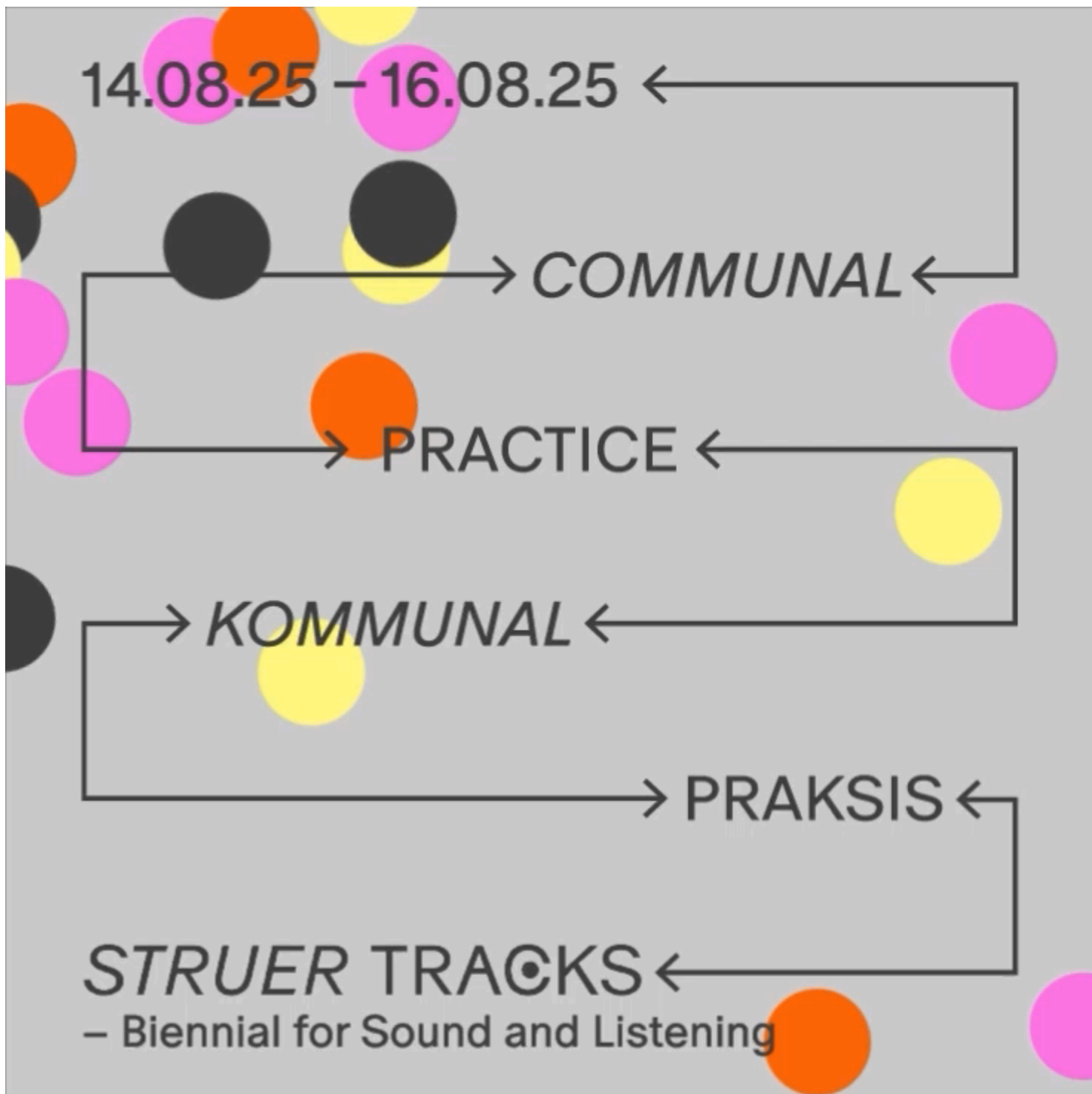
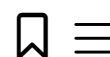




ARTMATTER



Interview

En digital drøm om tab af kontrol

Af

Christian Salling

21. november 2019



Anders Visti og Tobias Stenberg: *Recursive Futures*", 2018-2019. Detalje. Fra udstillingen *Perpetual Interpreter*. Foto: Anders Visti.



Del

Anders Visti og Kristoffer Ørum er blandt de danske kunstnere, der arbejder helt nede i maskinrummet bag de digitale informationsstrømme, der gennemsyrrer vores hverdag. Som kuratorer bag den aktuelle udstilling *Perpetual Interpreter* forsøger de at kortlægge dette landskab ud fra en både nysgerrig og legende tilgang. Interviewet er første del af en mini-serie om kunst i den digitale verden.

TEMA: Netkunst Læs om kunst, der er udviklet til at eksistere online, og som bruger nettet som sit 'materiale'. Med vores temaserie får du baggrundsviden og kendskab til kunstnere indenfor genren.

**Udstilling: *Perpetual Interpreter* 8 nov – 24 nov LOKALE
Griffenfeldsgade 27 København N**

Artiklen fortsætter efter annoncen

Annoncering på artmatter.dk

Anders Visti og Kristoffer Ørum er blandt de danske kunstnere, der arbejder helt nede i maskinrummet bag de digitale informationsstrømme, der gennemsyrrer vores hverdag. Som kuratorer bag den aktuelle udstilling *Perpetual Interpreter* forsøger de at kortlægge dette landskab ud fra en både nysgerrig og legende tilgang. Interviewet er første del af en mini-serie om kunst i den digitale verden.

'Virtual Reality'. 'Kunstig Intelligens'. 'Kybernetik'. Begreberne har i årevis været udforsket i science fiction og på film. Men i dag er gårsdagens fremtidsfantasier efterhånden vævet tæt sammen med nutidens dagligdagsfænomener i de computer-interfaces, googlesøgninger og mobilkameraer, der udgør nogle af den digitale medievirkeligheds mange berøringsflader. Men der er stadig paradoksalt få kunstnere, der aktivt arbejder med emnet, når man tager det digitale allestedsnærværende indgriben i det moderne samfund i betragtning.

Kunsten.nu har fanget Visti og Ørum via en lettere ustabil Skype-forbindelse, hvor pixelering, forsinkelser og stemmeudfald synes at tilføje interviewet et ekstra meta-dimension.

Perpetual Interpreter, Installationsview. Foto: Anders Visti.

“Næsten alting berører det digitale på en eller anden måde”, begynder Kristoffer Ørum, da jeg indledningsvis spørger ind til kunstens rolle i denne digitale verden. “Og så undrer det mig, at der ikke er større kunstnerisk nysgerrighed omkring det. Det er interessant, at vi er indlejret i sådan en digital økologi, der gør noget meget fundamentalt ved os. En økologi, som vi heller ikke kan træde helt ud af og kigge analytisk på. Vi bliver derfor nødt til at gå ned i koderne og prøve at forstå dem indefra. Det er et meget anderledes perspektiv end en kulturkritisk tilgang, hvor man sidder ‘udenfor’ og siger “Puha, jeg bliver overvåget og min telefon lytter med, så jeg må flytte ud i skoven og væk fra det hele”.

For både Ørum og Visti handler det derfor om at placere sig et sted midt imellem de utopiske og dystopiske teknologivisioner og i stedet anlægge en nysgerrig, billedkunstnerisk tilgang til feltet. Den kunstneriske tilgang er karakteriseret ved en kritisk spørgen som noget meget grundlæggende. Og for både Visti og Ørum er spørgsmålet derfor, hvordan betydning bliver til i disse systemer. Et spørgsmål, der kan – om ikke besvares – så undersøges, ved kunstnerisk at arbejde med computerkode og programmering.

En del af computerens fascinationskraft er for Visti og Ørum computerens særlige status som en selvreferentiel maskine, der kan omprogrammere sig selv og med programmeringen skabe nye programmer.

“Der er ikke så mange andre ting, der har helt den måde at være i verden på”, fortæller Ørum. “Tager man for eksempel en tang, kan den ikke rigtigt gøre noget ved sig selv og gribe om sig selv på sådan en “Ouroboros-agtig” måde, hvor den bider sig selv i halen.”

Uspektakulære fiaskoer

En konsekvens af at arbejde med programmering – og en af de store kunstneriske barrierer i forhold til den etablerede kunstverden – er, at resultatet af programmeringen ofte er meget lidt spektakulært for udenforstående, og ofte antager form af noget, hvis skønhed mest er synlig for andre med samme faglige interesse. Ifølge Ørum handler det derfor om, at belave sig på et mindre payoff og acceptere, at arbejdet med kode og teknologi resulterer i langsommere og mindre spektakulære værker.

“Man sidder og slaver, og to år senere kommer der en ting ud af det, der kan genkende næser, og alle er sådan “Jaja, men hvor er den store ting du har bygget?” og man må svare: “Jamen jeg har brugt to år på at lave det her!”, griner Ørum med reference til værket *Putin's Nose*, hvor et ansigtsgenkendelsesprogram, forsøger at identificere Vladimir Putins næse i digitale billeder – og en enkelt rødbede!

Kristoffer Ørum: *Nose detector*, 2018. Fra udstillingen *New Tactics – Moving In a Soft Field* på Galleri Image. Foto: Kevin Malcolm.

“Kunstens målløse undersøgelser og det spekulative aspekt synes jeg også er enormt vigtigt. Teknologien som figur i vores kultur er også en drøm. Og det kan være en drøm om kontrol, eller en drøm om at tabe kontrol. Det er nok der, jeg selv befinder mig, hvilket handler om, at jeg er en dårlig programmør, hvor tingene aldrig helt fungerer, som jeg havde regnet med, og jeg så må forholde mig til resultatet. Det er en meget anderledes proces, end hos en klassisk programmør, som har en opgave, der skal implementeres på en bestemt måde for en kunde.”

Modsat mere traditionelle kunstværker er grænsen mellem succes og fiasko også hårfin. For hvor fejl og tilfældigheder ofte er bevidste strategier i traditionel billedkunst, resulterer et fejlslagent digitalt værk ofte blot i en sort skærm.

“Maleri går i stykker på nogle fantastiske måder og teknologi går i stykker på nogle virkelig uspektakulære måder”, supplerer Visti. “Man kan være 99% færdig med kodningen af et værk, og der er stadig bare sort skærm, fordi der er en eller anden semantisk fejl i koden. Men med maleri får man ofte fantastiske afledte effekter af at træffe hurtige eller drastiske beslutninger. Det gør man meget sjældent med programmering.”

Kristoffer Ørum: *Nose Archive*, 2018. Fra udstillingen *New Tactics – Moving In a Soft Field* på Galleri Image. Foto: Kevin Malcolm.

Teknologiangst

Overvågningen igennem de sociale medier har medført en teknologiangst i samtiden. “Det forekommer mig underligt, når man

som os er rundet af den cybernetiske utopi fra den personlige computerens barndom”, fortæller Ørum.

En af den digitale verdens store udfordringer er, at de interfaces man møder til daglig, er enormt ‘glatte’ og intet siger om, hvordan de egentlig virker. Ifølge Visti er det paradoksale i den personlige computers succes, at den på den ene side mimer noget, som vi genkender, men at den omvendt er enormt dårlig til at fortælle os, hvordan den i virkeligheden fungerer.

“Vi er gået fra at have et ydre Terra Incognito til, at der er et Terra Incognito inde i vores computere”, supplerer Ørum. “Det virker som om, at der er en slags image, der skal brydes, eller en glat overflade, der skal slås i stykker, før man kan komme ind og se, at det i virkeligheden er meget mindre eksotisk, end man forestiller sig.”

I udstillingens værker kommer dette blandt andet til udtryk, når Rosemary Lee undersøger forskellen på, hvordan mennesker og computere ‘ser’, eller hos Joana Chicau, hvor interfacet og interaktionen mellem maskine og menneske udforskes gennem performative greb.

Joana Chicau: Installationsview af *A Webpage In Three Acts*, 2019.
Fra *Perpetual Interpreter*. Foto Anders Visti.

En generationsting?

Men måske er fremmedgørelsen og apatien overfor teknologien også en generationsting: Visti og Ørum er vokset op i takt med den personlige computers indtog i de danske hjem. "De første interfaces, jeg havde på min computer, var tekstbaserede", fortæller Visti. "Det var før de personlige computere fik grafiske brugergrænseflader. Så jeg kan også huske en tid, hvor man enten sad og programmerede noget software, eller spillede interaktive fiktionsspil, hvor man var inde i en rent tekstuel fantasi."

Denne skoling finder udtryk i flere af Vistis ældre værker, som f.eks. *Mørkenet*, hvor en række 'spil' og programmer netop udforsker tidlige brugergrænseflader, og hvordan designvalg i computerens barndom nu betragtes som noget selvfølgeligt.

I dag er der langt flere lag af koreograferede visuelle interfaces, man skal trænge igennem, før man vil opleve kodeabstraktioner som naturlige. Og især med sociale medier er det enormt vanskeligt at trænge igennem og forstå, hvad det er på spil og hvilke mekanismer, der ligger bag.

"Der vil jeg nok sige, at det har været nemmere at starte med de tekstbaserede interfaces og se det gro frem. De kontrakter der er i de sociale medier, er ikke fordrende for nogetsomhelst. Så vi er nødt til at se, om vi kan bryde noget af det ned eller forstå mere omkring det. En eller anden form for generel digital færdighed skal der til", mener Visti.

For Ørum er forholdet mere ambivalent, for nutidens unge udtrykker sig også kreativt inden for de eksisterende rammer, når de redigerer billeder på deres mobiltelefoner og sender til hinanden.

“Jeg har lige lavet et projekt med nogle teenagere, og er de lige så optaget af at finde revnerne og skabe et personligt udtryk inden for en prædefineret struktur, ligesom vi gjorde det med vores tekstbaserede interfaces. F.eks. med Snapchats filtre, hvor jeg ser nogle, der misbruger dem på de fedeste måder, hvor de bruger deres hånd eller deres baller, til at lave det ansigt, som ansigtsgenkendelsessoftwaren forsøger at tolke, så det bliver en røv med ører. Det var ikke det, Snapchat havde tænkt! På den måde ser jeg en hverdagspraksis for misbrug, der hele tiden følges med alle de regulerede interfaces. Så på den måde, så er der selv i de glatte interfaces muligheder for at agere.”

Et behov for agens

I kølvandet på skandalen om, hvordan smart-højttalere som Amazons ‘Alexa’ lytter med på private samtaler, var modreaktionen blandt brugerne overraskende begrænset.

“Folk var villige til at indgå i selvovervågningen”, fortæller Ørum. “Så derfor tror jeg ikke rigtigt på ideen om at prædike, at al teknologi er ond og styret af nogle onde mennesker, i håb om at folk gør oprør.”

I stedet drives Visti og Ørum af troen på den legende tilgang, hvor man gør det til noget, man kan hacke og mutere, og viser, at det måske ikke er så svært at gøre noget, når man agerer i det digitale felt.

Ifølge Visti handler det om at vise den digitale verden som et kreativt område, der ikke er spor forskelligt fra andre æstetiske udtryksformer. “Det synes jeg i sig selv bærer en slags politisk mening, fordi det handler om at give folk agens.”

Winnie Soon: *Unerasable Images*, 2018-2019. Fra udstillingen *Screen Shots – Desire and Automated Image* på Galleri Image. Foto: Gert Skærlund Andersen.

Den apokalyptiske indstilling er ifølge Ørum også er blevet en industri: "Jeg har et issue med denne ensretning af fantasien. Der er meget få forskellige versioner af de teknologiske fremtidsforestillinger. Det er ubehageligt, og det har jeg ikke lyst til at indgå i. Jeg har mere lyst til at sælge nogle ideer om, at man kan gøre noget, som når Winnie Soon, der er med på udstillingen, arbejder med censur i Kina ved at manipulere Googles billedsøgningsalgoritmer."

Ifølge Visti er behovet for agens akut: "Det vigtige er, at nogen begynder at sige det. Det hele er ikke nødvendigvis sociale medier. Det hele er ikke den der standardkontrakt af gratis frokost for overvågning, når vi går på facebook. Der er rent faktisk ting, man kan gøre, og på kunstscenen burde man gå i gang med at gøre det nu."

Fakta

Udstillingen
Perpetual Interpreter

kan opleves på LOKALE indtil d. 24 november. Kristoffer Ørum er desuden udstillingsaktuel på Møstings Hus med udstillingen

Putin's Nose

. For mere info:

<http://interpr...>

TEMA: ...

Læs mere

Relaterede profiler



Anders Visti

Kristoffer Ørum

Artiklen fortsætter efter annoncen

Annoncering på artmatter.dk

Home

Journal

Guide

Live



Om

Annoncering
Kontakt

Nyhedsbrev

Få tilsendt vores inspirerende nyhedsbrev, hvor vi oplyser om kunstneriske events, ferniseringer, udstillinger.

Email

→ Send

