# Æstetisk Erfaringsdannelse

For en nærmere forståelse af individets erfaringsproces i forhold til perceptionen af digitale kunstværker, har vi valgt at inddrage kulturteoretikeren Henrik Kaare Nielsens artikel *Interfacekultur og Æstetisk Erfaringsdannelse*, fordi vi var interesserede i at skabe et produkt, som befordrede refleksion og ikke udelukkende kunne underholde. Denne fungerer glimrende som en forlængelse af Bourriauds relationelle æstetik, da de to teorier i store hele er grundet i samme ønske om, at kunst på den ene eller anden måde bør italesætte publikum som kritiske og reflekterende individer. Forskellen i deres tænkemåde ligger i, at Kaare Nielsen primært fokuserer på individet og Bourriaud på fællesskabet.

Kaare Nielsen benytter begrebet *æstetisk erfaringsdannelse* til at beskrive digitale artefakters dannelsesmæssige og myndiggørende potentiale i form af en mere håndgribelig og følelsesbaseret bearbejdning af hverdagens konflikter og ambivalenserend den rent kognitivt baserede læreproces.[[1]](#footnote-2) Han tilskriver oplysningstids-filosoffen Immanuel Kant fadderskabet til begrebet.[[2]](#footnote-3) Kant karakteriserede den æstetiske erfaringsproces som en uafsluttelig bevægelse mellem det særlige og det almene, eller med andre ord mellem et objekt, som ikke kan bestemmes udtømmende, og et almenbegreb, som endnu ikke eksisterer. Denne bevægelse giver sig til udtryk i en dialog, hvori et subjekt projicerer tidligere erfaringer og de æstetikhistoriske genrekonventioner ind i et konkret artefakt. Artefaktet svarer alt efter sin form og indhold tilbage og kan på den måde ændre subjektets forventningshorisont. Forventningshorisonten, i sin reviderede udgave, bliver da afsæt for nye projektioner af betydning ind i det samme eller andre artefakter, og så fremdeles. Et af vores mål med CrowdControl er netop, at arbejde med folks forventningshorisont i forhold til koncerten som situation. I sin perfekte konstitution vil de forløbe således: Man kommer til koncerten uden at have overværet en koncert med CrowdControl før. Derfor er ens forventningshorisont at man skal lytte og observere. Så snart koncerten begynder vil dialogen mellem ens tidligere erfaringer fra lignende situationer inklusiv ens kendskab til æstetiske genrekonventioner og CrowdControl som artefakt gradvist transformere rollen som passiv tilskuer til aktiv deltager. Dette er den grundlæggende forståelse af æstetisk erfaringsdannelse som en dialog, Henrik Kaare Nielsen bygger videre på.

Ifølge Kaare Nielsen skal artefakter, som ønsker at give sit publikum en æstetisk erfaringsdannelse, meget lig den relationelle kunst, ruske op i etablerede betydningsdannelser og forventningshorisonter samt italesætte subjektet som aktiv, kritisk og reflekterende. I så fald kan individets bevidste ressourcer og selvindsigt udvises i mødet med artefaktet. Kaare Nielsen mener herom, ligesom både Eco, Iser og Bourriaud, at det især er værker med en åben og ubestemt struktur, der muliggør æstetisk erfaring, fordi det giver det enkelte subjekt en friere bevægelighed og værket en flertydighed, hvilket opfordrer til at udfordre endnu ikke eksisterende almenbegreb.[[3]](#footnote-4) Vi mener, at CrowdControl i høj grad italesætter sit publikum som aktive og reflekterende subjekter. Dels fordi interaktionen med sensorerne fysisk involverer publikum og dels fordi systemet via den direkte informationsudveksling med computeren giver anledning til overvejelser omkring, i makroperspektiv, forholdet mellem menneske og maskine og, i mikroperspektiv, hvad det vil sige, at skabe og opføre musik via en laptop.

Tildeler artefaktet subjektet et formålstjenligt medforfatterskab kan graden af delagtighed og engagement desuden intensiveres markant, og herigennem skabe en bevidsthed om konsekvenserne af specifikke valg. Denne pointer uddyber lektor ved Institut for Æstetiske Fag, Århus Universitet, Lone Tortzen Bager i hendes essay *Æstetisk Erfaring og den Relationelle Æstetik*.Hun skriver, at publikum ved at stå overfor en kompleks interaktionsproces, bliver gjort opmærksom på alle de forskellige valg og dermed oplevelser, deltagelsesformer og kommunikationer, der er til rådighed i samspillet med digitale medier. Publikum opfatter altså ikke kun, hvad de rent faktisk ser, men også, hvad de *kunne* have set.[[4]](#footnote-5) Samme refleksion kan ifølge Tortzen Bager ikke opnås med statiske værker, som eksempelvis maleriet eller skulpturen, eftersom de i sin natur ikke kan påvirkes af et subjekts handlen. Men i et interaktivt system som CrowdControl bliver forhandlingen mellem værk og publikum en uundgåelig egenskab, som kan befordre subjektet til at forholde sine egne værdier til fællesskabets orienteringer og dermed opnå ikke bare en individuel, men også en kollektiv æstetisk erfaring.[[5]](#footnote-6) Dette mener Tortzen Bager er en form af den æstetiske erfaring, som kun kan realiseres af relationelle kunstværker.

Ifølge Kaare Nielsen er et artefakt med høj æstetisk kvalitet med hensyn til æstetisk erfaringsdannelse dog ikke selvskrevet til at medføre en myndiggørende erfaringsproces – det vil altid være op til det enkelte subjekt. Myndiggørelsespotentialet har nemlig af natur en ”*uspecifik, ikke-rettet karakter i kraft af den … principielt uafsluttelige søgebevægelse”[[6]](#footnote-7)*, hvilket betyder, at artefaktets kritiske potentiale er en ramme som recipienten råder over og kan anvende til de formål, han eller hun finder adækvate. CrowdControl kan altså på perfekt vis befordre æstetisk erfaringsdannelse, men nægter et subjekt at indlede den omtalte dialog mellem tidligere erfaringer og artefaktets brud hermed, er det ude af vores hænder. Heldigvis ønsker vi dog heller ikke, at CrowdControl udelukkende skal være et kritisk værk – det skal absolut også være underholdende.

Alt taget i betragtning mener vi, at CrowdControl i høj grad muliggør en vellykket æstetisk erfaringsdannelse og italesætter publikum som aktive, kritiske og reflekterende individer.[[7]](#footnote-8) Vi er overbeviste om, at systemet vil kunne påbegynde en dialog mellem publikums tidligere erfaringsdannelser fra lignende situationer og den ukendte og deltagelsesopfordrende situation de placeres i. Ved at gå til en koncert, hvor solisten/bandet benytter CrowdControl, vil publikums forventningshorisont revideres, fordi de projicerer nye erfaringer ind i koncertsituationen, som de vil tage med sig til fremtidige koncerter.

# Mixed Reality

Interaktionen med CrowdControl er i høj grad udviklet ud fra intentionen om at skabe en meget umiddelbar informationsudveksling mellem menneske og maskine, hvor maskinen bliver en del af menneskets rum og ikke omvendt. I dette afsnit vil vi forklare begrebet mixed reality, og derudfra undersøge CrowdControls sammenblanding af det virkelige og det virtuelle rum.

I dag er flere og flere af de hverdagsmiljøer vi bevæger os til en vis grad computeriseret. Det betyder, at vi er omgivet af et nærvær af information og følgelig, at vores fysiske omgivelser uundgåeligt er forbundet med en medieret tilstand. Digitale medier og teknologier er med sine stigende kræfter og faldende pris på både et synligt og usynligt niveau nu en del af stort set alle offentlige rum. Ifølge Kofoed og Warmberg er 98 % af verdens samlede antal processorer således i dag placeret i andre artefakter end computere.[[8]](#footnote-9) Virkeligheden påvirkes altså i høj grad af de medier, der formidler og sorterer den. I sin mest yderliggående form af udviklingen, kaldet *calm technology,* forsvinder teknologien fra vores sysnsfelt og fungerer uden vi er bevidste herom. Selv om det oprindeligt er et venligsindet ønske om at gøre livet lettere, kan det i høj grad også være problematisk, fordi den hensætter subjektet:

[…] i en tilstand, hvor vi ikke længere tænker over, at vores handlinger faktisk bliver medieret af en maskine [og dermed vores] sociale, psykologiske og kulturelle oplevelser.[[9]](#footnote-10)

Koblingen mellem det fysiske rum og digitale teknologier har fået stor teoretisk opmærksomhed de seneste år, hvilket har fostret en lang række begreber, som betyder stort set det samme. Heraf vil vi benytte samlebetegnelsen *mixed reality*, som betegner en virkelighedskollage, hvor grænsen mellem det umiddelbart oplevede og det computermedierede er udvisket.[[10]](#footnote-11) De medierede oplevelser griber ind i ens ’virkelige’ oplevelser, og indgår dermed i den konkrete erfaring af det fysiske rum. Derfor bliver menneskets kropslige relation til omverdenen stadig mere flydende.

Vi ønsker, at publikum via CrowdControl skal kunne forholde sig kritisk og reflekterende til ovenstående udvikling. I den forbindelse er det enormt virkningsfuldt, at systemet benytter sig af teknologier, f.eks. sensorer og kameraer, som i så vid udstrækning som muligt gemmes væk i det offentlige rum. Modsat synliggør og bevidstgør CrowdControl publikum om teknologiens indflydelse. Publikum skal vide de observeres, og at observationen medfører et output, som computeren viderebehandler til brugbare musikalske input. Det er helt modsat den funktion sensorer og kameraer almindeligvis har i offentlige rum. Her benyttes de primært som usynlige aflæsere af menneskelig handling, som medfører et ændret output i form af eksempelvis temperaturregulering eller åbning af automatiske døre. Altså som det transparente link mellem menneske og computer.

I teksten *Fremtidens Interfaces – Konstruktion af Medierede Virkeligheder* undersøger Mette Ramsgård Thomsen, leder af CITA (Center for Informations Teknologi og Arkitektur), ud fra mixed reality-begrebet, hvordan krop og teknologi kan kombineres og skabe innovative og intuitive interfaces.

Målet med at skabe en oplevelse af mixed reality er at gøre det muligt at opleve den digitale verden på samme vilkår som og med samme umiddelbarhed som den, vi oplever de fysiske omgivelser med.[[11]](#footnote-12)

Siden 1990’erne har stort set alle computerteoretikere forladt idéen om *virtual reality*, forstået som menneskets beboelse af en virtuel verden, som i mange år var profetien for den digitale teknologis perfekte udformning. Mixed reality vender denne tankegang på hovedet, og har i stedet som erklæret mål at bringe det virtuelle ind i menneskets verden, hvilket vil sige at erfaringen af det computermedierede rum falder sammen med oplevelsen af det fysiske rum. I denne sammenhæng skal virkeligheden derfor forstås som ethvert objekt, som har en faktisk objektiv eksistens, hvorimod det virtuelle er objekter, der eksisterer som effekt, men ikke formelt eller faktisk.[[12]](#footnote-13) Vi kategoriserer CrowdControl som et mixed reality artefakt, fordi det formidler computerens data til publikum, hvormed algoritmerne bliver en del af publikums rum, ikke omvendt. På den måde falder publikums oplevelse af det fysiske rum sammen med det computermediere rum, og det på rummets og publikums præmisser.[[13]](#footnote-14)

Et succesfuldt mixed reality-artefakt, som kan foranledige meningsfyldt interaktion, skal ifølge Ramsgård Thomsen trække på erfaringer med fysiske miljøer, og på den måde udvide allerede kendte handlinger til indsamling og manipulation af data. Altså skal interfacet benytte sig af andre interaktionsværktøjer end keyboardet og musen, eksempelvis ved hjælp af stemmegenkendelse og gestik. Og grænsefladen forskyder sig på den måde fra skærmen til selve kroppen. Idéen er, at man på det tankeniveau da springer over maskinen som sådan og fokuserer på selve den indlejrede information. Med andre ord ved at flytte fokus fra forholdet mellem menneske/maskine over til forbindelsen mellem menneske/information og dermed bedre understøtte intersubjektiv interaktion. Alt i alt mener Ramsgård Thomsen, det reducerer de kognitive og funktionelle grænser imellem den digitale og fysiske verden.[[14]](#footnote-15) Hele idéen med CrowdControl har netop været at komme ud over de klassiske interaktionsværktøjer, og i stedet tilvejebringe en interaktion, som i langt højere grad trækker på eksisterende gestiske musikalske erfaringer. Eller med andre ord forsøge at transformere laptoppen fra et kontormøbel, som Cascone beskrev den, til et musikalsk instrument med betydningsbærere, som publikum kan forstå.

Ramsgård Thomsen betegner sådanne artefakter som *embodied interfaces*, hvilke hun anser som en radikal, men nødvendig udfordring af det gældende interaktions- og interfaceparadigme. Interaktionen med kropsliggjorte brugergrænseflader bliver i Ramsgård Thomsens øjne et udtryk for det øjeblik, hvor brugerne er bevidste om deres krop som interaktionsværktøj og på samme tid også er bevidste om den medierede konsekvens af interaktionen. Koefoed og Warmberg behandler i teksten *Interface eller Interlace* også, hvad der sker, når interfacet som flad kommunikationsflade, som skærmen, mellem menneske og maskine opløses, hvilket de mener, betyder at subjektet placeres *”midt i systemet frem for foran det, [hvilket betyder, at] bruger og system væves sammen, hvorved det digitale interface snarest bliver til interlace”.[[15]](#footnote-16)*

Fordi digitale medier i dag kan give output på basis af input med en så lav forsinkelse, at det ikke kan perciperes, kan brugerne få en oplevelse af tilstedeværelse i systemets rum. Mixed reality-interfaces redefinerer og rekonstruerer menneskets selvbevidsthed:

[…] gennem en umiddelbar oplevet her-og-nu-virkelighed, som blander, sammensmelter og skaber både den fysiske og den computeriserede verdens dimensioner… [således brugeren får] oplevelsen af, at intuitive handlinger har en umiddelbar konsekvens, både i det fysiske og virtuelle rum.[[16]](#footnote-17)

Hele kroppen indberegnes i CrowdControl, og dermed bliver måden publikum bevæger sig i rummet, i sig selv til det input, der er med til at skabe en ny oplevelse af, hvad det vil sige at være til stede på tværs af skellet mellem en fysisk og virtuel virkelighed. På den måde kan interaktion med et embodied interface, som CrowdControl, gøre det muligt at erfare computerens lag af informationer, som en udvidelse af den fysiske dimension, og herigennem fysisk påvirke, ændre og i det hele taget udfordre den digitale dimension.

# Transparens og Refleksivitet

I essayet *Transparency and Reflectivity* benytter Jay David Bolter og Diane Gromola begreberne *transparens* og *refleksion* til at beskrive to vidt forskellige hensigter med interfacet. Så godt som alle interfaces, der har en værktøjsfunktion, eksempelvis skrive- og grafikprogrammer eller medieafspillere defineres med transparens for øje. Det betyder, at applikationerne skal fungere gnidningsløst med så få forstyrrelser som muligt, så man kan koncentrere sig om den løse den givne opgave, frem for på at forstå selve interfacet. Retter brugerens fokus sig mod interfacet anses det derfor som en fejl.[[17]](#footnote-18) Denne måde at anskue interfacets opgave på har historisk set altid været den dominerende indenfor både den teoretiske og praktiske omgang med computeren. Eksempelvis udtrykte Douglas Engelbart i sit indflydelsesrige essay *Augmenting Human Intellect* fra 1962 håb om, at digitale medier med tiden ville blive anset som en naturlig udvidelse af menneskets evner.[[18]](#footnote-19) I 1998 udgav den amerikanske computerteoretiker Donald Norman bogen *The Invisible Computer*, hvori han fremlagde en radikaliseret udgave af Engelbarts visioner. Ifølge Norman bør og vil computeren langsomt opsplittes til en lang række mindre, og for brugeren, usynlige komponenter, der hver især udfører færre, men mere specifikke opgaver.[[19]](#footnote-20) Normans idéer kan på den måde betegnes som en form for endemål for digitale mediers transparens. Computerindustrien arbejder til dels også hen imod dette endemål. Flere og flere af computerens egenskaber er flyttet ud i mindre elementer, hvoraf et godt eksempel er MP3-afspilleren. Men Norman har hidtil taget fejl med hensyn til usynliggørelsen af teknologien. Et godt eksempel er igen MP3-afspilleren, hvor Apples iPod er blevet til et statussymbol, som på ingen måde forsøges at gemmes væk af brugeren. Men selve interfacet i iPod’en er dog stadig skabt med henblik på at være transparent.[[20]](#footnote-21)

Interfaces hvis formål netop er at gøre opmærksom på sig selv og sin rolle som formidler mellem mennesker og binære talkom­binationer, er derimod refleksive. Refleksive interfaces giver ikke sine brugere mulighed for tankeløst at overføre og bruge deres tidligere erfaringer og referencerammer med lignende objekter, fordi de ikke bygger videre på de gældende kulturelle koder og praksisformer.

Med afsæt i receptionsæstetikken, som vi behandlede tidligere i opgaven, argumenterer Kaare Nielsen endvidere for, at subjektets følelse af delagtighed i artefakter ikke er en ny og unik egenskab for digitale medier. Denne har været til stede i alle artefakter indenfor alle medier, som har ladet publikum udfylde de omtalte tomme pladser. Forskellen er, at digitale medier har medført et egentligt aktøraspekt, eftersom subjektet har mulighed for aktiv indgriben og medskabelse af artefaktet. Ifølge Kaare Nielsen kan det bl.a. befordre, at subjektet opnår en kritisk refleksion overfor selve mediet og dets kontrol af adfærd.

Vurderer man CrowdControls æstetiske kvalitet ud fra, hvorvidt det vil kunne opnå æstetisk erfaringsdannelse, mener vi, at systemet i høj grad vil kunne ruske op i etablerede betydningsdannelser og forventninger. På grund af dets opfordring til deltagelse italesætter CrowdControl desuden i særdeleshed publikum som aktive individer. Et af vores erklærede mål for systemet, var som tidligere nævnt, at publikum via sin interaktion med sensorerne skulle kunne høre, hvordan de påvirkede de opførte kompositioner, og derigennem opnå en forståelse for, hvad det indebærer at skabe og fremføre musik ved hjælp af en laptop. Publikum kan på den måde indgå i en fysisk informationsudveksling med laptoppens underliggende lag af data, og opnå en kritisk refleksion over selve mediet såvel som blive underholdt.

Men potentialet afhænger fuldstændig af, om artefaktet henvender sig til og italesætter sit publikum som:

[…]passiv konsument/klient, oplevelseshungrende deltager uden ambitioner om refleksionsmæssig erfaringsbearbejdning eller aktiv, kritisk ræsonnerende samfundsborger.[[21]](#footnote-22)

Af disse tre henvendelsesformer er det naturligvis den sidstnævnte, som Kaare Nielsen mener, kan medføre en vellykket æstetisk erfaringsdannelse, som kan udfordre subjektets forventningshorisont.

1. Kaare Nielsen – 2007, p. 9. [↑](#footnote-ref-2)
2. Kaare Nielsen – 2007, p. 7. [↑](#footnote-ref-3)
3. Kaare Nielsen – 2007, p. 8. [↑](#footnote-ref-4)
4. Tortzen Bager – 2007, p. 4. [↑](#footnote-ref-5)
5. Tortzen Bager – 2007, p. 5. [↑](#footnote-ref-6)
6. Kaare Nielsen – 2007, p. 9. [↑](#footnote-ref-7)
7. Kaare Nielsen – 2007, p. 12. [↑](#footnote-ref-8)
8. Kofoed og Warmberg, 2007, p. 14. [↑](#footnote-ref-9)
9. Kofoed og Warmberg, 2007, p. 18. [↑](#footnote-ref-10)
10. Ramsgård Thomsen, *2004*, p. 293. [↑](#footnote-ref-11)
11. Ramsgård Thomsen, *2004*, p. 295. [↑](#footnote-ref-12)
12. Ramsgård Thomsen, *2004*, p. 301. [↑](#footnote-ref-13)
13. Kofoed og Warmberg, 2007, p. 14. [↑](#footnote-ref-14)
14. Ramsgård Thomsen, *2004*, p. 306. [↑](#footnote-ref-15)
15. Kofoed og Warmberg, 2007, p. 3. [↑](#footnote-ref-16)
16. Ramsgård Thomsen, *2004*, p. 306. [↑](#footnote-ref-17)
17. IBID, p. 375. [↑](#footnote-ref-18)
18. Engelbart – *Augmenting Human Intellect* in *The New Media Reader*, p. 95. [↑](#footnote-ref-19)
19. Koefoed & Wamberg - *Interface eller Interlace*, pp. 15-16. [↑](#footnote-ref-20)
20. Bolter & Gromola – *Transparency and Reflectivity*, p. 379. [↑](#footnote-ref-21)
21. Kaare Nielsen – 2007, p. 12. [↑](#footnote-ref-22)