

Guide til new media

Introduktion til mini-guide

Denne mini-guide til termen 'new media' fremkommer på baggrund af samtaler mellem Kunstrådets formand og New Media Forum, en kreds af new media kunstnere/aktører, kunstmuseer og uddannelsesinstitutioner (jf. kolofon)

Mini-guiden er sammenfattet af New Media Forums medlemmer til Kunststyrelsen og Kunstrådets medlemmer som oplæg til og udgangspunkt for både at etablere en fælles viden om new media genrerne og for at fortsætte samtalen om kunst og kultursektorens konkrete håndtering af new media genrernes komplekse udfordringer og forskelligartede aktører.

Mini-guiden til new media er ikke udtømmende i sine beskrivelser. Den fungerer som en slags første introduktion til new media genrernes komplekse og ofte uigennemskuelige verden og har som sigte at kvalificere kunst- og kultursektorens forståelse for genrerne.

En kort sammenfatning

Den overordnede betegnelse 'new media' er ikke en konsensusbetegnelse, men dækker over en lang række synonyme og måske bedre dækkende begreber som digital kunst/æstetik, elektronisk kunst, multimedier, technomusik/kunst, computerspil ... o.a. I nærværende mini-guide fastholdes begrebet new media som hovedbegreb, der dog altid knytter sig til specifikke genrer.

Begrebet new media er fast knyttet til digitalisering af kunst og kultur og er med sine forskellige genrer i dialog med den kunstneriske tradition – også selv om denne dialog udtrykker sig gennem opgør og overskridelser.

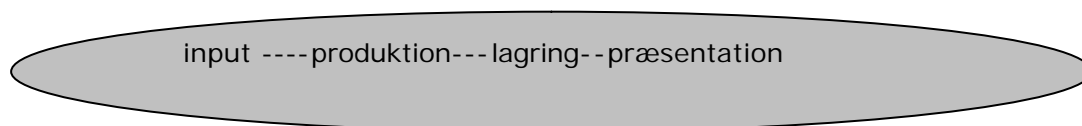
New media genrerne passer ofte ikke ind i de opbyggede kunstinstitutioner og støtteordninger fordi den, som det vil fremgå af genregennemgangen, ofte er tværæstetisk og tværdisciplinær. Dens genrebegreber kommer i stigende grad fra computeren og dens øvrige anvendelser, som digital kunst nødvendigvis ønsker at være i dialog med (fx nettet, software, programmering og hacking). Denne guide giver en kort oversigt over genrer indenfor new media. Henvielse til værker og personer er ikke udtømmende. Værker indenfor new media genrerne overlapper ofte hinanden.

- **Computerkunst**
- **Elektronisk musik**
- **Algoritmisk litteratur / Cybertext**
- **Kodekunst / Kodepoesi**
- **Computerspil**
- **Hypertekst**
- **Digital scenekunst/performance**
- **Digitale installationer**
- **Taktisk Medieproduktion / aktivistisk mediebrug (tactical media)**
- **Robotkunst / cyborgkunst / bioteknologisk kunst**
- **Virtual reality**
- **Hybridlitteratur / lydkunst**
- **Digital film/Interaktiv film / Digital animation**
- **Netkunst/webkunst**
- **Softwarekunst/ generativ kunst**
- **Hacktivism / open source / browserkunst**
- **Technomusik**

Hvad er new media?

New media termen opstod i kølvandet på multimedie- og internetteknologierne i 1990'erne. I sig selv er begrebet uklart som analytisk begreb. Hvis man skal finde en begrebslig definition på new media er Lev Manovichs *The Language of New Media* central, og han definerer new media som konvergensen af (visuelle) medieteknologier – fra 1800-tallets panoramaer over fotografi til film – og computation, dvs. maskiner til beregning og statistik fra Babbages Analytical Engine (1830) over hulkortmaskiner Turing til mainframes. Dvs. new media betegner konvergensen af beregnelighed eller digitalisering og medier, med andre ord: computeren som medium.

New media termens forudsætning handler altså grundlæggende om digitaliseringen af kunst og kultur. Denne digitalisering er naturligvis en teknisk problemstilling (for eksempel cd vs. vinyl lp'er, e-bog vs. trykt bog, digital fotografi vs. traditionelt, kemisk fotografi), der har effekt i flere forskellige lag i værket, som kan betragtes adskilt:



Figur 1: Værkets digitalisering

Pointen med figuren er, at kunst ikke bare er digital eller analog, men kunsten kan være hhv. digital eller analog i forskellige lag. Nogle kunstformer, fx digital fotografi eller film, benytter sig overvejende af et analogt input (om end film i stigende grad benytter sig af virtuelle skuespillere, sets etc.), mens produktionsprocessen og lagringen i stigende grad er digitaliseret (digitale kameraer, billedbehandling, harddisk og lagring på DVD etc.). Præsentationen kan være enten analog (filmstrimmel/printet billede) eller skærm/projektionsbaseret, dog ofte uden at præsentationsformen i særlig grad udnytter digitale muligheder (såsom hyperlinks, multilinearitet, redigeringsmuligheder).

Noget lignende gør sig gældende med mange kunstmuseers kataloger på nettet (for eksempel Statens Museum for Kunst: <http://www.smk.dk>), hvor billederne nok er digitaliseret, lagret

digitalt og præsenteret i en digital form, men hvor denne digitalisering ikke har effekt for selve kunstens udtryk eller ontologi.

Andre museer (som for eksempel Tate: <http://www.tate.org.uk/netart/>, San Francisco Museum of Modern Art: <http://www.sfmoma.com/espace> eller The Whitney Museum of American Arts' Artport: <http://artport.whitney.org/>) har på deres netsteder udstillet en kunstform, netkunst, som i langt mere udpræget grad integrerer det digitale i sit udtryk, både som input for den kunstneriske produktion, i selve produktionsfasen, i værkets lagring, distribution og præsentation. En kunstform der i både sin form og sit indhold tematiserer digitaliseringen, og hvor de teknologiske ændringer, som digitaliseringen muliggør, er inkorporeret i værkets formelle og indholdsmæssige fokus – i selve den måde det er kunst og kunstværk på. En tilsvarende sammenligning kunne føres mellem en klassisk koncert udsendt på cd og elektronisk musik, som mere radikalt har taget digitaliseringen på sig.

Men samtidig er digitalisering af kunst og kultur aldrig løsrevet fra kunst- og kulturhistoriske traditioner. For eksempel er new media genrerne netkunst og technomusik eksplicit forbundne med tidligere avantgardeformer, måske allertydeligst i bruddene med traditionelle og institutionaliserede værk- og udstillingsformer. Det er tydeligt i såvel forskning som i værkerne selv, at new media genrerne i stadig stigende grad forbinder sig med – ofte oversete og marginaliserede – elementer i kunsthistorien.

Konklusionen er, at termen new media og dens genrer er kunstformer, der udforsker og ofte udfordrer digitaliseringens betydning – hvad digitaliseringen betyder i forhold til de forskellige lag i figuren ovenfor (lag som i stigende grad digitaliseres i enhver kulturel produktion og i vidensproduktion generelt). Samtidig bliver det tydeligt, at digitaliseringen ikke er total eller et enten-eller, men at digital kunst ofte vil indeholde ikke-digitale lag og er i dialog med ikke-digitale traditioner.

Desuden skal det understreges, at der hér ikke nødvendigvis er tale om en kvalitetsdiskussion, men om en måde at skelne mellem new media kunst og kunst, hvor digitaliseringen blot er udvendig og således kun er en teknologisk og ikke en kunstnerisk problemstilling. Termen 'New media' dækker den kunst, hvor digitaliseringen har haft væsentlig kunstnerisk effekt. Det er først der, hvor digitaliseringen bliver til en kunstnerisk problemstilling og hvor digitaliseringen påvirker æstetikken, at man kan tale om egentlig digital kunst eller new media kunst.

Introduktion til genreforståelsen i new media

Computeren er af flere medieteoretikere blevet karakteriseret som et meta-medium. Det filmiske kobles med for eksempel bogens litterære genrer i det samme skærmbillede, hvor et vindue viser en filmisk-rumlige fremstilling og et andet vindue viser tekst-sider, mens det hele kobles med en lydside.

Det betyder, at selvom mange new media-genrer er i dialog med de traditionelle kunstarter, er de ofte mere tværæstetiske i deres udtryk og bryder således med den traditionelle opdeling i kunstarter. New media forvitrer således i en vis forstand de traditionelle kunstarter. Den litterære fortælling benytter sig af billede, film og lyd og er således ikke længere 'ren' litteratur, musikken er ofte tæt knyttet til det visuelle og ofte også det rumligt performative, mens den visuelle kunst ligeledes grænser op til det litterær-tekstlige og det lydlig-musiske.

Mange new media genrer, specielt netkunsten og den elektroniske musik, forbinder sig også eksplicit til avantgarden og ikke mindst dens aktive forsøg på at sprænge kunstinstitutionen, herunder kunstarterne, værkbegrebet og genrerne. Genrebetegnelsen indenfor new media bliver således til et 'projekt', hvor genrebegrebet er noget det enkelte kunstværk og den enkelte kunstner selv opererer strategisk med.

Den elektroniske musikscene rummer et utal af skiftende genrer – for eksempel opregner netencyclopedien *Wikipedia* et halvt hundrede genrer opregnet under en snes hovedgenrer – og genrebetegnelsen må derfor ses som en måde, den enkelte musiker og musikbølge markedsfører sig på, eller måske forsøger den snarere at undvige mainstream og den brede mainstreams accept og etiketter. Genrebetegnelsen benyttes altså her som en måde at distancere sig fra genkendelighed og etiketter, hvilket paradoksalt nok resulterer i en proliferering af genrer ikke ulig avantgardens eksplosion af -ismer.

Noget tilsvarende kan ses inden for netkunsten, hvor den knap var etableret, før den blev erklæret død og nye genrer blev lanceret. Således kan man finde flere netkunstværker, hvis formål i sig selv er at opregne netkunstens dimensioner eller genrer om man vil, ligesom softwarekunst-sitet <http://www.runme.org> rummer en "keyword cloud" og en kategoriliste, som i sig selv er et forsøg på at organisere materialet via lister og softwaregenrer.

Computeren er kort sagt et medium, der har udviklet sig i en retning, hvor genrestabilitet formentlig ikke kan eller vil indfinde sig, både pga. mediets multi- eller metamediale natur, og pga. kunstformernes eksplicitte arv fra avantgardens genreekspllosion.

Men hvis man skal forsøge at sige noget generelt om, hvor de nye genrer kommer fra, er det på den ene side tydeligt, at der er tale om en dialog med traditionen, herunder de traditionelle kunstarter og genrer, på den anden side udvikles genrer i stigende grad i dialog med computeren. Allerede i den tidlige computerkunst (1960'erne og 1970'erne) var der, måske pga. de endnu begrænsede teknologiske muligheder, et stærkt fokus på computeren og dens formsprog, for eksempel den algoritmiske programmering. Dette fokus på computerens eget formsprog og på de former, der er udviklet inden for computerens anvendelse og brug, er aktuelt i fokus igen, inden for bl.a. softwarekunst, generativ kunst, technomusik, kodepoesi og dele af netkunsten. Samtidig understreges det af toneangivende festivals, som for eksempel Ars Electronicas fokus på koden som vor tids sprog (2003) og mindre genredefinerende festivals som Read_Me software-art festivalen. Konkluderende vokser digitale genrer frem gennem en dialog med dels traditionelle kunstformer og -genrer, dels med computerens former, teknologi og udtryk (for eksempel software).

New Media genrer

Computerkunst

Det karakteristiske for (algoritmisk) computerkunst er programmering og det algoritmiske. Ofte i en abstrakt dialog med højmodernistisk kunst.

Tilknytning: Højmodernistisk kunst, cybernetik, konceptkunst, softwarekunst.

Personer / værker: Frieder Nake, Georg Nees, A. Michael Noll, E.A.T. (Experiments in Art and Technology, New York 1967), Cybernetic Serendipity (London, 1968) og Siggraph (USA, 1969), til dels Hans Jørgen Nielsen, Per Højholt, "Software – Information Technology – It's New Meaning for Art" (New York 1970), Harold Cohen og Roman Verostko.

Elektronisk musik

Samplingsbaseret musik, soundscape komposition, lydkunst og algoritmisk komposition.

Tilknytning: Elektroniske instrumenter fra begyndelsen af 1900-tallet (Teleharmonium, Theremin), Pierre Schafers *musique concrète* og den avantgardistiske køllnerscene omkring Stockhausen og dens interesse for det algoritmiske, serielle.

Personer / værker: Fra Danmark bør nævnes Else Marie Pade

Algoritmisk litteratur / Cybertext

Litterære, poetiske udtryk med algoritmiske tekstgeneratorer, beslægtet med adventurespil, hvor en læser/bruger interagerer med et narrativt system. Aktuel findes en form for algoritmisk litteratur eller netkunst, som arbejder med nettets tekstmængder og tekstflow fx via søgemaskiner som Google. Algoritmiske teksttransformationer har også mere populærkulturelle varianter på nettet.

Tilknytning: systemdigtning, adventuregames

Personer / værker: OULIPO, Joseph Weizenbaums *Eliza* (1964-66), John Cayley (<http://www.shadoof.net/in/>), Christophe Brunos *Iterature* (<http://www.iterature.com/>), *Pornolize* (<http://www.pornolize.com/>).

Kodekunst/kodepoesi

Også kaldet generativ kunst. Betegnelse for softwarekunst, som tematiserer og reflekterer softwarens kodesprogs egenskaber, poetiske kvaliteter og struktur. Det kan være en form for poesi, der bruger computerkode som sprog. Den interaktive og visuelle dimension dyrkes ofte.

Personer / værker: OULIPO, The Matrix: 9x9 (Sebastian Campion på www.electrohype.org/rom).

Computerspil

Computerspil er blevet den absolut mest udbredte og lukrative digitale kulturform. En lang række computerspil må bestemt siges at have kunstneriske træk og være interessante fra et kunstnerisk perspektiv. Kunstneriske og eksperimenterende computerspil er et vigtigt modspil til en kommercialiseret branche, og computerspil er da også i stigende grad blevet genstand for kunstnerisk opmærksomhed. Samtidig er computerspil også ved at bevæge sig ind på kunstgallerier og –museer. Også multibrugersystemer som MUDS og MOOs må nævnes - det er netbaserede kommunikationssystemer, der kan programmeres og iscenesættes til fiktionsformål.

Personer / værker: Netkunstgruppen Jodi's dekonstruktioner af spil (<http://www.untitled-game.org>), Deadline Multimédias tre computerspil: Blackout, Giften og Englen.

Hypertekst

Hypertekstfiktion er karakteriseret ved at være multilineære tekster bestående af tekststykker sat sammen med links. Hypertekst er den dominerende organiseringsform for world wide web, hvilket har givet hypertekstlitteraturen et liv på nettet.

Tilknytning: poststrukturalisme, avantgardistisk litteratur.

Personer / værker: Ted Nelson, Electronic Literature Organization (<http://www.eliterature.org>).

Digital scenekunst/performance

Inden for den digitale scenekunst er der ikke klare skel mellem teater og dans, men der er snarere tale om en hybrid scenekunst, der inkorporerer teatrale, koreografiske og multimediale udtryk. Eksempelvis i form af videoprojektioner med digitalt producerede billeder, interaktive lyssætninger, bevægelse m.m.

Personer / værker: Art+Com (Berlin), CAVI (Århus), Wayne Siegel/DIEM med digital dance-system/dansedragten, Hotel Pro Forma, Peter Fjeldberg (*RoomBox*), Boxiganga.

Digitale installationer

Digital kunst har en stærk rumlig dimension, som enten har udfoldet sig i galleriets/museets rum som en art skulptur eller installation, eller har benyttet sig af større rum som fx det offentlige/urbane rum (i form af projektioner, events, lyskunst, mediearkitektur etc.). Ofte inkorporeres internettet. Det kan enten dreje sig om en aktiv involvering af kunstrecipienten i installationen (interaktiv installationskunst) eller om andre former for realtime data, såsom internet data, telekommunikation eller lokale registreringer (fx video, lydoptagelser). Aktuelt er der en stor interesse for digitale installationer i det offentlige, urbane rum, der udforsker nye teknologier som allestedsnærværende (ubiquitous) computing, håndholdte enheder, trådløse netværk etc.

Personer / værker: Zentrum für Kunst und Medien (ZKM, Karlsruhe, 1997), og vinderen af Ars Electronicas Interactive Art kategori i 2003, Blast Theory: *Can you see me now?* (<http://www.blasttheory.co.uk/>).

Taktisk Medieproduktion / aktivistisk mediebrug (tactical media)

Værker som bruger world wide web og internettet til alternativ – i både økonomisk, indholdsmæssig og strukturel forstand, medieproduktion. Det kollektive som produktionsform er ofte centralt.

Personer / værker: www.v2.nl, danske Superflex' www.superchannel.org.

Robotkunst/cyborgkunst/bioteknologisk kunst

Resultaterne af denne algoritmiske bearbejdelse kan have vidt forskellige æstetiske udtryk (robotter, lyd, visualiseringer, den menneskelige krop), og der eksperimenteres med kropsimplanteret teknologi og bio-teknologi i cyborgkunst og bioteknologisk kunst.

Personer / værker: Eduardo Kac.

Virtual Reality

Virtual Reality (VR) findes i forskellige teknologiske udformning, fx som store 3D panorama-skærme, sekssidede kuber som tilskueren placeres inde i, tre-sidede caves, alle skærme hvor tilskuerne bærer briller. Desuden findes der teknologier, hvor tilskueren bærer skærmen i en

hjelm på hovedet, og aktuelt er der markedsført 3D computerskærme i vanlig størrelse, som ikke kræver briller.

Personer / værker: Jeffrey Shaw, danske CAVI (Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, Aarhus Universitet), danske Boxiganga.

Hybridlitteratur / lydkunst

Et væsentligt hybridfelt med stor gennemslagskraft herhjemme. I litterære hybridformer arbejder litteraturen med forholdet mellem tekst og billede/lyd. Denne hybridlitteratur grænser op til lydkunst – en kunstform der har udvidet musikbegrebet til at indbefatte optagede lyde.

Tilknytning: musique concrète

Personer / værker: Afsnit P <http://www.afsnitp.dk>, kunstnergruppen Van Gogh www.soundart.dk.

Digital film/Interaktiv film / Digital animation

Digitalt producerede film, som gør det muligt for seeren at interagere direkte med filmen på forskellig vis. Beslægtede med computerspil og især adventure-genren. Herunder kan også regnes animerede værker som overvejende opleves via internettet. Programmeret i Flash, Shockwave.

Personer og værker: *Switching* af Oncotype, *Storvask* af Cassandra Wellendorf, *Forestillinger* af Flemming Lyngse og Mia Fryland.

Netkunst/webkunst

Digital kunst, som har nettet som specifikt medie. Netkunst bruger internettet generelt, mens webkunst bruger world wide web og dets hypertext-struktur. Netkunst tematiserer ofte problemstillinger omkring billede-tekst-lyd og interface vs. kode. Megen netkunst er konceptuel og fokuserer på det tekstlige, kodede og visuelle og/eller det lydige/musiske.

Tilknytning: avantgardisme, dadaisme, konceptkunst

Personer / værker: *Refresh* <http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm> Jodi <http://www.jodi.org/>, *Formart* projekt (<http://www.c3.hu/collection/form/list.html>), *Rhizome* (<http://www.rhizome.org/>) og danske *Artnode* (<http://www.artnode.org>), *Stanza*: <http://www.stanza.co.uk>.

Softwarekunst/generativ kunst

Værker som reflekterer og tematiserer software som digitalt redskab eller/og som kulturelt kodet konstruktion. Software er udgangspunkt for værkfrembringelse – og benyttes ikke kun som redskab til værkfrembringelse. I generativ kunst reflekteres softwarens formelle programmeringsniveau, såsom det specifikke kodesprogs egenskaber, poetiske kvaliteter og struktur. Oplever national og international stor interesse.

Personer / værker: *Time Line* af Petri Raappana, *Aquarel Browsers* af Mogens Jacobsen, *The Matrix 9x9* af Sebastian Campion (se Electrohype.org/rom/), Signwave/Adrian Wards *Auto-Illustrator* (<http://www.auto-illustrator.com/>)

Hacktivism / open source / browserkunst

Kritisk udforskning af de teknologiske og æstetiske udtryksformer, der er opstået på nettet. Netkunsten har i nogle tilfælde haft relationer til open source/free software bevægelsen, og deler ofte dennes indstilling til copyright, bevarelse af offentlige goder, etc. i kraft af sin kommercialiseringskritiske indstilling. En parallel bevægelse udvikling inden for netkunsten er forsøget på at bygge virtuelle fællesskaber.

Personer / værker: Etoy (<http://www.etoys.com> 1995-) antiglobaliseringsbevægelser (for eksempel <http://www.theyesmen.org/>), ®TMark <http://www.rtmark.com/>. (jvf. netkunstens egne institutioner og fx <http://www.micromusic.net>), Natalie Bookchin <http://www.calarts.edu/~line/history.html>, *The Web Stalker* (<http://www.backspace.org/iod/>), Mark Napier <http://www.potatoland.org>.

Technomusik

Technomusik er en udpræget digital kunstform, der dels benytter sig af samples, dels benytter sig af teknologiske udtryk som loops, filtreringer, manipulationer og montage. I den mere kunstmusikalske del af technoen indgår også algoritmisk komposition, og der har været et særligt fokus på at provokere teknologien til at lave fejl på forskellige måder, som er blevet udviklet i den såkaldte *glitch* genre, men nu er udbredt til mere mainstream udtryk.

Personer / værker: *Kraftwerk* samt flere levende scener i Danmark (fx <http://www.noisejihad.dk/> og <http://www.datamusik.dk/>), samt den årlige københavnske radarfestival <http://www.visitradar.com/>.

Kolofon

Indhold i nærværende miniguide er redigeret ud fra primært Søren Polds skriftlige oplæg (se nedenfor) med indlæg af Thomas Pedersens og Jacob Lillemoses skriftlige bestillingsoplæg til New Media Forum den 13. maj 2004

- 1) *Genrer i digital kunst* – **Søren Pold**, lektor, ph.d., Institut for Æstetiske Fag & Multimedieuddannelsen, Århus Universitet, Center for Digital Æstetik-forskning.
- 2) *Nogle kategorier* – **Thomas Pedersen**, redaktør på Kopenhagen.dk/net.art
- 3) *Oplæg til new media group* – **Jacob Lillemose**, Artnode.org,

New Media Forum, dannet i 2003, udspringer dels af nogle problematikker diskuteret i Det Kunsthistoriske Faglige Råd, Kulturarvsstyrelsen, i forbindelse med new media og den museale verden (registrering, opbevaring, formidling o.a.) dels af Kulturnet Danmarks engagement i det nordiske www.m-cult.net projekt, hvor Kulturnet Danmark har forestået indsamlingen og bearbejdning af de danske data til både aktørdatabasen og rapporten 'Nordic media culture – actors and practices', som udkom i 2003.

Formål

Overordnet er new media forum et tværfagligt og tværinstitutionelt forum, sammensat af repræsentanter fra new media kunstnere/aktører, kunstmuseer og uddannelsesinstitutioner, som ønsker at

- være debatskabende på new media området – både kulturpolitisk og i forhold til implicerede aktørgrupper
- arrangere temadage/workshop om afgrænsede specifikke emner indenfor new media. Udgangspunkt tages i deltagernes egne netværk og institutioner og samarbejdspartnere. Temadage/workshops placeres rundt omkring i landet – måske i tilknytning til institutioner.
- skabe synlighed omkring new media i Danmark

Medlemmer i new media forum er:

Marianne Bech, Museet for Samtidskunst

Ane Hejlskov Larsen, Århus Universitet og Center for Digital Æstetik-forskning

Anne Mette Stevn, m-cult-projektet

Elle-Mie Ejdrup Hansen, Designskolen Kolding

Mogens Jacobsen, Artnode.org

Michael Valeur, new media forfatter og en del mere

Michael Juul Holm, Louisiana, Museum for Moderne Kunst

Andreas Brøgger, Københavns Universitet

Lise Skytte Jakobsen, Kulturarvsstyrelsen

Lars Sidenius, Kunststyrelsen

Louise Cone, Konservatorskolen

Søren Krogh, Kulturnet Danmark, Kulturarvsstyrelsen