



DIGITAL ÆSTETIK

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

DEL I

FØRSTE FORORD

FÆNOMENOLOGIEN

KUNSTVÆRKET

MALERIET

DET SUBLIME

KUNSTBEGREBET

DEL II

ANDET FORORD

KANTS ÆSTETIK

HEGELS ÆSTETIK

HEIDEGGERS ÆSTETIK

ADORNOS ÆSTETIK

DEL III

TREDJE FORORD

DEN DIGITALE ÆSTETIK

DEN KLASSISKE ÆSTETIK

LITTERATUR

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

DEL I

FØRSTE FORORD

Denne opgave er en analyse af det digitale kunstværk Listening Post. Jeg har kun oplevet værket en enkelt gang og opgavens empiriske grundlag begrænser sig reelt til nogle enkelte siders notater, som jeg tog, mens jeg sad og stirrede fortryllet på værket. Med bevidsthed om dette skrøbelige grundlag vil jeg begive mig ud i den opgave at forsøge at udfolde værket for min læser. Et af de første ord jeg skrev ned på papiret, mens jeg betragtede værket, var en henvisning til Immanuel Kants begreb om det sublime. Det er endnu uklart, hvor denne indskydelse kom fra, men hvis jeg blev bedt om at beskrive værket med et enkelt ord, så ville dette uden tvivl være mit endelige svar. Jeg påstår dermed ikke, at værket er sublimt. Jeg siger blot, at dette var min første indskydelse.

Men enhver teori må vel starte med en hypotese, så hvorfor ikke vælge den. Kunsten kan være sublim. Dette postulat står dog i skarp kontrast til Kants oprindelige beskrivelse af det sublime. Ifølge hans teori kunne kun naturen og ikke kunsten være sub-

lim. Men dette må nu definere min opgave. Jeg må forsvare min første intuition og forsøge at finde modbeviset til Kants hypotese.

Min opgave lyder nu således: Jeg vil analysere værket Listening Post med henblik på at modbevise Kants tese om, at kunsten ikke kan være sublim. I løbet af opgaven vil jeg yderligere inddrage Casper Davis Friedrichs maleri Munk ved Havet fra 1808. Friedrichs kunst ses ofte som et forsøg på at fremstille det sublime, selvom dette ifølge Kant er en umulighed. Jeg vil bruge det sublime til at opstille et teoretisk skel mellem den klassiske og den digitale kunst. Jeg vil forsøge at vise, at den klassiske kunst muligvis ikke evnede at fremstille det sublime, men at dette bliver muligt i kraft af den digitale kunst.

Dette betyder naturligvis ikke, at al digital kunst dermed er sublim. Min opgave tager udgangspunkt i et enkelt digitalt værk og opgavens konklusioner kan derfor i princippet kun siges at gælde for dette

ene værk. Men i denne sammenhæng er et enkelt værk tilstrækkeligt til at modbevise Kants teori. Karl Popper er en britisk videnskabsfilosof, der i sin tid løste det vi kalder demarkationsproblemet. Dette er et videnskabsteoretisk problem, der omhandler forsøget på at skelne mellem det vi kalder videnskabelige og ikke videnskabelige teorier. Det, der ifølge Popper adskiller en videnskabelig teori fra en ikke videnskabelig er muligheden for at teorien kan falsificeres med blot et enkelt modbevis. I den sammenhæng må vi sige, at Kants teori i sandhed er en videnskabelig teori. Den kræver kun et enkelt modbevis, for at hele teorien er falsificeret. Dette bevis er netop eksistensen af et enkelt sublimt kunstværk.

Ifølge Kant kan kunsten per definition ikke være sublim. Dette var muligvis sandt for den klassiske kunst, men hvis blot vi kan finde et enkelt digitalt kunstværk, der kan fremstille det sublime i sin fulde helhed, så har vi bevist, at den digitale kunst i det mindste besidder muligheden for at opnå det

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

sublime. Dette betyder ikke, at vi med et enkelt begreb har defineret essensen af den digitale kunst. Det betyder blot, at vi har fundet et enkelt punkt, hvor vi med sikkerhed kan sige, at der eksisterer en definerende forskel mellem den klassiske og den digitale kunst. I modsætning til den klassiske kunst er det muligt for den digitale kunst at opnå det sublime og i den forstand bygger den digitale kunst på andre mulighedsbetingelser end den klassiske. Spørgsmålet er nu om disse mulighedsbetingelser adskiller sig så radikalt fra hinanden, at der er tale om to forskellige kunstformer? Er det i så fald nødvendigt at udvikle en fuldstændig ny digital æstetik, der fungerer helt uafhængigt af den klassiske, som Kant repræsenterer?

Det er ikke min hensigt at udvikle en helt ny digital æstetik, men blot at undersøge om en sådan æstetik må forny eller helt forkaste de klassiske teorier. Jeg ønsker altså ikke at opfylde Poppers kriterier og opbygge en videnskabelig teori. Jeg modsætter mig dette mål af principielle årsager. Nemlig af

den grund, at jeg ikke mener, at kunst og videnskab hverken kan eller bør forenes. Kunsten tilhører æstetikken, der er en filosofisk disciplin. Filosofien udfolder sig netop i de områder, hvor videnskaben endnu ikke har fodfæste. Men efterhånden som videnskaben vinder frem skubbes grænserne for det vi kalder filosofiske spørgsmål.

Kunsthistorien er et eksempel på hvordan grænserne mellem æstetik og videnskab konstant forandres. Kunsthistorien er en videnskab. Den forsøger at systematisere kunsten og sætte den ind i et historisk forløb, der bygger på faste principper. Definitionen af disse principper er forskellige fra teori til teori, men fælles for dem er, at de ønsker at afsløre kunstens historiske love. Dette er et videnskabeligt projekt, men siden det endnu ikke er lykket kunsthistorien at finde de endegyldige principper bag kunstens udvikling, så må kunsten endnu siges at tilhøre filosofiens og æstetikens domæne. Denne opgave har altså ingen videnskabelige ambitioner. Den ønsker blot at opstille en hypotese

om kunsten, som det derefter må være op til senere tiders videnskab at bevise eller modbevise.

Dermed slut på de indledende bemærkninger og videre til opgavens struktur. Jeg har inddelt opgaven i tre overordnede dele. Opgavens første del indeholder en analyse af det digitale kunstværk *Listening Post*, som blev skabt af Ben Rubin og Mark Hansen i 2006. Metoden til denne analyse finder jeg i fænomenologien, der er en filosofisk retning, som opstod i starten af det 20 århundrede.

Jeg vil starte med en generel introduktion til fænomenologien og derefter følge op med nogle overvejelser over, hvorfor fænomenologien er særligt velegnet som æstetisk metode. Efter analysen af det digitale værk vil jeg inddrage Casper Davis Friedrichs maleri, *Munk ved Havet*, der stammer fra 1808. Jeg vil bruge maleriet som repræsentant for den klassiske kunst og undersøge, hvorledes den klassiske og den digitale kunst adskiller sig fra hinanden. Jeg vil netop bruge Kants begreb

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

om det sublime, som eksempel på en sådan forskel. Men hvor forskellige de to kunstværker end måtte være, så har de dog stadig noget tilfælles. De er begge to kunstværker og tilhører som sådan kategorien kunst. Der må altså findes et kunstbegreb, der forener de to værker på trods af deres forskellighed. Jeg ønsker til sidst at redegøre for et sådan kunstbegreb og hermed afslutte opgavens første del.

Opgavens anden del har en løsere og mere undersøgende struktur. Den er inddelt i fire mindre dele, der behandler henholdsvis Kants, Hegels, Heideggers og Adornos æstetik. Formålet er at undersøge, om disse teorier endnu er relevante i forhold til den digitale kunst, eller om den er så radikalt anderledes, at vi helt må forkaste dem og udvikle en ny og selvstændig digital æstetik. Jeg vælger disse teorier, fordi de repræsenterer nogle af de mest helstøbte forsøg på at udvikle en almen-gyldig æstetik. Det vil sige en æstetik, der udtaler sig generelt om kunstens love og principper. Jeg

ønsker ikke selv at udvikle en sådan æstetik for den digitale kunst, men blot at undersøge om disse klassiske teorier endnu kan bruges til at forstå og forklare den digitale kunst. Jeg ønsker altså ikke at finde nogle endegyldige svar, men blot at åbne for nye spørgsmål.

Opgavens tredje del er blot en lille og foreløbig konklusion. Jeg vil forsøge at gøre status over opgavens resultater og pege i retningen af den vej, som en videre undersøgelse af den digitale æstetik må tage. Og med disse indledende bemærkninger kan vi nu tage fat i opgavens første del.

FÆNOMENOLOGIEN

Fænomenologien er en filosofisk retning, der opstår omkring år 1900. Den bygger på den antagelse, at vi i kraft af tingenes fremtrædelse kan nå frem til en nærmere forståelse af tingenes essens. Dette kræver imidlertid, at vi befrier os fra vores vante begreber og forestillinger om, hvad tingene er og bør være. Først dermed kan vi opnå en egentligt erkendelse og forståelse af verdens og tingenes beskaffenhed.

Fænomenologiens grundlag formuleres første gang af den tyske filosof og matematiker Edmund Husserl. Han har hele sit liv beskæftiget sig med videnskaben, men mener at den moderne videnskab er blevet så abstrakt, at den har mistet enhver forbindelse til den virkelige verden. Han kalder dette for videnskabens krise. Han mener, at mennesket er blevet så vant til at betragte verden gennem et mikroskop, at vi efterhånden tror, at mikroskopet viser os den virkelige verden. Dette er imidlertid en fejl ifølge Husserl. Dermed har vi helt misforstået, hvad begrebet verden egentlig be-

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

tyder. Vi kan forklare det således. En videnskabsmand ser en fugl flyve henover himlen. Han fanger nu fuglen og tager den med ind i sit laboratorium. Her skærer han fuglen op og undersøger den nøje under sit mikroskop. Efter lang tids eksperimenter konkluderer han, at fuglen i virkeligheden består af atomer, der imidlertid er usynlige for det blotte øje. Verden består altså af atomer.

Dette er i en vis forstand rigtigt, men alligevel har vi helt misforstået begrebet verden. Verden består ikke i første omgang af atomer. Derimod må videnskabsmanden først se fuglen flyve henover himlen, før han kan sprætte den op og finde atomerne. Videnskaben er altså kun mulig på baggrund af den oplevede verden, der til enhver tid omgiver os. Husserl kalder dette for vores livsverden. Livsverdenen betegner mulighedsbetingelserne for enhver menneskelig erfaring og videnskab. I den forstand er livsverden den egentlige og mest oprindelige betydning af ordet verden.

Husserl foreslår nu, at videnskaben finder tilbage til denne livsverden og genvinder sin oprindelige mening. Han formulerer derfor en metode, der skal sikre at videnskaben aldrig taber verden af syne. Han kalder denne metode for den fænomenologiske reduktion. Tesen lyder, at mennesket er vant til at betragte verden gennem et sæt tilvænnede øjne. Vores øjne er formet af de begreber og kulturelle normer, som vi igennem århundreder har lagt ned over tingene. Målet er nu at befri tingene fra disse begreber og vaske vores øjne rene.

Dette skal netop ske ved hjælp af den fænomenologiske reduktion. Vi sætter os ganske simpelt ned og betragter tingene meget nøje. Derefter forsøger vi at give en præcis beskrivelse af det vi ser og ikke bare det, som vi tror at vi ser. Derved vil vi pludselig opdage, at vores nye beskrivelse af tingene slet ikke passer til vores oprindelige opfattelse af dem. Ved at give en præcis beskrivelse af tingenes fremtrædelse kan vi således befri os selv fra det dogmatiske og ukritiske begreber, der nor-

malt behersker vores opfattelse af verden. Først i kraft af den fænomenologiske metode kan vi befri os selv fra disse begreber og betragte verden, som den i virkeligheden fremtræder.

Fænomenologien handler altså om at undersøge og beskrive tingenes virkelige fremtrædelse. I den forstand er fænomenologien velegnet som æstetisk metode til at analysere et kunstværk. Det handler ganske simpelt om at sætte sig ned og lave en eksakt beskrivelse af værket i håbet om derved at afsløre noget nyt om værket, som vi ikke umiddelbart havde opdaget. En sådan beskrivelse af Listening Post kunne lyde som det følgende.

Listening Post er en digital installation. En installation kan beskrives, som en skulptur i et rum, hvor rummet er lige så vigtigt som skulpturen selv. Rummet er en del af selve værket. I den klassiske kunst står beskueren overfor værket. Han er udenfor og adskilt fra værket. Men i installationen er beskueren omgivet af værket, fordi værket er selve

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

rummet. Hans krop bliver en del af værket og værket forholder sig til kroppen ved at gøre beskueren opmærksom på sin egen krop. Således sker det også med Listening Post, hvor værkets størrelse alene giver beskueren en oplevelse af at være uendelig lille overfor den enorme lysende installation.

Vi træder ind i et mørkt rum på cirka 50 m², hvor værket befinder sig i rummets bagerste del. Installationen består af 231 små LED skærme fordelt på 11 horisontale og 21 vertikale rækker. De enkelte skærme hænger udspændt mellem tynde kobbertråde og danner tilsammen én stor lysende skærm, der synes at svæve på bagvæggen af det mørke rum. Skærmen har form af et panorama, der buer en smule og synes at omfavne beskueren, som om han stod overfor et vidt udstrakt landskab. Hver enkelt lille LED skærm indeholder en tekst på fire linjer. Teksten kan bestå af et enkelt ord, der er taget fra et tilfældigt sted på nettet. Ordene udvælges ved hjælp af specialdesignet software, der gennemgår nettet og udvælger ord på baggrund

af specielle søgekriterier. Idet et ord kommer frem på skærmen udtales det samtidig af en syntetisk stemme, der synes at komme fra et ubestemmeligt sted mellem de 10 højtalere, der befinder sig skjult i rummets fire vægge. Stemmen akkompagneres samtidig af et harmonisk spil af digitale lyde, der danner et musikalsk bagtæppe til den digitale installation. Kunstnerne har udtalt, at de ønskede at sætte lyd på nettet og folks aktiviteter derinde. På nettet bevæger man sig ofte i det offentlige rum, men til forskel fra det fysiske rum, har nettet ingen lyd. Kunstnerne ville undersøge, hvordan man oplever nettet, hvis det tilføres lyd på samme måde som det fysiske rum. Med deres egne ord ville de gøre det muligt at opleve, hvordan det er at lytte til internettet.

Listening Post arbejder med visuelle virkemidler. De enkelte ord kommer til syne på installationens 231 skærme på forskellige måder og danner forskellige mønstre på installationens visuelle flade. Disse mønstre repræsenterer seks forskellige visu-

elle sekvenser, som danner et samlet forløb, der varer omkring 20 minutter. Det er umuligt for mig at beskrive disse seks sekvenser på en måde, der kan give min læser en direkte oplevelse af værkets visuelle virkning. Det nærmeste jeg kan komme en egentlig fænomenologisk beskrivelse af værket er at gøre som kunstneren i en gammel kinesisk legende.

Legenden fortæller, at kejseren for mange år siden lod en kunstner kalde til sit hof. Kunstneren kom og knælede for kejseren, der befalede ham at tegne en tegning af den mest livagtige hane i verden. Kunstneren accepterede bestillingen og trak sig tilbage for at arbejde. Tolv år gik før kunstneren vendte tilbage til hoffet og kejseren spurgte utålmodigt, om han havde fuldført sit arbejde efter alle disse år. Kunstneren svarede ja og spurgte om han måtte låne pen og papir. Med et enkle strøg malede han nu et billede af den mest livagtige hane. Kejseren var dybt bevæget, men spurgte samtidig fornærmet, hvorfor kunstneren havde ladet ham

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

vente så længe, når tegningen kun tog et øjeblik at tegne. Kunstneren svarede ikke, men førte blot kejseren ind i sit arbejdsværelse. Værelset var fyldt fra gulv til loft med tusinder og atter tusinder af tegninger af livagtige haner. Med legenden som forbillede vil jeg acceptere, at det er umuligt for mig at give min læser en præcis beskrivelse af værket. Jeg vil derfor gøre som kunstneren og beskrive værket med så få ord som muligt i håbet om derved at fange værkets essens. I den forstand er beskrivelsen et forsigtigt forsøg på en fænomenologisk deduktion.

Den første sekvens forløber således. Et ord kommer til syne på alle installationens skærme. Ordet læses højt af en mekanisk stemme, Derefter rykker ordet en linje op og under det kommer et andet ord til syne. Det nye ord læses højt og rykker igen en linje op. Således fortsætter installationen med at generere nye ord, der bevæger sig henover skærmene. Ordene flyder således henover de enkelte skærme i en uendelig strøm, der læses højt af en

mekanisk stemme, der på trods af sin monotone klang synes at forvandle ordene til et syngende digt.

I anden sekvens kommer en sætning til syne på en enkelt af installationens skærme. Den løber henover skærmen og læses højt af en mekanisk stemme. På en tilfældig anden skærm kommer en ny sætning nu til syne og læses ligeledes højt. Sådan fortsætter installationen med at blive fyldt af løsevne sætninger, der løber henover installationens skærme. De enkelte sætninger er forskellige, men følger alligevel et mønster. De starter alle med ordet jeg. De siger for eksempel - Jeg er - Jeg hedder - Jeg føler - Jeg tænker - og så videre. Sætningerne er valgt statistisk af en søgemaskine afhængig af hvilke sætninger, der er mest almindelige på de steder, som installationen er forbundet til.

I tredje sekvens er alle skærmene er mørke. Rummet er stille. I installationens nederste venstre og øverste højre hjørne kommer et ord pludselig til

syne. Det er et tilfældigt ord taget fra nettet og det læses højt af en syntetisk stemme. Efterfølgende kommer et nyt ord til syne umiddelbart over og under de foregående ord. Det læses højt og sekvensen gentager sig, så installationens skærme et efter et fyldes af tilfældige ord, der bevæger sig fra installationens yderste kant og ind mod midten, indtil installationen står som en lysende væg af ord.

I fjerde sekvens er rummet er mørkt. En sætning bevæger sig fra højre til venstre midt på installationen. Sætningen læses højt af den syntetiske stemme, mens en ny sætning at komme til syne og bevæge sig henover installationen. Flere og flere sætninger kommer nu til syne. De har tilsyneladende ingen sammenhængende mening, men danner tilsammen en bølge af lys, der bevæger sig fra højre til venstre henover installationens flade.. Efterhånden som flere og flere sætninger læses højt opbygges et kor af stemmer, der først stiger og senere falder i styrke, efterhånden som sætningerne læses højt og derefter forsvinder ud i mørket.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

I femte sekvens er alle skærmene er tomme. Rummet er stille. Mørket brydes pludselig af en hastigt tællende lyd. Pludselig begynder ordene at vælte som et vandfald ned fra installationens øverste skærme. Ordene danner en syndflod af mening, der skyller ned over installationens skærme. På hver enkelt skærm synes ordene at skifte hurtigt efter hinanden og de synes at tælle sig vej gennem en uendelig række af ord, indtil det sætter farten ned og stopper ved et tilfældigt udvalgt. Således fyldes alle installationens skærme fra øverst til nederst af løsrevne ord og står tilbage som en lysende væg af tilfældige ord.

I sjette og sidste sekvens er alle skærme tomme. Pludselig begynder en skærm at tælle sig vej igennem en uendelig række af ord. Der høres en hurtig tællende lyd, mens ordene hastigt skifter, indtil farten sættes ned og skærmen stopper på et enkelt ord. Ordet står alene i rummets stilhed, indtil skærmen pludselig begynder at tælle videre og ordet skifter igen og forsvinder. Således fortsætter skær-

mene enkeltvis med at genere ord, der kommer til syne og forsvinder, indtil alle skærmene har udført handlingen og hele sekvensen stopper.

Ifølge fænomenologien skal vi altså blot give en præcis beskrivelse af kunstværket, da dette er første skridt i retningen af at forstå værkets mening. Dette kan virke indlysende, men det er imidlertid ikke så uproblematisk, som det umiddelbart lyder. Som Martin Heidegger påpeger, så er der to måder at gå til kunsten. Du kan enten starte med kunstværket eller du kan starte med kunstbegrebet. Han påpeger, at kunstværket og kunstbegrebet er gensidigt afhængige. De foregriber og definerer hinanden. For at definere et kunstbegreb må man først have nogle kunstværker, der kan opstille kunstbegrebets kriterier. Men for at finde et kunstværk må man først have et kunstbegreb, der kan hjælpe en til at udpege de egentlige kunstværker. Vi befinder os således i en cirkel uden nogen flugtvej. I en vis forstand er det lige legitimt at starte fra den ene eller den anden side, for begge indgangsvin-

kler er lige uholdbare og vi efterlades derfor med et vilkårligt valg.

Vores valg er imidlertid ikke uden konsekvenser. Hvis vi vælger at starte med kunstbegrebet, så får vi til opgave at definere et kunstbegreb ved at opstille vilkårlige kriterier for kunstværket. Kunstværket skal måske være sort eller hvidt, rundt eller firkantet, stort eller småt. Kriterierne gør det muligt for os at pege på et kunstværk og bedømme om det virkelig er et kunstværk eller ej. Dette kan umiddelbart virke som en god løsning. Vi får et kunstbegreb med klare regler og kan let definere, hvad kunsten er. Men løsningen er ikke uden problemer. For hvad sker der i det øjeblik, hvor vi stilles overfor et kunstværk, der ikke opfylder kunstbegrebets kriterier? Er det rimeligt at afvise et kunstværk, fordi det for eksempel er farvet? I princippet ja. Hvis værket ikke opfylder kravene for kunstbegrebet, så er det ikke et kunstværk. Men hvorfor er dette et problem? Det skyldes, at vi i realiteten har skabt en teori, der ikke er falsificer-

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

bar. Det vil sige, at det reelt er umuligt at modbevise teorien, fordi hver gang den præsenteres for et modbevis, så afviser den automatisk beviset som irrelevant, fordi der overhovedet ikke er tale om et kunstværk. Dette bryder med selv de mest basale reglerne for videnskabelig praksis. Det reducerer videnskaben til en selvopfyldende profeti og efterlader os med en æstetik, der hellere vil falsificere kunstværkerne end den vil falsificere sig selv.

Dette er ifølge Heidegger fuldkommen uacceptabelt og han vender sig derfor imod den anden løsning. En æstetisk metode skal tage udgangspunkt i det enkelte kunstværk og jeg har forsøgt at gøre netop dette ved i første omgang at give en indgående beskrivelse af værket Listening Post. Først i kraft af en sådan beskrivelse er det muligt at udvikle et egentligt kunstbegreb. Men her støder vi igen på det samme problem. For hvordan ved vi hvilke værker, der er kunstværker, hvis vi ikke har et kunstbegreb, der kan hjælpe os med at udpege de rigtige værker? I princippet har vi intet grund-

lag for overhovedet at påstå, at Listening Post er et kunstværk. Hvordan løser vi det problem? Heidegger laver forskellige kunstgreb for at løse problemet. Men man kan fristes til at sige, at han blot lægger et røgslør ud for sin læser for at skjule det faktum, at hans løsning er lige så illegitim som den første. Det er ikke mere legitimt at gå fra kunstværket til kunstbegrebet, end det er at gå fra kunstbegrebet til kunstværket. Valget er altså vilkårligt, men igen handler det om at se på teoriens konsekvenser og bestemme hvilke man umiddelbart finder mest acceptable.

I mit tilfælde handler det mere om et fravalg end et valg. Jeg finder det så uacceptabelt at tage udgangspunkt i et vilkårligt kunstbegreb, at jeg nødvendigvis må starte min undersøgelse ved at gå direkte til værket selv, som i dette tilfælde med Listening Post. Tager man imidlertid udgangspunkt i kunstbegrebet og opstiller en række vilkårlige kriterier for kunstværket, så bliver det ganske vidst muligt at udpege et kunstværk og med sikkerhed at sige:

”Dette er kunst!”. Men hvad har vi dermed opnået? Hvad fortæller dette udsagn os egentlig om værket? Det fortæller os ganske vist, at værket er et kunstværk, men det fortæller os intet om, hvordan eller hvorfor det overhovedet er blevet til et kunstværk.

På samme måde kan vi begge blive enig om, at jeg i skrivende stund er et menneske. Men hvad ved du dermed om mig? Intet andet end, at jeg eksisterer og mere konkret i form af et menneske. Men i lyset af den definition er der intet, der adskiller mig fra dig, selvom vi hurtigt kan blive enig om, at vi åbenlyst er forskellige fra hinanden. En teori må som et minimum kunne redegøre for denne forskellighed. Problemet med kunstbegrebet er netop, at det begrænser mine udsagn til at være en intetsigende konstatering af værkets rene eksistens. Reelt har vi intet sagt om værkets egentlige betydning og mening. Dette ændrer sig imidlertid, hvis vi forkaster kunstbegrebet og i stedet for tager udgangspunkt i værket selv. I første omgang kan vi ikke

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

engang konkludere, at værket overhovedet er et kunstværk. Men til gengæld kan vi begynde med at spørge, hvordan værket overhovedet udtrykker sig og hvorfor. Vi må altså i første omgang opgive enhver viden om kunstens eksistens for i sidste ende at opnå viden om dens egentlige essens. Det fremstår umiddelbart for mig, som det mest fornuftige valg.

Opgaven tager altså udgangspunkt i værket, men den har dermed også den åbenlyse svaghed, at den prøver at sige noget generelt om kunsten i kraft af kun et enkelt værk. Dette er naturligvis uacceptabelt. Men min naturlige skepticisme fører mig til den konklusion, at teorien derved ikke adskiller sig fundamentalt fra enhver anden teori. Selvom teorien omfattede hundrede og atter hundrede af værker, så ville det ikke give nogen garanti for, at der i morgen ikke ville blive skabt et værk, der med et trylleslag modbeviste alt hvad teorien postulerede. Med Heideggers ord handler det derfor ikke om at give korrekte svar, men om at stille de

rigtige spørgsmål og lade spørgsmålene stå åbne så længe som muligt i vished om, at enhver endegyldig konklusion altid vil være forhastet.

KUNSTVÆRKET

Om kunstværket kan vi nu sige, at Listening Post er en digital installation, der består af 231 små LED-skærme. På hver enkelt skærm vises et tilfældigt ord fra nettet og tilsammen skaber skærmene et mønster af ord, der danner forskellige visuelle sekvenser. De enkelte sekvenser fremstår umiddelbart uden relation til hinanden, men der er måske alligevel en sammenhæng mellem dem. En første bemærkning kunne være, at sekvenserne kører i ring. Sammenlagt varer de omkring 20 minutter og så begynder værket forfra. Hver gang værket begynder forfra finder det nye ord på nettet, der indgår i de fastlagte sekvenser. Værket gentager altså sin form, men med forskelligt indhold.

Vi anser ofte gentagelse og forskel for at være modsætninger, men værket afslører den intime forbindelse mellem dem, som den franske filosof Gilles Deleuze også har beskrevet i hans tidlige hovedværk *Difference et Repetition*. Han beskriver, hvordan gentagelse og forskel indgår i en fælles cirkulær bevægelse, hvor det i virkeligheden kun

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

er forskellen, der gentages. Vi ser det i Listening Post, hvor værkets form gentages med forskelligt indhold. Deleuzes filosofi er et opgør med enhver form for identitetstænkning. Identiteten er menneskets essens. Den styrer vores handlinger og får os til at gentage specifikke handlingsmønstre. Men ifølge Deleuze er identiteten en illusion. Vi gentager ikke en handling, fordi vi har en identitet. Forholdet er derimod omvendt. Vi har en identitet, fordi vi gentager handlingen. Vi skaber illusionen om en identitet ved at gentage os selv.

Deleuze kritiserer enhver filosofi, der bygger på idéen om identitet. Det gælder blandt andet Hegels dialektiske filosofi, der beskriver menneskets tænkning, som en bevægelse mellem en tese og en anti-tese, der mødes og danner en syntese. Ifølge Deleuze er syntesen et udtryk for identitet. Den stopper bevægelsen mellem tese og anti-tese og fører derved til en stagnation af tanken. Det er uacceptabelt for Deleuze. Han er vitalist og mener, at tanken skal holdes i konstant bevægelse. Tænk-

ing er fornyelse. Det er muligvis sandt, men jeg mener dog, at Deleuze fuldstændig tilsidesætter betingelserne for menneskelig erkendelse. Tanken er i konstant bevægelse, men denne bevægelse må til tider stoppes, hvis den skal føre til reel erkendelse. Mennesket må have mulighed for at objektivere de subjektive strømninger og gøre dem til genstand for vores almene begreber. Først i kraft af disse begreber forvandles tanken til erkendelse. Det er menneskets betingelser og en tilsidesættelse at disse betingelser forvandler mennesket til en maskine. Det er derfor ikke tilfældigt, at vi kan bruge Deleuzes begreber til at beskrive Listening Post. Hans filosofi beskriver nemlig ikke menneskets, men derimod maskinens tænkning.

Listening Post ophæver betingelserne for menneskelig erkendelse, fordi den ønsker at beskrive noget, der overskrider menneskets forstand. Den vil beskrive internettet, som et netværk af information, der er så enormt, at det ikke kan rummes i den menneskelige bevidsthed. I den forstand er inter-

nettet et eksempel på Kants begreb om det sublime. Tidligere var det sublime forbeholdt fænomener i naturen. Kun naturen kunne skabe genstande, der var så store, at de kunne betegnes som sublime. Men i takt med den historiske udvikling er det blevet muligt, med menneskets tekniske egenskaber, at skabe genstande, der ligner naturens storhed. Måske er internettet den første menneskelige konstruktion, der i virkeligheden opfylder dette mål. Det er denne sublime genstand, som Listening Post har til opgave at visualisere.

Visualisering er en specifik genre indenfor den digitale kunst, hvor kunstneren forsøger at tage en stor mængde digital information og visualisere den på en ny måde. Lev Manovich beskriver visualisering, som et forsøg på at tage en sublim genstand og gøre den tilgængelig for den menneskelige bevidsthed. Internettet er en sådan sublim genstand. Det er et enormt netværk af information, som Listening Post forsøger at visualisere ved hjælp af 231 LED skærme. Hver enkelt skærm repræsenterer et

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

punkt på dette netværk, der gøres synligt for vores øjne. I den forstand er skærmen et øje, der lader os se netværket fra en bestemt vinkel. Men vi ser ikke blot nettet fra én vinkel, men fra flere, fordi hver enkelt skærm repræsenterer et øje, der ser verden fra forskellige perspektiver. Værket lader os således se fragmenter af internettet fra 231 forskellige vinkler på samme tid.

Ifølge Kant ser vi verden fra ét perspektiv. Det er i kraft af dette perspektiv, at tingene fremtræder for os, men det er samtidig derfor, at vi ikke kan se tingene i sig selv. Tingen i sig ligger udenfor vores synsvinkel, men kan muligvis beskrives, som en ting set fra enhver mulig vinkel på samme tid. Tingene har altså en uendelig mængde af fremtrædelsesmuligheder, hvoraf vi kun kan se en enkelt. Men med Listening Post bliver det muligt for os at se flere vinkler på samme tid og derved forsøger værket at nærme sig en fremstilling af tingen i sig selv. I den forstand er værket sublimt, fordi det forsøger at fremstille den sublime gen-

stand i sig selv. Men hvad er det for en genstand og hvorfor er den sublim?

Den sublime genstand er i dette tilfælde internettet. Listening Post henter ord fra forskellige steder på nettet og viser dem frem på de individuelle skærme. Ordene er skrevet af forskellige folk, der har besøgt en hjemmeside og delt noget information med andre. Denne information er derefter blevet gemt på hjemmesidens database og det er på denne database, at Listening Post henter sine ord. De enkelte ord repræsenterer således et løsrevet stykke af information fra forskellige databaser. Disse databaser er bundet sammen til et netværk af information og ordene repræsenterer forskellige punkter på dette netværk. Listening Post forsøger således at samle hele netværket i et enkelt rum og præsentere det for beskueren.

Værket er altså en visualisering af internettet. I en vis forstand er internettet en reproduktion af den virkelige verden. Folk uploader ting fra den vir-

kelige verden i form af billeder og tekst. Vi fylder internettet med vidneudsagn fra vores virkelige tilværelse og i den forstand kopierer vi vores egen virkelighed i digital form. Internettet er en repræsentation af verden og denne repræsentation er lagret på forskellige databaser rundt om i verden. Men ifølge Lev Manovich er databasen ikke blot en neutral kopi verden. Det er nærmere et omvendt billede. Databasen vender nemlig vores normale ontologi på hovedet.

Ontologi betegner tingenes væren. Grundlaget for deres eksistens. Manovich eksemplificerer dette med Saussures lingvistik. Ifølge Saussure består sproget af to dele, nemlig langue og parole, der betegner henholdsvis det talte sprog og selve sprogsystemet. Disse består så igen af mindre dele, henholdsvis syntagmer og paradigmer. Et syntagma er en sætning, der er en sammenkædning af forskellige ord. De enkelte ord i denne sætning er derimod et paradigme. Et paradigme er et ord i en sætning, der kan erstattes med et andet ord uden

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

at sætningen af den grund mister sin mening. Et eksempel kunne være ordene han, hun, den og det. Disse tilhører den samme gruppe af paradigmer og har derfor mulighed for at erstatte hinanden internt. Med andre ord, syntagmet repræsenterer det virkelige, hvorimod paradigmet repræsenterer det mulige.

Databasen tager imidlertid denne logik og vender den på hovedet. Paradigmet betegner nu de enkelte stykker af information på databasen og syntagmet betegner brugerens bevægelse igennem denne information. Et digitalt kunstværk består netop i at få brugeren til at bevæge sig igennem databasen på en bestemt måde og derved give beskueren en helt bestemt oplevelse. I et værk som Listening Post er beskuerens syntagmatiske bevægelser fuldstændig kontrolleret af værket, mens bevægelsen i andre værker kan være friere. Det enkelte værk og den enkelte brugers bevægelse gennem database repræsenterer imidlertid blot én blandt mange mulige bevægelser. Syntagmet repræsenterer

således det mulige og foranderlige. Informationen på databasen eksisterer derimod uafhængig af brugerens bevægelser og i den forstand er det nu paradigmet, der repræsenterer det virkelige. Internettet reproducerer således verden, men i sit eget billede. I den analoge verden er det mulige en forudsætning for det virkelige, men i den digitale verden er det fuldstændig omvendt. Her er det virkelige en forudsætning for det mulige.

Ifølge Kant findes det sublime kun i naturen. Det er kun naturen, der kan skabe en genstand, der er så enorm, at den overskrider menneskets forstand. Men måske er internettet det første modbevis på denne påstand. Det har vokset sig så enormt, at det nu er den første menneskeskabte genstand, der kan konkurrere med naturens magter. Internettet er en selvstændig natur. Det er selve verden, der er stillet på hovedet og genskabt i teknologiens billede. I den forstand fremstiller Listening Post faktisk en sublim genstand, nemlig det teknologiske verdensbillede i sig selv.

MALERIET

Men kunsten har tidligere forsøgt at gengive det sublime. Vi ser det eksempelvis i Casper David Friedrichs maleri, Munk ved Havet, fra 1808. Her ser vi et menneske, der står alene overfor havet og himlen, der synes at smelte sammen til en uendelig blå flade. Denne flade repræsenterer det uendelige univers, der lader os opleve det sublime. Maleriet lader os således indirekte opleve det sublime, fordi vi ser en person, der ser det sublime. I det digitale værk stilles vi imidlertid selv overfor den uendelige blå flade. De enkelte skærme danner en mur af lys, der lader os opleve det sublime direkte. Vi ser ikke længere et menneske, der ser det sublime. Vi er dette menneske. Men er der således tale om en grundlæggende forskel mellem maleriet og installationen? Kan vi bruge det sublime til at opstille et filosofisk skel mellem den klassiske og den digitale kunst?

Friedrich er en tysk kunstner, der lever og arbejder under indflydelse af romantikken. Det sublime var et tilbagevendende tema i den tyske romantik,

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

der fandt sit højdepunkt i digtning og filosofi med henholdsvis Hölderlin og Schelling. De beskrev en kunst, der kun kunne arbejde i fragmenter, fordi den skulle beskrive en verden, der både intellektuelt og åndeligt var faldet fra hinanden. Det var nu kunstens opgave at helbrede mennesket og den ødelagte verden ved at vise dem vejen til den universelle orden og sandhed, der var gået tabt i det moderne samfund. Kunsten skulle netop fremstille det sublime for derved at forene det enkelte menneske med den oprindelige natur, hvor det først kan erkende den bagvedliggende sandhed. Kant mener dog ikke, at kunsten i sig selv kan være sublim. Det sublime kan kun opleves i naturen, hvor mennesket stilles overfor kræfter, der er så enorme, at de truer dets eksistens. Kun naturen er uendelig og overgår menneskets forstand. Kunsten kan derimod kun fremstille det sublime indirekte, som det eksempelvis sker i Friederichs maleri.

Men hvad ville fænomenologien sige om dette billede? Hvad fremstiller værket egentligt og

hvordan? Vi kan starte ganske simpelt med at sige, at maleriet er en firkantet flade. Vi kunne nu fristes til at sige, at det blot er en mængde farve fordelt på et lærred, men derved overser vi en vigtig fænomenologisk pointe. For hvad er det egentlig vi ser? Ser vi i første omgang kun farve og flade? Eller ser vi i virkeligheden et vindue, der åbner sig til en anden verden?

Heidegger forklarer det ved hjælp af sproget. Når en person taler til os, så hører vi ikke i første omgang abstrakte lyde. Vi hører ordenes mening. Derimod skal vi anstrenge os, hvis vi vil høre ordene som rene lyde og abstrahere fra deres egentlige mening. Sproget fremtræder ikke i første omgang som abstrakte lyde, men som fuldendt mening. Meningen er sprogets mest oprindelige form. Det samme gælder for maleriet. Vi ser ikke i første omgang abstrakte farver og flader. Vi ser et rum befolket af ting og fremmede væsner. Fænomenologisk set er maleriet et rum, omend et todimensionelt rum, hvor selvmodsigende det end måtte lyde. I dette

rum står nu en person overfor et uendeligt univers. Men i hvilken forstand er dette univers uendeligt? Er det så enormt, at det kan siges at give beskueren en oplevelse af det sublime? Svaret er nej. Vi oplever ikke det sublime i kraft af maleriet. Dette skyldes en årsag, der skal findes i selve maleriets konstitution og egne mulighedsbetingelser. Det er et livsvilkår for maleriet, at det ikke kan være sublimt. I den forstand havde Kant ret i sit postulat, men det skyldes helt andre årsager end han i sin tid fremsatte.

Ifølge Kant kan kunsten umuligt være sublim, da ethvert kunstværk er skabt på baggrund af kunstnerens begreb om kunst. Kunstværket skabes altså på baggrund af et kunstbegreb og i princippet kan kunstværker derfor ikke overskride dette begreb. Ifølge Kant er kunstværket altså per definition begrebsligt, da det har kunstbegrebet som en mulighedsbetingelse. Man skal dog ikke se længe på kunstens udvikling efter Kant for at betvivle denne tese. For faktum er at kunsten har sprængt sit eget

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

begreb gang på gang i løbet af det 20 århundrede. Hvis kunsten faktisk eksisterede i kraft af kunstbegrebet, så ville en overskridelse af begrebet per definition være en umulighed, da det samtidig betød overskridelsen af kunstens eget eksistensgrundlag. Da dette ikke synes at være tilfældet må vi konkludere, at tesen er falsk. Om ikke andet, så er vi nået til et punkt i den historiske udvikling, hvor kunstbegrebet har vokset sig så stort, at det nærmest kan betegne alt. Alt kan ophæves til kunst på godt og ondt. Som en konsekvens af denne udvikling har det postulerede kunstbegreb vokset sig så enormt, at det nærmest i sig selv må betegnes som sublimt. Kunstbegrebet kan betegne så mange forskellige ting, at alle disse ting umuligt kan rummes i den menneskelige bevidsthed på én gang. Det er derfor dybest set meningsløst at sige, at kunsten ikke kan være sublim, fordi det forudsætter kunstbegrebet, fordi selv hvis dette var sandt, så er kunstbegrebet i sig selv sublimt og udelukker derfor ikke længere muligheden for et sublimt kunstværk.

Hvis vi nu vender tilbage til vores fænomenologiske analyse, så viser det sig imidlertid, at Casper Davis Friedrichs maleri ikke er sublimt præcis som Kant postulerer. Dette skyldes selve fænomenologiens definition af et kunstværk. Et kunstværk er en genstand, der lader andre genstande fremtræde, som Heidegger formulere det. Friedrichs maleri lader ganske vist rummet fremtræde, men maleriet er ikke selve rummet. Det er derimod den genstand, der lader rummet fremtræde. Maleriet er altså en repræsentation af noget uendeligt i en endelig form og det er bundet til denne form, fordi det er i kraft af denne, at den lader tingene fremtræde. Kunstværket kan således overskride sit eget begreb, men aldrig sin egen form. Formen og ikke begrebet er værkets mulighedsbetingelse. I den forstand havde Kant ret, når det gælder kunsten i hans samtid. Den kunne ikke være sublim, da den er bundet til en form, der per definition umuliggør fremtrædelsen af det sublime. Men gælder det også for den digitale kunst? Mit første indtryk af værket *Listening Post* var netop, at vi her havde at gøre med et værk,

der i sandhed kunne fremstille det sublime. Kunne dette eventuelt være en definerende forskel på den klassiske og den digitale kunst? Kan den digitale kunst, i modsætning til den klassiske, fremstille det sublime?

Dermed ikke sagt, at al digital kunst er sublim. På ingen måde. Min pointe er blot, at den digitale kunst, i modsætningen til den klassiske, har muligheden for at fremstille det sublime. I den forstand bygger de to kunstformer på forskellige mulighedsbetingelser, hvilket kunne tale for, at den digitale kunst repræsenterer en kunstform, der er så radikalt forskellig fra den klassiske, at den kræver udviklingen af en selvstændig digital æstetik. Men kan vi konkludere alt dette på baggrund af blot et enkelt digitalt kunstværk? Naturligvis ikke. Vi kan ikke opbygge en hel digital æstetik på baggrund af blot et enkelt værk, men det udelukker ikke, at vi kan opnå en vis form for generel viden om den digitale kunst. Det forklarer den engelske videnskabsmand Karl Popper.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Ifølge Popper bygger al vores viden på det vi kalder induktive slutninger. Det vil sige at al vores viden bygger på erfaring. Han giver det berømte eksempel, hvor han beskriver vores viden om svaner. Vi ser første gang en svane og konstaterer, at den er hvid. Efterhånden som tiden går møder vi flere og flere svaner og de er alle sammen hvide. På baggrund af vores erfaring med svaner, når vi nu til den konklusion, at alle svaner er hvide. Vi kan ikke direkte bevise det, fordi vi ikke med egne øjne har set alle svaner i hele verden. Men på baggrund af vores erfaring synes vores konklusion at være meget sandsynlig. Imidlertid sker det en dag, at vores veje krydser en sø og på denne sø svømmer en sort svane. Med et slag forsvinder al vores viden om svaner. Med denne ene sorte svane er hele vores teori om svaner modbevist og det viser sig, at alt hvad vi før antog for at være sandt i virkeligheden er falsk. Hvad er konsekvensen af dette møde? Efterlades vi nu helt uden nogen form for viden? Nej! I virkeligheden efterlades vi med den eneste form for sikre viden, der ifølge Popper er

mulig. En falsificeret viden.

Enhver viden, der baserer sig på erfaring er per definition ufuldendt, fordi vi aldrig kan udelukke at en ny erfaring vil komme og modbevise al vores tidligere viden. En sikker viden kan derimod kun bygge på det vi kalder deduktive slutninger. Deduktive slutninger betegner konklusioner, der er logisk bindende. Blot fordi du indtil videre kun har set hvide svaner kan det ikke logisk udelukkes, at du i fremtiden vil møde en sort svane. Men når først du har mødt den sorte svane, så udelukkes det logisk, at din hidtidige viden er sand. Du kan altså aldrig vide med sikkerhed om din viden er sand, men når først din viden er modbevist, så kan du med sikkerhed vide at den er falsk. Ifølge Popper er falsificeret viden altså menneskets eneste mulighed for sikker viden. Mit mål er altså at falsificere Kants teori om det sublime med henblik på at opnå den eneste mulighed for sikker æstetisk viden. Nemlig den viden, at den digitale kunst kan være sublim.

DET SUBLIME

Jeg ønsker altså at bruge Kants begreb om det sublime til at etablere et teoretisk skel mellem den klassiske og den digitale kunst. Men hvorfor er det vigtigt? Det gør det selvfølgelig muligt for os at isolere en vis form for forskel mellem den klassiske og digitale kunst, men hvad betyder denne forskel? Og hvorfor bruger vi netop Kants definition af det sublime til dette formål? Det skyldes den simple årsag, at det sublime, ifølge Kant, betegner noget ikke-begrebsligt. Det sublime betegner en genstand, der er så enorm, at den ikke kan rummes i den menneskelige forstand. Når vi betragter verden, så danner vi samtidig et mentalt billede af denne verden i kraft af vores indbildningskraft. I kraft af dette billede bliver det muligt for forstanden at tilskrive et begreb til de enkelte ting, der befinder sig i billedet. En fugl tilskrives begrebet fugl. En sten tilskrives begrebet sten. Og et kunstværk tilskrives begrebet kunst. Det sublime betegner imidlertid en genstand, der er så enorm, at vi ikke kan danne os et fuldstændigt billede af den og forstanden kan derfor ikke tilskrive gen-

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

standen et begreb. Det sublime suspenderer derfor forstanden, men i stedet træder fornuften ind. Fornuften rummer alle menneskets ideer. En ide betegner netop en ting, der er så enorm, at den overgår forstanden. Eksempelvis ideen om havet, himlen eller gud. Når mennesket står overfor en sublim genstand, så aktiveres fornuften og mennesket opdager pludselig en evne i sig selv til at begribe det ikke-begrebslige i kraft af ideerne. Det sublime betegner altså ikke selve den enorme genstand, men derimod de sublime ideer, som vi bruger til at begribe denne genstand. Det sublime er altså ikke naturen, men mennesket selv.

Det centrale i Kants begreb om det sublime er altså, at det sublime betegner menneskets ideer og at disse ideer repræsenterer noget begrebsløst. Diskussionen om forholdet mellem det sublime og kunsten omhandler altså spørgsmålet om, hvorvidt kunsten kan fremstille noget ikke-begrebsligt, der overstiger menneskets forstand. Kort sagt, er kunsten et begreb eller en idé? Kunsten er et begreb,

siger Kant, fordi kunsten skabes på baggrund af et kunstbegreb og kan derfor umuligt overskride dette begreb, da det repræsenterer selve kunstens mulighedsbetingelser.

Dette postulat synes egentlig ganske rimeligt, hvis vi ser på kunsten i Kants samtid. I samtiden var det en udbredt opfattelse, at kunsten havde til opgave at fremstille det skønne. Denne opfattelse deltes af kunstnerne såvel som kritikkerne, der så det, som kunstens fornemste opgave, at gengive verden i sin skønneste form. Det er derfor meget muligt, at kunsten i Kants samtid ikke kan beskrives som sublim, fordi den aldrig forsøgte at overskride det skønnes begreb. Men det beviser ikke, at kunsten principielt ikke kunne fremstille det sublime. Det beviser kun en historisk tilbøjelighed blandt menneskene til at definere kunsten indenfor rammerne af et fast begreb. Det udelukker dog ikke, at disse rammer er fuldstændig vilkårlige og til enhver tid kan omstyrtes af den historiske udvikling. Spørgsmålet er nu, om den digitale kunst repræsenterer det punkt i

den historiske udvikling, hvor det sublime omsider gør sit indtog i kunsten og hæver kunsten op over det begrebslige univers?

Lad os nu vende tilbage til vores analyse af Listening Post. Spørgsmålet er nu i hvilken forstand værket kan siges at være sublimt. Vi konstaterede tidligere, at maleriet umuligt kan være sublimt, da det er bundet til en form, der per definition umuliggør det sublimes fremtrædelse. Men hvad er dette for en form? Med Heideggers ord kan vi blot sige, at formen er det, der gør maleriet til en genstand, der lader andre genstande fremtræde. Enhver ting i maleriet fremtræder i kraft af formen. Det er formen, der forvandler maleriet til et rum, hvor tingene fremtræder. Formen er maleriets metamorfose. Det er et åbent spørgsmål, om man nogensinde kan nå til en direkte definition af formen eller om den repræsenterer det punkt i det synlige, der altid unddrager sig synet. Om ikke andet kan formen bedst beskrives med et eksempel.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Lad os eksempelvis tage centralperspektivet. Centralperspektivet er en visuel konstruktion, der gør det muligt at gengive et tredimensionel rum på en todimensionel flade. Illusionen skabes ganske simpelt ved at vælge et forsvindingspunkt. Det er et vilkårligt punkt på den todimensionelle flade, hvor alle horisontale linjer konvergerer og mødes. Ved hjælp af dette simple kunstgreb fremstår alle ting på fladen, som om de bliver set fra en bestemt vinkel med det blotte øje. Det er dog ikke en fuldstændig korrekt gengivelse af verden, for i virkeligheden bygger centralperspektivet på den falske antagelse, at man kun betragter verden med et enkelt øje og at verden ellers er flad. Denne kritiske bevidsthed var muligvis til stede i tiden omkring perspektivets fødsel, men som århundrederne er gået er denne bevidsthed falmet og har efterladt os i den falske tro, at centralperspektivet er en objektiv og sand gengivelse af den fysiske verden. Om ikke andet, så skaber centralperspektivet illusionen om, at man kan fremstille en tredimensionel verden på en todimensionel flade.

Centralperspektivet repræsenterer et sæt regler for, hvordan tingene skal fremtræde og tingene fremtræder ved at underkaste sig disse regler. På samme måde må mennesket underkaste sine øjne for disse regler. Vi må acceptere, at tingene fremtræder fra en bestemt vinkel og kun er synlige fra denne vinkel. Det er den betingelse som centralperspektivet sætter og det er i kraft af disse betingelser, at perspektivet lader tingene fremtræde for os. Men på samme måde som formen er centralperspektivet ikke synligt i maleriet. Vi kan ganske vist se, at alle horisontale linjer konvergerer mod midten og mødes i et forsvindingspunkt. Men hvad er dette forsvindingspunkt? Forsvindingspunktet repræsenterer det punkt i horisonten, hvor alle lige linjer mødes. Men i virkeligheden mødes to lige linjer aldrig. De løber i det uendelige med samme afstand til hinanden. I den forstand er forsvindingspunktet ikke en ting i maleriet på samme måde som alle andre ting. Forsvindingspunktet er et tyngdepunkt, hvorimod alle linjer konvergerer. Det er det intet i kraft af hvilket alting på én gang

fremtræder og forsvinder igen. I den forstand kan forsvindingspunktet bedst beskrives som et sort hul. Det repræsenterer et tyngdepunkt af uendelig densitet, der imidlertid ikke har nogen udstrækning eller masse. Den er et intet, hvorfra alting fordeler sig og lader verden fremtræde for vores øjne. I den forstand er øjet er i sig selv kun en mulighedsbetingelse for tingenes fremtrædelse, der først finder sin egentlige eksistensberettigelse i kraft af universets fjerneste afkroge og mørkeste huller.

Centralperspektivet repræsenterer altså et sæt regler i kraft af hvilke tingene fremtræder. Det er i kraft af disse regler, at kunstværket fremtræder for os og vi må underlægge os disse regler, hvis værket skal fremtræde for os. Det er i den forstand vi skal forstå begrebet form. Kunsten er underlagt en form. Det er i kraft af denne form at tingene fremtræder, men det er samtidig formen, der forhindrer fremtrædelsen af det sublime. Det sublime overskrider den menneskelige synsvinkel og formen bygger netop på regler, der underlægger

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

tingene et sådan perspektiv. Det er et perspektiv, der bygger på et forsvindingspunkt og netop på dette punkt adskiller den digitale installation sig fra det klassiske maleri. Installationen har ikke ét enkelt forsvindingspunkt, men derimod flere. Hver enkelt skærm i Listening Post repræsenterer et forsvindingspunkt, der muliggør en forbindelse mellem øjet og verden. Skærmen er et øje. Hvert øje lader verden fremtræde fra et bestemt perspektiv og i den forstand lader den digitale installation verden fremtræde fra flere vinkler på samme tid. På denne måde står værket i gæld til kubismen, der først begyndte sit opgør med arven fra centralperspektivet i starten af det 20 århundrede. Her forsøgte kunstneren at fremstille det samme motiv fra flere vinkler i det samme maleri. Men maleriet var dog stadig bundet til formen. Den var stadig afhængig af en form, der gjorde den tilgængelig og overskuelig for det blotte øje.

Det er dette princip, der adskiller det digitale og det klassiske værk. Formen flyder som en arvesynd

gennem hele maleriets historie. Men i den digitale installation lykkes det tilsyneladende at bryde med dette princip. Vi forklarede formen med centralperspektivet som eksempel. Centralperspektivet havde netop forsvindingspunktet som en mulighedsbetingelse. Det var i kraft af dette punkt, at tingene træder frem i maleriet.

Men forsvindingspunktet betegner ikke kun tingenes mulighedsbetingelse. Den repræsenterer samtidig det punkt, hvorfra beskueren ideelt set betragter maleriet. Perspektivets linjer bevæger sig ikke kun ind i maleriet, men også ud mod beskueren, hvor de mødes i hans øje. Centralperspektivet var ikke blot et sæt regler for tingenes fremtrædelse, men også for øjets placering. Det har altid på forhånd defineret det øje, der betragter maleriet. Beskueren defineres af maleriet og ikke omvendt. Det klassiske maleri arbejder med et på forhånd defineret subjekt i den oprindelige betydning af ordet subjekt, det vil sige en underkastet. I den forstand synliggøres forskellen mellem et

menneske og et subjekt i kraft af kunsten. Kunsten forudsætter ganske vist et menneske, der kan skabe og betragte den. Men selve subjektet forudsætter derimod kunsten, der fastlægger det og definerer dets form og indhold. Det er i den forstand vi taler om subjektet, som en historisk konstruktion, der ikke besidder noget eviggyldig sandhed, men i princippet kan forandres og forsvinde på ethvert givent tidspunkt. Subjektet er lige så konstrueret som centralperspektivet.

Det digitale værk arbejder imidlertid med et nyt slags subjekt, som sin betragter. Subjektet er ikke længere bundet til et enkelt perspektiv. Beskueren er nu et subjekt, der kan betragte verden og tingene fra flere vinkler. Dette forandre fuldstændig forbindelsen mellem kunsten og beskueren. Bevidstheden og bevidsthedens genstand indgår i en helt ny forbindelse. Ifølge Kant ser vi verden fra en enkelt synsvinkel. Det er i kraft af denne synsvinkel, at verden fremtræder for os, men det er samtidig på grund af denne vinkel, at vi ikke kan betragte tin-

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

gene i sig selv. Tingen i sig selv kan beskrives som tingen set fra enhver mulig vinkel på samme tid. I den forstand kommer det digitale værk et skridt nærmere muligheden for at fremstille tingene i sig selv, fordi det lykkes den digitale kunst at vise tingene fra flere forskellige vinkler på samme tid. Det er selvfølgelig en utopi at opnå en fuldstændig fremstilling af tingen i sig selv. Men vi kan i hvert fald sige, at Listening Post forsøger at formindske afstanden mellem menneskets bevidsthed og tingen i sig selv. Vi kan så altid diskutere, hvorvidt dette principielt er muligt.

Det, der adskiller det klassiske og det digitale værk, er altså spørgsmålet om formprincippet. Maleriet er underlagt et enkelt formprincip, ét forsvindingspunkt, der fungerer som en garanti for værkets helhed og sammenhængende udtryk. Men det digitale værk forkaster denne helhed og sønderriver formen i flere fragmenter. Det har ikke længere ét forsvindingspunkt, men flere, svarende til antallet af skærme i den digitale installation.

Det kunne nu være fristende at konkludere, at det digitale værk helt forkaster formprincippet. Men det ville være en fejltagelse. Listening Post har ikke ét forsvindingspunkt, men flere. Hver enkelt skærm repræsenterer et øje, der ser verden fra et bestemt perspektiv.

Værket ser således verden fra flere perspektiver, men hver enkelt perspektiv er stadig underlagt de samme regler, som det perspektiviske maleri. Hver enkelt skærm repræsenterer et perspektivisk billede af verden. Hver enkelt skærm er et selvstændigt formprincip. Der er ganske vist flere billedere, men i sig selv er hvert enkelt billede lige så bundet af formprincippets regler, som det klassiske maleri. Man kan sige, at Listening Post på én gang fragmenterer og fordobler formprincippet. Den digitale kunst synes på den måde at forholde sig ambivalent til formprincippet. Det synes umuligt at sige, om den forsøger at forkaste formprincippet eller om den i virkeligheden udbreder dens magtprincipper endnu mere.

Men hvad kan vi nu konkludere om forholdet mellem det sublime og den digitale kunst? Lykkes det faktisk den digitale kunst at fremstille det sublime? Og kan vi derved opstille et principlet skel mellem den klassiske og den digitale kunst? Svaret er nej. Vi skal naturligvis huske, at vores undersøgelse reelt begrænser sig til to værker, men på baggrund af disse værker må konklusionen være negativ.

Vi så, hvordan det klassiske maleri var bundet til et formprincip, der lod tingene fremtræde ved at underlægge dem et enkelt perspektiv. Men det var samtidig dette perspektiv, der forhindrede maleriet i at fremstille det sublime. Maleriet var bundet til en form, der var uforenelig med fremtrædelsen af det sublime. Det digitale værk synes ved første øjekast at opløse dette formprincip og derved muliggør det sublimes genkomst i kunsten. Men i virkeligheden løser det blot problemet ved at mangedoble det. Det kan ganske vist vise verden fra flere perspektiver på samme tid. Men hver enkelt

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

af disse perspektiver er stadig lige så bundet til formprincippet, som det klassiske maleri.

Vi har derfor intet andet valg end at opgive vores mission. Kunsten må forblive principielt uforenelig med det sublime. Måske havde Kant ret, da han sagde, at det sublime udelukkende findes i naturen. Måske kan kun naturen være så enorm, at den overskrider menneskets forstand. Måske har kunsten intet andet valg end at efterligne naturen, hvis den vil opnå det sublime. Står vi i virkeligheden i den absurde situation, at det sublimes genkomst i kunsten kræver en tilbagevenden til den mimetiske kunst, hvor kunsten havde til opgave at efterligne naturen? Er det mest regressive kunstsyn pludselig konvergeret med det mest progressive? Ligger kunstens fremtid skjult i den fjerne fortid? Måske. Kunstens eneste vej til det sublime synes at gå gennem naturens orden. For at opnå det sublime må kunsten gøre sig så enorm som naturen selv. Det kan sammenlignes med myten om manden, der ønskede at skabe et

fuldendte kort over verden og endte med et kort, der var større end verden selv. For at udtrykke den sublime genstand, så må kunsten blive en sublim genstand i sig selv.

KUNSTBEGREBET

Er vores foretagende nu helt forgæves? Må vi fuldstændig opgive vores søgen efter en definerende forskel mellem den klassiske og den digitale kunst? Naturligvis ikke. Vi har blot gjort et første forsøg på at opstille en teori, der imidlertid måtte se sig selv modbevist og falsificeret. Og var det ikke netop kriteriet for en videnskabelig fremgangsmåde? Det lykkes os måske ikke at finde en grundlæggende forskel mellem den klassiske og den digitale kunst, men i forsøget på dette lykkes det os derimod at finde en grundlæggende lighed. Nemlig et kunstbegreb, der kan rumme begge kunstarter trods deres forskellighed. Og er det i virkeligheden ikke endnu vigtigere? For trods deres forskellighed, så har den klassiske og den digitale kunst dog det tilfælles, at de først og fremmest er kunst. Men hvordan ser dette kunstbegreb nu ud? Og hvordan adskiller det sig fra andre kunstbegreber?

I løbet af det 20 århundrede har kunsten konstant udvidet og udviklet kunstbegrebet. Ethvert forsøg

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

på at definere kunsten er blevet mødt med et kunstværk, der fuldstændig har forkastet dette kunstbegreb. Det er nu nået til et punkt, hvor næsten alt kan ophæves til kunst, hvilket af mange kritikere bliver set som et problem og en krise for kunsten. Men måske er denne udvikling i virkeligheden ikke så underlig. Måske er det bare en naturlig konsekvens af den måde man helt fra starten har defineret kunsten.

Man definerede kunsten, som en genstand, der skulle efterligne det skønne. Men det skønne er imidlertid et uklart begreb. Det kan være alt fra en smuk kvinde til et vidunderligt landskab. Det skønne er altså et så stort begreb, at det ikke kan udtrykkes i sin helhed af et enkelt lille kunstværk. I den forstand er selve kunstbegrebet i sig selv en svag konstruktion, der bygger på en grundlæggende uoverensstemmelse mellem genstanden og dens begreb. Det er netop denne mulighed, som kunsten har set og udnyttet til fulde. Den har skabt en dialektisk bevægelse, hvor ethvert forsøg på at defi-

ner kunsten er blevet besvaret med et kunstværk, der radikalt modsiger begrebet. I den forstand er ethvert kunstværk et modbevis. Det er ikke tilfældigt, at Listening Post forsøger at modbevise Kants teori om kunstens mulighed for at fremstille det sublime. I grunden er det uinteressant om forsøget lykkes eller ej. For selve forsøget beviser i sig selv en grundlæggende antagelse om kunsten. Nemlig, at den hverken kan eller vil sættes på begreb. Listening Post beviser måske ikke, at kunsten kan være sublim, men det beviser derimod, at selve kunstbegrebet har spillet fallit, hvad angår både den klassiske og den digitale kunst.

Men hvordan kan vi nu opstille et nyt kunstbegreb, når vi samtidig forkaster selve ideen om et kunstbegreb? Vi har jo helt fra starten afvist ideen om at opstille vilkårlige kriterier for kunsten, blot for at redde kunstbegrebet fra den endelige fortabelse.. Men allerede her er vi nået ind til kernen af en ny kunstforståelse. Et kunstværk er ikke et kunstværk, fordi det opfylder en række vilkårlige kriterier,

som kunstbegrebet har opstillet. Disse kriterier gør det ganske vidst muligt at udpege et kunstværk. Men det forklarer ikke, hvorfor de overhovedet er kunstværker.

Et kunstværk bliver netop til et kunstværk ved at opstille sine egne kriterier og derefter underlægge beskueren sine egne betingelser. Vi ser det i centralperspektivet, hvor beskueren nødvendigvis må acceptere, at han kun kan se tingene fra én bestemt vinkel. Han må acceptere disse betingelser, hvis han ønsker at se kunstværket og lade tingene fremtræde for sig. På den måde opstiller kunsten selv kriterierne for sin egen fremtrædelse. Det er i kraft af disse betingelser, at kunstværket bliver til kunst og udtrykker sig for sin beskuer. Netop derfor er det umuligt opstille betingelser for kunsten, fordi den udtrykker sig og bliver til kunst ved at opstille sine egne betingelser. Målet er netop at sætte kunsten fri og lade den leve på sine egne præmisser. Hvis vi derfor ønsker at give en definition af kunsten, så kan det aldrig ske ved

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

at opstille positive kriterier for den. En definition af kunsten kan aldrig blive andet end negativ. Vi kan altså udelukkende definere kunsten således, at kunsten er det, der suverænt sætter betingelserne for sin egen definition.

Hvis vi vil forklare, hvorfor et kunstværk bliver til et kunstværk, så kan vi altså ikke vende os mod kunstbegrebet og forvente et endegyldigt svar. Vi må derimod vende os imod kunsten og spørge den selv. Når vi tidligere har spurgt, hvorfor et kunstværk er et kunstværk, så har vi altså helt misforstået, hvem vi egentlig skal spørge. Vi har blot spurgt os selv og besvaret spørgsmålet ved at opstille en række vilkårlige kriterier for kunsten. Men dermed har vi helt spærret vejen til spørgsmålets egentlige besvarelse. For kunsten bliver netop til kunst ved at opstille sine egne betingelser og det er derfor umuligt at forklare kunsten, hvis vi ikke gør det på kunstens egne præmisser. Så lad os spørge igen, hvorfor et kunstværk bliver et kunstværk? For svaret er ganske simpelt. Kunstvær-

ket bliver til et kunstværk, fordi det ikke har noget andet valg. Det forvandler sig til kunst, fordi det ønsker at udtrykke noget, der ikke kan udtrykkes på nogen anden måde end i form af et kunstværk. Hvis kunstneren kunne sige det han ville i kraft af sproget, så havde han sandsynligvis også gjort det. Men siden han vælger at udtrykke sig i en anden form end sproget, så må vi antage, at det han vil sige ikke kan siges med vores vante ord og begreber. Kunstværket udtrykker netop noget, der ikke kan udtrykkes på nogen anden måde end i form af et kunstværk. Dette gælder både den klassiske og den digitale kunst.

Men hvad er det så præcis, at Listening Post forsøger at fortælle os? Hvorfor er netop dette værk et kunstværk? På samme måde som centralperspektivet, så udtrykker det digitale værk sig for os ved at underlægge vores sanser nogle faste betingelser. Listening Post underlægge sin beskuer en uendelig mængde af forskellige perspektiver, hvilket giver beskueren en oplevelse af at beskue tingen i sig

selv. Denne ting er internettet, der er så enormt, at det ikke kan rummes i den menneskelige bevidsthed.

I den forstand forsøger det digitale værk at realisere den mulighed, der, ifølge Kant, var umulig for den klassiske kunst, nemlig at fremstille det sublime. Men forsøget er forgæves, fordi det digitale værk har en endnu mere fundamental lighed med den klassiske kunst, nemlig formprincippet. I den forstand er formprincippet identisk med kunstbegrebet. Begge betegner de regler, som kunstværket selv opstiller for at udtrykke sig for sin beskuer. Det er i kraft af disse regler, at kunsten bliver til kunst og fremstiller sig for os. Men det er samtidig disse regler, der forhindrer den klassiske såvel som den digitale kunst i at fremstille det sublime. Vi kan altså ikke bruge begrebet om det sublime til at finde en definerende forskel mellem den klassiske og den digitale kunst, men begrebet afslører til gengæld en endnu mere grundlæggende lighed, nemlig kunstbegrebet selv.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Men selvom formprincippet grundlæggende forener den klassiske og den digitale kunst, så kan vi dog stadig spore en udvikling i selve formprincippet, der antyder, at den klassiske og den digitale kunst arbejder ud fra forskellige betingelser. Vi ser det helt konkret i forskellen mellem Friedrichs maleri og den digitale installation. Maleriet har kun et forsvindingspunkt, hvorimod installationen har flere. Hver enkelt skærm repræsenterer et øje, der betragter verden fra et nyt perspektiv. Det digitale værk har altså ikke forkastet formprincippet, men derimod mangedoblet det. Der er altså ikke tale om et diskontinuert brud, men en kontinuerlig udvikling mellem de to kunstarter, indenfor rammerne af et overordnet og fælles kunstbegreb.

Men det er ikke blot kunstværkets form, men også dets besker der forandrer sig. Den digitale kunst afslører en grundlæggende dialektisk forandring i vilkårene for det moderne subjekt. Den klassiske kunst arbejder med en endimensionel besker, der blev fastholdt og fastlagt i kraft af et enkelt fors-

vindingspunkt. Det digitale værk har derimod flere forsvindingspunkter, hvilket medfører en flerdimensionel besker. Hvor den klassiske kunst arbejdede med et fast defineret subjekt, så frisættes dette subjekt i den digitale kunst. Men denne frihed kommer ikke uden konsekvenser, for med det multiperspektiviske rum følger også flere regler. Formprincippets regler ophæves ikke i den digitale kunst, men mangedobles i kraft af de mange perspektiver, som subjektet underlægges. Udviklingen fra den klassiske til den digitale kunst er altså ikke entydig, men resulterer derimod i et ambivalent subjekt. En større grad af subjektiv frihed betales med en større grad af objektiv ufrihed. Subjektets selvrealisering bliver således ensbetydende med realisering af subjektets egentlige mening, nemlig underkastelse.

Hermed afslutter vi opgavens første del. Vi slutter med et mislykket forsøg på at finde en definerende forskel mellem den klassiske og den digitale kunst. Et forsøg, der dog i sidste ende førte os frem til

et mere grundlæggende fællesskab mellem dem, nemlig kunstbegrebet som sådan. For som vi konstaterede i starten, så må vi i første omgang give afkald på alt for i sidste ende at vinde så meget mere. Vi måtte først forkaste kunstbegrebet for til sidst af genfinde dets egentlige mening.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

DEL II

ANDET FORORD

Opgavens anden del skal forstås, som en fri fremstilling af forskellige æstetiske idéer gennem tiden. Den tager udgangs punkt i fire klassiske teorier og fremlægger nogle centrale begreber og forestillinger fra hver enkelt af dem. Jeg har valgt disse teorier, fordi de repræsenterer nogle af de mest helstøbte og sammenhængende forsøg på at give en teoretisk fremstilling af kunsten.

Mange teorier nøjes med at fremlægge enkeltstående begreber, hvorimod disse teorier udgør fire komplette systemer. Dette hænger igen sammen med mit personlige syn på kunsten. Jeg mener, at hver enkelt kunstværk repræsenterer en selvstændig verden med egne regler og love. At beskrive et kunstværk kræver derfor det samme, som man egentlig kræver af den teoretiske fysik. Det kræver et system og et begrebsapparat, der kan give en fuldstændig konsistent og sammenhængende fremstilling af denne verden.

I den forstand ser jeg en tæt forbindelse mellem

den filosofiske æstetik og den teoretiske fysik. De skaber begge to modeller over verden. Den ene verden er blot fysisk, mens den anden er metafysisk. Samtidig er det fire teorier, der på forskellig måde har været definerende for vores nuværende kunstforståelse og danner en baggrund for at forstå, hvordan den digitale kunst enten videreudvikler eller helt bryder med det klassiske kunstbegreb. Teorier er udviklet på baggrund af den klassiske kunst og hensigten er at undersøge, om disse teorier endnu kan gøre sig gældende i forhold til den digitale kunst, eller om den digitale kunst kræver udviklingen af en selvstændig æstetik med egne teorier og begreber.

Alle konklusioner bliver selvfølgelig taget med visse forbehold. Der er ikke tale om endegyldige sandheder kun foreløbige undersøgelser. Vi bevæger os inden for et felt, der er defineret af den teori vi arbejder med. Det vil sige, at teorien selv har defineret den genstand vi taler om. Alle de ord og begreber vi forbinder med kunst stammer fra netop

den æstetik, som vi forsøger at redefinere. Vi forsøger med andre ord at tale om vores egne forudsætninger for at tale om kunsten. Kunsten findes ikke uafhængig af disse forudsætninger. Den er defineret af det æstetiske sprog, som vi taler både om og med. Det er med andre ord umuligt at sige, hvad der kom først – sproget eller genstanden.

Dette er ikke i sig selv et problem. Spørgsmålet er blot, om den digitale kunst repræsenterer en genstand, der er så radikalt ny og anderledes, at det gamle sprog er utilstrækkeligt til at udtrykke den? Spørgsmålet er altså grundlæggende om vi finder det nødvendigt at opfinde et nyt sprog eller ej? Det kan vi sagtens gøre, men det er ikke nødvendigvis det rigtige at gøre. Alle kan se de åbenlyse svagheder ved frit at opfinde begreber efter eget behov. Jeg mener personligt, at man bør forholde sig skeptisk til ethvert forsøg på at ændre noget så fundamentalt som sproget, også selvom der kun er tale om en lille del af det. Vi har ét sprog og det er vores opgave at bruge det efter bedste evne inden

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

vi helt opgiver det. Vi kan ikke bare frit opfinde nye ord og begreber for hver ny ting vi møder, selvom det utvivlsomt ville være det letteste. Det ville nemlig i sidste ende svække sproget og vores egen mulighed for at udtrykke os præcist. Det er altså den letteste løsning, men i sidste ende er det ikke i vores egen interesse. Vi må derfor arbejde med de redskaber, der allerede står til rådighed for os og forbedre dem, hvis det er muligt. Kun et fuldstændig meningstomt og mangelfuldt sprog kan retfærdiggøre, at vi opfinder et nyt. En ny kunst kræver ikke nødvendigvis et nyt sprog og en ny æstetik. Det ville faktisk være bedst, hvis vi kunne bruge det gamle. Men om dette er tilfældet eller ej er netop det spørgsmål, som anden del af opgaven skal forsøge at besvare.

Undersøgelsen vil starte med en fremlæggelse af Kants smagsæstetik og spørge om den digitale kunst stadig lever op til de krav, som Kant formulerede for over 200 år siden. Jeg vil derefter redegøre for sammenhængen mellem den digi-

tale kunst og Kants transcendentale kategorier om tid og rum. Opgaven vil efterfølgende tage fat i Hegels æstetik og hans fremlæggelse af kunstens udvikling fra den symbolske og klassiske til den romantiske kunstform. Den vil vise, hvordan den digitale kunst udgør en selvstændig kunstform, der på én gang modbeviser og videreudvikler Hegels teori om kunstens afslutning. Derefter fremlægges Heideggers æstetik og hans teoretiske skel mellem kunst og teknik. Opgaven stiller spørgsmålet om, hvad der sker med dette skel i kraft af den digitale kunst, hvor teknikken pludselig begynder at producere kunst. Til sidst vil opgaven fremlægge aspekter af Adornos æstetik og særligt hans videreudvikling af det klassiske begreb om mimesis. Jeg vil kort skitsere historien bag den mimetiske kunst og forklare, hvordan den digitale kunst videreføre det kritiske potentiale, der allerede så småt kunne findes ved kilden til denne kunstforståelse. Dermed er de indledende bemærkninger gjort og undersøgelsen kan tage sin begyndelse.

KANTS ÆSTETIK

Kants æstetik er en smagsæstetik, der ønsker at finde nogle almengyldige love for vores individuelle smagsdomme. Den skal redegøre for kravene til at kunne foretage en æstetisk dom, der bestemmer om et værk er kunst eller ej. I Kants filosofi står en æstetisk dom i modsætning til en almindelig erkendelsesdom. Erkendelsesdommen betegner en overensstemmelse mellem en genstand og dens begreb. Eksempelvis kan vi bedømme, om en genstand er en hammer, fordi vi har et begreb om en hammer og dens funktion. Hvis genstanden passer til begrebet, så er det en hammer, hvis ikke, så er det noget andet og vores forstand arbejder derefter videre for at finde et nyt begreb, der passer bedre på genstanden.

Den æstetiske dom betegner derimod en uoverensstemmelse mellem genstanden og dens begreb. Denne uoverensstemmelse opstår, fordi kunsten ifølge Kant har til formål at fremstille det skønne. Det skønne er imidlertid et uklart begreb. Det kan betegne alt fra et smukt landskab til et velskabt

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

menneske. Det skønne betegner altså så mange forskellige ting, at det ikke kan gengives i et enkelt kunstværk. Kunstværket kan kun gengive en del af det skønne, men aldrig fremstille det skønne i sin helhed. Der er derfor ikke fuld overensstemmelse mellem kunstværket og det skønnes begreb. I en erkendelsesdom kan vi bedømme om en genstand er en specifik genstand, fordi vi kan tilskrive den et specifikt begreb. Det forholder sig anderledes med kunsten. Når vi forsøger at tilskrive kunsten et begreb, så viser det sig imidlertid, at kunstværket ikke helt passer til begrebet. Forstanden arbejder derfor videre i forsøget på at finde et nyt begreb, der passer bedre. Men det lykkes aldrig. Kunstværket kan ikke gives et begreb og det er netop dette forhold, der muliggør en æstetisk dom.

En æstetisk dom er en smagsdom, der bygger på følelsen af lyst og ulyst. Forudsat at dommen følger visse regler, så kan vi bedømme, at et konkret værk er et kunstværk, hvis det vækker en følelse af behag hos sin beskuer. Denne følelse af behag op-

står netop, fordi det ikke lykkes forstanden at tilskrive værket et begreb. Det medfører at forstanden fortsætter sit arbejde og forsøger at finde nye begreber. Følelsen af lyst opstår netop, fordi mennesket mærker forstanden, der arbejder og skaber begreber. Det er denne fornemmelse af forstandens aktivitet, der fylder os med en følelse af lyst. Det vi nyder, når vi nyder et kunstværk, er altså ikke selve værket, men derimod følelsen af vores egen forstand og dens evne til at skabe begreber.

Kunsten vækker forstanden til live, ifølge Kant. Det er netop forstandens bevægelse, der skaber en følelse af nydelse i os. Når vi mærker denne følelse, så ved vi, at et værk er et kunstværk, fordi kun et kunstværk kan forårsage denne bevægelse i forstanden. Når vi foretager en æstetisk dom, så konstaterer vi altså bare, at et kunstværk vækker en følelse af lyst i os. Men denne dom forbliver individuel, hvis ikke den følger nogle almene regler. Kun for så vidt vi følger nogle specifikke regler, kan vi antage, at kunstværket vækker den samme

følelse hos alle andre. I den forstand er en æstetisk dom alment gyldig. Ikke fordi den er logisk bindende, men fordi vi følger nogle almene regler, der gør det muligt for os at antage, at alle andre mennesker også vil være enig os, hvis de følger de samme regler. Derved har Kant nået sit mål og har forklaret, hvordan vi kan foretage en alment gyldig æstetisk dom.

Kants æstetik har til formål at finde en metode til at bestemme, om et kunstværk er et kunstværk eller ej. Hvis værket vækker en følelse af lyst, så er det et kunstværk, ifølge Kant. Vi kan nu diskutere, om vi er enig i Kants metode eller ej. Vi kan diskutere, om den bygger på falske præmisser. Men hvis vi antager, at dens præmisser er sande, så må vi også acceptere dens konklusioner. Hvis et kunstværk vækker følelsen af lyst, så er det et kunstværk. Metode er i princippet alment gyldig og burde derfor gælde for den digitale kunst, såvel som den klassiske. Spørgsmålet er derfor, om vi kan bruge Kants æstetik til at bedømme, om Lis-

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

tening Post er et kunstværk eller ej? Vækker det digitale værk den samme følelse af lyst, som den klassiske kunst?

I virkeligheden er det ikke særlig kompliceret. Man skal jo bare bestemme, om man nyder at se på værket eller ej. Hvis ja, så er det et kunstværk. Hvis nej, så er det ikke. Udfordringen ligger i efterfølgende at bevise, at ens æstetiske dom også er alment gyldig, altså, at alle andre mennesker også burde være enig i ens konklusion. Men som sådan kan jeg uden problemer starte med at konkludere, at Listening Post er et kunstværk af den simple årsag, at jeg i høj grad nød at se på værket. Kants æstetik fungerer altså umiddelbart også på den digitale kunst. Men helt så simpelt er det selvfølgelig ikke. For at den æstetiske dom skal være alment gyldig, så skal den også følge nogle almene regler. Man skal eksempelvis forholde sig interesseløst til genstanden og bevise, at genstanden fremtræder formålstjenlig, selvom den i virkeligheden er formålsløs. Men dette er alt sammen tekniske

detaljer. Hvis vi imidlertid siger, at vi følger alle reglerne, så er Kants æstetik altså lige så gyldig for den digitale kunst som for den klassiske.

Vi kan altså stadig bruge Kants æstetik til at bedømme, om et kunstværk er et kunstværk. Men dermed har vi ikke sagt særlig meget om kunsten. Vi ved stadig ikke, hvad den betyder eller hvorfor den overhovedet er et kunstværk. Dette er hverken en fejl eller mangel ved Kants æstetik. Dens eneste mål var at finde en metode til at bedømme, om et værk er et kunstværk eller ej. Det er lykket, men hvad vi derefter skal bruge svaret til, det interesserer dybest set ikke Kant. Hvis vi ønsker at sige mere om kunsten, så må vi forlade æstetikken og undersøge andre aspekter af hans filosofi.

Kants filosofi er en transcendentalfilosofi. Den forsøger at fastlægge de transcendentale betingelser for menneskets viden og bevidsthed. Kant forsøger, med andre ord, at forklare, hvordan det overhovedet er muligt for mennesket at opnå viden om ver-

den. Dette sker, ifølge Kant, eksempelvis i kraft af begreberne om tid og rum. Tid og rum er ikke ting i sig selv. De er ikke til stede i verden, på samme måde som en sten eller en plante eller et menneske. Tid og rum betegner derimod forudsætningerne for, at disse ting overhovedet kan fremtræde for mennesket. Tid og rum eksisterer altså ikke i sig selv, men kun som a priori begreber i den menneskelige bevidsthed. A priori betegner den art af viden, der eksisterer uafhængigt af enhver sansning og empirisk erfaring. Den står i modsætning til a posteriori viden, der betegner den viden, der netop bygger på observation af den fysiske verden. A priori viden er altså en viden, der udelukkende bygger på abstrakte begreber. Ifølge Kant er disse begreber tilstede i ethvert menneske og betegner en almen menneskelig egenskab. Det er i kraft af disse begreber, at vi kan betragte verden og opnå viden om den.

Tid og rum er altså a priori begreber, der udgør betingelsen for at tingene overhovedet kan fremtræde

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

for mennesket. De betegner nogle almene regler for menneskets bevidsthed. Men gør disse regler sig også gældende for kunsten? Svaret er dobbeltydigt. Hvis vi opfatter kunsten som en ting blandt andre ting i verden, så er svaret ja. I så fald er kunstværket underlagt de samme love og fremtræder i kraft af de samme regler, som alle andre genstande. Men på den anden side har vi sagt, at kunsten udtrykker sig for mennesket og bliver til et kunstværk i kraft af de regler, som det selv opstiller. Dette gælder i princippet både for den klassiske og den digitale kunst. Det er netop betingelsen for, at vi overhovedet kan forklare, hvordan et kunstværk bliver til et kunstværk. I den forstand er kunsten ikke en ting, men fungerer derimod på samme måde som et transcendentalt begreb i kantiansk forstand. Vi opfatter ikke kunsten i kraft af de almene regler om tid og rum, men derimod på grund af de regler, som kunstværket selv opstiller. Vi kan altså beskrive et kunstværk på to måder. Som en ting eller som et begreb. Begge synspunkter er lige valide. Men hvad betyder det, at et

kunstværk betegner et a priori begreb? I hvilken forstand udgør Listening Post en transcendental betingelse for sin beskuers bevidsthed?

Hver enkelt skærm i den digitale installation repræsenterer et øje, der betragter verden. Værket præsenterer os for en række forskellige perspektiver på verden, nogle ord, som styrer den måde vi opfatter denne verden. Værket opstiller altså nogle betingelser for, hvordan vi opfatter verden. Det samme gjorde den klassiske kunst. Ved hjælp af centralperspektivet opstillede det en verden, som skulle fremtræde som en anden og mere ideel version af den virkelige verden. I den forstand var den klassiske kunst dybt ideologisk. Den præsenterede os for en anden verden og fortalte os, at denne verden var både mere smuk og mere sand end den virkelige verden. Kunsten var en kritisk ideologi, der skulle føre mennesket til en bedre verden. I den forstand er det digitale værk radikalt anderledes end det klassiske maleri. Hvor centralperspektivet kun giver os et enkelt perspektiv på verden, så giver

Listening Post os flere. Vi kan se verden med flere øjne på samme tid. Det digitale værk bliver derved grundlæggende anti-ideologisk. Enhver ideologi bygger på den overbevisning, at der kun findes en sandhed om verden og at ideologien besidder netop denne sandhed. Ifølge ideologien er der kun én måde at se verden på, men ifølge det digitale værk er der flere og de er alle sammen lige sande. Det digitale værk opløser derfor selve ideen om den ene sandhed, der er selve mulighedsbetingelsen for enhver ideologi. Det opløser betingelserne for den måde vi opfatter verden og erstatter dem med et sæt nye øjne. I den forstand er kunstværket et æstetisk a priori begreb, der lader os se verden på kunstens præmisser.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

HEGELS ÆSTETIK

Hegel æstetik tager udgangspunkt i hans egen udlægning af kunstens historiske udvikling. Kunstens historie er, ifølge Hegel, en historie om det vekslende forhold mellem kunsten og det skønnes begreb. Dette forhold forandret sig gennem tiden og resulteret i tre forskellige kunstformer. Henholdsvis den symbolske, den klassiske og den romantiske kunstform. Den symbolske kunstform repræsenteres af den arkaiske arkitektur, hvor det skønnes begreb endnu var underudviklet og lod sig udfolde i det simple kunsthåndværk, der arbejdede med begrænsede midler og i grove materialer. Den bliver efterfulgt af den klassiske kunstform, der repræsenteres af den græske skulptur, hvor det skønne begreb er i perfekt balance med de midler, som kunstneren bruger til at udtrykke det. Ifølge Hegel finder kunsten derfor sit mest perfekte udtryk i den klassiske kunst og i den efterfølgende udvikling er der mere eller mindre blot tale om en forfaldshistorie for kunsten. Den kulminerer nu i den sidste og endelige kunstform, der repræsenteres af det romantiske maleri, som blandt andet

repræsenteres af Casper David Friedrich. I det romantiske maleri har det skønnes begreb nået et stadie, hvor begrebet er blevet så stort og abstrakt, at det faktisk ikke længere kan udtrykkes i et konkret kunstværk. Kunstens midler er ikke længere tilstrækkelige til at udtrykke det skønnes begreb og den har derfor nået sin afslutning. Den har udspillet sin historiske rolle og er blevet overflødig. Ifølge Hegel er kunstens historie er dermed slut.

Men Hegels tese kan modbevises rent empirisk. For det er et historisk faktum, at historien ikke er standset og at kunsten ikke har fundet sin afslutning. Kunsten har fortsat sin udvikling trods ethvert forsøg på at begrænse og systematisere den. Det er sågar et åbent spørgsmål om selve ønsket om at bryde denne systematisering direkte har drevet kunstens udvikling, som det eksempelvis ses hos den klassiske avantgarde og deres sønderlemmende kritik af kunstinstitutionen. Om ikke andet, så har kunsten med alt tydelighed vendt ryggen til Hegels hypotese. For hvordan skulle en kunstteori

overhovedet have den mindste magt eller indflydelse på kunsten? Hvad havde Hegel overhovedet forestillet sig? At kunsten skulle indse sandheden i hans ord og blindt følge dens postulerede love? Denne forestilling går imod alle kunstens værdier. Hvis det skulle være tilfældet, så ville det betyde at teorien var identisk med kunstens mål. Det ville kræve et teorien lå som en indre lov i kunsten, der styrrede dens første skabende idé og formål. Det ville simpelthen være kunstens tælos - dens mål at bekræfte og bevise teorien. Denne tanke er naturligvis absurd. Som tidligere sagt, så skabes kunsten ikke på baggrund af et fast defineret kunstbegreb og endnu mindre på en vilkårlig teori om kunsten og dens formål.

Efter den forudgående fremlæggelse af Hegels æstetik kan man måske ikke forvente sig meget af hans relevans i forhold til den digitale kunst. Men det ville være en fejltagelse. Hvis det vigtigste ved en filosofi var dens svar og deres historiske holdbarhed, så ville man generelt blive slemt skuffet

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

over udbyttet af ens læsning. Enhver filosofi er et produkt af sin historiske kontekst, hvilket ofte afspejler sig i dens konklusioner. Efter 200 år ser verden imidlertid anderledes ud og disse konklusioner er næppe holdbare længere. Men dette er ikke en grund til helt at forkaste filosofien. Det interessante er nemlig sjældent dens svar, men derimod dens spørgsmål og metoden til at nå frem til et svar. Det gælder ikke mindst for Hegel, der nok er mest kendt for sin dialektiske metode. Dialektikken beskriver forholdet mellem en tese og dens antitese, der gensidigt påvirker hinanden og til sidst danner en syntese, hvor mennesket opnår en mere sand forståelse af sig selv og verden. Denne bevægelse går igen på alle tænkelige niveauer af den menneskelige eksistens og styrer sågar hele den verdenshistoriske udvikling. alle tænkelige niveauer af den menneskelige interaktion med verden.

Mest berømt er hans beskrivelse af selvbevidsthedens dialektiske udvikling i *Åndens Fænome-*

nologi. Her beskriver Hegel, hvordan mennesket er splittet imellem en i-sig-væren og en for-sig-væren, der repræsenterer henholdsvis menneskets egen selvopfattelse og omverdenens opfattelse af dette menneske. Disse to opfattelser repræsenterer henholdsvis en tese og en antitese, der må smelte sammen i kraft af en dialektisk bevægelse og danne en syntese, hvor mennesket endelig opnår en sand bevidsthed om sig selv.

Selvbevidsthed er altså, ifølge Hegel, en overensstemmelse mellem menneskets subjektive og objektive selvopfattelse. Den opnås i kraft af en dialektisk bevægelse, der, kort sagt, beskriver interaktionen mellem mennesket og dets omverden. Og her bliver Hegel interessant for den digitale kunst. Interaktionen mellem værk og beskuer er så udbredt i den digitale kunst, at det ofte beskrives som et definerende træk ved genren. Det ses ofte som en nyskabelse indenfor den digitale æstetik, men i virkeligheden har begrebet om interaktion en lang historie, der strækker sig helt tilbage til

Hegels æstetik. Men hvorfor er det så vigtigt? Og hvad betyder interaktion overhovedet?

Interaktionens historie strækker sig altså helt tilbage til Hegels dialektik. Her skabes menneskets selvbevidsthed i en dialektisk bevægelse mellem subjekt og objekt. Men denne bevægelse kan også udeblive. Mennesket kan eksempelvis være så overbevist om sin egen selvopfattelse, at det nægter at acceptere andre syn på sagen og derfor lukker sig inde i sig selv og mister kontakt med sin omverden. Dette beskriver Hegel som den ulykkelige bevidsthed, hvor mennesket aldrig når frem til en sand bevidsthed om sig selv.

Begrebet om den ulykkelige bevidsthed tages senere op til behandling af den tyske sociolog George Simmel. Han beskriver denne tilstand, som et grundvilkår for det moderne menneske og dets liv i storbyen, hvor udviklingen går så hurtigt, at det enkelte menneske ikke længere kan følge med. Dette øger den allerede eksisterende afstand

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

mellem subjekt og objekt, fordi det menneskelige subjekt mister derved fornemmelsen for sin egen plads i det store objektive samfund. Denne udvikling finder, ifølge sociologen Zygmunt Baumann, sit endelige udtryk i Holocaust. Baggrunden for denne katastrofe er netop, at bureaukratiet har vokset sig så stort, at individet ikke længere kan overskue sin egen funktion i samfundsmaskinen. Det udfører blot en simpel handling, der imidlertid indgår i en større handlingssammenhæng, der fører til udryddelsen af et helt folkefærd.

Det virker nu næsten overflødigt at spørge, hvorfor idéen om interaktion skulle være så vigtig. Interaktionen er et middel til at opnå sammenhæng mellem et menneske og dets omverden. Det bygger på idéen om at helbrede det historiske brud mellem subjekt og objekt, der har ført mennesket ind i en skæbnesvanger situation med uoverstigelige konsekvenser. Det er derfor en dyb misforståelse, når man reducerer interaktion til et simpelt æstetisk virkemiddel i den digitale kunst. Der er uendeligt

meget mere på spil. Interaktionen mellem værk og beskuer er essentielt en refleksion af det dialektiske forhold mellem subjekt og objekt. Først i kraft af denne interaktion er det muligt for mennesket at opnå mening med sin egen tilværelse. I en verden, hvor denne mening er gået tabt, bliver kunsten et af de sidste steder, hvor mennesket endnu kan genfinde denne mening. Kunsten bliver således en vejviser for mennesket. Interaktionen mellem værk og beskuer skaber ikke blot en mening, men viser mennesket, hvordan mening overhovedet skabes med det spinkle håb, at den dermed kan brede sig til resten af den menneskelige eksistens og derved helbrede det depressive samfund. Vi kan nu spørge om Hegel endnu er relevant for den digitale kunst og med overbevisning svare, at han aldrig har været mere relevant end nu.

HEIDEGGERS ÆSTETIK

Baggrunden for Heideggers æstetik skal findes i hans hovedværk fra 1927 ved navn *Sein und Zeit*. Her giver Heidegger to definitioner af begrebet om et fænomen, som han kalder henholdsvis forhåndenværende og vedhåndenværende. Disse definitioner bygger på en forståelse af genstandene i kraft af deres funktion og formålstjenthed. Her opstår imidlertid et problem. Kunsten er nemlig ikke formålstjenthed, så hvordan skal vi forstå kunstværket som fænomen? Heidegger forsøger derfor at opstille et nyt og tredje fænomenbegreb. Det gør han i *Kunstværkets Oprindelse*, der er en forelæsning fra 1935. Her finder han frem til, at kunstværket ikke er en genstand, der fremtræder på samme måde som andre genstande. Det er derimod en genstand, der lader andre genstande fremtræde. Kunstværket viser tingene i sig selv og lader mennesket erfare deres rene eksistens. Heidegger beskriver derfor kunsten som en sandhedshændelse. Kunsten handler ikke længere om skønhed, men derimod om sandhed. Men hvad er sandhed?

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Ifølge Heideggers er sandheden i moderne tid blevet reduceret til den blotte overensstemmelse mellem en genstand og et begreb. Vi ser en genstand, hvorefter vi tilskriver den et begreb. Hvis begrebet nu passer til genstanden, så siger vi, at vi har fundet sandheden. Men dette er imidlertid ikke ensbetydende med sandhed, siger Heidegger. Overensstemmelsen betyder blot, at udsagnet er korrekt. Sandhed betyder derimod noget helt andet.

Sandheden kan bedst beskrives, som oplevelsen af at gå igennem en mørk skov og pludselig komme til en lysning, hvor lyset trænger ned igennem træernes grene. Dette kan umiddelbart lyde mærkeligt, men det er i virkeligheden den mest præcise beskrivelse af begrebet, som Heidegger kan give os. Han forsøger dermed at beskrive de skjulte forudsætninger for vores moderne forståelse af sandheden. Vi forstår sandheden som en overensstemmelse mellem genstand og begreb. Men denne overensstemmelse er kun mulig, hvis der først eksisterer et rum, hvor genstanden og begrebet overhovedet kan fremtræde for os. Først derefter kan vi sam-

menligne dem og bedømme om de passer sammen. Heideggers sandhedsbegreb er i virkeligheden et forsøg på at give en fænomenologisk beskrivelse af Kants begreb om rummet, som findes som et a priori begreb i menneskets bevidsthed. Sandheden betegner netop det tomme rum i menneskets bevidsthed, der er en forudsætning for at genstande og begreber overhovedet kan fremtræde for os. Sandhed betyder altså ikke, at noget konkret er sandt, men betegner derimod sandhedens mulighedsbetingelser i sig selv.

Kunsten er således intimt forbundet med sandheden. Kunstværket udgør netop et rum, hvor genstandene først kan fremtræde for mennesket og skabe grundlaget for sand erkendelse. Kunsten lader sandheden ske, siger Heidegger. I modsætning til kunsten står imidlertid teknikken. Heideggers er elev af Husserl og hans beskrivelse af teknikken bygger netop videre på Husserls beskrivelse af den moderne videnskab. Videnskaben har mistet enhver forbindelse til den oprindelige livsverden

og er dermed faldet hen i usandhed. Kunsten og teknikken står derfor i modsætning til hinanden. Men den digitale kunst synes imidlertid at forene disse modsætninger. Er Heideggers filosofi således forkastet? Og hvad sker der med skellet mellem kunst og teknik, når teknikken pludselig begynder at producere kunst?

Dette problem tages op til videre behandling af Donna Haraway, der er en amerikanske feminist forsker. I taksten A Cyborg Manifesto fremlægger hun begrebet om en cyborg, der betegner en blanding mellem menneske og maskine. Det bygger på utopien om en verden, hvor alting kan reduceres til digitale koder. I denne verden kan enhver kode potentielt kobles sammen med enhver anden kode og det bliver således muligt at forene menneske og maskine, mand og kvinde, menneske og dyr, og så videre. Cyborgen er med andre ord en transcendent figur, der overskrider alle samfundets vante normer og begreber. Den baner således vejen for en forståelse af den digitale kunst, der opløser

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

skellet mellem kunst og teknik. I den forstand er Listening Post, såvel som ethvert andet digitalt kunstværk, en cyborg.

Men hvad siger begrebet cyborg om den digitale kunst? Cyborgen er som sagt en transcendent figur. Den har evnen til at overskride og sætte spørgsmålstegn ved vores vante begreber og normer. Dette er netop Haraways metode. Hun finder fiktive figurer, der repræsenterer en slags kortslutninger i den kollektive bevidsthed, som afslører fejl og svagheder i den sociale konstruktion. I den forstand står Haraway i gæld til den kritiske tænkning, der blandt andet repræsenteres af Adorno og Frankfurterskolen. De mente, at det var umuligt for mennesket at hæve sig op over samfundets systemer og betragte dem udefra. Man må derfor finde en metode til at kritisere samfundet indefra. Dette sker netop ved at finde fejl i den sociale konstruktion, der afslører samfundets usandheder. Dette sker netop i den digitale kunst, der overskrider skellet mellem kunst og teknik. Den afslører, at

skellet ikke er evig, men derimod foranderlig og historisk betinget. I den forstand er den digitale kunst per definition en kritisk figur. Den har evnen til at skabe figurer, der overskrider vores vante forestillingsverden. Den digitale kunst er ikke blot en cyborg, men den maskine, der skaber cyborgen.

Et andet aspekt af Heideggers filosofi, der synes relevant for den digitale kunst, stammer imidlertid ikke fra hans æstetik, men derimod fra hans ontologi. Ontologien er en filosofisk disciplin, der omhandler spørgsmålet om menneskets væren og tingenes eksistens. Heidegger giver i hovedværket *Sein und Zeit* en beskrivelse af menneskets eksistens, som en væren-i-verden. Han mener ikke, at mennesket er et fritsvævende subjekt, der eksisterer uafhængigt af verden. Det er derimod altid et situeret subjekt, der i kraft af sin krop er forbundet med den omgivende verden. Denne beskrivelse har senere dannet grundlag for begrebet om embodiment, der netop betegner de mange forskellige måder, hvorpå menneskets krop kan forholde

sig til sine omgivelser. I den digitale æstetik bruges begrebet ofte til at beskrive de værker, hvor beskuerens krop i høj grad inddrages, som en aktiv del af værkets betydning. Vi ser det blandt andet i Listening Post, hvor forholdet mellem beskuerens begrænsede krop og det enorme værk skal hjælpe til at fremkalde en oplevelse af det sublime.

Men begrebet om embodiment synes imidlertid at bygge på et endnu mere grundlæggende begreb om disembodiement, der betegner teknologiens evne til at løsne sin bruger fra hans normale kontekst og sætte ham ind i en ny og anderledes verden, hvor de sociale normer og vante systemer synes at gå i opløsning. Vi ser det blandt andet på de nye sociale medier, hvor grænserne for de sociale konventioner konstant skal genforhandles, hver gang man etablerer et nyt socialt forum. Det er som om verden fødes på ny og mennesket kan starte forfra med at bygge sit ideelle samfund, hver gang vi går online. I betragtning af de ubegrænsede muligheder er det påfaldende, hvor hurtigt disse utopiske samfund

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

ADORNOS ÆSTETIK

henfalder til en kopi af det forgående. Men det centrale er blot, at muligheden foreligger. Dette skyldes netop begrebet om disembodiement. Hvor embodiement betegner forskellige relationer mellem menneske og verden, så betegner disembodiement selve mulighedsbetingelsen for at etablere disse relationer. Eller sagt på en anden måde, hvis embodiement betegner de forskellige verdener, så betegner disembodiement bevægelsen mellem disse verdener.

Men denne evne til disembodiement er imidlertid ikke noget nyt ved den digitale teknologi. Den er i virkeligheden uendeligt gammel og har eksisteret lige så længe, som kunsten har hjemsøgt mennesket. Evnen til at opbygge en verden med egne love og regler har teknologien netop arvet fra kunsten. I den forstand er det ikke kun kunsten, der bliver til teknik, men også teknikken, der bliver til kunst i den digitale verden.

Adornos æstetik er i høj grad et opgør med og en omvendelse af Hegels tanker om kunstens historiske udvikling. Ifølge Hegel har kunsten til opgave at fremstille det skønne, men i kraft af den historiske udvikling er det skønnes begreb efterhånden blevet så stort og abstrakt, at det ikke længere kan indfanges i et konkret kunstværk. Kunsten kan ikke længere udtrykke begrebet og har derfor mistet sin relevans og eksistensberettigelse, ifølge Hegel. Adorno tager nu denne tese og vender den på hovedet. I frustration over sin egen utilstrækkelighed opgiver kunsten ethvert forsøg på at udtrykke de subjektive begreber og reducerer sig selv til et rent objekt. Den trækker sig sammen og bliver til ren form. Dermed omvendes forholdet mellem begreb og genstand. Det er nu ikke længere kunsten, der ikke kan udtrykke begrebet, men derimod begrebet, der ikke kan udtrykke kunsten. Kunsten er blevet så partikulær, at den ikke længere kan beskrives af vores almene begreber.

Med sin omvending af Hegel har Adorno samtidig

vendt op og ned på det klassiske begreb om mimesis. Mimesis betyder efterligning og dette har netop været kunstens opgave siden antikken. Men efter Adorno skal kunsten ikke længere efterligne noget i den ydre verden. Hverken naturen eller det skønne. Den skal derimod udelukkende efterligne sig selv. Den skal gøre sig selv til et rent objekt ved at mime sin egen materialitet. Og dermed er modernismen født. Ifølge modernismen skal kunsten finde sin egen essens og denne essens består netop af dens materiale. Det er netop materialet, der definerer de enkelte kunstarter. Således skal maleriet forvandle sig selv til farve. Skulpturen til sten. Arkitekturen til rum. Musik til lyd. Og så videre og så videre. De enkelte kunstarter skal således rendyrke sig selv og sit eget udtryk. Allerede her bliver Adorno interessant for den digitale æstetik, for hvad er essensen af den digitale kunst? Hvad er dens materiale? Er det data? Hvordan reducerer man i så fald et kunstværk til data? Og hvorfor skulle man overhovedet gøre det?

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Man kan stadig finde rester af den modernistiske tænkning i den digitale æstetik. Det ses for eksempel, når Søren Pold forsøger at opstille kriterier for et digitalt kunstværk og siger, at værket eksempelvis skal tematisere sin egen digitalisering. Det bygger netop på modernismens ide om, at kunsten skal forholde sig til sig selv som kunst. Hvis man faktisk gjorde dette til et universelt krav til kunsten, så ville der ikke have eksisteret ægte kunst før starte af det 20 århundrede, hvilket ikke virker helt rimeligt. Faktisk ville et værk som Listening Post ikke engang kvalificere sig som kunst, da det ikke direkte problematiserer sin egen digitalisering, men nærmere fungerer som et klassisk mimetisk værk, idet det forsøger at efterligne og udtrykke internettet som en sublime natur. Men det udelukker selvfølgelig ikke, at visse digitale værker faktisk tematiserer det digitale medie og derved skal forstås i kraft af den modernistiske æstetik. Men hvorfor skulle kunstværket overhovedet reducere sig selv til et rent objekt?

Adorno forklarer denne vending med en absurd hypotese, nemlig, at kunsten må reducere sig selv til objekt for at udtrykke subjektet. Ifølge Adorno er mennesket i det moderne samfund blevet underlagt et totalitært system, der forvalter dets liv fra fødsel til død. Samfundet har forvandlet mennesket til en statistisk målbar og beregnelig enhed, der kan manipuleres på samme måde, som et videnskabeligt eksperiment. Mennesket reduceres således til et objekt for samfundets vilje og magt.

Kunsten må således også reducere sig selv til et rent objekt, hvis det ønsker at udtrykke menneskets vilkår i den moderne verden. Men netop ved at forvandle sig selv til et rent objekt afslører kunsten den subjektive rest, der aldrig kan underlægges det totale herredømme. Kunsten bliver netop så konkret, at den ikke længere kan indfanges af de almene begreber. Det fysiske objekt afslører således et metafysisk overskud, der ikke kan kontrolleres og derfor bliver udtryk for den sidste rest af subjektivitet og frihed i det moderne samfund. Kunsten

bliver dermed en direkte kritik af det moderne samfund og Adorno ser netop kunsten, som et af de sidste steder, hvor en sådan kritik endnu er mulig. Dette er netop kunstens eksistensberettigelse.

Kunsten frigiver således sit kritiske potentiale ved at reducere sig selv til rent materiale og udstille sig selv som objekt. Den moderne kunst udøvede derved en kritik af det moderne samfund. Men hvordan manifesterer denne kritik sig i den digitale kunst? Kan den digitale kunst på samme måde udøve en kritik af det digitaliserede samfund? Muligvis, men det er dog ikke alle digitale værker, der besidder denne kritiske ambition. Værker som Listening Post ønsker blot at beskrive sit objekt, internettet, på den bedst mulige måde med de midler det har til rådighed. Men Adornos tænkning kan dog fungerer, som en overordnet kritik af den digitale æstetik generelt. Modernismen mener nemlig at kunsten finder sin essens i sit materiale og materialet er netop det, der adskiller de enkelte kunstarter. På samme måde, som maleriet arbejder

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

med farve, således arbejder den digitale kunst med data som sit materiale. Men dermed afsløres det, at den digitale kunst ikke udgør en fuldstændig ny og selvstændig kunstform. Der er derimod blot tale om en ny kunstart på linje med alle andre kunstarter, som maleri, skulptur og arkitektur. Den digitale kunst fungerer altså ikke fuldstændig særskilt fra de øvrige kunstarter, men skal derimod forstås som sidestillet med disse. En dybere forståelse af forholdet mellem den digitale kunst og de klassiske kunstarter kræver dog en nærmere undersøgelse af data og dets funktion som kunstnerisk materiale.

Men dermed har Adorno ikke afsluttet sin kritik af Hegel. Han er ikke tilfreds før hele Hegels dialektik er vendt på hovedet. Hegel ønskede at forklare verdens eksistens og den historiske udvikling som en absolut nødvendighed. Han løste dette problem ved at fremlægge et begreb om det absolutte. Det absolutte er identisk med en verden, der er rensat for selvmodsigelser. Den er resultatet af en dialektisk bevægelse, hvor enhver tese møder en antitese

og ophæves til en syntese. Når alle modsætninger således er dialektisk forsonede, så er verden befriet for selvmodsigelser og har opnået et stadie af absolut harmoni. Med forestillingen om det absolutte kan Hegel bevise, at ethvert trin i den historiske udvikling er et nødvendigt skridt i retningen af det absolutte og perfekte samfund. Han har således forklaret verden og historien som en nødvendig udvikling.

Adorno benægter imidlertid denne konklusion, fordi den bygger på falske præmisser. Man kan nemlig ikke bevise eksistensen af det absolutte. Det er blot et fiktivt begreb, som Hegel har opfundet, for at løse et teoretisk problem. Ifølge Adorno er det umuligt at opretholde troen på det absolutte i moderne tid. Eksistensen af Auschwitz er i sig selv et tilstrækkeligt bevis på, at verden ikke kan renses for selvmodsigelser. Mennesket er overgivet til en verden, der aldrig kan opfylde håbet om dialektisk forsoning og erkendelsen af en absolut mening med tilværelsen. Kunsten må

netop udtrykke denne realitet. Den må stille sig op, som en antitese til det herskende samfund. Den må benægte enhver mulighed for dialektisk forsoning, der kunne ophæve samfundets egen selvmodsigelser, fordi denne utopi er første skridt i retningen af den endelige dystopi. Ifølge Adorno må tesen og antitesen i den dialektiske bevægelse aldrig mødes i en syntese, fordi enhver syntese i princippet er grundlaget for enhver totalitære ideologi. Kunsten må forblive ligeså uforsonlig som samfundet selv og derved fastholde en negativ dialektik. I Adornos tænkning fungerer kunsten og æstetikken således som en ny etik.

Ifølge Mikkel Bolt har kunsten efter avantgarden mistet sit kritiske potentiale, fordi den har tabt enhver forbindelse til de store og revolutionære ideologier. Den har mistet sin evne til at forandre verden, fordi ideologierne repræsenterede den direkte forbindelse til verden, som kunsten kunne udøve sin indflydelse igennem. Ligesom Hegel mener Bolt derfor, at kunsten har mistet sin relevans og

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

udspillet sin rolle. Men måske var dette ikke ensbetydende med avantgardens selvmord. Måske var det ikke kunsten, men derimod ideologierne, der havde udspillet deres rolle i en verden efter murens fald. Var kunsten ikke blot forudseende, da den sprang over bord og forlod det synkende skib? Den tid er ovre, hvor ideologierne endnu kunne drive historiens hjul og give mening til den menneskelige tilværelse. Adorno forudså netop denne udvikling med en æstetik teori, der radikalt modsætter sig enhver ideologisk tænkning. Tilværelsen opleves ikke som en dialektisk enhed, men derimod som en verden af selvmodsigelser. Enhver erkendelse af den menneskelige eksistens er derved dybt forbundet med oplevelsen af det absurde og det er kunstens opgave at udtrykke denne sandhed.

Med Adorno gives kunsten således en ny mening i kraft af det meningsløse. Den forvandler sig selv til et rent objekt, for derved at udtrykke det undertrykte subjekt i det totalt beherskede samfund.

Kunsten unddrager sig det almene herredømme ved at gøre sig selv til genstand for det absolut partikulære. Derved giver Adorno os muligvis en vej ud af det problem, som opstod i opgavens første del. Han gør det muligt for os, at vende Kant på hovedet. For det viste sig nemlig, som Kant havde sagt, at kunsten ikke kunne fremstille det sublime. Hvis det skulle være muligt, så skulle kunsten selv forvandle sig til et sublimt objekt, der var så enormt, at det overgik menneskets forstand. Men med Adorno bliver det omvendte også muligt. Kunsten bliver så konkret, at den unddrager sig de abstrakte begreber. Det er resultatet af Adornos negative dialektik. Den skaber en kunst, der ikke længere kan udtrykkes i positive termer og i den forstand bliver udtryk for det negativt sublime. Det kan sammenlignes med kvantefysikkens forhold til relativitetsteorien, der beskriver de fysiske love i et enormt univers, der imidlertid mister enhver forklaringskraft, når det kommer til universets mindste dele. Selv på det videnskabelige niveau viser verden sig at være uforsonlig.

I kraft af Adornos æstetik lykkes det os måske i sidste ende at genforene kunsten og det sublime. For hvordan skulle kunsten overhovedet undgå at være sublime? Dette spørgsmål synes at gøre sig gældende for både den digitale og den klassiske kunst. For hvordan bliver et kunstværk overhovedet til et kunstværk? Mest synligt bliver problemet måske i det centralperspektiviske maleri. Her kan vi omformulere spørgsmålet. For hvordan bliver en todimensionel flade til et tredimensionelt rum? Der er tale om et rent fysisk spring mellem dimensioner. Men hvordan skal vi forklare denne fysiske forvandling uden brug af metafysiske begreber? Hvordan skal vi forklare det principielt uforklarlige? Måske er det min konklusion. Jeg forsøgte forgæves at adskille den klassiske og den digitale kunst i kraft af det sublime. Men nu viser det sublime sig i sidste ende at forene dem i et uforsonligt univers, der efterlader os uden den mindste forklaring.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

DEL III

TREDJE FORORD

Vores undersøgelse af forholdet mellem den klassiske æstetik og den digitale kunst tog udgangspunkt i Kants begreb om det sublime. Ved hjælp af dette begreb ville jeg opstille et teoretisk skel mellem den klassiske og den digitale kunst. Jeg ville vise, at den digitale kunst, i modsætning til den klassiske, kunne fremstille det sublime. Til min store overraskelse lykkedes det imidlertid ikke, hvilket måske ikke burde komme som den store overraskelse for mig. Min undersøgelse tog netop udgangspunkt i Kants æstetik og hans definitioner af de enkelte begreber. Mine resultater er derfor nødvendigvis bundet og begrænset af hans begrebsverden. Jeg har kort sagt forsøgt at modbevise Kants begreber på baggrund af hans egne begreber. Dette måtte næsten mislykkes. Hvis vi ønsker at adskille den klassiske og den digitale kunst, så må vi i en vis forstand gå bagom disse begreber. Vi må søge tilbage til æstetikens oprindelse for dermed at finde et nyt grundlag for at definere og redefinere kunstens betingelser.

Der er en grund til, at vi stadig beskæftiger os med de klassiske filosofier. De har beskrevet og gjort nogle erfaringer, der er så grundlæggende for det moderne menneske og dets selvforståelse, at de er umulige at komme uden om. Men det er dog stadig et åbent spørgsmål, om de gamle filosoffer faktisk havde ret i deres antagelser eller om deres svar blot med tiden har forvandlet sig til vanetænkning, som vi ikke længere stiller spørgsmålstejn ved.

Vi ved, med andre ord ikke, om der er tale om a priori sandheder eller a posteriori erfaringer, der blot er blevet en del af vores kulturelle arv. Er teorierne evigtgyldige sandheder eller blot historisk betingede tanker, der nu er henfaldet til selvplysende profetier. Vi ved det i princippet ikke. Det kan ikke udelukkes, at deres herredømme over vores tænkning blot er blevet så totalt, at de har udrenser vores bevidsthed for enhver erindringen om en anden mulig verden. Måske er vi blevet slaver af de idéer, som vi oprindeligt har udtænkt for at befri os selv fra uvidenheds trældom. Med Ador-

nos ord er det muligvis blot et udtryk for historiens ironi og oplysningens dialektik.

Men nu, hvor opgaven nærmer sig sin slutning, virker det passende, at komme med et par sidste bemærkninger om det vi indtil videre har opnået. Vores ambition var at undersøge forholdet mellem den klassiske æstetik og den digitale kunst. Vi ville undersøge om den klassiske æstetik stadig kunne fungere i forhold til den digitale kunst eller om det var nødvendigt at udvikle en ny og selvstændig digital æstetik. Har vi nu fundet et svar? Har den digitale kunst brug for en selvstændig digital æstetik? Svaret er ganske simpelt. Nej. Den klassiske æstetik er måske mangelfuld, men dog stadig tilstrækkelig til at indfange den digitale kunst. Den skal naturligvis suppleres med nye ord og begreber, når dette er nødvendigt. Dette gælder eksempelvis begreber som immersion og embodiment, der forsøger at beskrive noget specifikt og særegent ved den digitale kunst. Men bort set fra disse undtagelser er det vores opgave at fastholde og videreud-

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

vikle de begreber, som den klassiske æstetik stiller til rådighed for os. Den digitale æstetik skal forstås og udvikles indenfor rammerne af den klassiske æstetik. Dette skyldes den simple årsag, at den digitale kunst, på trods af sine særegenheder, dog stadig tilhører samme kategori som den klassiske kunst, nemlig kunsten som sådan. Den klassiske og den digitale kunst har det tilfælles, at de begge to er kunst og hører derfor under det samme kunstbegreb. Den digitale kunst udgør ikke et selvstændigt domæne, men er underlagt de samme betingelser som den klassiske kunst. Det giver derfor ingen mening at udvikle en selvstændig digital æstetik, da dette bygger på den antagelse, at den klassiske og den digitale kunst udgør to radikalt forskellige genstandsfelter. Dette er imidlertid falsk. For så vidt som den digitale kunst endnu er kunst, så kan og skal den forstås indenfor rammerne af den klassiske æstetik. Dermed har jeg givet mit umiddelbare svar på opgavens overordnede spørgsmål om forholdet mellem den klassiske æstetik og den digitale kunst. Det må nu være op til kunsten selv

at falsificere denne teori på samme måde, som den også tidligere har falsificeret alle andre teorier om den. Jeg slutter her.

DEN DIGITALE ÆSTETIK

Med denne konklusion er det kun begrænset, hvad vi kan sige om den digitale æstetik. Men hvilke erfaringer synes vi at have gjort i løbet af opgaven? For det første har vi erfaret, at den digitale kunst, ligesom den klassiske, ikke kan være sublim. Dette er i hvert fald den konklusion, som vi må drage på baggrund af værker, som vi har valgt at analysere i denne opgave. Det var netop opgavens mål at opstille et teoretisk skel mellem den klassiske og den digitale kunst ved at postulere, at den klassiske kunst ikke kan fremstille det sublime, hvorimod den digitale kunst opnår netop dette.

Dette forsøg er imidlertid fejlet, men det afslørede samtidig en mere grundlæggende forbindelse mellem de to kunstværker. Vi erfarede den simple sandhed, at de to værker trods deres forskellighed dog det ene tilfælles, at de begge to er kunstværker. Ganske simpelt. Der må altså findes et kunstbegreb, der kan forene og forklare dem begge. Og det gør der. Værkerne har det tilfælles, at de begge bliver til kunstværker ved at opstille æstetiske

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

regler for deres beskuer. De underlægger beskueren en bestemt synsvinkel, hvor verden pludselig fremtræder på en ny måde og viser os tingene, som de er i sig selv uden vores vante begreber. Det er i kraft af disse regler, at værkerne udtrykker sig for os og forvandler sig til kunstværker. Netop derfor er det umuligt at opstille regler for kunsten, som mange ellers har forsøgt at gøre. Det spærrer for vejen til at forstå kunsten selv, fordi kunsten netop bliver til kunst i kraft af de regler, som den selv opstiller.

Forsøget på at adskille den klassiske og den digitale kunst ender således i det kunstbegreb, der i sidste ende forener dem. Det er et kunstbegreb, der forener det partikulære og det almene. Det giver en almen definition af kunsten, nemlig, at den bliver til kunst ved at opstille sine egne regler. Men definitionen er samtidig absolut partikulær, fordi disse regler afhænger af det enkelte kunstværk. Det er altså et kunstbegreb, der forkaster alle regler undtagen kunstens egne, fordi ethvert forsøg på at

styre kunsten i sidste ende kun forhindrer os i at nå frem til en egentlig forståelse af den. Ethvert kunstbegreb er essentielt et forsøg på at definere kunsten, men i den forstand er vores kunstbegreb et paradoks. Det er en anti-definition. Det opstiller ikke regler for kunsten, men forsøger derimod at frisætte den. Det lader kunsten leve på sine egne betingelser og når derfor aldrig frem til andet end en negativ definition, nemlig, at kunsten er det, der selv stiller betingelserne for sin egen definition.

Det er altså lykket os at forene den klassiske og den digitale kunst. Men der er dog stadig en række egenskaber, der adskiller dem. Disse egenskaber beskrives med en række begreber, der synes at være særegne for den digitale æstetik, som eksempelvis embodiment, immersion, remediation, interaktion og interaktiv. I det følgende vil jeg forsøge at beskrive disse begreber, men når man taler om digital kunst, så synes det første og vigtigste emne dog at være selve digitaliseringen i sig selv. For hvorfor kaldes værket overhovedet et digitalt

kunstværk? Og hvor digitalt skal et digitalt kunstværk egentligt være?

Den digitale kunst forudsætter naturligvis brugen af et eller flere digitale medier. Men det kan ske i flere grader og på flere niveauer. I klassisk forstand kan et kunstværk inddeles i to niveauer, nemlig værkets form og indhold. Men vi kan måske forestille os flere niveauer afhængig af de forskellige kunstarter. Når vi taler om digitaliseringens niveau betegner det altså, hvor mange af disse niveauer, der bruger digitale teknologier. Hvert enkelt niveau af værket kan så efterfølgende besidde forskellige grader af digitalisering.. Graden af digitalisering kan måles som et punkt på en linje, der løber fra minimum til maksimum afhængig af teknologiens kompleksitet. Ser vi nu på Listening Post, så opdager vi, at værkets form er analog, mens indholdet er digitalt. Indholdet er de ord, som værket henter på nettet og den måde de præsenteres på skærmene. Men formen er selve de enkelte skærme, altså det teknologiske hardware. Vi kan forestille os, at vi

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

tager værket og trækker stikket ud. Formen er nu det, der står tilbage i rummet. I den forstand er Listening Post altså en hybrid mellem den analoge og den digitale kunst.

Listening Post ligger i en gråzone mellem den klassiske og den digitale kunst. Det ser vi også, når vi betragter nogle af de andre begreber indenfor den digitale æstetik. Det gælder eksempelvis begrebet om interaktion, der betegner et forhold mellem værk og beskuer, hvor beskueren bliver en aktiv deltager i værkets meningsdannelse. Interaktion er blevet så udbredt i den digitale kunst, at det ofte er blevet set som et definerende træk ved den. Teknologien gør det måske også muligt at inddrage publikum i langt højere grad end tidligere. Men interaktion blev allerede brugt som middel i den analoge installationskunst, hvor værket kunne indgå i en større happening, der krævede publikums aktive deltagelse. Interaktionens udbredelse i den digitale kunst er altså ikke et brud, men derimod en fortsættelse af en allerede eksisterende

tendens indenfor samtidskunsten, hvor man ønsker at problematisere ideen om kunstværket, som en stabil og afsluttet enhed. Interaktion er altså udbredt, men ikke definerende for den digitale kunst. Listening Post er faktisk et eksempel på et digtalt værk, der overhovedet ikke bruger interaktion. Beskueren er en passiv betragter. I den forstand ligger værket tættere på de klassiske kunstformer og kan beskrives som direkte reaktionært i relation til andre digitale værker. Det drømmer sig tilbage til den tid, hvor værket endnu repræsenterede en lukket verden, der kun åbner sig for sin beskuer på værkets egne præmisser. Måske er det derfor jeg beundrer værket i en sådan grad, fordi det endnu tør at insistere på kunstens absolutte autonomi.

Listening Post reducerer dog ikke sin beskuer til et passivt subjekt, et underkastet øje, på samme måde som det centralperspektiviske maleri. Det ser vi, når vi tager fat i begreberne om embodiment og immersion. Embodiment betegner relationen mellem værket og beskuerens krop. Det

bygger på den fænomenologiske idé om, at mennesket først og fremmest er en krop i verden. Det er i kraft af denne krop, at vi har adgang til verden og kan erkende den. Det er et opgør med den rationalistiske idé om mennesket som et abstrakt subjekt. Vi er både subjekt og objekt og begrebet om embodiment forsøger at forholde sig til dette faktum. I forhold til den klassiske kunst forsøger den digitale kunst ofte i langt højere grad at forholde sig til menneskets krop. Dette ser vi tydeligt i forholdet mellem Listening Post og Friederichs maleri af munken ved havet. I det analoge værk ser vi en krop, der oplever det sublime. Men i det digitale værk bliver vi selv denne krop. Vi stilles rent fysisk overfor den uendelige flade af blå lys, som munken står overfor i maleriet. Den klassiske kunst lader os opleve det sublime indirekte i kraft af tanken. Men den digitale kunst vil have os til at opleve det direkte i kraft af kroppen, der er selve tankens forudsætning. Embodiment betegner altså en æstetisk materialisme, der vil gøre op med den klassiske æstetiske idealismen. Subjektet

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

forudsætter objektet og det er kun i kraft af objektet, at vi har adgang til subjektet.

Immersion er det næste begreb, der ofte bruges til at betegne den digitale kunst. Det betegner den intensitet, hvormed et kunstværk omslutter vores sanser og i kraft af disse lader os træde ind i værket rum. Vi kan beskrive det, som en slags æstetisk fordybelse. Det beskriver en tilstand af kontemplation, der ofte stiger proportionelt med den mængde af sanser og dimensioner, som værket aktiverer. De klassiske kunstarter begrænsede sig ofte til en sans af gangen, eksempelvis synet eller hørelsen. Ofte var sanserne direkte forbundet med det imaginære, som i litteraturen, hvor vi blot får beskrivelsen af tingene og derefter selv må forestille os, hvordan de føles. Descartes gik endda så vidt med sin metodiske tvivl, at han beskrev enhver sansning som et bedrag. Begrebet om immersion sætter derimod sanserne i centrum. Sansningen bedrager ikke tanken, men stimulerer den subjektive verden og giver den fysiske dimensioner. I den forstand

ligger immersion i forlængelse af embodiment. Listening Post forsøger netop at give fysiske dimensioner til en verden, internettet, der i princippet ikke har nogle dimensioner. Oprindeligt var værket tænkt som et lydværk, der skulle give os muligheden for at lytte til internettet. Værket arbejder netop med flere sanser og dimensioner. Vi ser værket, men vi hører det også. Og vi ser det ikke blot i rummets tre dimensioner, men også i tidens fjerde dimension i kraft af de algoritmer, der skaber værket dynamiske side. Algoritmen og databasen er grundlæggende i forståelsen af for den digitale æstetik. Algoritmen gør den digitale kunst dynamisk i modsætning til den klassiske kunst, der i høj grad var stabil.

De sidste to begreber, som jeg vil komme ind på, er interaktivitet og remediering. De er forbundet til hinanden på samme måde som embodiment og immersion. Remediering bruges ofte til at karakterisere de digitale medier generelt. Det betegner den antagelse, at ethvert nyt medium i et vist om-

fang låner elementer og kopierer et gammelt medium. Vi ser eksempelvis, hvordan nyhedssiden låner fra avisen, bloggen låner fra dagbogen og de sociale medier låner fra sladderbladene. Begrebet om remediering betegner altså en vis konvergens mellem medierne. Det vil sige, at de forskellige medier i stadig højere grad synes at smelte sammen og at dette er et kendetegn ved den digitale teknologi. Begrebet om remediering er altså et forsøg på at finde det definerende træk ved de digitale medier, der adskiller dem fra de analoge medier, men det er samtidig et opgør med tanken om den totale digitale revolution. Man taler ofte om to forskellige overbevisninger. Den ene mener, at der er et absolut brud mellem de digitale medier og de analoge medier. Den anden overbevisning siger, at der er en flydende overgang fra det ene medie til det andet og afviser enhver tanke om revolution. Begrebet om remediering forsøger at finde et kompromis mellem disse to overbevisninger.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Remediering omhandler konvergensen mellem forskellige medier. Interaktivitet betegner netop enhver aktivitet på tværs af forskellige medier. De analoge medier fungerede adskilt fra hinanden. Det samme gjaldt de klassiske kunstarter. Det skyldes, at de byggede på forskellige mulighedsbetingelser. Et maleri havde nogle helt specifikke muligheder, nemlig farven og fladen, som det brugte til at udtrykke sig. Skulptur havde stenen. Arkitekturen havde rummet. Musikken havde lyden og så videre. Hver enkelt kunstart havde sine egne mulighedsbetingelser og det var disse betingelser, der adskilte og definerede dem. Men i den digitale kunst forsvinder disse forskelle, fordi ethvert kunstnerisk materiale nu kan reduceres til kode. Den digitale kode betegner en universel mulighedsbetingelse for alle kunstarter. De smelter sammen til én kunstform. I den forstand er det måske ikke underligt, at vi har svært ved at finde grænserne for den digitale kunst, som kunstart i sig selv, fordi den opløser selve grænsen mellem alle andre kunstarter.

Interaktiviteten beskriver en udvikling, hvor alle tidligere kunstarter forenes af den digitale kunst. Den ophæver de materielle betingelser, som den klassiske kunst var underlagt. Det er ikke længere det fysiske, der definerer kunsten. Det er ikke malingen, der gør et maleri til et kunstværk. Det er derimod den umulige forvandling fra en todimensionel flade til et tredimensionelt rum. Det er denne forvandling fra ting til kunstværk, der skaber kunsten.

I den forstand er den digitale kunst det endelige bevis på, at kunsten altid har været metafysisk. Den beviser dette, fordi den fjerner kunstens fysiske forudsætninger, men alligevel forbliver kunst. Kunsten er metafysisk og æstetikken er derfor hypotetisk, fordi ethvert forsøg på at give en videnskabelig forklaring på denne forvandling til enhver tid må fejle. I en vis forstand er der en omvendt forbindelse mellem den filosofiske æstetik og den teoretiske fysik. Et kunstværk opstiller en verden og æstetikken er en model af denne metafysiske verden. På samme måde er fysikken en model af

den fysiske verden. Den eneste forskel er blot, at fysikken stadig tror på at modellen kan bevises, hvorimod æstetikken helt har opgivet dette håb.

Der findes altså begreber, der er nødvendige og særegne for den digitale æstetik. Men det bør ikke gøre os blinde for det faktum, at den digitale kunst er en kunstart på linje med de klassiske kunstarter og som sådan ikke udgør et fuldstændig nyt epistemologisk område. Den digitale kunst er underlagt den klassiske æstetik på samme måde som alle tidligere kunstarter. Selv hvis den klassiske æstetik ikke kunne indfange den digitale kunst, så var løsningen ikke at udvikle en selvstændig digital æstetik, men derimod at revidere hele æstetikken som sådan. I den forstand er den digitale æstetik en lappeløsning. Kunsten er én og kræver én æstetik.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

DEN KLASSISKE ÆSTETIK

Vi har nu forsøgt at bruge den klassiske æstetik på den digitale kunst med delvis succes. Vi har konstateret, at det ikke er nødvendigt at forkaste den klassiske æstetik fuldstændigt. Den har endnu en berettigelse, selvom den på mange måder er udtryk for en forældet tankegang. Den klassiske æstetik bygger på den antagelse, at filosofien kan hæve sig over sine historiske betingelser og finde frem til eviggyldige sandheder. Filosofien kan i en vis forstand starte forfra og genopbygge verden i en renere og sandere form udelukkende ved hjælp af abstrakte begreber.

I moderne tid har man imidlertid opgivet denne tankegang. Mennesket er til enhver tid underlagt nogle konkrete livsbetingelser, som det ikke kan hæve sig over. Det abstrakte subjekt er altid bundet til en konkret verden. Det er muligvis sandt, men måske er det netop derfor, at æstetikken adskiller sig fra den øvrige filosofi. Filosofien beskriver menneskets verden. Det er en praktisk verden. Men æstetikken beskriver kunstens verden. På samme

måde som den klassiske filosofi starter kunsten stadig med det blanke lærred. Den opbygger sin egen verden på sine egne betingelser. På den måde fastholder kunsten den mulighed, der for længst er gået tabt i filosofien. Nemlig muligheden for en idealistisk tænkning.

Vi er naturligvis ikke de første, der har forsøgt at bruge den klassiske æstetik på den digitale kunst. Begrebet om det sublime er blevet brugt i mange forskellige former i den digitale æstetik. Jeg vil her nævne tre variationer, nemlig det digitalt sublime, det anti-sublime og the computational sublime.

Det digitalt sublime er et meget bredt begreb, der i princippet kan betegne al digital teknologi. Det betegner teknologiens evne til at revolutionere samfundet. Det er en slags digital utopi, der knytter sig til alle digitale teknologier. Det har altså en ganske anden betydning end Kants begreb om det sublime. Hans begreb var et teknisk begreb, hvori mod det digitalt sublime er et værdiladet begreb.

Begrebet bliver praktisk anvendeligt, men taber teoretisk betydning.

Det anti-sublime bygger derimod direkte på Kants oprindelige begreb. Det er en omvendelse af begrebet og betegner det der sker, når kunstens forsøg på at fremstille det sublime. Det sublime betegner netop en genstand, der er så enorm, at den overskrider menneskets bevidsthed. Kunsten fremstiller imidlertid denne genstand ved at gøre den tilgængelig for bevidstheden. Men dermed mister man netop det, der gør genstanden sublim. Selve ambitionen om at fremstille det sublime er grundlæggende absurd. Det er per definition en selvmodsigelse. I den forstand burde vi have forudset, at opgavens målsætning var umulig. Så længe vi bevæger os indenfor Kants begreber, så vil vores bestræbelser altid være forgæves. Hvis vi derfor ønsker at genfinde det sublime i kunsten, så må vi gribe bag om Kants begreber og revidere vores definition af det sublime.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Det sker netop med begrebet om the computational sublime. Det bygger ikke på Kants definition, men derimod på en tidligere definition af Edmund Burke. Han beskriver det sublime, som en oplevelse, der består af nogle helt specifikke følelser. Mere præcist opleves det sublime, som en blanding af nydelse og frygt. Denne definition bibeholder det tekniske aspekt af Kants definition, men gør samtidig begrebet bredere anvendeligt.

Problemet er imidlertid, at Burkes definition af det sublime kun beskriver kvaliteter ved selve oplevelsen. Det er oplevelsen, der er sublim, og ikke genstanden. Med Burkes begreb kan vi altså sige, at kunsten kan give os en sublim oplevelse. Men vi kan stadig ikke sige, at selve kunsten er sublim. Vi er altså nået et skridt videre. Men selv med Burkes begreb er det stadig umuligt for os at opfylde opgavens oprindelige ambition om at bevise, at kunsten i sig selv er sublim.

Vi forsøgte at bruge det sublime til at opstille et

definerende skel mellem den klassiske og den digitale kunst. Det var aldrig et forsøg på at give en fuldstændig definition, men blot et forsøg på at finde et enkelt punkt, hvor vi kunne tale om en grundlæggende forskel mellem de to kunstformer. Det er naturligvis blevet forsøgt at give en faktisk definition og det mest kendte forsøg på dansk grund er måske Lars Qvortrups artikel om det gode digitale kunstværk. Artiklen er egentlig ikke et forsøg på at definere den digitale kunst. Den vil blot give en metode til at skelne mellem god og dårlig digital kunst. Men i slutningen af artiklen giver han alligevel en forsøgsvis definition.

Ifølge Qvortrup er forskellen mellem den klassiske og den digitale kunst, at den klassiske kunst arbejder med en epistemologisk rekursivitet, hvorimod den digitale kunst skaber en ontologisk rekursivitet. Rekursivitet betegner den gensidige påvirkning mellem værk og beskuer. Det er umiddelbart et andet ord for dialektik og denne dialektik gør sig gældende for al kunst, men på forskellige niveau-

er. Epistemologi betyder læren om menneskets erkendelse, hvorimod ontologi betyder læren om tingenes væren.

Epistemologisk rekursivitet betegner altså en gensidig dialektisk virkning mellem værk og beskuer, der skaber erkendelse og mening på et metafysisk plan. Ontologisk rekursivitet betegner derimod en dialektik, der direkte påvirker og forandre både værkets og beskuerens eksistens på et fysisk plan. Måske kan man sige, at den klassiske kunst påvirker menneskets essens, hvorimod den digitale kunst berører selve menneskets eksistens. Ifølge Qvortrup sker denne forandring i kraft af interaktiviteten, der gør det muligt for den digitale kunst at overskride de fysiske grænser mellem værk og beskuer. Qvortrup siger, at den klassiske kunst er epistemologisk og den digitale kunst er ontologisk. Skellet er klart og veldefineret. Problemet er bare, at kunsten altid har været ontologisk. Det er ikke noget nyt.

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

Ontologien betegner menneskets eksistens og væren. Men hvad er eksistens? Det var netop Heideggers grundlæggende spørgsmål. Vi har nævnt det tidligere. Det er årsagen til, at vi ser et centralperspektivisk maleri, som et tredimensionelt rum og ikke en todimensionel flade. Heidegger forklarede det med sproget. Når vi lytter til sproget, så hører vi ikke i første omgang abstrakte lyde. Vi hører konkrete ord med en specifik mening. I en vis forstand skal vi fjerne os fra sproget, hvis vi vil høre det abstrakt og meningsløst. Sproget er i første omgang mening.

Det samme gælder for eksistensen. Eksistens er mening. Aristoteles forklarede det med lykken. Du kan ikke søge lykken, hvis du ikke ved, hvad ordet betyder. Du skal kende begrebets indhold og mening før du kan handle og søge denne mening. Meningen foregriber handlingen. Du former din eksistens i kraft af denne mening. Eksistens er mening og kunst er ontologisk, fordi den berører denne mening. Du kan ikke adskille den klassiske

og den digitale kunst i kraft af ontologien, fordi kunsten til enhver tid har arbejdet på et ontologisk niveau. Kunsten har altid berørt eksistensen.

Men jeg forstår tanken om, at kunsten kan opløse skellet mellem værk og beskuer. Det er uendeligt menneskeligt. Det reflekterer selve ønsket om at overskride skellet mellem mig selv og den anden. Det betegner behovet for at forstå og forenes med den anden. Det er sådan vi søger mening. Den anden kan så være et menneske eller et kunstværk. Driften er den samme. Det er trangen til at overskride sin egen eksistens, der forener kærligheden og driften mod døden, ifølge George Bataille. Ønsket om at forenes med et andet menneske og opløse sin individuelle eksistens, om end denne opløsning i virkeligheden er ensbetydende med døden. Men isolationen er en betingelse for eksistensen. Det er sådan vi opretholder os selv. Det samme gælder for kunsten. Vi er per definition adskilte. Skellet kan ikke overskrides, men meningen opstår i selve forsøget på at gøre det umulige. Jeg søger mening

ved at overskride mig selv, men hvis forsøget faktisk lykkedes ville det ophæve min eksistens. En opløsning af skellet mellem værk og beskuer gør ikke kunsten ontologisk. Det ville derimod opløse selve ontologien. Men selve forsøget giver mening, fordi det skaber mening.

Til sidst vil jeg komme med en kort bemærkning. Jeg har i løbet af opgaven arbejdet med et begreb om digital kunst, men jeg har ikke defineret det. Jeg har selvfølgelig spurgt mig selv, hvad jeg mente med ordet, men jeg kunne ikke svare på spørgsmålet. Det er naturligvis et problem. Men nogle gange må man bruge et ord uden helt at forstå det. Man må observere begrebet på afstand og analysere den måde, hvorpå man selv bruger det. Man bruger nemlig begrebet, som om det havde en defineret mening og brugen afslører denne definition. I den forstand må jeg nu slutte, hvor jeg skulle være startet. Med selve definitionen. Jeg har tidligere talt generelt om kunsten. Jeg har sagt, at et kunstværk bliver til et kunstværk ved at opstille sine

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

egne regler. Kunsten er ikke en genstand, men en fremtrædelsesform. Fremtrædelsen sker i kraft af de betingelser, som kunsten selv opstiller. Kunsten er en form for livsbetingelse. Det samme gælder for den digitale kunst, men nu opstilles reglerne i kraft af det digitale. Kort sagt. Hvis svaret virker indlysende, så er målet nået. Et digitalt kunstværk bliver til et digitalt kunstværk ved at opstille sine egne digitale regler. Og med den bemærkning vil jeg slutte min beretning..

Kristian Bruun - København - 2014

DIGITAL ÆSTETIK - OM DE ÆSTETISKE BEGREBERS UDVIKLING

LITTERATUR

Andersen & Kaspersen - Klassisk og Moderne Samfundsteori

Theodor Adorno - Estetisk Teori

Theodor Adorno - Minina Moralia

George Bataille - Erotikken

Bolter & Grusin - Remediation

Mikkel Bolt - Avantgardens selvmord

Gilles Deleuze - Difference and Repetition

Umberto Eco - Det åbne værks Poetik

Sigmund Freud - Det Uhyggelige

Gombrich - Kunstens Historie

Clement Greenberg - Towards a Newer Laocoon

Mark Hansen & Ben Rubin - Listening Post: Giving Voice to Online Communication

Donna Haraway - A Cyborg Manifesto

Harrison & Wood - Art in Theory 1900-2000

Kathrine Hayles - How We Became Posthuman

Hegel - Indledning til Æstetikken

Hegel - Åndens Fænomenologi

Heidegger -, Kunstværkets Oprindelse

Heidegger - Væren & Tid

Horkheimer & Adorno - Oplysningens Dialektik

Dorthe Jørgensen - Skønhedens Metamorfose

Kant - Kritik af Dømmekraften

Kant - Prolegomena to any future Metaphysics

Emmanuelle Lévinas - Totalitet & Uendelighed

Herbert Marcuse - Det endimensionelle Menneske

Lev Manovich - Database as Symbolic Form

Karl Popper - Science: Conjectures and Refutations

Lars Qvortrup - Det gode digitale kunstværk

Sverre Raffnsøe - Filosofisk Æstetik

Dan Zahavi - Husserls Fænomenologi