

ATTRACTOR: Digital Kunst i Kvadraturen

Eksamen KF-407

Kandidatnummer: 212221

Innledning

I denne teksten ønsker jeg først å gi en kort prosjektbeskrivelse for prospektet, Attractor, en planlagt temporær kunstinstallasjon som skal plasseres ut i Kristiansands kvadratur og være åpen for forbipasserende.

Videre vil jeg drøfte verket sett i kontekst av noen teoretiske perspektiver. Særlig viktig for dette prosjektet er Catherine Malabou sine ideer om nevroplastisitet som sammen med Freuchen og Tenningens tanker om sted og habitat.

Utdanningsnytt kunne i desember 2024 kunngjøre at Oxford English Dictionary kåret "brainrot" som årets ord. Oxford bemerket at begrepet ble særlig mye brukt for å beskrive en antatt forverring av mental og intellektuell tilstand som følge av overforbruk av skjerminnhold av lav kvalitet (Utdanningsnytt, 2024).

Det er ikke min hensikt her å stille meg helt bak en diagnose av skjermbruk, men bare bemerke den økende bekymringen for skjermlevets konsekvenser.

Den kunstneriske bakgrunnen, motivasjonen og ambisjonen med dette prosjektet bør også få en liten utdypning før jeg går videre.

Det er min ambisjon å utvikle å en kunstnerisk, digital praksis som kan snakke til en kontemporær, alment utbredt digital skjermpraksis. Påstanden min er at vi (nærmest) alle lever deler av våre liv foran skjermer og at mye står på spill om hva en slik skjermpraksis skal være. I mine øyne gjør dette det digitale kunstfeltet til et særlig viktig felt å fokusere innsats på dersom man ønsker å påvirke samtidens visuelle og digitale kultur.

Malabou sitt fokus på nettopp hjern-

ens plastisitet og miljø og spørsmålet "Hva skal vi gjøre med hjernene våre?" gir utgangspunkt for en overlappende utforskning av by og skjerm som en viktig del av hjernens miljø i dag. Kanskje kan det digitale formspråket, med dets iboende plastisitet, være en ressurs for kritikk?

Videre vil jeg drøfte samarbeid med andre aktører med et særlig fokus på Kristiansand Kommune og kulturfondet Cultiva og Bård Breiviks representanter som viktige partnere i dette prosjektet.

Så vil jeg drøfte distribusjon og eierskap av åndsverket og hvordan verket kan deles digitalt.

Avslutningsvis vil jeg gi noen korte konkluderende bemerkninger.

Lenke til research-catalogue:
<https://www.researchcatalogue.net/shared/a6dc70c36f285bd-448767f25a6b90d08>

Prosjektbeskrivelse Attractor

I dette prosjektet er hensikten å trekke på nyere strømninger innen digital kunst og kultur og immersivitet for å skape en kunstnerisk intervensjon som i større grad utnytter umiddelbare intense inntrykk for å fornye publikums blick på og oppfatning av sine omgivelser.

Kunstinstallasjonen Attractor søker å utvikle en mer opplevelsesbasert intervensjon og skal spille med opplevelsesøkonomiens, spillkulturens og strømmekulturens uttrykk for å gi en overraskende vri på det som for mange har blitt et kjent digitalt formspråk.

Attractor er plassert ut i byrommet uten særlig innramming som skiller den ut som et sted for kunstbetraktning. Installasjonen er også utformet som en passasje egner seg dermed ikke som oppholdssted.

Utformingen er slik at installasjonen danner et midlertidig avbrudd i byvandrers kontinuerlige visuelle kontakt med byrommet idet man går inn i korridoren og synsfeltet fylles med innholdet på skjermene, før seeren igjen gjenopptar visuell kontakt med byrommet ved utgangen av installasjonen.

Dette aspektet ved verket, det at det består i å lage et mellomrom i kontakten med byen, er det bærende konseptuelle grepet.

Attractor skal stå som temporær installasjon i et kortere tidsrom på Rådhusplassen. Konstruksjonsmessig består installasjonen av fire skjermvegger som er satt opp som smal korridor eller passasje hvor inngang/utgang er Bård Breiviks skulptur på den ene siden.

Hele utformingen skal gjøres av kunstneren. Til montering og sikring kreves det assistanse fra en elektriker og tillatelse fra kommunen.

I dette mellomrommet, i skjermkorridoren, møter seeren gjenkjennelige fragmenter av byrommets materialer, former og teksturer gjengitt som digitale objekter i en interaktiv

animasjon. Vi kan tenke oss at fremgangsmåten her er som en slags tredimensjonal collageteknikk hvor byrommet fragmenteres og får ny digital form og fysikalitet. En programmerbar collage hvor byrommet remixes og reprogrammeres.

Et sentralt aspekt ved den digitale interaktive og immersive estetikken er at den på en eller annen måte omslutter betrakteren og tar i bruk seerens input.

I denne installasjonen skal det være bevegelsessensorer som registrerer seerens posisjon i korridoren. Denne posisjonen blir så brukt til å styre fragmentenes atferd vis-a-vis seeren. Fragmentene er programmert slik at de følger seerens bevegelser og tiltrekkes mot seerens posisjon helt til de kommer nære nok til å treffe og klistre seg til korridorens gjennom-siktige, skjermende vegger.

Effekten jeg søker med dette er blant annet en overdrevet og intensivert fornemmelse av kontakt med byens synlige overflate samtidig med en økt bevissthet rundt skjermenes dobbelte funksjon som flate som både skjerner mot og viser frem det som er på den andre siden.

En av de bærende ideene i Freuchen og Tenningens *Game of Life: Feltkommentar* er filosofen Peter Slojterdijks bilde av menneskets utvikling innebærer en utvikling av teknikker for selvtemming og domestisering, såkalte antropoteknikker. Mennesket skaper sitt eget miljø, og på den måten seg selv. (Freuchen og Tenningen, 2020, s. 86-87)

Jan Freuchen drøfter også Malabous ideer om nevroplastisitet og siterer henne på hennes insistering på at hjernen ikke bare er genetisk determinert, men også må kunne sies å være vårt eget verk, et produkt av hva vi gjør med den (Freuchen og Tenningen, 2020, s. 193).

Malabou sine ideer om nevroplastisitet ønsker jeg å koble til en tanke om at øyne er en del av hjernen, den delen

av hjernen som er åpen mot verden, en eksponert kontaktflate som hele tiden gnisser mot sine omgivelser og formes av dem.

Malabou skriver i sin bok "Hva skal vi gjøre med hjernen vår?" at dette spørsmålet i aller høyeste grad er et politisk spørsmål. Hun skriver, uten å gi entydige svar om hvordan vi kan tolke hjernens plastisitet, dvs. å se en speiling mellom nervesystemet og verdenssystemet. Men hun er utvetydig i sin insistering på at en konsekvens av oppdagelsen av hjernens plastisitet får både biologiske og politiske konsekvenser (Malabou, 2017, s. 8-13).

Med disse tankene i bakhodet er det nærliggende å spørre hva samtidens digitale antropoteknikk består i. Og hvordan det digitale formspråket kan si oss om hvordan hjernen forsøkes formet av det digitale billedspråket.

For dette prosjektet konseptualiseres synsfeltet som en strøm hvor byrommet danner en mer eller mindre konstant kontaktflate med byborgernes hjerner. Den kritiske intervensjonen består da i å skape en fornyet bevissthet og spørring omkring miljøets effekt på subjektet (og hjernen), både bymiljøet og skjermmiljøet.

Samarbeid med Kristiansand Kommune og Cultiva

Dette prosjektet er helt avhengig av støtte og tillatelse fra flere aktører. Som en installasjon som skal stå i offentlig rom og stå sammen med en skulptur som eies og vedlikeholdes av Kristiansand kommune, er det et naturlig første steg å sikre tillatelse og samarbeid med kommunen.

I Kristiansand Kommunes strategidokument, "Strategi for kunst i offentlige uterom" fra 2019 skriver de om ønsket om flere temporære utstillinger:

"Kunst i offentlig rom ble i denne omgang ikke nevneverdig vektlagt, med unntak av «det bør legges spesielt til rette for at byens uterom gir gode muligheter for presentasjon av temporære kunstprosjekter.» Seks år etter etterlyses fremdeles temporære prosjekter i byens uterom" (Kristiansand Kommune, 2019, s. 5).

Videre i dokumentet uttrykkes det også at:

"Kristiansand skal årlig ha ett større temporært kunstprosjekt i bykjernen. Prosjektet kan ha variert plassering og omfang, og kan benytte seg av lokale, nasjonale eller internasjonale kunstnere. [...] Ønsket er at verket skaper undring og inviterer til interaksjon hos både barn og voksne" (Kristiansand Kommune, 2019, s. 25).

Også fra dokumentet "Kristiansand Kommunes Kulturstrategi 2023-2030" kan man lese:

"Stiftelsen Cultiva og senteret CreaTeME på Universitetet i Agder er drivkraft for den digitale utviklingen innen kunst- og kulturfeltet. Gjennom deres teknologiske satsning har Kristiansand en mulighet til å få kompetanse og ta en ledende nasjonal posisjon innen digital transformasjon. Kultursektoren kan også vise vei i hvordan man håndterer forskjellige megatrender" (Kristiansand Kommune, 2023, s.8).

Den enorme satsningen på det digitale feltet fra aktører som Kristiansand kommune og Cultiva demonstrerer den store interessen for å stimulere til at det skal skapes mer digitale kunstuttrykk lokalt.

Cultiva har også opprettet egne søkerordninger for digitale prosjekter, blant annet "Cultiva Digital", "Tilskudd til utvikling av digital kunst og kultur til barn og unge", "Cultiva Digital år 4 // Digital transformasjon" og "Fornye // Cultiva Teknologi".

Her skriver de at de ser etter prosjekter som:

"Utforsker og eksperimenterer med digitale produksjons- og formidlingsformer. Skaper ny hybridkunst der det digitale og fysiske samspiller på en nyskapende måte (Cultiva, 2025).

"Cultiva vil i 2025 tildele inntil 15 millioner kroner for å sikre arbeidsplasser knyttet til nye ideer og prosjekt som kombinerer kunst, kultur og kunnskap på nye måter og som utforsker ny teknologi (Cultiva, 2025).

"Cultiva vil tildele støtte til prosjekter som tar i bruk digital teknologi for å skape, produsere, tilgjengeliggjøre og formidle nyskapende innhold digitalt." og er "I tråd med prioriteringskriterier: - Tilknytning til Kristiansand (Cultiva, 2025).

Et slikt prosjekt trenger betraktelig finansiell støtte på grunn av de materielle kostnadene, hovedsakelig skjermene. En aktør som Cultiva vil derfor være viktig å få med på laget.

Med en tydelig stedsspesifikk, temporær tilnærming, et verk som er Kristiansand-sentrert, og en metode og uttrykksform som i stor grad er drevet av nyskapende, digitale teknikker synes dette prosjektet å falle innenfor både Cultiva og Kristiansand sin satsning på digital og teknologisk

drevet kultur og kunst.

Bård Breiviks Portal

Som et verk som står i direkte forbindelse med Breiviks verk kan Attractor tenkes å få en varig innvirkning på resepsjonen av Breiviks skulptur.

Bård Breivik døde i 2016. Det er derfor helt avgjørende for meg som kunstner å gå i dialog med aktører som jobbet med Bård Breivik. En god start kan være å ta kontakt med folka som var involvert i utgivelsen av boka "Bård Breivik. [Bind I] : I'd love the key to the master lock" som kom ut i 2016 under Fagbokforlaget. Redaktører Jorun Veiterberg og Rita Leppiniemi synes å være en naturlig start på en slik dialog.

Jeg har noen grunner til å tro at Breiviks representanter vil kunne stille seg bak et slikt samarbeid: Bård Breiviks gjentatte bruk av speilformer i hans offentlige utsmykningsverk og hans utstrakte bruk av digitalt design i sine senere verk peker mot en kunstner som viste interesse i å speile omgivelser, men også var åpen for det digitale formspråket (Hammer, 2016).

Denne måten å samspille med et eksisterende verk vil alltid innebære en sjanse for at det nye verket kan komme til å prege det eldre verkets responsjonshistorie. Dersom det skulle oppstå konflikter og ønsker om at Breiviks skulptur ikke ble involvert kan verket realiseres uten tilknytning til Breiviks skulptur.

En grundig runde med dialog, spørring og presentasjoner av prosjektet for Bård Breiviks stiftelse bør derfor gjøres i forkant av en søknad til kommunen og Cultiva.

Distribusjon av verkets kildekode

Som et kunstverk som i stor grad består av programvare oppstår det også egne utfordringer og muligheter. Programvare kan enkelt deles, kopieres og videreutvikles av andre. Kunstverket Attractor ønsker å dra nytte av dette og tilby all data som åpen kildekode til andre skapere som ønsker å bruke dette arbeidet som utgangspunkt for egne verk.

På den måten kan verket tenkes å inngå i en større nettverk av kunstproduksjon hvor den opprinnelige ideen og verket, delvis eller som helhet, blir tatt i bruk og videreutviklet, remixet, andre steder og på nye måter. Slik vil verket inngå i stadig nye kontekster og være byggestein i fremtidige verk.

Verkets karakter av å være temporær utstilling synes å omgå problemstillinger angående eierskap ved salg som kunne oppstått dersom verket skulle ende som kommunenes eierskap. Den planlagte distribueringen av kildekode bør uansett avklares med kommunen og Cultiva under søknadsprosessen.

Avslutning/Konklusjon

Attractor er et tenkt kunstprosjekt som ønsker å være en inngripen i flere kontekster som overlapper.

I dette prosjektet tenkes miljøet, både byrom og digitale flater, som hjernens miljø. Med både en økende interesse (med økonomiske muskler) for digitale former for kunst og kultur og en økende bekymring for effekten av digitalt innhold på våre hjerner, synes den digitale kunsten og det digitale formspråket å ha fått en særstilling blant samtidens kunstformer.

Så mye beror på hva det digitale skal være og hva det skal være for. Attractor er mitt forsøk på å innta en posisjon i dette feltet og påvirke konteksten.

Litteratur

Hammer, E. (2016, 31. mai). Den globale formgiveren. *Kunstkritikk.no*.
<https://kunstkritikk.no/den-globale-form-giveren>

Malabou, C. (2017(2004)). Hva skal vi gjøre med hjernen vår?. Moss:H//O//F.

NTB. (2024, 3. desember). «Brain rot» er årets ord i Storbritannia. *Utdanningsnytt.no*.
<https://www.utdanningsnytt.no/digitalisering-litteratur-ntb/brain-rot-er-arets-ord-i-storbritannia/424214>

Tenningen, S. og Freuchen, J. (2020). *Game of Life: Feltkommentar*. Lord Jim Publishing.

Strategi for kunst i offentlige uterom. (2019). Kristiansand Kommune. <https://www.kristiansand.kommune.no/globalassets/felles/politikk-og-organisasjon/planer-rapporter-og-meldinger/planer/strategi-for-kunst-i-offentlige-uterom-med-retningslinjer-2016-2019.pdf>

Kristiansand kommunes kulturstrategi 2023 - 2030. (2023). Kristiansand Kommune. <https://www.kristiansand.kommune.no/globalassets/felles/kultur-og-fritid/kulturstrategi-for-kristiansand-kommune-2023.pdf>

Tilskudd til utvikling av digital kunst og kultur til barn og unge. (Lesedato 26.11.25). Cultiva - Kristiansand Kommunes Energiverksstiftelse. <https://www.cultiva.no/aktive-utlysninger/tidligere-utlysninger/tilskudd-til-utvikling-av-digital-kunst-og-kultur-til-barn-og-unge>

Cultiva Digital år 4 // Digital transformasjon. (Lesedato 26.11.25). Cultiva - Kristiansand Kommunes Energiverksstiftelse <https://www.cultiva.no/aktive-utlysninger/tidligere-utlysninger/cultiva-digital-ar-4-digital-transformasjon>

Førnye // Cultiva Teknologi (Lesedato 26.11.25). Cultiva - Kristiansand Kommunes Energiverksstiftelse <https://www.cultiva.no/aktive-utlysninger/tidligere-utlysninger/cultiva-digital-ar-4-digital-transformasjon>