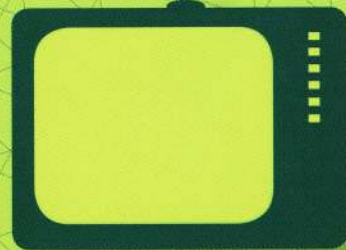




**KUNST**

**MEDIER**

**AKTION**



Nettet giver os mulighed for at kommunikere med hinanden via e-mail, chats, hjemmesider og weblogs. Med mobiltelefonen kan vi nås hvorsomhelst og nås omhelst.

Medierne forlænger vores sanser, vores tilstedeværelse og vores rækkevidde.

Det er, som om vi kan være flere steder på én gang.

Det er, som om vi kan være flere steder på én gang.

Hvordan påvirker den nye trådløse og mobile medie verden os?

Hvad sker der med vores fornemmelse af tid og afstand, når vi kommunikerer med nogen, der er andetsteds?

Fjerner vi os fra hinanden, når vi kommunikerer via e-mail eller sms i stedet for at mødes?

Hvordan påvirker internettets virtuelle verden vores „virkelige“ verden, vores samfund, vores dagligdag, vores krop?

I kunsten kan vi finde spændende og udfordrende svar på disse spørgsmål.

Kunsten viser os nye muligheder, nye sider af medierne – og nye sider af os selv.

**Hvordan ser data ud?**

Hvad er information i det hele taget?

Access denied –  
Password required!

Hvem har adgang til information?

Hvem bestemmer, hvad vi ser, hører, læser og downloader?

Ved vi med sikkerhed, hvad der er sandt og falsk?

– uanset hvor vi er?

Men kan vi nå at tænke os ordentligt om?

Vi kan sende informationer med lynets hast fra den ene ende af kloden til den anden.

# HVAD ER <INTERAKTIV> KUNST?

Uanset om vi kigger på et maleri eller en skulptur, læser en bog eller ser en film, så aktiverer oplevelsen en masse tanker og følelser i os. Vi reagerer på det, vi ser og hører, og vi fortolker det. På den måde kan man sige, at vi *interagerer* med værket.

I 1950'erne og 1960'erne begyndte mange kunstnere at inddrage publikum endnu mere aktivt i kunsten. I stedet for at male billeder kom den japanske kunstner Yoko Ono med forslag til aktiviteter, som publikum kunne udføre **1**. Kunstnerne håbede på den måde at kunne inspirere folk til at se og agere på nye måder. I mange lande begyndte man at lave aktioner i byrummet for at bringe kunstens budskab ud til folk og „happenings“, forskellige aktiviteter igangsat af kunstnere, hvor publikum ofte blev opfordret til at deltage. Også inden for videokunsten forsøgte man i slutningen af 1960'erne at „omskole“ publikum fra passive modtagere, der sidder og ser fjernsyn hjemme i stuen, til aktive deltagere i det nye mediesamfund, der var vokset frem siden 2. verdenskrig **2**.

I 1990'erne dukkede et nyt interaktivt medium op, nemlig computeren, der i modsætning til radio og tv giver os mulighed for både at modtage og sende information. At mediet er interaktivt betyder, at det ofte kræver en direkte indgriben fra vores side. Vi kender det fra videospil. Hvis ikke vi bevæger os, så sker der sjældent noget – spillet spiller ikke af sig selv. Vi skal selv drive handlingen frem, og på den måde

Nyheder løber verden rundt på ingen tid.

er vi ofte med til at skrive historien i de interaktive medier. Et godt eksempel er den danske spillefilm *Switching*. Filmen ligner en „normal“ film, indtil handlingen på et tidspunkt kører i ring, og vi selv må klikke os videre i historien ved hjælp af DVD-fjernbetjeningen **3**. Filmen består ikke af én historie, men af en masse spor, som vi

## PAINTING TO SEE THE SKIES

Drill two hole into a canvas.  
Hang it where you can see the sky.

(Change the place of hanging.  
Try both the front and the rear  
windows to see if the skies are  
different.)

1961 summer

## YOKO ONO: PAINTING TO SEE THE SKIES, 1961

Kunstværket består af en tekst, der opfordrer til en handling. Det er os, der fuldender værket, og oplevelsen er ikke bestemt på forhånd, men afhænger netop af, hvem vi er, hvor og hvornår vi udfører værket.

## NIELS BONDE, METAFUCKPAGE, 2001

Danske Artnodes hjemmeside byder på værker, der udforsker nettets interaktive muligheder, formsprog og kulturelle betydning ([www.artnode.org](http://www.artnode.org)).

metaFuckpage



CAMILLE UTTERBACK, TEXT RAIN, 1999



## SWITCHING, MORTEN SCHJØDT, ONCTYPE, 2003

*Switching* handler om Frida og Simon, der har været kærestere i nogle år. Parforholdet er i krise, og de skal beslutte sig for, om de vil fortsætte sammen eller gå hver til sit. Filmens tema – valget af livsbane – hænger i *Switching* uløseligt sammen med det interaktive medium: Også som publikum er vi nødt til at træffe valg, der får konsekvenser for vores oplevelse (til højre ses en oversigt over filmens forskellige sekvenser, som vi selv kan vælge).



6 MYRON KRUEGER, VIDEOPLACE, 1974-

I Myron Kruegers interaktive værk, *Videoplace*, interagerer man med computeren ved hjælp af sin krop. I dette eksempel kan man "tegne" ved at bevæge kroppen.

5 AFSNIT PS NYE PARLØR, V. 2.0, 2003

På hjemmesiden Afsnit P undersøges krydsfeltet mellem tekst og billede i det nye interaktive medium. Afsnit P blev grundlagt i 1999 af Christian Yde Frostholt, Charlotte Hansen og Karen Wagner (se [www.afsnitp.dk](http://www.afsnitp.dk)).



2 LES LEVINE: IRIS, 1968

Smil, du er på – i slutningen af 1960'erne begyndte videokunstnerne at eksperimentere med videokameraer i gallerirummet, der transmitterede direkte til skærme samme sted. Oplevelsen af at se sig selv på skærmen var ny, og folk ændrede ofte adfærd foran skærmen. De blev bevidste om sig selv, nogle skyndte sig væk, mens andre begyndte at optræde og interagere med værkerne.

I nogle tilfælde afprøvede kunstnerne videomediets kreative potentiale med mekanismer som tidsforskydning, spejlvending, flere kameravinkler og farvefiltre.

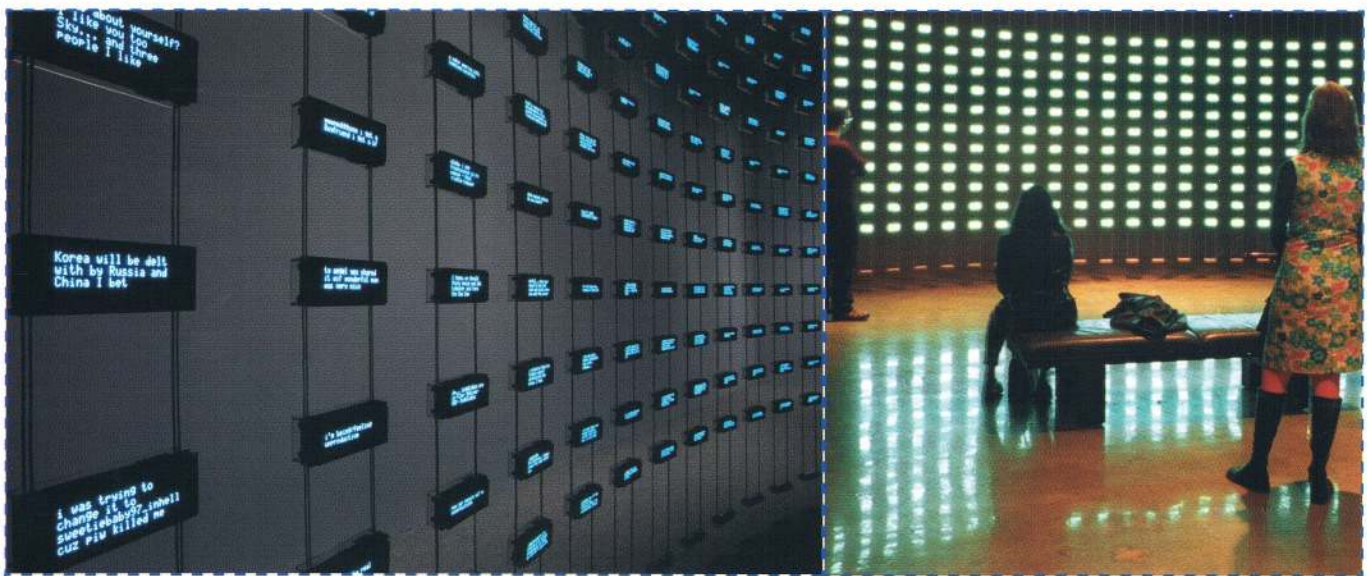


7 JEFFREY SHAW, LEGIBLE CITY, 1989

kan vælge at udforske. Vi er med til at bestemme, hvad der sker, og hvordan lige netop „vores“ version af filmen slutter.

Kunst på CD-ROM eller på nettet kan rumme både tekst, lyd, grafik og film, som vi aktivt udforsker via *hyperlinks*. Herhjemme har især kunstnergruppen Artnode slået til lyd for, at kunsten også hører hjemme på nettet, og på hjemmesiden [www.artnode.org](http://www.artnode.org) kan man finde net-værker af en lang række danske og udenlandske kunstnere <sup>4</sup>. Afsnitp.dk er et andet sted på nettet, hvor nye fortælleformer og digitale udtryksmuligheder udforskes <sup>5</sup>.

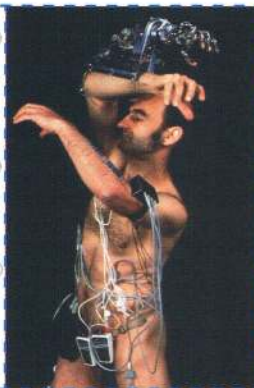
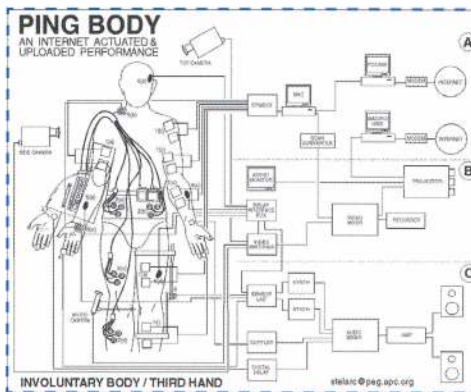
En særlig genre inden for den digitale kunst er den interaktive installation, hvor det ikke kun er øjne og hænder, der aktiveres, men hvor hele kroppen bringes i bevægelse, når vi udforsker værket. Det begyndte allerede i 1970'erne med amerikaneren Myron Kruegers *Videoplace*, hvor computeren via et videokamera registrerer brugerens bevægelser og reagerer på dem med grafiske elementer, som Krueger har programmeret på forhånd <sup>6</sup>. I den australske kunstner Jeffrey Shaws værk *Legible City* (den læselige by) bevæger man sig rundt i computerskabte byer – Manhattan, Amsterdam eller Karlsruhe – ved at træde i pedalerne på en cykel <sup>7</sup>. Bygningerne består af bogstaver, og gaderne danner lange tekster, der handler om den by, man cykler rundt i. I amerikaneren Camille Utterbacks installation *Text Rain* kan man tage og føle på ordene, der lægger sig som regndråber på vores krop <sup>8</sup>. Teksten „aktiverer“ læseren på en ny måde, og oplevelsen bliver anderledes kropslig, end når vi sidder med en bog i hånden eller klikker os igennem en tekst på skærmen. I denne type værker peger kunstnerne på grænsefladen mellem det virtuelle og det fysiske, på selve det sted, hvor vi møder computeren, og en ny oplevelse af begge verdener opstår.



**BEN RUBIN & MARK HANSEN: LISTENING POST, 2003**

På et utal af små displays toner sætninger frem, der er hentet direkte fra alverdens chat-rooms, her og nu. De begynder alle på samme måde: „Jeg er...“, „Jeg er...18 år“, „Jeg er... her“, „Jeg er...fra Argentina“, „Jeg er...i live“, „Jeg er...lækker“, „Jeg er...14“, „Jeg er... vant til Windows“, „Jeg er...træt“. Alle chatbeskederne læses højt i rummet af en computer-stemme, der fjerner det personlige islæt i beskederne og får os til at spekulere over, hvem det er, der taler, hvorfra, hvorfor og hvem de taler med. Værket er et smukt billede af det digitale landskab, og værket er *live*, nutidskunst i ordets bogstavelige forstand.

1



**STELARC: PING BODY, 1996**

Stelarc forsøger med sine radikale kropsexperimenter at vise, at forholdet mellem medier og mennesker rummer positive og negative sider. Hvad er konsekvenserne af, at vi taler i mobiltelefon, sender e-mails og kobler os på netværker? Blicher kroppen overflødig? Blicher vi til sidst ét med maskinerne?

2

**JONAH BRUCKER-COHEN: !ALERTING INFRASTRUCTURE!, 2003 (TIL VENSTRE)**

**JONAH BRUCKER-COHEN: CRANK THE WEB!, 2000 (TIL HØJRE)**

I *Crank the Web!* skal man dreje på et gammeldags håndsving for at opnå forbindelse til internettet – jo hurtigere man drejer, jo hurtigere bliver forbindelsen. Jonah Brucker-Cohen prøver at få os til at reflektere over de nye medier ved at koble dem til gamle medier. På den måde bliver de nye medier og de historiske forandringer *synlige* eller *mærkbare* for os.



3



**VAN GOGH: FORGÆNGELIGHED, 2000**

Van Gogh er et tidsskrift, der blev grundlagt i 1994 af forfatterne Morten Søndergaard og Niels Lyngsø. Tidsskriftet er i tidens løb udkommet som kassetebånd, cd og cd-rom. I 2000 bestod van Gogh af Steen Johannessen, Christian Leifelt, Simon Løvind, Michael Madsen og Lene Wissing. Her ses den brudte forsegling på den vakuumpakkede *Forgængelighed*.

4

Hvordan lyder det, når 100.000 mennesker rundt omkring i verden chatter med hinanden på nettet? Det satte den amerikanske lydkunstner Ben Rubin sig for at undersøge i samarbejde med landsmanden Mark Hansen, der arbejder med statistik. Værket *Listening Post* (2003) har vundet flere internationale priser for sin poetiske måde at synliggøre den vældige datastrøm på, der konstant omgiver os, og som vi bidrager til, når vi for eksempel sender e-mails eller chatter på nettet **1**. Mange af de kunstnere, der i dag eksperimenterer med digitale medier, forsøger netop at gøre den virtuelle verdens *informationsflow* håndgribelig for os ved at omdanne den til noget, vi kan forholde os til med vores sanser – noget vi kan høre, se eller røre ved.

Afstand og tid er ikke længere noget, der er bestemt af naturen, snarere af vores teknologi og medier. Kroppen er menneskets medfødte målestok, siger man – den fortæller os, hvor langt vi kan gå, og hvad vi kan nå. Men fjernsynet og telefonen har forlænget vores syn og hørelse, og internettet giver os en helt ny aktionsradius i verden. Vi kan fjernstyre webcams på den anden side af kloden, vi kan tænde lyset i en bygning i Japan (i værket *Lights on the Net* af den japanske kunstner Masaki Fujihata, 1996) eller lave mønstre på himlen med enorme lyskegler over Mexico City (i den mexicanske kunstner Rafael Lozano-Hemmers værk *Vertical Elevation*, 1999).

Men glemmer vi vores „naturlige“ krop, når vi agerer i den virtuelle verden, og hvordan påvirker vi egentlig hinanden i netværket? Den australske kunstner Stelarc satte tingene på spidsen, da han i 1996 koblete internettet til sin krop via computere og en masse elektroder **2**. Via nettet kunne man følge, hvordan Stelarc's muskler

bevægede sig ufrivilligt i takt med trafikken på informationsmotorvejen.

At et museklik kan have store konsekvenser i den „virkelige“ verden, viste den amerikanske kunstner Jonah Brucker-Cohen også med sit værk *!Alerting Infrastructure!* (2003), der blev vist på en kunstudstilling i Dublin **3**. Hver gang en person klikkede sig ind på udstillingsstedets hjemmeside, gik en boremaskine i gang med at bore hul i en af væggene på udstillingen. Nedbrydes den fysiske verden, i takt med at alt og alle får en hjemmeside på nettet?

At tingene forsvinder og forgår, selv i en medieverden, hvor vi kan lagre hele vores musikbibliotek på en lille mp3-afspiller eller optage en video på vores mobiltelefon og sende den videre

til vores venner med det samme, handler værket *Forgængelighed* om (CD-ROM, 2000). Værket er skabt af en række danske forfattere, kunstnere og multimediedesignere, der indfanger nuet, tidens gang og hukommelsens svigt i tolv tankevækkende

## KROPPEN MIDT I EN MEDIESTRØM

interaktive sekvenser **4**. Til sidst destruerer CD-ROM'en sig selv, for som der står skrevet på den vakuumpakning, CD-ROM'en ligger i, når man køber den: „Alting opleves kun en gang“. Selv digitale data varer ikke evigt, og oplevelsen forstærkes netop af, at man ikke bare kan gentage den.

Kunsten kan hjælpe os med at finde holdpunkter og bevare jordforbindelsen i en verden, hvor usynlige informationer cirkulerer med lynets hast, hvor nyhederne udsendes *live* – samtidig med at tingene sker – hvor digitale billeder kan manipuleres, så de ligner virkeligheden, og hvor dem, vi chatter med, måske ikke er dem, de giver sig ud for at være. Når kunsten sætter mediestrømmen på pause, får vi tid og plads til at reflektere over alt det.

# MEDIERNE I KUNSTENS SØGELYS

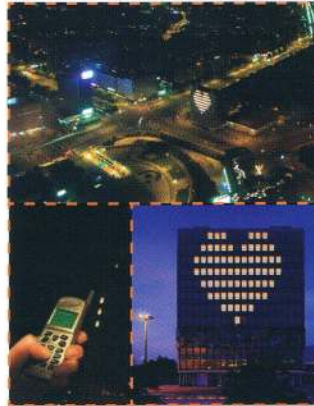
I glimt indtager kunsten en fremtrædende plads, når kunstnere bruger medierne eller byrummet som en forlængelse af deres „lærred“. I det 20. århundrede begyndte kunstnerne for alvor at interessere sig for, hvilken betydning mediernes billeder har i vores hverdag, hvordan de påvirker vores kultur. Den amerikanske kunstner Andy Warhol begyndte i 1960'erne at bruge populærkulturens billedsprog – reklamer, tegneserier og filmstjerner – i sine kunstværker, som derfor fik betegnelsen popkunst **1**. Allerede i 1950'erne havde den britiske kunstner Richard Hamilton taget pulsen på den nye medie- og forbrugskultur, der var vokset frem med stor hast siden 2. verdenskrig. Akkurat som i dag solgte man ikke kun produkter, men også *livsstil* og *drømme*. „Hvad er det helt præcist, der gør nutidens hjem så anderledes, så tiltalende?“, spurgte Hamilton med en humoristisk collage fra 1956, hvor en halvnøgen mand og kvinde poserer i en dagligstue fyldt med reklamer og forbrugsgoder, og med en strøm af populærkultur kørende på alle kanaler **2**.

I dag retter kunsten sit kritiske og kreative blik imod det nye århundredes medier og forbrugsvaner: Fænomener som chat **(1)**, mobiltelefoni **(3)**, videospil **(3)** og **(4)**, piratkopiering og software **(5)** og **(6)**, reklamer og „pornificering“ i byrummet **(5)** og **(7)**.

## HVAD ER BUDSKABET?

**ANDY WARHOL: MARILYN MONROE, 1967**

Måske var det i erkendelse af, at kunsten spiller en meget lille rolle i det store mediebillede, at Warhol begyndte at masseproducere sine kunstværker i sit værksted i New York – *The Factory* – og give folk det, de ville have: Flotte farver og kendte ansigter i lange baner.



**CHAOS COMPUTER CLUB: BLINKENLIGHTS, 2002**

Vinduerne i en stor kontorbygning midt i Berlin lyser op og danner mønstre i natten. Det er forbipasserende og folk på *Blinkenlights*-hjemmesiden, der vælger, hvilke lys der skal tændes. De sender beskeder ud i byrummet. Nogle laver små animationsfilm ved at tænde og slukke lysene, andre spiller det klassiske computerspil „Pong“ i kæmpeudgave på bygningen via deres mobiltelefon. Mobiltelefoni bliver til en fælles begivenhed i byrummet. For en sjælden gangs skyld er det os, der bestemmer budskaberne, der står skrevet i byens lys.



**RICHARD HAMILTON: JUST WHAT IS IT THAT MAKES TODAY'S HOMES SO ATTRACTIVE, SO APPEALING?, 1956**





```
> Copying LIKERVIRGIN.MPS from COMPUTER A
Done!
1.023.456 MB received so far
1.674.452 MB given away so far

> Offering files to COMPUTER B
Done!
1.023.456 MB received so far
1.692.432 MB given away so far

> Copying PHOTOSHOP.EXE from COMPUTER A
Done!
1.101.901 MB received so far
1.692.432 MB given away so far
```

#### MOGENS JACOBSEN: CRIME SCENE, 2003

To computere står i udstillingsrummet og overfører copyrightbeskyttede filer til hinandens harddiske – musik, film og computerprogrammer. En forbrydelse finder sted for øjnene af os, men det gule afmærkningsbånd med ordene CRIME SCENE DO NOT CROSS, som vi kender fra amerikanske kriminalfilm, fortæller os, at vi ikke må træde nærmere. Værket stiller os i et dilemma, for i princippet er det ulovligt ikke at gribe ind, hvis man er vidne til en kriminel handling...

Der er ikke noget brugervenligt interface, ingen mus eller tastatur, kun tal og bogstaver, der står og kører i en uendelighed på skærmene. Kunne vi overhovedet gribe ind, hvis vi ville, eller vil det kræve en teknisk ekspertise? Den digitale kriminalitet er for de fleste mennesker svær at forholde sig til, fordi den er så uhåndgribelig – men ikke desto mindre virkelig.

Kunst eller forbrydelse? Den danske kunstner Mogens Jacobsen sætter debatten om fildeling og piratkopiering i scene med sit værk. Værket er ulovligt at udstille i Danmark, men har været vist flere steder i udlandet.

5

#### PLUG'N'PRAY, 2003

*Plug'n'pray* er en fiktiv softwarepakke skabt af de to italienske kunstnere Lionello Borean og Chiara Grandesso. Det er ikke et computerprogram, man køber, men et budskab. Navnet „plug'n'pray“ spiller på „plug'n'play“, der inden for computerens verden betyder, at man let kan koble ting til eller fra sin computer. *Plug'n'pray* overfører den legende elektroniske lethed til vores religiøse tilhørsforhold og synes både humoristisk og provokerende at spørge: Er religion noget, der kan vælges fra en menu i en computer? Kan oldgamle religiøse ritualer opdateres med et museklik? Komplekse emner uden nogen let løsning sammenstilles her med computerprogrammer, der altid markedsføres som fikse løsninger på problemer (fjerne virus, beskytte mod hackerangreb, lave backup af data) eller som en forbedring af vores hverdag (hurtigere grafik, lettere tekstbehandling, smartere layout). *Plug'n'pray* sætter spørgsmålstegn ved vores forestillinger om, hvad computeren kan (eller rettere ikke kan), og hvem vi er (eller måske gerne vil være).



6



#### NATALIE BOOKCHIN: METAPET, 2002

Hvad er det for nogle historier, som computerspil bygger på? Den amerikanske kunstner Natalie Bookchin har valgt at producere dette spil for at få sit budskab ud til yngre generationer. I det satiriske computerspil *Metapet* gælder det om at få en stakkels kontorarbejder til at arbejde så meget som muligt. Han er genmanipuleret, så han lyster bedre, og man kan give forskellige former for doping.

4



#### JULIE KRAMME-GULDBÆK: MELLEM LINJERNE, 2005

Hvad er det for nogle fantasier, reklamerne slår på, når varen skal sælges? Den danske kunstner Julie Kramme Guldbæk prøvede som et eksperiment at erstatte de let påklædte kvinder og mænd, der optræder på reklamerne rundt omkring i byen, med – ord. Ordene tager det, billederne viser, helt bogstaveligt, og det er et sært syn. *Mellem linjerne* minder os om, at vi let kan blive blinde for, hvad det rent faktisk er, billederne viser os.

Plakaterne kan kun ses på [www.afsnitp.dk](http://www.afsnitp.dk), men der er mange fortilfælde for kunstplakater i byrummet. I stedet for at vente på, at vi går på galleri eller museum, holder kunsten sig ikke tilbage, men møder os der, hvor vi er. Den form for indgreb i hverdagen giver kunsten et præg af aktion eller aktivisme.

7

Kan kunstnerne komme til orde i samfundet, hvis de kun maler billeder eller laver skulpturer? Bag mediekunsten ligger den tanke, at kunsten kan spille en mere synlig og aktiv rolle, hvis den benytter sig af de teknologier og medier, der er mest populære og udøver størst indflydelse på os.

I 1960'erne kom de første bærbare videokameraer på markedet, og der gik ikke længe, før kunstnerne fik øjnene op for mulighederne for selv at producere tv-programmer og udsende dem via lokale tv-stationer. En lang række „græsrodsmedier“ opstod på initiativ af kunstnere og aktivister, der ikke tog de etablerede mediers historier for gode varer, men i stedet søgte at give et andet og mere troværdigt billede af virkeligheden, både stilistisk og indholdsmæssigt.

Med internettets globale udbredelse kan nutidens græsrodsmedier nå ud til langt flere mennesker. Det koster ikke meget at lave en hjemmeside, starte sin egen weblog (dagbog på nettet) eller sende e-mails ud på en mailingliste i forhold til at producere og udsende et tv-program. Og i modsætning til massemedierne, der som regel er lig med en-vejskommunikation, har nogle af de virtuelle fællesskaber, der er opstået på nettet, udviklet sig i en frugtbar retning netop ved at lade så mange som muligt komme til orde. Nettet er ikke blot et godt talerør, det er også et populært mødested <sup>1</sup>.

„Open source“ er et fænomen, der er opstået inden for softwareverdenen, hvor programmer vælger at dele deres ideer og programlinjer med andre, i stedet for selv at søge patent på dem <sup>1</sup>. Man har lov til at kopiere og arbejde videre med andres programmer, hvis man samtidig accepterer, at andre kan gøre det samme med det, man selv har lavet. Filosofien er, at jo flere mennesker, der giver en hånd med, jo bedre bliver resultatet.

Denne tankegang prøver kunstnere i disse år at overføre til den kunstneriske skabelsesproces, så det ikke længere er kunstneren, der har det første og sidste ord. Vi andre kan også give vores besyv med. Kunsten skaber på den måde en ramme for, at noget nyt kan udvikle sig. Man kan sige, at kunstneren her spiller en rolle som iværksætter, snarere end som den store enerådige skaber af et værk <sup>2</sup>.



#### ÅBNE OG KREATIVE FÆLLESSKABER

*Wikipedia* er et gratis online-leksikon skrevet af flere tusinder almindelige brugere, der vokser dag for dag, også i den danske udgave (se [www.wikipedia.dk](http://www.wikipedia.dk)). *Creative Commons* er et forsøg på at skabe en mere åben form for copyright-lov, der giver folk lov til at kopiere tekst, lyd og billeder frit (se [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)). Man kan læse mere om *open source* på [www.opensource.org](http://www.opensource.org).



#### SUPERFLEX: GUARANA POWER, 2003-

Den danske kunstgruppe SUPERFLEX forsøger at gøre en forskel i verden via kunsten. *Guarana Power* er et sodavandsprojekt i Brasilien, hvor SUPERFLEX hjælper lokale guaranabønder med at opnå retfærdige handelsforhold. Med et smart og farverigt logo tager man kampen op mod verdensomspændende sodavandsbryggerier (se [www.guaranapower.org](http://www.guaranapower.org)). Med SUPERCHANNEL går SUPERFLEX uden om massemedierne og giver sendetid til hvem som helst, der har lyst til at oprette en internet-tv-station (se [www.superchannel.org](http://www.superchannel.org)). Her ses et billede fra stationen SUPERTEENS.

#### SUPERFLEX: SUPERCHANNEL, 1999-

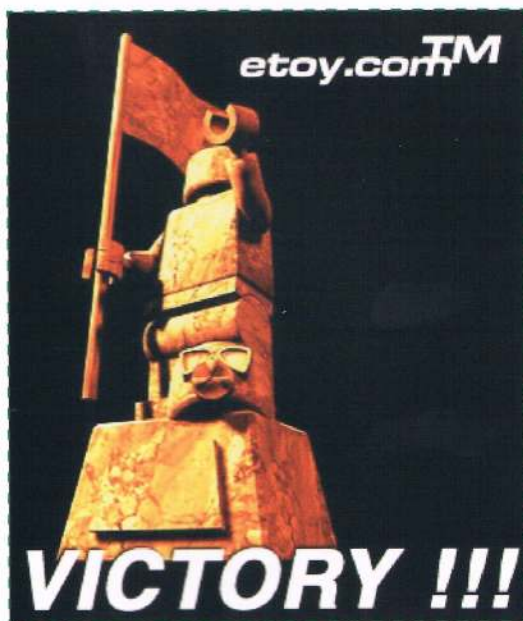


## digital hijack by etoy

ETOY: DIGITAL HIJACK, 1996

Den svejtsiske kunstgruppe etoy "kidnappede" i 1996 flere hundrede tusinde internetbrugere, der tastede populære søgeord ind i søgemaskinerne, såsom "Madonna" og "Porsche". Nogle af søgeresultaterne henviste til sider, som etoy havde skabt, hvor der blev peget på farerne ved internettets pengedrevne udvikling – etoy ville vise, at søgningen på nettet netop ikke er fri, men let kan falde i de forkerte hænder med bestemte interesser.

Der er flere andre eksempler på falske hjemmesider, der lokker folk til og serverer alternative budskaber. For eksempel en side om den amerikanske præsident George W. Bush med kritik og satire (se [www.rtmark.com/legacygwubush](http://www.rtmark.com/legacygwubush)).



ETOY: TOYWAR, 1999

Den amerikanske legetøjsgigant eToys fik hurtigt at mærke, at der er modstand mod overdreven kommercialisering, da firmaet gik rettens vej for at få kunstgruppen etoy (se ovenfor) til at lukke deres hjemmeside ned. Adressen [www.etoy.com](http://www.etoy.com) mindede så meget om [www.etoys.com](http://www.etoys.com), at firmaets kunder gik galt i byen. Retssagen vakte stor opmærksomhed på nettet, da etoy indledte en virtuel aktion mod eToys, hvor tusinder af nettets brugere kikkede sig ind på eToys hjemmeside under julehandlen i 1996. Presset fra de mange besøgende fik firmaets computere til at gå i stå, folk kunne ikke købe legetøj, og etoy vandt i øvrigt også retssagen.

Da world wide web voksede frem midt i 1990'erne, hørte man ofte sloganet „information wants to be free“. Det betød, at ingen kunne – eller burde – bestemme, hvilke informationer folk lagde ud på nettet. Informationerne burde desuden være frit tilgængelige for alle. Men virkeligheden er en lidt anden, selvom – eller måske netop fordi – nettet er et revolutionerende medium. I Kina er det forbudt at have sin egen weblog, hvis ikke man først har fået tilladelse fra myndighederne, og der er store dele af nettet, som kineserne ikke kan få adgang til på grund af censur. Nettet ændrede sig også hurtigt, da firmaer fandt ud af, at der kunne tjenes penge på reklamer og handel i den virtuelle verden – world wide web blev til et indkøbsnet. De søgemaskiner, som de fleste af os bruger, bestemmer til en vis grad, hvad vi finder, når vi søger **1**. Firmaer betaler nemlig for at komme frem i søgelyset, ligesom firmaer, der reklamerer i byrummet, konkurrerer om vores opmærksomhed.

Det har skabt en modreaktion fra dem, der kæmper for mærkesager snarere end mærkevarer. Hvor Greenpeace for eksempel laver aktioner mod olieforurening på havet, så er medieaktivisternes „scene“ i stedet medierne. Man bruger medierne til at få alternative budskaber ud, eller til at lave aktioner mod dem, man protesterer imod.

Hvem bestemmer, hvad vi skal se, høre, læse eller downloade? Medieaktivismen er et opgør med de virksomheder og organisationer, der kontrollerer internettet, telefonlinjerne, sendefladen eller byrummet.

Hvad har det nu med kunst at gøre? Hvis ikke man kan tænke og ytre sig frit, kan man ikke skabe kunst, der er værd at se på eller lytte til. Derfor har mange kunstnere siden 1960'erne valgt at kæmpe sammen med aktivister for „reklameplads“ og „sendetid“ til alternative budskaber.

I visse tilfælde bevæger aktivismen og kunsten sig på kanten af loven **5**. Men medieaktivismen er interessant som kunst, når den ikke blot opfordrer til *aktion*, men også gennem humor og raffinerede efterligninger opfordrer til *refleksion*.





#### LÆRERNETVÆRK OG OMVISNINGER

Museet har etableret et lærernetværk. Alle undervisere kan tilmelde sig og får løbende tilsendt materiale om museets skiftende udstillinger og andre aktiviteter.



Alle omvisninger planlægges i samarbejde med Tine Seligmann på tlf. 46 31 65 70 eller e-mail: [tine@samtidskunst.dk](mailto:tine@samtidskunst.dk). Der er mulighed for omvisninger tirsdag til fredag fra kl. 9.00 – 15.00.



#### MUSEET FOR SAMTIDSKUNST

Museet for Samtidskunst har til huse i Palæet, lige ved siden af Roskilde Domkirke. Museet udstiller ikke permanent sin samling af værker, men synliggør gennem skiftende udstillinger og aktiviteter de strømninger, der løber gennem kunsten nu.



Museets samling omfatter også eksperimenterende lydkunst, video- og installationskunst og en dokumentationsamling. Yderligere oplysninger vedrørende museets samling fås hos Morten Søndergaard på tlf. 46 31 65 70 eller [morten@samtidskunst.dk](mailto:morten@samtidskunst.dk)



Museet for Samtidskunst  
Stændertorvet 3 D  
4000 Roskilde  
Tlf. 46 31 65 70  
Hjemmeside: [www.samtidskunst.dk](http://www.samtidskunst.dk)  
E-mail: [tine@samtidskunst.dk](mailto:tine@samtidskunst.dk)



#### Åbningstider:

Tirsdag - fredag 11 - 17

Lørdag - søndag 12 - 16, mandag lukket.

Undervisningsinstitutioner har gratis adgang.

Transport: Regionaltog til Roskilde station, 10 min. gang til museet.



© Kunstnerne, fotograferne, Museet for Samtidskunst og Skoletjenesten  
Tekst og layout: Andreas Brøgger  
Redaktion: Tine Seligmann  
Tryk: Richard Larsen Grafisk  
[www.skoletjenesten.dk](http://www.skoletjenesten.dk)



Skoletjenesten