Computerspil og kunstmuseer

ANDRÉ WANG HANSEN*

Title: Computer games and art museums.

Abstract: *Via a range of examples, the article discusses connections between technology, computer games and presentations of art. On the basis of Walter Benjamin's notorious dictum from the past that the illiterates of the future will not be those who cannot read or write but those who are not capable of dealing with the visual culture of their own time, the article argues that current worldwide visual digital communications, including computer gaming, also have interesting potential for the art museums, especially regarding youth as a forthcoming core group of art consumers. The focus is on – amongst others – the former virtual presentation of the Van Gogh Museum and the first shooter action game Duke Nukem, the Louvre Museum and the Da Vinci Code game and on remediating performances in the Second Life virtual universe.*

Key words: Computer games, art and museums, virtual reality and visual multitasking, interface and reception theory, Van Gogh Museum, Louvre, Second Life, remediation, Wii.

*It's time to kick ass and chew bubblegum...
...and I'm all out of gum!*

Sådan lyder en ofte gentaget replik i det efterhånden legendariske *Duke Nukem*, som er et computerspil for drengerøve med hang til at skyde monstre og kæmpe sig gennem verden med rå volds-udøvelse.¹ Der er tale om et såkaldt *first person shooter action* spil, hvor computerskærmen simpelthen fungerer som spillereens synsfelt; trykker spilleren eksempelvis på tastaturets højre piletast, flytter synsfeltet altså mod højre, hvorved nye dele af rummet, som spillet foregår i, bliver synlige. For den trænede spiller kan denne form for navigation med piletasterne på tastaturet ske meget hurtigt og

glidende, hvor illusionen for spilleren af at være rumligt i aktion opleves meget livagtigt. Men hvad i alverden har volds- og actionforherligende computerspil, endda af ældre dato, at gøre med dette nye nummer af Nordisk Museologi?

Det korte svar fandtes indtil for nylig i Amsterdam, på Van Gogh museets hjemmeside, der ud over at levere store mængder af faktuel information om museet, dets samlinger og udstillinger, dets arkitektur og rumlige opbygning også giver brugeren mulighed for at foretage flere såkaldte virtuelle rundture i museet.

Og den måde, som én af disse rundture – den originale – var bygget op på, svarede fuldstændigt til grundkonceptet for *first person shooter action spil*, dog med udeladelse af det omfattende artilleri og bad guys sortiment, der ellers normalt følger med spillene.

Lige som computerspillet *Duke Nukem* har den virtuelle rundtur på Van Gogh museet efterhånden en del år på bagen, og dét bekræfter, at museet i Amsterdam på flere måder var tidligt ude i forståelsen, udnyttelsen og anvendelsen af (dengang) ny digital teknologi. I et globalt perspektiv kan man sige, at netop kunstmuseerne faktisk var blandt de første kulturinstitutioner til at tage internettets *world wide web* til sig og udnytte det, ganske vist i første omgang kun som udstillingsvindue og reklamefolder. Men enkelte steder, bl.a. Van Gogh museet i Amsterdam, gik interessen videre ved allerede fra starten – og vi er i anden halvdel af 1990'erne – at forsøge at udnytte det interaktive aspekt ved internettet i en decideret nytænkende form for kunstformidling, der ikke blot inddrog den dengang nyeste form for digital teknologi, men også derved åbnede for og inviterede en ny målgruppe – spilglade og teknologikompetente børn og unge. I dag har Van Gogh museet erstattet den originale virtuelle rundtur på hjemmesiden med tidssvarende links til Web 2.0, hvor der refereres til præsentation og diskussion af museets løbende og aktuelle tiltag på globale portaler som bl.a. YouTube, Flickr og Twitter.

Forinden Van Gogh museets hjemmeside og det første virtuelle kunstmuseum i Amsterdam skal beskrives og karakteriseres nærmere, vil det imidlertid være på sin plads at knytte yderligere nogle bemærkninger til denne artikels kobling mellem digital kommunikationsteknologi og kunstreception.²

VANGOGHMUSEM.NL

Man kan sige at Van Gogh museets tidlige initiativ med at integrere digital interaktivitet i form af en virtuel rundtur i museets sale på en vis måde kan forstås som et pragmatisk og kontant svar på den tyske kunstfilosof Walter Benjamins virkelig epokegørende dictum fra 1930'erne, at fremtidens analfabeter ikke vil være dem, der ikke kan læse og skrive, men dem der ikke forstår deres egen tids billeder.³ Eller *visuelle udtryk generelt*, kunne man tilføje.

Og her er vi ved den første problemstilling. Den traditionelle kunstforbruger vil nok i dag foretrække den virkelige vare og har derfor sandsynligvis slet ikke fattet interesse for endelige opdaget den virtuelle rundtur på Van Gogh museets hjemmeside tilbage i år 2000 eller senere. Men skulle den traditionelle kunstforbruger, som man vel passende kan betegne som 50+ segmentet, faktisk have fundet frem til den originale virtuelle rundtur på hjemmesiden, ville de næste trin i interaktionen sandsynligvis kunne yde en modstand, der bevirker, at netop denne type bruger dropper forsøget: for overhovedet at komme i gang med at se noget som helst skulle nemlig først downloades et lille program, der sørger for, at brugerens computer og museets program kan kommunikere med hinanden. Det var nemlig sådan, at forinden brugeren kunne tage på virtuel rundtur i museets rum, skulle denne beslutte, om turen foretages alene, eller om brugeren undervejs havde lyst til og mod på at kommunikere med andre besøgende undervejs; – en chatfunktion var indbygget, og op til 10 'besøgende' personer fra potentielt hele verden kunne således diskutere museets værker on-line med hinanden.

Derfra kan turen startes, og brugeren får den besked, at piletasterne på tastaturet skal bruges til at navigere med i skærmens centrale

6 billedudsnit, hvor yderligere oplysninger kan klikkes frem i små menuer til venstre og højre herfor. Og her står vi ved anden forhindring for den traditionelle 50+ kunstforbruger, som typisk vil finde det svært og akavet at koordinere tryk på piletasterne med 'kropslig bevægelse' i skærmens billedrum. Og derfor med stor sandsynlighed giver op.

Nærmest modsat forholder det sig med den yngre kunst- og museumsforbruger, der er vant til – ja nærmest vokset op med – at navigere via taster og andre styringsdimser i virtuelle universer. Tag fx. hastigheden som børn og unge kan skrive sms'er med, dvs. trykke lynhurtigt – og vel nærmest pr. refleks – på bittesmå taster, og det samme gælder at navigere via tastatur i forhold til hvad der ses på en computerskærm. Den unge vil glide ubesværet rundt i de forskellige rum i det virtuelle museum, dreje den ene og anden vej, vende tilbage, stoppe op m.m., hvor besøget i det virtuelle museum alt i alt vil kunne overstås på ret kort tid. I modsætning til, som sagt, den traditionelle bruger, der let kommer til at 'sidde fast' og bruge alt for meget tid på blot at komme i nærheden af de ophængte værker.

Selvom problemstillingen her er sat på spidsen, betyder den interaktive kompetence imidlertid strukturelt en hel del, fordi den teknologisk mindre kompetente bruger potentielt bl.a. vil gå glip af en ret spændende receptionsæstetisk nyskabelse, hvor det viser sig muligt ikke blot at navigere rundt mellem samlingens billeder (og på traditionel facon læse informationsark om flere af dem), men også – reverenter talt – *at gå ind i* et par af kunstværkerne og komme ud igen med et nyt og bogstavelig talt *udvidet* syn på billedkommunikation. Dette gælder ikke alle værkerne i det virtuelle museum, men det omfatter bl.a. det meget kendte maleri af Van Goghs sove-

værelset fra Arles.⁴ Ved at positionere sig lige foran dette maleri etableres en ny mulighed i sidemenueen til venstre, ud over at kunne få generel information om maleriet og et redskab til at forstørre detaljer, nemlig 'at gå ind i billedet' ("enter painting"). Herfra bliver det så at sige muligt 'fysisk' at gå ind i soveværelset og vende og dreje sig rundt derinde, eksempelvis at se nærmere på sengen, hvis perspektiv således nu er tilpasset brugerens nye synsvinkel. Inde i maleriet er det muligt at gå tæt på detaljer som bøgerne på det lille bord eller billederne på væggen og klikke sig frem til yderligere information.

Første gang man som kunstkyndig eller blot og bar kunstinteresseret prøver denne mulighed i den virtuelle tour på Van Gogh museet, opleves det som meget interessant, spændende, men også underligt – 'unheimlich' eller *weird*, som de unge siger – fordi der på flere måder er tale om en meget konkret anskueliggørelse af billedmæssige forhold, som vi normalt udelukkende forholder os *sprogligt* til.

Vender man sig helt omkring derinde i billedet, ser man via en rektangulær åbning ud i museet. Der er tale om et ganske mærkeligt perspektiv, som på flere måder genkalder samme svimlende og surrealistiske fornemmelse, man får ved at læse Lewis Carrolls klassiske *Through the Looking Glass* (1872), og som også den japanske billedkunstner Miran Fukuda har tematiseret i omvendningen af perspektivet i Manets *Frokost i det grønne*, hvor scenariet her ikke ses udefra, men 'indefra' den henslængt liggende mands synspunkt.⁵

LOUVRE – OG INTERAKTIV FORMIDLING PÅ HØJT FAGLIGT NIVEAU

Både før og efter Van Gogh museet omkring årtusindeskiftet introducerede muligheden for

en virtuel rundtur i form af et *first shooter action* computerspillkoncept, har andre kunstmuseer også forsøgt at følge med den hastige udvikling inden for hjemmesider og interaktiv digital æstetik. I denne sammenhæng flytter vi fokus fra Amsterdam til Louvre i Paris,⁶ som over årene har udviklet en meget velfungerende hjemmeside, som på forskellig vis inddrager interaktive dimensioner og samtidigt også forsøger at komme de nye generationer i møde; ellers er netop *ungdomsgruppen* i modsætning børne- og voksengrupperne ofte ladt i stikken i kunstformidlingen på museerne rundt om i verden.

Men før vi ser nærmere på Louvres hjemmeside skal bemærkes at fokus også her indeholder referencer til populærkulturens computerspil, bl.a. fordi sammenhængen – som vi så det i koblingen mellem spillet *Duke Nukem* og den virtuelle rundtur på Van Gogh museet – skaber mulighed for kreativ nytænkning inden for kunstformidlingen. Og selv om det primært er i forhold til de unge, bør man lige tænke på, med Benjamins dictum i baghovedet, at disse unge jo engang bliver ældre og normsættende lige som 50+ kunstbrugerne er i dag. Det drejer sig i sammenhængen dels om det ældre (og nok mindre kendte) computerspil *Louvre. The Final Curse*, som anvender Louvres arkitektur fra fire forskellige historiske perioder som rumlig ramme for et såkaldt adventure/action spil. Dels drejer det sig om det nyere computerspil *Da Vinci code*, baseret på Dan Browns bestsellerroman og filmen af samme navn; dette spil bruger også delvis Louvremuseet som rumlig ramme for et adventure/action spil. Hvor førstnævnte betjener sig af en 'langsommelig', trinvis navigation med et *first person shooter* synsfelt er *Da Vinci code* teknologisk betydeligt mere avanceret, både i navigationen i rummet og i interaktio-

nen på baggrund af tasterne på tastaturet og musen. Men først til Louvremuseets hjemmeside.

Hjemmesiden er æstetisk indbydende og samtidigt funktionelt struktureret, således at det er let for brugere (fra hele verden) at finde relevante informationer spændende fra aktuelle udstillinger til dybdegående, forskningsbaseret materiale om enkelte værker, stilretninger eller udnyttelsen af den nyeste digitale teknologi.⁷ Hjemmesiden fremstår dynamisk allerede fra første klik, forstået på den måde, at baggrundsbilledet foroven i hjemmesiden rullende skiftes ud med sekunders intervaller – således at man blot efter kort tids betragtning af hjemmesiden får et bredt indtryk og overblik over, hvad museet indeholder.

I vores sammenhæng her er det interessant, at forsiden både indeholder muligheden for en interaktiv virtuel rundtur (3D imaginary exposition)⁸ og eksplicit forholder sig til målgruppeproblematikken ved i sidemenue til venstre at levere særindgange for museets medlemmer, kunstekspertes, lærere og 'unge mennesker', som det hedder. Gruppen "unge mennesker" viser sig at være differentieret i to grupper af børn (under 18 år) og unge (mellem 18-25).

Ser vi på den aktuelle, interaktive 'imaginære' eller virtuelle udstilling (der er i modsætning til Van Gogh museet tale om *skiftende* udstillinger) havde den i eksempelvis i 2007 fokus på den franske rokokomaler Jean Honoré Fragonard. Med piletasterne på tastaturet og et nødvendigt supplerende fremvisningsprogram, som dog hurtigt installerer sig selv, bliver det muligt at navigere igennem en virtuel rumlig installation med et udvalg af Fragonards billeder og få stillet informationer om værkerne til rådighed i form af supplerende tekst. Interaktionsaspektet begrænser sig til

8 valg af værker, man vil se nærmere på, og *hvor* – *dan* man vil se på værket – på afstand eller tæt på detaljer. Hertil kommer dog at i selve navigationen i det virtuelle udstillingsrum er det muligt ved museklik at vende og dreje ruminstallationen i alle mulige retninger og derved at skabe alle mulige synsvinkler på værkerne.

De samme interaktive principper går igen i de sektioner af hjemmesiden, hvor det er muligt at gå i dybden, benævnt *à la loupe* på fransk eller *a closer look* på engelsk, f.eks. i sektionen for unge men-nesker (18-26 år). Det er bl.a. her muligt at få dybdeborende gennemgange af et udvalg af museets værker, og vælger man f.eks. at fordybe sig i hovedværket *Mona Lisa* fra den faste samling (som jo ofte ikke kan beses ordentligt i det rigtige museum på grund af alt for mange mennesker foran og omkring det), bliver det hurtigt klart, at den interaktive teknologi, der er udviklet i forhold til Louvre-museets kunstformidling har et endog fagligt meget højt professionelt niveau. Ikke alene er de analyserede værker gengivet i en så høj opløsning at det er muligt at zoome endog meget tæt på detaljer uden billedet pixellerer, udvalg af informationer (som præsenteres både skriftligt og mundtligt) er velvalgte og repræsenterer som helhed den bedste og nyeste forskning.

For ungdomsgruppen, der 'normalt' ikke har problemer med at udnytte den nye teknologi, er det muligt ubesværet at bevæge sig rundt på Louvres hjemmeside og udnytte de forskellige tilbud om kunstinformation på højt niveau. Men Louvremuseet går et skridt videre, dog i den traditionelle retning, ved med den avancerede up-to-date hjemmeside-kommunikation at lokke de unge ind på museet for at se og opleve de virkelige værker, altså at komme ind i folden som 'rigtige' museumsbrugere. Det sker bl.a. i form af særlige

fredag aften arrangementer, som er gratis for de unge.

Det interessante og udfordrende i den sammenhæng er imidlertid om den nye digitale æstetik og virtuelle rumhåndtering kan tilbyde andre former for kunstoplevelser og erkendelse, som ikke i sidste instans ender med at pege på det "rigtige" værk i den "rigtige" kontekst, det reelt eksisterende museum?

SPILE I GALLERIET

I computerspillet *Louvre. The final curse* er der tale om tilegnelse af viden om det franske kongeslot Louvre og dets historiske udvikling. Handlingen i spillet er der ingen grund til at komme nærmere ind på, det er den rumlige iscenesættelse af den, der er interessant i sammenhængen, – den virtuelle arkitektoniske ramme.

Hvor Louvremuseets hjemmeside forsøger at være teknologisk på højde med sin tid og således også komme ungdommen, fremtidens generation, i møde, er bevægelsen nærmest modsat i computerspillet, der fra en "traditionel" spilplatform arbejder sig bagud i historien. Spillet bevæger sig fra årtusindeskiftet tilbage gennem Louvres arkitektur til den middelalderlige borg og frem igen, igennem Henri IV's "blodige gallerier" til oplysningstidens "misligholdte" palads (bagsidetekst) og i hvert af disse fire virtuelle scenarier gives et rimeligt nuanceret indtryk af såvel arkitektur som tidsånd. Mest interessant er det, hvor man i spillets handling helt konkret oplever, at de arkitektoniske rum gennem om- og tilbygninger på en gang er konstante og foranderlige.

PCspillet *Louvre. The final curse* er baseret på en såkaldt *first person point-and-click* platform, dvs. skærmudsnittet svarer til spillerens synsfelt, men bevægelsen er ikke glidende som i *Duke*

Nukem eller den virtuelle rundtur på Van Gogh museet. Den rumlige navigation er mere 'hak-kende', opdelt i trin – for hvert trin enten fremad eller til siderne fremkommer et nyt skærmdsnit eller en ny vinkel i de virtuelle rum. Hvad der her kan forekomme langsommeligt for nogle, giver for andre mulighed for fordybelse og undersøgelse, dels i forhold til spillets plot, dels i forhold til f.eks. en historisk interesse. Plottet er båret af, at der skal findes forskellige historiske artefakter undervejs, og det er den del af spillet, der gør, at man her kan tale om såkaldt "edutainment",⁹ altså en slags underholdning med holdning eller dannelsesindhold. Omend dannelsesaspektet må siges at være ret beskedent i forhold til Louvrehjemmesiden (og selvfølgelig Louvre museet selv), er det centrale i sammenhængen imidlertid ikke den direkte sammenligning, fordi der typisk er tale om vidt forskellige målgrupper. Det centrale er, hvordan forskellige former for formidling og teknologisk kompetence kan supplere hinanden. Det kan nemlig meget vel være sådan, at det barn eller den unge, der på ferieturen blev indforskrevet til at stå i kø i timevis for at komme ind på Louvre i Paris – og derfor efterfølgende absolut ikke kan se det spændende ved det museum – kan få revideret sin opfattelse ved derhjemme, foran PCeren, at spille et PCspil som *Louvre. The final curse* og genkende nogle af rummene. Og derfra checke hjemmesiden for at se, hvad er rigtigt eller forkert.

Hvor computerspillet *Louvre. The final curse* i dag godt kan fremstå noget gammeldags, kan computerspiludgaven af *The Da Vinci Code* inddrages som en mere opdateret form for virtuel underholdning og kunstformidling.¹⁰ Computerspillet er bl.a. avanceret på den måde, at det ubesværet skifter mellem synsvinkler, både mellem hovedpersonerne, mellem perspektiverne og mellem, hvad spilleren direkte

styrer af handlingen i spillet, og hvor spillet selv tager over. Indholdsmæssigt lægger computerspillet sig meget tæt på filmudgaven af Dan Browns bestsellerroman, og har man læst bogen (hvad rigtig mange mennesker verden over jo har gjort) eller set filmen (hvad også ret mange har gjort), er der generelt meget lidt nyt at hente i computerspillet i forhold til det helt elementære spændingsaspekt. Dog bør det i sammenhængen her ikke glemmes, at en central episode i computerspillet har karakter af en veritabel interaktiv kunsthistorisk og billedanalytisk gennemgang af Leonardo da Vincis *Den sidste nadver*.

Indeholder Da Vinci Code ikke handlingsmæssigt nye aspekter i forhold til bog- og filmudgaven, kan man i denne artikels sammenhæng notere en interessant nytænkning i computerspillets interface, – spillerens eller brugerens interaktion i computerspillets virtuelle univers. I spillets interaktive, dramatiske sekvenser som kamp- eller action-scener optræder brugs- og handlingsanvisninger for spilleren/brugeren, der visuelt fortæller, hvordan museredskabet og tastaturet skal betjenes, *imens* handlingen pågår. Dét kræver en særlig form for koncentration og kompetence, som man kan kalde *visual multitasking*, fordi det drejer sig om at overskue, forstå og ikke mindst kropsligt agere i flere billeder på samme tid.¹¹

På Louvres hjemmeside leveres der også interaktive redskaber i forbindelse med de værker, der er fremhævede til nærmere undersøgelse, men til forskel fra computerspillet er anvendelsen af redskaberne her uafhængig af tidsfaktoren – man kan med andre ord undersøge sit værk i fred og ro og i sit helt eget tempo, hvor *visual multitasking*-kompetencen skal demonstreres på ofte ganske kort tid, da spilleren/brugeren ellers ganske enkelt 'dør', og det hele må gøres om igen.

Spørgsmålet er igen, om forskellene kan gøres produktive og medvirke til at udnytte *visual multitasking* i både den virtuelle og 'virkelige' kunstformidling. Det er klart, at vi ikke her taler om den store målgruppe af 50+, der af sig selv frekventerer kunstmuseerne verden over, men snarere om de yngre, langt mere interface- og teknologibevidste grupper, der færdes lige meget og uimponeret i det moderne tværmediale univers af både virkelige og virtuelle oplevelsesmuligheder.

I kunstvidenskabelig forstand er der i den form for moderne *visual multitasking*, som eksempelvis et nyere PCspil som Da Vinci Code er baseret på, tale om en anden form for sammenhæng mellem synsmåde og kropslighed end den *haptiske orientering*, som Norman Bryson refererer til med (den kvindelige) synsmåde "glance", der står i modsætning til det (maskuline) intellektuelle overblik, "gaze". Både "glance" og "gaze" hviler på en fysisk *adskillelse* af den betragtede og det betragtede, hvor der i sammenhængen her snarere er tale om samme slags kropslig og motorisk koordineret blikstyring, som vi kender fra f.eks. det at køre i bil eller på cykel. Og pointen er naturligvis, at der er tale om kompetencer, der nok kan fremstå helt uoverskuelige eller umulige for den uøvede, men som dog på den anden side meget let kan læres af alle og enhver, der tager initiativ til det!

Et ganske andet, men dog strukturelt beslægtet digitalt initiativ handler om at overføre kompetencer fra en verden til en anden, fra det virkelige til det virtuelle, som vi i det følgende skal se det i tre eksempler.

MUVA – I STEDET FOR EN ARKITEKTONISK RAMME

Muva¹² er navnet på et virtuelt kunstmuseum i Montevideo i Uruguay. Der er tale om en *øn-*

skedrom om et rigtigt museum, der imidlertid økonomisk var umuligt for hovedstaden og landet at realisere i virkeligheden, hvorfor man på baggrund af internettets hastige ekspansion og de digitale og virtuelle muligheder, det skabte, besluttede sig for – *virtuelt* – at opføre et museum i hovedstadens centrum på hjørnet Avenida 18 de Julio i hovedstaden Montevideo. Museet eksisterer altså ikke i virkeligheden, kun virtuelt i form af en hjemmeside.

'Museumsbygningen' er tegnet af 4 arkitekter, Jaime Lores, Raúl Nazur, Daniel Colominas og Marcelo Mezzotoni fra firmaet Mezzotoni-Scheck & Asociados og realiseret i samarbejde med grafisk designer Mario Buchichio, en computereksperter og to fysikere.¹³ Planen var, og er, på trods af manglende økonomiske muligheder for at opføre en bygning i 100 millioner dollar klassen alligevel at forsøge at skabe et moderne kunstmuseum af samme art som kendes fra andre af verdens hovedstæder, hvorved lokalbefolkningen og verden kunne få mulighed for at se den kulturelle arv og få indblik i moderne uruguayansk kunst. Det sidste ved virtuelt at kuratere udstillinger, egentlig på ret traditionel vis med idéplanlægning, kunstnerforhandlinger, udvalgsriterier mm, men hvor forskellen til en almindelig udstilling er, at det ikke til sidst er kunstværkerne, men fotografiske digitale scanninger af dem i høj opløsning, der sættes op i museets udstillings'rum'.

Der er indlysende fordele ved et sådant museumskoncept, hvor de normalt helt store økonomiske budgetposter til bl.a. husleje, forsikring og personalekrævende værkpleje er reduceret til et minimum, men hvor det overordnede spørgsmål dog fortsat er, hvorvidt 'nye' virtuelle formidlingskoncepter som i Muva-museet kan stå alene.

På Muva-hjemmesiden, der oprindeligt blev

præsenteret i html-format og nu også udnytter såkaldt flash-teknologi, er interaktionsmulighederne afgrænsede til at navigere rundt i de forskellige rum og vælge enkelte værker ud til nærmere studium, der kan suppleres af skriftlig information i sidemenuer. Man navigerer her på samme måde som i computerspillet *Louvre. The Final Curse*, altså ved hjælp af *first person point-and-click* teknologi. Det er muligt at bruge et zoom-værktøj til at se detaljer i værkerne, og billedopløsningen er så høj, at en meningsfuld forstørrelse fremstår teknisk OK. Ydermere findes en art baggrundsredskab, hvor man kan ændre farven på bagvæggen for således at se de enkelte værker i andre kontekster.

Selve den interaktive navigation er imidlertid besværlig eller snarere omstændelig, og det gælder både den ældre html-version og den nyere multimedieversion af hjemmesiden. I det perspektiv kan man sige, at Muva-museet navigationsmæssigt ligger ret tæt på computerspillet *Louvre. The final curse*.

ALTERNATIVE RUM

Hvor Muva i Uruguay ikke havde pengene til at bygge et virkeligt, moderne Kunstmuseum i den efterhånden påkrævede helt store skala og derfor i stedet realiserede visionen i form af et virtuelt kunstmuseum, havde Thorvaldsens Museum i København et andet problem ved 'udvidelsen' i 2006, nemlig helt konkret mangel på kvadratmeter at bygge på. Det foranledigede op- eller rettere udførelsen af en ganske speciel tilbygning, der kun eksisterer i virtuel form.¹⁴

Tilbygningen, som den virtuelle udbygning af museet hedder, får man adgang til allerede på forsiden af museets hjemmeside. Klikker man sig ind på Tilbygningen får man adgang

til tre sektioner: *Korridorerne*, der består af en række korte film med kendte mennesker, der fortæller om deres møde med et af Thorvaldsens værker; *arkivet*, der giver adgang til massevis af informationer om museets værker; og *projektrummet*, der indeholder eksempler på eksempelvis kunstneres workshops med skoleelever, hvor resultaterne i form af 'værker' eller lyd/billedklip, kan klikkes frem.

Umiddelbart fremstår interfacet for Tilbygningen rodet og svær at overskue. Sidemenuen til venstre er klar nok, men kigger man på skærmen til højre, er det nok muligt at se nogle små billeder og tekstfragmenter, hvor kontrasten mellem bogstaver og baggrund imidlertid nogle steder er så lille, at det kan være vanskeligt overhovedet at læse. Dog viser det sig lige så snart, at man agerer *interaktivt* med hjemmesiden, d.v.s. fører musen hen over tekstfragmenter, at de forskellige tekstfragmenter så toner frem som klart markerede links.

Idéen med en virtuel tilbygning til et museum, der fysisk hverken kan øge det eksisterende grundareal eller bygge til i højden (uden at ødelægge det klassiske kunstmuseum), er oplagt og gør samtidigt spektakulært opmærksom på de nye relationer i kunstformidlingen mellem fysisk nærkontakt og virtuel fjernbetjening. Det konkrete indhold i Tilbygningen afviger imidlertid ikke meget fra lignende tiltag, under andre navne, på andre kunst- og kunstmuseer herhjemme og internationalt. Det handler på den ene side nok om at 'lokke' nye brugere ind i museet ved at forsøge at tale deres sprog, men på den anden side handler det også om at udvikle og justere en museumsadfærd, der ikke kun er bestemt af den fysiske kontakt.

I ANDRE VERDENER

Hvordan kan fremtidsjusteret museumsad-

12 færd eller kunststilleghedsadfærd i almindelighed så se ud? I foråret 2007 stødte jeg under arbejdet med problemstillingen på fænomenet Second Life¹⁵ og opdagede dér, at ikke bare alverdens kommercielle interesser, men også offentlige foretagender i Danmark som Skatteministeriet eller kulturinstitutioner som bl.a. kunsthallen Brandts i Odense dengang satsede på denne mulighed for virtuel interaktion og dermed *eksponeringsoptimering* i forhold til stadig større (for)brugergrupper. Det interessante spørgsmål i sammenhængen kunne således være, om en virtuel parallelverden som Second Life har noget at tilbyde kunstformidlingen?

Second Life blev under stor mediebevågenhed lanceret i begyndelsen af dette århundrede og har – efter en vis nedgang i medieopmærksomheden efter nyhedens interesse var væk – i skrivende stund et antal brugere på ca. 10 millioner på globalt plan, hvor mellem 30-50.000 besøger portalen om dagen! Der er tale om en art on-line kommunikation på linie med det meget populære og vidt udbredte computer-spil *World of Warcraft*, hvor brugeren/spilleren – repræsenteret af en figur på skærmen, en såkaldt avatar – kan bevæge sig rundt i forskellige 3D scenarier og dér møde og kommunikere med andre. I modsætning til *World of Warcraft* er Second Life imidlertid ikke et spil med forudbestemte handlings- og plotmønstre. Second Life sætter fokus på global kommunikation og (kommerciel) udveksling, og bl.a. fordi en lang række betydningsfulde aktører, fra nyhedsbureauet Reuters over multinationale firmaer som Sony eller Reebok til en dansk kunsthall som Brandts, fra starten hoppede med på den vogn, er det klare udtryk for, at ikke bare de kommercielle markeder, men også forbrugeradfærden *generelt* er i færd med at ændre sig markant. Når både store, multinationale firmaer og små lokale entreprenører

melder sig ind i – og kontant har investeret i – Second Life, er det, fordi de tydeligvis har forventet både at kunne møde en endnu større forbrugergruppe her og at kunne kommunikere på anderledes effektive måder her end i 'real life'. Det samme gælder også kulturinstitutioner som kunstmuseer, som i oplevelsesøkonomiens tidsalder løbende må tilpasse markedsadfærden.

De fungerende navigations- og kommunikationsformer i Second Life-verdenen og lignende virtuelle verdener er i høj grad modelleret på baggrund af den p.t. fremherskende ungdomsgruppeadfærd, hvor i sammenhængen kan fremhæves on-line-chat-kulturen og massive multiplayer online spil. Der kommunikeres i Second Life ved hjælp af en stedfortræder, en avatar, som kan benævnes og formgives efter forgodtbefindende: man kan således både være sig selv og en anden, hvor formgivningen af avataren og kommunikationen ved hjælp af den kan realisere andre sider af en selv, end hvad der leves ud til hverdag. På den måde er der nok i teknisk forstand tale om multiplayer rollespil (som 'klassikeren' *World of Warcraft*), men også om et spil, der på mange måder forbinder sig direkte med den såkaldt virkelige verdens "spil" – fantasi og virkelighed kan glide i et.

Kønt er det imidlertid ikke i Second Life-universet, og mange – især fra den store kunstinteresserede målgruppe af 50+ – vil givetvis finde det meget besværligt overhovedet at orientere sig i dette univers, som der navigeres i ved hjælp af tastatur og mus i first person shooter action perspektiv. Hertil kommer, at der kan være langt mellem de tiltag, der er interessante at forholde sig til som kunstinteresseret. Kunsthallen Brandts Klædefabrik fra Odense købte sig ganske vist for år tilbage ind sammen med bl.a. Syddansk Universitet, Aften-

showet og Nimbus Film på en lokalitet ved navn Bifrost, men hvor eksempelvis Nimbus Film faktisk leverede en slags vare ved på 'steder' at gøre det muligt at se film-trailere (i rimelig god kvalitet), var der tilsyneladende ikke meget andet at hente hos Brandts end et link til kunsthallens hjemmeside, der i øvrigt fortalte, at Brandt havde opført en filial i Second Life! Dog viste det sig muligt ved nærmere udforskning at se egentlige kunstudstillinger på Brandts lokalitet i Second Life, hvor værkerne imidlertid blev præsenteret temmelig traditionelt ophængt på væggene i det virtuelle udstillingsrum.¹⁶

Andre tiltag har i mere radikal forstand forsøgt at analysere og udnytte de særlige potentialer i Second Life universet for at skabe tidsvarende kunstformidling. Det prøvede bl.a. Statens Museum for Kunst i 2008 med (parallel)udstillingen *Virtual Moves* og Kunstmuseet ARoS i 2009 med udstillingen *Enter Action*. Hvor *Virtual Moves* var baseret på et koncept af parallelverdener og synkroniserede digitale og analoge udstillingsformer i både den gamle museumsbygning på Sølvgade i København og i det virtuelle univers Second Life, hentede *Enter Action* på ARoS digitale kunstværker bl.a. fra Second Life universet ind i museets fysiske ramme, hvor brugerpublikummet således på forskellig vis kropsligt fik mulighed for at interagere med dem. Det skete eksempelvis i forhold til kunstnerparret Eva og Franco Mattes genopførelse eller remediering af Marina Abramovic og Ulay's performance *Imponderabilia* fra 1977 (Galleria d'Arte Moderne, Bologna).¹⁷

I 2007 'flyttede' Eva og Franco Mattes ind i Second Life under avatarnavnene Pei Twang og Pei May og dér har de to realiseret en række såkaldte syntetiske performances, som ikke blot udnytter det virtuelle univers (de to kunstnere

har en fortid som *netkunstnere* under navnet 010010111010110.org), men også tilfører performance-genren nye dimensioner. I værket *7000 oaks*, der henviser til Joseph Beuys projekt fra Documenta 7 i 1982 om at plante 7000 egetræer og stensøjler i par, flytter Eva og Franco Mattes simpelthen Beuys' idé om at skabe en bedre verden *ind i en anden verden* og tilbyder dér alle og enhver at være med i aktionen; og det kan lade sig gøre ved i det virtuelle univers at kontakte kunstnerne og få 'overdraget' et digitalt træ, som så kan plantes overalt i Second Life, hvor det er muligt.

Da det her handler om at *ændre* verden i Beuys'sk forstand, bliver spørgsmålet således, om det nye, det virtuelle og det digitale, i virkeligheden kan gøre en forskel. I det originale projekt bevirkede beplantningen af rigtige, levende egetræer og 'døde', men kulturbærende stensøjler i byrummene i Kassel (Documenta 7-8) og senere i New York (Dia Art Foundation) et plastisk og socialt indgreb i og omformning af verden, hvor forandring bogstaveligt kan ses og løbende dokumenteres ved, at træerne vokser, mens søjlerne beholder samme mål. Ved overførslen til Second Life tilføres projektet endnu en dimension: her er ikke længere tale om en kunstkaktion eller performance, vi *ser* på eller *læser* om, men om én man rent faktisk selv kan deltage i og medvirke til på et hvilket som helst tidspunkt.¹⁸

WII – OG KUNSTEN AT DANSE MED TEKNOLOGIEN

Man kan sige, at der vitterlig er noget at arbejde med i den virtuelle parallelverden Second Life ligesom generelt de nye digitale teknologier hele tiden udvikler redskaber, platforme og kommunikationsformer til inspiration og gavn også for kunstformidlingen.¹⁹ Som artik-

14 len, måske lidt provokerende for generation 50+, har forsøgt at påvise, kan der ikke være tvivl om, at Walter Benjamins forudsigelser fra forrige århundrede i stadig stigende grad viser sig at holde stik, hvad angår forståelsen og ikke mindst håndteringen af vor egen tids visuelle kultur. Computerspilteknologien har næsten fra starten har haft interessante og ikke mindst udfordrende indflydelse på kunstmuseernes hjemmesider, – fra Van Gogh museets pionérmæssige udnyttelse af *first person shooter action* teknologien over *visual multitasking* og spil for galleriet på Louvre til demokratisk remediering af historiske kunstperformances i det virtuelle univers Second Life.

Blandt andet derfor er det vigtigt for kunstmuseerne også at motivere interesse og opmærksomhed over for, hvad der p.t. rører sig inden for computer gaming, som jo efterhånden udgør en kolossal stor og stadig ekspanderende referencebaggrund for rigtig mange mennesker, ikke mindst de, der i dag er børn og unge, men som i morgen kan blive kunstmuseernes kernegruppe.

Af den p.t. nyeste digitale teknologi, der ikke blot inddrager syn, men *også hele kroppen*, påkalder de såkaldte Wii-spil aktuelt en interesse, der kan sammenlignes med Van Gogh museets pionéruddnyttelse af computerspilteknologi. Wii er betegnelsen for spil udviklet til spillemaskinen Nintendo, hvor der hverken anvendes de finmotoriske og indirekte fjernbetjening af skærmen som tastatur, mus eller joysticks, men hvor spilkommunikationen bogstavelig talt sker med *store armbevægelser* altså hvor hele kroppen bliver mobiliseret i spilhandlingen.

Måske eksisterer der med Wii teknologien allerede mulighed for at (gen)indføre den haptiske dimension ved, i det visuelle univers på skærmen, faktisk at 'røre' ved værkerne med

hænderne, som jo stadig ikke er tilladt i det fysiske kunstmuseum?

NOTER

1. Duke Nukem er udviklet af firmaet Apogee og kom første gang på gaden i 1991. Den mest berømte version, som der her refereres til, er Duke Nukem 3D, som er fra 1996. Se yderligere <http://www.planetduke.com/>
2. Artiklens overvejelser har baggrund i et mangeårigt fagligt udviklingsarbejde indenfor felterne New Art History, Visuel Kultur og Digital æstetik, se eksempelvis den netop udkomne antologi af Hans Dam Christensen & Helene Illeris (red): *Visuel Kultur. Viden. Liv*. Politik, Kbh. 2009 eller publikationer, herunder Anne Sophie Warberg Løssings om internettet som udstillingsramme, fra Digital Aesthetic Research Center, Aarhus Universitet <http://darc.imv.au.dk>.
3. "Kunstværket i dets tekniske reproducerbarheds tidsalder" in Walter Benjamin: *Kulturkritiske essays*, Gyldendal 1998. Artiklen kan også downloades som Pdf-fil fra en række biblioteker.
4. Vincent Van Gogh: *Van Goghs værelse i Arles*, 1889, Olie på lærred, 57 x 74 cm, Musée d'Orsay, Paris).
5. Den liggende figur med hat og stok placeret til højre i Manets maleri var i virkeligheden Edouards bror Eugène Manet, den siddende mand var den hollandske billedhugger og senere svoger Ferdinand Leenhoff, den siddende afklædte kvinde var Victorine Meurent, Manets foretrukne model i 1860'erne, og kvinden i baggrunden Suzanne Leenhoff, den senere fru Manet.
6. www.louvre.fr
7. "Louvre-DNP Museum Lab" Creates Hands on Art Appreciation Space Using IC tag based Audio Guidance and Visual System.
8. Jvf. tidligere André Malrauxs koncept om 'Det imaginære museum', Musée imaginaire, der imid-

- lertid var baseret på det analoge fotografis reproducerbarhed, hvor den digitale fotografiske formidling i endnu højere grad øger mulighederne for at komme tæt på alverdens værker.
9. PCspillet fra Wanadoo er støttet af Réunion des Musées Nationaux, og anbefales i manualen af en Daniel Souflé fra Louvre Museum Cultural Département: "Nearly six million visitors come to the Louvre every year to marvel at its collections. They all know the Mona Lisa or the Venus de Milo, and some of them come to admire the pyramid designed by Pei. However, very few visitors know that they are entering a building that is more than eight centuries old ... Thanks to your investigation with Morgane [PCspillets heltinde], you'll be able to discover the nooks and crannies of the Louvre castle. Many of its historical rooms have been reconstructed using plans and ancient documents... There is no better way to begin a journey of discovery through the history of France than with this adventure through the corridors of time ... right into the very heart of the royal household".
 10. Spillet er udgivet af Columbia Pictures i 2006.
 11. Et godt eksempel på 'visual multitasking' var de dengang nye perceptionskompetencer, der krævedes til at følge med i TV-serier som *24 timer* (Joel Surnow og Robert Cochran) fra 2001, hvor skærmen ofte blev delt i flere billedudsnit, der viste forskellige men simultant forløbende handlinger.
 12. <http://muva.elpais.com.uy/Ing/>
 13. Der findes en omfattende beskrivelse af 'arkitekturen' på hjemmesiden.
 14. <http://www.thorvaldsensmuseum.dk/>
 15. <http://secondlife.com/>
 16. Bl.a. udstillingerne *Girlpower & Boyhood* samt Jesper Rasmussens *Out of Space* fra 2008.
 17. Se Eva og Franco Mattes reenactment og remediering af Marina Abramovic og Ulay's performance *Imponderabilia* på <http://www.youtube.com/watch?v=C8aTHkjaOF8>.
 18. Eva og Franco Mattes syntetiske kunststykker i *Second Life* omfatter foruden Beuys' 7000 Oaks bl.a. også remedieringer af Valie Export's meget personlige biograf (Tapp und Tast Kino, 1968 – 1971), Vito Accondi's sædseng (Sonabend Gallery, New York 1972) og den berygtede skudperformance af Chris Burden (Fspace, Santa Ana, Californien, 19. november 1971).
 19. På lokaliteten Ars Virtua i *Second Life* blev i 2007 vist udstillingen *13 most beautiful avatars*, som udgjorde skabelonen for serien *Annoying Japanese Child Dinosaur*, der var ét af de to værker, der blev eksponeret på *Enter Action* udstillingen på ARoS i 2009; *13 most beautiful avatars* fra serien *Portraits* udgør en art remediering af Andy Warhol's kortfilm fra 1964, *13 beautiful girls*, og 1965 *13 beautiful boys*.

**André Wang Hansen is associate professor at Aarhus University*

*Address: Department of Aesthetic Studies
Section for Art History
Langelandsgade 139
DK-8000 Århus*

E-mail: kunaw@hum.au.dk