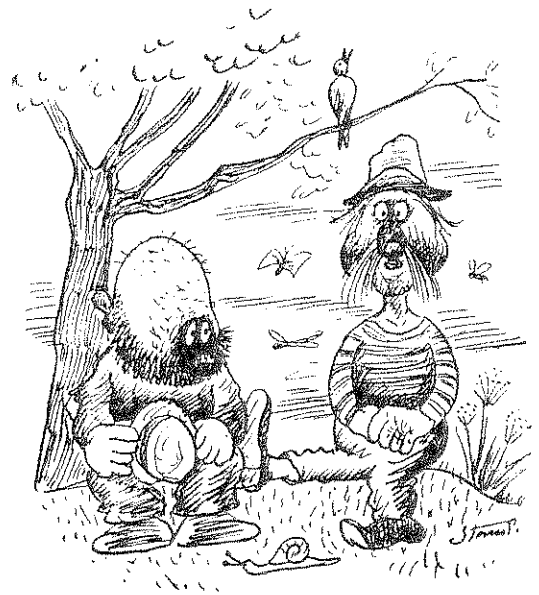


UCC Artikler

Titel	En tegning af æstetik 2013
Forfatter	Buhl, Mie og Stine Ejsing-Duun
Tidskrift/Bog	BUKS
Tidskrift nr	57
Årstal	2013
Fra side	0
Til side	0
Antal sider	20
ISBN/ISSN	0907-6581

æstetik

Dagens Flue —

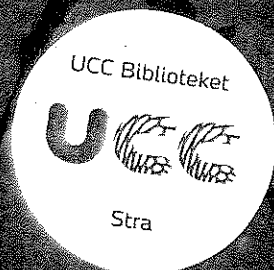


— Du — hva' er egentlig Æstetik for noget?

— Det er no'et man bruger til Seler!

tidsskrift for børne- og ungdomskultur

57



En tegning af æstetik 2013

Mie Buhl og Stine Ejsing-Duun

En besked tikker ind på smartphonen. Det er en melding om en ny tegning fra applikationen (app'en) »DrawSomething«. Et par berøringer senere kan spilleren se, hvordan hendes lettere ubehjælpomme tegning af en gul u-båd og en mand med sygekassebriller med en pistol mod tindingen får hendes medspiller til at gætte ordet »Lennon«. Hun er nu klar til næste runde, hvor hun kan vælge at tegne »fakkel«, »pedal« eller »Clooney« til sin medspiller.

Dette er et eksempel på en runde i *DrawSomething*, som vi i en periode har undersøgt. *DrawSomething* er en digital app udviklet til at spille det velkendte Tegn og gæt via mobiltelefon. Applikationen går i sin enkelthed ud på, at to deltagere skiftes til at udarbejde og sende hinanden en tegning af et ord, som de vælger ud fra tre givne forslag, der genereres i applikationen. Spillet går ikke ud på at vinde over hinanden. I stedet for går det ud på i fællesskab at få så høj en score som muligt, fordi det betyder, at spillet kan fortsætte, og at man optjener »mønter«. Mønterne kan blandt andet bruges til købe flere farver at tegne med og få flere ord.

Vores udgangspunkter har været forskellige. Den ene af os er ikke meget for at spille digitale spil, den anden har stor erfaring med digitale spil. Den ene er forsker inden for visuel kultur med baggrund i billedkunst, den anden slap faget i gymnasiet, men møder det visuelle som forsker i mobile teknologier. *DrawSomething* er den platform, hvor vi mødes.

Hvad har tegnesekvensen i *DrawSomething* overhovedet at gøre med at tage temperaturen på æstetikbegrebet, som er temaet for denne artikel? Fra at have været en for-sjov-aktivitet uden andet formål end at holde legen i gang er aktiviteten i *DrawSomething* ved at udvikle sig til en platform, hvor vi diskuterer forholdet mellem æstetik, visuel kultur og digitale teknologier fra hvert vores perspektiv. Den eksplorative rejse i *DrawSomething*-universet har til formål at blive klogere på om en

applikation, der umiddelbart er fascinerende og sjov, også kan have æstetisk læringspotentiale? Dette spørgsmål rækker ind i en problematik, der er kendt i skolefaget billedkunst, men det rækker også videre ind i andre fag og på tværs af fag. Ja, det rækker så langt, at det stiller spørgsmål ved grundlaget for at forstå de praksisser, som digitale medier er med til at skabe mellem børn og unge og de kulturer, der udvikler sig herigennem. Temperaturtagning på æstetik anno 2013 indebærer en sammenknytning med digitale teknologier.

Derfor er *DrawSomething* sammen med andre aktuelle apps udgangspunktet for denne artikel som eksempler på, hvordan teknologier er med til at påvirke vores erkendemåde, måden vores sanser møder verden på, på vores afkodning af og udarbejdelse af æstetiske udtryk.

For at beskrive æstetiske erkendemåder introducerer vi her tre orienteringer, som vi anvender som teoretiske deskriptioner (Buhl & Flensborg 2011). Disse orienteringer er i spil inden for samtidskunst og kultur. De tre orienteringer anvendes endvidere i afsnittet om æstetik i betydningen social erkendemåde.

Denne artikel fremstiller skredet fra det individuelle fokus til den sociale forhandling omkring en situation, som er det nye perspektiv inden for æstetik. Derigennem identificeres tendenser, som er med til at udgøre platformen for børn og unges kulturer, hvor det handler om, at et æstetisk system er selvproducerende og stiller sig til rådighed for erkendelse. Disse kulturer udfolder sig i formater, som skolen ikke er gearret til at imødekomme. Som eksempel ville *DrawSomething* vanskeligt kunne begrundes i forhold til billedkunstfagets af ministeriet fastsatte *Fælles mål* – eller kan det? En central udfordring er, hvordan der skal arbejdes med æstetiske praksisformer i en nutidig læringskontekst, når børn og unges kulturer udfolder og udvikler sig i formater, der er præget af foranderlighed og flygtighed; af en uendelig skaben for nogen og med nogen og af situationer, der bebos med attituder? Vi diskuterer særligt orienteringerne i forhold til digitale billeder, der har en stadig stigende betydning som erfarings-, videns- og betydningsdanner. Samtidigt peger vi på mere generelle tendenser inden for de kulturer, der produceres i tilknytning til teknologier. Her er vores synspunkt, at digitale teknologier tydeliggør eksisterende – og befordrer – sociale praksisformer, hvor det at udveksle og bidrage til hinandens udtryk samt antage forskelle performative attituder i denne proces er centralt. Heri ser vi en aktuel nyfortolkning af æstetik.

2. Æstetik som erkendemåde

Æstetik som begreb bruges i forskellige betydninger og til forskellige formål. Det kan være *umiddelbare vurderinger* i en hverdagskontekst – om man kan lide noget eller ej. Det kan være en understregning af en *sansebunden* tilgang til verden. Det kan være betegnelsen for *udtryksformer* inden for kunstarter. Det kan være betegnelse for en *filosofisk disciplin*, der udforsker æstetikbegrebet som begreb. Det kan være en *teoretisk videnskab*, der undersøger begrebets indhold og rækkevidde (Buhl & Flensburg 2011).

Æstetik kan i forlængelse af forståelsen som teoretisk videnskab bruges som betegnelse for en *erkendemåde*, der udfolder samspillet mellem sanseerfaring, udtryksrepertoire og betydningsdannelse, og hvor »måde« indikerer proces og dynamik både i forhold til samspillet og i selve begrebets indhold og rækkevidde. Vi forstår således det æstetiske som en måde at generere viden om verden på. I dette perspektiv arbejder vi med tre orienteringer, der i samspil med digital teknologi på hver deres måde bidrager til en reformulerende æstetikforståelse – som vores titel *Tegning af æstetik 2013* refererer til.

2.1 Den sansebaserede orientering

Den sansebaserede orientering bidrager med et undersøgelsesfelt, hvor fokus er på betydningen af erfaring som og med krop i grænseflader mellem fysiske digitale rum. Her interesserer vi os endvidere for det *udtryksrepertoire*, som bliver tilgængeligt via mobile teknologier i form af forskellige apps, der i samspil med mobilitet skaber et fælles tredje rum for æstetisk erkendelse og betydningsdannelse.

Den sansebaserede orientering har sine referencer i vidensområder, der beskæftiger sig med kroppens dynamiske *perception* (kroppen som aktør i bearbejdning af indtryk), *proksemik* (teorier om afstand) og *synæstesi* (viden om sansers samspil).

I et aktuelt perspektiv revitaliseres disse områder gennem *digital mobilitet* (bevægelse i grænseflader) og *multimodalitet* (sanse- og tegn-systemers synergi). Begge erfaringstilgange skaber nye rum for æstetisk erkendelse, idet de digitale teknologier påvirker vores perceptuelle møde med verden: Bevægelse gennem byrummet sker med en mobiltelefon i lommen. Mobilen gemmer brugernes spor (tracking); vi tager fotos eller videooptager små pudsige situationer og ting på vores vej; sender en besked til en ven og kommenterer en diskussion på et socialt netværk. Alt imens dette foregår, giver vi plads til en passager på sædet ved siden af i bussen. Byens facader bliver i stigende grad til skærme,

der byder på alt muligt indhold. Kort sagt: Mediebrug er karakteriseret ved mobilitet, umiddelbarhed og en hybrid tilstedeværelse.

Et medieindhold afhænger af selve mediet. Mediernes udformning har stor betydning for det indhold, der udvikles. I forhold til det æstetiske udtryk inden for f.eks. foto betyder det noget, at man har digitale kameraer med kort lukketid, mulighed for med det samme at se billedet, slette, dele mv.

Generelt for digitale medier gælder det, at de er funderet på kode og data. Vi kan med Manovich opfatte usynligt data som et materiale, der har brug for struktur og formgivning (Manovich 2006). Kode er kendetegnet ved at være fragmenteret og kan til stadighed kombineres og re-kombineres. Det har ikke en endelig form og er dermed et altid midlertidigt og transformerbart materiale (Hayles 2004) – modsat f.eks. et akvarelmaleri, der ikke kan transformeres til en anden akvarel, hvis man først har pjasket det til med for meget vand. De teknologier, som vi dagligt bruger, har indflydelse på vores sanselige orientering. Forståelsen af tid, rum og sted forskydes i en tid, hvor materialerne, vi spejler os i, er kontekstuelle og flygtige.

I de nyere teknologier knyttes det digitale rum ofte til det fysiske rum. Der er overordnet tre måder brugernes erfaringer etableres på: 1) som separate enheder (*mixed reality*), 2) som enheder, der forstærker hinanden (*augmented reality*), og 3) som en sammenflettet organisme (*hybrid reality*).

Brugerne interagerer for eksempel i den digitale verden ved at bevæge sig i det fysiske rum uden at den ene verden repræsenterer den anden (*mixed reality*), eller lag af visuel information lægges ovenpå og udvider den fysiske verden (*augmented reality*). De hybride rum opstår, hvor brugerne ikke oplever at være i en digital eller en fysisk verden, men hvor disse rum flettes sammen gennem brugernes hverdagspraksis. Det hybride rum skabes gennem brugernes bevægelse og medskaben. Brugerne er til stede flere steder – de går ikke på eller af »nettet«, de har hele tiden porten åben. De glider frem og tilbage mellem her og der.

Relaterer vi det digitale rum til det rum, som vi kan række ud og røre ved – det fysiske rum – har vi brug for et tredje rum; nemlig en *grænseflade*, der gør såvel det digitale som fysiske tilgængeligt. Med andre ord er information distribueret og tilgængelig gennem noget (et interface) i et håndgribeligt rum (Walther, 2007). Her er det centralt, at brugeren er en del af denne grænseflade, idet det ofte er brugerne, der forbinder det digitale med det fysiske rum enten ved at generere indhold og distribuere det i fysiske rum eller ved at interagere med det, der er distribueret (Ejsing-Duun, 2011).

Med sanse- og multimodale tilgange bliver samspillet mellem kropsbaserede sansesystemer som f.eks. bevægelse, rytme, taktilitet og tegn-systemer (f.eks. billedtegn, skrifttegn, lydtegn) det, der bærer betydning. Med teknologier i lommen er forholdet mellem kroppens bevægelse, tegn i omgivelserne og teknologiens grænseflade en platform for betydningsdannelse

Et eksempel på sanse- og multimodalt samspil, hvor brugerne forbin-der det digitale med det fysiske rum, var repræsenteret på den interna-tionale kunstudstilling *Dokumenta 13*, 2012 i Kassel. *Dokumenta* afhol-des hver femte år og regnes for toneangivende inden for samtidskunst. På udstillingen i 2012 skabtes to kunstværker, der udforskede grænsefla-den mellem fysiske og digitale rum gennem publikums deltagelse og udførelse af et koncept. Konceptet var udarbejdet af to kunstnere, Janet Cardiff og George Bures Miller. Det ene værk, *Forest for a thousand years...* (fig. 1), bestod af en lydkulisse ude i et stykke »indhegnet natur« med højtalere placeret i området (parken, der er en del af udstillings-området på *Dokumenta*), hvor man ved at bevæge sig i området og lytte kunne aktivere forskellige oplevelser af f.eks. krigsscener. Lydene fra scenerne blandede sig med reallydende i området og skabte en hybrid virkelighed, hvor lydene fra svundne tider oplevedes som skovens erin-dring.

Det andet værk (fig. 2) bestod af en fortællers historie, der er indtalt og videofilmset i området omkring *Hauptbahnhof* i Kassel. Den filmede historie gøres tilgængelig for publikum, der via en udleveret iPhone styres rundt i samme område, og på én gang kan se og høre filmen om området (via iPhone) og opleve det, der foregår her og nu. På den måde bliver man grænseflade mellem begivenheder, der allerede har fundet sted og begivenheder, der sker her og nu.

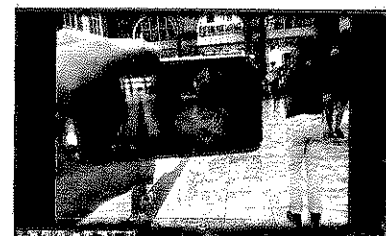


Fig. 1 screen-dump fra videooptagelse af lyd-installation *Dokumenta 13* i Kassel 2012 (Buhl).

Fig. 2 screen-dump fra videooptagelse af video-walk fra *Hauptbahnhof* *Dokumenta 13* i Kassel 2012 (Buhl).

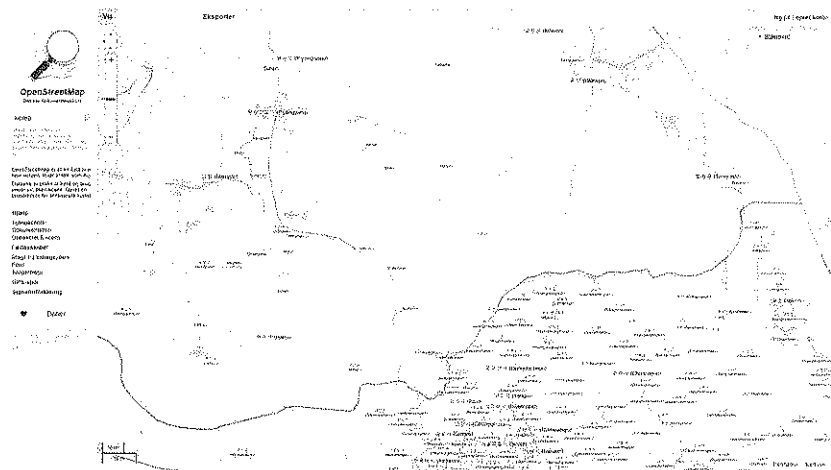
De to værker igangsatte og rammesatte en sans- og multimodal erfaring og værkerne skabtes i det relationelle møde mellem et koncept og en deltagers konkrete handlinger.

2.2 Den relationelle orientering

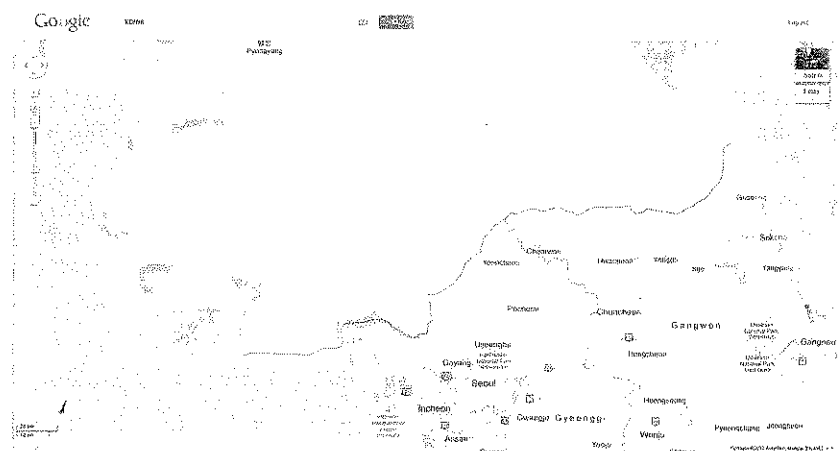
Den relationelle orientering bidrager med et undersøgelsesfelt, hvor fokus er på sociale udvekslinger som den dynamiske platform, hvor den æstetiske erfaring bliver til gennem at finde mening eller samhørighed med andre. I den forbindelse interesserer vi os for, hvordan udtryks-repertoires forhandles, udbygges og griber ind i omverdenen.

Den relationelle orientering har sine referencer i vidensområder, der beskæftiger sig med sociale praksisformer (viden om kulturer) og sociale kontekster (viden om socialisation).

I et aktuelt perspektiv revitaliseres disse områder i form af viden-delingsprocesser, meningsforhandling og samarbejde. Med udgangspunkt i den relationelle orientering bliver det det sanselige møde med verden til et skifte fra Descartes »jeg tænker, derfor er jeg« til et: »vi gør, derfor er vi«. Internet muliggør en hurtig, åben og global udveksling af data og ideer, hvilket over tid bør give netværket mulighed for at »mobilisere og koordinere menneskehedens intelligens, erfaring, færdigheder, visdom og fantasi« på nye og uventede måder (Pierre Levy, 1994). Et eksempel på sådan en kollektiv erkendemåde er *Openstreetmaps.org*, et kort der i sin tilblivelse kan sammenlignes med Wikipedia, idet kortet skabes kollektivt af brugere, der undersøger deres omverden gennem deres bevægelser og til stadighed forhandler kortlægningen deraf. Brugerne kan selv tegne kortet og gøre det mere detaljeret, som i f.eks. Nordkorea hvor nogle indbyggere er i gang med at kortlægge (se fig. 3) det ellers ikke-kortlagte område (se fig. 4).



Figur 3: Openstreetmaps.org kort over Sydkorea og Nordkorea, hvor den gradvise udbygning af et kort over Nordkorea står i kontrast til det allerede kortlagte Sydkorea.



Figur 4: Google Maps kort over Sydkorea og Nordkorea, som Nordkorea så ud for Google Map's opdatering i januar 2013, hvor Nordkorea er »hvidt« land.

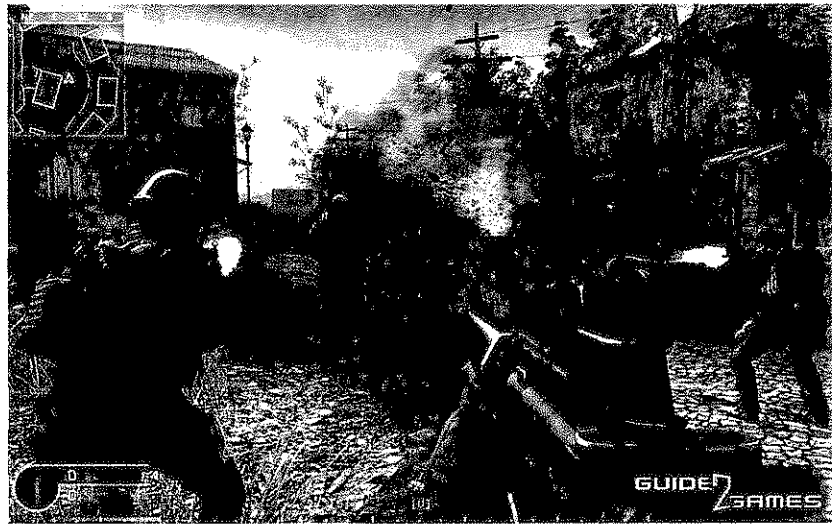
Kortet er en visuel gengivelse af den håndgribelige verden, og det er brugerne, der *sammen gør* den tilgængelig for andre ved at skabe kortet. Den relationelle erfaring opstår i uafsluttede produktive praksisser med omverden og med de medproducerende. *Openstreetmaps.org* er den sociale kontekst, hvorigennem man til stadighed samarbejder om at reproducere og meningsforhandle omverdenens betydning.

2.3 Den refleksive orientering

Den refleksive orientering bidrager med et undersøgelsesfelt, hvor fokus er på positioneringer, der anlægger et meta-perspektiv på de handlinger, der udfolder sig, og hvor sociale netværksdannelser etableres med på én gang indlevelse og distance. Den refleksive orientering handler om, hvordan erfaringer og udtryksrepertoires kommenteres gennem et performativt lag, der har til hensigt at vise en positions valgte og midlertidige karakter. Den refleksive orientering viser sig gennem de attituder og medløbende kommentarer, man anvender i udførelsen af en konkret situation.

Den refleksive orientering har sine referencer i vidensområder, der beskæftiger sig med sociale systemer (teorier om kommunikation), netværksdannelser (teorier om interaktion) samt performativitet (teorier om selvfremstillingsformer og selvregulering).

I et aktuelt perspektiv aktiveres disse områder i form af selv(re)-præsentationer (multiple identiteter, telepresence og avatarer (fig. 5)) og fiktioner (f.eks. rollespil, cosplays (fig. 6)). Med den refleksive orientering er især håndteringen af at skulle indgå i mange, skiftende modsatrettede sammenhænge centralt. Valget af, hvordan man træder ind i en situation, er én mulighed blandt mange. Man kan sige, at man vælger at bebo en krop eller en situation for en tid. Fokus er på det at vælge og ikke mindst at kommentere sine egne valg ud fra et metaperspektiv. Eksempler er f.eks. at inkorporere ironi, humor eller måske overdreven sentimentalitet i udlevelsen af en situation. Den refleksive orientering er også på spil som erkendemåde, når man skal etablere et nærvær over afstand via videokonference, Skype eller andre tjenester, hvorigenem man bliver konfronteret med at skulle forholde sig til sin egen visuelle fremtrædelsesform.



Figur 5: Avatar fra spilsærien Call of Duty udviklet af Infinity Ward udgivet af Activision (2003-). I spillene er spilleren repræsenteret ved hånd og våben. (<http://guide2games.org/2008-reviews/85/call-of-duty-4-modern-combat/>).



Figur 6: Cosplayer, Tokyo 2008 (Ejsing-Duun).

Selvfremsstillingen aktiverer refleksive elementer i forhold til egen selvfremsstilling: »Hvordan virker jeg i situationen«, »hvordan opfatter andre mig«, »lyder jeg virkelig sådan, når jeg taler« og i forlængelse deraf, »hvordan kan jeg udforske og præsentere mig selv i denne situation?«. Det samme gør sig gældende, når andre typer af »virtuelle kroppe« afprøves. Virtuelle kroppe er kendetegnet ved at vælge udtryk i form af gestik, attitude, bevægelsesmønstre mv. at være til stede i en situation på for en tid, som f.eks. avatarer, der er grafiske repræsentationer i f.eks. digitale spil, men også i rollespil og cosplays, der er »beboelser« af kroppe og situationer (Buhl 2009, 2012).

3. Æstetik som social erkendemåde

De tre orienteringer for æstetik som social erkendemåde åbner for at identificere læringspotentialer, der muliggøres og aktiveres med brugen af digitale teknologier og har på den måde betydning for alle læringsaktiviteter. Med vores fokus på billeder i bred forstand betyder det, at æstetiske læringsaktiviteter igangsættes på et andet grundlag. Fokus på det afsluttede personlige udtryk afløses af fokus på det uafsluttede fælles udtryk. Med dette fokus på fællesskabet er sanserne aktører i en strøm af fælles afkodninger og udsagn, hvor *det relationelle møde* danner betydninger og selve processen har et medløb af implicite *refleksive udvekslinger* (f.eks. »mod«billeder og »likes«), der spejler bidragsyderens performance. Det vil sige, at den sansebaserede, relationelle og refleksive orientering blander sig. Denne udvikling giver et nybrud i synet på og mulighederne for læring med digitale billeder og kan sætte nye standarder for, hvordan der undervises i og med billeder på tværs af fag.

I det følgende diskuterer vi nogle eksempler, der ikke umiddelbart har en karakter, der giver dem adgang til læseplaner i en uddannelsesinstitution, og man kan med god ret hævde, at deres potentialer ikke kan måles med eksisterende fagtraditioners parametre og mål for billedaktiviteter. Eksemplerne peger dog på, at æstetiske læreprocesser antager andre former og derfor også skal udvikles i andre formater, hvis de skal være relevante i et nutids- og fremtidsperspektiv.

3.1 Foranderlighed og flygtighed

Artiklen lagde ud med en situation fra brug af app'en *DrawSomething*, der er en remediering af en fysisk tegneaktivitet. Når man via mobiltelefon tegner i *DrawSomething*, har den det benspænd, at der skal tegnes på en lille touch screen med en finger, hvilket suspenderer alle forestillinger om præcision. Det suspenderer også muligheden for at sætte høje kvalitetskrav til udførelsen, hvilket befordrer et helt andet fokus, nemlig: »Hvordan kan jeg ramme min modtagers visuelle repertoire? Hvordan kan jeg egentlig forstille mig, hvad min modtager kan afkode?«.

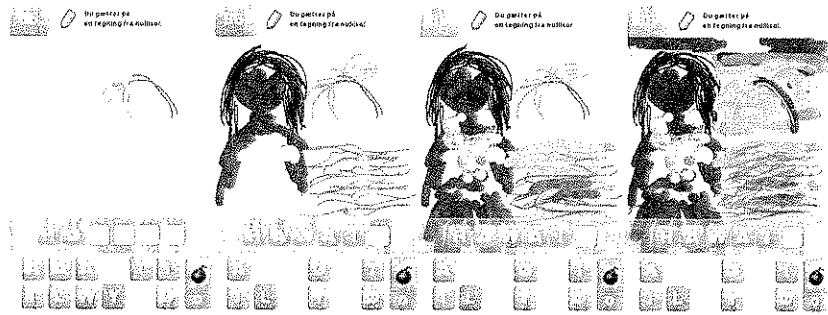
Der trækkes på et globalt visuelt repertoire, når min modtager kan afkode »New York«, og jeg for at være på den sikre side tegner noget, der skal være Twin Towers og Frihedsgudinden. Når jeg så alligevel ikke er sikker på, at det er nok til, at min modtager gætter tegningen, tilføjer et fly på vej ind i tårnene. New York med tvillingetårnene er jo ikke et portræt af New York i dag. Derimod er 9/11 en del af et globalt visuelt repertoire, som alle med adgang til medier kan identificere. Andre spørgsmål, tegneren kan stille sig selv, er: »Hvordan forestiller jeg mig, min modtager afkoder og danner betydning af det, jeg sender? Kan jeg f.eks. identificere, hvad min modtager bærer med sig i sit visuelle repertoire, så hun både kan afkode det, jeg tegner og danne betydningen New York?«.

Helt konkret aktiveres sanserne (den sanselige orientering), når tegneren af *DrawSomething* undersøger, hvordan fingeren på skærmen relaterer sig til tegningen. Der er ikke en pensel eller lignende imellem tegner og tegning. Der er derimod et system af koder og sensorer, som udgør grænsefladen, hvilket er et betydningslag, der er utilgængeligt for tegneren, men som hun alligevel må relatere sig kropsligt til. Efterhånden som tegneren får en større fornemmelse for grænsefladen bliver stregerne mere præcise, men udtrykket ændrer sig også. Vi tilpasser vores udtryk til grænsefladen. På samme måde vil afkoderen (medtegneren) også efterhånden værdsætte udtryk, der er særligt vanskelige at frembringe – som eksempelvis meget detaljerige tegninger. Udvekslingen af tegninger forholder sig til et visuelt repertoire, der ligger udenfor spillet. Eksempelvis støtter en visuel søgning, når »Mozart« skal illustreres for at finde frem til det »typiske« billede af Mozart. Det velkendte sanselige indtryk af Mozart med hvid paryk og rød jakke studeres og gengives – lettere klodset – igennem *DrawSomething*.

Da legen i *DrawSomething* går ud på at få medspilleren til at gætte et begreb eller en genstand, så værdsættes ikke bare det udtryk, der er vanskeligt at frembringe, men også den tegning der meget enkelt angiver begrebet. Få formrette streger kan være meget mere effektfuld end en meget nuanceret tegning. *DrawSomething*-tegnere udvikler en fælles

billedterminologi igennem deres udvekslinger, der også fører til forenklinger, rebuslignende billedrækker, der for udenforstående kan være umulige at afkode.

Der ligger en flygtighed i det digitale. I *DrawSomething* ser brugerne forløbet i tegneprocessen, hvorved tegningerne opbygges. Tegnerne kan til stadighed slette elementer eller helt skrotte tegninger, indtil de vælger at sende optagelsen af hele processen – ikke blot resultatet (fig. 7) – til deres medtegnere. Teknologien er således også med til at understøtte tegneren som »en tegner i proces«, hvilket betoner den sanselige erkendelse af den anden, samt blandt andet fremhæver rækkefølgen af personens associationer og tegneteknikker.



Figur 7: Hawaii: Modtagers adgang til at afkode tegneproces, der skal føre til at gætte ordet »Hawaii«.

Symptomatisk for tendensen til at fokusere på proces og ikke produkt har tegnerne kun et øjeblik til at gemme slutresultatet, før skærmen har skiftet indhold.

Louisiana udstillede i 2011 en række billeder af kunstneren David Hockneys værker under titlen *Me Draw on iPad*. Disse værker blev netop udstillet som optagelser af tilblivelsesprocessen takket være playback funktionen i *Brushes*, som var den app (til iPhone og iPad), Hockney brugte til at producere værkerne med. Udstillingens besøgende kunne ikke blot opleve de »endelige« værker, men snarere orientere sig mod, hvordan Hockney opbyggede teksturer, former, lys mv. gennem gentagne skitseringer og farvelægninger. Værket var altså ikke de endelige billeder, men procesdokumentation om vejen dertil. På den måde blev billedets foranderlighed en del af værket. Flygtigheden understregedes endvidere ved, at de besøgende ganske gratis kunne hente et af de digitale billeder til deres digitale enheder (smart-telefon eller PC).

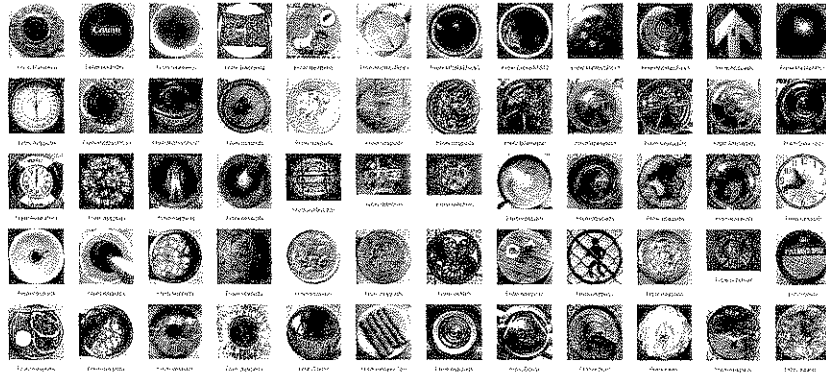
Eksemplet udfolder endvidere, hvordan ejerskab og ophavsret som begreber reformuleres. Det ligger i de digitale mediers mulighed for distribution – deling – at vores materiale hurtigt bevæger sig ud til mange. Når det først er delt, så er distributionen ude af den enkeltes kontrol. Ofte er det dog en del af formålet – at dele, blive set og komme i dialog. Vi skaber ikke blot for os selv og den nære kreds, det nære og lokale bliver nemt globalt, som når et foto af en tilfældig lokal kat deles på billeddelingssitet *Flickr*. Metadata så som kameraets indstillinger og koordinaterne, hvor billedet er taget kobles til billedet. Et hashtag (»#«), i dette tilfælde #cat, fungerer som et link, der indikerer, hvad billedet kommenterer på eller udtrykker, sådan at det er søgbart for andre. Nu er den lokale kat blevet global. Brugere kan på denne måde selv sætte kontekst for afkodning af deres udtryk og skabe mere eller mindre tvetydige læsninger af deres fotos.

Flygtigheden knytter sig til den tidslige udstrækning og til ejerskab, men også til forståelsen af rum og sted i relation til teknologi. Det digitale rum og den fysiske verden kan være separate rum, hvilket betyder, at de ikke korresponderer med hinanden – det ene rum er ikke en repræsentation af det andet. Det ser man f.eks. i det lokationsbaserede spil *Fruit Farmer*, hvor spilleren ved at bevæge sig gennem et fysisk rum med øjnene på skærmen af sin smartphone samler digitale repræsentationer af frugt, der er gjort tilgængelige for spilleren på skærmen, dog uden den fysiske verden er repræsenteret på skærmen. Det giver en god portion svimmelhed og for den ene af forfatterne også et par hindbærtorne i benene. Dette er et eksempel på, hvordan verden kan erkendes fra to rum på én gang – det digitale og det fysiske gennem mixed reality. Grænserne mellem disse rum bliver flygtige og er til stadig genforhandling gennem brugerens bevægelser (Ejsing-Duun, 2011).

3.2. En evig skaben for og med nogen

Det ligger i DNA'en af mange af de nye(re) medier, at man deler, kommenterer, følger og i det hele taget relaterer sig til andre (jvf. den relationelle orientering). I digitale spil er tendensen, at spillene udvikles, så de kan spilles af flere på én gang. Ethvert nyhedssite med respekt for sig selv har en »dele«-knap under hver artikel. Man følger ikke blot links mellem klumper af indhold – man skaber flere og flere links. Det er brugerne, der spinder nettet. Brugere deler deres egne produktioner, og til gengæld får de kommentarer, tilkendegivelser som »likes«, eller at andre har delt deres bidrag. Man kan argumentere for, at vi spejler os i hinandens skaben og dermed skaber for en »generaliseret anden«.

Dialogiske erkendemåder bliver derfor allestedsnærværende: En bruger af fotodelingstjenesten *Flickr* deler et foto af et hjulkapsel, der er kvadratisk beskåret og kategoriserer det som »#squarecircle« – altså firkantet cirkel (fig. 8). Fotoet indgår nu i forhandlingen af denne præmis – #squarecircle – som brugerne kan vælge at forfølge, når de bevæger sig rundt i deres hverdagsliv. Præmisserne kan derved fungere som benspænd, rammer eller inspiration, der kan motivere og gøre et billede af f.eks. en kaffekop set fra oven relevant for andre. Ved at dele og kategorisere billederne, udvikles præmissen i fællesskab. Det enkelte billede er her ikke interessant i sig selv, men nærmere som et led i forhandlingen af præmissen for produktionen.



Figur 8: Fotos der er taget med #squarecircle på Flickr.com.

I *DrawSomething* udvikler brugerne efterhånden som udvekslingen skridter frem et fælles formsprog, der nuancerer sig og genbruges. Spillerne opbygger derved igennem deres udveksling visuelle betydningsenheder. Eksempelvis kan en grøn pil igennem en dør betyde »ud«, hvorimod en rød pil betyder »ind«. Efterhånden som dette billede-tegn bruges, kan dørens detaljer reduceres, og man har forhandlet ny betydning i relation til situationen.

I forhold til spil handler begrebet »gaming reality« eller *gamification* – at man »spiller virkeligheden« – om at bruge metoder, som kendes fra (digitale) spil til at løse problemer uden for spillets verden (McGonigal, 2003). Ved at samarbejde inden for et regelsæt og med samme mål kan mange spillere adressere reelle problemer. Et eksempel er at folde proteiner, som spillerne af *FoldIt* (Fold.it) – et forskningsbaseret spil – gør; et andet eksempel er gennem spil at undersøge og måske skabe en bevægelse, der kan flytte et atom i en kvantecomputer uden, at det mister energi undervejs, som forskere fra Aarhus Universi-

tet og Aalborg Universitet arbejder på i *The Quantum Computer Game* (www.scienceathome.org/). Her erkender brugerne i fællesskab og igennem at gøre atomets bevægelser.

Den relationelle orientering for æstetisk erkendelse kommer til udtryk i mange nyere digitale platforme, hvor fælles praksis er et gennemgående træk i platformenes design: Brugere af *Flickr* deler, kommenterer og forhandler udtryk, tegnerne i *DrawSomething* udvikler et formsprog, brugerne i *FoldIt* samarbejder om at løse et reelt problem. I alle disse tilfælde er der mennesker i den anden ende.

I *FoldIt*, hvor problemstillingen er reel, bliver interaktionen autentisk – det handler faktisk om noget. Denne autenticitet står i kontrast til drømmen om en avanceret kunstig intelligens og til udvikling af troværdige, hele virtuelle verdener – en drøm som Janet Murray beskrev i 1998 i bogen *Hamlet on the Holodeck*. Denne titel referer til forestillingen om, at man – ligesom personerne i science-fiction serien *Star Trek* – kan gå ind i en verden via et metaforisk »holodeck« og f.eks. opleve Hamlet på egen krop.

Det fornyede fokus på autenticitet er måske en reaktion mod drømmen om at skabe en helstøbt verden i cyberspace – et »second life«. I stedet for at forlade denne verden og få kunstig intelligens, kunstige omgivelser og mad fuld af kunstige stoffer, bliver den virkelige, men berigede vare eftertragtet. Herved ændres situationen omkring den sansede erfaring, såvel som de fælles forhandlinger om at bidrage til situationen og dermed den relationelle erkendelses æstetik.

I stedet for at simulere en virkelighed bliver brugere udsat for andre mennesker og hverdagens rum. I *DrawSomething* bestyrkes fornemmelsen af det andet menneske på den anden side ved at selve tegneprocessen gengives. Vi kan agere »Jørgen Clevin« for hinanden, idet vi kommunikerer gennem stregerne. Dette kan give en fornemmelse af autentisk nærvær. Menneskeligt nærvær og samvær er altså blevet en æstetik i sig selv. En måde at vurdere og forholde sig til, det vi møder på. I den senere tid har drømmen om at kunne gå ind i en anden verden vendt sig til at blive en drøm om at opleve eventyr, spil og leg i sprækkerne af hverdagen.

3.3. Præmisser med i lommen og at bebo en situation med attitude

Det at introducere sig selv for andre bliver en vigtig del af at nå de andre og udgør træk ved den refleksive orienterings tilgang til den æstetiske erkendemåde. Man fortæller sig selv gennem de udtryk, man former. Det kommenterende lag til en situation bliver en del af situationen, uanset om man vil nå den generaliserede anden i form af »likes«, eller om man vil kommentere en situation i det autentiske nærvær med sin medtegner.

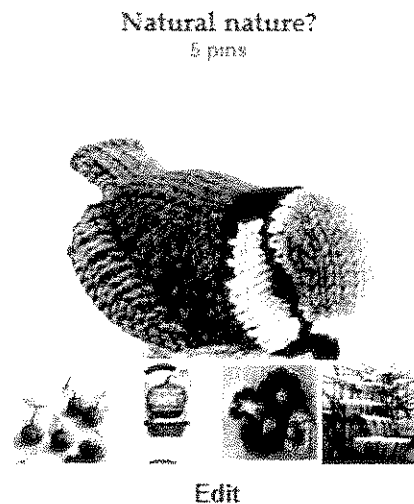
Med *DrawSomething* stiller tegneren sig til skue gennem sin tegneproces og ens medtegner får adgang til de tegnevalg, man foretager undervejs. Som tegner får man pludselig en mulighed for at være en fortællende Jørgen Clevin i én tegneproces, en ekspressiv Gaugain i en anden, eller en piktogramproducent i en tredje. På den måde fortæller man sig selv og sit repertoire som tegner, samtidig med at man meddelersig til den anden.

Med apps som *Instagram* og *Foursquare* forholder man sig til, kommenterer og erkender sine omgivelser. Tilgangen styres dels af applikationens design og dels af brugerens tilgang. F.eks. kan *Instagram*, der er en simpel og mobil billedbehandlingsmulighed af billeder på smartphone, understøtte, at der lægges performative lag ind over de billeder, der fotograferes, og siden deles. At bruge *Instagram* er kun attraktivt for så vidt, man kan skille sig ud fra andre ved hjælp af interessante billeder. I ørkenen af landskabsmotiver gælder det derfor om at gå nye veje. Her kan det refleksive lag komme i spil ved, at man leger med at bebo forskellige tidsperioder og måske udfordrer sine nyfotograferede landskabsmotiver ved at bearbejde dem til en anden historisk periode og på den måde kommentere sine nutidsoptagelser ved at placere dem i en anden tidsperiode (fig. 9).



Figur 9: Billede af togsinker i morgenlyset 2012 udsat for 1977-filter og sløring (Ejsing-Duun).

Pinterest (et socialt billeddelings medie) tilbyder tavler, hvor man med virtuelle nåle kan hænge billeder op, man interesserer sig for – deraf navnet, der er en sammentrækning af de engelske ord *Pin* og *Interest*. På *Pinterest* drejer det sig om at kategorisere enten egne billeder, billeder man får af andre eller finder. De tavler, man laver via præferencer for emner, skaber samtidigt et slags portræt af, hvordan man gerne vil fremstå for andre. Man kan forny sine tavler ved at tilføje billeder, man »re-pin'er« fra andres tavler i en uendelig udvekslingsstrøm. Som med *Instagram* er det uomgængeligt, at man skal dele med andre, følge andre og blive interessant for andre. Det drejer sig om at vække nysgerrighed, og man kan forsøge sig med forskellige greb, hvor sammenstillingerne af billeder kan kommentere, hvordan man ser verden, og derved hvem man gerne vil fremstå som. Et eksempel er en visuel leg med billeder af naturen som fænomen, hvor man ved at »pinne« artificielle fortolkninger af naturen som f.eks. fugl, bær, suppe, grøntsager og vandfald (fig. 10) implicit kommenterer på natur og naturfremstillinger.



Figur 10: Pinterest udsnit (Buhl).

Såvel digitale som fysiske platforme og grænseflader understøtter en stadig skiftende positionering og tager form ud fra, hvilke praksisser man forholder sig til. Vi kan optage og fastholde situationer gennem video, lydoptagelser eller billede og sætte dem ud af kontekst ved at gengive dem i andre sammenhænge. Dette betyder, at man må tænke sig selv som performere i mange forskellige kontekster, når man agerer

»offentligt«, for at undgå misforståelser. Men sociale medier etablerer platforme, hvor tvetydighed i kommunikation ikke blot skal undgås, men kan bruges med overlæg. Da Marcel Duchamp med værket *Fountain* (1917) tog hul på den bevidste leg med kontekster og tvetydighed ved at udstille et brugt pissoir under pseudonymet R. Mutt på museum i en montre som kunst, performede han en tvetydighed, der også er anvendt i alternative reality games (spil i en parallel virkelighed), der rammesætter sig selv som værende ikke-spil. Det samme gælder for lokationsbaserede spil, hvor spilleren bevæger sig i byrummet og selv må sætte rammen mellem, hvad der er en del af spillet, og hvad der ikke er. Disse spil kræver høj deltagelse og kreativitet af spillerne, der arbejder sammen med spildesigneren om at skabe spillet og dermed er en del af grænsefladen mellem spil og hverdagens verden (Ejsing-Duun, 2011). Her bebos situationer ikke nødvendigvis med cosplayerens udklædte fremtoning, men med de handlinger der vælges og udføres. I lighed med aktiviteterne i *DrawSomething* er tvetydigheden en del af det interessante i erkendemåden.

Artiklens temperaturtagning har bragt os frem til, at æstetik anno 2013 har forladt fokus på selve indholdet i en situation som genstand for individuel erkendelse, og er i stedet blevet forskudt til handlingerne, som udføres omkring en situation. I disse handlinger indgår både personer og teknologi som aktører. Det vil sige, at handlingerne *omkring* selve tegnesituationen i *DrawSomething* udgør den æstetiske proces for tegnerne, når de deler og forhandler mening igennem app'en. Det er således *måden*, man henter inspiration og informerer sin deltagelse på, tager præmisserne med sig og udvikler dem sammen og i samspil med redskaberne som aktører på frem for selve det at »gøre« en tegning f.eks. af en pige på en strand (fig 7), der udgør det æstetiske.

Det sidste ord blinker på skærmen. Igen kalder DrawSomething på opmærksomhed. Kaffekoppen fyldes til kanten, mens en visuel rebus trin for trin viser sig. Det er et billede af to mennesker med krydsede sværd samt en tegning af løbere ved en startlinje. Hvad er ordet? »Kampklar«! Tegningen er gættet. Nu skal der sendes en tegning retur. Vi vælger ordet æstetik – hvordan vil du tegne det?

Litteratur

- Buhl, M. (2012): »Virtual Bodies in Cosplays«. I: Baader, M.S. et al.(ed.): *Erziehung, Bildung und Geschlecht*. Wiesbaden: Springer, 177-191.
- Buhl, M. (2009): »Virtuelle kroppe«. I: *Cursiv* 4, 67-85.
- Buhl, M. & Flensburg, I. (2011): *Visuel Kulturpædagogik*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Ejsing-Duun, S. (2011): *Location-based games: From Screen to Street*. Copenhagen: Aarhus University Press.
- Hayles, N. K. (2004): »Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis«. I: *Poetics Today*, 25 (1), 67-90.
- Jansson, A. (2006): »Specialized Spaces: Touristic communication in the age of hyper-space-biased media«. I: *Arbejdsrapporter fra Center for Kulturforskning* (pp. 1-38).
- Pierre Levy: *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, trans. Robert Bononno (Cambridge: Perseus Books, 1997), xxiv.
- Murray, J. H. (1998): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Walther, B. K. (2007): »Pervasive Game-Play: Theoretical Reflection and Classifications«. I: C. Magerkurth & C. Röcker (Eds.): *Concepts and Technologies for Pervasive Games – A Reader for Pervasive Gaming Research vol. 1* (Vol. 1, pp. 67-90). Leipzig: Shaker Verlag.
- Schell, J. (2010): *Design Outside the Box*. DICE, Las Vegas: G4TV.

Mie Buhl er professor med særlige opgaver, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet, København.

Stine Ejsing-Duun er adjunkt ved Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet, København