvis "Internet Gold Medal Award" (Shulgin/Baker), "Refresh Loop" (Shulgin/Cosic/Broekmann) og CERN, et projekt, hvor kunstnere skabte deres eget fokuspoint for net. kunst-aktivitet (Shulgin/Bunting/Cosic m.fl.).

På det seneste har Shulgin igen fokuseret på sine egne projekter, såsom "Form Art", der blev realiseret på C3 centret for kunst og teknologi i Budapest, hvor han anvendte egenskaber ved Form-tag'en i HTML til at skabe et kunstsites med en "formalistisk" æstetik. Selvom Shulgin er blevet stadig mere kendt og bliver inviteret til et ganske stort antal internationale festivaler, bor og arbejder han stadig i Moskva, hvor han befinder sig i en ret isoleret isolation (bortset fra internetforbindelserne selvfølgelig). Armin Medosch talte med Alexei Shulgin om hans holdninger til det at blive betegnet som "østeuropæisk kunstner" og om hans forhold til internetkunst.

Armin Medosch: Vi sidder her på LEAF07, hvor temaet er øst-vest-relationer og kunst. Det første spørgsmål, der melder sig, vedrører dig som kunstner, bryder du dig fortsat om at blive betegnet som russisk kunstner, østeuropæisk kunstner?

Alexei Shulgin: Selvfølgelig gør jeg ikke det. Faktisk var en af mine bevægelse grunde for at arbejde med internettet, der jo er noget andet, måske den måde, som vestlige kunstkritikere behandlede mig på som en form for typisk – eller i hvert fald altid som – russisk kunstner. Jeg har klaret mig igennem nogle meget åndssvage situationer. Mine værker bar intet præg af at være produceret i Moskva og forholdt sig ikke til en russisk eller østlig ikonografi, og alligevel blev jeg behandlet som en, der kom fra Østen. Jeg tror, at det traditionelle kunstsystem er nødt til at have bestemte kontekster, som kunstneriske værker kan indsættes i. I det system eksisterer kunstnerens værker ikke uden konteksten. For russiske kunstnere eller østeuropæiske kunstnere er det næsten umuligt at overvinde denne fremgangsmåde i det vestlige kunstsystem, ja, generelt i kunstsystemet, men jeg taler om det vestlige kunstsystem, fordi det er det mest udviklede og samtidig har sin egen historie. Og ser vi på de mest succesrige kunstnere, der kommer fra Østeuropa, for eksempel Kabakov, så indsættes de altid i denne østlige, postsocialistiske kontekst, og jeg må indrømme, at nogle af dem leger med det, de leger ligesom med rollen som ham fra Østen. Kabakov, der forlod Rusland for ti år siden, producerer stadig installationer, der henviser til hans totalitære fortid.

AM: På nogle punkter kan betegnelsen russisk kunstner være en hjælp i forhold til at blive indlemmet, fordi udstillinger måske sættes op under overskriften “de nye østeuropæiske kunstnere”, men i næste øjeblik kan det fungere som en måde at udelukke på.

AS: Ja, selvfølgelig virker det begge veje, men indlemmelsen sker altid på en udnyttende måde, fordi den kontekst, som dit værk bliver anbragt i, er meget vigtig, og det bliver altid misbrugt.

AM: Vil du mene, at denne tænkning i “Øst/Vest” på nogen måde er frugtbar i denne situation, eller burde man ikke bare droppe den?

AS: Jeg vil sige, at den kan bruges på en taktisk måde. For eksempel gav det

mig muligheden for at komme med på denne videofestival og møde mennesker, som jeg kan lide og kender og arbejder med via internettet. Og det er på en måde parasitagtigt i forhold til systemet, som vi bruger til egen vinding, så på denne måde er det frugtbart. Men hele spørgsmålet om dette dilemma, denne opdeling, er ikke interessant for mig personligt overhovedet.

AM: Du er en meget "eksotisk" figur i en dobbelt forstand, fordi du ikke alene er en kunstner fra Moskva, men også en net-kunstner fra Moskva, hvilket er en sjælden art.

AS: Joh, men det er igen den samme indstilling, hvor der kontekstualiseres på samme måde. Jeg ved ikke, måske vil jeg kunne komme ud over dette, hvis jeg begyndte på et projekt med forskellige projekter, der befinder sig på forskellige servere rundt omkring i verden; så det vil være som en distribueret server. Og det handler ikke bare om at slippe uden om denne bestemte kliche, men enhver kliche og enhver identitet, for på et eller andet tidspunkt fører det til stagnation, hvis jeg har en bestemt identitet.

AM: I de seneste uger har der på nettime være en ret interessant diskussion af net.kunst eller kunst på nettet, som du har deltaget i. Skal jeg komme med min personlig mening, så blev der refereret til videokunst, og alle var nærmest enige om, at man ikke længere bør anvende denne betegnelse overhovedet, den er en fælde, en ghetto. Men det, der manglede, var en diskussion af betegnelsen "mediekunst", som sådan set var fremme i tiden mellem videokunsten og netkunsten. Mediekunst bruges stadig og kan meget vel lide samme skæbne som videokunst. Så på sin vis er jeg enig med David Garcia på dette punkt, nemlig at det strategisk set ikke er en god idé at lægge vægt på "netkunst".

AS: Jo, det er rigtigt. Ja, der er to ting, jeg gerne vil sige. For det første, når vi taler om videokunst, så er denne idé forældet, men se så det, der foregår her i Liverpool og Manchester, det er en stor festival specifikt for videokunst. Den kan stadig samle en masse penge sammen, en masse mennesker og en masse opmærksomhed. Og hvad angår netkunsten, så skriver folk net.kunst i disse diskussioner. Det minder langt mere om navnet på en fil end om en ny -isme. Og jeg tror, at det er meget vigtigt, fordi der i betegnelsen net.kunst ligger en masse selvironi i selve navnet. Hvad angår net.kunst og kunst på nettet er der

nogle, der mener, at vi burde skaffe os helt af med kunstbegrebet, og at vi er nødt til at lave noget, der ikke er forbundet med kunstsystemet etc. Jeg tror slet ikke, det er muligt, især ikke på nettet, pga. hyperlinksystemet. Uanset hvad man laver, så kan det blive sat ind i en kunstkontekst og blive forbundet med kunstinstitutioner, sites, der er forbundet med kunst.

Og hvis vi helt afskaffer ordet kunst, hvad skal vi så sætte i stedet? Hvordan skal vi præsentere os selv, og hvordan skal vi finde kontakter, og hvordan skal vi skabe en kontekst? Så det er noget, der er meget dobbeltbundet. På den ene side har vi ikke længere brug for disse navne, definitioner og ismer. Men på den anden side er vi nødt til at leve inden for en eller anden kontekst. Og i denne forstand tror jeg ikke, at vi uden videre kan slippe af med kunstbegrebet. Og der er et andet forhold, som jeg nævnte tidligere, nemlig det taktiske forhold. Der findes en infrastruktur inden for kunst, og den kan udnyttes. Det minder mig om internettet selv. Det anvender allerede de eksisterende strukturer, såsom telefonnetværker, til at transmittere digitale data. Så det er det samme med den gruppe mennesker, der arbejder på nettet uden en bestemt identitet. Vi bruger et eksisterende system, nemlig kunstsystemet, og forsøger at gøre noget andet inden for det.

AM: I en af dine kommentarer på nettime får man indtryk af, at du er ret kynisk omkring net.kunstens fremtidige historie. Du nævnte, at vi snart vil se de første net.kunst-stjerner, at visse navne vil blive store og indlemmes i kunstsystemet.

AS: Jamen, det vil selvfølgelig ske, og det sker allerede nu. Man kan jo se, at der er et par net.kunst-projekter med på documenta i år. Og noget andet er, at internettet virker meget demokratisk og let tilgængeligt. Så forestil dig, at der var 50.000 mennesker, der arbejdede som kunstnere på nettet, hvem ville se på dét? Der må være et kontekstualiseringssystem, et system af hitlister, ja, selv kuratering ... hvilket på en måde i sig selv er en anden form for magtstruktur, men på den anden side kan vi ikke gøre noget uden, det er en meget dobbeltbundet situation.

AM: Særligt dine værker er blandede, der er ikke bare tale om dit udtryk som kunstner, de er ikke lette at kategorisere, du fungerer også i rollen som kurator

og kritiker. Hvad er det ved net.kunst, der virkelig gør den interessant for dig at se, hvilke kriterier kan vi bruge til at vælge ud fra, tale om den ud fra?

AS: Det, der er interessant for mig, og som kan udgøre en form for kriterier, er den særlige balance mellem en kunstnerisk tilgang i en mere traditionel forstand og denne nye kommunikative tilgang, fordi internettet er et medie med mange til mange-kommunikation. Og går vi i retning af den rene kommunikation, så er dette jo interessant, men hvordan kan vi kontekstualisere, hvordan kan den blive offentliggjort, hvordan kan den ses? Og går vi bagud til forholdet med det kunstneriske udtryk, ja, er der så forskel på, om det er på nettet eller i et galleri? Fordi det havner jo lige i denne kunstkontekst. Det er noget, der interesserer mig for tiden, fordi det er et taktisk forhold. Nu giver internettet mulighed for at afbalancere tingene. For mig er det ligesom at balancere mellem kunst og kommunikation, balancere mellem øst og vest. Jeg kan ikke benægte, at jeg bor i Moskva, den fjerneste østlige grænse for nutidens vestlige kultur. Jeg mener, det at balancere mellem forskellige kontekster er for mig det mest interessante, fordi det giver én en midlertidig frihed. Og på den anden side er det med til at gøre dig synlig, at kunne kommunikere, at kunne finde frem til mennesker og, ja, du ved, fortsætte. Men jo, det er også problematisk, fordi det betyder, at man ikke har nogen bestemt identitet, men der findes jo også midlertidige identiteter.

AM: Det er måske et meget almindeligt spørgsmål, men kunne du give et eksempel på denne balance mellem kunst og kommunikation?

AS: Som jeg nævnte i går i mit oplæg, så er mine to yndlingskunstnere Heath Bunting og jodi.org, selv om de er meget forskellige. Hvad angår Heath Bunting: Han skaber nogle synlige ting på nettet, der for det meste har at gøre med internettets kommunikative egenskaber. Og på den anden side er den måde, han præsenterer sig selv som person på, også meget interessant, og den passer godt til det, han laver. Han er som en performance-kunstner, der arbejder på nettet. Det er grunden til, at jeg ville fremhæve hans værker.

Jodi, måden de kommunikerer på, er meget anderledes. De kommunikerer ikke ret meget med folk, de kommunikerer snarere med nettet i sig selv, hvor mennesker udgør en form for forlængelse. Alt hvad de gør, afspejler processer,

der finder sted på nettet, og deres svar på dem, og på teknologiske processer, æstetiske processer etc. På en måde er de meget kommunikative.

AM: Der har været nogle henvisninger til Fluxus. Det, der for mig at se, er interessant ved de historiske kunstbevægelser, er, at deres hensigt var at undgå at producere værker, der var statiske objekter, de fokuserede, som navnet siger, på tidens bevægelse, happeningen, skabelsen af en stemning, noget meget ikke-materialistisk. Men som følge af fokuseringen på dette, skete der det, at kunssystemet og folkene omkring dem frygtede, at alt dette ville gå tabt, så det, der blev skabt, var en stor mængde dokumentation, arkiver, optagelser. Et hvilket som helst papir, som Beuys for eksempel havde rørt ved, er nu at finde i en eller anden samling. Kunne det ikke også ske med nogle net.kunst-projekter?

AS: Jo, det kunne ske, men fluxus først. Jeg tror, at fluxus-folkene selv startede den udvikling, fordi der findes en "flux-box", et bærbart museum med fluxus-værker. De gjorde det selv. Et andet problem er, at de arbejdede inden for det specifikke kunstterritorium, med gallerier og museer. Til forskel fra det, så er man meget afhængig af teknologien, software, hardware, når man taler om netkunst. Hvis man tager jodi som eksempel, så er de nødt til at forbedre, genopbygge deres site med hver ny version af netscape. Det, de lavede for et år siden, er allerede væk. Det bliver ikke dokumenteret, det er digitalt, det bliver slettet.

AM: Tror du ikke, at de har en version af det lagret på deres harddisk?

AS: Med en version af Netscape 1.1 vedlagt? (griner) Jeg tror nok, at det er muligt, men det er ikke anvendeligt overhovedet. Jeg er enig i et synspunkt, som jeg læste på denne nettime-diskussion, om, at internetkunst er mere som en performance. Hvis man et sted ude i fremtiden ser på noget af den tidlige internetkunst, så vil den æstetisk set være latterlig, fordi nettet i øjeblikket giver meget begrænsede muligheder for det personlige udtryk, men uendelige muligheder for kommunikation. Men hvordan kan man optage dette kommunikative element, hvordan kan man lagre det?

AM: Det sker formentlig i kraft af vidnet, i kraft af personer, i kraft af historise-

ringen af kunsten som personificeret ved kunstneren. For eksempel udgør de personer, der indtil videre refererer til net.kunst, mere eller mindre en løs gruppe, der kan bestemmes; måske ikke en fast gruppe, men er dette ikke meget lig de kunstneriske bevægelser, man så i begyndelsen af det 20. århundrede; kan denne identificering af en gruppe, dokumentationen af de “legendariske tidlige møder” etc. ikke skabe en mærkelig form for historisering?

AS: Det kan det sikkert godt i en vis forstand. Men da internettet på den anden side er åbent, er alle velkomne, og det er bare et spørgsmål om at dele de idéer, man er fælles om. Det handler mere om lighederne i synspunkter på et personligt plan, end om en lokalt betonet kulturel situation.

AM: Tak for interviewet.

Tak til Rachel Baker for hjælp til redigering af afskriften.

Tilman Baumgärtel

Vi elsker din computer

Interview med Jodi

Oversat fra: "We love your computer"

Publiceret i Intelligent Agent, december 1997

Online: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6187/1.html>

Følgende interview med Dirk Paesmans og Joan Heemskerk, de to kunstnere bag det berygtede Jodi-site, blev til i forbindelse med Hacking in Progress-mødet i Holland. I dette interview lægger jeg særlig vægt på præsentationen af deres værk på documenta, fordi jeg mener, at institutionaliseringen, repræsentationen og kurateringen af netbaseret kunst vil være vigtige emner i fremtiden.

På documenta bliver netkunstværkerne vist i et kontorlignende rum, der gemmer sig bag et cafeteria, hvor der kun er én indgang. Det er ikke en designer, der står bag indretningen af værket, sådan som Jodi påstår i dette interview, men derimod kunstnerne Franz West (en lidet magelig seng og stole) og Heimo Zobernig (som malede væggene blå med et diskret vink til IBM, en af udstillingens hovedsponsorer). Computerne, hvor netkunsten bliver vist, er ikke forbundet til internettet.

"Vi elsker din computer"

Tilman Baumgärtel: Var det at lave kunst på internettet en måde at omgå kunssystemet, gallerierne, museerne, kuratorerne etc.?

Jodi: Jeg tror ikke, at man for alvor kan slippe uden om kunstverdenen ved at lave noget på internettet. Det handlede snarere om, at vi allerede arbejdede med computere. Og jeg syntes, at den bedste måde at se værker på, der er lavet

med en computer, er på en computer. Og internettet er et rigtig godt system til at udbrede den form for arbejde ...

Computeren er ikke kun et værktøj til at skabe kunst med, men også et medie, der kan bruges til at vise kunst på netværket. Og da netværket ikke har nogen etiketter, så er det, Little Stevie laver, måske kunst. Det samme gælder vores arbejde: Der er heller ikke nogen "kunst"-etiket på det. Inden for det medie, som folk oplever det i, er man ligeglade med den etiket. Hvis vi viser vores værk i et gallerirum, så står der "kunst" på etiketten af det, vi laver. Og vi er nødt til at finde "kunstmåder" at vise vores værk på.

TB: Hvad mener I om måden, hvorpå vores materiale bliver vist på documenta?

Jodi: I Kassel viser man netkunsten igennem et bestemt interface, nemlig kontoret. Denne metafor er alt for stor en kliché. Den er ment som en vittighed, men den er ikke morsom. Den er vulgær, den er for let. Den fungerer ikke. Og nu vil den blive gentaget igen og igen.

De gjorde det samme med video i begyndelsen. Video voksede ud af en kritik af tv, og der var eksperimenter med videokunst på lokale amerikanske tv-stationer. De tidlige Nam June Paik-bånd blev produceret af amerikanske kabel-tv-stationer. Da museerne og gallerierne viste video, etablerede de små dagligstuer, hvor man kunne sidde og se båndene. De tænkte: "Det er tv, og vi kan ikke nøjes med bare at vise det på en U-Matic-afspiller ved siden af et tv-apparat, vi må indrette et rum, der føles hjemligt".

TB: Hvad er så alternativet til den måde, netkunsten præsenteres på på documenta? Skal den bare ligge på nettet?

Jodi: Jeg synes personligt, at hvis man har et rum og beslutter sig for at vise netkunstværker, så kan man også præsentere disse for folk, som ikke er vant til at bruge computere. Man kan også give kunstnerne mulighed for at føje noget til deres installationer. Jeg synes, det er meget vigtigt, at netkunstnerne forholder sig til præsentationen, ellers vil de bare blive re-præsenteret af andre; for eksempel designere, der bliver bedt om at designe et udstillingslokale. Det er det værste. Det bør undgås for enhver pris. Alle de forskellige værker forsvin-

der i denne opsætning, der er lavet af den person, som tager sig af det virkelige rum. Det virkelige rum er naturligvis langt mere virkningsfuldt end alle disse netværker. Når man ser værkerne, opholder man sig i det virkelige rum. Hvis man kun udfører arbejde på nettet, så bliver man et fragment af den lokale situation, og man kan let blive manipuleret i en hvilken som helst retning.

TB: Blev I overhovedet kontaktet af documenta-folkene med henblik på præsentationen af jeres værk på udstillingen?

Jodi: Nej. Først fik vi at vide, at netkunstværkerne ville blive placeret ovenpå i documenta Halle (udstillingsrummet "documenta-hallen"). Den plan ændrede man halvanden uge før åbningen. Nu befinder netkunsten sig i stedet i et rum nedenunder, bag ved en café, og man har bedt nogle designere om at lave blå vægge og mærkelige møbler. Man kontaktede aldrig kunstnerne vedrørende dette.

Nogle af de andre kunstnere brød sig heller ikke om dét, at internetrummet ligger ovre i et hjørne, ved siden af caféen, ved siden af boghandlen, ved siden af foredragssalen. Det giver et kæmpemæssigt rekreativt område, sådan set. Når man træder ind i denne hule, så skal man virkelig være nysgerrig efter netkunst. Rummet inviterer ikke én ind, det ligner et showroom for IBM. Vi snakkede med mange mennesker, der stod i indgangen. Da de så, hvordan det hele var stillet op, så sagde de: Det er ikke for os, det er en eller anden computerverden.

I virkeligheden arbejder vi ikke på et kontor. Der er mange mennesker, der har deres computer ved siden af sengen. Forestillingen om, at computere kun findes på kontorer, er nogle og tyve år gammel. I dag er det ret almindeligt, at der står en computer på spisebordet. Et kontorrum skaber en distance. Jeg kan ikke lide at træde ind i et kontor.

TB: Jeg har fået at vide, at I har måttet fjerne nogle links fra jeres værk af hensyn til præsentationen på documenta. Hvilke links drejer det sig om?

Jodi: Fornylig lavede vi et kort over internettet, hvor vi tog et diagram med alle de store back-bones og navnene på de store udbydere. Vi udskiftede navnene på de tekniske udbydere med alternative og kunstneriske sites på nettet, med links til disse sites. Det værk lagde vi så på documentas site. Hver gang nogen

i documenta Halle finder dette kort og forsøger at klikke på et af disse links, så går computeren ned.

TB: Synes I, at denne præsentation ødelagde jeres værk?

Jodi: Nej. Vi lod denne links-side være med i værket, selvom det nok ville have været klogere at fjerne den. Men vi gav ikke efter for documenta, hvilket vi har det godt med. Man kan ikke se vores site på den rette måde, men det gælder ikke kun vores værk. Hvis man vil se værker på den rigtige måde, så er man nødt til at se dem på nettet. På en måde er det kun en symbolsk præsentation i Kassel.

Jo langsommere, jo bedre

TB: Men hvis der kun er en side med links til andre sites i jeres værk – i hvilken forstand er det så specifikt? Kunne det ikke lige så vel eksistere på en cd-rom?

Jodi: Internettet er det miljø, hvor det skal vises. Vi arbejder med overførsels-hastigheden på internettet, eller rettere langsomheden i overførslen. Det ville gå tabt, hvis det lå på en cd-rom. Ingen af siderne på vores site kræver mere end 30 kilobytes, for at man kan se det. Alligevel mener vi: Jo langsommere, jo bedre. Vi ændrer også meget på vores site. Cd-rom er et statisk medie. Vi har formentlig lavet 150 ændringer på vores site, siden vi satte det op.

TB: Er I også nødt til at opdatere det, når nye browsere kommer frem?

Jodi: Ikke ret meget. Vi havde engang et problem, da Netscape 3.0 kom frem. Vi brugte nogle baggrundslag, som hele tiden skiftede plads i Netscape 2.0, og det fungerede ikke med den nye browser.

TB: Frygter I ikke, at jeres værker på et tidspunkt vil forsvinde pga. forandringer i det teknologiske paradigme? At de for eksempel ikke længere kan ses, fordi browserne har forandret sig natten over?

Jodi: Frygt er ikke nogen god tilstand at arbejde under. Vi frygter ikke. Som der står på T-shirtene: "No fear!" Vi laver de her ting, fordi vi er vrede. Folk mærker denne vrede, når de sidder i den anden ende ved modtager-computeren ...

Det er en ære at være inde i en andens computer

TB: Hvorfor er I vrede?

Jodi: På grund af teknologiens alvor, for eksempel. Det er åbenlyst, at vores arbejde kæmper imod high-tech. Vi kæmper også mod computeren på et grafisk plan. Computeren fremstår som et skrivebord, med en skraldespand i højre side, menuer og alle systemikonerne. Vi udforsker computeren indefra og afspejler dette på nettet.

Når en beskuer kigger på vores værk, så er vi inde i vedkommendes computer. Der findes et hackerslogan, der lyder sådan: "Vi elsker din computer". Vi går også ind i folks computere. Og det er en ære at være inde i nogens computer. Man er meget tæt på en person, når man er på hans skrivebord. Jeg tror, at computeren er en mekanisme, der tillader os at gå ind i en persons bevidsthed. Vi udskifter den mytologiske forestilling om et virtuelt samfund på nettet, eller hvad man nu kan tænke sig, med vores eget værk. Det er der, vi lægger vores personlighed.

TB: Der går et rygte om, at jeres site får folks computere til at gå ned. Er det rigtigt?

Jodi: Nej. Det er ikke nogen udfordring. Man kan lukke en persons computer ned med bare en enkelt linje kode. Det er ikke interessant.

TB: Jeg har indtryk af, at mange mennesker kort kigger på jeres site, men bevæger sig så et andet sted hen, uden at de egentlig har udforsket alle detaljerne ved det. "Nå, der er det her site, der ser ud, som om ens computer er gået i stykker", og så går de videre til CNN eller Yahoo, eller hvad det nu kan være. Generer det jer?

Jodi: Nej. Mediekunst ligger altid på overfladen. Man skal indfange folk med det samme. Man er nødt til at give dem et karateslag i nakken så hurtigt som muligt. Og så får de – selvfølgelig – ikke alle detaljerne med, og sitet vil bare ligge der i de næste fem eller ti år, måske 100 år. Men måske vil deres børn have tid til at udforske detaljerne ... (griner)

TB: Overvåger I, hvordan folk bevæger sig rundt på jeres site?

Jodi: Vi havde engang en tæller installeret, men vi holdt ikke trit med den. Vi

checkede den hver dag, og så blev det en besættelse. Det var latterligt: “Nå, kun 50 personer i dag”. Og så checkede vi den en time senere: “Nå, nu er det 65 personer!” Den tæller har vi ikke installeret mere. Men de fleste netkunstnere sporer alt, hvad der foregår på deres sites. Ikke at de bruger det til noget, men kunstnerens ego vil gerne vide, hvordan offentligheden oplever deres værker.

TB: Dette er en af de specifikke egenskaber ved internettet: at offentligheden på en meget let måde kan reagere på netkunstværker. Får I reaktioner fra jeres publikum? Og hvordan er de?

Jodi: Vi får en masse emails. I de første par uger efter at vi havde lagt sitet ud, fik vi en masse klager. Folk troede helt alvorligt, at vi lavede en masse fejl. Så de ville gerne belære os. De sendte emails til os, hvor der stod sådan: I skal sætte denne tag foran denne kode. Eller: Jeg er ked af at sige det til jer, men I har glemt denne eller hin kommando på jeres side. For eksempel er den første side på vores Site uformatteret ASCII. Vi opdagede tilfældigt, at det så rigtig godt ud. Men vi får stadig klager fra folk på grund af det.

TB: Men er det kun klager, I modtager?

Jodi: Nej, der er også mange personer fra universiteter, der sender os emails såsom: “Hey, fedt mand” ...

Og så er der nogle gange nogen, der sender os noget nyttig kode. For eksempel var der en, der sendte os en java-applet, som vi faktisk brugte på vores site. Det er vi virkelig taknemmelige for. Der er også nogle personer, der opmuntrer os. De siger: “Fortsæt, Jodi, fortsæt. Skab mere kaos. Få min computer til at gå ned noget mere”.

TB: Når man ser på jeres site, så finder man ikke noget tip om, hvem der står bag det: Er det et firma? Er det en organisation? Er det en bande? Er det en kommentar til internettets mulighed for anonymitet?

Jodi: Vi besluttede at placere værket først på skærmen, uden vores pressemeddelelser og uden biografiske oplysninger. Vi bruger ikke vores site til at fremvise information. Vi viser skærme og de ting, der sker på skærmene. Vi undgår forklaringer. Se på en hvilken som helst udstilling: Folk opsnuser information

fra skiltene ved siden af kunstværkerne, før de kigger på selve værket. De vil gerne vide, hvem der har lavet det, før de danner sig en mening om det. Så længe det kan lade sig gøre, vil vi forsøge at undgå dette.

“Vores værk kommer fra computerens indre, ikke fra et land”

TB: Er der overhovedet en antydning af jeres identitet?

Jodi: Nej, kun vores emailadresser. Det får værket til at virke stærkere, at folk ikke ved, hvem der står bag det. Der er mange, der forsøger at dissekere vores site og kigge koden igennem. På grund af anonymiteten ved vores site kan de ikke vurdere os i forhold til vores nationale kultur eller den slags. Faktisk er Jodi ikke en del af en kultur i en national, geografisk forstand. Jeg ved godt, at det lyder romantisk, men der *er* faktisk et cyberspace-borgerskab. Flere og flere URL'er rummer en landekode. Det bryder vi os ikke om. Vores værk kommer fra computerens indre, ikke fra et land.

TB: I har indtil videre ikke noget kunst til salg, kun dematerialiserede objekter på en server. Hvordan ser jeres “forretningsmodel” ud som kunstnere?

Jodi: Der er jo festivalerne, der altid betaler et honorar. Vi har ikke tænkt ret meget over det, men man kan altid bede om et “honorar” som kunstner, hvis man afholder en workshop eller holder et foredrag.

TB: Hvad får I for deltagelsen i documenta?

Jodi: Vi får et honorar for de udgifter, vi har, når vi lægger vores filer på deres server. I alt fik vi 1200 mark. Det er et klart eksempel på udbytning. Nævn en kunstner, der ville gide flytte røven for den slags penge. Netkunsten lider under sin b-status. Den bliver betragtet som et gruppefænomen, som en teknisk defineret ny kunstform. Det er noget, vi hurtigst muligt må lægge bag os, fordi det er en udbredt måde at håndtere den slags på: En gruppe skaber opmærksomhed. De kalder det mail art eller videokunst, og det er dødsdømt efter fem år. Jeg tror, at vi søger en anden vej, fordi vi ikke er typiske kunstnere og heller ikke vil spille rollen som netkunstnere for evigt.

Gerit Wittig

Interview med etoy

Oversat fra: "Interview with etoy"

Publiceret i Switch, nr. 13, januar 2000

Online: <http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/1-1.html>

Selvom den måske kunne konkurrere i mediegennemslagskraft med årtusindskiftets spektakulære udfoldelser rundt omkring i verden og på vores tv-skærme den forgangne nytårsaften, så gav etoy vs. eToys præcedensdannende retssag helt klart anledning til et synligt fyrværkeri hen over medielandskabet i den sidste måned i 1999. Den brød ud med særlig stor intensitet på vores computerskærme – vinduet ind i cyberspace, som denne situation potentielt har så stor indvirkning på. Sejren lå lige for, da eToys den 25. januar 2000 besluttede at droppe anklagen og betalte etoy op til 40.000 dollars i sagsomkostninger. etoy sejrede sammen med det mylder af aktivister og tilhængere, der indtog slagmarken under TOYWAR, en strid mellem det rhizomatiske, decentraliserede Internetmiljø og e-handlens overvældende styrker, som har taget nettet med storm.¹

Det følgende er et interview med etoy.PRESS-SPEAKER, som blev lavet i kampens hede den 12/10/99.

etoy.DISCLAIMER: Dette interview blev optaget over en dårlig TCP/IP-forbindelse midt om natten mellem kl. 01:00 og 04:00 GMT + 1 den 10. december 1999 efter et seks timer langt møde med etoy.LAWYERS i Schweiz og 12 gange lattergas. etoy.PRESS-SPEAKER påtager sig intet ansvar for fejl og sætninger, der ikke giver mening.

Gerri Wittig: etoy er nu i gang med sit syvende år – er der nogen tegn på syv-årskrise?

etoy.PRESS-SPEAKER: Kan du forklare det begreb? Jeg kender det ikke.

GW: Jeg var ikke sikker på, om det var et udelukkende amerikansk begreb. Det er et begreb, der særligt anvendes på ægteskaber, men det kunne i virkeligheden gælde hvad som helst. Det går ud på, at der er en vis cyklus, eller en tendens til at folk efter syv år begynder at kede sig over noget og gerne vil videre.

etoy.PRESS-SPEAKER: Vi har aldrig haft store omvæltninger i vores operation. Det er faktisk svært at sige, hvornår der er gået syv år. etoy blev grundlagt i oktober 1994, men der var en forhistorie. Før den officielle grundlæggelse begyndte et par personer at forberede operationen, og de begyndte at operere under forskellige navne. Så det var faktisk i 1992, at det hele begyndte med en vis kapacitet, mens det blev til etoy i 1994. Der har selvfølgelig været mange forandringer i gruppen og i etoys koncept, så 1992-1994 var noget i retning af en før-etoy-æra. Hvis man ser på det som en tidslinje, så kan man kalde årene fra 94 til begyndelsen af 97 for kidnapningsperioden. Vi lavede den digitale kidnapning og andre kidnapninger. For eksempel var der tv-kidnapningen, hvor vi kidnappede et tv-show i Schweiz, der havde en masse tv-seere. Der var 1,8 millioner seere, da vi kidnappede dette tv-show. Vi sprang bare ind på scenen og talte med tv-værten om Internettet. Efter 10 sekunder forlod den agent, der stod bag kidnapningen, scenen, og tv-værten stod tilbage og undrede sig over, hvad der lige var sket. Efter kidnapningen kom det første nedbrud. Der opstod problemer på holdet, da der var forskellige idéer at gå efter, og så kom der noget i retning af et nedbrud. På det tidspunkt koncentrerede vi os om vores interne operationer. Det var i denne periode, at vi begyndte at udvikle det databaseværk, du var interesseret i. Vi etablerede interne kontorstrukturer, på etoys måde, ikke standardløsninger. Snarere nogle absurde, meget surrelle, interne platforme, hvorfra ting kunne udvikles. Og vi fik den idé, at hvis vi udviklede et meget, meget mærkeligt, specielt og eksperimenterende arbejdsmiljø, så ville det føre en anden æstetik og nye idéer med sig. Fordi vi er overbeviste om, at det miljø, man arbejder i, er ansvarligt for ens output. Vi investerede megen tid, energi og penge i disse ting, og der var mange mennesker, der ikke kunne forstå det. De ville hellere se os kidnappe for evigt, fordi det var morsomt. Det var en

vanskelig tid, fordi vi ikke havde megen overflade. Der var mange mennesker, der ventede på vores næste superprodukt og -kup, men vi fokuserede fuldstændig på den interne strategi. Og der gik naturligvis lang tid, før vi viste disse ting til folk – omtrent et år. Jeg mener, vi havde en enkelt udstilling i Budapest, som var rigtig god, men det var en forsmag på eller en meget tidlig idé om det, vi vil lancere om et par dage eller uger, som hedder TOYWAR.com. Det er et meget databaseorienteret projekt. Det er et domæne, hvor man snart kan manifestere sin modstand. Lige nu er det kun en platform, der gør det muligt for folk at abonnere, så vi kan indsamle adresser og kommunikere, hvad der foregår, ud til dem. Men det vil ændre sig, så snart TOYWAR bliver lanceret. Vi vil lancere en slags actionpræget underholdningsspil, som er et flerbrugerspil. Folk bliver en del af en enorm slagmark, hvor de kan kæmpe imod eToys Inc. Folk får deres egen karakter, og de vil have en indkomst – hvis de arbejder hårdt for det, så får de etoy.-SHARE-optioner. De kan også bestemme, hvad der skal ske – hvad det næste skridt skal være, fordi aktionærene kan beslutte, om etoy skal sælges eller ej.

GW: Hvor længe har I været om at udvikle dette? Det virker jo, som om I har fremskyndet udviklingen pga. alt det, der er sket i den seneste måneds tid. Planlagde I det allerede i september, da retssagen først opstod?

etoy.PRESS-SPEAKER: Nej, som jeg fortalte dig, så begyndte vi på noget, der hed “protected by etoy”, og vi lancerede en tidlig version i Budapest. Vi viste den der, men det var reelt kun en tidlig test. Vores udstilling var i et galleri, og det var et arrangement på en enkelt aften, som var lagt an som en fest. Folk blev inviteret til festen, men i samme øjeblik de trådte ind i galleriet, skulle de gå forbi en særlig skranke, hvor de skulle logge sig ind. De skulle opgive deres navne og afgive fingeraftryk for at kunne registrere. Det hele udviklede sig til en enorm database – hele festen var repræsenteret i en database, og vi tænkte mere på databaseaspektet end på, hvad der foregik til festen. Den var kun vigtig i forhold til det, der foregik på computerne. Enhver person var repræsenteret. Der var skærme i gallerirummet og projektioner, så folk kunne se sig selv repræsenteret i tal. De havde allesammen fået et særligt arrangementsnummer, som man kunne se bevæge sig på disse projektioner. Det interessante ved det var, at vi kaldte det “protected by etoy”, det var en helt absurd, surreel beskyttelsessituation. Hver gang folk gik ind, skulle de sige, hvem de var. Hvis ikke, blev der sendt alarmer ud, og særlige etoy-agenter, der vidste, hvornår en alarm

var gået i gang, og hvilket nummer der ikke havde logget ind, fjernede så den pågældende person fra gallerirummet. Udenfor holdt der bemandede biler og ventede, som førte disse personer til et andet sted – de blev fjernet. Det interessante ved det var, at folk skulle indtage lattergas, og vi fulgte deres færden. Det var virkelig interessant. I databasen og på projektionerne kunne man se, hvor mange skud og hvor mange indsprøjtninger en given person havde fået. Vi kunne se, hvem der ikke havde fået et skud, eller hvem der misbrugte stoffet og blev afhængige af det. Vi kontrollerede en række forskellige faktorer. Så det var bare en test, der skulle vise, hvordan vi kunne visualisere et miljø eller et antal mennesker i færd med et eller andet. Databasehalløj er naturligvis ofte en lille smule kedeligt. Så vi tilføjer som regel noget spektakulært eller farligt, for at folk virkelig skal interessere sig for informationerne. Fordi information i sig selv tit er kedeligt, med mindre man måske er en ekspert, der er interesseret i statistik, men vi fandt ud af, at folk normalt ikke interesserer sig for dette. Derfor forsøger vi som regel at knytte det an til et eller andet interessant emne.

Der er tale om en udstilling, som vi lavede på baggrund af vores kunstnerophold på Center for Culture and Communication i Budapest. Det var fint som et interessant arrangement i forbindelse med vores research, men vi er mere interesserede i Internettet, så det var mere en slags testområde.

GW: Og denne research var så medvirkende til TOYWAR.com?

etoy.PRESS-SPEAKER: Selvom TOYWAR-projektet har rødder i denne idé, er det naturligvis en helt anden historie. Rent teknisk var der mange idéer, som vi kunne overføre til TOYWAR-projektet. TOYWAR havde ikke nogen fysisk tilstedeværelse – det er Internetbaseret, hvilket er meget vigtigt, fordi det har gjort det muligt for et verdensomspændende modstandsfællesskab at melde sig og abonnere. Der er flere hundrede mennesker, der abonnerer i øjeblikket, og de befinder sig alle i forskellige byer.

Så, jo, vi begyndte at programmere og arbejde på dette tilbage i 97, men i løbet af de seneste par måneder havde vi naturligvis opfattet, at retssagen var på vej. Det er ret vanskeligt, fordi vi aldrig rigtig laver nogen prognoser, fordi den hele tiden ændrer sig. Den afhænger af beslutningerne i retten, den afhænger af sagførerne, af fjendens sagførere, og den afhænger også af vores sagførere – vi kan

ikke lave en prognose for enhver situation, så det er meget fleksibelt og ændrer sig hele tiden. Men vi indså, at dette emne har potentialet til at få en enorm effekt, fordi hele retssagen i virkeligheden er en præcedensdannende situation.

GW: Netop – jeg skulle til at spørge dig om dette. Hvordan forholder etoy sig til denne præcedensdannende situation – sådan at forstå, at den måske i virkeligheden er fordelagtig, når det gælder jeres eftermæle, fordi I kan blive en del af noget, der kommer til at danne retslig præcedens.

etoy.PRESS-SPEAKER: Jo – det er selvfølgelig vigtigt. Det er komplekst. Som jeg nævnte før, er det så komplekst – at de gode og dårlige ting også udvisker grænsen mellem alle disse aspekter. På den ene side er det et reelt problem – det er noget meget uretfærdigt noget, der foregår, fordi det bare er så dumt og latterligt. Og vi håber, at det hele vil vende, når vi kommer for en anden domstol og finder dommere, der virkelig vil sætte sig ind i situationen, og så vil de nå frem til, at vi faktisk har prioritet.

GW: Hvordan kan det være, at en amerikansk domstol kan have juridiske beføjelser over for en europæisk-baseret operation?

etoy.PRESS-SPEAKER: Det skyldes, at Internettet er globalt, og den myndighed, der forvalter .com-domænerne, befinder sig også i USA. De forsøgte selvfølgelig at bremse hele aktie-idéen, men de kan ikke stoppe den, fordi vi kan gøre det i Europa. Men de forbød os at sælge aktier i USA, særligt i Californien. Men Internetdomænet er det største problem for eToys Inc. – de hævder, at vi forstyrrer deres amerikanske varemærke. De siger, at det er en overtrædelse af varemærkeloven. Det passer ikke, det er den største del af det, den vigtigste del, for heller ikke i forhold til varemærkeloven har vi gjort noget forkert. Vi har også rettighederne til varemærket. De fandt på et andet firma, som de siger er ældre end os, men indtil nu er der ingen, der kan bevise det, og det virker virkelig, som om de bare bruger dette argument til at ødelægge os på det økonomiske plan. Fordi der går lang tid, før situationen er nået dertil, har udviklet sig så meget, at domstolene for alvor kan analysere den faktiske situation, hvem var der, hvornår etc. Det sker først på et senere stadie, og det er meget dyrt at nå dertil. De spekulerer bare i, at vi ikke rigtig vil kunne overleve frem til det øjeblik. Det er virkelig en mærkelig situation. De siger også, at de købte

dette varemærke af et andet firma, men de har kun lige købt det i år, så det er virkelig mærkeligt.

GW: Den næste høring er berammet til 27. december, hvilket forekommer meget belejligt, da det er to dage efter, at sæsonen for juleindkøb er slut. Hvad skal der ske på den høring, hvad er det næste skridt i processen? (denne høring blev faktisk udskudt til 10. januar 2000).

etoy.PRESS-SPEAKER: Lige nu undersøger vi det, fordi det er rigtig dårligt, at de, som du siger, har lagt det næste retsmøde mellem jul og nytår, og det er bare umuligt at få flybilletter til det tidspunkt. Selvfølgelig kan man tage til L.A., men det ville koste os mindst 2000 dollars hver at tage dertil. Der kommer også forskellige juleforpligtelser i vejen, så det er den værste dato, man kunne vælge, når der er internationale folk involveret. Det, vi hørte på det seneste retsmøde, var bare vanvittigt og latterligt, de lyttede bare til advokaterne i ganske kort tid, og så hev dommeren en allerede udfyldt erklæring frem, underskrev den, og det var så det. Man havde ikke mulighed for at gøre noget som helst. På det næste retsmøde den 27., skal den samme dommer høre på dette. Det er rigtig skidt, men det er selvfølgelig ikke hele historien, det er bare endnu en ting. Der er mange artikler i aviserne og på Internettet for øjeblikket. Der er et kæmpestort modstandsmiljø, der forbereder striden imod dem på alle mulige niveauer, en masse niveauer, som vi ikke har nogen indflydelse på. Jeg mener, vi vil helt sikkert ikke hacke deres system eller noget lignende. Der er nogle, der forventer det af os, de siger, "hey, I kan hacke dem". Det vil vi helt sikkert ikke gøre, vi er ikke dumme eller naive. Hvis vi hackede dem, ville vi helt sikkert ryge i fængsel. Hvis de kan stjæle vores domæne på så ringe en retslig baggrund, så kan de også sende os i fængsel næste gang, vi ankommer til USA. Så vi passer på, vi gør ikke noget ulovligt – det har vi aldrig gjort. Kidnapningen var ikke ulovlig. Men selvfølgelig med hele den her medieting, de provokerer en masse mennesker, der har nogle rigtig slemme idéer, sygelige drømme, nogle af disse mennesker sender deres drømme til os eller nogle idéer, de går med. Og vi føler bare, at hvis de bliver ved på den måde, så skal de passe på, at deres firma ikke går ned. Der er nogle, der har fortalt os, at de ikke vil have held med det her, fordi de er helt igennem afhængige af Internettet. Hvis deres servere ikke fungerer under juletiden, så er der ingen, der vil vende tilbage til den butik længere. Hvis deres servere ikke fungerer i et par dage,

kan det koste dem millioner og atter millioner i tabt fortjeneste. Det er det gode ved det, de kan blive ramt af offentlig modvilje. På den ene side tiltrækker de onde personer, der kan skade dem, og på den anden side bliver deres kunder sure og vil ikke handle der. Deres store, store forretning er selvfølgelig ikke etableret endnu. I sidste kvartal tabte de 40 millioner dollars. De har ikke nogen kæmpeindtægt, men det er selvfølgelig noget, de kalkulerer med i fremtiden. De håber, at de kan fange alle de kunder, der lægger deres indkøb der, men hvis de har et dårligt image, får de ikke held med det. Særligt på dette marked, på markedet for børnelegetøj, er de afhængige af et godt image. Det er vores forsikring. Det er det, vi kan bruge imod dem.

GW: Der har været en modstandsbevægelse i kunstverdenen, etoy-fans har samlet sig, og det virker, som om der er en alliance mellem etoy og ®™ark – det lader til, at ®™ark til dels sponsorerer TOYWAR.com. Så jeg er interesseret i jeres forhold, fordi på Ars Electronica gav I dem et betydeligt bidrag. Opfatter I jeres forhold som måske en parallel til for eksempel Microsoft og Apple, og er der nogle planer om en fjendtlig overtagelse?

etoy.PRESS-SPEAKER: Selvfølgelig leger vi med den æstetik, fordi der er mange netkunstnere derude, men ®™ark er formentlig tættest på os, når det gælder idéer og inspirationen bag koncepterne. Vi kan rigtig godt lide deres måde at operere på, og vi føler os nært beslægtede med hinanden pga. den her firmastil og aktiemarkedsside. Det var dem, der fandt på det med investeringsforeninger og alt det der, og det er noget meget kløgtigt og vigtigt. Fordi vi mener, at det er mere interessant end bare den formalistiske eller abstrakte visuelle tilgang. En af de største former for indflydelse er den enorme forandring inden for den økonomiske verden – alle Internet-iværksætterfirmaerne og ikke kun de enkelte firmaer, og måden de handles på. Det klassiske aktiemarked er ved at forsvinde, og det foregår alt sammen på virtuelle aktiemarkeder såsom NASDAQ. Folk kan interagere meget hurtigt, og det er på en måde interessant, at mellemhandlerne på en måde forsvinder, og det passer heller ikke, at nogen har denne kontrol. Det er et meget mærkeligt højt spil, der spilles, og det er ikke ret tydeligt, hvad målsætningerne er, eller hvad resultatet af alt dette vil blive – bliver der et kæmpe fucking krak eller hvad? For mange af disse firmaer spiller virkelig højt spil, de spiller helt sikkert højt spil med andre folks penge. Men det har en enorm indflydelse på det, vi er omgivet af. For eksempel som

kunstnere eller som personer, der arbejder med teknologi, og i den del af verden, vi lever i, er det næsten alle, der arbejder med teknologi på et eller andet plan: Her mener jeg Europa og USA. Jeg snakker ikke om andre områder, såsom Afrika, hvor situationen er en anden, men vores kultur er helt igennem præget af alle disse redskaber, som er produceret af nogle firmaer. Vi siger ikke, at alle disse firmaer er onde eller gode, men som kunstnere vil vi gerne tage de her emner op, vi synes, det er mere interessant end alle de andre ting, der foregår. Så set ud fra det synspunkt er det indlysende, at hele denne retssag har en god indflydelse på hele verden, fordi den på en måde gør den intens, og en masse mennesker forsøger nu at indse, at hele etoy-SHARE-tingen er et kunstværk. Før var det bare et diagram, og folk tænkte – “ja, det er et diagram og det interesserer mig ikke, for jeg ved ikke, hvordan jeg skal læse diagrammet, eller det er bare en eller anden aktiemarkedsting, og det interesserer mig ikke. Kunst burde være mere underholdende og mere intens eller have en tydeligere intention”. Ligesom en god film eller lignende. Jeg mener, kidnapningen, vores første hit så at sige, var interessant, fordi den arbejdede med actionelementer, medie-hacking-idéer, venligtsindet misbrug af internettet og søgemaskinerne, som ved første øjekast er kedelige. Nu hvor hele delingskonceptet også har udviklet sig til noget mere intenst, som kan skabe spændinger, følger folk værdien og nedbruddene og den stigende aktieværdi. Har du fulgt med i fællesskabseffekten i de seneste par dage – der er et kæmpestort fællesskab, der mailer, folk mailer til hinanden, til pressen, til direktørerne for eToys, og de kommenterer hele tiden aktiemarkedet? Har du fulgt med på aktiemarkedet i den seneste uge?

GW: Ja, jeg har fulgt diskussionen på Rhizome og eToys' aktieværdi.

etoy.PRESS-SPEAKER: eToys har lige tabt igen, de har tabt penge, og det er rigtig interessant, folk er blevet meget opildnede af det. Vi tror, det er godt, det, der foregår, fordi disse emner siver ind i kunsten.

etoy.SHARE-VALUE bliver sammenlignet med eToys' værdi på NASDAQ, hvilket er absurd, men lige præcis den form for hype, vi ønskede os. Det er en forvrænget historie om værdi, om indtjening, kulturel værdi og Internetfirmaer. Vores idé og koncept er at få folk til at tænke over disse ting. Vi har skabt en vanvittig historie, der er anbragt i aktiemarkedets verden, der er lige så forvrænget som etoy.REALITY, hvis man ser nærmere efter. eToys tabte langt mere, end vi

gjorde, på et par måneder – omkring 10 millioner. Begge firmaer er bare brands, som der knytter sig en prognose til om enorme fremtidige fortjenester – det er et fedt plot. Selvom de skulle anrette stor skade på vores system i øjeblikket, så tror vi, at vi kan vende situationen og få et meget interessant medie-“kunstspil” ud af det. Det er virkelig intenst, fordi de har lagt mange penge i det (nogle skøn lyder på omtrent en halv million dollars siden starten).

GW: Hvordan har retssagen påvirket etoy.SHARE-VALUE?

etoy.PRESS-SPEAKER: For det første gik den helt ned, fordi vi mistede vores domæne. Da folk så, at vi ikke var der, troede mange af dem, at vi var helt væk. Der var nogle, der troede, at vi var blevet købt ud. eToys aktieværdi lå på 67 dollars pr. aktie, da den første stævning blev underskrevet ved retten i L.A., og hvis du kigger efter netop nu, så ligger værdien på 45,43, så det er rigtig fint.

GW: Og hvad med etoy.SHARE-VALUE, er den steget?

etoy.PRESS-SPEAKER: Ja, det er den da. Vi havde 47.000 hits på en enkelt dag på TOYWAR-sitet, og der er en masse mennesker, der abonnerer og spreder denne medievirus til hele verden, og mailer til deres venner, eToys' direktører og aktionærer. Disse emails bliver udsendt over det hele på nettet. Folk sender deres meddelelser ud på listerne, og det er rigtig godt. Hvad SHARE-VALUE angår, er vi selvfølgelig mere populære end nogensinde før. Idéen rejser virkelig gennem nettet, så det er godt.

GW: Da aktierne blev udbudt i 98, var der stor aktivitet i handlen, men i 99 begyndte det at jævne ud. Vil du mene, at dette så faktisk er gavnligt for etoy.SHARE-VALUE – en indsprøjtning for SHARE-VALUE?

etoy.PRESS-SPEAKER: Vi har hele tiden solgt aktier, men i sommer var der flere mennesker, der var interesseret i etoy.SHARE-konceptet. Nu bliver vi overdænget med forespørgsler, fordi folk virkelig begynder at forstå, hvad det hele handler om – at det er en kommentar til verden og situationen på Internettet (iværksættervirksomheder, spekulationer, NASDAQ etc.). En udstilling var under forberedelse, men vi kunne ikke lave den, fordi vi ikke havde tid. Men det er helt sikkert interessant nu som følge af den enorme effekt, der er skabt,

og vi er også holdt op med at arbejde på alt det andet. Vi har ansat folk til at arbejde på dette. Så vi har satset det hele på denne situation, fordi den alligevel koster os en masse penge. Retssagen er super kostbar. eToys agter at ødelægge os, men i løbet af de seneste par uger har vi fundet nogle løsninger på, hvordan vi kan finansiere vores forsvar, og der ligger en kæmperisiko for os i det. Men det er også en rigtig god mulighed for at påvirke noget, der kan få en enorm indflydelse på verden. Vi kan ikke lide den idé, at vi som kunstnere skulle være fuldstændig isoleret fra omverdenen. Vi har ikke lyst til bare at arbejde i vores lokale og gøre noget, der er fuldstændig afskåret fra verden. Så det her bliver virkelig interessant. Plus, at det er det hotteste emne – NASDAQ og alle disse firmaer – deres og vores æstetik og vores kultur, modkultur. Vi kan ikke lide den idé, at man har sådan noget som en modkultur, der befinder sig for sig selv et eller andet sted i en hule – med et par barer, musik og hvad ved jeg. Vi vil gerne for alvor gøre vores indflydelse gældende og forandre alt det her.

GW: Hvor fandt I så den økonomiske støtte?

etoy.PRESS-SPEAKER: Vi solgte en masse aktier i den seneste uge. Folk støtter os virkelig. Aktien er nu i centrum igen. Der er mange mennesker, der har indset, at den ikke bare er et bevis, at den repræsenterer noget absurd. Den er på en måde absurd, men samtidig er den også på en måde virkelig og desuden surreel på den anden side. Det kan meget vel være vigtigt, hvis man vil beskrive etoy. Vi har altid forsøgt at tage en situation eller en kode, eller hvad ved jeg, eller en platform og gøre denne platform til noget surreelt, udviske grænserne mellem virkelighed og virtualitet. Virtualitet er på en måde også surreel, ikke bare virtuel i en digital forstand; den er også surreel. Nogle ting bliver surreelle. Og vi arbejder med det, og hvis du for eksempel tager kidnappingen, så er det ikke bare en historie, den havde en reel effekt. Jeg mener, vi kidnappede halvanden million mennesker på nettet, og disse mennesker så dette produkt, og disse mennesker blev forvirrede og blev nødt til at tænke over den måde, de navigerer på Internettet på, og hvordan de bruger søgemaskinerne. Den havde en reel effekt, men på den anden side var den også surreel, for hvordan kunne man blive kidnappet på Internettet? Det samme gælder etoy.CARGO-TANKS. Det store slogan var “etoy – leaving reality behind”, og der var en masse mennesker, der blev forvirrede. Der var en masse kritikere, der sagde, “Ja og hvorfor laver I nu fragttankere? I flytter titusind tons stål rundt i verden, hvis

I siger, at I forlader virkeligheden?” Men det er bare endnu en ting, der klart passer ind i etoy-konceptet. Vi vil gerne vende denne situation til noget surreelt, og hvis vi voksede os større og større, så er vi selvfølgelig nødt til at have nogle kontorer, men det er ikke sjovt, hvis vi inviterer folk ind i et almindeligt kontor i Zürich – eller i San Francisco, da vi var i San Francisco. Det er meget bedre på en direkte måde at vise, at vores kontorer er fuldstændig surreelle – vores kontorer er disse fragtcontainere, disse orange kasser uden vinduer, kun kabler, der går ind i containerne og skaber lys og elektricitet inde i containeren, ikke andet – ingen vinduer eller noget, kun en dør.

GW: Jeg ville gerne spørge dig om noget i forlængelse af dette. Du taler om det som noget surreelt, men jeg tror, at jeg tænkte på det som etoy-projekter med en vis strategisk kompleksitet eller dobbelttydighed, som udvisker grænsen mellem ironi og oprigtighed. Der er en vis ubestemthed, der omgærder etoys aktioner, fordi ironien er lagdelt. Ser man på nogle af de udtalelser, der optrådte på Rhizome i denne uge, og underdirektøren på C3 i Ungarn var af samme mening, at først var de ikke sikre på, om retssagen var et fupnummer, fordi de forventer, at I roder rundt med systemerne. Hvordan påvirker det så måden, I præsenterer den komplekse balance af mening på? For i retssagen er I nødt til at præsentere jer selv som kunstnere, og det skal være ret ligefremt, men måden, I opererer på, er langt mere kompleks, hvad angår meningen. Hvordan påvirker det så måden, I projicerer jer ud i verden på på nuværende tidspunkt, hvor I har med retssagen at gøre?

etoy.PRESS-SPEAKER: Jeg mener, at der er forskellige lag. På den ene side er vi nødt til at tale med vores sagførere hele tiden, og det er virkelig fucking alvorligt – mere alvorligt end vi nogle gange kan klare. Vi har nogle meget, meget lange møder med vores sagførere, og der er et økonomisk pres, og selvfølgelig har vi ikke de ressourcer, som de fyre, vores fjender, har. Vi kæmper med virkelig, virkelig begrænsede ressourcer mod en kæmpe, men vi har også besluttet på en måde at kæmpe på kæmpens niveau. Mange har sagt til os, at vi ikke burde kæmpe mod dem på deres niveau, men det er netop, hvad etoy er nødt til at gøre. I en standardsituation eller i en standard-modstandssituation er det altid godt, hvis man er den lille, at afvise kæmpens regler. Før bare din guerilla-kamp, og på et vist plan er det det, vi gør, men samtidig, fordi etoy bygger på mange forskellige komplekse lag, er der det alvorlige, professionelle lag. Så vi er i stand til at håndtere niveauer, som en anden guerillaorganisation forment-

lig er nødt til at undgå, fordi det er farligt. Måske er det også farligt for os at begynde at modsagsøge etc., men det er netop det, der er interessant ud fra etoys kunstaspekt såvel som konceptaspektet – at vi udviser grænserne. Vi holder os ikke tilbage og lader vores domænenavn forsvinde for så at kæmpe imod på et helt igennem undergrundsplan. Vi tror også, at vi kan fremprovokere en præcedensdannende sag, og det vil fuldstændig udviske enhver grænse.

GW: Jeg har lagt mærke til, at I har haft et par mandskabskriser i historiens løb. Hvordan undgår I, at man brænder ud på jobbet, og hvordan undgår I, at etoy-talenter springer ud på det virkeligt hotte marked?

etoy.PRESS-SPEAKER: Vi er bedre uddannet nu. Vi har erfaring med at håndtere disse ting, og vi forsøger at håndtere vores ressourcer. Men fra fortiden vidste vi, at der også er en form for rock'n'roll-aspekt i det for os, så det er hele tiden farligt, og man er hele tiden i fare for at brænde ud. Det er en balanceakt – vi befinder os altid på kanten med alle disse ting. Men det er det, vi gør. Vi forsøger at håndtere det her svære spil, at køre på selve grænsen. Ja, vi har på en måde også vores problemer med det, ligesom andre mennesker har problemer – for eksempel med at sælge deres legetøj eller lignende. I ethvert job er der selvfølgelig problemer. Vi opholder os nu i Schweiz, for her er vores sagførere, men det hele foregår også i USA. Jeg tænker på medierne – vi giver omtrent fem interviews om dagen i USA i øjeblikket, og om aftenen har vi været gæster i to radioudsendelser, en gang på National Public Radio og den anden gang på Emmanuel Goldsteins show “Off the hook”. Det var live-udsendelser, så det er rigtig spændende, men på den anden side også svært at håndtere. Men det er også det, der er interessant for andre mennesker at se. Det er på en måde et underholdningsprodukt, eller vi gør det til et underholdningsprodukt. For os er underholdning og kunst virkelig tæt forbundne. Selvfølgelig ikke hele tiden – der findes underholdning derude, som jeg aldrig ville betragte som interessant eller som en interessant kunstting, men der er også en masse kunst, der ikke er interessant for os. De mest interessante kunststykker eller kunstværker er også underholdende for os. En person, vi helt sikkert betragter som interessant, er Matthew Barney, og han ligger på grænsen et sted mellem underholdning og noget virkelig surreelt. Den tilgang til kunsten kan vi godt lide.

GW: I udstråler en meget stilig, militaristisk lynrespons-taktik i jeres look og

jeres indstilling. Hvordan ser etoy på kontrollen over informationsforsyningslinjerne, og hvordan ved I, at I ikke har dobbeltagenter?

etoy.PRESS-SPEAKER: Ja, der er en vis risiko. Der er visse personer, der abonnerer på vores mailingliste, der også er ansat hos eToys Inc., og det ved vi godt. De kunne være spioner for os eller spioner for fjenden. Det kan vi ikke rigtig vide, men det er helt sikkert interessant at arbejde med netop dette. Jeg mener, for eksempel forsøger sagførerne også at få fat i information, og selvfølgelig blokerer vi IP'erne. Vi kan se i logfilerne, hvilke IP'er de bruger, og derfor har vi sat vores system op med bestemte HTML-dokumenter kun for dem, så vi kunne levere bestemte dokumenter til dem. Vi forvirrede dem bare – der var et par personer, der checkede sitet hvert 15. minut; er du klar over, hvad det koster? Hvis et advokatfirma udfører 24 timers overvågning, så er det rigtig dyrt. Vi kunne aldrig finde på at arbejde med sagførerne, men med medarbejdere er det interessant. Man kan jo aldrig vide, om de også er spioner, vi er påpasselige med dem, men jeg er sikker på, at ud af 400 mennesker er det ikke alle, der er 100% loyale.

GW: Et andet etoy-personalespørgsmål, som jeg også er interesseret i, er ligestilling i ansættelsen. Der er kun mænd i etoy, i hvert fald blandt agenterne. Hvad handler det om? Er det med vilje, eller er det bare et tilfælde?

etoy.PRESS-SPEAKER: Det var i en bestemt periode. Vi arbejdede med idéer om virtualitet og udvekslingsmuligheder, så det var vigtigt, at der var et ensformigt look. Vi begyndte oprindeligt som en gruppe fyre, og vi overvejede også at arbejde sammen med eller ansætte kvinder, men så viste det sig, at det var meget lettere at spille det her forvirringsspil, hvis vi alle sammen så nogenlunde ens ud. Vi bar den samme jakke og det samme tøj. Det drejede sig ikke kun om en uniform, men også om at kunne blive skiftet ud med hinanden. Det var i en vis periode, men så omtrent i begyndelsen af 98, hvor vi begyndte med hele aktieidéen, droppede vi konceptet. Det var ikke vigtigt længere, hvem der var agent, og hvem der ikke var, de vigtige personer var nu aktionærer. Så etoy åbnede sig, det er mere som et firma i dag. Folk kan skiftes ud indbyrdes, fordi de alle er ansatte. Der er mange mennesker, der er involveret i etoy i dag, de er alle sammen ansatte, der arbejder for etoy.SHAREHOLDERS. Inden vi begyndte på hele firmadelingstingen, var idéen allerede at være meget firmaagtige, stilen og firmaidentiteten og det hele, men mandskabet spillede helt

sikkert en langt større rolle, end det gør i dag. Det er vigtigt at indse, at det er en udvikling – først forsøgte vi af flere forskellige grunde at undgå det udbredte eller traditionelle kunstnerimage. En af grundene er, at kunstneren i klassisk forstand ofte skildres som et individuelt geni, der arbejder på egen hånd og ofte er isoleret. Denne idé bryder vi os ikke om. Vi synes ikke, at den passer til vores tid. Hvis man gerne vil gøre noget, der har en betydning for andre i dag, så er man nødt til at arbejde med rigtig mange mennesker. Man er nødt til at arbejde med mennesker, der på en måde befinder sig på samme niveau. Der er ikke et geni, mens resten af personerne bare er der for at styre og virkeliggøre geniets idéer. Det er så langt væk. Der er selvfølgelig stadig kunstnere derude, der arbejder på den måde, men vi opfatter det ikke som en fremtidsrettet løsning. Hvis man ser på musikscenen, så er der for eksempel mange DJs, der virkelig er stjerner og spiller en vigtig rolle for den kulturelle udvikling. Men de spiller ikke oppe på scenen, de er tættere på lytterne eller publikum. Der er mange mennesker, der ikke kender navnene på disse personer. Jeg tror, det er en udviskning, mange vigtige ting stammer fra personer, der ikke er så berømte. Måske er deres projekt berømt, men man ved ikke, hvordan de ser ud, eller hvem de i virkeligheden er. Jeg tror, der er en strøm, der går i denne retning. Vi iagttager den bare, arbejder med den, og det første skridt i denne udvikling var at gøre et varemærke berømt og ikke en enkelt person. Der er ingen, der kan huske mit navn, jeg vil tro, at der måske er et par personer, der følger os rigtig tæt, der ved, at jeg har noget med etoy at gøre, men mange andre kender mig kun, hvis jeg siger, at jeg er fra etoy, det er etoy, der er berømt, ikke mit navn. Så dette er det første skridt, og vi tror, det var vigtigt for simpelthen at igangsætte idéen om at gå bort fra forestillingen om kunstnergeniet. Bare for at gøre det klart, at der ikke er noget kunstnergeni. Det næste skridt var så, at vi begyndte at blive trætte af det, og vi var også trætte af at være nogle drenge. Det er for begrænsende. Det er fint nok i et stykke tid, det er ligesom at være med i en film, men det duer ikke at spille med i den samme sitcom eller serie resten af ens liv. Det er også begrænsende på den måde, at alle, der kommer ind i gruppen, er nødt til at se sådan ud. Hvilket gør det umuligt for kvinder at blive indlemmet i gruppen, eller for sorte at blive indlemmet i gruppen, fordi det ville ødelægge konceptet. Af alle disse grunde og efter at vi i lang tid havde leget denne leg intensivt, indså vi, at vi kunne forandre os og åbne for aktionæridéen. Det gik så op for os, at det var endnu mere interessant og passer bedre til vores tid.

GW: Jeg ville gerne spørge jer om to andre projekter, nemlig ZEROGRAVITY og etoy.ETERNITY-planerne – kan I fortælle noget om dem?

etoy.PRESS-SPEAKER: Vi er selvfølgelig lige nu bundet en smule op på virkeligheden – den virtuelle pseudo-NASDAQ advokatfirma- og domstolsvirkelighed. Det er sådan set stadig noget, der ligger der, men det er blevet ført videre til noget andet. TOYWAR er den vigtigste operation, der foregår lige nu.

GW: Var der noget undervejs, der havde med en slags etoy.2000 milleniumprojekt at gøre, som I er nødt til at skrinlægge indtil videre?

etoy.PRESS-SPEAKER: Ja, vi havde planlagt at producere noget i den retning sammen med ®™ ark. Vi sponsorerede ®™ arks milleniumprojekt. Da vi i Linz investerede penge i ®™ ark, var det en slags milleniumprojekt, vi investerede i. Men det er nu ved at ændre sig en smule. For det første arbejder ®™ ark på deres eget projekt i forhold til hele etoy-sagen, men der er vi nødt til at være påpasselige, fordi vi gerne vil vinde i retssalen, så vi kan ikke være involveret i den slags operationer.

GW: I forhold til det nummer af Switch, der fokuserede på databasen, var der da andet I gerne ville sige om databasen og jeres idéer om databasen?

etoy.PRESS-SPEAKER: Selvfølgelig blev databasen mere og mere vigtigt for os, fordi man kan håndtere enorme mængder af komplekse data og omsætte dem til en visuel form igen. Et meget enkelt eksempel er selvfølgelig selve etoy.SHARE-VALUE. Det er grundlæggende et kæmpestort databaseprojekt, der bare skal vise, hvordan forskellige datastrømme behandles og bliver til etoy.SHARE-VALUE-diagrammet. Vi har selvfølgelig også andre projekter, der har med dette at gøre, men TOYWAR vil virkelig folde det helt ud. Der vil man virkelig kunne se det.

NOTER

- 1 For en udførlig liste over mediedækningen gå til: http://www.dmoz.org/Society/Activism/Media/Culture_Jamming/etoy/Media_Coverage/.

Josephine Bosma

Gadekunstner, politisk netkunstner eller legesyg fupmager?

Interview med Heath Bunting

Oversat fra: "Street Artist, Political Net Artist or Playful Trickster?"

Publiceret i Telepolis, 17. august 1997

Online: <http://www.irational.org/irational/media/telepolis1.html>

Josephine Bosma: Det er et godt stykke tid siden, jeg har talt med dig om dit arbejde. Vil du fortælle mig, hvad du har lavet fra august/september sidste år og frem til i dag?

Heath Bunting: Det er formentlig lettere, hvis vi arbejder os bagud i tid: I øjeblikket arbejder jeg på et projekt med closed circuit-tv-kameraer på tværs af internettet, hvor man kan se forskellige bycentre i forskellige lande rundt om i verden, eksempelvis Tokyo, Dublin, L.A. og London. Hvert af disse kameraer er forbundet til en webside, og på den webside bliver man opfordret til at holde øje med forskellige former for kriminalitet på de pågældende gader. Hvis man ser noget, kan man indtaste detaljerne i en tekstboks, klikke på en knap, og informationerne vil blive sendt direkte via fax til den lokale politistation, for eksempel på Leicester Square. Det opfordrer altså på en måde folk til at holde opsyn med hinanden og spare politiet for noget arbejde, så de ikke behøver overvåge andre mennesker.

Et projekt, der lå umiddelbart før dette, var et projekt, der havde med junkmail at gøre, hvor man kunne gå ind på en bestemt webside (men det kunne i lige så høj grad eksistere på et stykke papir), som kunne tildeles en falsk adresse, så man kunne omdirigere al sin junkmail til denne nye adresse. Faktisk blev ingen af adresserne bare opfundet, de er adresser på folk, der sender junkmail, så al junkmail vil i sidste ende blive overført fra et junkmail-firma til et andet.

Jeg arbejder i øjeblikket med en algoritmisk identitet. Formålet med navnet er på en eller anden måde at skabe investeringer, hvilket på en måde er definitionen på civilisation. Dit navn vil optræde i mange databaser, og dermed bliver du på en måde kontrolleret. Hvis et navn er algoritmisk og forandrer sig hele tiden, og hvis det bruges over en periode, så umuliggør det ethvert forsøg på at spore dig og din identitet. For eksempel vil min identitet efter en måned blive forældet for de junkmail-firmaer, jeg lige nævnte. Derfor vil min adresse blive forældet. Mit nye officielle navn vil nu tage form som de første tre bogstaver i navnet på denne måned, efterfulgt af året. Min nuværende identitet er may97. Så hvis du vil emaile til mig, så skal det være til may97@irrational.org. Efter en måned vil den identitet udløbe, og alle meddelelser vil blive returneret fra denne adresse. Folk, der kender mig, ja, mennesker, vil meget let kunne regne min nuværende identitet ud, hvorimod computere og statiske databaser ikke vil kunne det.

JB: Hvad sker der så med email, der bliver sendt til din gamle adresse?

HB: Den bliver sendt tilbage. Jeg modtager den faktisk slet ikke. Forleden modtog jeg fjorten emailbeskeder, hvoraf ti var junkmail. Dette vil med ét kunne løse problemet. I næste måned vil enhver, der kender min nuværende identitet, finde denne ubrugelig.

JB: Du arrangerede også nogle konferencer på Backspace Gallery i London. Kan du fortælle noget om dem?

HB: Backspace er en slags udefineret rum med teknologi midt i London, i forretningskvarteret. Forelæsningerne og møderne drejede sig om networking i bredest tænkelige forstand. Hvad netværkspolitik angår, havde vi folk fra gadeprotester og mail art og selvfølgelig internet. Vi forsøgte bare at brede netværksstrategierne ud. Jeg mistede fuldstændig kontrollen med net.religion-mødet. Formlen for mødet bevægede sig i en helt anden retning, end jeg havde planlagt, hvilket er fint nok, men det er underligt helt at miste kontrollen med noget, man selv har arrangeret. Folk nød det, men det endte med at blive en almindelig forelæsningsstil: Der var en, der talte, og alle hørte på, og så var der diskussion bagefter, hvilket jeg på desperat vis forsøgte at undgå. Talerne var Peter Lamborn Wilson, Toshyo Ueno, Hari Kunzru og James Flint. De ønskede

alle sammen en bestemt præsentationsstil, som jeg forsøgte at undergrave. Det lykkedes med net.kunst-mødet, tror jeg. Det sidste møde, om net.politics, var det mest vellykkede, fordi jeg først fik drukket alle folk fulde i gratis gin. Der var en slags celebrity-stemning. Når det handler om politik, så bliver folk alt for alvorlige, så idéen var netop at drikke folk fulde: så havde ingen problemer med at sige dumme ting og sætte sig på spil. Folk havde desuden også kun lov til at tale i fem minutter. Der var kun få, der brød denne regel, men de blev også regelmæssigt prikket i siden, indtil de holdt kæft. Geert Lovink var en af dem, og Richard Barbrook ligeså.

JB: Hvorfor vil du ikke have diskussioner?

HB: Det er ikke, fordi jeg ikke vil have diskussioner. Hele idéen med møderne var at få skabt en diskussion, men hvis man skaber en bestemt slags møde, så bliver diskussionen ofte derefter. For eksempel holdt vi et møde om net.kunst forleden dag, og pga. mødets form endte vi med den ældgamle diskussion: Hvad er og hvad er ikke kunst? Man er nødt til på en eller anden måde at skabe forskellige former for samtale for at undgå dette og for at kunne hjælpe nye diskussioner på vej. Med "anti med e"-formatet forsøgte jeg at holde møder, der var forskellige fra gang til gang. Hver talers tid var begrænset til fem minutter og blev brandet som en fremlæggelse i MTV-stil. Folk var skeptiske over for det til at begynde med, men når man først havde siddet der i et par timer og havde været igennem tredive oplæg og vidste, hvad alle de andre foretog sig ... så virkede det, som om det fungerede. Folk var overraskede over, at det fungerede. Folk skulle formulere deres idéer og fremlægge dem i en meget kortfattet og klar form på fem minutter. Der var nogle, der slet ikke magtede det. Det værste er, når man tager et sted hen, hvor der er en, der står og fabler løs i en time. Man glemmer, hvad personen har sagt, og personen glemmer selv, hvad der er blevet sagt, man keder sig, og så får man lyst til at gå. Hvis en gruppe mennesker holder et interessant oplæg, kort og hurtigt, så husker man det. Jeg siger ikke, at der ikke også er problemer med denne form, men for mig fungerede den fint.

JB: Kan man sige, at du på en måde er ved at skifte territorium fra mest at have arbejdet på internettet i det sidste år til i dag at arbejde med andre medier, såsom junkmail (det er også snailmail, ikke?) og konferencer?

HB: Jeg forandrer mig hele tiden. Der har været to store tråde i mit arbejde. Den ene er kommunikation eller netværksarbejde, eller hvad du nu vil kalde det. I flere år har jeg arbejdet med at sende ting med posten eller med fax eller på anden måde forsøgt at skabe teatraliske rum i gaden, men den anden side ved mit arbejde er at skabe møder, hvor folk kan gøre ting sammen. Der skete bare det, at jeg blev ret kendt, samtidig med at nettet blev populariseret. I Bristol, den by, jeg boede i før, var jeg i flere år kendt for at lave den slags ting. Men jeg var for eksempel ikke kendt i Amsterdam, hvor jeg opholder mig nu. Sådan er internettets kraft. Nu forsøger jeg at trække mig tilbage. Jeg er blevet professionel, jeg er nødt til at tænke meget over min fremtid og bekymre mig om penge og den slags: Det har jeg aldrig gjort før. Så jeg forsøger at trække mig tilbage fra at være en professional kunstner. En måde at gøre det på er at stikke af til Australien til november og ikke have nogen fremtid.

JB: Men du skal lave noget arbejde dernede, ikke?

HB: Jeg har forsøgt ikke at lave noget, men det går ikke. Jeg får kun flere idéer af det, så jeg vil helt sikkert blive ved med at lave lignende ting, men jeg vil bare forsøge ikke at gøre det på en professionel måde. Jeg kan holde foredrag, men jeg vil ikke planlægge dem seks måneder frem. De vil ikke optræde på mit cv længere og den slags. Det er en subtil ting, noget, der har med form at gøre. Når man bliver professionaliseret, så mister man hele essensen af, hvad man var før, og af hvad man forsøger at opnå. Jeg forsøger at komme tilbage til det, jeg var før, men det er naturligvis ikke muligt. Så jeg vil blive ved med at lave de samme ting, men bare lægge al vrøvlet bag mig. Professionalisme bliver opfattet som et skridt fremad i forhold til amatørisme, men sådan fungerer det ikke for mig. Man mister en masse ting, når man får professionel status. Man bliver fuldkommen integreret. I år er jeg med på Ars Electronica og documenta X, som er interessante at tage til, men jeg vil ikke være en varekunstner. Jeg står opført på listen over de 100, 200 bedste kunstnere i verden i år, hvilket betyder, at jeg er en god investering: Jeg vil ikke være en god investering. Jeg vil bare have, at folk skal se det, jeg laver, og ikke tænke på, hvor meget det koster.

JB: Du siger, at du gerne ville tilbage til det, du tidligere forsøgte at opnå. Hvad var så det?

HB: Jeg kan godt lide at lege. I går gik jeg rundt og kravlede op på ting, tegnede små tegninger med kridt. Det er lige så værdifuldt som at få en stor bestillingsopgave, måske endda mere. Du nyder det faktisk, og du er ikke stresset. Du er bare dig selv (hvis det er muligt). Jeg har brugt mange år på at gå rundt i gaderne. Da jeg ikke havde nogen fremtid overhovedet, mødtes jeg for eksempel med alle mine venner hver dag. Nu har jeg en fremtid, jeg er nødt til at lave aftaler, og jeg mødes ikke med dem ret tit. I London var det blevet sådan, at jeg fyldte min kalender med aftaler om at mødes med venner, men ingen af os var i stand til at holde aftalerne. Så det er jeg gået væk fra. Nu møder jeg dem i stedet tilfældigt. Det handler om det med fremtiden: Man kan bruge hele sit liv på at bekymre sig om fremtiden i stedet for at leve i nuet. Der er ingen tvivl om, at hvis man går ind i kunstverdenen, så begynder man hele tiden at bekymre sig om fremtiden: Bliver dine værker klar til åbningen? Tager folk dig alvorligt? Burde du gøre sådan eller sådan? Jeg vil bare væk fra alt det.

JB: Hvordan er det at være en net.kunstner i sådan noget som et fællesskab på nettet? Er det muligt at dele sine tanker og erfaringer på et større og ganske højt plan med flere mennesker, end det er muligt for en kunstner uden for nettet?

HB: Der er ting, man siger internt, og ting, man siger eksternt. Jeg kan godt lide at tale om kunst og andre ting blandt venner, men i en offentlig sammenhæng vil jeg ikke nødvendigvis sige, at jeg er kunstner. Det fører en lang række associationer med sig, der måske vil modarbejde dit arbejde. Net.kunst handler meget om at være en usynlig kunst, den prøver at undgå at have den baggage med sig. Mange af værkerne handler om fupnumre eller forfalskning eller omskrivning. Så hvis man siger: Dette er et kunstværk, så har man fuldstændig afsløret sit dække. Over for en gruppe på hundrede mennesker vil jeg ikke fortælle, hvorfor jeg laver de her ting, eller noget om mine teknikker, fordi de så er mit publikum og ikke min kontekst. Det er meget svært at diskutere sit arbejde, når der er publikum på. Det er ikke et spørgsmål om, hvorvidt man kan arbejde i det miljø eller ej, men om rent faktisk at producere værket. Det er meget vanskeligt at producere værker i et offentlig miljø, at rode rundt, afprøve ting og fejle. Det er det, jeg mener med kontekst, så man gør det blandt venner og andre mennesker, der er optaget af lignende ting. Derefter bringer man det ud til et publikum.

JB: Jeg spekulerer på, om eksperimenterne med disse konferencer, som du har arrangeret, for eksempel er forbundet med nogle frustrationer, som du eventuelt har i forhold til visse mailinglister, og måden, tingene udvikler sig på på nettet?

HB: Egentlig ikke, jeg tror, jeg laver flere arbejder på nettet, end jeg nogensinde har gjort. Jeg tror, at når man først er blevet kendt for en ting, så bliver ens andre arbejder usynlige. Jeg har gået rundt og lavet graffiti her, men det ved de fleste mennesker ikke. Det kan jeg også godt lide, fordi det, jeg laver med kridt, så ikke rigtig er en offentlig ting. Folk ser arbejdet i sig selv, jeg holder ikke forelæsninger om det.

JB: Hvad mener du om hele diskussionen blandt ikke-net.kunstnere om net.-kunst?

HB: Jeg har faktisk stillet Geert Lovink et spørgsmål om netop publikumstingen. Jeg tror, det er en legitim taktik at sige til et publikum, at man ikke er kunstner. Det frigør dig fra historisk bagage. Men når man så befinder sig i en gruppe, hvor man forsøger at udvikle noget og udveksle idéer, så synes jeg ret ofte, at det er distraherende, hvis man siger, at man ikke er kunstner. Man er nødt til at kommunikere med folk for at få udviklet noget. Så jeg udfordrede ham på dette punkt, men han hævder stadig, at han ikke er kunstner. Det synes jeg er ganske interessant, efter hans optræden på documenta. Måske er han HVERKEN kunstner privat ELLER offentligt, men den har jeg heller ikke rigtig kunnet finde ud af endnu. Det her med at nægte og at sige et og ikke det andet, kan være ganske nyttigt, men når man gør det over for sig selv eller andre mennesker, som man forsøger at indlemme og betro sin hemmelighed til, så forvirrer det folk, inklusive mig. Hvis nogen siger: Er du kunstner? under private omstændigheder, ville jeg formentlig svare ja, men i offentlig sammenhæng siger jeg nej, der er jeg bare ingen. Det afhænger af konteksten.

Jeg tror, at net.kunst er et meget vanskeligt emne i år. Den er blevet opdaget af institutionerne, det er ligesom med penge, folk vil gerne have dem, men når de har det, så er de stadig ikke glade, fordi det er et symbol på noget andet. Penge symboliserer mange ting. Folk taler om nogle ting, men i virkeligheden taler de om noget andet. Jeg tror, der er mange skjulte dagsordener og skjulte

drifter og frustrationer, som kommer i spil, når noget bliver institutionaliseret og opnår succes.

JB: Men det handler ikke om, at noget er *hot*, gør det? Det lyder på mig, som om det er et modefænomen. Folk reagerer ud fra en temmelig grundlæggende fornemmelse af det, de ikke synes om.

HB: Net.kunst er hot i år. Jeg kan huske, at jeg på den første "anti with e"-ting (the net.art secret conf) sagde, "dette er net.kunstens år, og vi er nødt til at være meget forsigtige. Den har let ved at blive samlet op og hypet for derefter at blive nedvurderet, og så er det farvel til vores kontekst. Så vi er nødt til på en måde at spille meget forsigtigt i år". Sådan fører jeg det tilbage til listen. Det er bare et vanskeligt år med vanskelige problemstillinger. Begrebet net.kunst er for eksempel en joke og et falsum for mange af de udøvende. På en eller anden måde er det imidlertid blevet taget alvorligt.

JB: Det var ikke kun en joke.

HB: Nej, men hvis du for eksempel taler med Alexei Shulgin om, hvad han vil gøre nu, han er en af net.kunstens hovedkræfter, hvad er hans næste skridt: Han tager til Brasilien for at fotografere børn. Han leder efter en ny kontekst. Han er fra Moskva, og han er en øst-kunstner. Han passer lige ind i nettime-retorikken om velgørelse over for de fattige kunstnere. Det har han været god til at udnytte. Han tager til de her møder, han siger meget lidt, går ud og spiser middag. Han er i et andet land. Han taler aldrig rigtig om politik, han taler en lille smule om kunstrelaterede emner, og det er så det. Det har været en god zone for ham at bruge. Han holder formentlig snart op med det.

Det er problemet med investeringer, en masse mennesker strømmer til disse medier som noget midlertidigt, som en slags midlertidig taktik. De lægger en masse energi i det og tager investeringen op. Så bliver de der, og så har de på en eller anden måde mistet deres oprindelige hensigt. Sådan en som Alexei har held med det, tror jeg, han har hoppet fra mange forskellige ting, fra videokunstens sammenhæng til en computersammenhæng, og han går videre til den næste sammenhæng. Hver gang er han den fattige kunstner fra Moskva. Dengang han plejede at sælge billeder, du ved, ting på væggene, var det, fordi

han var fra Moskva, at han fik dem solgt. Folk siger: “Åh Moskva, det må være et spændende sted!” “De der væmmelige sovjetunions-typer ...” Han gør det samme nu. Jeg er også den samme. Folk tror, at jeg er fra London, og at jeg må være mægtig interessant, fordi der er en god musikscene i øjeblikket.

JB: Jeg tror, det meste af din “velgørenhed” bygger på din graffiti-fortid. Eller dit image som gadekunstner.

HB: Men jeg passer ikke ind i den moderigtige gadekunst-ting. Jeg går ikke med bukser, der er baggy. Jeg hører ikke hiphop. Det var det område, der var meget på mode. Jeg gik bare rundt og lavede nogle små ting med kridt. Det er en lidt kynisk bemærkning og ment som lidt af en joke, men der er en vis sandhed i det.

Matthew Fuller

Netværkskunstnere

Interview med Mark Tribe

Oversat fra: "Network artists"

Udskrift af radiointerview fra BBCi Art, 2000

Online: <http://nothing.org/clippings/files/bbcinterview/arts/index.html>

Matthew Fuller: Vil du begynde med at forklare, hvad Rhizome er, fortælle websitets historie, og hvad mailinglisten er?

Mark Tribe: Rhizome er en nonprofitorganisation, der fokuserer på præsentation af new media-kunst i offentligheden. Det vil sige nutidskunst, der anvender nye teknologier, såsom Webbet. Desuden er det formålet at skabe en kritisk dialog omkring new media-kunst og at bevare new media-kunst for fremtiden. Jeg grundlagde Rhizome i Berlin i 1996. Der boede jeg, og der lavede jeg kunst og arbejdede som webdesigner, og jeg mærkede et behov for et samlingssted for det meget unge globale fællesskab af kunstnere, kuratorer og andre med interesse i, hvordan kunstnere kunne bruge internettet som et rum, hvor der kunne skabes nye former for værker, og man kunne nå ud til nye publikummer.

MF: En af de vigtige måder, det kan gøres på, er ved hjælp af en mailingliste. Vil du forklare, hvilken funktion mailinglisten har?

MT: En mailingliste er egentlig meget enkel. Den fungerer sådan, at man sender en email til en bestemt adresse, i vores tilfælde er det: list@rhizome.org. Meddelelsen bliver med det samme videresendt til de andre abonnenter på listen. Så det er en rigtig god måde at skabe et græsrods miljø på og få en masse mennesker rundt omkring i verden til at tale med hinanden og udveksle information. Det rigtig smarte ved en mailingliste sammenlignet med et website

er, at man, især hvis man er en rigtig travl person, måske ikke har tid til at gå ind på en hjemmeside hver dag eller hver uge for at deltage i et miljø. I stedet kommer emailen til dig. Den ligger i din postkasse, den rækker ud til dig og holder dig til. Mailinglister har længe været anvendt af folk i kunstmiljøet til at holde sig i kontakt med hinanden over afstande. En af de første og vigtigste mailinglister var i sin tid nettime, der blev startet i Berlin og Amsterdam i 94 eller 95, kun et par måneder før jeg startede Rhizome. Nettime var en model for det, vi gør.

MF: Du arbejder i en udpræget New Yorker-kontekst. Der er forgængere som The Thing derovre, men jeg spekulerer også på, om New York-lokaliteten har givet mailinglisten eller Rhizomes aktiviteter et særligt præg?

MT: Jeg startede Rhizome i Berlin og flyttede bagefter til New York, hovedsagelig fordi det var der, jeg havde adgang til de bedste ressourcer: penge, talent og rum. Jeg følte også, at der var mindre modstand der mod at gøre noget nyt i forhold til i Tyskland. Men vi gjorde, hvad vi kunne, for at Rhizome ikke skulle blive en slags New York-centrisk miljø, vi forsøgte at gøre det så internationalt som muligt, og vi prøver at undgå, at det får et New Yorker-præg. Vi har abonnenter fra femoghalvfjerds lande; kun cirka tredive procent sidder i USA. De fleste af dem kommer andetsteds fra. Store dele af kunstverdenen indskrænker sig til en nærsynet New Yorker-fikseret vision, det forsøger vi virkelig at undgå ved at forblive internationale i vores spændvidde.

MF: En interessant ting er de personer, der skriver til listen. Der er kunstnere, der er kritikere, der er tekniske eksperter. Der er en masse forskellige personer, som taler på en masse forskellige måder om arbejdet med new media og relaterede problemstillinger. Det virker ikke, som om der er den samme skelnen mellem kunstnere og kritikere, som man finder i mainstream-kunstverdenen. Hvordan kan I opretholde dette og forhindre, at folk fastlåses i bestemte roller, i takt med at new media-kunst bliver mere accepteret?

MT: Jeg tror, at netkunsten fra begyndelsen har været en slags gør det selvbevægelse, hvor kunstnerne selv står for deres egen markedsføring, de er deres egne gallerister og deres egne kunsthandlere. Og ofte også deres egen kritiker. Og du har ret, der er ofte en reel udviskning af grænserne mellem kunstne-

ren – den, der skaber kunsten – og kritikeren – den, der taler om den. Med Internettets fremkomst har kunstnerne følt, at de kunne anmelde andre folks værker, interviewe hinanden og skrive kritiske tekster. Men det hænger sammen med strukturen i den måde, vores kommunikation fungerer på. Det er virkelig et græsrodsnetværk på den måde, at al indholdet kommer fra miljøet. Det vender op og ned på den traditionelle tidsskriftsmodel, hvor man har nogle enkelte redaktører og en lille kreds af skribenter, der producerer indhold for et meget stort publikum. Med Rhizome er det mange til mange; alle taler med hinanden.

MF: I de sidste par år har man set en række kunstnergrupper dukke frem, såsom De Geuzen, Strike i London og Backspace, også i London, som skaber infrastrukturer, hvor andre mennesker kan vise eller skabe kunstværker, som et kunstværk i sig selv. Jeg spekulerer på, om du opfatter Rhizome som kunst eller som en funktion, der er forbundet med, men alligevel er forskellig fra, egentlig kunst?

MT: Der er mange kunstnergrupper og projekter, der skaber platforme som kunstværker. ^{®TM}ark er et andet eksempel. Jeg opfatter egentlig ikke Rhizome på den måde. Jeg er kunstner, og jeg lavede ikke andet end kunst, indtil jeg startede Rhizome. Jeg laver stadig kunst noget af tiden, men Rhizome oplever jeg ikke som et kunstværk. Det føles som en platform eller en organisation, selvom jeg tror, at den opfylder den samme rolle i mit liv, som det at skabe kunst gjorde, fordi det er et meget kreativt arbejde og et udtryk for mit syn på verden.

MF: Jeg spekulerer på, om du vil mene, at det materiale, eller emnerne i materialet, der cirkulerer på mailinglisten, egentlig har ændret sig i årenes løb? Har der tegnet sig nogle bredere mønstre eller et særligt fokus i diskussionen på listen?

MT: Ja, helt sikkert. For det første har de medier, som folk er interesserede i, ændret sig. Da Rhizome startede op, arbejdede folk stadig meget med cd-rom'er og nogle med virtual reality. Cd-rom'er er stort set afgået ved døden som kunstnerisk medie, bortset fra Jodis OSS (www.jodi.org). De webbaserede arbejder, som folk talte om i begyndelsen, forandrede sig fra at være helt basal tekst og simpel

grafik til mere sofistikeret software såsom Webstalker, der er en form for Internetbrowser lavet af I/O/D, eller Netomat, en anden alternativ browser, eller John Klimas Glass Bead. Og samtidig værker, der visuelt er mere udførlige, såsom entropy8zuper!'s Wirefire-performances. Men hvad emnerne angår, så tror jeg ikke, at net.kunsten i begyndelsen blev opfattet som en egentlig bevægelse, den havde endnu ikke noget navn, og net.kunst med punktummet i midten blev opfundet med en vis ironi af Vuk Cosic fra Slovenien, tror jeg nok. Og der var en lille kreds af kunstnere, der ret hurtigt blev ret hotte og begyndte at rejse rundt og tale om deres arbejde. Og på den måde var der pludselig noget at reagere på, og især på det seneste er net.kunst begyndt at blive accepteret af mainstreaminstitutioner som museerne. Jeg tror, at en af de vigtigste pointer i diskussion er, hvordan man i miljøet bør forholde sig til disse institutioner. Hvordan kan net.kunst bedst præsenteres på et museum – den slags spørgsmål.

MF: Hvilke gode eksempler på, at dette sker, vil du pege på, og på hvilke måder vil du mene, at museer på dette område er uhjælpsomme?

MT: Jeg tror, at det bedste eksempel i dag er en udstilling, der blev vist på Walker Art Center i Minneapolis, Minnesota i USA sidste forår – jeg tror, det var i marts eller deromkring – som hed Lets Entertain. Det var en meget interessant museumsudstilling, der tog udgangspunkt i idéen om kunst som underholdning og krydsningerne mellem kunst og underholdning. Steve Dietz, der er leder af new media-projekterne på Walker, skabte også en online-del til udstillingen, en slags paralleludstilling, der kun fandtes på nettet. Han bestilte nogle nye værker, han samarbejdede med en net.kunstner, Vivienne Selbo, om et meget kunstnerisk interface, der på en måde var et kunstværk i sig selv, og skabte så en udstilling, der trak links mellem meget forskellige net.kunst-projekter. Den del af udstillingen hed Art Entertainment Network, og jeg synes, det var meget dygtigt gjort og meget relevant. Det, de ikke prøvede, var at installere net.kunst i museets lokaler, hvilket Whitney-museet forsøgte på sin biennale, og det slog virkelig fejl. Whitney indlemmede net.kunst i biennalen for første gang i år [2000], og de havde lavet et black box-rum med en computer, der var koblet til en projektor, og et par bænke. Så når man kom ind i rummet, skulle man enten sætte sig ned på bænken og se på, at en anden person surfede, eller også satte man sig ved computeren og kikkede, mens andre så på. Det ødelægger eller øver vold på det grundlæggende paradigme, som net.kunst sigter mod, nemlig

at der er en person, der sidder alene ved en computer i et meget intimt, interaktivt en til en-forhold til værket. I stedet bliver man tvunget til at være enten performer eller passiv beskuer, og det primære net.kunst-paradigme sigter ikke mod nogen af disse roller. Jeg tror, at Net-installationen går en stærk fremtid i møde, hvor kuratorer på museerne arbejder med net.kunstnere, som får til opgave at skabe værker, der er lavet specifikt til offline-miljøer, hvor der er en interaktion mellem virtuelle rum og det virkelige rum.

MF: Hvad tror du, at net.kunstnerne har fået folk til at se eller finde ud af om Internettet, og om netværker i det hele taget, som måske ikke kommer til udtryk i mainstream-Internetkulturen? Hvad tror du, at folk kan få ud af at se på eller bruge net.kunst?

MT: Jeg tror, det, kunstnerne især gør, er at re-kontekstualisere hverdagens erfaring, så dens mest interessante eller problematiske eller smukke kvaliteter kommer i fokus. Faktisk tror jeg, at dine seneste projekter, A Song For Occupations, hvis titel stammer fra et digt af Walt Whitman, er et rigtig godt eksempel på, at man tager fat i noget, der er blevet fuldkommen normaliseret. Nemlig den ufattelige overflod af funktioner og valgmuligheder i menuerne i Microsoft Word, som på en måde bliver gjort fremmed. Ved at gøre dem synlige, bliver vi bevidste om, hvordan vores valg, vores begrænsninger ... bevidste om kontrol ... om, hvordan vores begær bliver kanaliseret.

MF: Hos Rhizome.org har I set på udviklingen af alternative interface til det normale interface, der jo er klart og funktionelt. Men I har også disse andre interface, der hedder StarryNight og Spiral. Kan du forklare noget om dem?

MT: Igennem de sidste fire år har vi opbygget et online-bibliotek af artikler, tekster, der er skrevet af folk i miljøet. Og nu har vi så noget i nærheden af 1600, og de er alle sammen indekseret og kategoriseret med forfatterens navn, hvornår de blev udsendt, forskellige emneord og den slags. Måden, folk normalt får adgang til indholdet på, er gennem søgninger på emneord, ligesom når man søger på for eksempel Yahoo! eller AltaVista eller Google. Og det er meget effektivt, det er en effektiv måde at finde information på, men man får ikke rigtig en fornemmelse for bredden og dybden i det, der findes, eller relationerne mellem de forskellige former for indhold.

Vi har lavet et alternativt interface, der hedder StarryNight, hvor hver tekst i arkivet er repræsenteret ved en stjerne på en mørk nattehimmel, og hvor stjernens klarhed afgøres af, hvor mange gange den pågældende artikel er blevet læst. Så de klareste stjerner svarer til de mest populære tekster. Når man kigger på nattehimmelen, kan man med det samme se disse konstellationer af klare og svage stjerner, som repræsenterer tekster i biblioteket, og hvor populære de er. Ved mouseover, altså ved at køre musen hen over dem, kommer der en lille pop up-liste frem over emneord, som den pågældende tekst har tilfælles med de andre tekster. Hvis man så klikker på et af de emneord, så tegnes der en konstellation med alle de tekster, der har et fælles emne, så hvis man for eksempel ruller hen over en stjerne, hvor emneord som køn, identitet og Internettet kommer frem – hvis man så klikker på køn, så tegnes der en konstellation: kønskonstellationen, som forbinder alle de stjerner, der har at gøre med køn. Og når man klikker på en stjerne, så dukker teksten op i et andet vindue, så den faktisk bliver en passage, et interface til data, som altså ikke blot visualiseres.

MF: Tror du, at nogle tekster simpelthen vil forsvinde, og ingen nogensinde vil klikke på dem, fordi I kun fokuserer på de tekster, der er mest populære?

MT: Ja, det var et af de oprindelige kritikpunkter, da vi første lagde det ud. At der ville opstå et selvforstærkende feedback-system, hvor folk klikker på de klareste stjerner. Men det virker, som om det ikke er noget problem, pga. Rhizome-miljøets særlige karakter. Folk er mere interesserede i at klikke på de svageste stjerner.

MF: Et interface, der er beslægtet med StarryNight, er det, der hedder Spiral. Kan du forklare, hvordan det virker?

MT: Spiral fører StarryNight-metaforen med stjerner, der repræsenterer tekster på en nattehimmel, i en lidt anden retning. Den arrangerer stjernerne kronologisk, i en galaktisk Spiral. Når man hiver scroll-baren ned i højre side af vinduet, bevæger galaksen sig udad i en spiralbevægelse og man bliver ført tilbage i tiden. Galaksens arme, galaksens forskellige spor, repræsenterer forskellige slags tekster, diskussionstråde, interviews, teori, kommentarer og annonceringer. Når man klikker på en tekst, kommer den frem, så man også her kan læse den på skærmen.

MF: En ting, der interesserer mig ved jeres arkiver, eller måden I bruger arkiver på, er det her med, at man kan udforske dem via emneord. Jeg spekulerer på, om du kan forklare, hvordan I bruger emneord, hvordan I er nået frem til dem, og måske hvad emneord kommer til at betyde i forbindelse med en database eller i forhold til et netværksarkiv?

MT: Emneord er virkelig værdifulde, fordi de gør dig i stand til at lave søgninger på ord eller begreber, som egentlig ikke findes i en brødtekst. Man kan for eksempel tænke sig en tekst skrevet af en cyberfeminist, hvor hun aldrig bruger ordet "køn", men hvis man gerne vil finde en sådan artikel, så tænker man måske netop på ordet "køn". Det, vi så har gjort, er at definere et vokabularium, som vi mener rammer spændvidden i alle de nøglebegreber, der kendetegner feltet new media-kunst. Hver gang vi så får en tekst ind, som vi mener kræver et nyt ord, så overvejer vi det, og hvis det virker, som om der vil være et yderligere behov for det ord, så vil vi faktisk føje det til vokabulariet. Men det er et begrænset vokabularium af ord, som vi kan bruge, og som vokser langsomt over tid.

MF: Noget, der har med jeres mailingliste-arkiv at gøre, er det art.base-arkiv, som I lancerede for et års tid siden. Vil du måske forklare noget om det?

MT: art.base er et online-arkiv eller en database med Internet-baserede kunstværker. Motivationen bag det var, at vi opdagede, at nogle af de værker, der blev skabt af net.kunstnere i net.kunstens tidlige år, lad os sige 1995 og 1996, var forsvundet. Af en eller anden grund sker der det, når en kunstner skaber et stykke Webkunst, at vedkommende finder en intranetserver et sted, lægger det ud, og går måske videre til et andet projekt, men så kommer der indimellem en systemadministrator, som ikke indser, hvor vigtigt værket er, og derfor trykker på delete-tasten. Så forsvinder vores historie ud i det blå med blot et enkelt klik på musen. Det gik også op for os, at hvis man går ind på en af de store søgemaskiner og taster "net.art" ind, så finder man ikke ret meget. Folk blev ved med at spørge efter en liste over vigtige net.kunst-projekter. Så vi ville gerne finde frem til en god måde, hvorpå folk kunne finde og få adgang til net.kunst, og samtidig sikre os, at den stadig findes om adskillige år. Så vi begyndte at lave kopier, eller det vi kalder kloner, af disse projekter og lægge dem ind i vores onlinedatabase, vi tildelte dem emneord og indsamlede en

erklæring og en biografi fra kunstneren, samt et thumbnail-billede, og gjorde det tilgængeligt på nettet.

MF: Hvordan afgjorde I til at begynde med, hvilke værker der var vigtige for jer, og hvilke der ikke var det?

MT: Vi forsøgte at skelne art.base som arkiv fra en kurateret samling, så vi forsøgte at inkludere snarere end at udelukke. Hvis nogen tilføjer noget, og det er net.kunst, hvilket vil sige, at det er et kunstværk og ikke noget, der helt klart ikke er kunst – som for eksempel et kommercielt designprojekt – og hvis det også er net.kunst i modsætning til noget andet – hvilket vil sige, at det ikke er en eller andens akvareller, som vedkommende har scannet ind og vil lægge ud på nettet – så hører det stort set hjemme i art.base, og det vil blive godtaget. Det selektive kommer ind, når det handler om, at vi skal bruge vores begrænsede ressourcer på at indsamle oplysninger om værket, lave kvalitetskontrol på emneordstildelingen, biografien, erklæringen og de andre materialer, som kunstnerne bidrager med. Så vi gør et bedre stykke arbejde, hvis vi arkiverer det arbejde, som vi mener historisk set er vigtigst.

MF: Den betegnelse, du bruger, nemlig new media-kunst: Hvordan er I nået frem til, at den skal være omdrejningspunktet for det, der diskuteres på Rhizome, i modsætning til for eksempel net.kunst eller Internetkultur? Hvordan opfatter I new media? Hvori består det nye, og hvor vil medierne bevæge sig hen nu?

MT: Grunden til, at vi valgte new media-kunst i modsætning til for eksempel new media-kultur, er, at vi vil fokusere på lige netop krydsfeltet mellem samtidskunsten og de nye teknologier. Vi valgte ikke at gå efter net.kunst eller Internetkunst, fordi vi har indset, at Internetkunst ikke vil være new media for altid. Derfor opfatter vi new media som en betegnelse, der spænder over det omskiftelige terræn, hvor nutidens kunstnere udforsker og eksperimenterer med de nye teknologier, der kommer frem hen ad vejen. I dag er det så net.kunst, i morgen er det måske genetisk kunst, trådløse teknologier eller bioteknologi.

Andreas Brøgger

Programmeringens æstetik

Interview med Mark Napier

Oversat fra: "The Aesthetics of Programming. Interview with Mark Napier"

Publiceret til onlineudstillingen "ON OFF" (afsnit/Hvedekorn, 2000)

Online: <http://afsnit.dk/onoff/Texts/printerfriendly/napieraesthet.html>

Andreas Brøgger: Jeg vil gerne begynde med at spørge dig om din opfattelse af netkunst i forhold til maleri, for det første fordi jeg ved, at du tidligere har lavet malerier foruden at programmere, for det andet fordi du ofte har talt om en vis malerisk dimension i dine netkunstprojekter.

Mark Napier: Kunsten fungerer bedst, når den er interessant både konceptuelt og visuelt. *Shredder* (<http://www.potatoland.org/shredder>) er et godt eksempel på et projekt, der både har en konceptuel og en visuel dimension. Jeg brugte megen tid på at justere æstetikken i lagene med den tekst og grafik, der kommer frem. Jeg ville gerne have, at makulatorsiden var variabel, til en vis grad tilfældig, men alligevel havde en struktur, der kunne skabe en visuel balance og et flow.

Jeg påskønner grafikkens visuelle kvalitet på computerskærmen, farvernes lysstyrke, de hårde kanter og de atmosfæriske utydeligheder, som forvrænget og pixelleret computergrafik skaber. Der er en malerisk side ved mediet, som jeg gerne ville udforske videre.

Webinterfacet har imidlertid nogle muligheder, der rækker ud over maleriet. I netkunsten kan kunstværket bevæge sig. Det kan ændre sig og udvikle sig over tid, hvilket skaber en hel anden dimension i denne kunstform, som bare ikke findes i maleri. I *Pulse* (<http://www.potatoland.org/pulse>) brugte jeg megen tid på at undersøge, hvordan farverne kunne udvikle sig over tid, hvordan stem-

ning og karakteren af en række farver forandrede sig og antog nye kvaliteter. Værket etablerer nogle farvekvaliteter, farveområder, der pulserer i forskellige hastigheder. Når de besøgende så interagerer med værket, aktiverer de farveområderne, men resten kan ikke nærmere forudsiges. Jeg skabte et potentiale for farverelationer, men det er de besøgende, der i realiteten udløser, hvornår og hvordan farverne vil udfolde sig. Jeg kontrollerer ikke værkets endelige resultat.

Og det er jo det sjove ved software: Det kan skabe resultater, som jeg ikke havde planlagt. Med software kan et simpelt antal regler kombineres, så de skaber et komplekst resultat, som kan bevæge sig i retninger, som jeg ikke kan forudsige, selvom jeg selv har lavet det. For en softwareudvikler (mit daglige arbejde) er uforudsigelige resultater normalt lig med fejl og giver mig hovedpine, men som kunstner foretrækker jeg ofte de uplanlagte resultater. I maleri kan mediet også gøre noget, som jeg ikke kan forudsige, men når først malingen er tør, så er det dét. Billedet er statisk.

AB: Kunne man betragte <tags> som svarende til malerens pensler, og værdierne i disse tags som svarende til malingen – for nu at forcere analogien mellem maleri og dine nuværende værker? I begge tilfælde kan det objekt, der produceres med disse to aspekter – henholdsvis tags/værdier og pensel/maling – ikke udledes af disse to generaliserede aspekter i sig selv, kun af den specifikke kombination heraf.

MN: Det gælder i et hvilket som helst medie, at det objekt, der produceres, ikke kan forudsiges ved at se på mediets redskaber og materialer. Det er tilfældet med softwaresprog såvel som maleri og lærred, kul og papir – det er det, der gør disse redskaber så stærke og så tiltrækkende for kreative mennesker. Det gælder også sproget: Et alfabet og en grammatik kan producere et uendeligt antal kombinationer af ord og sætninger.

Jeg vil dog ikke mene, at maleri og softwarekode kan sammenlignes helt så direkte. De to medier er fuldstændig forskellige. Maling er en fysisk væske, der direkte kontrolleres med hånden. Softwarekode er et sprog (af en art), der kontrolleres gennem et computerinterface. Et maleri er et statisk, fysisk objekt. Software er snarere som en maskine med bevægelige dele, eller som et stykke musik.

AB: Finder du sådanne sammenligninger mellem netkunst og “traditionelle kunstformer” meningsfulde og produktive, eller skaber det snarere ofte en begrænsende opfattelse af, hvad netkunst er?

MN: Sammenligninger er nyttige, når de evner at skabe noget. De fleste sammenligninger mellem netkunst og traditionelle medier ender med, at netkunst siges at være “bedre” eller “værre” end traditionelle former. Ingen af disse vurderinger giver nogen mening.

AB: I hvilken udstrækning mener du, at netkunstens kreative dimension ligger (eller burde ligge) i selve programmeringen?

MN: Det, jeg laver, kræver et indgående kendskab til programmering, fordi jeg godt kan lide at skabe usædvanlige effekter, der udfordrer antagelserne om, hvordan webbet fungerer. Såsom at “makulere” en side, eller blande adskilte sider sammen (jf. *Riot*, <http://www.potatoland.org/riot>). For at kunne gøre det er jeg nødt til at arbejde mig uden om de begrænsninger, som browseren pålægger mig, og det indebærer, at jeg arbejder omhyggeligt med programkoden.

At have kendskab til, hvordan programkoden fungerer, giver mig adgang til mere af det, som mediet kan byde på. Med java og javascript kan jeg skabe visuelle effekter, som folkene ovre hos Macromedia aldrig lagde ind i Flash og Dreamweaver. Dette kendskab er essentielt for den form for kunst, jeg laver. Jeg lærer hele tiden mere om, hvordan teknologien fungerer.

Men der findes ikke kun én måde at være kreativ på, og ikke al netkunst må nødvendigvis bygge på programmering. Et konceptuelt værk kan alene gennem html videregive sin pointe. Det, der bekymrer mig, er de kuratorer og kritikere, der ikke kender noget til teknologi, men som tager beslutninger om netkunsten, uden at de forstår, hvordan kunstværket passer ind i det større teknologiske billede.

AB: Du har tidligere talt om et “hemmeligt” aspekt ved programmeringen, en del af programkoden, som du typisk gerne vil holde for dig selv, fordi den rummer nøglen til, hvordan du har skabt værket. Kunne du forklare det nærmere?

MN: Der er to aspekter ved det at producere et program. Der er dels programkoden, der kunne se således ud:

```
if (ns4 == true) {
    this.x = this.css.left
    this.y = this.css.top
}
```

Og så er der det faktiske “binære” sprog eller maskinsprog, der kan se således ud (hvis man nogensinde får det at se på skærmen, hvilket er sjældent):

```
a _”__ï!2 ¬_J?HÛUæ”o^Ë9[2ã\]ΓI?W-ÿZaJ ± (åb
```

Den programkode, som mennesker kan læse og arbejde med, bliver oversat til binær kode, som maskinen kan behandle. Denne oversættelse kaldes kompilering eller fortolkning af programkoden. Hvis du åbner en webside i din browser, så prøv at vælge View|Source menuen, da vil du kunne se kildekoden for denne webside (html og måske javascript). I andre systemer, såsom Flash og Shockwave, kan man ikke se kildekoden, fordi Flash-softwaren kompilerer programkoden til den binære form. Ophavsmanden beholder programkoden på sin computer og lægger den binære fil på nettet, hvor den kan hentes og udføres (ved hjælp af Flash plug-in).

Inden for softwareindustrien er programkoden meget værdifuld, fordi den indeholder den viden, opskrift eller tegning, der skal til for at lave softwareproduktet. Den binære “executable”-fil distribueres til verden, men kildekoden bliver omhyggeligt beskyttet. Som kunstner er jeg glad for at kunne dele min kildekode med andre kunstnere. Som regel kan de finde den ved ganske enkelt at bruge html-muligheden View|Source i browseren.

Når jeg arbejder i Java, er kildekoden ikke umiddelbart tilgængelig for kunstværkets beskuere. I dette tilfælde udgør kildekoden den unikke plan for kunstværket. Den, der måtte eje kildekoden, “ejer” kunstværket.

AB: Forestiller du dig, at selve programkoden bliver “kunstværket” et sted ude

i fremtiden, og at programkode vil blive solgt på kunstauktioner, udstillet på museer?

MN: Det tror jeg ikke, i hvert fald ikke på rutinemæssig basis. Jeg er sikker på, at programkode vil dukke op i en eller anden form på markedet for samleobjekter, men formentlig mere som kuriositet end som kunstværk. Programkoden er som maling og pensler. Vi beundrer ikke Picassos malerpensler, selvom jeg er sikker på, at der er nogen, der ejer nogle stykker og sikkert kunne sælge dem til en god pris.

AB: Men vil kodens mulige "salgbarhed" i dine øjne kunne fungere som et bæredygtigt alternativ til netkunstens nuværende situation, hvor kunstinstitutioner bestiller værker hos netkunstnerne, hvilket er ensbetydende med, at kunstnerne skal komme med forslag (og gøre et stort stykke arbejde), før de muligvis bliver betalt for deres kunst? Eller ville du hellere foretrække et "open source"-princip?

MN: Jeg foretrækker open source, men jeg skal jo også have smør på brødet. Jeg går stadig og tænker over dette spørgsmål, og har ingen gode svar. Jeg bliver nødt til at forholde mig til spørgsmålet, fordi jeg nu i højere grad bruger java (fordi kildekoden i java er adskilt fra det endelige produkt og kan tilbageholdes, hvilket i kunstverdenens forstand ville gøre kildekoden sjælden).

AB: Ville du beskrive programmeringen som en særdeles kreativ dimension i sig selv i dine værker, eller ligger den kreative dimension snarere andetsteds: for eksempel i at komme på idéen til et projekt, projektets "udseende", dets interaktion med brugere?

MN: Dette er alt sammen dimensioner af den kreative proces. Mine projekter begynder med en idé, som regel en idé, der har med webbet at gøre, hvordan vi bruger webbet, eller hvilken indflydelse det har på os. Men programmeringsprocessen skaber andre muligheder og føjer en ny dimension til værket. Teknologien sætter ofte begrænsninger for det, jeg laver: Der er grænser for hukommelsen og processorhastigheden, der er fejl og ukompatible forhold i browsersoftware. Andre gange åbner teknologien for nye muligheder. Der kan ske ulykker, der kan være fejl i programkoden, som skaber uventede, men

vidunderlige kvaliteter. Eller jeg finder et stykke software, der viser mig nogle nye måder at håndtere et problem på.

Generelt handler det ikke om at se på programkoden som kunst, men om at forstå, hvordan den underliggende teknologi påvirker kunsten. Opfindelsen af olie på lærred ændrede kunstens natur betydeligt. Denne nye teknologi gjorde kunsten bærbar. Malerier kunne bæres fra sted til sted. De kunne være store og robuste, men stadig letvægtsmalerier. Billeder var ikke længere noget, der skulle males direkte på væggen, på altertavler eller et stykke træ. De kunne flyttes, og dermed kunne de også relativt let skifte ejere, hvilket åbnede mulighed for et sekundært marked, hvor kunsten kunne sælges og blive solgt videre igen. Olie på lærred var en teknologi, der spillede en rolle i kunstens forandring fra store offentlige værker til mindre, bærbare og privatejede stykker, sådan som vi kender kunsten i dag.

I internettets tilfælde er der et endnu større behov for at forstå mediet, fordi hovedparten af et netværksbaseret kunstværk måske er usynligt for det blotte øje. I projekter som *Shredder* og *Riot* bliver den collage, man ser på skærmen, skabt ved at appropriere indhold fra webbet. Jeg har talt med flere kuratorer, der ikke forstod forholdet mellem kunstværk og det medie, det eksisterer i. De var ikke klar over, hvor værkets indhold stammede fra, og pointen med disse projekter gik derfor slet ikke op for dem. I *Digital Landfill* og *GraphicJam* er netværket også drivkraften bag værket, og den uindviede vil måske ikke fatte, hvordan disse værker forholder sig til omgivelserne, til netværkets rum, og hvordan andre brugere bidrager til værket.

Disse værker handler om, at ophavsmanden spredes ud og om appropriering. De eksisterer i det rum, der skabes af netværket, og som har anderledes regler og kvaliteter end dem, vi er vant til fra det fysiske rum, vi bebor. Men disse kvaliteter er ikke umiddelbart indlysende, og man er nødt til at tilegne sig dem.

Da jeg begyndte at arbejde med computere, skulle jeg lære at visualisere det, der foregik i maskinen. Da jeg først havde lært at "se" operativsystemets miljø for mig, var det ikke noget problem at navigere rundt i det rum. Når kuratorer og kritikere ser på netkunst, er de også nødt til at gennemgå denne proces, selvom de måske ikke er klar over det. Hvis de kigger på afbildninger af

skærbilleder, eller blot ser kortvarigt på en skærm, så ser de måske værket, som om det var et fotografi, et statisk billede, der er passende indrammet af skærmen. Hvis de ikke ved, hvordan dette billede er skabt, hvordan det forholder sig til netværket, til andre besøgende, til interaktion, så kan de umuligt forstå kunstværkets budskab.

AB: Du har for nylig talt om din interesse for at tildele programkoden i dine projekter en dobbeltrolle, hvor den ikke blot fremtræder som en temmelig uigennemtrængelig kodemasse, men også får en form for konceptuel betydning på et andet plan. Som en illustration af dette nævnte du filmen *The Matrix*, hvor programmørerne rent faktisk kan “se” de konstruerede verdener ved at kigge på den tilsyneladende uigennemtrængelige kodemasse på computerskærmene. Måske en form for ikonisk plan i programkoden?

MN: Jeg læste for nylig Neal Stephensons *Snow Crash* og syntes rigtig godt om hans sammenligninger mellem programkode (et sprog, der opbygger en virtuel verden) og de tidlige religioners sprog (en anden form for sprog, som opbygger en anden form for “virtuel” verden). Jeg tænker mere på programkoden som en metafor for verdens skabelse, som i tilfældet Shiva (som Mark Napier kommer nærmere ind på nedenfor. O.a.).

Programkode er et sprog, der kan bruges til at skabe både strukturer og overflader (fremtrædelser): maskiner, der arbejder bag ved scenen, og interface, som folk ser og interagerer med, og med hvilke de kan styre maskineriet. Vi bebor dagligt en fysisk verden, der er skabt af vores sprog. Når vi krydser gaden, holder vi udgig efter “biler”. I et enkelt ord ligger en hel række erfaringer og erindringer indkapslet: “bil”. Det, man i “virkeligheden” ser, er en struktur bestående af metal, gummi, plastik og glas, som bevæger sig meget hurtigt. Men selv disse ord, “metal, gummi” etc. er betegnelser, der beskriver fysiske kvaliteter som hård, glat, kold og ufleksibel, eller blød, bøjelig, sort. Og disse fysiske kvaliteter er i virkeligheden sansninger, som ordene blot peger på. Vi er alle enige om, hvad “glat” og “kold” betyder. Ordene er ikke lig med sansningerne, de er symboler, der peger på sansningerne.

Blot med ordet “bil” kan vi opsummere en hel række erfaringer, attributter, muligheder og farer. Vi kan se bort fra de millioner af farver, der reflekteres

fra skinnende overflader, lyset, glimtet af glas, det skinnende metals mange kurvede former, lydene, bevægelsen etc. Hvis man ser noget for første gang, så kan man få en fornemmelse af dette. Et helt igennem fremmed objekt ser eksotisk ud, spændende, lokkende. Det fanger vores opmærksomhed, netop fordi det ikke lader sig kategorisere. Når vi først har set et par af dem og betegnet dem, så aftager den eksotiske skønhed, og vi holder op med egentlig at se objektet i det hele taget, det bliver bare til endnu en ting, som vi med det samme vurderer, benævner og ignorerer.

Sprogets symbolske struktur gør det muligt for os at navigere i et kort over verden, snarere end i selve verden. Vi kan ikke sige, hvad verden "virkelig" er for noget, fordi vi ville være nødsaget til at bruge ord for at sige, hvad den er, og så er vi tilbage ved kortlægningen og repræsentationen af tingene ved symboler. At opleve verden "som den er" kræver en direkte erfaring uden ord. Der er ingen, der fungerer på denne måde, når først de har lært sprog, med mindre de engagerer sig i meditation eller tager den rette kombination af stoffer, eller måske falder ud af en bygning.

Sproget er et meget stærkt redskab, som gør det muligt for os at skabe et kort over vores fysiske erfaringer og så navigere i dette kort, og derved kan vi kommunikere komplette erfaringer og handlinger til andre, selv længe efter at vi er døde, hvis vi skriver dem ned. For det meste kan vi ikke adskille kortet fra virkeligheden. Det *er* virkelighed, så vidt vi kan se. Men tag noget syre et par gange, læs Aldous Huxley, tilbring noget tid med nogle Zenbuddhister, og du vil begynde at få den tanke, at virkeligheden ikke er virkeligheden. Den er et kort over en anden erfaring, der befinder sig uden for sproget, som vi ikke kan beskrive, netop fordi den er uden for sproget.

Pointen med ovenstående afstikker er, at software er meget lig dette. Den gør det også muligt for os at skabe symbolske strukturer, der skaber en illusion af en "virkelighed", et konstant, varigt miljø, som vi navigerer i. Det sjove ved det er, at de på en måde er spejlbilleder af hinanden, omvendt. I den fysiske virkelighed er det sproget, der kortlægger et territorium. I softwarens "virkelighed" er det programkoden, der *skaber* et territorium. Vi finder på det.

Når jeg begynder at skrive en programkode, der vil udføre handlinger, skabe

æstetiske kvaliteter, reagere på brugerhandlinger og køre “maskiner”, hvilket tilsammen bliver til et kunstværk, er jeg nødt til at spørge mig selv “Hvad kalder jeg disse stumper af programkode?” Et program er opdelt i dele, der kaldes funktioner, og disse funktioner kan kombineres med data, hvorved de bliver til “objekter”. Et objekt kan altså hedde “Kasse”, og det kunne have en funktion, der hedder “tegnSelv”, som tegner en kasse på skærmen, og der kunne være et datastykke i objektet, der hedder “åbnet”, som kan have værdien “sandt” eller “falsk”. Funktionen “tegnSelv” vil se på de “åbnede” data, og hvis “åbnet” er sandt, så tegnes et billede af en kasse, der er åben foroven, men i modsat fald tegnes en kasse, der ser tillukket ud. Data og funktioner samarbejder altså om at skabe noget, der opfører sig på samme måde over tid, ligesom et objekt i den “virkelige” verden, selvom dette objekt kun findes i det virtuelle, metaforiske miljø, der er lig med det softwaresystem, som programmet kører under.

Jeg kaldte den selvfølgelig en “Kasse” i eksemplet ovenfor, for det er sådan, den ser ud og opfører sig. Men hvad kalder jeg et objekt, der er en del af et kunstværk? Jeg betragter kunsten som en metafor for livet. Livet er en kreativ handling. Den eksisterer for at genskabe sig selv i uendeligt varierede former. Det er ligesom en dans. Livet danser, fordi det er det, livet jo gør. Hvis det holder op med at danse, er det ikke længere levende, så er det dødt. Det lever for at genskabe sig selv i former, der kan varieres uendeligt. Der er ingen grund til det. Og det er ligesom med kunsten, når den er rigtig god, så er der ingen grund til at udføre den. Jeg laver kunst, fordi den er levende, og jeg er levende, når jeg laver den. Kunsten er en kreativ handling uden grund. Det er derfor, jeg begyndte at se nærmere på Shiva, da jeg begyndte at navngive de objekter, der ville optræde i kunstværket. Shiva er hinduernes gud, som forbindes med de destruktive og de kreative kræfter i universet. Shiva afbildes dansende; i en bestemt skulptur danser Shiva midt i en cirkel af ild. I centrum af centrummet af det, jeg skriver nu, er et objekt, som kommunikerer med alle de andre objekter, som animerer dem, igangsætter deres adfærd, aktiverer og deaktiverer dem. Dette objekt minder mig om Shiva på den måde, at det lever op i det univers af objekter, som jeg skaber med programkoden. Hvert objekt skaber en anderledes form for farvevirkning, og det centrale objekt gør ligesom Shiva, danser i en cirkel af ild.

Det er alt sammen ret metaforisk og tåget i betragtning af, at programkode også er “skruer og møtrikker”, som når man nagler tusinde stykker metal sammen for

at bygge en bro. Programmering kan være helt og aldeles træls og frustrerende, når man har med de bittesmå detaljer at gøre. Men det er vel sådan, at begge disse kvaliteter er en del af vores virkelighed i det hele taget: de hverdagslige detaljer og det åndelige. Hvis ikke jeg kunne se muligheden for disse smukke strukturer i programkoden, ville jeg ikke have tålmodighed til at være programmør.

AB: Når vi nu taler om skruer og møtrikker og smukke strukturer inden for programmering, ville du så mene, at disse dimensioner kunne være interessante at se på i et historisk perspektiv? Kunne man tale om, at der allerede har været forskellige perioder inden for programmering, som modsvarer de omdiskuterede udviklinger i kunstens historie i det foregående århundrede, såsom lanceringen af readymaden, maleriets død og genkomst (i flere omgange)?

MN: Ja, jeg tror dog, at ordene “død” og “genkomst” nok er for stærke som en beskrivelse af tendenser i programmeringens korte historie. Strukturel programmering og objekt-orienteret programmering er to tendenser, som jeg har været vidne til i min karriere. “Klient-server” er en anden form for programmering, som har udviklet sig betydeligt i løbet af softwarens udviklingshistorie. På den anden side har disse tendenser mere at gøre med praktiske behov end med kunstarternes passionerede filosofiske diskussioner.

AB: Lad os tale om dit projekt til det trykte tidsskrift *Hvedekorn*. Jeg er for eksempel nysgerrig efter at vide, hvor de slørede baggrunde i billederne til *Hvedekorn* stammer fra? Og jeg kunne godt tænke mig at høre mere om dine interessante idéer om virtuel og fysisk indpakning ...

MN: Jeg tog et screenshot af nogle vinduer og brugte så Photoshops “skarpheds”-filter flere gange på samme billede. Når man gør det mange gange, så opstår der en ringe i vandet-effekt – filteret gør de allerede skarpe kanter skarpere. Jeg udvidede disse ringe omtrent 10 gange for at få den slørede ringe-effekt.

Tidsskriftets omslag er et screenshot fra *RIOT*, hvor Yahoo, The Weather Channel og det Hvide Hus’ hjemmeside bliver blandet med hinanden. De 14 sider inde i bladet, de 7 opslag, rummer en masse fragmenter, såsom billeder og anvisninger, der er hentet fra produktemballager. Jeg har samlet nogle bidder af typiske anvisninger og etiketter, der typisk optræder på æsker og flasker i

supermarkedet: “Åbnes her”, “Stik flappen ind i åbningen”, “Opbevares tørt og køligt”. Det var, da jeg begyndte at arbejde i den virtuelle verden, at jeg begyndte at lægge mærke til disse anvisninger, som optræder på stort set en hvilken som helst emballage (i hvert fald i USA). Jeg ser på dem som noget, der hører den fysiske verden til – de giver ingen mening i et virtuelt miljø.

”Vinduet” er computerverdenens allestedsnærværende indpakning: I vinduer får vi serveret information i klumper, der kan håndteres. Det er en form for emballage og leverance på linje med siderne i et tidsskrift. Derfor besluttede jeg at sætte stykker af vinduer sammen med indscannede fragmenter af emballage, som jeg placerede på siden på en sådan måde, at siden bliver en form for “indpakning”, der henviser til indpakningen af vindues- og fysiske produkter.

Det, jeg er optaget af, er kontrasten mellem det virtuelle og det fysiske. Det virtuelle “rum” gør i visse henseender det gamle rum unødvendigt. Jeg hævder ikke, at vi alle sammen vil lade kroppen tilbage eller leve i en science fiction-verden i morgen. Men vi har nye måder, hvorpå vi kan flytte varer, services og oplevelser (såsom kunst), som førhen kun fandtes i den fysiske verden. Det er lettere at gøre alt dette via nettet nu. Jeg kan for eksempel mødes og være sammen med folk online, og ikke kun tale med dem (dvs. telefonisk). Jeg kan se deres hjemmeside, de ting, de har skabt, dele oplevelser med dem online. Jeg mødes næsten aldrig med folk hjemme i min lejlighed længere – størstedelen af mit sociale liv foregår online. Og det placerer min lejlighed i en ny kontekst. Jeg har ikke brug for den på samme måde som før. Det samme gælder mit kontor, og mit atelier. De er begge lagt ind i min computer og på www.potatoland.org.

Disse tanker gjorde, at jeg i 1996 begyndte at scanne min lejlighed med projektet “Negative Space”. Og det er af samme grund, at jeg lægger mærke til de små anvisninger overalt i den fysiske verden (“Riv her”, “Fold flappen ind i åbningen”, “Åbnes i den anden ende”, “Bør omrystes”). De er fuldstændig bundet til dette miljø og giver ingen mening i en virtuel verden. Faktisk er disse handlinger umulige at udføre i en virtuel verden, et rum uden massive objekter, hvor der ikke er noget, vi kan ryste, folde eller rive i.

Jeg lagde en “Bør omrystes”-etiket på åbningssiden af Potatoland for et stykke tid siden. Denne kortslutning tiltaler mig, fordi den peger på forskellen på det

virtuelle og det fysiske. Der er ved at ske en forandring af et meget grundlæggende aspekt ved vores verden, hvad enten vi bemærker det eller ej. Vi kan “interagere” med den virtuelle verden, men vi kan ikke rigtig *røre* ved noget i den.

AB: Jeg kan se en forbindelse mellem forestillingen om at *røre* et fysisk materiale og så dit *Shredder*-projekt. I *Shredder* behandles det virtuelle som *materielt*, ligesom i et andet af dine projekter, nemlig *Digital Landfill*, en offentlig, virtuel losseplads for webmateriale.

MN. Ja. I både *Shredder* og *Digital Landfill* stilles den fysiske over for den virtuelle verden. *Shredder* synes at få en webside i stykker, og *Digital Landfill* tager lossepladsen som metafor for at “smide” uønsket digitalt materiale “ud”. Jeg vil gerne imødekomme det fysiske behov for at gribe fat i dette virtuelle “gods”, webbets materiale, hvad det så end er, håndtere det, ændre på det, selv hvis det er et andet websites indhold, som ellers skulle ligge uden for min rækkevidde. Undervejs bliver det selvfølgelig tydeligt, at man ikke rigtig kan makulere nettet på samme måde, som man kan makulere den “virkelige” verden, men det er det, der gør det sjovt at prøve.

AB: Jeg kan også godt lide, at du bryder med de virtuelle produkters normale indpakning, der i mine øjne virker meget begrænsende. For eksempel reducerer browsere og operativsystemer indpakningen og håndteringen af en uendelig række forskellige virtuelle produkter til en meget begrænset vifte af procedurer, såsom at klikke og trække (til trods for, at disse teknikker har taget lang tid at forfine). Hvorfor skal computerfiler som tekster og billeder være “firkantede”? Derved minder de selvfølgelig om vores normale informationsbeholdere, såsom tekstsiden eller tv-skærmen. Men tror du, at vi vil gå bort fra skærmenes og de virtuelle vinduers firkantede form, for i fremtiden i stedet at have skærme og filer, der f.eks. kunne være runde eller trekantede, og måske endda have en taktill dimension indbygget ligesom de virkelige indpakninger og objekter?

MN: Jeg tror ikke, at rektanglerne forsvinder lige med det samme. De har været et dominerende interfaceelement i tusinder af år (tekstlinjer er jo grundlæggende “rektangulære”). Der er nogle softwareinterface, der bryder med traditionen for firkantede knapper og vinduer. Og udbredelsen af unik grafik i interfacelementer på nettet har opblødt den faste standard inden for vinduesbase-

rede operativsystemer. På den anden side opstår der ret hurtigt nye standarder, f.eks. var “rollover”-effekten, hvor en knap skifter farve, når musen føres hen over den, oprindelig en usædvanlig tilføjelse til websider, men ses nu nærmest overalt. Interface er gode, når de er simple og standardiserede. Musen er en meget enkel enhed, der kan udføre en bred vifte af forskellige opgaver i kraft af en enkel operation såsom træk-og-slip. Enkelheden er det, der gør disse interfaceelementer så virkningsfulde.

Der har været forsøg på at få den virtuelle verden til at se ud og opføre sig ligesom den virkelige verden, for eksempel i kraft af VRML, men de synes at have slået fejl, i hvert fald indtil nu. En todimensionel webside er generelt lettere at navigere rundt på end i et illuderet tredimensionelt rum. Computerinterfacet er stadig todimensionelt og kan kun på akavet vis oversætte til den rumlige dimension i et 3D-renderet rum. Tekstsiden er en mere velkendt metafor end et 3D-rum, når det gælder navigation i forhold til information. Vi læser for eksempel aviser, der jo består mest af tekst. Opsætningen af tekst og billeder på en side er en velkendt og praktisk måde at præsentere en bred vifte af information.

Vi behøver ikke at efterligne et 3D-rum i det virtuelle. VRML-verdener behøver ikke have tyngdekraft. De behøver end ikke have et fladt plan, som folk kan gå på. Første gang jeg besøgte Active Worlds, lavede jeg ikke andet end at flyve. Det virkede ganske enkelt som en naturlig måde at bevæge sig rundt i det rum på. Jeg ville ikke være tvunget til at navigere på jorden, sådan som jeg er nødt til det i den virkelige verden. Disse verdener behøver slet ikke have en “grund”. VRML-verdenen kan være et sfære-agtigt rum uden tyngdekraft, hvilket ville give adgang til oplevelser på en mere belejlig måde end en traditionel verden med tyngdekraft og et horisontalt plan.

Så for nu at besvare dit spørgsmål, så tror jeg, at der er en masse ulemper ved de fysiske indpakninger og objekter i forhold til virtuelle objekter. Det er lettere at navigere i en virtuel verden, der er ikke-taktil. Selvom der er noget udpræget spændende ved simulerede rum, så er det en anden oplevelse end den daglige proces, hvor man navigerer på nettet.

AB: Findes der en parallel til *RIOT* i den virkelige verden, som tilfældet er med *Shredder*?

MN: Parallellen til *RIOT* i den virkelige verden er vel nogle virkelige optøjer, vil jeg mene. Når man har to kulturer og klasser, der støder sammen på et begrænset område, såsom Tompkins Square her i New York i slutningen af firserne, så får man påtvunget en overlappning af ideologier. Beatnick-besættere mod yuppier og ejendomsspekulanter. *RIOT* tog udgangspunkt i dette fysiske sammenstød ved i en virtuel arena at få vidt forskellige websites til at overlappe hinanden i det samme browservindue. For mange mennesker er resultatet en fornærmelse, fordi de opfatter deres domæner som uanfægtelige territorier, eller rettere: det er det, de ønsker, at de skal være.

AB: Det fører mig frem til nogle afsluttende spørgsmål. *Shredder*, *RIOT* og *Digital Landfill* har noget "anarkistisk" over sig, og du har tidligere måttet deltage i et juridisk slagsmål pga. dine Distorted Barbie-billeder. I hvilken udstrækning har dine værker en politisk dimension? Og hvordan ser du på denne dimension i forhold til de mere formelle spørgsmål, du talte om tidligere?

MN: Der er et element af frustration i disse værker, et behov for at påvirke og udøve en indflydelse på et miljø, der er blevet struktureret sådan, at jeg er uden kontrol over det. Jeg nyder at finde måder, hvorpå jeg, ved hjælp af programmering, kan komme ind på en andens webside. Det er grundlæggende det, *Shredder* og *RIOT* gør. Jeg har brugt programkode til at omgå de regler om opdeling og territorier, som browseren påtvinger os. Disse regler er kunstige, de er skabt af software, og som programmør har jeg også adgang til software, så jeg kan omgøre nogle af disse regler og skabe en webbrowsere, hvor to eller tre forskellige webdomæner kan overlappe hinanden i det samme vindue. Begrebet "domæne" lyder så territorielt, men territoriet eksisterer jo kun så længe browsersoftwarens følger disse regler. Det inviterer til, at man bryder med det.

Det opfatter jeg i højere grad som noget, der har med ens personlige identitet at gøre end som et politisk spørgsmål. Jeg er interesseret i, hvordan vi reagerer på nettet, som mennesker, som fysiske kroppe, som individer med hver vores personlige anliggender: en lyst til at blive set, at blive kendt, men også at være privat. Det kan være politisk, men sådan ser jeg det ikke.

Teknologiens formelle sider skaber nye juridiske udfordringer. Nettet gjorde det muligt for mig at offentliggøre Distorted Barbie, nemlig med de samme

midler, som Mattel brugte, da de skabte Barbie.com. I kraft af dette medie mødes Mark Napier og Mattel på nye vilkår og skaber pludselig produkter, der ligner hinanden meget. Teknisk set er der ikke så stor forskel mellem mit website og barbie.com. Nu skal firmaet konkurrere på en ny måde med en enkeltperson. Der hersker andre regler i programkodens "bløde" verden end i den "hårde" verden, vi kender til, og det vil medføre forandringer i lovgivning og politik, om end det vil ske langsomt.

AB: Vil du mene, at netkunst indbyder til en ny konstellation af det politiske og det formelle i kunsten?

MN: Internettet skaber en ny bærbarhed for kunsten, og det forandrer kunstens natur.

For omtrent fem hundrede år siden var opfindelsen af oliemaleriet ensbetydende med en revolution af kunsten, fordi det skabte en bærbar, standardiseret kunstform. Enhver kunne hænge et maleri op, blot de havde en væg, og det åbnede for den mulighed, at kunsten kunne være en privat aktivitet hinsides de offentlige og kommercielle produkter, som de statslige og religiøse autoriteter finansierede. Det nye medie var nemt og praktisk, hvilket gjorde det lettere at distribuere. Dette, samt den nye viden om den naturlige verden, der gjorde det muligt at skildre motiver mere udførligt, gjorde oliemalerier til overbevisende og attraktive objekter med et så stort potentiale, at de igennem adskillige hundrede år har udgjort det foretrukne medie inden for billedkunsten.

Nettet har et lignende potentiale til at forandre kunstens natur, nemlig ved at skabe en bærbar kunstform. Netkunsten kan ses af enhver med en browser. De kigger på kunsten på samme måde, i det samme rum, som de kigger på et hvilket som helst andet site på nettet. Bortset fra enkelte plug-ins er det udstyr, der skal til for at se på netkunst, ikke anderledes end det udstyr, der skal til for at se på selve nettet. Det skaber en meget bredere måde at distribuere kunsten på, ikke alene selve kunstværket, men også en udbredelse af samtaler om kunsten. Jeg tror ikke, at kunsten i sig selv har megen indflydelse på det politiske. Men internettets struktur skaber mange udfordringer for det nuværende lovmæssige og politiske system. Internettet medfører nye definitioner af ejerskab. Objekter og territorier bliver omdefinert. Nye begreber om værdi op-

står, og nye måder at skabe værdi på. I open source-projekter arbejder mange mennesker for eksempel sammen om at skabe software. Værdien af denne proces lader sig ikke reducere til et profithensyn, til et kontantbeløb. Softwaren har værdi for dem, der bruger den, så programmører er villige til at bidrage med timer og kundskaber til at skabe det, der er behov for. Det open source-produkt, der kommer ud af det, er ikke en vare, der kan ejes.

Internettet afføder forandringer inden for forretningsverdenen, i softwareudviklingen, inden for økonomi og lovgivning. De forandringer, vi kan se inden for kunstverdenen, er en del af denne større proces.

8.

DANSK NETKUNST

Der findes dansk netkunst. Eller rettere der bliver lavet netkunst i Danmark. Faktisk var vi med fra pionerårene i midten af 90erne.

Andreas Brøgger: Dansk kunst går online – forsøg på et overblik over den netbaserede kunst siden 1995



Andreas Brøgger

Dansk kunst går online

– forsøg på et overblik over den netbaserede kunst siden 1995

At skrive om kunst, som udfolder sig på internettet i et særligt dansk perspektiv, kan virke næsten ulogisk. Den netbaserede kunst skabes til og opleves via nettet, den tager ofte nettets globale, kulturelle, politiske og æstetiske dimensioner under behandling, og i kraft af det medie, den udfolder sig i, er den et transnationalt fænomen. De kunstnere, der praktiserer den, og de kuratorer, kritikere, teoretikere og brugere, der tager del i fænomenet, kommer fra vidt forskellige steder, såsom Slovenien, Sydkorea, Holland, Mexico, England, Rusland, USA, Brasilien, Belgien, Tyskland, Australien og flere endnu. Hvorfor notere sig, hvor de involverede er født, bor og arbejder, når der er tale om kunst, som skabes, distribueres og modtages via et globalt virtuelt netværk? Er det relevant på traditionel kunsthistorisk vis at tillægge kunstnernes nationalitet og kulturelle tilhørsforhold en vigtig rolle i fortolkningen af denne form for kunst?

Den kontekst, som den netbaserede kunst opererer i, er *hybrid*. Den er både lokal og global, virtuel og fysisk, privat og offentlig, akkurat som mange andre netrelaterede fænomener. Hvor man i nettets tidlige år endnu kunne nære en forestilling om det virtuelle som en verden fjernt fra "virkeligheden", fletter de to virkeligheder sig i dag i stadig stigende grad ind i hinanden, kulturelt, økonomisk og politisk.

Hvordan kan man gribe en kortlægning af den *danske* kunst på nettet an, hvis

man således må medtænke den hybride kontekst, som den udfolder sig i? Giver det mening at afgrænse en særlig dansk netkunst, når denne form for kunst i princippet altid allerede optræder på – og ofte fører en dialog med – en global scene? At kunsten næsten er global, før den er lokal, kendetegner ikke kun den netbaserede kunst, men den øvrige del af samtidskunsten. Forskellen er måske, at mange af de kunstnere, der begyndte at arbejde med nettet i midten af 1990'erne, har fremhævet, at det attraktive ved nettet som et nyt kunstnerisk rum ikke alene var dets transnationale karakter, men især at flere af de mekanismer, der ellers præger den internationaliserede samtidskunst – ikke mindst gallerisystemet og museerne – endnu ikke gjorde sig gældende her.

Hvilken scene – eller rettere: Hvilke scener – er den danske netbaserede kunst udsprunget af? Og hvilke problemstillinger har den især været optaget af? Det er i denne forbindelse relevant at spørge, om det giver mening at tale om “netkunst” som et specifikt medieundersøgende fænomen i dansk sammenhæng? Få danske kunstnere (om nogen) kunne vel finde på at beskrive sig selv udelukkende som “netkunstnere” i den forstand, som internationale netpionerer har gjort det under betegnelsen “net.art”? “Netkunstner” er formentlig en for snæver stillingsbetegnelse i dansk sammenhæng. Snarere har vi oftest set kunstnere, der arbejder med nettet parallelt med andre udtryksformer og materialer. Her er det primært det kunstneriske koncept og indholdet, der styrer valget af udtryksform. Dermed ikke sagt, at man ikke siden 1995 har set en række kunstneriske projekter, der i den grad eksperimenterer med nettet som en ny kunstnerisk platform og fokuserer specifikt på netrelaterede problematikker. Hensigten i det følgende er at begribe disse dimensioner ved at belyse, hvilken rolle nettet har spillet *på flere forskellige niveauer* i kunstneriske sammenhænge i Danmark fra 1995 og frem. Fokus ligger primært på tiden frem til 2000 med en afsluttende opdatering med nogle af de senere års netbaserede projekter, som bliver stadig flere.

Nettet som forestillingsrum

”I think new technologies create a new structure of thinking. As a matter of fact, this new structure of thinking does not mandatory express itself through these technologies. Internet does not give rise to artists who use Internet. Internet creates new possibilities in our

consciousness. New technologies penetrate art. This is an instrument which gives opportunity to do something different.”

(Nicolas Bourriaud)¹

Det er nærliggende at hævde, at fra midten af 1990erne skulle enhver større udstilling eller kulturel event med respekt for sig selv have mindst en pc stående med netadgang og/eller tilbyde et katalog med tilhørende materiale på videobånd, floppydisk, cd-rom eller internettet.² De nye medier var et *plus*, selvom få herhjemme var i færd med at undersøge, hvordan de kunne anvendes kunstnerisk. De havde endnu ikke vundet indpas på den etablerede kunstscene som kunstneriske medier *i sig selv*, ja, end ikke video var etableret i første halvdel af 1990erne.³ De nye medier harmonerede med forestillingen om både aktualitet og muligheden for at skabe et alternativ til de etablerede institutioner og kommunikationsformer på kunstscenen.

Mentalitetshistorisk begyndte nettet for alvor at tone frem allerede med diskussionerne omkring “virtual reality”, “computervira”, “hacking”, “cyberpunks” og “cyberspace” i slutningen af 1980erne og begyndelsen af 1990erne. Altså før “cyberspace” i en udbredt forestilling næsten blev synonymt med “world wide web”. På Danmarks Radios P1 orienterede programmet *Harddisken* (fra 1993) og senere TV2-programmet *Monitor* (fra 1996) om udviklingen. I 1993 satte Louisiana udstillingen *På kanten af kaos – nye billeder af verden* op, der fokuserede på overlapninger mellem kunst og videnskab, herunder hvordan kunsten har ladet sig inspirere af kaosteori, fraktaler og computerteknologi.⁴ Kunstkritikeren Anders Michelsen skrev jævnligt om de nye fænomener i *Weekendavisen*, han rapporterede fra mediekunsthistorier rundt omkring i verden og lavede interviews med teoretikere og kunstnere som Roy Ascott, Norbert Bolz og Saskia Sassen. Michelsens vidtfavnende perspektiv på den fagre nye digitale verden, hvor kommerialisering, kaosteori, krops- og kønsproblematikker, samt postkoloniale perspektiver optrådte parallelt med cyberutopisme og teknokritik, var måske en art garant for, at nettet ikke kunne sænke sig over den danske kunstscene uden en vis kritisk stillingtagen.

Nettet – eller måske snarere forestillingerne om det – interagerede på forskellige planer med den selvforståelse og de udviklingsretninger, der kendetegnede særligt den fremspirende, unge kunstscene i København midt i 1990erne. Her tænker jeg på de mange undergrundsgallerier og nye konstellationer af unge kunstnere, hvis tidstypiske idégrundlag på mange måder syntes kompati-

belt med det ligeledes fremvoksende *world wide web*. Idégrundlaget for scenen var på ingen måde en direkte følge af nettet eller af datidens cyberdiskurser (flere af gallerierne og konstellationerne opstod, før sidstnævnte blev udbredt), men nettet spillede uden tvivl en rolle som inspirationskilde og som ideologisk rygstøtte for nogle af de initiativer, der blev søsat midt i 1990erne. Som datidens toneangivende teoretiker Nicolas Bourriaud er inde på i citatet ovenfor, forstærkede nettet fornemmelsen af, at noget nyt var ved at bryde frem, og at man var på rette spor. Det nye medie blev uden tvivl betragtet mere som en allieret end en fjende. Nettet blev opfattet som et *frirum*, et territorium, der endnu ikke var kortlagt, hvor hvem som helst kunne få sig et stykke land og opbygge en hjemmeside. I dette *deterritorialiserede* rum kunne man etablere *temporære autonome zoner*, som det hed hos Hakim Bey.⁵ Nettet var *rhizomatisk* – med et begreb fra Deleuze og Guattaris nøgleværk *Mille Plateaux*, der tiltrak sig større og større opmærksomhed – og var således et immaterielt og dog reelt eksempel på, at en pluralistisk og ikke-hierarkisk verden kunne etableres som alternativ til de eksisterende magtforhold. Man kunne lave sin egen parallelle scene, og det var nøjagtig, hvad de unge kunstnere og kuratorer forsøgte at gøre i begyndelsen og midten af 1990erne.

Denne tendens kan spores tilbage til konstellationer og udstillingssteder som Baghuset (startet i 1987 af Peter Rössel og Peter Holst Henckel), gruppen Koncern (Jan Bäcklund, Jørgen Michaelsen, Søren Andreasen og Jakob Jakobsen) og Galleri Campbells Occasionally, der blev startet op af Jakob Kolding og Nicolai Wallner i begyndelsen af 1990erne. Ønsket om at etablere steder, der ikke var underlagt de normale kriterier for at opnå synlighed på kunstscenen, og heller ikke afhæng af den herskende smag, tog hurtigt fart og blev bl.a. til *Edition Campbells Occasionally* med multiples af adskillige yngre kunstnere, udstillingsrækken *Black Box* arrangeret af Globe i sommeren 1993, etableringen af Galleri Nicolai Wallner i St. Kongensgade i efteråret 1993. Samme år åbnede det kunstnerdrevne Max Mundus og i årene umiddelbart efter fulgte bl.a. Saga Basement og Udstillingsstedet i Nørre Farimagsgade (senere N55). Her kunne kunstnere, der endnu ikke var færdiguddannet på Kunstakademiet i København, udstille sammen med medstuderende og åndsbeslægtede danske og internationale kunstnere. Der var tale om netværker, der gerne forstod sig selv som selvorganiserende og uafhængige af de eksisterende magtstrukturer, uden dog nødvendigvis at være i direkte opposition hertil (at agere traditionel avantgarde var for *altmodisch*). Scenen eksisterede i egen selvforståelse – og

på netværksagtig vis – *parallelt med* den “gamle kunstscene” bestående af kunstnersammenslutninger, gallerier og museer, der ikke uden videre var til sinds at give helt unge kunstnere en plads i rampelyset. Især den elektroniske musikscene og dj-figuren udgjorde et forbillede for kunstens undergrund, og fænomenerne smeltede da også i flere tilfælde sammen, når fredag aften bød på flere og flere ferniseringer, der blev mere og mere *club*-agtige. Kulminationen på denne subkulturelle konvergens var uden tvivl den storstilede, Carlsberg- og Kulturby 96-støttede (men selverklærede undergrundsevent) *Update* i Turbinehallerne i 1996. Over en måned bød den banebrydende *Update* på koncerter, performances, installationer, debatter, bar, netadgang, netprojekter og et bibliotek, hvis formål ifølge arrangørerne var “at stille spørgsmål ved de eksisterende biblioteksmodeller, og at prøve at udforme en alternativ struktur, der stemmer bedre overens med nutidige medier og tanker”.⁶ Uden at nære en deterministisk forestilling om, at indførelsen af en ny teknologi i sig selv medfører ændringer i den kulturelle og kunstneriske praksis, vil jeg påstå, at nettet indgår som en faktor blandt flere i nyorienteringen af den danske kunst og kunstscene i den nævnte periode.

Artnode: dansk kunst går online

Året, hvor danske kunstnere går online, er 1995. Websitet Artnode lanceres på initiativ af Niels Bonde, Kim Borreby, Christian Heide, Mogens Jacobsen, Martin Pingel og Nikolaj Recke.⁷ Formålet var – og er fortsat – at eksperimentere med netmediet (og beslægtede medier) som kunstneriske platforme i sig selv, ikke blot som distributionskanaler, og endelig at udnytte nettet som en international kontaktflade.⁸ Som gruppe havde Artnode kompetencer inden for bl.a. kunst, programmering, multimediedesign, musik og psykologi, og flere medlemmer i gruppen havde frekventeret internationale festivaler for ny mediekunst, hvilket betød, at de havde kendskab til en digitalt baseret kunstnerisk praksis, som ikke eksisterede på den danske kunstscene.⁹ Christian Heide, Martin Pingel og Nikolaj Recke gik alle på Kunstakademiet i København og frekventerede som så mange andre studerende i løbet af deres studietid både en malerskole eller billedhuggerskole og den nye medieskole, der forsøgsvis var blevet oprettet i 1989 og i 1994 blev permanent etableret med sin første professor, kunstneren Torben Christensen. Her havde man i modsætning til de andre skoler tidligt netadgang og kunne således kigge ind

i den fagre nye virtuelle verden. Netop Recke og Pingel havde i 1994 sammen med Christian Heide startet Artsp@ce Copenhagen på nettet inden Artnode, og efter indlemmelsen i Artnode forblev Artsp@ce her et fast element frem til 2000. Artsp@ce opfordrede til dialog mellem kunstnere og andre brugere af sitet og tilbød at tilgængeliggøre tekster og billeder fra udstillingsprojekter i *real life*, hvilket mode- og kunsttidsskriftet *Plum Velvet* (startet af Maria Finn) benyttede sig af, ligesom materiale fra de to betydningsfulde udstillinger *Disneyland After Dark* (kurateret af Edwin David, Frans Jacobi, Joachim Koester og Søren Martinsen, Uppsala Kunstmuseum, 1995) og Joachim Koesters *Alternating Realities* (1995) blev videreformidlet her. Artsp@ce præsenterede sig som “a site devoted to artist’s projects and people engaged in artistic practice and theory”, og syntes ikke forhippet på at begrænse materialet til projekter, der specifikt fokuserede på netmediet.¹⁰

Alligevel kan man allerede i de to første udgaver af Artsp@ce fra 1995 og 1996 se, hvordan nogle af de deltagende kunstnere eksperimenterer med netmediets muligheder for at anvende tekst, billeder, lyd og video samt tilrettelægge materialet i særlige links-strukturer. Vejen gennem Martin Pingels *Utility Man* (1995) ligger langt fra nettets traditionelle navigation med værkets originale blanding af billeder og billedmæssige greb, tekstbidder og indforståede samtaler på lydsiden, der kalder på brugerens undren og nysgerrighed. Lisa Strömbeck får i *Untitled* (1996) med et enkelt greb ligeledes inddraget brugeren, primært ved at skuffe forventningen om, at klikket på musen skal føre frem mod et mål. Udsagnet “Jeg er helt rolig” fremtræder skiftevis på dansk og engelsk, igen og igen på skærmen, hver gang man klikker på det – hvilket man naturligt gør i et stykke tid for at se, om ikke der skulle ske noget andet. Men meddelelsen er den samme: “I am completely calm”. Thorbjørn Bechmann tilbød med websitet *Fertility Services* (1995) at udstede beviser på mandlig frugtbarhed – mod betaling naturligvis – i en tidlig parodi på de *spam*- og *hoax*-fænomener, der kun er vokset i aktualitet siden hen. Artnode påtog sig i perioden 1995-2000 at producere netbaserede værker for adskillige kolleger på kunstscenen i Artsp@ce-regi, heriblandt Søren Andreasen, Kaspar Kaum Bonnen, Jes Brinch, Lilibeth Cuenca Rasmussen, Lise Harlev, Simone Aaberg Kærn, Tommy Støckel og Annika Lundgren.¹¹ De kunstneriske projekter, der rent faktisk blev produceret til nettet fra 1995 og frem, opstod altså sjældent i selverklæret isolation fra den unge scene, som tilfældet har været for dele af den internationale *net.art*.¹² Mit indtryk er, at de netbaserede

projekter ofte blev inddraget i – eller voksede ud af – de enkelte kunstneres forskellige praksisser og blev til, i den udstrækning dette gav mening i forhold til de diskurser og sammenhænge, der var under udvikling på den danske kunstscene.¹³

Muligheden for selv at producere og distribuere indhold på nettet faldt givet i hak med optagetheden af den personlige erfaring og det subjektive vidnesbyrd herom, der var så udbredt på den unge kunstscene midt i 1990erne både i Danmark og internationalt. Også nettets anonymitet synes at have pirket til datidens interesse for at påtage sig identiteter og afprøve jeget i forskellige sociale sammenhænge. Disse tendenser ses i Nikolaj Reckes *Dear George* (1996), der længe inden netdating og myspace-profiler tematiserer internettet som et nyt projektorum for egne og andres erfaringer, ønsker og fantasier. Recke var stødt på et forum om George Michael på nettet, hvor brugerne udtrykte frustration over aldrig at høre fra popmusikeren selv – hvorfor Recke tilbød dem at give den som deres idol og modtage og besvare deres fanbreve. Recke viser i *Dear George* de mere end 400 breve akkompagneret på lydsiden af det kendte George Michael-refræn “There’s something deep inside of me, there’s someone else I’ve got to be”. Skulle man være i tvivl om, hvorvidt Recke rent faktisk modtog de mange breve, så er dette måske netop en del af kunstnerens pointe – netværket kalder ikke kun på en særlig form for “benedelseslitteratur”, det udfordrer også vores vished.

Selvom der var meget *hype* omkring nettet som nyt medie, så stred en udpræget fokusering på det nye medie *i sig selv* måske mod en fremherskende tendens på kunstscenen til at betragte alle medier som lige gyldige. Man forsøgte kort sagt ikke at gøre karriere som enten “maler”, “fotograf” eller “billedhugger”, men benyttede sig gerne af flere forskellige medier, ja, selv maleriet, der af datidens mange konceptuelt arbejdende unge kunstnere blev anset som en forældet og konservativ udtryksform, blev taget op til fornyet overvejelse på udstillingen *Maleri efter maleri* på Kastrupgårdsamlingen i 1995 (kurateret af Lars Bent Petersen og Peter Rössel).

Den pluralistiske indstilling til de enkelte kunstneriske medier ligner selvsagt ikke den overdrevne fokusering på nettet *specifikt* som medie, der kan iagttages internationalt med den snævre, samtidige *net.art*-bevægelse hos blandt andre Heath Bunting, Vuk Cosic, Jodi, Olia Lialina og Alexei Shulgin. Selv Artnode, der kan siges at ligge tættest på dette internationale fænomen i kraft af især medlemmernes indsigt og interesse i nettets mange teknologiske

og kulturelle facetter, opererede ud fra en pluralistisk ideologi. I forbindelse med en af gruppens første aktiviteter, en præsentation af video og netbaserede værker af skandinaviske kunstnere på *Smartshow* i Stockholm i marts 1996, erklærede gruppen:

“Artnode.dk has chosen to present a video show with Danish and foreign artists with whom artnode.dk collaborates. From the start artnode.dk has found it important to collaborate with artists who have the capacity to work in several different set-ups, therefore the presentation format in Stockholm is not computerbased, but video. The many different set-ups that pictorial art has to its disposal now each hold their own characteristic expressive range, while none of them can presume primary status.”¹⁴

Dette er karakteristisk midt-1990er-retorik på en kunstscene, hvor man i stedet for mediemæssig afgrænsning og specialisering lagde vægt på udvekslingsprocesser og flydende grænser.¹⁵ Samtidig var det klart, at det globale netværk kunne fungere som en virtuel forlænget arm, der rakte ud i nye kontekster, ikke mindst internationale.

Nettet som kommunikationskanal

”We don’t want to be mediated – we mediate ourselves!”

(Eric Kluitenberg)¹⁶

Da nettet for alvor var brudt igennem midt i 1990erne, fik det hurtigt en praktisk funktion på den danske kunstscene som en ny multimedial kanal for formidling af kunst og kunstrelateret materiale. Nettet repræsenterede en mulighed for at distribuere kunst og ikke mindst formidle viden herom uden at skulle bekymre sig om trykkeomkostninger og oplag, avanceret redigeringsudstyr eller distribution via eksisterende medier. Det var et af udgangspunkterne bag *> inserts < – 69 kvindelige kunstnere i Danmark*, redigeret af Sanne Kofod Olsen, Susan Hinnum og Malene Landgreen, et projekt, som Artnode medproducerede og hostede i 1997. Idéen bag *> inserts <*, der egentlig skulle have været udgivet i bogform, var at gøre opmærksom på ulighedsforhold i dansk kunst, nemlig underrepræsentationen af kvindelige kunstnere.¹⁷ I Artnode fandt pro-

jektet ifølge redaktørerne et “udstillingssted” eller “digitalt tidsskrift”, der var ideelt i forhold til projektets idégrundlag. I tråd med *do-it-yourself*-tankegangen på den unge kunstscene påbegyndte man med *>inserts<* en egen dokumentation af kvindelige kunstneres aktiviteter og nærede et håb om, at projektet til stadighed kunne udvides og ændre karakter. Datidens bevidsthed om betydningernes kontekstafhængighed harmonerede med mediets mulighed for løbende opdatering.

En anden variant af disse tanker lå til grund for projektet *Omstilling-Netstafet* i 1999 kurateret af Lars Buchardt, Annette Elgaard, Hanne-Louise Johannesen, Stinne Bo Schmidt og Ulrikke Vind. *Omstilling* var et udstillingsprojekt med deltagelse af skandinaviske kunstnere, der havde fået til opgave at bidrage med stedsspecifikke og variable værker, som skulle rejse til fire forskellige udstillingssteder i Norden. På hvert sted skulle kunstnerne i princippet nytænke og på ny tilrettelægge deres bidrag. Med kuratorernes egne ord: “Omstilling er et kunstprojekt, et koncept og en praksis; en bevægelse og en udviklingshistorie; et spejl, en dialog, et netværk og et alternativ”. Med projektets fokus på det variable og fleksible værk var det nærliggende at koble selve udstillingsprojektet til nettet – det variable og flygtige medie par excellence. Der blev etableret en såkaldt netstafet parallelt med udstillingsrækken *Omstilling*. Her bidrog en række skribenter efter tur med indlæg af forskellig art:

“NET-STAFETTEN er et dynamisk forum, der hele tiden producerer og føjer nye tekster og dermed betydninger til OMSTILLING. OMSTILLING tematiserer ‘det omstillelige værk’ og tidens generelle oplevelse af flygtighed; den relativisering af grænser og sandheder som vi alle til daglig oplever og påvirkes af. Da synsvinklen på omstillings-temaet selvfølgelig også skal være omskiftelig og fleksibel, har vi inviteret skribenter med forskellig tilgang til såvel omstillingssituationen som kunstbegrebet. NET-STAFETTEN er pga. sin fleksibilitet og tilgængelighed et perfekt katalog til OMSTILLING. Under OMSTILLINGs rejse kan der hele tiden inviteres nye skribenter, så den pågældende udstilling hele tiden afspejles i Net-Kataloget.”

(fra <http://www.omstilling-netstafet.dk>)

Hvor *>inserts<* og *Netstafet* bruger nettet som kommunikationskanal for

tekst- og billedbaseret materiale, arbejdede gruppen Superflex sammen med programmøren Sean Treadway om muligheden for at *stream* levende billeder og lyd *live* over nettet. Superflex' *Superchannel* sendte for første gang fra udstillingsstedet 1% i 1999. Idéen var at demokratisere adgangen til tv-mediet ved distribution via nettet og at eliminere forskellen mellem producenter og brugere. Til det formål hørte der til hver udsendelse et chatrum, så der kunne etableres en direkte kontakt mellem dem, der producerede udsendelsen, og dem, der så den. Superflex' idé var at "privatisere" det betydningsfulde tv-medie, der ellers er underlagt stat eller marked, ved at skabe en version, som var lettilgængelig i kraft af de lave produktions- og distributionsomkostninger og den tekniske platform, som gruppen nu havde etableret. En væsentlig hensigt var også at bringe mediet ud i en række alternative sociale kontekster, hvor det kunne fungere som et socialt redskab for brugerne. Hvor nettet ofte fremhæves som banebrydende, fordi det giver brugere mulighed for at mødes virtuelt på tværs af store geografiske afstande, så er det i lige så høj grad nettet som et kommunikationsredskab i et nærmiljø, der interesserer Superflex i *Superchannel* (og i øvrigt i gruppens senere virtuelle byprojekter *Karlskrona2* og *Wolfsburg2*). I 2000 blev der i boligejendommen Coronation Court i Liverpool oprettet en kanal og et tv-studie på initiativ af Superflex og FACT (Foundation for Art and Creative Technology). Der blev tilknyttet en forskergruppe, der skulle belyse, hvad *Superchannel* reelt kunne bibringe beboerne, og resultatet blev bl.a. udgivelsen *SUPERMANUAL – the incomplete guide to the Superchannel*. Der var på længere sigt planer om at opsætte lignende enheder i samtlige boligkomplekser af denne type i hele Liverpool.¹⁸

Superflex' *Superchannel* skal i nærværende sammenhæng fremhæves som et eksempel på, hvordan de nye medier kan skabe nye muligheder for kunsten, ikke kun formelt, men også socialt.¹⁹ Samtidig er det klart, at Superflex bruger nettet som en blandt flere strenge i deres praksis. Således var det formentlig ikke kun *streaming*-teknologien i sig selv, der tiltrak Superflex i slutningen af 1990'erne, men netop muligheden for på nettet at etablere en alternativ produktion i stil med gruppens øvrige aktiviteter *on-* og *offline*.

Idéen om nettet som et potentielt forum for alternativ og fri udveksling af information holdt i hvert fald årtiet ud, selvom der var en stadig mere truende understrøm af censur og kommercialisering.²⁰

En specifik netundersøgende praksis

“Art at its most significant is a distant early warning system that can always be relied on to tell the old culture what is beginning to happen.”

(Marshall McLuhan, citeret i Niels Bondes værk *metaFuckpage*)

Forestillingen om nettet som et alternativt, fleksibelt og ikke-hierarkisk rum fik næsten allerede modspil fra begyndelsen. Utopierne fik selskab af dystopierne i form af især overvågningsfrygt og kommercialiseringstendenser på nettet. Reklameverdenen fik i stigende grad øje på nettet og begyndte at plante indslag blandt søgemaskinernes søgeresultater, Microsoft og Netscape udkæmpede *browser-krigen*, der endte med at tage livet af sidstnævnte, og kunstgruppen etoy kæmpede for sin ret til domænet etoy.com mod legetøjsgiganten Etoys Inc.

I et projekt fra 2000 tager Niels Bonde pulsen på denne udvikling, hvor nettet ikke kun er et frirum, men også tenderer mod ensretning og lukninger:

“More and more people go to fewer and fewer websites. The tendency on the WWW of more and more concentration of traffic has become clear. The top 10 websites are estimated to be getting between 21 and 32 percent of the surfers attention, August 1999. It is crucial to get the attention of the user, and keep it. So here we are, fighting for attention, trying to infuse the media with content, and expand the possibilities.”

(citeret fra Niels Bonde: *High Density – flowcharts & diagrams*)²¹

Med *Banner Fight Back* fra 2003 gør Mogens Jacobsen det muligt for den enkelte at tage den opmærksomhedskamp op, som Bonde peger på. Her kan man selv bestemme tekst og billede i et typisk aflangt internet-reklamebanner, der er redigerbart via nettet, som minimum på kunstnerens egen webside.²² Jacobsens banner er en fuldt fungerende model for, hvordan en digital modstand kan finde sted, hvis dette banner kunne udbredes på nettet.

Artnodes projekt *High Density#1* fra 2001 er en kritisk udforskning af søgemaskinernes funktionsmåde og begreberne interaktivitet og bruger.²³ Billeder, video og tekst (herunder citater fra forskellige skrifter om teknologiske fænomener) er sammenkædet i en struktur, som forekommer bevidst svært gennemskuelig og med mange “dead ends”. Grafisk og teknisk er der en lang række interessante brud, som adskiller projektet fra de gennemsnitlige websi-

ders udseende og funktionalitet, og de mange forskellige bidragydere til projektet kommer således rundt om brugerbegrebets konstruerede karakter og afgørende aspekter af webinterfacets grafiske og kodemæssige opbygning. Det samme gælder Niels Bondes *metaFuckpage* (2000), der bl.a. sætter fokus på de "dirty tricks", som websider benytter sig af for at tiltrække besøgende, og på de søgeord, der topper søgemaskinernes liste over de mest hyppige søgninger – i Danmark anno 2000 "sex", "porno" og "camping", i Brasilien "sex", "porno", "gays" og "Pope Paul Johannes II", ifølge Bonde.

Den stigende grad af kommercialisering, der gør "access" til en egentlig "commodity" på nettet og således modarbejder det berømte hackerslogan "Information wants to be free" – analyseres af kunstneren Mads Ranch Kornum, der fungerede som tekstredaktør på Artsp@ce, i en tekst fra 1995:

"Without any euforic Utopianism we regard the Internet simply as a medie for communication. Its only real potential is as a space for art to avoid being objects & to be a practice instead. The art work has to be a commodity of commerce to be distinctively an object. Is art not a commodity it cannot be fetichized, can art not be fetichized it cannot distinctively be art (in other words, it becomes a process). [...] But like any other information piece here the art work is not the commodity in the cyberspace of telecommunication technology. To enter cyberspace you have to buy yourself access."²⁴

I forlængelse af McLuhan-citatet fra Niels Bondes *metaFuckpage* ovenfor kan man i forhold til Artnode sige, at gruppen i kraft af sin indsigt i nettets hastige teknologiske og kulturelle udvikling herhjemme har medvirket til at sætte fokus på væsentlige aspekter af netudviklingen.

Mogens Jacobsen undersøger dimensioner af internettet som et nyt offentligt rum i *Back, Forward, Home – Navigate* (1999-2001), lavet i forbindelse med webprojektet "Stedet 3". Det virtuelle offentlige rum tematiseres i montager, der bl.a. introducerer netværkets opbygning i IP-adresser og begrebet afstand i det virtuelle rum, et emne, som Jacobsen også udfolder i den senere netbase-rede, fysiske installation *TurntablistPC* (2004-). Jacobsen er i det hele taget den danske kunstner, der mest indgående har arbejdet med nettets tekniske dimensioner og kulturelle og politiske implikationer, fra de tidlige onlineprojekter på Artnode til hans senere installationer, eksempelvis den nævnte *TurntablistPC*,

Power of Mind (2004-) og *Crime Scene* (2003), hvor sidstnævnte raffineret sætter netbaseret fildeling og copyrightspørgsmål på programmet (to computere forbundet i et lokalt netværk overfører rettighedsbeskyttet software og musik til hinanden).

”Stedet 3” var et initiativ sat i værk af kunstneren William Louis Sørensen i 2001. Idéen var at sætte fokus på internettet som et nyt offentligt rum, herunder som et særligt rum for kunstneriske projekter. Sørensen ansøgte Statens Kunstfond om en bevilling til undersøgelsen, som lå i forlængelse af kunstfondens arbejde med at nytænke kunsten i det offentlige rum i projekterne “Stedet?” (1992) og “Stedet 2” (1999). Hvad kendetegner internettet specifikt som offentligt rum? Deltagerne var alle kunstnere, som ifølge Sørensen var “netværkstænkende”: Eric Andersen, Niels Bonde, Jakob Brandt-Pedersen, Flemming Brantbjerg, Michael Buchwald, Mogens Jacobsen, Kirsten Justesen, Thorbjørn Lausten, Björn Ross, Carsten Schmidt-Olsen og William Louis Sørensen. Desværre er projekterne med enkelte undtagelser ikke længere tilgængelige for en vurdering. Initiativet blev desværre hverken bevaret – eller bedre: videreført – online, til trods for at nettet kun i endnu højere grad er en del af det offentlige rum i dag.²⁵

Til netkunsten knytter der sig i det hele taget nogle *specifikke* bevaringsmæssige problematikker, som tematiseres i blandt andre Mogens Jacobsens værker, men som er langt fra en løsning inden for kunstinstitutionelle rammer. Man har ganske vist gjort spredte forsøg herhjemme, eksempelvis med projektet Webmuseum.dk, der i en periode registrerede og deponerede udvalgte netværker på denne adresse, hvor de var tilgængelige via et “digitalt” og et “analogt” interface (sidstnævnte simulerede en traditionel museal tilgang). Projektet var støttet af Kulturministeriets Udviklingsfond, men er så vidt vides ikke blevet fulgt op og er i dag kun tilgængeligt under en privat virksomheds domæne.²⁶ En kortvarig blomstringsperiode kendetegnede også det ellers lovende fællesnordiske initiativ n2art, der blev lanceret samtidig i fem forskellige nordiske byer i 2000.²⁷ n2art bød på væsentlige netbaserede værker og en prisværdig intention om at skabe en specifik platform for støtte og udstilling af denne form for kunst:

“n2art is a platform for net art, an exhibition of new art forms, but it is also a political construction and a cultural statement, a prototype for Nordic co-operation, an experimental funding structure for net art.”²⁸

Projektet var støttet af de fem deltagerlandes Kulturnet-organisationer, og ferniseringerne blev *webcastet* til og fra de fem involverede lande. Ifølge planerne skulle n2art leve videre i NIFCA-regi, men er så vidt vides ikke siden blevet videreført, trods specifikke intentioner om det modsatte:

“n2art is important as a continued commitment on an institutional level to this form of art and discourse. Much too often experimental pilot projects are left at that, at the tentative pilot phase.”²⁹

Det er tankevækkende, at projekter finansieret af Statens Kunstfond, Kulturministeriets Udviklingsfond og Kulturnet på denne måde falder fra hinanden eller synker i jorden. Det kalder på en grundig evaluering af, hvordan den netbase-rede praksis sikres et varigt grundlag.

Et projekt, som både kommenterer idéen om en netspecifik kunstpraksis, bevaringsproblematikker og forholdet mellem den netbaserede kunst og etablerede kulturelle institutioner, er Artnodes *100 tegninger* fra 1998. Oven på tre års produktion af kunst på nettet for adskillige kolleger, samt egne produktioner, udstillede Artnode i 1998 projektet *100 tegninger* (bestående af 107 blyantstegninger) på Charlottenborgs Efterårsudstilling. Niels Bonde, Kim Borreby, Mogens Jacobsen, Martin Pingel, Nikolaj Recke og Morten Schjødt stod bag værkerne i A3-format, der alle var tegnet af fra tilfældigt udvalgte skærm-billeder på Artnodes website. *100 tegninger* blev året efter vist på og senere erhvervet af Den Kongelige Kobberstiksamling.

Hvorfor nu denne mærkværdige gestus? Tegningerne rummer intet af den interaktivitet, som de netbaserede projekter på websitet muliggør. Animationer og billedforløb er standset, skærmens lysende elektroniske farver er reduceret til blyantens grå nuancer, væk er hele netmediets struktur med links, der fører frem og tilbage fra side til side og sammenkæder tekst, billeder og lyd. Alt det, der er nettets egentlige potentiale, er væk i de absurde statiske, tegnede versioner. Men netop derfor – takket være tegningen – kommer netmediets konventionelle og normalt uanselige processer og symboler til syne: *quicktime*- og *shockwave*-ikonerne, mens vi venter på, at værket skal *load*e, frem- og tilbage-pilene, sider opbygget med frames, knapper og meddelelser som “HTTP/1.0 404 Object Not Found”, “Playing two soundtracks by Jes Brinch” og den evindelige “please use the ‘go back’ button”. Er *100 tegninger* ironisk? I så fald over for hvem eller hvad? Den traditionsbundne Kongelige Kobberstiksamling med

dens binding til tegning og traditionel reproduktionsteknik? De kunstnere, hvis originale værker Artnode har medproduceret digitalt og nu tegner af i hånden? En kommentar til vores forestilling om kunstnerisk originalitet og ophavsret? Eller til forestillingen om netbaseret kunst i det hele taget? Kunst fra det flygtige og immaterielle net udstilles næsten demonstrativt på den gamle kulturinstitutioners præmisser. *100 tegninger* tydeliggør på den ene side, at der altid er dele af et værk, der ikke kan oversættes fyldestgørende til et andet medie. Men *100 tegninger* viser også, at værker, der hverken er skabt til eller eksisterer på nettet, såsom disse tegninger, kan dreje sig specifikt om nettet i lige så høj grad som netkunsten.

Måske rettede Artnode en kritik af en kunstinstitution, der i den grad er bundet til papiret og de fysiske medier ved at insistere på, at værkerne, oven i købet 100 stk., partout skal produceres i hånden og på papir, selvom de allerede eksisterer i digital form og kan reproducere med få museklik? Hvor museerne stadig kan kritiseres for ikke at engagere sig i denne form for kunst, idet de i stedet blot lægger kunst ud på nettet i form af afbildninger af eksisterende værker, der lægger Artnode demonstrativt billeder af nettet ind på museet i dusinvis. Ironi eller ej, Artnode peger på forskellene i værkernes udtryk og tilblivelsesproces og reflekterer således over, hvad overgangen fra gamle til nye medier betyder. Som Anders Michelsen bemærkede i sin tekst om projektet, så satte Artnodes gestus ikke blot kunstnerens personlige fingeraftryk op mod kunstnerens museklik, men pegede på selve transformationsprocessen fra skærm til papir. Hvad vil det sige at oversætte fra et medie til et andet? Michelsen relaterer Artnodes oversættelsesgreb til design af feedback-systemer, hvor håndens diskrete bevægelser eksempelvis oversættes til kraftfulde bevægelser i højteknologisk maskinel. Michelsen ser derfor et større spørgsmål i serien, nemlig “et spørgsmål om, hvordan verden forankres i teknologiske konstruktioner og de teknologiske konstruktioner forankres i verden; hvordan den fænomenologiske verden, som stadig er vores forudsætning konfronteres med et teknologisk perspektiv”. Browsing og museklik på fjerne websider er blevet så naturlige handlinger, at vi glemmer de “oversættelser”, der finder sted.

Et årti senere har *100 tegninger* nærmest antaget en ekstra historisk og teknologireflekterende dimension. De oprindelige websider, der tidligere udgjorde den højteknologiske modpol til de lavteknologiske tegninger, står i dag som tydelige tegn på nettets udvikling. Siderne ser gammeldags ud i sammenligning med nutidens bredbåndsbaseerede websider. Her forstærkes fornemmelsen af

tegningen som et medie, der fastholder og bevarer, mens netmediet omvendt fremtræder helt igennem flygtigt og fortidigt i sit udtryk.

Netkunstens baggrund i den digitale udvikling

Selvom nettet fremstod som et afgørende nyt og spændende medie i overgangsperioden 1993-1994, hvor *bulletin boards* blev til *world wide web*, og tekstbaserede kommandoer blev til multimediebaseret *browsing*, er det klart, at nettet var en del af en bredere digital revolution. Det var i slutningen af 1980'erne og i begyndelsen af 1990'erne, at den personlige computer for alvor blev udbredt i danske hjem. Før hyperlinks på nettet kom således hyperlinks på cd-rom og i multimediesoftware på pc'en. Hacking og computervira var frygtede fænomener, som blev omtalt i medierne længe før *world wide web*. Computerspil var ved at vinde respekt som andet end nørdet tidsfordriv på drengeværelser, samtidig med at konsolfabrikkerne Sega, Nintendo og siden også Sony arbejdede på at gøre videospil til det mainstream-fænomen – og i nogle henseender ligefrem avantgarde-fænomen – som vi ser på den kulturelle scene i dag.³⁰ Det storsælgende Adventure-spil *Myst* (Broderbund, 1994) vakte så megen respekt både for sin flotte grafik og sin stemnings- og gådefulde interaktive fortælling, at det optrådte blandt samtidskunstværker på den store internationale udstilling ARS 95 i Helsinki i 1995.³¹ Netcaféer blomstrede op, og her mente man med "net" ikke kun det globale *world wide web*, men i lige så høj grad computere koblet sammen i lokale netværk med henblik på flerspiller-sessions i spil som *Doom*, *Duke Nukem* og *Quake*. Hvad internettet angår, så var hastigheden i begyndelsen næsten ulideligt lav.

Computerrevolution kommer således før netrevolution, og computerkunst før netkunst. Flere af de tidlige eksperimenter på nettet er derfor også nært forbundet med den computerbaserede kunst, som et lille antal danske kunstnere havde udført i begyndelsen af 1990'erne. I 1994 viste Niels Bonde for eksempel sine *Recovered Files*, visualiseringer af data, der stammede fra filer, som Bonde havde hentet op af "skraldespanden" på andres computere. Bondes udstilling hos Galleri Nicolai Wallner blev nysgerrigt anmeldt i danske dagblade under overskrifter som "Hacking som billedkunst", "Computerens underbevidsthed" og "Skærbilleder". Som sidstnævnte overskrift antyder, var man ikke kun optaget af det subversive og truende ved computeren, såsom hacking og overvågning, man diskuterede også ivrigt computerens billedmæssige potentiale,

herunder forskellen mellem computerbilledets æstetik og de traditionelle billedmedier. Den primære kanal, hvorigennem arbejder på computeren blev synliggjort, var ikke nettet, men som oftest en computerskærm opstillet i udstillingen eller grafiske værker produceret på printer eller plotter på væggen.

Cd-rom-baseret kunst nåede akkurat at blive betragtet som et banebrydende nyt kunstnerisk medie, inden nettet kom til. Cd-rom-mediet var i fuldt vigør på kunstscenen før og også parallelt med nettet (sidstnævnte var til forskel endnu hæmmet af langsomme telefonforbindelser, ligesom teknologier som dynamisk html, Flash og VRML endnu ikke var så udbredte). Skal man beskæftige sig med datidens eksperimenter med den interaktive fortælleform, så giver det ikke mening at se isoleret på enten cd-rom eller netbaserede værker. Morten Schjødt fra Artnode har eksempelvis løbende arbejdet på tværs af de forskellige multimedier og kunstformer. Et af Schjødts seneste projekter er den interaktive dvd-baserede spillefilm *Switching* (2003), og forud er gået beslægtede projekter, såsom det netbaserede *One-Minute Movies* (2000), ligeledes et interaktivt filmprojekt.³² Ofte vil projektets karakter, herunder indholdet, det økonomiske fundament og distributionsformen, styre valget af medie, snarere end en idé om at skulle udforske og tematisere samtlige dimensioner af det valgte medie. En række yderligere elektroniske, filmiske, litterære og lyd-baserede eksperimenter hører med som en del af konteksten for arbejdet med nettet. Som eksempler kan nævnes poesi.dk, der gik i luften i 1997 – fra 2003 med en mere billedkunstrelateret afdeling i form af minimalportal.dk (“Øverste Kirurgiskes kunsttidsskrift”) – og The Lab på Vesterbrogade, der især under projektgruppen Komponent har arbejdet ad beslægtede elektroniske spor.³³ Lydkunsttidsskriftet *Van Gogh*, der ved begyndelsen i 1993 udkom som lyd-bånd, producerede i 2000 cd-rom’en *Forgængelighed*, der fornemt viste mediets potentiale både konceptuelt og æstetisk.³⁴

Afsnit P

En på en gang præcis og tværgående indstilling til, hvordan kunst og kulturelt stof kan produceres og formidles via nettet, kendetegner websitet Afsnit P. Afsnit P blev startet i 1999 af forfatteren Christian Yde Frostholt og litteraterne Charlotte Hansen og Karen Wagner og voksede oprindelig ud af det fysiske Afsnit P, en poesiboghandel og udstillingsrum drevet af Frostholt i Nansensgade fra 1994-1998. Redaktørerne beskriver Afsnit P som “... et virtuelt udstillings-

rum for litteratur og kunst i grænselandet mellem ord og billede. En krydsning mellem et galleri og et tidsskrift, som har til huse på nettet. Vi skaber, tager initiativ til, udstiller, formidler, undersøger og diskuterer visuel poesi/litteratur og andre slags skriftorienteret intermediakunst, ikke mindst den digitale”.³⁵

Med kunstprojekter i krydsfeltet mellem litteratur, lyd- og billedkunst og et højt aktivitetsniveau på websitets blog har Afsnit P ligesom Artnode spillet en vigtig rolle i skabelsen og formidlingen af netbaserede projekter og relateret materiale herhjemme. I begyndelsen udførte Afsnit P relativt simple eksperimenter med selve netmediet. Således kunne en del af projekterne for en umiddelbar betragtning principielt lige så vel have været realiseret i et fysisk udstillingsrum, i bogform eller på cd-rom. Afsnit P viste eksempelvis Jasper Sebastian Stürup og Kristofer Hultenbergs *Gode intentioner* – computertegninger lavet i fællesskab ved samme computer – og åbningsprojektet *Kig forbi* med overordnet idé af Frostholm, fotos af Frank Sebastian Hansen, tekstbidrag af Pia Juul og Jeppe Brixvold, samt tekstudvalg organiseret i en simpel, men originalt udseende klikbar linkstruktur ved Hansen og Wagner havde karakter af indledende afprøvninger af mediets udtryksmuligheder og rummelighed. Ikke desto mindre var det måske netop *Kig forbi*-projektets dokumentation af anonyme møder på en fysisk lokalitet – fotografierne viste forbigående, der kigger ind i Frostholms midlertidige legatbolig Norske Hus ved Sophienholm i Lyngby – som gjorde det særlig relevant som webprojekt, al den stund computerbrugere også forbliver anonyme, når de kigger forbi steder på nettet.

Med valget af nettet som distributionsplatform oplevede Afsnit P hurtigt, at flere og flere netbrugere “kiggede forbi” på hjemmesiden og skrev sig på mailinglisten. Afsnit P er et godt eksempel på, hvordan et niche-website på primært personligt initiativ kan etablere sig som et samlingspunkt på nettet for en kunstnerisk praksis og refleksion, som ikke dækkes direkte af eksisterende institutioner.³⁶ Snart begyndte bidragene at eksperimentere endnu mere med mediets muligheder og reflektere over dets indhold og struktur. Tatiana Maria Lunds elegante lille *Come Across*-knap var en digital *dérive*, der lokkede brugeren ad ukendte veje rundt på sitet. I den modsatte ende af skalaen finder man de større multimediale produktioner *Hvad er visuel poesi?* med bidrag af 18 forskellige kunstnere, kritikere, designere og forfattere og det komplekse *Landskaber omkring digtet Kompas*, hvor forfatteren Morten Søndergaard krydser sit eget tekstuelle spor i selskab med “landskabsarkitekterne” Christian Leifelt og Frostholm. Senere udkom Afsnit Ps *Parlør*, der med nye ord som “småheds-

vanvid”, “paranåja”, “smagsdommer-dommer” og “selvskab” med humor og poesi kommenterede det kulturelle klima i Danmark midt i “kulturkampen”. Med Afsnit Ps *Parlør* og senere projekter som *Amoklæsning*, *M.M.*, *Mærkelig Meningsløs Sludder* og *Webessay* er det tydeligt, at nettets muligheder for interaktive krydsninger af tekst, lyd og billeder harmonerer med intentionerne om en udvidet refleksion over genrer, udtryksformer og indhold.

Afsnit P har med jævne mellemrum opereret på tværs af det virtuelle og det fysiske (bl.a. med åbningsprojektet *Kig forbi*), og med projektet ON OFF blev der på Afsnit P etableret et direkte link mellem det trykte tidsskrift *Hvedekorn* og netbaserede projekter skabt af udvalgte kunstnere fra den internationale scene (kurateret i 2000-2001 af undertegnede i samarbejde med Afsnit P og Peter Eriksen). Mark Napier, entropy8zuper, Jonah Brucker-Cohen og Isabel Chang skabte alle projekter, som bandt nettet og det trykte tidsskrift sammen på forskellige niveauer.³⁷ ON OFF udkom gradvist i tre versioner og præsenterede også en række kontekstualiserende tekster af internationale teoretikere og kuratorer på området.

Afsnit P placerer sig med sit fokus på visuel poesi i grænseområdet mellem litteratur og billedkunst, men er måske i lige så høj grad kendetegnet ved sin særlige åbenhed over for, at bidrag kan have skriftlig, visuel eller auditiv form – uanset om der er tale om kunstneriske eller teoretiske indslag. Websitet har skabt en tydelig æstetisk profil, som i de forgangne år har høstet priser både for sit design og indhold. I lyset af de mange kulturelle websites, der i årenes løb er åbnet med selverklæret stort potentiale – og er lukket ned med lige så stor pludselig tavshed – er det imponerende ved websites som Afsnit P og Artnode ikke mindst deres aktivitetsniveau og stabilitet på net-scenen.

Den netbaserede kunst i et multidisciplinært felt

Ud over den allerede omtalte tværdisciplinære event *Update* bød Kulturby-året 1996 på andre storstilede projekter med en *cyber*-dimension, såsom *Copenhagen Cyberport* i Nikolaj Udstillingsbygning og *Nuet – det polare rum* på færgeren Kronborg. Førstnævnte var en storslået installation i Nikolaj Udstillingsbygning etableret af kunstneren William Louis Sørensen, som dels udfoldede sig i udstillingsrummet, dels på internettet.³⁸ Forud var gået et bredere projekt med forskellige multimedieplatforme under overskriften *Global Galleri*.³⁹ *Nuet – det polare rum* var en udstilling af Thorbjørn Lausten og astrofysikeren Ib Lund-

gaard Rasmussen. Her blev der reflekteret over de virkelighedsbilleder, som den videnskabelige visualisering formidler, i ti store videoprojektioner med Laustens visualiseringer af naturvidenskabelige data transmitteret via nettet fra det arktiske område.⁴⁰ Med Kulturby 96 var der således en chance for at eksperimentere i stor stil med de nye teknologier, men en vurdering af betydningen for kunsten og offentligheden af denne form for midlertidige satsninger er tiltrængt. I en kunsthistorisk optik skal de to kunstnere, William Louis Sørensen og Thorbjørn Lausten, fremhæves som pionerer inden for anvendelsen af (og refleksionen over) nye teknologier i billedkunstneriske projekter. Deres inddragelse af internettet i de nævnte projekter ligger i naturlig forlængelse af deres praksis, der går tilbage til 1960'erne.⁴¹ Men netop denne praksis er ikke udelukkende billedkunstnerisk, men mere tværgående, idet den inddrager andre felter såsom naturvidenskab i Laustens tilfælde og de øvrige kunstarter i Sørensens tilfælde.

Krydsninger af arkitektur, design, film, musik, scenekunst, litteratur og billedkunst var på programmet i flere udstillinger, festivaler og konferencer i anden halvdel af 1990'erne og udgør en del af konteksten for eksperimenterne med internettet. Ud over allerede omtalte Copenhagen Cyberport kan det flerinstitutionelle projekt Art Crash i Århus i 1998-1999 nævnes.⁴² Man kunne på denne tværdisciplinære baggrund spørge, hvor det kunstneriske arbejde med internettet egentlig hører hjemme – i en billedkunstnerisk tradition, for eksempel – og om det har haft en afsmittende virkning på andre områder? Hvor nærværende artikel primært fokuserer på nettets betydning for billedkunstområdet, kunne det desuden være relevant omvendt at se på, hvilken betydning de kunstneriske eksperimenter og refleksioner over netmediet eventuelt har ydet på andre områder inden for den digitale udvikling herhjemme, eksempelvis digital museumsformidling, computerspil og film, musikdistribution samt reklame og markedsføring. Eksempelvis har Morten Schjødt med sin design- og kommunikationsvirksomhed Oncotype været med til at flytte grænser for den digitale museumsformidling herhjemme med produktionen af den digitale *Tilbygningen* for Thorvaldsens Museum. I Kulturministeriets rapport *Kunst i netværkssamfundet* (2001) opregnes potentialet i det kunstneriske arbejde med nye teknologier for kulturøkonomien, ligesom de medfølgende udfordringer for traditionelle institutioner og industrier gennemgås. I arbejdet med rapporten var blandt andre Artnode og Christian Yde Frostholt fra websitet Afsnit P inviteret med til at give input. Flere af de allerede omtalte kunstnere i denne

artikel har været aktive i tilstødende sammenhænge. Martin Pingel fra Artnode har i flere år fungeret som underviser og prodekan på Danmarks Designskole, et andet Artnode-medlem, Kim Borreby, var en af de tre grundlæggere af det første danske webbureau Mondo i 1995. Her var han bl.a. med til at starte det populære film-website *Scope* i 1995, et af de første seriøse bud på kulturrelateret indholdsproduktion på nettet.⁴³ I det hele taget må dimensioner af den boomende “internetbranche” regnes med som en del af konteksten for de kunstneriske indslag på nettet på linje med kunstscenen. Internetbranchens årlige træf, *Reboot*, der blev afholdt første gang i 1998 på initiativ af internet-entreprenøren Thomas Madsen-Mygdal (medgrundlægger af Mondo sammen med Borreby), giver ofte plads til teknologiske eksperimenter, som har kunstnerisk kant eller kan approprieres kunstnerisk, ligesom i hvert fald Artnode løbende har fulgt den internetteknologiske udvikling og kommenteret denne i gruppens projekter.⁴⁴ At holde øje med internetbranchen er helt klart en væsentlig opgave for den del af den netbaserede kunst, der ønsker at fungere som kritisk og kreativ korrektiv hertil. Sebastian Campion er et andet eksempel på en aktør, der løbende arbejder i krydsfeltet mellem kunst og design. Blandt Campions projekter kan nævnes *Truism* (1998), der tematiserer de digitale mediers flygtighed, og *nonplace.com* (2000), der tager gas på det dengang omsiggribende FAQ-fænomen på nettet. Campion bestyrer samtidig den interessante og højst tværgående blog *Guerilla Innovation*.⁴⁵ Endelig kan det som et særligt kuriosum nævnes, at den akademiuddannede billedkunstner Balder Olrik, der var fremme på kunstscenen i 1980erne og 1990erne, endte med helt at opgive sin kunstneriske praksis efter i 1996 at være blevet fortryllet af netnets muligheder. I 2003 grundlagde han virksomheden *GoViral*, der er førende inden for viral markedsføring, en tendens, der på sin vis kan spores allerede i hans netbaserede værk *The Incident* fra 1997.⁴⁶

Klik videre

Som antydnet ovenfor har den netbaserede kunstpraksis et antal berøringsflader, som principielt gør den relevant ikke kun som en traditionelt *billedkunstnerisk* praksis. Den er, som påpeget indledningsvis, en hybrid praksis. Det kan være befriende i forhold til den skabende praksis, hvilket en afsluttende kaskade af eksempler på aktiviteter og projekter fra de senere år vil vise, men på andre punkter bringer det en række fortsatte problemer med sig. Som eksemplerne

Stedet 3, Webmuseum.dk og n2art viste, er der et behov for at sikre en kontinuitet i de rammer, som den netbaserede praksis kan operere i, og der er ikke mindst et behov for at sikre en dokumentation af de projekter, der er blevet realiseret. Arbejdet med denne artikel er således skredet frem i en slags kamp mod glemslen og netmediets flygtighed, idet flere af de projekter, som var tiltænkt omtale eller analyse, pludselig ikke længere er tilgængelige på nettet. Det er måske ikke oplagt, hvor en sådan registrerings- og dokumentationspraksis skal forankres i det danske kulturlandskab, måske netop fordi den netbaserede kunst gerne går på tværs af kunstformer, men det er ikke desto mindre af stor vigtighed. Interessen for denne form for kunst bliver ikke mindre, tværtimod har vi i de senere år set en stadig større interesse for den digitalt baserede kunstpraksis, herunder den netbaserede. En lang række nye aktiviteter og projekter er blevet realiseret – langt flere end der har været plads til i denne artikel. København.dk, der længe har fungeret som en vigtig netbaseret kanal for formidling af begivenheder og interviews fra *real life*-kunstscenen, påbegyndte i begyndelsen af årtiet en særlig netkunst-afdeling, som siden udskilte sig herfra, idet de to skribenter Thomas Petersen og Kristine Ploug etablerede websitet Artificial (der præsenterede sig som “your news resource for information about net art, software art, and other computer based art forms”). Inden Artificial lukkede ned i 2007, blev der udsendt nyhedsbreve, og man nåede at bidrage kuratorisk til den digitale kunsthøjsfest i Thingbæk Kalkminer.⁴⁷ I 2004 valgte Artnode endnu engang at “get physical” i forbindelse med Radar-festivalen, som således er endnu et eksempel på et regi, hvor denne form for praksis har vundet indpas.⁴⁸ Ligeledes i Radar-regi kuraterede Jacob Lillemose udstillingen “The Net Wants To Be Free - The Saga Continues”, og i 2006 satte han som nyt Artnode-medlem en udstilling med Heath Bunting og UBERMORGEN.COM op på Overgaden. Samme år kastede Artnode sig ud i kunstdistribution til iPods med projektet *artPod: Video art in your pocket!*⁴⁹ Afsnit P har siden 2003 blogget løs på deres særlige *plog* og fortsætter med at producere nye projekter. På Knabstrup Kulturfabrik kunne man se digitale værker i 2004 og 2005 kurateret af Nikolaj Recke og Jacob Lillemose. Den internationale *readme*-festival kom til Århus i 2004, hvor der også skabes og forskes i digital kunst på universitetet. Kunstnerkollektivet bag *Halfmachine* har siden 2003 arbejdet multidisciplinært med elektroniske kunstformer. Det tværinstitutionelle initiativ New Media Forum har udarbejdet rapporter om problematikker i relation til bevaring og registrering af digital kunst.⁵⁰ Netfilmmakers gik i luften i 2004 og har siden

produceret tretten *editions* i krydsfeltet mellem levende billedformer på nettet. Foruden Museet for Samtidskunst i Roskilde, der løbende har været orienteret mod nye kunstneriske medier, har kunstmuseer som Skive Kunstmuseum og Vestsjællands Kunstmuseum med henholdsvis *Reality Samples* (2007) og *Webscape* (2006-2007) vist udstillinger med netbaserede kunstværker. Statens Museum for Kunst dannede i 2008 ramme om *Virtual Moves*, fire kunstprojekter, der udfoldede sig i *Second Life*.⁵¹ Electrohype-biennalen, den eneste for ny mediekunst i det ellers teknologisk veludviklede Skandinavien, synes at have vundet fodfæste trods svære omstændigheder undervejs, og afholdes i sin femte udgave i Malmö Konsthall i 2008. Endelig kan nærværende antologi forhåbentlig bidrage til at skabe indsigt i en kunstnerisk praksis, der har en interessant udviklingshistorie og er værd at holde øje med, fordi den rummer spændende perspektiver på vores stadig mere hybride fremtid.

NOTER

- 1 Fra interview med Nicolas Bourriaud på <http://www.boiler.odessa.net/english/raz1/n1r1s02.htm> (citat 29.1.2004). I et andet interview fra *Artforum* (April 2001, ved Bennett Simpson) retter Bourriaud en kritik af netkunsten for at være "overakademisk" i sin direkte fokusering på de teknologiske aspekter: "Today, the way that the Internet changes our frame of mind is not only felt on the Web. Most Internet art is superacademic at this point. At the same time, indirectly, this new technology is what has allowed a Rirkrit Tiravanija to think the way he does".
 - 2 Nikolaj Udstillingsbygning udgav kataloger med videokassetter, *Update* i 1996 tilbød internetadgang, kataloget til udstillingen *RAM* på Portalen i Hundige i 1995 indeholdt en diskette med Superflex' SUPERGAME, osv.
 - 3 Videokunst var endnu et *up-and-coming*-medie på den etablerede kunstscene, men blev i stigende grad brugt i første halvdel af 1990'erne. På Det Kgl. Danske Kunstakademis mediekunstscole og flere af de nye udstillingssteder etablerede man videoarkiver og afholdt forevisningsrækker med videoværker af kunstnere fra perioden, eksempelvis den fire døgns lange *Social video* i sommeren 1994 arrangeret af Udstillingsstedet i galleriets vindue ud til Nørre Farimagsgade eller (for nu at tage et eksempel i den anden ende af den institutionelle skala) *Elektroniske understrømme* arrangeret af Torben Christensen og Lars Movin på Statens Museum for Kunst i 1996.
 - 4 Se *Louisiana Revy*, 33. årgang nr. 2, 1993.
-

- 5 *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Autonomedia, Brooklyn, 1991) af Hakim Bey (aka Peter Lambert Wilson) blev i 1990erne inspirationskilde for mange teoretikere og kunstnere inden for både kunst- og musikscenen. Man så klare ligheder mellem Beys autonome zone, der opstår midlertidigt uden for de normale strukturers rækkevidde, og teknoraves, zine-subkulturer, piratsoftware, hacking og nettet. Selvom internettet i kunstneriske og aktivistiske kredse blev opfattet som en form for fuldbyrdelse af Beys idéer, refererede hans begreber om “the Net” og “the Web” ikke eksklusivt til det computerteknologiske netværk: “The Web does not depend for its existence on any computer technology. Word-of-mouth, mail, the marginal zine network, ‘phone trees’, and the like already suffice to construct an information webwork. The key is not the brand or level of tech involved, but the openness and horizontality of the structure”. Teksten kan læses i sin helhed på: http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html.
- 6 Citeret fra materiale publiceret i forbindelse med Update. Der blev ikke publiceret et samlet katalog i forbindelse med Update, men en del oplysninger samt fem netbaserede projekter er tilgængelige via Artnode, der stod for Updates netdel (se <http://www.artnode.dk/update/index.html>). For undertegnedes anmeldelse af Update, se “Asketernes mare-ridt” i Information, 31. marts 1996.
- 7 Senere tilkomne Artnode-medlemmer er: Morten Schjødt (1998), Peter Fjeldberg (2002) og Jacob Lillemose (2002).
- 8 I Artnodes formåls erklæring ligger der en intention om at bruge mediet i disse forskellige henseender: “The aim of Artnode is to supply contemporary art with a digital outlet and thus support international contacts. Artnode plans, creates and distributes contemporary art projects in current and upcoming digital media. The foundation aims at developing and supporting projects, using these new media as artistic platforms - not just as distribution channels”. (http://www.artnode.org/index_frame.html).
- 9 Mogens Jacobsen udstillede eksempelvis på Ars Electronica-festivalen i Linz i 1993. Her mødte han for første gang Niels Bonde – påfaldende nok ikke til en fernisering i Danmark, men under en teknokonzert med et ungarsk band i en parkeringskælder i Linz (jf. personlig korrespondance med M. Jacobsen). Blandt andre internationale samlingspunkter for denne praksis er SIGGRAPH (<http://www.siggraph.org>) og ISEA (<http://www.isea-web.org>).
- 10 Se <http://www.artnode.dk/artspace/artspace1/homepage.html#exhib>.
- 11 Fuld fortællelse over deltagerne: Artspace #1 (1995): Grete Dalum, Pernille Priegaard Worsøe, Søren Andreasen, Jes Brinch, Per Lunde Jørgensen, Simone Aaberg Kærn og Tommy Støckel, Annika Lundgren, Thorbjørn Bechmann, Nikolaj Recke, Martin Pingel

- & Joachim Koester. Artspace #2 (1996): Mogens Jacobsen, Lars Mikkelsen, Mads Ranch Kornum, Annika Ström, Jan Sander, Lars Buchardt, Lisa Strömbeck, Nikolaj Recke & Maria Finn. Artspace #3 (1997): Lilibeth Cuenca Rasmussen, Sanne Fandrup, Kasper Kaum Bonnén, Eva Koch, Lars Mikkelsen, Nikolaj Recke, Peter Rössel & Morten Schjødt. Artspace #4 (2000): Kasper Kaum Bonnén, Lise Harlev, Niels Bonde, Oskar Olsson & Peter Rössel.
- 12 Jf. eksempelvis Mark Tribe og Reena Jana: “Fra 1994 til 1997, hvor Netkunst først blev inkluderet på documenta X-udstillingen i Kassel, Tyskland, eksisterede New media-kunst relativt isoleret fra den øvrige del af kunstverdenen. Mailinglister og Websites fungerede som alternative kanaler for diskussion, fremme og udstilling af New media-kunstværker, hvorved kunstnerne skabte en online-kunstscene på grænsen mellem samtidskunst og digital kultur”. (*New Media Art*, Taschen, Köln, s. 10).
 - 13 Blandt senere projekter, der eksperimenterer med nettet som nyt medie, men samtidig som en del af en bredere kunstnerisk praksis, skal især fremhæves Colonels *Conclusionism* (<http://www.conclusionism.com/web.html>), hvor Colonel som led i projektet “The Active Immigrant” har opkøbt domæner på nettet med særlige danske implikationer, såsom www.danskhed.dk og www.danskygge.dk, samt Lisa Rosenmeiers *House of Love* (<http://www.houseoflove.dk>).
 - 14 <http://www.artnode.dk/artspace/artspace1/stock.html>. Projektet var kurateret af Mads Ranch Kornum, Martin Pingel og Nikolaj Recke.
 - 15 I en introduktion til netkunst publiceret på websitet Søndag Aften i 1998 skriver Pingel og Borreby fra Artnode nuanceret om dette spørgsmål: “At arbejde med kunsten på internettet adskiller sig egentlig ikke fra en hver anden kunst-produktion, hvis man helt enkelt betragter ser kunsten som en erkendelsesform. Om man udtrykker sig ved hjælp af ord, video eller computerskærmen, er måske ikke afgørende for den enkelte kunstner, men selve værket og de kvaliteter, der binder sig til det, har på internettet andre muligheder for at placere sig i de ydre sammenhænge. Det som internettet giver mulighed for, er endnu en kunstform, der kan frigøre sig fra objekt-begrebet (video, lyd og performance har længe været praktiseret som delvis objektfrigjorte kunstformer)” (<http://www.cultur.com/1998/980605.html>). Ud over løbende at bringe refleksioner over den netbaserede kunst præsenterede Søndag Aften i øvrigt hver måned ny “webkunst” fra 2000 og frem.
 - 16 Citatet er fra Eric Kluitenberg’s tekst “Mediate yourself!” i *Supermanual – The Incomplete Guide to the Superchannel* (red. Maria Brewster), Foundation for Art and Creative Technology, Liverpool (2001).
 - 17 Da der ikke kunne findes fuld støtte til at udgive bogen i fysisk form, gik Artnode/

- Martin Pingel ind i projektet og hjalp med at udgive bogen online (med to ekstra kunstnere). Se <http://www.artnode.org/hosted/inserts/>.
- 18 <http://www.superflex.net/tools/superchannel/users/coronationcourt.shtml>. I skrivende stund er kanalen ikke længere tilgængelig fra Superchannels webside.
- 19 Et andet internetbaseret Superflex-projekt var Karlskrona2, der gik ud på at etablere et virtuelt mødested via nettet for Karlskronas beboere. Projektet var oprindeligt tilgængeligt på www.karlskrona2.org, se <http://www.superflex.net/tools/supercity/> for information.
- 20 Endnu et eksempel på brug af nettet som platform for distribution af levende billeder er FlatTV, startet af Jørgen H. Jacobsen i 2000 og udstillet på Charlottenborgs Forårsudstilling 2001 (<http://www.flattv.dk>).
- 21 Projektet kan findes på: <http://www.artnode.org/art/bonde/flowcharts/indgang.html>.
- 22 <http://www.mogensjacobsen.dk/eart/banner/intro.html>.
- 23 Niels Bondes *High Density* (2000) og Artnodes *High Density#1* (2001) er to beslægtede, men separate projekter.
- 24 Citeret fra http://www.artnode.dk/text/text_dk/kornum_m1.html. I 1998 dukker denne pointe op i mere letlæselig udgave i Pingel og Borrebys introduktion til netkunsten på websitet Søndag Aften: "Det traditionelle kunstværk har altid været af en objekt-karakter. Det har været noget afsluttet og dermed knyttet sig til det at være en vare. Men internettets karakter har givet kunsten en mulighed for at blive til ren praksis – selve værket eksisterer ikke længere som noget fysisk, noget materielt [...] Værket har altså fået tilført nye muligheder for en helt anderledes struktur, der ikke peger mod den traditionelle opfattelse af værket som en vare. Man kunne fortsætte tankerækken med, at når kunstværket ikke mere er en vare, så er det heller ikke i traditionel forstand et kunstværk. Det er blevet til en proces, og varen er blevet det at have adgang til kunstværket". (<http://www.cultur.com/1998/980605.html>).
- 25 Projektet blev dokumenteret på en cd-rom. Pressematerialet fra lanceringen af Stedet 3 kan findes online på: <http://www.kopenhagen.dk/fileadmin/oldsite/presse/presse2001/stedet3press.htm>.
- 26 Dele af projektet kan i skrivende stund findes på adressen <http://cella.as/webmuseum/analog/lobby.html>. Bag projektet stod Henning Wettendorf fra Museet for Fotokunst, som beskrev initiativet således: "Museet for webkunst er et pilotprojekt for den kunst, der er kommet til verden efter internettets gennembrud – og som er digitalt baseret i selve sin struktur og virkemåde. Ti kunstværker, som alle er web-baserede værker, er udvalgt til udstilling og midlertidig deponering i Webmuseum.dk – af ti forskellige kunstnere bosat i Danmark. De fleste af værkerne stammer fra Artnode.dk og er et par år gamle". (http://cella.as/webmuseum/analog/info_analog.html).

- 27 Martin Pingel fra Artnode var kurator for den danske del af projektet.
- 28 http://www.stockholmchallenge.se/data/n2art_nordic_netart.
- 29 http://www.stockholmchallenge.se/data/n2art_nordic_netart.
- 30 For en grundig analyse af videospillets udvikling fra marginalt fænomen til mainstream og avantgarde i 1990erne se Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford og Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, 2003.
- 31 Udstillingen præsenterede i en særlig afdeling forskellige digitale fænomener, ikke mindst cyberfeministiske VNS Matrix, der i 1991 forfattede "Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century" (se dokumentation på <http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>).
- 32 Projektet blev præsenteret på n2art.
- 33 Komponent beskriver sig selv således: "The overall mission of Komponent is to establish and maintain a platform where electronic activity from different areas can be presented in one context across institutional and professional boundaries, in an informal and progressive environment". (<http://komponent.dk/about.php>).
- 34 *Van Gogh #4: Forgængelighed* (Borgen, 2000, se dokumentation på <http://www.soundart.dk/vgsite.data/sider/vg4/vg4.html>).
- 35 <http://afsnitp.dk/info>.
- 36 Afsnit P har i årenes løb været finansieret via Kulturministeriets tidsskriftstøtteordning og diverse projektbevillinger, men hovedsagelig via ulønnet og delvist lønnet arbejde. Afsnit P modtog støtte til etableringen fra Kulturministeriets Udviklingsfond og Københavns Kommunes Kulturelle Udviklingspulje, som begge blev nedlagt få år efter. Afsnit Ps eksistens understreger vigtigheden af støtteordninger, der tilgodeser projekter i mellemrummet mellem de etablerede kunstarter, hvortil der allerede eksisterer støtteordninger.
- 37 Chang skabte figurer, som kunne klippes ud af tidsskriftet, og fra ON OFF-websitet kunne man bl.a. downloade kostumer til dem. Napier fokuserede på beskrivelser af handlinger, der udspringer af den fysiske virkelighed, men ikke giver mening i det virtuelle, akkurat som det ses i hans netbaserede projekter *Shredder* og *RIOT*. Brucker-Cohen satte tidsskriftets læsere på ekstraordinært interaktivt arbejde, da siderne skulle foldes på bestemte måder for, at teksterne kunne læses i deres helhed. På nettet fortsatte hans bidrag med et pacman-inspireret spil, hvor man skulle indtage søgeord indhentet *live*. Mest radikale i indstillingen til at skulle krydse det trykte og det digitale var entropy-8zuper, der ganske enkelt valgte et eliminere de 16 sider, som de var blevet tilbudt i Hvedekorn, for i stedet at producere det webbaserede "spil" *sixteenpages* på adressen sixteenpages.net. Alligevel var deres hvide omslag til Hvedekorn, hvor kun net-ikonet

- for “File not found” og “Click here to get the plug-in” optrådte, måske det mest elegante trykte bidrag.
- 38 Dokumentation af multimedie-installationen findes på Museet for Samtidskunst i Roskilde. I august 1996 orienterede William Louis Sørensen den internationale scene for nymedial kunst om projektet via tidsskriftet Leonardos elektroniske nyhedsbrev: http://leomanac.org/journal/Vol_4/lea_v4_n08.txt.
- 39 Se bl.a. beskrivelse af Global Galleri udsendt i 1996 på V2 East/Syndicate-listen, en mailingliste administreret af den hollandske medieorganisation V2: <http://mail.v2.nl/v2east/1996/0155.html>.
- 40 Se dokumentation på <http://www.luxpress.dk>. I forbindelse med projektet udkom bogværket *Billeder fra det fjerne*, der med tekster af Anders Michelsen, Frederik Stjernfelt og Michael May, Norbert Bolz og semiotikgruppen Groupe µ omhandlede visualiseringsbegreber i kunst og naturvidenskab (Akademisk Forlag, 1996).
- 41 De to kunstneres praksis er på det seneste blev formidlet i to anbefalelsesværdige bogværker: William Louis Sørensen m.fl., *Data*, Politisk Revy, 2006 og Morten Søndergaard & Peter Weibel, *MAGNET – Thorbjørn Lausten’s Visual Systems*, Kehrer, 2008.
- 42 Se dokumentation på <http://www.daimi.au.dk/~olavb/artcrash/arthtdocs/dk/indhold/hvad%20er%20AC/hvad.html>.
- 43 Se dokumentation på <http://www.scope.dk/omscope.php?id=&fil=2>.
- 44 For et bud på en fremstilling af internetbranchens tidlige år 1995-2000, se f.eks. Peder Bjerger og Claus Thorhauge, *It-boblen – Da internettet rykkede vores verden*, Børsens Forlag A/S, 2004.
- 45 Guerilla Innovation findes på <http://www.guerilla-innovation.com>.
- 46 Projektet er online på <http://www.netsummary.dk/incident>.
- 47 <http://www.oneo.dk>.
- 48 “Artnode Gets Physical” er en konceptuel rammebetegnelse for en række offline-aktiviteter, der bl.a. tæller arrangementer (med især den “aktivistiske” del af netkunsten), oversættelse af tekster samt nærværende antologi.
- 49 <http://www.artnode.org/projects/artpod>.
- 50 Se www.newmediaforum.dk, hvor rapportererne kan downloades.
- 51 Dokumentation findes på <http://www.taggingart.org>.



Biografier

Amy Alexander (født 1965 i USA) er en software-, VJ- og performancekunstner, der har arbejdet med film, video, musik og digitale medier. Hendes værker har været udstillet på Internettet, i klubber og på gaden, samt diverse festivaler og museer. Hun er en af grundlæggerne af Runme.org, et softwarekunstarkiv på nettet, og hun skriver om softwarerelaterede emner inden for både populærkultur og den audiovisuelle performances historie. Hun er Associate Professor of Visual Arts på University of California, San Diego.

Roy Ascott (født 1934 i England) er en af grundlæggerne af Telematic art. Universitetsforsker og international foredragsholder. Hans teoretiske skrifter er gengivet utallige gange internationalt. Han har deltaget i forskellige udstillinger, bl.a. Venedig-Biennalen, Ars Electronica (Linz), Mercosul Biennale (Brasilien), MAM Paris og European Media Festival. Tilknyttet konsulent på mediekunstcentre i Europa, Australien, Brasilien, Canada, Kina, Japan, Korea og USA, CEC og UNESCO. Se mere http://en.wikipedia.org/wiki/Roy_Ascott.

Tilman Baumgärtel (født 1966 i Tyskland) underviser på College of Mass Communication på University of the Philippines, Manila. Som kunst- og mediekritiker samt kurator har han bidraget med indlæg og anmeldelser til tyske og internationale tidsskrifter og aviser. Han har kurateret adskillige udstillinger med fokus på mediekunst, bl.a. Games, som præsenterede kunstnerskabte computerspil (Hardware, Dortmund 2003), Install.exe, den første soloudstilling med Jodi (Basel, Berlin, New York 2002) og en del af Seoul Media City Biennale i 2004. Se flere publikationer på: <http://www.tilmanbaumgaertel.net/>.

Luther Blissett er en åben identitet, der fra 1994 til 1999 uformelt blev adopteret og delt af hundredvis af kunstnere, spasmagere og sociale aktivister rundt om i Europa og Sydamerika. Formålet: at lave ravage i kulturindustrien og skabe en ny slags folkehelt.

Natalie Bookchin er kendt dels for sine teoretiseringer af nettet som et rum for kunstnerisk skabelse, der er publiceret i adskillige sammenhænge, dels for

sine værker, der netop bruger nettet som materiale og sted. Hendes værker er blevet vist internationalt, bl.a. på PS1, Mass MOCA, the Generali Foundation, Pompidou-centret, og MOCA Los Angeles, og hun er blevet bestilt til at lave værker til Whitney Museum, the Tate Museum, the Walker Art Center og Creative Time. Bookchin er co-Director på CalArts' Photography & Media Program. Fra 1998 til 2000 var hun medlem af kollektivet @TMark.

Josephine Bosma (født 1962 i Holland) er skribent og kritiker. Siden 1996 har hun publiceret interviews, anmeldelser og tekster om kunst og nye medier i diverse bøger og tidsskrifter, både on- og offline. Hun har desuden organiseret forskellige events, f.eks. radiosektionen af Next5Minutes 2 (1996) og 3 (1999) og CREAM (2001/2002), et nyhedsbrev om kunst og nye medier. Hun bor og arbejder i Amsterdam.

Andreas Brøgger (født 1970). Bor og arbejder i København. Museumsinspektør på Vestsjællands Kunstmuseum, hvor han bl.a. har kurateret udstillingsrækken WEBSCAPE – kunst i det virtuelle landskab (2006-2007). I sin tid som medredaktør af www.afsnitp.dk og tidsskriftet Hvedekorn kuraterede han cross over-projektet ON OFF med netbaseret kunst (2000-2001). Har undervist på Københavns Universitet og Designskolen Kolding i digitale kunstformer siden 2003. Forfatter til en lang række artikler om billedkunst (herunder den netbaserede) og tidligere kunstkritiker på Information i 1990erne. På nettet første gang i 1993.

Heath Bunting født som buddhist i Wood Green, London i 1966 og i stand til at få sig selv til at grine. Han er medstifter af både net.kunst og sportskunst-bevægelser, og har livslangt indrejseforbud i USA pga. sine aktiviteter mod genmodificerede fødevarer. Han er selvlært, og hans direkte, autentiske, uafhængige arbejder har aldrig modtaget en pris, endsige er blevet købt eller solgt. Han er både Englands vigtigste praktiserende kunstner og verdens mest berømte computerkunstner. Han stræber efter at være et lovydigt medlem af samfundet og arbejder på at producere et ekspertsystem for identitetsmutation.

Sarah Cook (født 1974 i England) har igennem de sidste 10 år arbejdet som kurator og forsker inden for mediekunst i Canada, USA og England. Hun er medstifter af CRUMB (www.crumbweb.org) og post-doc-forsker ved University of

Sunderland, for tiden i samarbejde med Eyebeam kunst- og teknologicenter i New York. Hun har sammen med bl.a. Steve Dietz, Kathy Rae Huffman og Sabine Himmelsbach kurateret udstillinger med mediekunst for museer og gallerier (The Walter Phillips Gallery, BALTIC, AV Festival og The Edith Russ Haus). Hun forelæser og skriver internationalt om kuratering af ”emerging art forms” og er medforfatter til bogen *Curating Art After New Media* (MIT Press, 2008). Fan og frivillig i Star and Shadow Cinema i Newcastle.

Vuk Cosic (født 1966 i Jugoslavien). Halvpensioneret net.kunst-klassiker.

Walter van der Cruijzen arbejder som producent for Creative & Cultural Skills i London. Han har været en aktiv deltager på scenen for netbaseret kunst siden starten af 90erne som kunstner, kurator og kritiker. Hans baggrund er billedkunst, nye medier og udgivelser, og han har været involveret i adskillige webinitiativer siden 1993. Han har bl.a. arbejdet for ZKM i Karlsruhe og Hull Time Based Arts.

Steve Dietz er en serieplatformskaber. Han er grundlægger og Executive Director af Northern Lights. Han er grundlægger og kunstnerisk leder af biennalen OISJ Global Festival of Art on the Edge i 2006 og for tiden Artistic Director for dens producerende organisation, ZERO1: the Art and Technology Network. Han har tidligere arbejdet som kurator af new media på Walker Art Center i Minneapolis, Minnesota, USA, hvor han grundlagde New Media Initiatives Department i 1996, Gallery 9 og digital art study collection. Han var medstifter af det prisbelønnede uddannelsessite ArtsConnectEd og kunstnerfællesskabssitet mnartists.org sammen med McKnight Foundation. I 1992 startede han et af de tidligste museumsbaserede, uafhængige new media-programmer på Smithsonian American Art Museum.

Jan Ekenberg studerede kunst i Sverige og på det Kgl. Danske Kunstakademi, før han bosatte sig i Silicon Valley, hvor han studerede og senere underviste på CADRE Laboratory for New Media på SJSU. Ekenberg var teoriforsker for C5 (sammen med Joel Slayton, Lisa Jevbratt og andre), hvis kunstneriske projekter bl.a. er blevet vist på SIGGRAPH, The Walker Art Center og Whitney-biennalen. Efter CADRE arbejdede han som informationsarkitekt i San Francisco Bay Area. Han er nu tilbage i Sverige, hvor han underviser i mediekultur.

etoy (1994-) er et internationalt kunstnerkollektiv i form af et brand/aktieselskab, hvor såkaldte etoy.SHARES sælges som kunstværker. Under slogans som "leaving reality behind" bedriver etoy entreprenant virksomhed på nettet og de senere år også i det fysiske rum. etoy er netkunstens *first movers* og dotcom-kulturens rebeller. I 1996 modtog de The Golden Nica ved Ars Electronica-festivalen i Linz, og i 2000 "vandt" de den såkaldte TOYWAR, et multimedieaktivistisk værk rettet mod legetøjsfirmaet eToys, der forsøgte at få etoys site lukket ad juridisk vej, men endte med at tabe i flere milliarder i aktieværdi. "Verdens dyreste performance", som etoy selv benævnte den.

Tore Ferner er norsk-svensk, født i Stockholm 1965, bosat i Oslo. Han er civilingeniør i fysik, NTH (NTNU) og cand.phil. i filosofi, NTNU. Hans tekst er fra hans tid som redaktør for netværkskunst på netportalen Kunstnett Norge (som nu delvis er integreret i Kulturnett Norge). Han har arbejdet som freelance kunstkritiker og som kurator hos Riksutstillinger og Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design.

Matthew Fuller (født i England). Var sammen med Simon Pope og Colin Green en del af I/O/D og med i medieplatformen backspace i London i 90erne. Han er forfatter til *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture* (MIT Press, 2005) og *Behind the Blip: Essays on the Culture of Software* (autonomedia, 2003) og redaktør af *Software Studies: a lexicon* (MIT Press, 2008). Reader i Digital Media på Centre for Cultural Studies på Goldsmiths, University of London.

David Garcia (født i England) er Professor of Design for Digital Cultures på University of Portsmouth og Hogeschool voor de Kunsten i Utrecht. Hans arbejde omfatter organisering af offentlige begivenheder i form af konferencer, udstillinger og medieeksperimenter med tekst og undervisning. Initiativtager til serien af Next 5 Minutes-festivaler om taktiske medier. Har for nylig kurateret Faith in Exposure på Dutch Media Institute (2007), udgivet Alternative Visions for Television i *Alternative Media* (Routledge, 2007), redigeret og skrevet *Uncommon Ground* (BIZ, 2007) og lanceret Tactical Media Files-arkiv (2007).

Rachel Greene har arbejdet med samtidskunst siden 1997, indbefattet en ihærdig indsats på Rhizome.org og New Museum of Contemporary Art. Hun er for-

fatter til INTERNET ART, en bog i serien WORLD OF ART (Thames & Hudson) og har en fortid i fakultetet på NYU's MFA i Studio Art.

Jodi (Joan Heemskerk (født 1968 i Holland) og Dirk Paesmans (født 1965 i Belgien)) er en duo, der siden midten af 90'erne i anarkistisk og poetisk ånd har hacket computermediet og "afprogrammeret" alt fra browsere og styresystemer til hjemmesider, spil og cd-rom'er. I 1980'erne studerede de hos Nam June Paik og deres net.kunst kan da også betegnes som en art software-Fluxus. De har en omfattende udstillingsvirksomhed, bl.a. documenta X og Ars Electronica. I 1999 blev Jodi tildelt en såkaldt Webby Award, en branchepris, og modtog den med følgende legendariske fem ord: "Ugly corporate sons-of-bitches!" Deres første hjemmeside fra 1995 står uændret og er en af de længst kørende sider på nettet (<http://www.jodi.org/>).

Olia Lialina (født 1971 i Moskva) er udover at være en af de første netkunstnere også eksperimenterende inden for video og film. Som kritiker og kurator arbejder hun med folkelig web- og netkunst samt nye medier. Hun er ophavskvinde til Last Real Net Art Museum, First Real Net Art Gallery og medforfatter til episoder af onlinetegneserien Zombie & Mummy og til bloggen Frozen Niki. Hun grundlagde Art Teleportacia (<http://art.teleportacia.org>), et galleri over egne projekter og essays. Medstifter og senere leder af Cine Fantom, en eksperimenterende filmklub i Moskva. Hun er professor ved Merz Akademie i Stuttgart på afdelingen for Networks and Online Environments.

Geert Lovink (født 1959 i Amsterdam) er medieteoriker, netkritiker og aktivist. Han har en ph.d. i politisk videnskab ved Melbourne Universitet. Siden 2004 har han ledet Institute for Network Cultures ved Amsterdams Universitet, der har dannet rammen om en lang række konferencer og publikationer med fokus på sammenspillet mellem nye medier og kulturelle problematikker (<http://networkcultures.org/>). Han er forfatter til udgivelserne Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture (MIT Press, 2002), Uncanny Networks: Dialogues with the Virtual Intelligentsia (MIT Press, 2002) og My First Recession: Critical Internet Culture in Transition (V2_/NAi Publishers, 2003).

Armin Medosch (født 1962 i Østrig) er en London-baseret skribent, kurator og kunstner. Fra 1996 til 2002 var han medredaktør af det anerkendte online-

magasin telepolis og har udgivet bogen *Freie Netze – Geschichte, Politik und Kultur offener WLAN-Netze* (Heise Verlag, 2003). Han er medlem af University of Openness, og sammen med Yukiko Shikata og Shu Lea Cheang kuraterer han platformen Kingdom of Piracy.

Mark Napier (født 1961 i USA) er oprindeligt uddannet maler fra Syracuse University i 1984. Arbejdede som selvlært programmør i New Yorks finansdistrikt indtil 1995, hvor han som kunstner kastede sig over internettet. Hans værker har som regel interaktiv karakter, dvs. det er værker, der reagerer på de besøgendes aktivitet. Han har udstillet på ZKM, Karlsruhe, Whitney-biennalen, SF-MOMA og var den første net.kunstner, der solgte et værk til et stort museum, Net.flag til Guggenheim Museum, New York. Se værker og mere på <http://potatoland.org/>.

Randall Packer er en anerkendt pioner som kunstner, komponist, underviser og forsker inden for multimediefeltet. Hans arbejder har været vist på museer og gallerier i Europa, Asien og Amerika. Han er Assistant Professor of Multimedia på American University i Washington, DC. Hans bog og tilhørende website, Multimedia: From Wagner to Virtual Reality (<http://www.artmuseum.net>) har opnået grundbogsstatus inden for sit felt. Han er optaget af æstetik, filosofi og sociokulturelle påvirkninger af nye medier i et tiltagende teknologisk samfund.

RSG: Radical Software Group er en gruppe af kunstnere og programmører, der arbejder sammen om digitale kunstprojekter. Radical Software Group, eller blot RSG, er opkaldt efter Radical Software, et indflydelsesrigt, om end kortlivet magasin fra 1970erne, der undersøgte den spirende videoteknologi med samme uærbødige ånd, som RSG nu går til den digitale kultur med. Gruppen har skiftende medlemmer afhængigt af de enkelte projekter og har fokuseret bredt på netværksmiljøer og interfacedesign, inklusive det prisbelønnede softwareværktøj Carnivore, et overvågningsprogram for trafik på datanetværk.

David A. Ross har kurateret udstillinger på forskellige amerikanske museer, bl.a. Syracuse, Long Beach, Berkeley's BAM, Boston, Whitney Museum of American Art i New York og San Francisco Museum of Modern Art. Han var en af de første, der hentede netkunsten ind på de store museer, ikke mindst med 010101 : Art in Technological Times på SFMOMA i 2001 (<http://010101.sfmoma.org/>). Han

forlod museumsverdenen i 2002 og blev bestyrelsesformand for eyestorm.com og direktør for Artist Pension Trust.

Eryk Salvaggio. “Intet CV må indgå i promoveringen eller distributionen af kommunikationskunst. Et CV er irrelevant for oplevelsen af enhver form for kunst og bør således ikke indgå i noget materiale, der har til hensigt at reklamere for sitet”.

Rachel Schreiber er Associate Professor og Director of Humanities and Sciences på California College of the Arts i San Francisco og Oakland, Californien. Hun er mediekunstner og kulturhistoriker. Har en ph.d. fra Johns Hopkins University i Baltimore, Maryland og en MFA i Photography and Critical Writing fra California Institute of the Arts. Hun har udstillet fotos, video og digital kunst internationalt, bl.a. på World Wide Video Festival, New York Video Festival, Visual Studies Workshop i Rochester, New York og Contemporary Jewish Museum i San Francisco. Hendes artikler er publiceret i *Afterimage*, *the New Art Examiner*, *Index*, m.fl.

Alexei Shulgin (født 1963 i Moskva) er kunstner, musiker og onlinekurator. En af de første, der begynder at arbejde med software- og internetkunst. Han er en af idémændene til *Read_Me*, en festival og konference helliget softwarekunst. Han grundlagde Moscow-WWW-Art-Lab i 1995 og har siden deltaget i utallige udstillinger om software og net.art. De fleste projekter kan ses på: <http://www.easylife.org/>.

Josephine Berry Slater er redaktør af *Mute Magazine* og underviser på Culture Industry MA på Goldsmiths College, London.

Cornelia Sollfrank (født 1960 i Tyskland). Siden midten af 90erne har hackeren, cyberfeministen, koncept- og netkunstneren Cornelia Sollfrank undersøgt de globale kommunikationsnetværker som kunstnerisk praksis, de senere år med særlig fokus på copyright og intellektuel ejendom. Hun er medredaktør af *THE THING Hamburg*, et onlinemagasin for kunst og kritik. I 2006 påbegyndte hun serien *revisiting feminist art*, hvor hun gentager tidligere positioner inden for feministisk kunst. Sollfrank var med til at stifte kollektiverne *frauen-und-technik* (1990) og *-Innen* (1993) og tog initiativ til det verdensomspændende cyber-

feministiske netværk Old Boys Network. Fra 1997 til 2001 organiserede hun tre internationale konferencer om Cyberfeminisme og udgav antologierne first Cyberfeminist International (1988) og next Cyberfeminist International (1999).

Brett Stalbaum er fuldtidsmedlem af Department of Visual Arts på University of California, San Diego, hvor han koordinerer Interdisciplinary Computing in the Arts Major. Han er medstifter og medlem af Electronic Disturbance Theater, C5 og paintersflat.net. Hans seneste forskning har bl.a. involveret spørgsmålet om generative locative algorithms, udvikling af software til mobile platforme og disses anvendelsesmuligheder i kunst, aktivisme og uddannelse. Han er gift med landskabsmaler Paula Poole og bosat i et "friområde" i Eastern San Diego County, USA.

Mark Tribe er kunstner og kurator inden for kunst, teknologi og politik. Han er Assistant Professor of Modern Culture and Media Studies på Brown University, hvor han underviser i digital kunst, kuratering, Open Source-kultur, radical media og overvågningsteknik (-etik/-teori ...). Han er medredaktør på New Media Art (Taschen, 2006). Han har udstillet på ZKM (Karlsruhe), Ars Electronica (Linz) og Gigantic Art Space (New York) og har arrangeret udstillingsprojekter for New Museum of Contemporary Art, MASS MoCA og inSite_05. Grundlagde Rhizome.org i 1996 og sidder i dag i bestyrelsen. Han tilbringer skiftevis sin tid i Providence, Rhode Island, og New York City.

Benjamin Weil er leder af New Media ved Institute of Contemporary Arts i London. Han er medstifter af äda'web. Uddannet fra Whitneys kuratorprogram i 1989. Hans essays har været publiceret i mange internationale tidsskrifter, bl.a. Frieze, Flash Art, Art Monthly og Atlantica. Som kurator var han med til at lave Aperto '93 på Venedig-biennalen, The Desire of the Museum, (Whitney Museum of American Art, 1989), Itinerari, (Castello di Rivara, 1991) og Manifestor, en "gadeudstilling" af kunstnere i form af billboards og posters i København, München, Torino, Tokyo, Paris og Stockholm (1992-1994).

Geri Wittig er uddannet kunstner, programmør og teoretiker inden for digitale medier på CADRE Institute. Hun er Research Fellow på the CADRE Laboratory for New Media og Senior Web Producer på Adobe Systems Inc.s hovedkvarter i San José, Californien. Hun er desuden en af grundlæggerne af C5 (www.c5corp.com).





