

Institut for Informations- og Medievidenskab, Århus Universitet

Digital Æstetik, 4. semester 2007

Subtitled Public

- Den umiddelbare leg -



Forelæsere:

Søren Pold

Instruktør:

Christian Ulrik Andersen

Skrevet Af:

Henrik Smed Nielsen

Thomas J. Kristensen (20011328)

Indledning	3
Problemformulering	3
Subtitled Public – Beskrivelse af værket.....	4
Mediering – Interface.....	6
Immediacy Hypermediacy Remediation.....	8
Mediering i SP	10
Relationen mellem beskuerne og SP.....	16
Hvad betyder værket? Fortolkning og refleksion	18
Det umiddelbare	19
Værkets betydning	20
Konklusion	21
Litteraturliste.....	22

Tegn inkl. mellemrum i opgaven: 42.243

Svarende til ca. 17,6 normalsider á 2.400 tegn.

Indledning

Jeg træder ind i et tomt udstillingsrum med titlen ”Subtitled Public”, og skal lige vænne mig til mørket, da jeg ser at noget bliver projekteret på kroppen af mig. Idet jeg træder et skridt til siden, opdager jeg at projektionen følger med. Jeg finder herved frem til, at mine bevægelser fungerer interaktivt med denne projektion. Det projekterede viser sig nu at være en eller anden form for tekst, som siger: ”*desires*”. Hvad er det jeg begærer, og hvorfor bliver jeg pludselig forfulgt af denne undertekst? Dette kunne meget vel udgøre de førstehåndindtryk man som beskuer, oplever af kunstværket ”Subtitled Public” (SP).

Kunstneren Rafael Lozano-Hemmer beskæftiger sig med elektronisk kunst i form af større interaktive installationer. Hans kunstværker gør ofte brug af interaktive elementer, der aktiverer beskuerne. Dette sker eksempelvis ved brug af avancerede overvågningssystemer, hvori der indgår nyere teknologi såsom infrarøde kameraer.¹ Herved tilføres en interessant dimension til hans værker, der således påvirker relationen mellem beskuer og værk.

Denne fremgangsmåde vil jeg i opgaven undersøge med udgangspunkt i kunstværket SP fra 2005.

Problemformulering

Jeg vil i denne opgave analysere SP, og den betydning det har, at man på et offentligt kunstmuseum undertekster de besøgende i et kunstværk. Rafael Lozano-Hemmer giver udtryk for at det er intentionen at nedbryde afstanden mellem beskuer og værk, for herved at inddrage beskuerne i værket.² Men hvordan lykkedes dette uden at beskuerne tager afstand, fra en sådan overskridelse af deres intimsfære?

Dette vil jeg i opgaven undersøge, med udgangspunkt i hvordan værket medieres, og hvordan det fungerer som et relationelt æstetisk værk. Derudover vil jeg relatere værkets betydning i forhold til den omverden det er situeret i. Hvad siger SP om sin omverden, og hvad betyder værket for omverdenen?

¹ url: <http://www.lozano-hemmer.com/einfo.html>

² url: <http://www.lozano-hemmer.com/eprojecto.html>

Subtitled Public – Beskrivelse af værket

Beskuerens oplevelse af værket:

Som beskuer af værket SP oplever man, at det som udgangspunkt består af et tomt udstillingsrum med dæmpet belysning. Træder man ind i dette, aktiveres en undertekst, som bliver projekteret på kroppen i brysthøjde. Herefter forfølges man af denne undertekst i hele rummet. De eneste måder hvorpå man kan slippe af med sin undertekst på, er ved at forlade rummet, eller ved at røre ved en anden beskuer. Herved bytter de to beskuere undertekst, og man bliver forfulgt af den nye undertekst.



Figur 1 - www.lozano-hemmer.com

Det er lettere at aflæse andres undertekster end sin egen, idet man bliver nødt til at aflæse ens egen undertekst på hovedet. Men samtidig er man meget fokuseret på sin egen undertekst, idet det er denne man kan interagere direkte med, ved at bevæge sig i rummet.

Interaktion:

Mellem beskuerne og værket SP foregår der en egentlig interaktion. Strækker man armene ud til siden tilpasses størrelsen på underteksten så den strækker sig fra yderpunkt til yderpunkt. Herved kan man styre undertekstens størrelse ved at gøre sig bredere eller smallere.

Når underteksterne bevæger sig i størrelse eller position, sker det med en kort forsinkelse i forhold til den beskuer underteksten projekteres på. Man kan således undslippe sin undertekst i kort tid, ved at lave en hurtig bevægelse til siden. Dette giver en fornemmelse af at underteksten konstant er i bevægelse, og hele tiden opdaterer sin position. Der sker herved en umiddelbar interaktion med værket, som konstant vedligeholdes og bekræftes. Interaktionen foregår på en udforskende og

legende facon, hvor man skal eksperimentere sig frem til resultaterne af de påvirkninger man giver systemet i værket. Derfor er det unødvendigt at man på forhånd kender funktionaliteten i værket. Denne kan man i stedet tillære sig hen ad vejen, netop fordi man får konstant og umiddelbar feedback på sine bevægelser.

Værket har kapacitet nok til at en større gruppe på cirka 25 personer, der alle kan undertekstes samtidigt, og der opstår herved mulighed for at man kan opleve værket sammen med flere andre beskuere på samme tid. Interaktionen med andre mennesker, får også betydning, idet man aflæser og fortolker hinandens undertekster, og idet man udveksler undertekster med hinanden. Desuden bevæger man sig også i rummet i forhold til hinanden, og man kan gå ind foran hinanden og skygge for projektionen af andres undertekster.

Alt i alt tilfører interaktionsmulighederne i værket en høj grad af dynamik, idet man agerer både i forhold til andre beskuere og i forhold til underteksterne. Desuden forstærkes dynamikken også af at man konstant er i kontakt med værket, idet der foregår en løbende interaktion. Som beskuer af SP, bliver man således i høj grad tilskyndet til aktiv involvering, der overstiger almindelig fortolkning af kunstværker.

Underteksterne Udsagnsord:

De projekterede undertekster består af udsagnsord, som er afledt i tredje person og refererer til tilstande eller noget som sker. Eksempler på undertekster fra værket er: *shifts*, *intervenens*, *desires*, *exchanges* og *strengtens* (oversat fra spansk til engelsk). Underteksterne bliver således en forklaring på hvad den undertekstede person er i færd med. Men underteksterne tildeles ud fra en tilfældig *random* funktion i systemet, som kan indeholde tusinder af ord. Så hvis den undertekst man er påhæftet passer på ens handlinger er det tilfældigt, eller fordi det er en undertekst man intentionelt har byttet sig frem til. Dog er der også den mulighed at underteksten inspirerer den undertekstede til at handle efter sin undertekst. Samtidig bliver man af de andre beskuere vurderet og fortolket ud fra sin undertekst, hvilket gør det svært for den enkelte beskuer at forholde sig anonym.

Tekniske aspekter i værket, og skiftet.

For at underteksterne skal kunne følge beskuerne, aflæses deres position af et computerstyret infrarødt overvågningssystem. Dette system aflæser beskuernes positioner, og tilpasser underteksternes projektion herefter. Men hvad der ikke tilpasses er *indholdet* i de undertekster der

tildeles den individuelle beskuer. Dette er som nævnt fuldstændig tilfældigt. Men det er netop underteksten der postulerer noget om beskuerne. Dette gøres altså uden baggrund i virkeligheden, men kun ud fra en funktion bygget på tilfældighed i systemet. Indholdet i underteksterne er altså ikke baseret på nogen begrundet evaluering af den undertekstede. Heri ligger et af budskaberne, som Rafael Lozano-Hemmer havde tiltænkt værket:

”Subtitled Public also highlights the danger of surveillance systems that typecast and try to detect different ethnic groups or suspicious individuals, as in the latest computer-vision devices that are being deployed in public spaces around the world.”³

Beskuerne af værket oplever problemstillinger med stereotypisk afkodning af offentligheden på egen krop. Men i SP kan der netop ikke være tale om nogen reel afkodning, idet underteksternes indhold ikke er baseret på input fra de undertekstede.

Hvert tredje minut løftes sløret for noget af funktionaliteten som før var skjult. Det afsløres her hvordan det infrarøde overvågningssystem overvåger beskuerne, ved at resultatet projekteres ned på gulvet i hele rummet. Her afbilledes alle beskuerne set oppefra, og de bliver gjort bevidste om at de bliver overvåget. Herved opstår der et brud i den umiddelbare interaktion med værket, og et skift i den måde man oplever værket på.

Desuden får værket også betydning i en tidslig dimension som følge heraf: Før man har oplevet skiftet, og efter at man blevet vist overvågningsmekanismerne.

Mediering – Interface

Jeg vil her analysere den mediering der gøres brug af i værket SP. Som baggrund for dette vil jeg primært gøre brug af dele af David Bolter og Richard Gruisins bog: ”Remediation: understanding new media”. Denne beskæftiger sig med den form for mediering der finder sted ved brugen af et givent interface.

Men før jeg går videre med dette vil jeg først definere hvad jeg forstår ved begrebet *interface*. Lone Kofoed Hansen og Jacob Wamberg beskæftiger sig i teksten ”Interface eller interlace?”, med mødet mellem brugeren og det medierede system.⁴ Idet dette møde udvandes fra at være et skarpt defineret

³ url: <http://www.lozano-hemmer.com/eprojecto.html>

⁴ Hansen, 2005; s. 3

sted mellem brugeren og systemet, argumenterer disse for at begrebet skal have en bredere betydning. Begrebet *interface* defineres ifølge Lone og Jacob således:

“...antyder interfacet en flade, der med kirurgisk præcision adskiller computerens rum fra brugerens. Fladen (face) mellem (inter) de to adskilte verdener bliver mellemedet, der medierer systemets handlinger til brugeren og vice versa.”⁵

Idet kontaktfladen til computermedierede systemer udvides, kan der ikke defineres et skarpt skel mellem system og bruger, som for eksempel med en computerskærm. Denne har et klart afgrænset foran og et bagved, som hver især består af brugerens og af systemets verden. I modsætning til denne form for mediering, har eksempelvis 'tryk og tal' funktioner (voice control), til mobiltelefoner, et mindre klart afgrænset felt som kontaktflade mellem bruger og system. Her aktiverer man via en tast, et stemmestyret kommandosystem, hvormed man kan foretage opkald til personer i sin telefonbog, via genkendelse af brugerens talekommandoer. Ved en sådan brug, hvor interaktionen delvist sker gennem lydbølger gennem rummet, vil det ikke være muligt at afgrænse kontaktfladen til telefonen, til ét specifikt sted. Kontaktlader til systemer, med denne form for mediering, kan således af Lone og Jacob betegnes *interlace*.

Når jeg senere anvender begrebet *interface* i forbindelse med SP, vil det derfor være med den betydning som Lone og Jacob, tilfører begrebet *interlace*. Altså vil jeg i denne sammenhæng beskæftige mig med interfacet i dets brede betydning, og de muligheder der herigennem gives for interaktion med et medie. Det vil sige at man godt kan tale om et interface i et værk som SP, selvom denne ikke kendetegnet ved at have en klar fysisk afgrænsning i form af en skærm. Dette skyldes at medieringen i SP foregår gennem projektioner der kastes gennem rummet, og herved får en rumlig betydning. Samtidig foregår der i SP en rumlig afmåling af beskuerne, gennem infrarøde overvågningskameraer.

Desuden har det også betydning hvorfra i rummet man eksempelvis aflæser underteksterne på andre deltagere. Det vil sige at man ved at bevæge sig kan få adgang til at aflæse nogle projektioner af undertekster, mens andre forsvinder fra synsfeltet. Herved adskiller medieringen sig på flere måder fra computerens traditionelle interface, ved at den rumlige dimension har langt større betydning.

⁵ Hansen, 2005; s. 10

Det vil sige at der godt kan være tale om et interface i et værk som SP, men at kontaktfladen i SP er karakteriseret ved ikke at have en klar afgrænsning som en skærm med et foran og et bagved.

Immediacy Hypermediacy Remediation

Immediacy er et begreb der dækker over den umiddelbarhed der opstår, når brugeren ikke er bevidst om at interaktionen med et interface foregår gennem et medie. Mediet bliver herved gennemsigtigt, og medieringen træder i baggrunden af brugerens bevidsthed. Efterhånden som man som bruger opnår erfaring med at bruge et bestemt medie, og bliver fortrolig med dette, øges umiddelbarheden for brugeren. Herved bliver mediet transparent, og man ser igennem medieringen, og direkte på indholdet af det der medieres.

Ideen om at kunne simulere en virtuel verden er et godt eksempel på hvordan denne umiddelbarhed kan opnås. Bolter og Gruisin beskriver de forventede egenskaber i virtual reality således:

"... ..the goal of virtual reality is to foster in the viewer a sense of presence: the viewer should forget that she is in fact wearing a computer interface and accept the graphic image that it offers as her own visual world".⁶

Virtual reality indeholder altså flere egenskaber der fjerner brugerens bevidsthed fra selve medieringen, for herved at forbedre mulighederne for en umiddelbar kontakt mellem bruger og medie. I virtual reality foregår medieringen uden brug af metaforer i form af vinduer og ikoner, der skal symbolisere specifikke handlinger. I stedet opstår en mere naturlig interaktion, som i højere grad simulerer interaktion som i den virkelige verden.⁷

Derudover er det langt nemmere at acceptere en verden som virkelig, hvis der er mulighed for at påvirke den og indleve sig i den. Mulighederne for interaktion behøver dog ikke at være så komplekse, at de direkte simulerer den virkelige verden. Medieringen kan også gøres umiddelbar gennem ganske simple former for interaktionsmuligheder:

⁶ Bolter, 2000; s. 22

⁷ Bolter, 2000; s. 23

“...interactivity increases the realism and effectiveness of a graphical user interface: the icons become more present to the user if she can reposition them or activate them with a click of a mouse.”⁸

Interaktion bliver herved en stærk metode til at opnå *immediacy* på, uden nødvendigvis at etablere store og overvældende simulationer. Det er nemlig ikke nødvendigt at blive 100 % overbevist af en simulation eller et medie, for at der kan opstå *immediacy*. Den umiddelbare kontakt med et medie kan også bestå i at man ikke er bevidst om medieringen. Dette kan eksempelvis også opnås ved at man bliver en erfaren bruger af mediet, og herved opnår en umiddelbar kontakt med det.

Den umiddelbare mediering kan dog forstyrres eller afbrydes af det der hedder *ruptures*.⁹ Disse kan eksempelvis bestå af forsinket/langsom reaktionstid, lav opløsning med tydelige pixels, unaturlige/utroværdige farver eller systemnedbrud. Kvalitet og kapacitet er således vigtige egenskaber i denne forbindelse.

Et eksempel på et *rupture* kunne være en Mp3 sang med meget høj komprimering. Her bliver vokalen ofte sløret af støj som især fremhæves i ord med s. Man kan derfor ikke abstrahere fra den måde sangen er medieret på. I stedet for at nyde denne Mp3-medierede sang, vil man således fokusere på den forstyrrende støj, og det faktum at sangen netop er medieret.

Hvor *ruptures* direkte er forbundet med kvaliteten og kapaciteten af det der medieres, kan der også forekomme andre forstyrrelser i den umiddelbare mediering. Dette sker når brugeren oscillerer mellem at se mediet og det der frembringes af mediet i eksempelvis et kollagekunstværk:

“A viewer confronting a collage, for example, oscillates between looking at the patches of paper and paint on the surface of the work and looking through to the depicted objects as if they occupied a real space beyond the surface.”¹⁰

⁸ Bolter, 2000; s. 29-30

⁹ Bolter, 2000; s. 22

¹⁰ Bolter, 2000; s. 41

Oscillation kan finde sted ved kontakt med hypermedierede interfaces såsom multimedier. Ordene hyper og multi peger begge på den egenskab ved medierne at de er sammensatte af flere forskellige elementer såsom: tekst, billeder, lyd, animationer og video.

Fordi computeren netop indeholder mange forskellige typer af medier, er det ofte ved brugen af denne, at man som bruger foretager en sådan oscillation. Bruger man eksempelvis en computer til at spille et computerspil på opnår man et niveau af umiddelbarhed/*immediacy* herved, alt efter spillets egenskaber. Denne umiddelbarhed afbrydes hvis man foretager et skift i brugen af computeren til for eksempel at skrive en mail til sin onkel. Ved at brugeren afslutter spillet og vender tilbage til skrivebordet i styresystemet for at opstarte en mail applikation, foretages en oscillation. Brugeren foretager et skift fra at være i umiddelbar kontakt med mediet, til at forholde sig til styresystemet der giver mulighed for at åbne et mailprogram.

Hypermediering (*hypermediacy*) er således en mediering der anvender flere repræsentationsformer på samme tid, som en kollage der er sammensat af udklip fra flere forskellige blade, aviser, billeder osv. Dette medvirker at man som beskuer bliver gjort opmærksom på mediet.¹¹ En af de vigtigste egenskaber er således at man bliver gjort opmærksom på og bevidst om at man bruger et medie, og *immediacy* og *hypermediacy* indeholder således to modsatte betydninger.

Ved remediering (*remediation*) forstås at man genbruger egenskaber i et medie, i en ny sammenhæng hvor egenskaberne får en ny betydning. Men fra brugeren af mediets synspunkt får denne remediering kun betydning, hvis denne genkender egenskaberne fra det oprindelige medie.¹²

Mediering i SP

Jeg vil her i analysen af SP omtale forbindelsen mellem brugeren og interface som kontakten mellem beskuer og værk, for ikke at skabe for meget forvirring, men idet jeg analyserer værket SP's interface, mener jeg naturligvis beskueren i sin egenskab af at være bruger, og værket i sine egenskaber som interface (interlace).

Medieringen i SP indeholder flere af de egenskaber som Bolter & Grousin beskriver i "Remediation: understanding new media". Som beskuer i SP oplever man fra starten af en høj grad

¹¹ Bolter, 2000; s. 34

¹² Bolter, 2000; s. 45

af involvering, idet underteksterne projekteres direkte på kroppen. Gennem brugerens inddragelse i værket opstår således den umiddelbare kontakt mellem beskuer og værk, som er kendetegnende ved *immediacy*.

I SP er der både bevægelse gennem rummet, og naturlig direkte interaktion med værkets undertekster. Værkets mediering er derfor også svær at klassificere. Er der tale om en computermedieret interaktion, eller bevæger man sig blot rundt i den virkelige verden uden mediering? Idet et computersystem styrer de projektioner af undertekster der påføres beskuerne, kan interaktionen ikke sidestilles med almindelig, umedieret interaktion i den virkelige verden. I denne forbindelse definerer Lone Kofoed Hansen og Jacob Wamberg et brugbart skel mellem *augmented-* og *virtual reality*.

“Hvis Virtual Reality transporterer aktøren ind i computerens rum, gør Augmented Reality [...] det stik modsatte: lader computeren komme ud til aktøren.”¹³

Idet undertekster projekteres ud gennem rummet, og gør at systemet får betydning i beskuerens verden, kan man opfatte medieringen i SP som *augmented reality*. Der sker herved en *udvidelse* af det virkelige rum, der tilføjer rummet nye interaktionsmuligheder. Men idet der i SP sker en overskridelse af systemet, ud i beskuerens rum, tilføjes også nogle af de medierings egenskaber der er kendetegnet ved *virtual reality*. Som i *virtual reality*, interageres der i SP også med kroppen og uden brug af metaforer der forklarer funktionaliteten i værket. Den rumlige betydning i interaktionen mellem bruger og medie i SP, giver en klar parallel til ideen om *virtual reality*. Værket SP er netop afgrænset i kraft af det rum beskuerne kan bevæge sig rundt inde i. Når man træder ind i dette rum, mister man kontakten til omverdenen, men kan interagere ved at bruge sin egen krop.

Desuden foregår interaktionen uden brug af ikoner, vinduer og andre metaforer, som traditionelt anvendes i et GUI (et Graphical User Interface)¹⁴. Herved skabes via egenskaberne i *virtual reality*, en involvering af beskueren i værket, der får denne til at glemme medieringen.

Denne tilstand opretholdes ved at der løbende er mulighed for interaktion med underteksten, der konstant følger beskuerens bevægelser. Denne kontakt adskiller sig markant fra kontakten mellem

¹³ Hansen, 2005; s. 14

¹⁴ Bolter, 2000; s. 23

bruger og interface i et computerprogram. Her kan brugeren reflektere over valget mellem flere kommandoer i programmet, hvorefter han kan vælge en af disse og på kontrolleret vis udføre kommandoen. Muligheden for at træffe gennemtænkte valg øger naturligvis sikkerheden i et computerprogram, men bevirker samtidig at man lettere bliver *bevidst* om kontakten med et medie. I kontakten med SP påvirker brugeren værket uden at denne når at reflektere over dette først, idet alle brugernes bevægelser registreres. Den hurtige feedback giver således mulighed for en meget intuitiv tilgang til værket. Interaktionsmulighederne og resultaterne er noget man intuitivt prøver sig frem til gennem leg og læring.

Dette er med til at gøre interaktionen mellem beskuer og værk til en leg, hvor handlinger og resultater er noget der sker hen ad vejen. Kontakten mellem beskuer og værk foregår således *live*, og man oplever en konstant tilstedeværelse overfor værket. På grund af værkets konstante registrering af beskuerne, og muligheden for interaktion, fordres der i høj grad mulighed for *immediacy* i kontakten mellem beskuer og værk.

Men interaktionen i SP er ikke af den type, der giver mulighed for at ændre en masse variabler, og herved påvirke præmisserne for interaktionen. Jens F. Jensen klassificerer i ”Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier”, kommunikation mellem center og bruger i fire forskellige mønstre: transmission, konversation, konsultation og registrering. Her skelner han mellem hvorvidt det er brugeren eller systemet, der producerer eller distribuerer information.¹⁵ I SP, som bedst kan karakteriseres som registrerende interaktiv, er det beskuerne der producerer information med deres bevægelser, hvorefter dette distribueres af systemet. Værket SP kan altså i høj grad karakteriseres som et overvågningssystem, der registrerer beskuerens mindste bevægelser, og skaber et output i form af projektioner ud fra dette. Hvis man som beskuer ikke bevæger sig, vil der derfor ikke ske nogen reaktion, fra det registrerende system. Samtidig er indholdet i underteksterne hverken distribueret af beskuerne eller skabt på baggrund af brugerne. Disse tilvejebringes udelukkende af værkets eget system, ud fra en automatisk *random* funktion, der vælger fra en liste med tusinder af udsagnsord. Underteksternes indhold kan altså karakteriseres som simpel transmission og envejskommunikation fra SP til beskuerne.

¹⁵ Jensen, 1998; s. 202

Den måde kommunikationen mellem bruger og værk fungerer på styrker altså ikke interaktionen og den umiddelbare kontakt mellem beskuer og værk. På den ene side ”modtages” kun information af SP i form af overvågningssystemet, mens der på den anden side kun ”afsendes” information som undertekster. Disse to led er ikke forbundne med hinanden, som de havde været hvis indholdet i underteksterne var skabt på baggrund af overvågningssystemet.

Men trods dette ser man alligevel beskuerne involvere sig meget i værket, og opnå en umiddelbar kontakt med det. Denne kontakt må derfor i høj grad tilskrives beskuerens ureflekterede og legende tilgang til værket. Desuden er der ifølge Jay David Bolter og Diane Gromola¹⁶ en sammenhæng mellem brugerens aktive involvering i et interface og transparensen af mediet. Udover den aktive leg med projektionerne på kroppene, involveres beskuerne også personligt i værket, hvilket jeg vil komme nærmere ind på i et senere afsnit.

Skift mellem *immediacy* og *hypermediacy*

Som omtalt i beskrivelsen af SP afsløres funktionaliteten i værket hvert tredje minut, ved at overvågningsmekanismen bliver afsløret. Der opstår herved et klart brud i den umiddelbare interaktion med værket, idet værket pludselig afsender en helt anden type projektioner. Nu projekteres i stedet inputtet fra overvågningskameraerne på gulvet af det interaktive rum. Herved bliver værket efter skiftet et hypermedieret værk, sammensat af flere forskellige former for mediering. Som tidligere omtalt, er man som bruger vant til at foretage en oscillation mellem ubevidst og bevidst kontakt med et givent interface. Man er som bruger af interfaces altså trænet i at skifte syn på det medie man interagerer med. Men i SP virker skiftet overraskende på beskuerne, idet skiftet ikke sker på foranledning af brugeren i en brugskontekst, men på værkets eget initiativ. Oscillationen har til formål at gøre beskuerne opmærksomme på værkets funktionalitet. Afsløringen af funktionaliteten, og en fremhævet bevidsthed om at man bliver meget præcist overvåget, giver således beskuerne anledning til refleksion. Der opstår herved et indlagt fortolkningstidspunkt i værket, hvor beskuerne slår autopiloten fra. Således fremprovokerer værket refleksion over det medie, man kort tid før var i umiddelbar kontakt med gennem udforskende leg.

Idet der sker et skift mellem *immediacy* og *hypermediacy*, sker der også et skift i de interaktionsmuligheder der er tilgængelige for beskuerne. Efter afsløringen af værkets funktionalitet

¹⁶ Bolter, 2006; s. 377

går folk blot rundt og ser ned på gulvet. Mystikken er væk og man kan i ringere grad tale om beskuernes involverede interaktion. Det er ikke nær så spændende at interagere med et overvågningskamera, som det er med en undertekst.

Gennem skiftet mellem de to former for mediering, er værket styrende overfor hvordan fortolkning finder sted. Først fjernes beskuernes normale fortolkende tilgang til kunstværk, gennem umiddelbar kontakt og leg med underteksterne. Herefter bringes fokus meget tydeligt tilbage til fortolkning af værket, idet værket skifter tilstand og gør opmærksom på sig selv, og sin funktionalitet. Begge relationstyper til værket, sker på værkets foranledning, som herved tager initiativ til både leg og fortolkning.

Værket fungerer altså i to forskellige tilstande, som kan karakteriseres ved følgende egenskaber:

1: Det uskyldige, umiddelbare, legende, udforskende og uskyldige niveau.

2: Det afslørende, overvågende, tekniske, fortolkende og alvorlige niveau.

Men hvad er betydningen af disse tilstande, og hvorfor har værket indlagt dette skift, mellem den umiddelbare leg, og en mere alvorlig fortolkning? Dette vil jeg komme nærmere ind på i min fortolkning af værket.

Ruptures:

Projektionerne der påføres beskuerne i SP, består både af at være projektioner afsendt af en projektor, og af at være undertekster indeholdt i værket. Underteksterne er altså flermediale/multimediale, og kan opfattes på flere niveauer, idet de består af tekst og projektion på en gang. Mens man interagerer med værket, kan man således oscillere mellem bevidstheden af en undertekst eller en computermedieret projektion. Projektionen der overføres på beskuerne er omgivet af hvide prikker, hvilket resulterer i at de ikke står 100 % klart frem som tekst. Disse prikker kan opfattes som *ruptures*, der slører teksten og henleder opmærksomheden på den teknik der fremkalder underteksterne. På denne måde forstyrrer disse prikker den umiddelbare mediering i værket, og teksten skulle have været med en højere opløsning for at give en større grad af transparens i værket.



Figur 2 - www.lozano-hemmer.com

Desuden kan man også opfatte den forsinkede bevægelse af underteksten som et *rupture*. Det at man kan undvige den ved at bevæge sig hurtigt til siden, betyder at man i kort tid, rent faktisk *kan* undslippe sin undertekst, og gør brugeren bevidst om at han kun bliver forfulgt men ikke er fanget. Dette vil sige at der er flere tekniske egenskaber ved værket, der forstyrrer den umiddelbare interaktion med underteksterne. Men på trods af disse foregår medieringen alligevel meget umiddelbart. Dette skyldes i høj grad den kontakt der skabes mellem beskuer og værk, idet beskueren interagerer gennem sin egen krop, med værket.

Underteksternes remediering

Undertekster er noget man kender som en oversættelse eller gengivelse af dialogen på film og tv. Underteksterne i SP udgør altså ikke et nyt opfundet fænomen, men en remediering fra et andet medie. Undertekster er noget der normalt har til formål at skabe forståelse mellem et medie og en gruppe som ellers ikke ville kunne forstå mediet. Undertekster gør film på andre sprog forståelige ved at oversætte dialogen til modtagerens sprog. Herved er underteksten en *målrettet* henvendelse til dem der læser dem.

Idet undertekster benyttes i værket SP, overføres underteksternes betydningsmæssige egenskaber også til værket. At projektionerne på beskuerne i SP skal forstås som undertekster, vil kunne forstås af de fleste beskuerer som også er bekendte med undertekster som begreb. Herved gøres remedieringen af underteksterne tydelig for de fleste, idet der er rig mulighed for at genkende dem i værket.

Men idet underteksterne bliver sat i denne nye sammenhæng, opstår der også en anden konkret betydning af undertekster i den kontekst de benyttes. På den måde som undertekster normalt er målrettede den gruppe de oversætter et givent sprog for, er underteksterne i SP i endnu højere grad målrettede, idet de bliver sat direkte på kroppen af den enkelte beskuer. Altså skifter målrettetheden fra at være målrettet mod en gruppe, til at være målrettet mod én enkelt beskuer. Dette er en intensivering af målrettetheden, der fremhæver overskridelsen af den normalt eksisterende afstand mellem beskuer og værk på museer.

Samtidig er undertekster noget der traditionelt skaber en kontakt mellem afsender og modtager, der ellers ikke var mulig. Denne betydning og egenskab ved undertekster er også til stede i SP, hvor underteksterne skaber kontakt mellem beskueren og værket. Der remedieres herved fra et medium

(undertekster generelt) som har samme egenskaber som værket søger at opnå: At gøre relation mellem afsender og modtager mulig. Denne relation vil jeg her analysere.

Relationen mellem beskuerne og SP

Nicolas Bourriaud skriver i ”Den relationelle æstetik”, hvordan æstetikens rolle har forandret sig. Denne udspringer ikke længere af en på forhånd bestemt verdensopfattelse, men i højere grad af den verden man er situeret i.

”Oversat til kunstens begreber, betyder dette at kunstværket ikke længere sætter sig som mål at udforme tænkte eller utopiske virkeligheder, men derimod at udvikle eksistensmåder eller handlingsmodeller inden for den eksisterende virkelighed...”¹⁷

Idet kunstværket SP kommenterer på overvågningssystemer i offentligheden, kommenteres der på samme måde på den verden SP udspringer fra. En af pointerne i værket, er netop at det kommenterer på computerstyret overvågning i det offentlige rum. Problemet med denne form for overvågning, er at den gennem mekaniserede systemer og stereotype evalueringer, forsøger at afkode mennesker uden at de ved det. Værket er herved en fragmentarisk kommentar til den verden det udspringer fra, idet værket direkte er inspireret af computeriseret overvågning. Men udover at SP udspringer af en eksisterende virkelighed ved at kommentere på overvågning, fungerer den også på andre præmisser der har med relationel æstetik at gøre.

Den relationelle betydning skal også forstås, ved at værket har til formål at skabe relation mellem kunsten og beskueren. Nicolas Bourriaud beskriver kunsten som et møde, hvori selve mødet er den væsentlige egenskab ved kunsten, og beskriver den relationelle kunstform således:

”...kunstformer som opfatter intersubjektiviteten, forholdet mellem værket og dets betragtere som deres grundlag; kunstformer som tager selve sam-været, selve ’mødet’ og den kollektive betydningsdannelse som hovedtema.”¹⁸

Herved involveres beskuerne i værket, og kunsten opstår først idet der finder interaktion sted mellem beskuer og kunstværk.

¹⁷ Bourriaud, 1997; s. 28

¹⁸ Bourriaud, 1997; s. 29

Denne egenskab kan også fremhæves som væsentlig i SP. Før der træder beskuere ind i udstillingsrummet, er der ikke nogen at projektere underteksterne på. Værket har ingen betydning uden beskuere, som kan overvåges. Det er først i mødet med beskuerne at værket får sit *input*, til at afsende projekterede undertekster på. På en anden side oplever beskuerne også mødet med kunstværket, som overskridende i forhold til den traditionelle afstand mellem beskuer og værk. Ved at der projekteres undertekster direkte på kroppen af beskuerne, overskrides grænser og normer for kontakt mellem beskuer og værk. Rafael Lozano-Hemmer beskriver selv om værket at det fungerer ved at:

*“The piece invades the supposed neutrality of the space that museums and galleries set-up for contemplation, underlining the violent and asymmetric character of observation”.*¹⁹

Dette sker ved at rummet mellem beskuer og værk i bogstaveligste forstand udfyldes. Idet der projekteres undertekster gennem luften, bliver det tomme rum mellem de to udfyldt fra begyndelsen af beskuerens oplevelse af værket. Oplevelsen af værket foregår altså ikke som ved et maleri, hvor kontakten med værket i store træk består af beskuerens fortolkning af værkets budskab. SP rækker ud efter beskueren gennem projektion af undertekster, og indbyder denne til interaktion.

Interaktionen sker ikke blot i relation til værket, men også i forhold til andre beskuere af værket. Dette foregår ved at man også kan agere umiddelbart overfor andre beskuere af værket ved blot at flytte sig og bevæge sig i forhold til hinanden. Dette får betydning for værket, og sker uden at man skal gennemtrænge de normalt gældende intimsfærer der eksisterer i offentlige rum. Som beskuer af SP, er det omvendt ikke muligt at optræde anonymt, idet ens blotte tilstedeværelse resulterer i at man bliver ”kommenteret på” gennem undertekstning. Idet underteksterne vender således, at de nemmest aflæses af andre beskuere, mindskes muligheden for at gemme sig yderligere.

I analysen af medieringen i SP, var jeg inde på at man måtte prøve sig intuitivt frem til resultaterne af de bevægelser man som beskuer gør i værket. Et af de svært forudsigelige resultater af beskuernes interaktion med hinanden og værket, er at underteksterne udveksles mellem to beskuere hvis de berører hinanden. Idet underteksterne udveksles, oplever man som beskuer større kompleksitet i værket idet nye interaktionsmuligheder afsløres. Man kan herved betegne kontakt mellem beskuerne som noget værket belønner, og indirekte tilskynder. Herved nedbryder SP aktivt

¹⁹ url: <http://www.lozano-hemmer.com/eproyecto.html>

den sociale distance beskuerne imellem, og skaber relationer imellem dem. Idet man har mulighed for at bytte undertekster med andre beskuerne, får disse en relevant betydning i oplevelsen af værket. Dette umiddelbare rum af relationer på kryds og tværs mellem beskuerne og værket, er for Nicolas Bourriaud væsentlig for den relationelle æstetik idet han beskriver:

"...hvorimod der ved en udstilling [...] altid opstår mulighed for en umiddelbar diskussion, i begge betydninger af ordet 'umiddelbarhed'; man sanser, kommenterer, flytter sig eller tager del i samme rum og på samme tid."²⁰

Her er det væsentligt at bemærke at umiddelbarheden, som jeg før har omtalt i min analyse af medieringen i SP, også tillægges betydning i denne sammenhæng. Det umiddelbare er altså ikke blot relevant i forhold til ikke at være bevidst om hvordan værket er medieret. Det er også virkende til at man som beskuer tager aktiv del i SP som et relationelt kunstværk.

Men SP er ikke blot uskyldig leg og umiddelbar kontakt, der skaber relationer mellem mennesker. Værket lokker beskuerne til at interagere og lege med et system, der først senere afsløres som et højteknologisk overvågningssystem. Dette gør beskuerne opmærksomme på, at de er blevet overvåget uden at vide det. Man oplever ikke overvågningen ved at se andre blive overvåget, men ved at opdage at man selv lige er blevet det. Denne effekt virker stærkere idet man fortolker på noget man selv har oplevet, frem for noget andre udtrykker på baggrund af deres oplevelser. Herved har de relationelle egenskaber i SP en forstærkende effekt for budskabet, der omhandler computeriseret overvågning i offentlige rum. Budskabet trænger herved igennem til en samlet gruppe af mennesker, der tager del i samme rum og på samme tid.

Hvad betyder værket? Fortolkning og refleksion

Det er tydeligt at en vigtig pointe i værket SP er, at gøre beskuerne bevidste om skjult og mekaniseret overvågning, ved på en lokkende måde at gøre dem til genstand for dette. Dette gøres meget effektivt ved at involvere beskuerne i en intuitiv og legende interaktion med undertekster, for derefter at afsløre værkets overvågningsmekanisme.

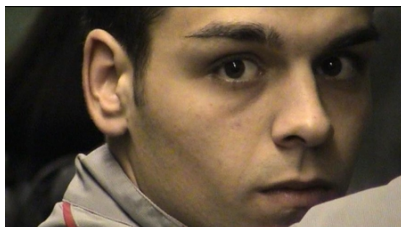
²⁰ Bourriaud, 1997; s. 30

Men det er nogle ganske bestemte egenskaber ved værket, der gør at beskuerne i første omgang involverer sig aktivt i et system som egentlig fungerer på 'negative' overvågningsmekanismer. Hvad det er der driver beskuerne ind i værket og hvad der ikke gør, vil jeg her opsummere: Beskuernes involvering sker ikke på grund af at interaktionen, ifølge Jens F. Jensens distinktion mellem interaktionstyper, er fordrende for dybdegående interaktion. Dette skyldes at denne blot er registrerende og, at der ikke er sammenhæng mellem det der bliver overvåget og indholdet i underteksterne. Involveringen skyldes heller ikke at de undertekster man bliver påsat, fremstår så skarpe, at man ikke kan gennemskue, at de bliver projekteret af en projektor. Beskuernes involvering i værket kan i langt højere grad tilskrives, at interaktionen foregår gennem *live* og gennem kropslig intuitiv kontakt mellem beskuer og kunstværk. Dette forstærker i høj grad den umiddelbare kontakt med underteksterne.

Det umiddelbare

Det umiddelbare er altså hovedårsagen til beskuernes involvering i værket. Det er som om blufærdigheden og almindelige regler for afstand mellem mennesker i offentligheden herigennem bliver nedbrudt.

Interaktion i sig selv behøver ikke at nedbryde grænser mellem beskuer og værk. Interaktion kan også være med til at forstærke og understrege afstanden mellem beskuer og værk. For at illustrere dette vil jeg her beskrive kunstværket "Public gaze # 1" af Cassandra Wellendorf, som arbejder med aktivering og inddragelse af publikum. Værket består af et rum udstyret med en centralt placeret mikrofon og et loopet filmklip af en stirrende mand i et tog. Omdrejningspunktet i værket, er, at man som beskuer skal beskrive og fortolke denne stirrende mands blik.



Figur 3 - www.skivekunstmuseum.dk

Dette foregår ved, at man gennem en højttaler bliver opfordret til at beskrive manden med blikket. En meget utålmodig kvinde siger henvendt direkte til beskueren, at denne skal sige noget: "Sig

noget! Ellers sker der ingenting.. Hvis du ikke siger noget, sker der heller ikke noget!”.

Opfordringen til interaktion ender herved som en trussel, og det bliver pludseligt meget svært at kommentere på den stirrende mand. Desuden får man som beskuer indirekte ansvaret for værkets succes, og man når at tænke alt for meget over det før man kan sige noget.²¹ Men idet man efterhånden får taget sig sammen og kommer ud over scenekanten ved at kommentere på blikket, aktiveres tidligere beskueres kommentarer. Således sker der først noget idet man som beskuer selv tager initiativ og herved adskiller Public gaze # 1 sig fra SP. SP fungerer nemlig på en helt anden måde. Her *er* man allerede involveret i værket, før man når at reflektere over det. Som beskuer når man ikke at vælge om man vil have en undertekst projekteret på kroppen. Derfor når man således ikke at opleve værkets henvendelse til beskueren som påtrængende, og beskytte sig mod dette. Forskellen på de to værker illustrerer herved hvad der gør, at man interagerer ureflekteret og umiddelbart med SP som et interaktivt kunstværk.

Værkets betydning

På samme måde som værket fungerer på to niveauer, har betydningen af værket også to sider. Værket signalerer at de teknologiske muligheder for registrering af brugerne kan bruges til to formål.

På den ene side kan teknologien benyttes til en intensivering af interaktion med et medie. Herigennem skabes mulighed for en kropslig, *live* og umiddelbar kontakt til medier. Dette fungerer meget effektivt og giver et praj om hvordan man kan udvikle nye former for både *augmented-* og *virtual reality*. Man kan i den forbindelse forestille sig fremtidige medieformer, der anvender måling og registrering af kroppen, som en del af interfacet. Et eksempel på hvorledes dette allerede i dag tages i brug ses i *remote controlleren* på den nye Nintendo Wii. Her registrerer sensorer hvordan man bevæger *remote controlleren* i rummet, for herigennem at interagere med de forskellige spil til spilkonsollen. Eksempelvis kan man via *remoten* simulere et slag med en tennisketsjer, eller rattet på en racerbil. Herved gøres interaktionen, som interaktionen i SP, langt mere umiddelbar og indlevende.

På den anden side kan overvågningen i SP måle ret præcist og individuelt på hvad en større gruppe mennesker foretager sig. Dette gøres beskuer af værket effektivt opmærksom på, idet de oplever overvågningen på egen krop. Herved gør Værket opmærksom på de etiske problemstillinger der

²¹ Sanderhoff, 2007; s. 16

opstår med muligheden for præcis registrering og overvågning af mennesker i det offentlige rum. Ved at der i værket ikke er nogen sammenhæng mellem indholdet i underteksterne og det input overvågningssystemet registrerer, signaleres usikkerheden ved en sådan kobling. Selvom det måske nok er muligt at registrere menneskers bevægelser og kropstemperaturer, siger dette ikke nødvendigvis noget om deres intentioner eller hensigter. Således kan teknologien bedre bruges til at registrere, frem for at overvåge.

Derudover signalerer værket hvordan den umiddelbare kontakt via kroppen i det interaktive rum, skaber relationer mellem værket og beskuerne imellem. Det relationelle rum som etableres i SP, viser hvordan man kan nedbryde de barrierer som normalt eksisterer mellem mennesker i det offentlige rum. SP viser at det åbenbart *kan* lade sig gøre at få mennesker til at interagere med hinanden på et museum. Dette gøres muligt ved brugen af *det umiddelbare og den ureflekterede* interaktion.

Konklusion

Det er i min analyse af SP blevet vist, hvordan værket er styrende og har initiativet, både i interaktionen med publikum, men også idet værket afslører sin funktionalitet. Herved lykkedes det i SP at inddrage beskuere af værket til umiddelbar kontakt og relationel interaktion. Baggrunden for at det i så høj grad lykkes at aktivere publikum, består i at det umiddelbare virkemiddel benyttes på flere niveauer. Beskuerne er i rumlig relation med hinanden, og værket registrerer beskuernes mindste bevægelser, for at kunne give *live* feedback og skabe kontakt med beskuerne. Herigennem kommenterer SP på de muligheder og trusler vi som mennesker i fremtiden bliver stillet overfor, som følge af den teknologiske udvikling.

Jeg træder ud af udstillingsrummet med titlen Subtitled Public, og skal lige vænne mig til ikke længere at deltage i umiddelbar kontakt med både undertekster og andre museumsgæster. På meget kort tid har jeg oplevet hvor stor en virkning det har, at være i kropslig kontakt med et medie. Derudover er jeg samtidig blevet gjort opmærksom på den teknologi der har formidlet denne kontakt, og hvad denne ellers kan bruges til. Jeg er blevet overvåget samtidig med, at jeg har indgået i en umiddelbar og relationel interaktion.

Litteraturliste

Bøger:

[**Bolter, David & Richard Grusin**] Remediation: Understanding New Media, MIT Press, 2000

[**Hansen, Lone Koefoed & Jacob Wamberg**] Interface eller Interlace?, Center for Digital Æstetik-forskning, 2005

[**Jensen, Jens F.**] Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier, Aalborg Universitetsforlag, 1998

[**Manovich, Lev**] The Language of New Media, MIT Press, 2001

Artikler:

[**Bolter, David & Diane Gromola**] Transparency and Reflectivity: Digital Art and the Aesthetics of Interface Design, in Aesthetic computing, MIT Press, 2006

[**Bourriaud, Nicolas**] Den relationelle æstetik, in Exogene – udstillingskatalog, 1997

[**Sanderhoff, Merete**] Udstilling: Stikprøver på virkeligheden, Dagbladet Information, 1. Sektion Kultur, D. 26.02.2007

Hjemmesider:

www.lozano-hemmer.com

www.skivekunstmuseum.dk