

Digital kunst 2.0

Netkunst, Web 2.0 og Web 3.0

Kræn Bech-Petersen

årskortnr.: 20082015

afleveret d. 8. juni 2009

Indholdfortegnelse

Indledning	3
Et tilbageblik	4
World Wide Web	4
Et polycentrisk samfund	5
Interface	7
Digital kunst	7
Form Art	8
My Boyfriend Came Back From the War.....	10
Webdesign	12
Wikipedia.org	12
Socialistisk Folkepartis hjemmeside	14
Web 2.0 -> Web 3.0	15
Konklusion	17
Litteraturliste	19

Indledning

Internettet bliver i dag brugt som den vigtigste kilde til information og underholdning af en stor andel af befolkningen. I starten var Internettet dog tænkt som en platform for forskere, hvor de kunne dele deres erfaringer og resultater. Der skulle dog ikke gå lang tid, før store firmaer kunne se potentialet i at give den almindelige borger adgang til denne gigantiske platform. I takt med antallet af brugere har måden at designe websider på ændret sig radikalt. Fra at være hovedsagligt tekstuel orienterede er websider i dag fyldt med visuelle og sanselige indtryk. Æstetikken er i fokus som aldrig før.

Det æstetiske udtryk er dog ikke revolutionerende. Det er i høj grad et udtryk, der har hentet inspiration fra medier, vi kender i forvejen som f.eks. reklamer, TV og maga-siner. Der findes dog en modpol, i form af netkunst, til denne konventionelle tænkning af Internettet som medie, og min problemformulering lyder derfor således:

I denne opgave vil jeg, gennem en analyse af Form Art og My Boyfriend Came Back From the War, som er værker fra undervisningen i Digital Æstetik, samt Wikipedia.org og SF's hjemmeside, sætte netkunsten overfor webdesign for at se på deres forskellige æstetiske udtryk og brug af den samme teknologiske platform. Disse analyser skal danne udgangspunkt for en diskussion om, hvordan Web 2.0 bliver til Web 3.0.

Jeg vil strukturere opgaven således, at jeg vil give et indblik i den historiske og tekniske udvikling af Internettet og dels karakterisere digital kunst ved hjælp af Lars Qvortrups "Det hyperkomplekse samfund" og Henrik Kaare Nielsen "Interfacekultur og æstetisk erfaringsdannelse" for at danne grobund for en analyse af netkunstværker fra flere perspektiver. Med denne baggrund vil jeg analysere *Form Art* og *My Boyfriend Came Back From the War*, som repræsenterer hver deres æstetiske udtryk indenfor netkunst, samt *Wikipedia.org* og *Socialistisk Folkepartis hjemmeside*, der ligeledes repræsenterer hver deres felt indenfor websites. Slutteligt vil jeg diskutere, hvordan Web 2.0 bliver til Web 3.0, eller det semantiske web, som Tim Berners-Lee forestillede sig det i begyndelsen af Internettets historie.

Et tilbageblik

World Wide Web

World Wide Web (eller Internettet) tog sine første spæde skridt, da englænderen Tim Berners-Lee byggede *ENQUIRE* som en personlig database over personer og softwaremodeller. På det tidspunkt arbejdede Berners-Lee for CERN¹, og i løbet af 80'erne lavede han et netværk for de ansatte på CERN til f.eks. opslag af telefonnumre. I 1990 blev Internettet en realitet sammen med den første browser, der hed *WorldWideWeb*. I løbet af få år meldte Microsoft og Netscape sig på banen og udviklede browsere og i 1994 blev W3C² dannet af Berners-Lee for at sikre visse standarder på Internettet. Gennem anden halvdel af 90'erne opstod der flere og flere firmaer, som gjorde deres forretninger udelukkende ved hjælp af Internettet, og denne tendens har bredt sig fra USA til hele verden. Denne kommerialisering af Internettet er ligeledes grunden til at .com-domænet³ findes.



I takt med udviklingen af computerens tekniske kunnen blev behovet for mere avanceret webprogrammering også større. Hidtil havde man benyttet HTML⁴, der som programmeringssprog er begrænset i forhold til det visuelle udtryk (se figur 1) og

¹ Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire (Europæisk Center for Atomforskning)

² World Wide Web Consortium

³ com er en forkortelse for *commercial*

⁴ *HyperText Markup Language*

automatiseringen af et website. I 1996 implementerede man derfor CSS⁵, der er en ekstern skabelon, der kan hentes ind i et HTML-dokument. Denne CSS-fil fortæller, hvordan de enkelte HTML-elementer opfører sig. CSS har dog i mange år været til både stor gavn og frustration for webdesignere, da browsere ikke fortolker CSS ens. Den helt store outsider, når det gælder CSS-fortolkning, har i mange år også været den suverænt mest brugte browser, nemlig Internet Explorer.

Ved siden af udviklingen af det visuelle udtryk, er flere programmeringssprog også blevet udviklet, heriblandt PHP⁶, der er udviklet af danskeren Rasmus Lerdorf. PHP har, lig mange andre programmeringssprog, muligheden for at udføre et væld af funktioner inden et visuelt output vises. Det har åbnet op for helt nye muligheder, da man kan benytte konditionelle betingelser - dvs. hvis noget er sandt, så udfører programmet det ene, ellers gør den noget andet. Disse betingelser er bl.a. hovedkernen i alskens login-systemer.

Ydermere kan programmeringssprogene tilsluttes til databaser, så man derved opnår muligheden for at gemme store mængder data og gøre dem tilgængelige for brugerne. Siden 2002 er der sket en udvikling på Internettet, hvor den almindelige bruger i højere grad har fået adgang til at være medforfatter på Internettet, kører flertallet af websider med en database som baggrund, da det betyder, at brugerne ikke skal være programmører for at kunne ændre i noget tekst. Denne udvikling er blevet kaldt Web 2.0

Et polycentrisk samfund

Den moderne kunst har i længe delt vandene hos beskuerne - nogle tager afstand fra den, mens andre omfavner den. Fælles for begge grupper er midlertid, at de snakker om kvaliteten og det æstetiske, hvilket i den brede befolkning er et spørgsmål om grimt eller smukt.

“... hvad vi ser smuldre for øjnene af os, er denne forlorent aristokratiske opfattelse af kunstværkernes opstilling, som er knyttet til følelsen af at indtage et territorium. Man kan med andre ord ikke længere opfatte samtidskunsten som et rum der skal gennemløbes (hvor kunstsamlerens “inspektionsrunde” svarer til proprietærens):

⁵ *Cascading Style Sheets*

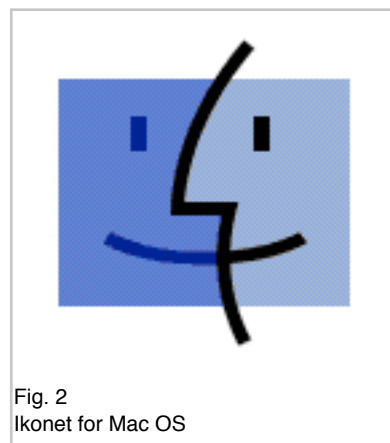
⁶ *Pre-Hypertext Processor*

den står i dag snarere som en varighed der må påtages, som en åbning mod en ubegrænset diskussion, en dialogisk tid.” (Bourriaud, p. 29, 1997)

Bourriaud snakker her om kunstens ændrede status, hvor den tidligere var et statussymbol, der hørte til de store slotte og herregårde, til i dag hvor den er med til at udfordre grænserne i de pågældende medier samt skabe en dialog og sætte fokus på samfundets problemer. Denne dialog skabes, da kunsten har ændret sig fra at være antropocentrisk til polycentrisk.

“Den kan ikke kommunikere sine iagttagelser som om der fandtes et privilegeret iagttagelsesperspektiv fra universets centrum.” (Qvortrup, p.121, 1998)

Kunsten kan altså ikke længere bedømmes som grim eller smuk, da den kan betragtes fra mange synsvinkler. Lars Qvortrup kommer med et eksempel herpå, som er kraftigt inspireret af Picasso, og som på en meget enkel måde beskriver polycentrismen. Der er tale om ikonet for tidligere Mac OS-operativsystemer (se fig. 2), hvor ansigtet både ses forfra og i profil på samme tid. Det, at Apple vælger dette ikon, betyder, at polycentrismen rykker ind i vores hverdag. (Qvortrup, p. 123, 1998)



Med polycentrismen ændres kunsten til ikke længere at være repræsenteret af et singulært princip. Dette singulære princip har dels betydet, at enten Gud eller mennesket har været i centrum, og dels at stræbe efter og kommunikere det skønne eller sublime. Da kunsten med polycentrismen har mistet sit universelle iagttagelsespunkt og sin kommunikationskode, opstår et nyt ideal ifølge Qvortrup, der består i at kommunikere det ukommunikérbare (Qvortrup, p. 123, 1998). Denne

kommunikation kan synes nogen uoverkommelig, så kunsten forsøger derfor at kommunikere via medier, der afviger det konventionelle. Det er i sagens natur umuligt konstant at opfinde nye medier i gængs forstand, som f.eks. lærredet, papir, etc., så kunstnere ser mediet som et sæt af principper for at bruge disse materialer. For at undgå det konventionelle ændrer kunstneren derfor disse principper, så der opstår et nyt medie.

Interface

I takt med udviklingen af computeren og Internettet og disses indtog i hverdagslivet har borgerne skulle forholde sig til en ny måde at formidle informationer og kultur på, og ligeledes en ny form for æstetik. Dette nye medie har siden 2002 åbnet for en højere grad af brugerdeltagelse og det har ligeledes medført en ny æstetik. Der er en stor grad af typografisk æstetik, som ses på informationswebsites, og ligeledes en stadig voksende grad af visuel æstetik, som vi kender fra reklamer og TV. Det er dog begge æstetiske typer, vi har set før, så der er ikke revolutionerende nyt at hente her.

Computeren er udstyret med et interface, der direkte oversat fra engelsk betyder grænseflade, og som refererer til et væld af relationer mellem computerens interne og eksterne faktorer. Det være sig forholdet mellem tekniske aspekter internt i computeren eller mellem digital teknologi og social praksis i al almindelighed (Nielsen, p. 2, 2007). Det interessante i forhold til denne opgave er midlertid det interface, der møder brugeren og som giver adgang til navigation på Internettet. Det er et interface, der er konstant udvikling, og vi bombarderes med nye indtryk gennem dette interface.

Digital kunst

Jeg vil i dette afsnit kigge på to udvalgte netkunstværker, som arbejder med Internettet som medie og udfordrer den konventionelle måde at bruge Internettet på. Det drejer sig specifikt om *Form Art* af Alexei Shulgin fra 1997 og *My Boyfriend Came Back From the War* af Olia Lialina fra 1996.

Når man dykker længere ned i værket og får udforsket de forskellige muligheder, får man som bruger hurtigt et indtryk af det enorme arbejde, der ligger bagved dette værk. Teknisk set, er der så absolut ikke tale om noget, der lige kan strikkes sammen på en eftermiddag og det er noget, der giver anerkendende nik. Æstetisk set er der også en del at hente herfra. Her er der ikke tale om den visuelle æstetik eller typografiske æstetik - der stort set ikke eksisterer i dette værk - men derimod oplevelsessæstetikken og interfaceæstetikken.

“Netkunsten er et broget felt, men den kan generelt siges at være kendetegnet ved en høj grad af medial selvrefleksivitet, som på mere eller mindre avantgardistisk vis udfordrer det fremherskende transparensideal for interfacedesign og i stedet synliggør interfacets medialt konstruerede karakter - samt undertiden forbinder denne kritiske refleksion af medialiteten med intentioner om at intervenere æstetisk i Internettet som offentligt rum og ad denne vej øve samfundskritik.” (Nielsen, p. 34, 2007)

Som jeg skrev tidligere, er det umiddelbart svært at gennemskue formålet med Form Art, hvis man antager et informationsperspektivistisk syn på værket - altså at Internettet har til formål at dele informationer. Indtager man derimod underholdningsmæssigt perspektiv er det midlertid ikke svært at finde et formål med værket. Trods den nedtonede visuelle appel er der masser af underholdning at hente i værket, hvor Shulgin har indlagt et spil, han kalder *Gomputer Game*, som tager et stykke tid at gennemføre.

Værket indbyder midlertid dog til en stor grad af refleksion over det forhåndenværende medie - computeren, og det er her vi finder nogle interessante aspekter af værket. Den står i skarp kontrast til de formålsbestemte interfaces, som Henrik Kaare Nielsen skriver om.

“... der er tale om prosaiske informationsportaler, som på anskuelig og differentieret vis servicerer borgerne med tematisk ordnede, faktuelle oplysninger, men som hverken rummer muligheder for dialog og aktiv deltagelse for brugeren eller på nogen måde repræsenterer en æstetisk udfordring af gængse forventningsmønstre.” (Nielsen, p. 14, 2007)

Form Art eksisterer, i modsætning til disse interfaces, kun i kraft af brugerens interaktion, og brugeren vil derfor også få en forskellig oplevelse fra gang til gang. Ligeledes er iterationen uendelig, og værket har derfor ingen ende og derfor uendelige udforskningsmuligheder.

My Boyfriend Came Back From the War

My Boyfriend Came Back From the War er et værk oprindeligt af Olia Lialina, og der er lavet mange udgaver af det, men jeg vil dog tage mit udgangspunkt i den originale udgave fra 1996.

Det første, der møder brugeren, er en sort skærm med “My boyfriend came back from the war. After dinner they left us alone.” Det handler altså om et kærestepar, hvor den mandlige del har været i krig og netop er hjemvendt. For at komme videre i historien er brugeren nødt til at klikke på teksten, som er et link. Herfra begynder den interessante del af fortællingen. Værket er indrettet således, at brugeren oftest har flere valgmuligheder for at komme videre i historien. Figur 4 viser et punkt i fortællingen, hvor brugeren således både har mulighed for at klikke på teksten eller billedet til højre, som fører hver deres sted hen. Det åbner op for et væld af mulige kombinationer, og historien bliver derfor også anderledes, når man f.eks. kan klikke sig frem til et skænderi, hvorefter man klikker på et billede, der leder hen til kvinden, der spørger, om manden kan lide hendes kjole.



Fig. 4
My Boyfriend Came Back From the War

Som i *Form Art* er det ikke den visuelle appel, der er lagt vægt på i dette værk. Kunstneren har dog valgt en gennemgående stil i form af den sorte baggrund med hvid som kontrastfarve. Dette er et bevidst valg, da ingen af farverne er standard i HTML. Dette er med til at understrege, at vores komplekse verden ikke bare er sort-hvid, men mere grå. Historien inkluderer også både kærlighed, fremmedhed, jalousi og tilgivelse. Lialina løfter den moralske pegefinger, da hun med historien vil fortælle, at mennesket i det moderne samfund ikke kommer nogle vegne, hvis verden opfattes som sort-hvid.

Der er midlertid lagt vægt på de muligheder, der er på Internettet for at lade brugeren bestemme historiens gang. Brugeren bliver således inddraget i denne kærlighedshistorie og dens følelsesmæssige ambivalenser, som vi kender fra de store krigsfilm, hvor helten vender forandret tilbage til kæresten, der i mellemtiden har haft en affære. I takt med forløbet af historien opdeles de tre rammer i Figur 4 til flere og flere rammer i takt med at brugeren afdækker flere lag og således øges historiens kompleksitet og det bliver sværere for brugeren at gennemskue det narrative forløb.

“Computerkunsten skal ikke stræbe mod at overtrumfe computerkommunikationen, den skal tværtimod bryde dens konventioner.” (Qvortrup, p. 132, 1998)

My Boyfriend Came Back From the War søger ikke at overtrumfe computerkommunikationen, men netop at bryde disse konventioner, som Qvortrup omtaler. Disse konventioner omfatter bl.a. et stadig dominerende transparensideal indenfor softwareudvikling såvel som webdesign. Dette ideal søger at give brugeren en oplevelse, der tilsvarende den oplevelse, da man arbejdede med papir og blyant, nemlig en oplevelse af kontrol og magt. Brugeren har let ved at gennemskue og overskue tingene, og indtager derfor ikke hverken en kritisk eller reflektiv position overfor det forhåndenværende medie. *My Boyfriend Came Back From the War* søger netop af udfordre dette ideal. Det gøres f.eks. ved at skjule henvisningerne, så brugeren selv skal gå på opdagelse, og ved ikke at udlægge hele historien på én gang for at pirre brugerens nysgerrighed.

Webdesign

I dette afsnit vil jeg kigge på to udvalgte websites, som repræsenterer hver deres forskellige æstetiske perspektiver. Det drejer sig om netencyklopædien Wikipedia.org og hjemmesiden for Socialistisk Folkeparti (SF), som i denne opgave repræsenterer hjemmesider for politiske partier.

Wikipedia.org

Wikipedia.org ligger nr. 7 på listen over de mest besøgte websites globalt⁷ og besøges dagligt i gennemsnit af 9% af den samlede brugerskare på Internettet. Der findes over 13 mio. artikler i Wikipedias database og man kan således læse om Peterskirken, Sonys Playstation og mange andre fænomener. Wikipedia blev lanceret i 2001 og opnåede hurtigt et stort besøgstal, og siden Web 2.0-begrebet for alvor tog fart omkring 2004 steg brugerbidragene markant.

Wikipedia eksisterer i kraft af brugernes bidrag. Der er ingen videnskabelig censur, og alle brugere kan derfor skrive og rette i alle artikler. Der er dog, indenfor de senere år, flere og flere akademikere, der sætter sig til tastene og skriver om deres specifikke vidensfelt. Denne form for eksistensgrundlag, der er en af grundtankerne i udformningen af Internettet, skriver Jill Walker om i *Feral Hypertext: when hypertext literature escapes control*.

“In the nineties, the advent of the web and the rapid spread of personal computers and internet connections in ordinary homes radically changed the ecosystem hypertext existed in. Hypertext, lovingly bred in captivity, was unleashed into the World Wide Web. Suddenly, anyone could publish a website and link and be linked at will.

The result? Hypertext went feral.” (Walker, p. 47, 2005)

Der er altså med computerens og Internettets indrykning i det private hjem sket en udvikling, hvor alle kan få deres mening og viden ud på Internettet. Denne udvikling er gået stærkere siden Web 2.0 opstod i 2002, og har forårsaget at hyperteksterne blev “vilde” for at bruge Walkers animalske termer. Der er således ingen reelle ansvarlige for hvad, der står i teksterne, da brugere kan skrive under pseudonymer

⁷ Ifølge <http://www.alexa.com/topsites> d. 3. juni 2009

under Creative Commons licens. Det vil sige, at Wikipedias bagmænd således ingen ret har til at udøve censur på brugerne.

Dette giver en æstetisk oplevelse, der har træk tilfælles med *My Boyfriend Came Back From the War*. Wikipedia er designet efter et ideal om transparens og overskuelighed og står således i skarp kontrast til *My Boyfriend Came Back From the War*, men samtidig er teksterne på Wikipedia viklet ind i et kæmpe stort net, hvor tekster linker til hinanden og således pirrer brugernes nysgerrighed for at ville læse videre ved at trykke på et link. Der er således nye oplevelser at hente, hver gang man besøger Wikipedia.

Visuelt lægger Wikipedia sig i samme kategori som de førømtalte formålsbestemte interfaces, som Henrik Kaare Nielsen skriver om. Den visuelle oplevelse er af overvejende tekstuel karakter, kun krydret med de billeder, som brugeren sætter ind. Det minimalistiske design, der kan ses i figur 5, forstærker transparensoplevelsen, og indholdet træder i forgrunden, som vi kender det fra et trykt leksikon. Dette kan midlertid udgøre et problem, idet den passive bruger⁸ ikke skelner mellem et leksikon, der skrives af professionelle, og Wikipedia, og derfor tager ukritisk imod informationer.



Fig. 5
Wikipedia.org

⁸ Her menes en bruger, der ikke aktivt deler informationer, men kun tager imod

Socialistisk Folkepartis hjemmeside

Socialistisk Folkeparti (SF) er stormet frem de senere par år, hvis man ser på både medlemstallet og antallet af mandater i Folketinget. Denne udvikling skyldes, at SF har forstået at bruge Internettet som kommunikationsplatform, hvor man hurtigt kan lægge en film eller et stykke tekst ud, så vælgerne hele tiden er opdaterede. Det gøres på partiets hjemmeside i et minimalistisk layout for at sikre overskueligheden for brugeren.

Selvom SF har formået at inkorporere forskellige medier, herunder fotos, video, tekst og animationer på deres website, er der midlertid langt til tanken omkring Web 2.0 og brugerdeltagelse, som Henrik Kaare Nielsen også gør opmærksom på:

“De politiske partiers hjemmesider er ligeledes primært sagsorienterede og æstetisk lavprofilerede. Frekvensen af billedbrug og grafisk design er kun marginalt højere end på de offentlige institutioners sites, og der er indtil videre (september 2006) ingen af Folketingets partier, der bruger Internetmediets muligheder for at etablere en direkte, decentral offentlig debat med og mellem brugerne af hjemmesiderne.”
(Nielsen, p. 15, 2007)

Som i Wikipedias tilfælde har SF's hjemmeside også meget tilfælles med noget, der er set før. De politiske partier generelt har brugt avismodellen, hvor der øverst er et billede og dernæst en boks med indhold flankeret af navigationsmuligheder (se figur 6). Denne model bruges af et væld af sider, og det minimalistiske layout er igen med til at forstærke indholdets betydning, hvilket må siges at være relevant for et politisk parti.

Problematikken vedrørende manglende brugerdeltagelse huserer dog ikke kun på et æstetisk niveau. Brugere af SF's hjemmeside tvinges til at være passive brugere, og der opstår dermed ingen kritisk refleksion over Internettet som medie. Ydermere skabes der heller ingen interesse i at deltage i den politiske debat, i og med at debatten bliver henvist til at foregå andre steder end der, den i virkeligheden hører hjemme - på de politiske partiers hjemmeside.

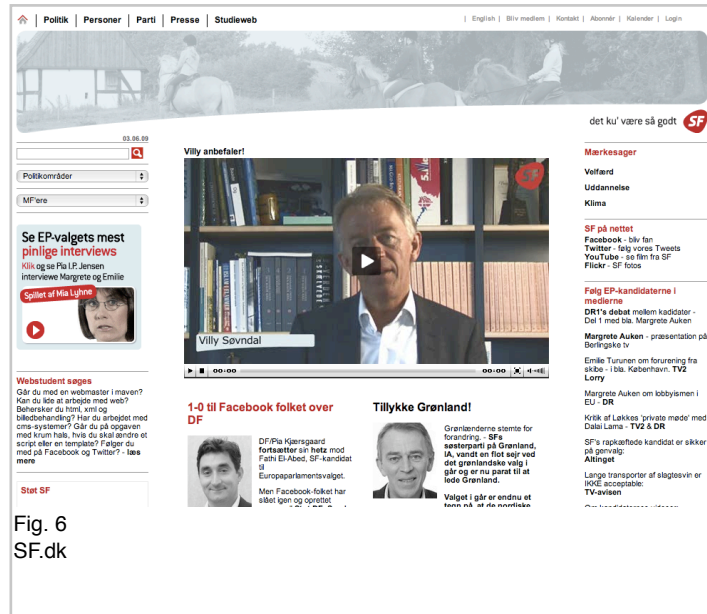


Fig. 6
SF.dk

Web 2.0 -> Web 3.0

Web 2.0 opstod som begreb i 2002 i et forsøg på at inddrage brugeren i takt med at Internettet blev mere og mere tilgængeligt for befolkningen. Det hele skulle gøres mere spiseligt, og det gjorde man lettest ved at lægge en ny designlinje med vektorgrafik og tilpassede skabeloner, så f.eks. links ikke så ens ud på hvert eneste website. Web 2.0 revolutionerede dog ikke kun designet men i høj grad brugerinddragelse. Førhen havde brugerne ikke mulighed for at deltage aktivt i Internettet, men kun mulighed for at bruge det til at finde informationer, jævnfør den passive bruger.

Som jeg skitserede med SF's hjemmeside, så er det ikke alle, der har omfavnet Web 2.0 fuldt ud. SF har således kun omfavnet den designmæssige del af Web 2.0 og undladt brugerinddragelsen. Derimod har Wikipedia.org forstået vigtigheden af brugerinddragelsen, som har betydet sidens enorme succes. Der er dog komplikationer med denne tilgang til Internettet, og det vil der også være fremover. Disse komplikationer inkluderer bl.a. vores opfattelse af computeren som redskab til informationssøgning, sociale aktiviteter og underholdning.

Når vi sætter os til computeren er vi for det meste klar over, at det er et stykke teknik, vi sidder overfor, men ligeså snart vi starter en browser og udlægger alle personlige informationer, vores gøren og laden samt billeder m.m., så forholder vi os ikke kritisk til Internettets konstruktion. Hvis brugeren vidste, hvor mange personer i

hele verden, der har adgang til de informationer, der lægges ud, ville den almindelige bruger måske være en smule mere forsigtig.

Netkunsten er med til at sætte fokus på disse problemer, og har desværre fået alt for lidt opmærksomhed i den brede befolkning. Netkunstværkerne stiller skarpt på en af de helt essentielle problemstillinger på Internettet, som er "gennemskeligheden". Denne "gennemskelighed", der er en af kernepunkterne i Web 2.0 er til fare for den kritisk reflektive tilgang til mediet. Denne "gennemskelighed" giver, som skrevet tidligere, brugeren en følelse af magt og kontrol over mediet, men det forhåndenværende interface er kun toppen af isbjerget, så at sige. Under dette lag af visuel overflod og brugervenlighed ligger en teknisk kompliceret og meget uigennemskelig platform, der binder det hele sammen, men som brugeren ikke har kontrol over.

Dette leder mig til en forsmag på Web 3.0, som er morgendagens svar på Internettet og computerens muligheder. Kort fortalt så er Web 3.0, som navnet antyder, en videreudvikling af Web 2.0, der tilfører muligheden for at få computeren og Internettet til at forstå mere end blot enkelte tegn. Der lægges op til at Web 3.0 er en platform, hvor computeren begynder at kunne forstå hele ord og sætninger og ikke mindst forstå dem i kontekst. Kommunikationsforum.dk har indfanget udviklingen i tre punkter:

“Web 1.0 betyder: Hjerne & øjne (=information)

Web 2.0 betyder: Hjerne, ører, stemme og hjerte (=følelse)

Web 3.0 betyder: Hjerne, øjne, ører, stemme, hjerte, arme og ben (=frihed)”⁹

Det lader altså til at computeren begynder at opføre sig mere og mere som et menneske, men det er utopi at tro, at en maskine vil kunne overtage alle menneskelige opgaver. Det er dog et scenarie, der ikke ligger så langt væk i fremtiden, så brugerne må forholde sig kritisk og reflektivt, hvis det ikke skal ende som i Walt Disneys Wall·E fra 2008, hvor alle mennesker transporteres rundt af maskiner og ikke skal løfte en finger selv. Det er dog et skrækszenarie, men ikke desto mindre en påmindelse om, hvor slemt det kan gå, hvis man ikke passer på.

⁹ <http://www.kommunikationsforum.dk/default.asp?articleid=12925>

Med alle disse påmindelser og moralske problemstillinger kan det midlertid lyde som, om undertegnede har fået et surt opstød og kommer med den klassiske løftede pegefinger, men der ingen grund til at omfavne teknologien for teknologiens skyld og tage imod det uden et kritisk øje. Derfor er et værk som *My Boyfriend Came Back From the War* fra 1998 stadig aktuel 11 år efter og sandsynligvis også om 10 år, idet den sætter fokus på nogle generelle og stadig aktuelle problemstillinger.

Som det ser ud nu, byder Web 3.0 ikke på nogen stor visuel forandring på Internettet, men der derimod stor teknologisk forandring idet der indbygges flere og flere computerchips i hverdagsting, og således vil computeren fremover kunne snakke sammen med f.eks. husholdningsmaskiner, og vil således kunne effektivisere brugerens hverdag. Spørgsmålet er så bare, om man vil effektiviseres.

Konklusion

Formålet med denne opgave var at vise, hvordan Internettet udnyttes forskelligt til netkunst og webdesign. Det gjorde jeg med *Form Art* og *My Boyfriend Came Back From the War*, der begge sætter fokus gennemsigtigheden og brugervenligheden på nettet, men har begge nedtonet det visuelle udtryk. De giver derimod brugeren mulighed for at være med til at skabe værket og giver brugeren en unik oplevelse, og er således i tråd med tanken bag Web 2.0.

Wikipedia.org og *SF's hjemmeside* står begge som eksempler på moderne, populært webdesign. Fælles er det visuelle udtryk, der er minimalistisk og brugervenligheden er i højsædet hos begge. Wikipedia har som sådan ikke noget, der skal kommunikeres ud, men inviterer brugeren indenfor til at deltage i skabelsen af websitet. Dette er igen helt i tråd med tanken bag Web 2.0. SF's hjemmeside står, som repræsentant for de politiske partiers hjemmesider, på dette punkt i skarp kontrast til Web 2.0. Der er ingen form for brugerinddragelse og det giver det indtryk hos brugerne, at de politiske partier ikke følger trit med udviklingen.

Det er svært at spå om fremtiden, men der er én ting, der er sikkert: der vil fremover ske mange teknologiske fremskridt, der kan effektivisere vores arbejds- og privatliv. Vi vil se en stigende grad af maskiner i produktioner rundt omkring og indenfor en nær fremtid vil computeren også overtage en lang række kontoropgaver. Disse effektiviseringer sker gradvist, og der vil helt naturligt melde sig en række etiske spørgsmål, vi skal tage stilling til. Der vil dukke nye netkunstværker op, som

tematisere disse etiske problemstillinger og stiller spørgsmål ved computerens placering i samfundet. Ligeledes vil netkunsten blive ved med at tematisere sig selv og det medie, det bliver vist igennem, så vi også herigennem kan finde mening i det centrumløse samfund. Det er en slags kommunikation af det, som ellers ikke kan kommunikeres.

Litteraturliste

Berners-Lee, Tim: Weaving the Web, HarperCollins, 2000

Bourriaud, Nicolas: "Den Relationelle Æstetik." In Exogen - Udstillingskatalog, edited by Mikkel Bolt Rasmussen, København: Nikolaj Udstillingsbygning, 1997

Nielsen, Henrik Kaare:

Qvortrup, Lars:

Walker, Jill: Feral Hypertext: when hypertext literature escapes control. In HYPERTEXT '05. ACM Press, New York, NY, 2005

Værker

Form Art:

<http://www.c3.hu/collection/form/>

My Boyfriend Came Back From the War:

<http://myboyfriendcamebackfromthewar.ru/>

Figurer

Fig. 1: <http://www.columbia.edu/acis/history/cu-home-kermit.jpg>

Fig. 2: <http://tr.im/npiI>

Fig. 3: Skærmskud af <http://www.c3.hu/collection/form/index1.html>

Fig. 4: Skærmskud af <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>

Fig. 5: Skærmskud af <http://da.wikipedia.org/wiki/Forside>

Fig. 6: Skærmskud af <http://www.sf.dk>

Alle skærmskud er taget d. 3. juni 2009.