



LUND UNIVERSITY

Digitala objekt/digitala bilder

Fritz, Björn

Published in:
Konst- och bildvetenskapliga institutionens skriftserie

1999

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):
Fritz, B. (1999). Digitala objekt/digitala bilder. I A. Göthlund, & A. Tellgren (Red.), *Konst- och bildvetenskapliga institutionens skriftserie* (s. 15-20). Konst- och bildvetenskapliga institutionen, Göteborgs universitet.

Total number of authors:
1

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

Digitala objekt/digitala bilder
Björn Fritz

(Paper till symposium om konst på Internet i Göteborg, 5-6 Mars 1999, anordnat av Konsthistoriska Institutionen vid Göteborgs Universitet)

[an error occurred while processing this directive]

Jag ser bara en mängd dålig typografi, usel bruksgrafik och illa utformad information om något som inte är närvarande, jag ser bara saker som blinkar/sjunger/flyter omkring bland korta fragment av texter och "404 object not found", men ingenstans ser jag något som faktiskt berör eller ger mig en upplevelse, mer än ytterst sällan, på några få platser där en känsla av nostalgi i alla fall lever kvar, nostalgi för maskinen och dess hemliga utrymmen. </i>

Den ursprungliga frågan jag ställde min när jag började fundera kring konst på internet var "Varför finns den inte?". Med tiden har den frågan fått omformuleras till någonting längs med tankegången "Varför är det mesta så dåligt, ja rent av ointressant?". Detta då det börjar dyka upp en del intressanta konstnärliga projekt att ställa de jag såg först i kontrast till. Det vi ser är inget mindre än framväxten av ett nytt media och hur detta tas i konstnärligt bruk. Min infallsvinkel på det hänger samman med en större serie frågor som relaterar till den digitala bildens materialitet, men jag tänker i det följande koncentrera mig på två spår som jag brukar mig av i undersökningen av det digitala konstlivet, sådant det växer fram i nätverket.

Grunden för min undran är mycket vag, den baserar sig på att jag ser en massa bilder som kallar sig konst, på webbplatser som kallar sig gallerier, men jag kan inte gå med på att det rör sig om konstliv - det är för dåligt. Men det rör sig alltså bara om mina subjektiva upplevelser, vilka jag då kan ta till grund för

att undersöka vilka möjliga hypoteser man kan lägga fram om denna konstmiljö. Mitt första försök tog sitt avstamp i Pierre Bordieu; och i idén om att konst definieras utifrån att den ingår i ett konstskapande system, vilket jag då fann inte hade någon motsvarighet på internet. Det fanns inga metoder att ge sanktion; inget galleri var mer trovärdigt än ett annat, på nätet får den professionelle konsthandlaren lika mycket eller lite utrymme som den tioårige gossen som kan stava till galleri. Detta hänger i sin tur samman med att det inte finns samma begränsande ekonomiska struktur på nätet som i verkliga livet, och att det överhuvudtaget saknas många av de sociala markörer som återfinns i verkligheten. Markörerna finns, men de är av underordnad betydelse, och de är inte av samma slag som i verkligheten [Som markörer kan man på nätet ange domäner, tekniska resurser, redaktionell stab - dessa är iofs väsentliga, men de är inte markörer som lämpar sig väl för att särskilja konst från icke-konst. Ej heller lämpar de sig väl för andra sociala skillnader.] . Sanktion är det centrala begreppet här; konst, eller snarare "Konst", skapas av att den ingår i konstcirkulationen, dvs att det skrivs om den i kosttidskrifterna, att den visas på gallerierna, samlas av konstsamlarna, etc. Varje del i denna cirkulation av konstobjekt definierar sig i förhållande till övriga delar, det är på det viset de erhåller sin sanktion som delar av konstvärlden. För att skapa ett internetbaserat konstliv så måste detta inordnas i denna cirkulation på något vis. Jag kan se början av detta inordnande; begreppet har fått sitt namn "New Media Art", det visades webbaserad konst på Domumenta X, och det finns ett visst mått av konstkritik som bryr sig om maskinbaserad konst, men det är ännu inte nog för att skapa vad vi kan kalla en kritisk massa. Jag tror att förändringar måste komma till stånd både vad det gäller synen på konsten (våra teorier) som inom konstens självteoretiserande för att ge de datormedierade konstverken rum i konstcirkulationen. I det följande ska jag visa fram på några tänkbara problemområden.

Alltså; nätet tillåter inte handel med konstverk, så det kan inte uppstå någon ekonomisk konstcirkulation, nätet tillåter inte heller skapandet av konstinstitutioner som motsvarar galleriet eller museet; båda kan nämligen öppnas av vem som helst, med eller utan sanktion. Nätmotsvarigheten till dessa institutioner är allt för odefinierade, allt för lättimiterade, allt för allmänt tillgängliga. Bristen på ekonomiska möjligheter avlägsnar konsthandeln och därmed det vanliga galleriet ur ekvationen. Problemet med hur man ska definiera en institution på internet utgör ett andra led i detta spel som än så länge hindrar framväxten av ett konstliv på nätet.

Bytet över från verklig tillvaro till nätad tillvaro brukar beskrivas som övergången till informationssamhället, där den främsta varan i cirkulation ska bli just information (jag ska återkomma strax till en annan synvinkel på just informationsbegreppet). I dagsläget är detta inte en realitet; handeln över internet motsvarar snarare postorderkatalogens handelsmodell än ett handlande med ren information. Ingen är beredd att betala för att erhålla en konstnärlig .gif-fil. Detta sagt med ett centralt undantag; pornografi. Porr är den enda typ av information som verkligen låter sig säljas på nätet, jag nämner det här eftersom det är en intressant aspekt på bilder i ett socialt kontext; ety det är pga av pornografins sociala roll, skammen som i viss mån omgärdar handeln med den, som den har blivit en så stor handelsframgång på nätet. Nå, eftersom man med dessa bilder kan etablera en handel med information så finns denna möjlighet i verkligheten och tagen i bruk; men jag anser då att detta mer hänger samman med sociala stigmata som vidrör just pornografi och handel med denna, än direkt med bilderna, så erfarenheten därifrån är inte direkt tillämplig på konstbilder.

Om Bordieu har rätt i att konst inte kan existera utanför konstcirkulationen (tidskrifter, samlare, gallerier, museer, etc) så finns det idag inte mycket på nätet för att ge utrymme åt ett konstliv, då det på nätet inte finns nog med begränsningar för att skapa dessa institutioner. Problemet ligger alltså i att det är för lätt att öppna ett Guggenheim, inte i att det saknas en Guggenheim att öppna det. En liknande situation gäller för övrigt för de digitalt tillverkade bilderna, bristen på motstånd i tillkomstprocessen, en brist som i mycket hänger samman med att bilderna då helt saknar en materiell natur, är ett stort hinder för att tillåta ett utnyttjande av de digitala verktygen som just konstnärliga verktyg, jag talar här om något så enkelt och gripbart som rent fysiskt materiellt motstånd, det som styr hur våra händer och vår hjärna mottar information om vårt skapande. Vad vi ser i de senare årens datorbaserad konst är att man i mycket söker sig till olika typer av motstånd, antingen genom att involvera sig i en kombination av digitala och traditionella medier (som i manipulerande av foton, där den fotografiska komponenten får träda i förgrunden), eller i sökande efter teoretiskt motstånd; bilderna förhåller sig till samtida kulturteori på ett sätt som skapar den nödvändiga grunden att arbeta mot. Det rena tecknandet eller bildskapandet (dvs framställandet av bildobjekt) så som det återfinns i rikt mått inom konstvärlden i stort saknar i hög grad motstycke i den digitala konstsfären.

För att förstå varför det är så måste vi fundera på vad som utgör den digitala bildens kärna, dess materialitet. Av

åtminstone för mig uppenbara skäl så är det inte fruktbart att kalla den lysande fosforpunkterna på bildskärmen eller arrangemanget av koder på hårddisken för materialet som görs bruk av i bildernas tillkomst, båddera är uttryck för något bakomliggande som bildskaparen måste kunna hantera; nämligen informationen som kan uttryckas som bild. Denna information kan ta sig otaliga uttryck, kanske är den tydligast i ångra-funktionen i de flesta bildprogram. Där ser man då klart uttalat att bilden inte bara består av sitt nuvarande utseende, utan att den även rymmer ett eller flera tidigare utseenden, somliga bildprogram låter en rent av att spara dessa tidigare versioner samman med de man rent fysiskt kan se.

Vi måste då här skilja bort en central del av den datorbaserad konsten, nämligen den som tillverkas för att ses i utskrift (eller motsvarande), något jag också anser mig gjort för denna gång genom att koncentrera mig på förutsättningarna för konstlivet på internet. Jo, jag finner det mycket svårt att skilja på konstverket i sig och det material det är utfört med (i), alltså måste jag se bilden på bildskärmen, eller i utskrift eller i min webbläsare eller framvisad i en eller annan fast definierad form, trots vad jag säger om informationen som bildens egentliga materialitet. Vissa typer av objekt - som t ex webbaserad konstobjekt, låter sig enklare uppfattas som till stor del uppbyggda av information, och hantering av denna (så kan jag som mottagare t ex avgöra i viss mån hur jag ska ta emot objekten genom inställningar i eller val av webbläsare). Ju mer fysisk bilden blir, ju närmre placeringen på galleriets vägg den når, ju närmre en mer traditionell objektroll når den.

Så låt oss återvända till informationen, och i att betrakta bilden som just information, som något som mottagaren manipulerar och tar till sig med sin utrustning (mental såväl som maskinell). På webben är denna manipulation tydlig; betraktaren bestämmer i ganska stor grad hur den publicerade webbplatsen ser ut, även om dess skapare har ett visst mått av kontroll. Men då den bild som byggs upp på bildskärmen består av just information om bilden, och inte av ett fysiskt objekt så är detta möjligt att lösa. Det skapar iofs nya problem för konstnären, men dessa problem ger samtidigt en intressant grund till motstånd i den skapande processen.

Jag kallar denna typ av digitalt tillverkade informationsbaserade bilder för digitala objekt; objekt som kan innesluta många olika delar och tekniker men som av sin skapare har avsetts att hänga samman, och här liksom överallt annars i

informationshantering är det ordningen som är av betydelse. I grunden är alla digitala objekt binära; en samling ettor och nollor; men det är förmågan att kvarhålla och att visa fram en ordning på dessa som utgör den egentliga skapelseprocessen, även om denna nu inte är fullkomlig i och med att konstnären anser sig klar. Den andra delen kommer vid mötet med mottagaren och hans/hennes utrustning, där vi har ett fysiskt påtagligt uppvisande av vad Barthes menade med att "författarens död är läsarens födelse". Det digitala objektet uppvisat på internet är en process, en samverkan mellan material, konstnär, maskinell utrustning och betraktare, en process som i mycket låter sig beskrivas i samma termer som performancekonst, möjligen som happening.

Så för att kunna undersöka dessa nyare former av konstnärliga uttryck så måste vi vidga våra vyer och fundera på dem med ett mycket generellt konstbegrepp. Något som då de första generationerna av konstnärliga utövare på nätet inte gjorde. Om skånska konstföreningens med rätta utskällda och totalsågade höstsalong 1998 (som endast visades på nätet, och som uteslutande bestod av .jpeg-filer mot svart bakgrund) ska kunna förstås som det misslyckande den var, och om vi ska kunna se att grupper som jodi.org eller superbud är något centralt på spåren, att de är på väg att öppna ett nytt konstnärligt fält, så måste vi också förstå vår egen förståelse så att säga. Hur kan vi tänka kring dessa digitala objekt, varifrån kommer de, och hur tar vi emot dem?

Det digitala objektet är en slags konstnärlig motsvarighet till Alan Turings Universalmaskin; det kan emulera vilken annan konstnärlig praktik som helst; och som vi kan se i utvecklingen av denna universalmaskin till datorer, så är det inte främst denna emulering som blir viktig, utan nyare former av ting, maskiner, objekt. Vi har en definitivt unik position i det att vi plötsligt kan följa framväxten av en ny slags konst (de digitala objekten), en ny konstscen (internet), och en helt ny social miljö (internetbaserad kommunikation i alla de former).

Det återstår bara att hålla ögon och tanke vidöppna.

Malmö/Lund/Göteborg 990406

Björn Fritz

Appendix A

Webbplatser som kan göra anspråk på att visa på konstnärliga möjligheter på webben:

Superbad - <http://www.superbad.com/>

Jodi - <http://jodi.org/>

Easylife - <http://www.easylife.org/>

Shredder - <http://www.potatoland.org/shredder/>

Vilka då är fyra platser som funnits ett slag och som, med undantag av shredder, utvecklas i ett rasande tempo. De är alla fyra olika versioner av hur man hanterar konst-som-information fenomenet, och de relaterar alla till olika idéer om detta. Det är inte möjligt att säga något definitivt om någon av platserna då de byggs om med täta men oregelbundna mellanrum, vilket då också det ingår i förutsättningarna för en informationsbaserad konst.