



Uio • Universitetet i Oslo

Skeiv kuratering på online kunstplattformer

Forskningsessay

Elisabeth Jørgensen

Kandidatnr.: 302

KUN4190

Mastergradessay i kuratering/modernismens kulturarv

Institutt for filosofi, idé- og kunsthistorie og klassiske språk

Universitet i Oslo

Høst 2022

Innholdsfortegnelse

Introduksjon	3
Aktualitet og relevans	3
Forskningsspørsmål	4
Om prosjektrapport: oppsummering/viktigste funn (skeiv teori og kuratering).....	5
Teoretisk bakgrunn	9
Online kuratering	9
Ghidini: Web-baserte utstillingsmodeller	11
<i>Forlenget utstilling</i>	13
<i>Utvidet utstilling</i>	14
<i>Distribuert utstilling</i>	16
Den online påvirkningen i <i>Transparent</i>	17
Verker og deres migrasjonsmønstre	18
Plassering og komposisjon: estetiske og funksjonelle hensyn	21
Hvilken Ghidini-modell er <i>Transparent</i> ?	22
<i>Transparents</i> karakter	22
Diskusjon: to mulige løsninger for <i>Transparent</i>	24
Mulighet én: Integrering i allerede eksisterende plattform: <i>Transparent</i> i <i>Second Life</i>	24
Mulighet to: Etablere selvstendig nettside for <i>Transparent</i>	29
Forskningsspørsmål – hva har vi fått svar på?	32
<i>Oversettelsesproblematikk</i>	33
<i>Hvordan verkene blir påvirket</i>	35
<i>Kurators rolle</i>	35
Avslutning	37
Forhold mellom det online og offline	37
Det skeive og det online	39
Illustrasjonsliste	42
Illustrasjoner	43
Bibliografi	46

Introduksjon

Dette forskningsessayet har som formål å utforske på hvilke måter de (skeive) kuratoriske grepene og kurators rolle i den digitale prosjektutstillingen *Transparent* påvirkes av den online komponenten. Disse grepene (radikal inkludering, utvelgingsprosess og det skeive digitale rommet) har allerede blitt diskutert i prosjektrapporten i perspektiv av skeiv kuratering. I essayet er det ønskelig å dykke dypere inn tematikken online kuratering i kunsthistorisk perspektiv, for å så diskutere det innviklede forholdet mellom online og offline som påvirker utstillingens form, innhold og kuratoriske grep.

Aktualitet og relevans

Utover relevans for videre drøfting av spørsmål reist i prosjektrapporten angående den kuratoriske prosessen bak *Transparent*, sees essayets tematikk også aktuelt i det større bildet (for kuratering av) norsk samtidskunst. Etter koronapandemiens utbrudd og nedstenging av landets kunst- og kulturinstitusjoner i 2020 ble digitale tilbud bragt på bane som et alternativ til museer og galleriopplevelser. Ifølge kunstkritiker Mona Pahle Bjerke var disse digitale tilbudene ikke noe å skrive hjem om – men derimot kritiserer hun dem i artikkelen *Norske museer preges av digital hjelpeløshet* (2020) for NRK¹. Kritikken faller på statiske nettsider og lite engasjerende innhold fra Norges største kunstinstitusjoner. Dette tyder på et behov for bedring av digitale tilbud og tjenester fra norske aktører. Essayets tematikk treffer midt i dette smørøyet med sitt fokus på online kuratering som en alternativ rute til hvordan man forstår forholdet mellom den fysiske og digitale sfæren.

Bjerkes kritikk bør sees som et subjektivt inntrykk av museumstilbudene, men det er dermed ikke sagt at det ikke er sannhet i den. Det digitale tar stadig mer plass i vår hverdag. Dette reflekteres for eksempel gjennom Kulturrådets utviklingsprogram for museum 2021-2023, som hevder at digitalisering og digital utvikling har vært og fortsatt kommer til å være et sentralt punkt i programmet². Digital utvikling har vært en del av programmet siden 2015, men i nyere tid spesialiserer programmet seg i såkalt «formålstjenlig anvendelse av digitale verktøy for bedre formidling og forvaltning»³. Gjennom endringene i programmet anerkjenner Kulturrådet at det digitale i er i konstant og dynamisk utvikling. Dette krever

¹ Bjerke, «Norske museer preges av digital hjelpeløshet

² Kulturradet.no, «Digitalisering – mangfold, dialog og samarbeid»

³ Kulturradet.no, «Digitalisering – mangfold, dialog og samarbeid»

kompetanseøkning, nye perspektiver og større mangfold i både anvendelse, presentasjon og brukeropplevelser for å møte publikum på en positiv måte i den digitale sfæren. Dette essayet viser til tidligere forskning på web-baserte (digitale) utstillinger, i et skeivt perspektiv som prosjektrapporten har vist er et marginalisert, men svært verdifullt og, ikke minst, tidsaktuelt perspektiv med tanke på skeivt kulturår 2022.

Essayets teoretiske fundament bygger først og fremst på tidligere forskning på online kuratering og web-baserte utstillinger av Marialaura Ghidini som resulterte i hennes modeller for web-baserte utstillinger. Hennes teorier som enkelt kan leses i (kunst)historisk kontekst og fletter inn sentrale teoretikere som Dietz og Miranda og vektlegger deres innflytelse på utforming av modellene. Fremveksten av digital kultur og teknologiske fremskritt sees også, ifølge Ghidini, som drivkraft bak utviklingen av stadig mer integrerte og migrerende web-baserte utstillinger. Dette argumentet underbygges av supplerende teori om digital kuratering av Beryl Graham og Sarah Cook som presentert i *Rethinking Curating* (2010). Det kommer essayet også til å diskutere.

Teori knyttet til skeiv kuratering kommer også til å tas opp da det sees som relevant for essayets tematikk og forskningsspørsmål som essayet har som formål å svare på (se mer om forskningsspørsmål senere i essayet). Prosjektrapporten dekket majoriteten av aktuelt stoff om skeiv teori og kuratering. Ettersom prosjektrapporten og essayet har en direkte sammenheng, vil essayet kun oppsummere og gå gjennom de mest sentrale elementene i skeiv kuratering for å unngå overflødige gjentakelser. Forhåpentligvis vil dette essayet kunne bidra til forskningsfeltet med et nytt perspektiv på relevante spørsmål knyttet til (skeiv) kuratering av norsk samtidskunst på online plattformer.

Forskningsspørsmål

(Formal)analysen av *Transparent* har som formål å besvare to etablerte forskningsspørsmål. Disse spørsmålene blir grunnlag for diskusjonsdelen av essayet i påfølgende kapittel. De er følgende:

1. På hvilke måter påvirkes form og (kunsthistorisk) innhold i utstillingen *Transparent* av den online komponenten som medfølger en web-basert utstillingsplattform?

2. Hva er kurators rolle i kurateringen av online utstillingen *Transparent*? På hvordan måte kan kuratorisk arbeid med digitale plattformer sees som annerledes fra å arbeide med et fysisk rom?

Analysen fokuserer på konkrete komponenter for å kartlegge på hvilke måter utstillingens karakter påvirkes av migrasjonsmønstre mellom den online og fysiske sfæren. Det vil så identifiseres hvilken av Ghidinis modeller *Transparent* kan kategoriseres som.

Videre tar analysen for seg kuratoriske arbeid involvert i utviklingen av prosjektutstillingen for å belyse kurators rolle i digitale utstillinger. Den digitale utstillingen sammenliknes med det kuratoriske arbeidet assosiert med en fysisk utstilling for å se på likheter og forskjeller i form og innhold.

Essayet vil foreslå to aktuelle veier utstillingen kan utvikles i: (a) integrert utstilling i den eksisterende online plattformen og virtuelle verdenen *Second Life*, (b) frittstående, selvstendig plattform (f.eks. app eller nettside).

Om prosjektrapport: oppsummering og viktigste funn (skeiv teori og skeiv kuratering)

I høstsemesteret 2021 produserte jeg i prosjektemnet KUN4900 Masterprosjekt i kuratering, kritikk og modernismens kulturarv ved UiO, en prosjektrapport som dette mastergradessayet bygger videre på. På grunn av forholdet mellom prosjektrapporten og essayet er det ønskelig å trekke frem noen av de viktigste punktene fra prosjektrapporten i denne korte oppsummeringen. Dette gjøres først og fremst for å unngå uklarheter og forvirring som lett kan oppstå med mindre man har rapporten ferskt i minnet. For det andre er den en fordel at essayet også kan leses som en selvstendig tekst for f.eks. akademisk bruk og/eller publiseringsformål.

I prosjektrapporten, «*Transparent – representasjon av transpersoner i norsk samtidskunst*», skisseres prosjektutstillingen *Transparent* og de kuratoriske aspektene som følger planlegging og produksjonen av en (hypotetisk) online utstilling i skeivt perspektiv. Den skeive utstillingstematikken fører til at det teoretiske grunnlaget baseres på (I) skeiv teori og (II) skeiv kuratering som praktisert av Pride Art. Sistnevnte vektlegger prinsipper som radikal inkludering, utvelgingsprosess og det skeive rommet, som på ulike måter fremmer det skeive i både kurateringsprosessen og utstillingens form og innhold. Dette ble førstehåndserfart under

et praksisopphold hos Pride Art sommer/høst 2021 hvor jeg fulgte deres produksjon og kurateringen av kunstutstillingen på kunst og kulturfestivalen *Wunderkammer* på DOGA.

Skeiv teori er en fellesbetegnelse på diskurser som tar for seg forhold mellom kjønn, seksualitet og identitet som utfordrer heteronormative standarder. Skeiv teori baseres altså ikke på et spesifikt analysesett eller ensartet metodologisk tilnærming. Derimot involverer dette begrepet en rekke kritisk-teoretiske praktiser og fagfelter som håndterer (kritiserer, undersøker) ulike aspekter ved kjønn og seksualitet knyttet til sosiale normer og identitetsskapende faktorer for både individ og samfunn.

Skeiv teori bygger på postmoderne og poststrukturell teori som inkluderer bl.a. Derrida og Lacan, men først sees Foucault og hans verk *Seksualitetens historie* (utgitt på slutten på 70-tallet) som en av de mest sentrale bidragsyterne til feltet⁴.

Foucaults kritiske holdning til normregulering av kjønn og seksualiteter forstås i skeiv teori som ett fundamentalt utgangspunkt for videre diskusjon og forskning. Prosjektrapporten går dypere inn i tematikken og (kunst)historisk kontekst for utviklingen og fremvekst skeiv teori, deriblant innflytelsen av feministiske elementer som bl.a. butleriansk performativitet^{5 6}.

Tematikken for prosjektutstillingen rundt representasjon av transpersoner sees som spesielt relevant i lys av skeivt kulturår 2022. Skeivt kulturår markerer 50 år siden avskaffing av straffeparagrafen 213 som kriminaliserte homofili i Norge. Dette feires av en rekke norske kunstinstitusjoner som bl.a. Nasjonalmuseet og KODE⁷. Direktør for KODE, Petter Snare, påpeker et behov for mer forskning på både skeiv kunst, kultur og historie i Norge⁸. Det er ønskelig at dette essayet sees som et bidrag til å belyse behovet for mer dypgående forskning på feltet, også i perspektiv av kuratering. For å kunne formidle det som lenge har blitt misforstått, sensurert, maskert og usynliggjort, er den en fordel å kunne ta i bruk skeive perspektiver for å berike og utvide forståelsen vi har av både kjønnsidentitet og -uttrykk, seksualitet og identitetsskapende faktorer som preger vår forståelse av femininitet og maskulinitet. Snare fortsetter med å hevde at KODE «(...) ønsker å skape samtaler, debatt og

⁴ Spargo, *Foucault and Queer Theory* (Cambridge: Icon Books Ltd., 1999), s. 5-14.

⁵ Butler, *Gender Trouble* (New York: Routledge, 1999), s. vii-xxvi.

⁶ Butleriansk performativitet knytter den lingvistiske sfæren sammen med den såkalte teatraliske (fysiske, kroppslige) sfæren. Kort forklart, gjenspeiles det språklige i fysiske uttrykk med formål å regulere og opprettholde sosiale normer knyttet til f.eks. kjønnsidentitet og -uttrykk. I Butlers performativitet er kjønn et meningsbærende attributt og kropp et politisk redskap, som veileder omverdenens forståelse, tolkning og forventninger til et individ.

⁷ Nasjonalmuseet.no, «Skeiv kulturår»

⁸ KODE, «Skeivt kulturår 2022»

engasjement gjennom kulturåret som skal skape ringvirkninger for hvordan vi jobber, samler inn og stiller ut i framtiden.»⁹. Kurator og prosjektansvarlig for skeivt kulturår på KODE Mathias Skaset og kurator Bjørn Hatterud skal bidra til å skeive KODEs samling bl.a. gjennom utstillingen *Det skeive blikket*. Skaset, som i 2020 publiserte sin MA-oppgave i museologi *En undersøkelse av Pride Art og skeive perspektiver på museer* (2020), vektlegger også KODEs formål om at skeivt kulturår ikke bare markeres i 2022, men fortsetter å påvirke hvordan man forstår museenes samfunnsoppdrag og skeive perspektiver også forbi 2022¹⁰. Dette sier noe om norske kunstinstitusjoners intensjon om å ikke bare markere det skeive for syns skyld, men å ta grep for å forsikre seg om å synliggjøre og øke representasjonen i sine samlinger til en mer inkluderende, mangfoldig og realistisk gjenspeiling av norsk skeiv kunst og kulturhistorie på skeive premisser. Denne målsetningen sammenfaller med andre organisasjoners idealer om skeiv kunst og kultur, som f.eks. representert av følgende sitat fra en av Pride Arts utstillingskataloger.

Kunst blir skeiv når (...) utfordrer og åpner opp det oppleste og vedtatte, de heteronormative strukturer, som gir nye innganger til skeiv historieformidling (...)¹¹

Det hevder Pride Arts styreleder Frederick L. Nathanael i katalogen for kunstutstillingen *I Fought, Therefore I Am* (2019), som er utstillingen Skaset baserte sine forskningsundersøkelser på. Karakteriserende for Pride Arts virke er deres praktisering av **skeiv kuratering**. I likhet med skeiv teori, motsetter skeiv kuratering seg rigid kategorisering og fremmer i stedet det dynamiske, innovative og utforskende, som utfordrer tradisjonelle holdninger til normer og verdier. Dette kom prosjektrapporten frem til gjennom undersøkelser av organisasjonens tidligere utstillinger og utstillingskataloger, i kombinasjon med erfaringer fra praksis og studier av annet relevant undersøkelsesmateriale f.eks. litteratur som omhandler kuratering av skeiv kunst, deriblant OnCuratings spesialutgave *Queer Curating* (2017). Rapporten kartla på 3 kuratoriske grep som grunnpilarer i skeiv kuratering som praktisert av Pride Art: (1) *radikal inkludering*, (2) *utvalg* og (3) *det skeive rommet*.

- **Radikal inkludering** forklares som fravær av en utvelgelsesprosess i rekruttering av kunstnere til en utstilling og/eller samling. Det vil si at kunstnere selv velger å delta/bidra uten av å ha blitt valgt ut på forhånd av kurator. Det betyr at alle som ønsker det, inkluderes uavhengig av faktorer som f.eks. kjønn, seksualitet,

⁹ KODE, «Skeivt kulturår 2022»

¹⁰ Skaset, *I Fought, Therefore I Am – En undersøkelse av Pride Art*

¹¹ Pride Art, «Leders kommentar» s. 5

sosioøkonomisk status og kunstnerisk anerkjennelse. Formålet bak dette er å rekruttere sårbare minoriteter, fremme ekspandering og utvikling av kuratorisk praksis som åpner for nye, verdifulle perspektiver.

- **Utvalg** beskriver i denne sammenheng en beslutningsprosess ang. verker som baserer seg på uavhengighet fra kurator og institusjonelle føringer. Det er med det ikke sagt at kurators rolle i prosessen er ikke-eksisterende, bare annerledes. Kurator er medvirkende i å legge tematiske og strukturelle grunnprinsipper (f.eks. maks antall verker og størrelse på utstillingsområde) hvis utvalget må forholde seg til. Utvalg sees som underlagt radikal inkludering og har som funksjon å bl.a. unngå indirekte sensur.
- **Det skeive rommet** sier noe om hvordan rommet påvirker kuratoriske prinsipper, prosesser og utstillingens flyt, estetikk og helhet. Rapporten påpeker at, skeiv teori setter også rommet i sammenheng med dekonstruksjon gitt at man forstår dekonstruksjon som en kritikk eller opprør mot standardisert heteronormativitet (f.eks. tradisjonelle kjønnsrollemønstre), tradisjonelle kunstinstitusjoner og makthierarkier¹². Videre kan også kjønn og butleriansk performativitet tolkes gjennom perspektivet av dekonstruksjon, hvor man tar et kritisk standpunkt til oppbyggingen og funksjonen av kjønn, kjønnsroller og kjønnsuttrykk i samfunnet.

Som nevnt er det hittil ikke blitt forsket nevneverdig omfattende på skeiv kuratering verken i Norge eller internasjonalt (så vidt dette essayet kan kartlegge), men man kan likevel se fellestrekk mellom Pride Arts skeive kurateringsprinsipper og skeiv kuratering som presentert av Kats & Söll i *OnCurating: Queer Curating* (2018). Kats & Söll hevder at skeiv kuratering handler om å ta kritisk stilling til heteronormative museumsstrukturer slik som man kjenner de i dag i vestlig kultur¹³. Prosjektrapporten viser til at gjennom grep som radikal inkludering og fravær av tradisjonell utvelgingsprosess, utfordres standardiserte forventninger både til museumsstruktur og kurators rolle. Dette essayet har ikke identifisert noen betydelig tidligere forskning på skeiv kuratering på online plattformer. Av den grunn brukes *Transparent* som en casestudie for å utrede likhetstrekk mellom skeiv og online kuratering. Både skeiv og online kuratering er inkludert i den kuratoriske tilnærmingen i utformingen av den digitale (kunst)formidlingsplattformen.

¹² Ustvedt, *Ny norsk kunst* (Bergen: Fagbokforlaget, 2011), s. 91

¹³ Katz, Jonathan og Anne Söll, «Editorial», s. 3

Teoretisk bakgrunn

Online kuratering

I denne delen av essayet vil det tydeliggjøres hva som menes med *online kuratering* og røttene bak dette begrepet, dermed vise til dets betydning for diskusjonen av kurateringsprosessen bak *Transparent*.

Ghidini beskriver i *Curating on the Web: The Evolution of Platform as Spaces for Producing and Disseminating Web-based Art* (2019) en distinksjon mellom (1) online kuratering og (2) kuratering av nettet¹⁴. Hvorav kuratering av nettet sees som en subseksjon av online kuratering. Imens online kuratering tar for seg «exhibitions designed to be online», baserer kuratering av nettet seg på å omformatere utstillingsmateriale som allerede har vært vist i et (fysisk) rom (f.eks. galleri/museum)¹⁵. Det vil si å bearbeide materialer av fysisk substans som maleri, performance og skulptur (eller liknende) til den online sfæren, og gi disse verkene et digitalt format tilpasset nettet. Formålet er gjerne å tilføye noe til verket eller utstillingen, som løfter publikums opplevelse av kunsten eller fremmer ett nytt perspektiv. I dette essayet brukes begrepet online kuratering fremfor kuratering av nettet på grunn av at *Transparent* inkluderer både verker som er av tradisjonelle og digitale medier, noe som betyr at denne utstillingen ikke kun er tar for seg omformatering av materielle verker. I tillegg tar konseptet utgangspunkt i den online sfærens sammenvevinger når det gjelder distribusjon, ekspansjon og utviklingen av plattformen som styrker dens online karakter i større grad enn dens forankring til den fysiske dimensjonen. Nøyaktig hvilken type web-basert utstillingen *Transparent* kan beskrives som kommer til å analyseres senere etter essayet tar en kikk på Ghidinis ulike modeller.

Ghidini påpeker videre i *Curating on the Web* at kuratering utenfor galleriveggene, også i den digitale verdenen, kan sees i sammenheng med 60-tallets radikale fremskritt med konseptkunst¹⁶. Dette støttes opp av Cook og Graham som i *Rethinking Curating* diskuterer deres perspektiv på kuratering av utstillinger som involverer immaterielle visningssteder og verker¹⁷. De argumenterer også for at idéen om det immaterielle opprinnelig vokste fram med

¹⁴ Ghidini, «Curating on the Web», s. 3

¹⁵ Ghidini, «Curating on the Web», s. 3

¹⁶ Ghidini, «Curating on the Web», s. 2

¹⁷ Cook mfl., *Rethinking Curating*, 51-58

konseptkunsten gjennom å utforske rommets betydning i de kreative prosessene bak kunstnerisk praksis og kuratering med kuratorer som Lucy Lippard og Seth Siegelaub.

Art has long been concerned not just with geographic space, but with abstract space – its creation and exhibition – and by extension with the question of materiality. For new media art, these concerns go even farther into the realms of the virtual.¹⁸

På samme tid vokste ny mediekunst frem som kunstretning med pionerer som Yoko Ono og Nam June Paik i den eksperimenterende fluxus-retningen, og fortsatte å utvikle seg frem til 90-tallet når internettet entret banen¹⁹. Ny mediekunst inkluderer et mangfold av kunstneriske praktiserer som involverer forskjellige nivåer og kombinasjoner av teknologi, multimedia, interaktivitet og digital kultur.

New media art refers to all forms of contemporary art made, altered, or transmitted using new forms of media technology. This includes digital art, interactive art, internet art, and virtual art, as well as works of art made using robotics, video games, biotechnology, 3D printing, and computer animation. New media art is a category that defies static categorization as the form continues to expand and new media technologies are invented and explored by artists.²⁰

Cook og Graham forklarer ny mediekunst som rimelig lik samtidskunst, bortsett fra at den opptrer annerledes²¹. Det er essensielt å forstå forskjellen i kunstens karakter for å kunne sette forventninger til hvordan den kommer til å oppføre seg i det aktuelle rommet. Dermed har man også bedre forutsetninger for å tilrettelegge for opplevelse av kunsten. Det som skiller ny mediekunst fra tradisjonell samtidskunst er dens relasjon til produksjon, utstilling, hvordan man forstår kunsten og spredning av den. For å forklare dette nærmere refereres til Dietz og hans tre kategorier for ny mediekunst: (1) interaktivitet, (2) tilkoblingsdyktighet, og (3) beregnbarhet²². Disse komponentene sier alle noe om både samspill mellom system og publikum. Interaktivitet referer til parter som interagerer med hverandre f.eks. gjennom tastetrykk eller andre bevegelser. Tilkoblingsdyktighet handler om å være tilkoblet online. Dette skaper forbindelser og gjør det mulig å sende signaler over hele verden. Beregnbarhet er knyttet til nettverkssystem som bruker algoritmer i sine programmer, som f.eks. kan hjelpe

¹⁸ Cook mfl., *Rethinking Curating*, s. 51

¹⁹ Masterclass, «What is New Media Art? Definition and History of New Media Art»

²⁰ Masterclass, «What is New Media Art? Definition and History of New Media Art»

²¹ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 1-11

²² Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 8-9

brukere å både søke opp og skape kunst. Dette er alle karakteriserende egenskaper ved det virtuelle, ifølge Dietz. Cook påpeker at Dietz' begreper kan relatere til disse mer gjenkjennelig kuratoriske begrepene: (a) kollaborasjon (fra interaktivitet), (b) distribuert (fra tilkoblingsdyktighet), og (c) variabel (fra beregnbarhet)²³. Kollaborasjon sier noe om publikums engasjement i kunsten. Distribusjon i denne kontekst referer til tilgjengeliggjøring av kunsten som f.eks. hvor kan kunsten finnes. Til slutt referer variabel til kunstens produksjonsform og materialitet. I illustrasjonslisten (ill. 1) er en modell som viser overlappingen av begreper knyttet til ny mediekunst og kuratering.

Ghidini: Web-baserte utstillingsmodeller

I avhandlingen *Curating web-based art exhibitions: mapping their migration and integration with offline formats of production* (2015) referer forfatter og kurator Marialaura Ghidini til web-baserte utstillingsmodeller som hun kartlegger og diskuterer. Disse er (1) **forlenget** utstilling, og (2) **utvidet** utstilling²⁴. Det gjøres oppmerksom på at Ghidini også bruker begrepet 'kompletterende' for å beskrive sistnevnte modell. For å unngå forvirring forholder dette essayet forholder seg til det første begrepet: utvidet.

Ghidini bruker casestudies til å identifisere karakteriserende trekk ved de ulike utstillingstypene, og påpeker også en felles tendens²⁵. Hun argumenterer for at finnes et (an)spent forhold mellom online og offline utstillingssider og visningsformater, sett i perspektiv av migrasjon av utstillinger og integrerende formater i kontekst av kuratering av samtidskunst. Dette kan påvirke kuratoriske aspekter som f.eks. produksjon, presentasjon, formidling og distribusjon av utstillinger. Dette essayet har som formål å belyse Ghidinis web-baserte utstillingstyper samt drøfte hennes påstander om forholdet mellom online og offline med utgangspunkt i *Transparent* som casestudie.

For å bedre forstå hvordan og hvorfor de ulike modellene er kategorisert og arter seg, er det en fordel å se på konteksten for utviklingen deres. Utviklingen av web-baserte utstillingsmodeller kan ifølge Ghidini settes inn i en (kunst)historisk kontekst sterkt under innflytelsen av teknologiske fremskritt og framveksten av et sosiale (masse)medier som

²³ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 8-9

²⁴ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 3

²⁵ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 3

dominerende kommunikasjonsplattform i vestlig kultur²⁶. Allerede i 1998 foreslår Dietz modeller for web-baserte kunstutstillinger og online kuratering som følge av fremveksten og populariseringen av det nye mediet²⁷. I likhet med den fysiske verden finnes det forskjellige måter å konstruere, utvikle og presentere utstillinger i det digitale. Fremgangsmåte og sluttprodukt er avhengig av hvilken type utstilling man ønsker å skape. Dietz kategoriserer museer/galleriers bruk av nettet for å skape utstillinger i fire modeller (se liste nedenfor).

- Å arrangere guidede omvisninger i galleriet eller utstillingen med videoer og intervjuer, eller å utvide en utstilling med kompletterende og berikende funksjoner/innhold.
- Å skape et engasjerende grensesnitt og virtuelt miljø for å kommunisere med publikum.
- Å utvikle en 'forlengt' utstilling; dvs. å tilpasse en (fysisk) galleriutstilling slik at den kan digitaliseres og fortsatt oppleves på best mulig måte for publikum.
- Å skape en online utstilling. I dette tilfellet er utstillingens integrerte online komponent allerede planlagt fra tidligste stadium av idéutvikling og produksjon.

Det bør understrekes at Dietz modeller ikke tar høyde for hvorvidt verkene inkludert i utstillingen er av materielle medier eller av digital karakter – noe som dette essayet derimot vil argumentere for at er viktig å ta stilling til i de kuratoriske prosessene ved utstillingsproduksjon. Dette kommer til å diskuteres senere.

Ghidini peker ut tre utstillinger, *äda web* (1994), *Runme* (2003) og *#0000FF* (2012), som markører for den hurtige teknologiske utviklingens innflytelse på online utstillinger²⁸. Disse illustrerer også forandringen nettets sosiokulturelle status gjennomgikk i denne perioden.

Dette kommer frem i Ghidini's *Curating web-based art exhibitions* når hun skriver:

(...) from being a technical tool for a few and removed from day-to-day activities, to being a networked space adopted by many and facilitating the integration of modes and formats of production, display, and distribution, also offline²⁹.

Av de tre utstillingene Ghidini trekker fram som markante i utvikling av online kuratering, er det verdt å påpeke at det finnes interessante fellestrekk mellom *Runme* og *Transparent*.

²⁶ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 33-39

²⁷ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 38

²⁸ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 33-39

²⁹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 34

Runme beskrives som noe imellom (likevel ikke helt) en festival og salong, en slags uopphørlig kunstutstilling og -samling³⁰. Kunstnerne er ansvarlig for å sende inn verker og med forslag til hvordan de bør kategoriseres. Dette fokuset på kunstnerne som selvstendige aktører i utstillingens kuratoriske utforming skaper ikke bare en følelse av samarbeid og felleskap mellom dem, men preger også selve utstillingsstrukturen. Til sammenlikning, var ett viktig grep i *Transparent* å gi kunstnerne ansvar for hvilke verker de ønsket å bidra med samt ha en betydelig innflytelse på hvilken informasjon om både kunstneren selv og deres arbeider som ble med i utstillingen. Et av utstillingens idealer var å fremme kunstnernes subjektivitet og ivareta deres rett til å kunstnerisk uttrykke seg fritt uten å risikere (heteronormativ) sensur. Både *Runme* og *Transparent* legger stor vekt på kunstnerne som interagerende aktører i sine dynamiske utstillinger. De er begge avhengige av kunstneriske bidrag for å kunne vokse og utvikle seg, ikke så ulikt en levende organisme. Denne gjensidige avhengigheten kan sies å være sant for selve nettet (*nettet må for ordens skyld forstås om en egen entitet og ikke det samme som internettet*. «the Internet is infrastructure while the Web is served on top of that infrastructure.»³¹) hvor man finner de forskjellige utstillingsmodellene (1) forlenget og (2) utvidet, som essayet nå kommer til å gå nærmere inn på.

En **forlenget** utstilling kan beskrives som en digital utstilling hvor den fysiske komponenten er utgangspunktet³². Denne komponenten er ofte en etablert utstilling i den fysiske sfæren. Denne type utstilling kan for eksempel bestå av digitaliserte versjoner av materielle verker (som malerier, skulpturer, o.l.) som blir presentert på en ny måte tilpasset den digitale sfæren. Måten dette gjennomføres på varierer. En mulighet er å bruke fotografi, skanninger og video for å «overføre» verket inn i det digitale. En forlenget utstilling kan lett knyttes til virtuelle gallerier og digitale omvisninger – i tillegg til dokumentasjon og arkivering av samling. Et eksempel på denne utstillingstypen er Munch-museets digitale utstillingstilbud; her presenteres forskjellige innganger (kontekstualiseringer) til å oppleve utstillingen³³. Dette inkluderer bl.a. opptak av samtale med kurator som forteller om utstillingen *Tracey Emin / Edvard Munch – Sjelens ensomhet* (2021), filmet gjennomgang av museets nye lokaler og video-omvisning av utstilling. Dette gjør at Munch museets digitale profil relaterer til Dietz funksjonsbaserte modellkategorier på flere punkter, f.eks. (a) å arrangere guidede omvisninger og utstillinger med videoer og intervjuer; utvide en utstilling med komplimenterende innhold,

³⁰ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 35

³¹ Geeksforgeeks.org, «What's the difference between The Internet and The Web?»

³² Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 99-102

³³ MUNCH, «Digitale Opplevelser – Vi bringer Edvard Munch til deg»

og (b) tilpasse en fysisk galleriutstilling. Dietz brukte begrepet '*extension*' på 90-tallet i relasjon til online museumsaktiviteter og til å beskrive hvordan museer og/eller gallerier tilpasset utstillinger til det digitale rommet. Siden den tid har mye forandret seg i måten vi forstår, bruker og opplever den digitale sfæren. Ghidinis modell bygger videre på Dietz' kriterier.

The 'extended' exhibition is a web-based show that is integrated with offline formats of production and sites of display to re-present the online component for a different exhibition context, be it the gallery space or the print publication.³⁴

Det påpekes at en forlenget utstilling utarbeides ofte som et resultat av en slags kuratorisk intervensjon med formål å re-kontekstualisere innholdet i en allerede eksisterende utstilling, framfor å inkludere nytt innhold og nye kunstnere. Dette åpner opp for nye måter å formidle og forstå utstillingen og kunsten. Man kan sette det inn i andre kontekster som igjen gjør det mulig å utvikle uutforskede og interessante nye perspektiver³⁵. En måte en *forlenget* utstilling kan gjøre dette på er å bruke digitale funksjoner til å engasjere publikum på andre måter eller nå helt nye publikumsgrupper.

En **utvidet** utstilling baserer seg på at den online komponenten er en planlagt integrert del av utstillingen³⁶. Denne type utstilling kjennetegnes først og fremst av tendensen til å migrere mellom visningssider både online og offline. Det betyr at utstillingen kan ha en fysisk komponent, som f.eks. en museumsutstilling, og en online komponent, som f.eks. en digital del av denne museumsutstillingen. I dette scenarioet opptrer den online komponenten som et (utstillings)rom like fullt en del av utstillingen som de rommene som museumsveggene etablerer. En utvidet utstilling kan bestå av mange variasjoner av disse komponentene.

Ghidini baserer denne utstillingsmodellen på tidligere forskning av Maria Miranda³⁷. Miranda erfarte gjennom at i arbeid med samtidskunst i utvidede utstillinger, kan det oppstå en egen sfære på tvers av det online og offline som forstyrrer normativ oppfatning av at et individ eller en gjenstand kun kan være på ett sted av gangen. Kunstnere i en utvidet utstilling jobber gjerne på kryss og tvers det online og offline visningssidene – og i stedet for å nødvendigvis problematisere denne prosessen, blir spenningene som skapes gjennom den objekt for kuratorisk intervensjon. For eksempel kan kunst produseres offline, og likevel migrere til en

³⁴ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 99

³⁵ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 99-102

³⁶ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 99-102

³⁷ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 100-102

online visning (og vice versa). Offline formater integreres altså inn i den online modellen og veves inn i den web-baserte utstillingen. Denne prosessen tyder på et kompleks nett som ikke kan betinges av rigiditet, men derimot opprettholdes og utvikles gjennom fluiditet og fleksibilitet.

Utvidede utstillinger forstår det digitale rommet som likeverdig til det fysiske (noe som ikke nødvendigvis er en selvfølge i et museologisk og/eller kunsthistorisk perspektiv/hierarki)³⁸. Selv om rommene oppfattes som likeverdig er det viktig å understreke at modellen fortsatt er oppmerksom på at den online og offline sfæren påvirker det kuratoriske på forskjellige måter. Dette er en naturlig konsekvens av å jobbe med ulike 'rom'. Rommene byr på individuelle utfordringer og muligheter. I et fysisk rom kan dette for eksempel gjelde takhøyde, trapper, inngangspartier og evt. nødutganger. I et web-basert rom forholder man seg også til slike rammebetingelser, men på en annerledes måte. Dette kan for eksempel gjelde koding, programmering, utstillingsdesign og formater som er operativt på flere (digitale) interfacer (PC-skjerm, mobiltelefon, nettbrett o.l.).

Ghidini oppsummerer forskjellen på å kuratere et web-basert rom i sammenlikning med å organisere en galleriutstilling i to punkter. Når man kuratere en web-basert utstilling må man (1) bygge et funksjonelt rammeverk og struktur (plattform), og (2) kurator blir en plattform-leverandør som inkluderer oppgaver som å utvikle visningssider, designe og programmere det digitale utstillingsrommet, utforme en distribusjonsmodell tilpasset plattformens grensesnitt og å håndtere synergi³⁹

I den utvidede utstillingen er rommene gjensidig avhengig av hverandre for å skape en helhet og ingen av de bør oppleves som overflødig eller unødvendig. Rommets betydning for utstillingen kommer til å diskuteres i nærmere detalj senere når essayet fordyper seg i det skeive digitale rommet.

Et eksempel på utvidet utstilling er Nasjonalmuseets åpningsutstilling *Jeg kaller det kunst* (2022) som inkluderte en digital videoplattform likeverdig til den fysiske utstillingen⁴⁰. I emnet KUN4910 Praksisemne i kunstformidling arbeidet jeg vinteren 2021 på konseptutviklingen av denne videoplattformen, og har dermed kjennskap til idéen bak plattformens rolle i den helhetlige utstillingen. Den digitale komponenten var planlagt fra

³⁸ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 100-102

³⁹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 40

⁴⁰ Nasjonalmuseet.no, «Jeg kaller det kunst»

unntagelsen av åpningsutstillingen, og det var også en bevissthet på forskjeller i den online og offline sfæren som ville ha innflytelse på kurateringen av videoplattformen. Verkene på plattformen var av digital karakter og dermed ikke bearbeidet for det digitale formatet. Tilgang til plattformen var mulig gjennom QR-kode som fantes i det fysiske utstillingslokalet på museet. Dette ga inntrykket av at den fysiske og digitale delen av utstillingen var knyttet til hverandre og utgjorde en helhet og dessuten en sterk kobling direkte til museumsbygningen (framfor f.eks. museets nettside eller visuelle profil).

Det finnes en tredje utstillingstype, nemlig en **distribuert** utstilling. Denne har så pass mye til felles med den utvidede utstillingsmodellen at den nesten kan forstås som en variant av den, men skiller seg ut på måten kunsten opptrer og spres⁴¹. Måten distribusjonen foregår i utstillingen kan illustreres med et nettverk av knutepunkter («sites of display and production»)⁴². I hvert av disse punktene foregår prosesser («translation and transformation») som påvirker kunsten som vises fram, som igjen naturligvis blir påvirket av kurators innblanding⁴³. Det distribuerte nettverket er ett av de tre vanligste web-baserte nettverkene ved siden av sentralisert nettverk og desentralisert nettverk, ifølge Alex Galloway⁴⁴. I motsetning til de to andre nettverkene, har *ikke* det distribuerte noen senterpunkter («hubs») og består i stedet av flere knutepunkter som er linket sammen; «shaped a bit like a honeycomb.»⁴⁵. Måten de er knyttet sammen på gir et inntrykk av hvordan informasjon kommuniseres mellom punktene, som i denne sammenheng vil si; hvordan kunst migrerer og distribueres i nettverket. Illustrasjonen (ill. 2) vedlagt viser hvordan disse nettverksmodellene kan visualiseres. Den gir ett inntrykk av nettverkens atferd, hvordan de opptrer og skiller seg fra hverandre.

På grunn av at nettverket er oppfører seg på den distribuerte måten, flyter utstillingen og dens innhold lett mellom punktene (dvs. sider). Disse sidene kan være både online og offline. Alle sidene forstås som komplementerende aktører som tilfører noe til utstillingen, etter essayets tolkning. Funksjoner som produksjon, distribusjon, publisering og formidling kombineres gjennom denne prosessen⁴⁶. Dette skaper en helt spesiell dynamikk ikke ulikt et digitalt økosystem hvor kunst både skapes, oppleves og formidles samtidig.

⁴¹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 48-49+101

⁴² Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 21-22

⁴³ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 21-22

⁴⁴ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 57-58

⁴⁵ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 57

⁴⁶ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 21-22

The attribute distributed has often been used in computational contexts, yet with the advent of the Web as a mass medium it has increasingly been applied to contemporary art production, not only to define that which is displayed on the Internet but also its behaviour, emphasising circulation.⁴⁷

Ghidini karakteriserer *>get>put* (2012) som en distribuert utstilling. Dette er den eneste utstillingen hun undersøker som faller innenfor denne kategorien. Det kommer fram i modellen vedlagt i illustrasjonslisten (ill. 3). Modellen viser en oversikt over Ghidini's case studier i *Curating web-based art exhibitions*. Disse er sortert etter hvordan Ghidini selv inndeler de i sine web-baserte utstillingsmodeller. Legg merke til at de eldre utstillingene (2006-2011) alle er identifisert som forlenget, imens de nyere beveger seg mot utvidet og distributed.

Den online påvirkningen i *Transparent*

I denne delen av essayet er det ønskelig å først og fremst kartlegge hvilke komponenter av utstillingen er påvirket av migrasjonsmønstre mellom den fysiske og digitale sfæren. Ghidini påpeker at web-baserte utstillingsmodeller karakteriseres av hvordan de påvirkes av (eller påvirker) konteksten av migrasjon⁴⁸. Med migrasjon menes prosessen involvert i forflytning mellom den offline og online sfæren – (f.eks.) fra det fysiske utstillingsrommet til det virtuelle galleriet – samt forflytning internt i den online sfæren, som kan oppstå mellom ulike web-baserte aktører (f.eks. overføring fra nettside til publikasjon og/eller distribusjon på sosiale medieplattformer). Nivået av migrasjon påvirkes av forholdet mellom det offline og online, og deres ulike produksjonsformater. I den distribuerte utstillingsmodellen vises en tendens til å integrere begge produksjonsformatene i utstillinger som utvikles gjennom å migrere mellom sidene (fysisk og digitalt), som underbygger en «system-liknende strukturer for fremvisning og distribusjon»⁴⁹.

Det er en rekke forskjellige komponenter involvert i en migrasjonsprosess deriblant, i enkelte tilfeller, samling og/eller verker. Dette kan gjelde digitalisering av verker som er produsert i den fysiske sfæren, med formål om å inkludere de i f.eks. digitale arkiver, gallerier og utstillinger. Andre komponenter inkluderer andre aspekter av utstillingsproduksjon, bl.a.

⁴⁷ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 21-22

⁴⁸ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 48

⁴⁹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 48

«broadcasting, publishing and live events», ifølge Ghidini⁵⁰. Imens Ghidini fortsetter med å diskutere en utstillings migrasjonsmønstre i ytterligere detalj i fra et kuratorisk perspektiv, vil dette essayet ta en nærmere kikk på det mer kunsthistoriske aspektet som involverer oversettelsesproblematikken verker møter på i forflytning fra den fysiske sfæren til det digitale. Analysen tar for seg verkene i *Transparent* som casestudie, og ser på hvorfor disse verkene ble utvalgt (spesifikt med tanke på oversettelsesproblematikken som en betingende faktor) og hvilken effekt den digitale sfæren har på verkene karakter.

Verker og deres migrasjonsmønstre

Verkene i *Transparent* har blitt valgt ut først og fremst basert på tematikk (representasjon av transpersoner i norsk samtidskunst) og deres evne til å eksemplifisere utstillingens digitale funksjoner. Som følge av den såkalte oversettelsesproblematikken som essayet kommer til å diskutere i detalj senere, har verkene medium også vært en faktor for utvalget. Av den grunn har verken som kan kategoriseres som ny mediakunst fått førsteprioritering, ettersom de (a) er av digital karakter, og (b) kan presentere en eller flere digitale funksjoner spesifikt designet for utstillingen. Utvelgelsesprosessen ble detaljert utredet i masterrapporten, så i følgende del av essayet kommer analysen til å ta for seg hvordan verkene ble integrert i utstillingsplattformen. Alle verkene er fra Pride Arts kunstfestival *Wunderkammer* (2021).

Det første verket er videoen *So Rude* (2021) av Anela. I *Wunderkammer* var verket presentert på en flatskjerm-TV i et eget, lukket rom. Videoen ble spilt på en loop. Det var stoler for publikum å sitte på, men ingen indikasjon på verkets varighet eller kontroll over volum, start og pause. Dette er en funksjon som er tilgjengelig i *Transparent*. Fordelen med denne funksjonen er at publikum kan tilpasse sin opplevelse etter sine individuelle preferanser. Ideelt sett, ville verket deretter blitt transportert digitalt gjennom en fil som inneholdt det, sendt direkte via e-post fra kunstner til kurator for å kunne inkorporeres i *Transparent* sammen med kunstnerens selvvalgte informasjon om seg selv som kunstner og sin kunst. Ettersom utstillingsplattformen er et hypotetisk idébasert konsept for masterprosjektet, var ikke denne overføringen nødvendig da jeg hadde tilgang til verket via Pride Art.

De neste verkene er de fire digitale printene av @AleonArt. I dette tilfellet møtte jeg kunstneren direkte under *Wunderkammer* og avtalte å bruke disse fire verkene i utstillingen

⁵⁰ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 50

etter godkjenning fra Pride Art. Verkene ble delt via nettet (spesifisert: Google Disk.⁵¹) i ettertid av *Wunderkammer*. Det gjorde det til en enkel prosess å integrere verkene i *Transparent*. Det var ikke behov for omformatering av filene. Samarbeidet med kunstneren og tilgjengeliggjøringen av verkene som var mulig ved hjelp av nettet, ville i en realisert versjon av prosjektutstillingen vært en praktisk og effektiv måte å «transportere» de aktuelle verkene.

Av disse nevnte printene er det spesielt ett som skiller seg ut: *This is what trans looks like* (2021). På kunstnerens Instagram-profil (@aleon.art) finnes en «motion-modified» versjon av dette verket som ikke var på utstilling i *Wunderkammer*⁵². Den «motion-modified» versjonen av *this is what trans looks like* kan kun oppleves digitalt, og innebærer en bevegelse som skaper dybde og dynamikk i motivet samtidig som det engasjerer sansene og inviterer til en detaljert undersøkelse av verkets detaljer. Jo lenger man studerer verket, jo flere små detaljer dukker opp. Disse tydeliggjøres i bevegelsen i motivet (animasjonen). Verket er et godt eksempel på hvordan den digitale sfæren kan tilføre og/eller forsterke verkets karakter og egenskaper, og oppfordre til nye vinkler og perspektiver til å utforske og/eller møte verket fra betrakters ståsted.

Sprik (2014) er en e-bok som kun er tilgjengelig elektronisk og skiller seg ut som det eneste litterære verket som er inkludert i utstillingen. *Sprik* ble bestemt som relevant for utstillingen da det (1) tok opp aktuell transtematikk, og (2) hadde et digitalt medium. Dette verket ble ervervet gjennom at jeg ble satt i kontakt med Stein via Pride Art, for å få hans godkjenning til å bruke verket i utstillingen. Verket var tilgjengelig via tidligere publikasjon på ebok.no⁵³. Kommunikasjonen foregikk over e-post og var ikke like omfattende som hos enkelte andre

⁵¹ Google.no, «Innebygd beskyttelse mot skadelig programvare»: «Med Disk får du kryptert og sikker tilgang til filene dine. Filer som deles med deg, kan proaktivt gjennomføres og fjernes hvis det oppdages skadelig programvare, nettsøppel, løsepengevirus eller nettfisking. Disk er dessuten integrert i nettskyen, noe som eliminerer behovet for lokale filer og gjør enhetene dine tryggere.»

⁵² Verkets motiv forestiller en menneskelig hodeskalle i profil. Skallen er omringet av små, fargerike fragmenter. Disse kan minne som små korn eller blomster av sorten brudeslør eller liknende. Fragmentene er tette og lokalisert like ved bakhodet i en klynge, før tynnes ut i det de klatrer opp mot toppen av skallen. Over fronten av skallen (dvs. panne, nese, munn og kjeven) flyter disse fragmentene ut fra beinet i ulik hastighet. De forsvinner så ut av rammen, men nye fragmenter fortsetter å bli dratt løs fra beinet som gir inntrykket av en uendelig bevegelse (loop). Animasjonens bevegelse går i takt med musikken som spilles over bildet. Den følger melodien flyt og rytme, og fragmentenes fart varierer deretter. Det er også en hakking i motivet; fargene dimmes og gir inntrykk av at bildet «lagges». Dette fenomenet oppstår gjentatte ganger (dog ikke like åpenbart som fragmentenes konstante bevegelse) som gir inntrykket av at dette er en bevisst effekt fra kunstnerens side. I tillegg er det én ytterligere bevegelse i motivet som er av interesse. Denne befinner seg i bakhodet og er et lite, avgrenset område i en triangular fasong, hvor det som oppfattes som en stjernehimme med skyer flyr forbi, inn og ut av «rammene». Plasseringen av denne animasjonen kan være bærer av flertydig symbolikk.

⁵³ Stein, *Sprik* (Tarald Steins Forlag, 2014)

kunstnere involvert i samme prosess. Novellesamlingen beskrives av forfatteren og poeten, Tarald Stein, som en vag refleksjon av hans egen identitetsutvikling gjennom årene 2003-2011. Forordet setter novellesamlingen (tidligere publisert i *Cupido*) i en dypere, intim og personlig kontekst til hans egne erfaringer med kjønn og identitet. Dette gir et sjeldent innblikk i en kunstners individuelle erfaringer som transperson i norsk kunst- og litteraturkrets over en lengre periode i nyere tid. Nettopp av en grunn, var dette verdifulle perspektivet var av interesse for *Transparent*.

Spriks funksjon i utstillingen er å reflektere plattformens anvendelighet for en mengde kunstneriske medier. Flere typer medier kan integreres i plattformen, som den poetiske novellesamlingen er et eksempel på. Byggende på argumenter fra skeiv teori og skeive kurateringsprinsipper (da særlig radikal inkludering) som står for en sensurfri inkludering av både kunstnere og kunst (uavhengig kvalitetsnivå, medium, kunstners bakgrunn og anerkjennelse), baserer plattformen seg på å være mottakelig for ethvert medium kunstnerne ønsker å anvende.

Den siste kunstneren involvert i *Transparent* er Hild K. Hen har også den mest omfattende samling av visuelle verker, med åtte digitale prints (alle fra 2021). Kontakten med kunstnerne ble etablert gjennom kontakter i Pride Art. Igjen foregikk kontakten elektronisk over videochat. Filene ble i likhet med @AleonArt delt direkte gjennom Google Disk.

Kunstnerne som har delt sine verker med meg har vist meg en enorm tillit ved å gi meg tilgang til de og la meg inkludere verkene deres i min oppgave. Det bør kort nevnes at gjennom disse samarbeidende, har en utfordringer rundt kunstverkernes sikkerhet steget fram. Ettersom spredning/anskaffelse av ulovlig bruk av digital kunst ikke akkurat er uhørt, er det en nødvendighet med sikkerhetstiltak på samme vis som et museum bruker f.eks. alarmsystemer og vakter for å unngå lovbrudd og annen uønsket atferd med kunsten. Metoder som copyright og vannmerke kan være effektiv i å beskytte digital kunst^{54 55}. Måten man videre kan gå fram på for å beskytte digital kunst (og hvorfor dette er nødvendig), er et så pass komplekst tema at dette essayet dessverre ikke kan fordype seg ytterligere i det.

⁵⁴ Ahmad, «6 Ways to Protect Your Artwork from NFT Theft»

⁵⁵ Volunteer Lawyers for the Arts of Massachusetts. «How To Protect Your Artwork Online». Artwork Archive. 28.11.2022. <https://www.artworkarchive.com/blog/how-to-protect-your-artwork-online-6ede0629-0860-4360-bda6-dd214aa90e04>

Hild Ks digitale prints uttrykker hens forhold til kjønn og kropp, og mer spesifikt hens identitetsutvikling fra å først identifisere seg som cis-mann, fram til å komme ut som ikke-binær. I den fysiske virkeligheten bruker Hild K både feminine og maskuline kjønnsuttrykk, men i sine kunstneriske arbeider i utstillingen er hen representert av en kvinnelig karakter. De digitale printenes motiver visualiserer hens liv som kvinne eller *shemale* i den virtuelle verdenen *Second Life*. Begrepet *shemale* er ofte brukt om transkvinner uten gjennomført kjønnsbekreftende behandling, ofte med negative konnotasjoner og brukt i sammenheng med seksuelt betinget arbeid som f.eks. pornografi o.l. På grunn av den negative assosiasjonen til akkurat dette begrepet, understrekes det at kunstneren selv bruker dette ordet for å beskrive sin karakter.

Kunstneren har brukt den virtuelle verdenen som en eksperimentell plattform til å utforske sitt forhold til kjønn, kjønnsuttrykk og identitet. *Second Life* gir sine brukere en avatar som kan designes etter eget ønske. *Second Life* har med vist seg å spille en avgjørende rolle i hens identitetsutvikling gjennom å gi kunstneren en ekspressiv uttrykksmåte i den digitale sfæren som på sikt viste seg å speile den faktiske fysiske realiteten i kunstnerens prosess til å identifisere seg som ikke-binær. Hild K har vist at den virtuelle verdenen kan brukes til å utforske kjønn og identitet, så det var en idé å se på muligheten for å plassere en utstilling som *Transparent* i konteksten av *Second Life*. I diskusjonsdelen av essayet utforskes denne idéen som én av to mulige måter å gå fram for å gjennomføre utstillingen.

Plassering og komposisjon i rommet: estetiske og funksjonelle hensyn

Et annet aspekt ved utstillingen som blir påvirket av den online komponenten er plasseringen og komposisjonen av verkene. På grunn av den radikale inkluderingsprosessen er det nødvendig at rommet er ekspanderbart og at komposisjonen av verkene ikke kolliderer eller overdøver hverandre til tross for at antall og størrelser kan variere og tilføyes i løp av utstillingens eksistens.

Utstillingen bruker en kollasj da dens form forstås som kompatibel med utvalgets behov. Her kan verker «bygges på» kollasjen ettersom de tilføyes og utstillingen vokser. Dette skaper et organisk uttrykk som opptrer som en kontrast til galleriers mer stiliserte, symmetriske og simplistiske plassering av verker. Kollasjen representerer også et viktig element i skeiv kultur, nemlig felleskap. Kollasjen gjenspeiler dessuten nettets kompleksitet og organiske struktur.

Denne kollasjen over utvalgte verker er plassert i et univers i stedet for et rom (beskrevet i detalj i prosjektrapporten. Se ill. 4.). Dette løfter utstillingen ut fra de «vanlige» virtuelle galleriene; digitale representasjoner av den fysiske sfærens gallerier. *Transparent* er ikke et virtuelt galleri, men funksjonene likner: man kan fortsatt oppleve verker, finne informasjon om kunsten og kunstnerne der og navigere seg mellom verkene og rundt i rommet ved hjelp av piltaster eller touchskjerm. Det kan også kort nevnes at å ta utstillingen ut av «den hvite kubens» eller det tradisjonelle utstillingsrommet, spiller på dekonstruksjon som har blitt knyttet til skeiv teori av teoretikere som Butler og Ustvedt⁵⁶.

Hvilken Ghidini-modell er *Transparent*?

For å finne ut hvilken av Ghidinis utstillingsmodeller (forlenget, utvidet eller distribuert) *Transparent* kan kategoriseres som, ser vi på (a) utstillingens karaktertrekk, (b) online/offline forhold og (c) hvordan kurators rolle.

Transparents karakter

Visjonen for *Transparent* er at den digitale utstillingsplattformen skal oppleves som organisk, «levende» med rom til å ekspandere og nok fleksibilitet til å tilpasse seg etter antall kunstneriske bidrag. Dette likner konseptet bak *Runme* (2003) (utstilling med fokus på software-kunst, som Ghidini beskriver som en av de mest betydningsfulle utstillingene for utviklingen av online kuratering i nyere tid) hvor kunstnerne selv melder inn bidrag med forslag til hvordan verkene kan kategoriseres⁵⁷. I likhet med *Transparent*, er den kollaborative strukturen i *Runme* tydelig. *Runme* har blitt beskrevet som en mellomting av kunsthøst, uendelig utstilling og åpen samling. Den samme beskrivelsen passer i grunnen også til *Transparent*.

Den digitale/online komponenten er på forhånd planlagt å være «utstillingsrommet» og det kan dermed argumenteres for at *Transparent* ikke oppfyller kravene til en forlenget utstilling hvor den fysiske komponenten forstås som utgangspunktet. Det gjenstår da å fastslå om *Transparent* kan sies å være en ren utvidet utstilling, eller om den faller inn under kategorien distribuert utstilling.

⁵⁶ Ustvedt, *Ny norsk kunst* (Bergen: Fagbokforlaget, 2011), s. 91+ 127-133

⁵⁷ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 33-36

Å skille mellom den utvidede og distribuerte utstillingen kan være vanskelig. Begge karakteriseres av tendensen til å migrere mellom det online og offline, og forstår det fysiske og digitale rommet som likeverdige, komplementerende komponenter i den helhetlige utstillingen. Etter essayets tolkning, ligger som sagt forskjellen hovedsakelig i hvordan kunsten opptrer og spres. I den distribuerte utstillingen opptrer og spres kunsten gjennom et nettverk av knutepunkter (disse kan være både online og offline) slik at kunsten både skapes, deles og oppleves på samme tid. Den kunstneriske og kuratoriske prosessen påvirkes av migrasjonen mellom knutepunktene i nettverket. Dette er avhengig av at (1) kurator har en inngående forståelse av både nettet og fysiske medier, og (2) den kuratoriske tilnærmingen er tett tilknyttet det kunstneriske arbeidet til deltakende kunstnerne⁵⁸. Essayet tolker dette til å bety at kunsten og den kuratoriske tilnærmingen tilpasser seg etter punktet (dvs. visningssiden eller utstillingsrommet) den opptrer på. Ghidini beskriver dette konseptet på følgende måte:

The complementary exhibition becomes 'distributed' when it (...) functions as system-like structures of display and distribution, where the artistic and curatorial production undergo processes of transformation in the migration from one site to the other (...)⁵⁹.

Så hvor ligger *Transparent* i forhold til alt dette? For å se på migrasjonsmønstrene i utstillingen, er det først og fremst viktig å trekke frem at *Transparent* består av kun ett digitalt rom og det eksisterer ikke et komplementerende utstillingsrom i den fysiske sfæren. Utstillingens avhengighet til den fysiske sfæren er forbundet til tidligere diskuterte faktorer som utvalg, rekruttering og produksjon. Ergo vil ikke utstillingen migrere mellom flere visningssider i de to forskjellige sfærene. Den vil derimot migrere mellom sider (punkter) i den digitale sfæren – f.eks. mellom produksjonssider, visningssider og delingssider.

Når det kommer til kurators rolle, har *Transparent* noen likhetstrekk med en av Ghidinis casestudier: *>get>put*. I den distribuerte utstillingen *>get>put* rekrutterte kuratoren Kelani Nichole kunstnerne som allerede praktiserte innen det digitale kunstfeltet⁶⁰. I likhet med at kurator i *Transparent* fokuserte på kunstnerne som produserte verker av digital karakter. Ghidini fortsetter med å påpeke at Nichole fungerer «context-provider, mediator, producer, interpreter»⁶¹. I *Transparent* setter kurator verkene inn i en historisk kontekst med tematikken representasjon av transpersoner i norsk samtidskunst, samtidig som kurator også bygger

⁵⁸ Ghidini, Curating Web-based Art Exhibitions, s. 101-102

⁵⁹ Ghidini, Curating Web-based Art Exhibitions, s. 101-102

⁶⁰ Ghidini, Curating Web-based Art Exhibitions, s. 76-83

⁶¹ Ghidini, Curating Web-based Art Exhibitions, s. 76

(produserer) utstillingsplattformen på nettet og har også en formidlende funksjon. Kurator vil bl.a. integrere verkene i utstillingen (plassering, tekst) imens kunstnere selv har ansvar for å «oversette» (dvs. skape en digital versjon slik som for eksempel @AleonArt gjorde med *this is what trans looks like*) egne verker for å på best mulig måte redusere oversettelsesproblematikken. Hvis kunstner ikke har kompetanse til å digitalisere egne verker, kan løses i samarbeid med kurator.

Fordi *Transparent* baserer seg på et svært tett samarbeid med kunstnerne og kunsten migrerer mellom ulike sider i den digitale plattformen, i kombinasjon med kurators (formidlende) rolle som på mange måter gjenspeiler *>get>put*, konkluderer essayet med at *Transparent* kan kategoriseres som en potensiell distribuert utstilling. Grunnen til at potensiell blir brukt er fordi kunsten kan skapes utenfor plattformen, og ettersom utstillingen i sin nåværende fase ikke viser tydelige tendenser til å tilpasse formidlingen, kun estetisk og funksjonell utforming av de ulike sidene av plattformen. Med andre ord passer ikke utstillingen perfekt inn i noen av Ghidinis modeller.

Diskusjon: to mulige løsninger for *Transparent*

Mulighet én: Utstillingen integreres i allerede eksisterende nettbasert plattform:

Transparent plassert i *Second Life*

Second Life ble startet av selskapet Laden Lab i 2003 og er en brukerdefinert verden med et online miljø som strekker seg inn i den fysiske sfæren bl.a. gjennom at den virtuelle økonomien er avhengig av faktisk økonomi⁶². Da *Second Life* debuterte så det enorm popularitet som siden har dabbet av med årene. I 2013 var det rapportert om mer enn 1 million brukere, men dette tallet sank til under halvparten i rapporter fra 2018⁶³. Under koronapandemien så *Second Life* et nytt oppsving i popularitet.

Brukerne, eller innbyggerne som de kalles, i *Second Life* bruker en avatar (virtuell representasjon av brukeren selv) og minner derfor om MMORPGs (massively multiplayer online role playing games som f.eks. World of Warcraft) hvor brukere anvender en 3D-avatar for å navigere det virtuelle landskapet og interagere med andre avatarer og objekter⁶⁴. *Second*

⁶² Layton, Julia. «Can I make my living in Second Life»

⁶³ Buscemi, Joline. «Who's Still On Second Life in 2020?»

⁶⁴ Pollette mfl. «How Second Life Works»

Life skiller seg fra denne video/dataspill-kategorien ved å ikke basere seg på en gitt storyline uten forhåndsbestemte oppgaver og/eller utfordringer, som vil si at brukerne står fritt til å «leve» med fri vilje akkurat som i den virkelige verdenen. Avatarene innehar også egenskaper som strekker seg utover fysiske rammebetingelser, som flyving og teleportering. Dette bringer en ytterligere fantastisk dimensjon til *Second Life*.

Second Life is what the internet was, and what it still is at its core. It's a place to transform yourself, to be the person you wish you were or explore a part of you that exists. And in a world that's increasingly lonely, it's a lovely way to make friends — or, earnestly, to fall in love. It embodies the spirit of the internet in a strange, utopian way.⁶⁵

Second Life-avataren kan utformes så detaljert som brukeren selv ønsker og endres når som helst. Man starter med en generisk maskulin eller feminin form og kan deretter bestemme detaljer som hår, hud og bekledding hvorpå valgalternativene er så å si endeløse. Videre attributter til avataren kan designes av brukerne selv eller kjøpes av andre brukere i verdenen. Gjennom grafisk programmering kan brukere importere slike selvdesignede attributter til *Second Life*. Dette gir brukerne en enorm frihet til å utforme og forandre sin avatar ettersom de utvikler seg, som i Hild Ks tilfelle var et verdifullt verktøy i å eksperimentere med kjønn og identitet.

Flere selskaper og organisasjoner har etablert en online tilstedeværelse og visuell profil i *Second Life* som følge av den virtuelle verdenens omfattende online miljø og nettverk⁶⁶. Over 100 selskaper (bl.a. Reebok og Starwood Hotels) bruker plattformen på ulike måter, bl.a. gjennom å arrangere konferanser, promotere veldedighetsorganisasjoner eller politiske kjernesaker. Dette er aktuelt å trekke frem med tanke på muligheten for å arrangere utstillingen *Transparent* i *Second Life*. Et selskap som hadde en vellykket promotering i den virtuelle verdenen, var Coca-Cola som holdt en design-konkurranse for en salgsautomat. Deres suksess baserte seg på å spille på plattformens premisser om interaktivitet og brukerdefinerte drivkraft. Gjennom å arrangere en aktivitet som var avhengig av brukernes egne bidrag, unngikk de også å reklamere for sitt produkt uten av å tilføre noe til den virtuelle verdenens landskap.

I samme artikkel som beskriver selskaper og organisasjoner sin tilstedeværelse og visuelle profiler i *Second Life*, kommer det frem at dette online miljøet ikke er optimalt å drive

⁶⁵ Buscemi, Joline. «Who's Still On Second Life in 2020?»

⁶⁶ Pollette mfl. «How Second Life Works»

forretninger i på grunn av sikkerhetsrisikoer⁶⁷. Slik som essayet har nevnt tidligere i sammenheng med beskyttelse av digital kunst, er ikke den online sfæren urørlig når det kommer til kriminalitet og annen uønsket atferd (cybercrime/datakriminalitet). Av den grunn bruker de fleste selskaper Second Life som en promoterings-plattform og markedsføringsverktøy i stedet som et sted for å holde konfidensielle møter.

Second Life er altså et etablert online samfunn med en kjerne av faste brukere som har forblitt trofaste til tross for at plattformen har mistet mye av oppdriften fra sin begynnelse for nesten tjue år siden, men som oppsvinget i aktivitet på plattformen sett i sammenheng med koronapandemien har vist, kan økt interesse muligens vekkes når fremtiden for Mark Zuckerbergs såkalte *metaverse* nærmer seg⁶⁸. New York Times rapporterer at i fjor ble tidligere Facebook til Meta idet dets grunnlegger og leder Zuckerberg presenterte sine planer for selskapets fremtid som et *metavers*.

(...) he sketched a vision of a utopian future many years off in which billions of people would inhabit immersive digital environments for hours on end, working, socializing and playing games inside virtual and augmented worlds.⁶⁹

Et metavers er et konsept med røtter tilbake 70- og 80-tallet, ifølge Matthew Ball, forfatter av *The Metaverse and How It Will Revolutionize Everything* (2022), og var i utgangspunktet en forgjenger til internettet og kan forklares som en slags sammensmelting av den komplette online og offline, fysiske sfæren. Metaverset er dermed et større konsept enn en online opplevelse, plattform eller spill, og vil operere på samme måte som internettet med et eget sett av protokoller, teknologi og språk som er tilknyttet digitale verktøy, innhold og kommunikasjon. Ball sammenlikner å kalle metaverset et spill (o.l.) vil være det samme som å forstå en iPhone eller Google som det komplette Internettet⁷⁰.

And it would revolutionize not just the infrastructure layer of the digital world, but also the physical one, as well as all the services and platforms atop them, how they work, and what they sell.⁷¹

⁶⁷ Pollette mfl. «How Second Life Works»

⁶⁸ Pollette mfl. «How Second Life Works»

⁶⁹ Frenkel mfl. «Skepticism, Confusion, Frustration: Inside Mark Zukerberg's Metaverse Struggles»

⁷⁰ Ball, Matthew. «The Metaverse: What It Is, Where to Find It, and Who Will Build It»

⁷¹ Ball, Matthew. «The Metaverse: What It Is, Where to Find It, and Who Will Build It»

Second Life kan ikke sies å være et metavers, men kategoriseres av Ball som «a virtual space» som ofte betraktes som et «proto-Metaverse»⁷². Grunnen til at *Second Life* kan sies å være en prototype av metaverset kan oppsummeres i fire punkter: (1) brukerdefinert handling (ikke et spill), (2) virtuell samlingsplass som er opprettholdt over en lengre tidsperiode, (3) synkroniserte oppdateringer, og (4) består av virkelige brukere representert av digitale avatarer. Disse punktene er likevel ikke omfattende nok til å kunne kalle plattformen et metavers, derav proto-metavers.

I teorien virker metaverset til å være en utopisk idé med endeløse muligheter og representerer på mange måter hvordan den online sfæren i gradvis større grad integreres i menneskers liv, og knytter globale nettverk som kan bidra til fruktbare samarbeid og fremme kommunikasjon. Realiteten ser hittil ganske annerledes ut, hvert fall hvis man ser på Zuckerberg fremgang med å utvikle Meta i løp av det siste året. Selskapets aksjekurs har sunket med nesten 60% som følge av tvilsomme investorer og et turbulent marked⁷³. Basert på informasjonen fra New York Times om Metas fall, kan virke som hvert fall ikke den fysiske verden (eller teknologien den besitter) er forberedt eller klar til å entre den sammenvevde verdenen som metaverset er avhengig av – noe som leder oss tilbake til spørsmålet om hvorvidt det er fordelaktig (eller bærekraftig) å ha en kunstutstilling i et såkalt proto-metavers som *Second Life*?

For å svare på dette spørsmålet er det en rekke påvirkningsfaktorer som essayet ser på som relevante: **tilgjengelighet/synlighet, interaktivitet og sikkerhetsrisikoer**. Dette knytter inn det kuratoriske perspektivet da dette alle er viktige elementer i en utstilling som kurator må ta stilling til. Å bygge en kunstutstilling i *Second Life* er i utgangspunktet ikke en utfordring i seg selv. Det finnes nemlig allerede en rekke museer og gallerier i *Second Life* (i tillegg til teater, performance, installasjoner o.l.). For eksempel Yobe Gallery hvor den japanske kunstneren Yoko Ayukawa holder en solo-kunstutstilling (se ill. 5)⁷⁴. Hvorvidt en utstilling når og engasjerer sin målgruppe, er et annet spørsmål.

Først og fremst er det en fordel at publikummet man ønsker å nå, fanges av utstillingen – og for at dette skal skje er det et premiss at utstillingen er både **tilgjengelig og synlig** for dem på deres allerede eksisterende plattform. I *Second Life* må man lage en avatar for å entre den virtuelle verdenen. Deretter lære å navigere sin nye avatar i et fremmed miljø og så faktisk finne frem til hvor selve utstillingen er lokalisert i den enorme virtuelle verdenen (lokasjon gis

⁷² Ball, Matthew. «The Metaverse: What It Is, Where to Find It, and Who Will Build It»

⁷³ Frenkel mfl. «Skepticism, Confusion, Frustration: Inside Mark Zukerberg's Metaverse Struggles»

⁷⁴ Second Life. «Yobe Gallery – Yoko Ayukawa Exhibition»

i form av koordinater). Det krever altså høy motivasjon og dessuten relativt bred kunnskap og kompetanse om både digitale verktøy, spilldesign og navigasjon i et ukjent, virtuelt landskap fullt av distraksjoner i form av andre interaktive aktiviteter og andre brukere.

En annen utfordring med å plassere *Transparent* her er basert på andre organisasjoner og selskapers tidligere erfaringer med *Second Life*, hvor suksessen virker å være avhengig av at konseptet man introduserer (i dette tilfellet en kunstutstilling) spiller på stedets betingelser. En av disse betingelsene er å interagere med andre brukere; man er avhengig av at brukerne bidrar til å bygge opp rundt konseptet slik som i tilfellet med Coca-Colas design-konkurranse. Denne interaktiviteten kan minne om *Transparents* konsept: hvor kunstnere kan bidra til utstillingen med egne verker og på den måten vil utstillingen ekspandere og utvikles til å reflektere mangfoldige perspektiver og stemmer. Det er likevel viktig å skille mellom hvordan kunstnerne interagerer med utstillingen, og hvordan publikum interagerer med den. For å gjøre utstillingen attraktiv å interagere med er tilgjengelighet og brukervennlighet to sentrale punkter.

En tredje faktor er sikkerhetsrisikoer. Som sagt, frarådes det å oppbevare konfidensiell informasjon i *Second Life* og det finnes retningslinjer for å bevare sikkerheten til brukerne (både privatpersoner og organisasjoner/selskaper). Ytterligere sikkerhetstiltak for å beskytte digital kunst kan også benyttes, men det er unektelig at det er et vedvarende problem blant private brukere og distribusjonsplattformer for bl.a. NFT-kunst⁷⁵. Sikkerhet (både for kunsten og kunstnerne) er spesielt viktig for *Transparent* fordi tematikken berører og representerer en gruppe som rapporterer om markant dårligere levevilkår enn resten av den norske befolkningen (1 av 4 transpersoner har blitt utsatt for tusler og vold)⁷⁶. Den online sfæren er heller ikke trygg mot transfobi, ifølge artikler fra NBC News⁷⁷. Selv om *Second Life* promoterer seg selv som LHBT-vennlig, forblir spørsmålet om hvorvidt denne verdenen også reflekterer den fysiske verdenens mørkere sider når det gjelder kunsttyveri, plagiat og transfobi.

Å plassere *Transparent* i *Second Life* er ikke umulig, bevist av allerede eksisterende gallerier, museer og kunstnere som opererer i den virtuelle verdenen. Både kunstner og publikum må være dedikert til denne verdenen for å få noe ut av utstillingen. Utstillingen er med andre ord ikke lett tilgjengelig eller synlig. Det online samfunnet kan være et verdifullt verktøy for å

⁷⁵ Messner. «Hackers are stealing *Second Life*'s player-made lootboxes and selling them for profit»

⁷⁶ Bufdir «Ny undersøkelse: Transpersoner i Norge opplever markant dårligere levekår enn andre»

⁷⁷ Compton. «Frightening online transphobia has real-life consequences, advocates say»

utvikle nye nettverk for involverte aktører, men ettersom *Second Life* er et globalt fenomen og utstillingens er konsentrert rundt norsk samtidskunst, så er spørsmålet om hvorvidt denne konteksten er for bred til utstillingens fokus.

Mulighet to: Utvikle en selvstendig nettside for *Transparent*

Den andre muligheten er å utvikle en frittstående, selvstendig plattform som en nettside eller app for *Transparent*. Her blir kurators rolle noe annerledes enn i *Second Life*-senarioet. Nå må kurator bygge plattformen. Denne tilnærmingen til å skape en online utstilling kalles for *konstruksjon* (som alternativ til *appropriering*) hvor kuratoren påtar seg ytterligere omfattende oppgaver.

Basert på hvordan kuratorer har jobbet med ulike prosjekter i casestudiene Ghidini har undersøkt, kartlegger hun to tilnærminger til siden for utstillingsproduksjon: (1) **appropriering** – tilegnelse av en allerede eksisterende plattform, og (2) **konstruksjon** – bygging av helt ny plattform⁷⁸. Disse to tilnærmingene kan til en viss grad kombineres, f.eks. gjennom å koble en nybygget nettside til en allerede eksisterende plattform som et slags ekstra «rom» til utstillingen. Dette ser vi i tilfeller som med *Jeg kaller det kunst* sin videoplattform som er knytte direkte til en eksisterende plattform (Nasjonalmuseet). For *Transparent* har *appropriering* allerede blitt diskutert i *Second Life*-senarioet, og analysen har slått fast samme slutning som Ghidini trekker i sine undersøkelser: «The act of appropriation impacts not only curatorial modes of work but also the structure of the exhibition projects in the present and their legacy»⁷⁹. I dette andre senarioet snakkes det derimot om å konstruere en ny plattform.

Det finnes mange fordeler med å konstruere en digital kunstplattform, både for kunstnere individuelt og/eller som gruppeprosjekt (<https://www.artworkarchive.com/blog/the-8-online-platforms-every-artist-should-be-using>). Det finnes allerede utallige kunstplattformer som eksempel på dette, deriblant Pixiv (med 50 millioner brukere i 2021) (<https://www.makeuseof.com/platforms-sharing-digital-art-online/>). En digital plattform kan brukes til bl.a. dokumentasjon, markedsføring, distribusjon, og å komme i kontakt med andre aktuelle kunstnere i miljøet. *Transparent* brukes på samme måte som *Runme* som en slags mellomting mellom uendelig kunstutstilling og -samling. Ved å bygge plattformen opp fra

⁷⁸ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 98

⁷⁹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 99

grunnen har kurator større kontroll over funksjoner og estetikken i designet. Det er i større grad mulig å tilpasse plattformen etter dette spesifikke prosjektet. Ved å konstruere *Transparent* kan kurator tilrettelegge for brukervennlighet, navigasjon og tilgjengelighet; som er betydningsfulle (online) faktorer som påvirker utstillingens karakter. Å sette utstillingen inn i en allerede eksisterende plattform som *Second Life* setter den inn i et online miljø som man må ta hensyn til, imens å konstruere plattformen fra grunnen av ikke er like begrensende.

Når det jobbes med kuratering på online plattformer, går kurators oppgaver utover de tradisjonelle arbeid med utvalg, organisering og kontekstualisering⁸⁰. Kuratorer tar ofte en formidlende rolle også, gjennom utstilling, kategorisering og tematisering av verkene⁸¹. Kuratorer på nettet fungerer også som teletjenesteleverandører, regissører, redaktører, plattformbyggere og -produsenter og utviklere. Her må kurator forholde seg til utfordringer som den digitale sfæren byr på: raskt skiftende online landskap og miljøer, ulike digitale medier og produksjonsformater, nye former for interagering mellom verker, kontekstualisering og ikke minst møtet mellom publikum og kunsten. I disse omgivelsene operer kurator som en slags «node»; et (fysisk) knutepunkt i et nettverk som kan sende, motta og videregående informasjon⁸². Cook & Graham forklarer en node som: «(...) a mediator of processes of artistic production and display in the migration of the exhibition from site to site»^{83 84}. Det som er distribuert (dvs. finnes på flere steder på samme eller forskjellige nettverk som kan være både online og offline) i denne sammenhengen, er altså ikke bare kunsten, men også den fullstendige kuratoriske prosessen.

I *Online Exhibitions: The Curator as Director* (2020) trekkes det frem flere karakteriserende oppgaver knyttet til online kuratering; kurator fungerer som en slags regissør som fritt kan velge hvilken setting, scenario og narrativ struktur kunsten plasseres i⁸⁵. Dette kommer tydelig fram når kurator velger å konstruere plattformen. Det som er viktig å understreke, er at denne type arbeid krever at kurator kjenner til og vet hvordan å benytte seg av de nesten grenseløse mulighetene den digitale sfæren stiller med, og være bevisst på ulikheten med å jobbe med et digitalt vs. fysisk rom. For eksempel å forholde seg til *hovedsakelig* to-dimensjonale verker eller digitaliserte versjoner av verker fra den fysiske sfæren. Det er også

⁸⁰ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 97-98

⁸¹ AGSA, «What Is a Curator?»

⁸² Fisher, «What Is a Node in a Computer Network?»

⁸³ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 158

⁸⁴ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 97-98

⁸⁵ New Scenario «Online Exhibitions» (OnCurating.org: 2020)

et behov for at kurator har kompetanse og ferdigheter til å jobbe med nettet, ikke ulikt en webdesigner eller programmerer.

Gjennom mitt arbeid med *Transparent* har jeg blitt bevisst på dette. Da jeg begynte å jobbe med plattformens online kuratering, hadde jeg lite kjennskap til hvordan det er å jobbe digitalt. Hvor gode teknologiske ferdigheter som trengs, er avhengig av kompleksiteten av plattformen (nettside/appen). Den mest avanserte metoden er å kode HTML, CSS eller JavaScript⁸⁶. En annen metode er å bruke en plattform-bygger. Det finnes nemlig mange plattformer som kan brukes til å bygge nettsider. Noen eksempler er: 22slides, Cargo, Wix, Shopify og Squarespace. Selv om en plattform-bygger gjør prosessen med å sette opp ei nettside enkel, så har de også noen ulemper. Ulempen med å bruke en plattform-bygger er at man ikke alltid kan legge til andre funksjoner og/eller designvalg enn det som er tilgjengelig i programmet. Dessuten er plattform-byggerne sjelden designet for komplekse prosjekter, ergo egner denne løsningen seg dårlig for nettsider som har behov for databaser (som *Transparent*). Kurator må velge beste løsning for sin plattform (rommet) basert på kompleksiteten av utstillingen.

For å konstruere en nettside er det først og fremst viktig å identifisere hvilken type nettside man skal bygge. I *Transparents* tilfelle vil dette være i sin enkleste form type 1: liten forretningsmodell eller i sin mest avanserte form type 3: fokusert nettside⁸⁷. Et domenenavn må velges og registreres. Deretter begynner det mest kompliserte arbeidet med nettsiden: å planlegge og etablere struktur, innhold, tema og design – dette ble gjort for *Transparent* i prosjektrapporten. I tillegg bør det legges en plan for promotering slik at publikum vet om utstillingen og hvordan de finner den.

I prosjektrapporten er *Transparent* utarbeidet i en versjon som er mest kompatibel med mulighet to: å utvikle en selvstendig, frittstående nettside (eller muligens app). Dette er basert på hvordan utstillingen er (a) strukturert og designet, (b) hvordan verkene er integrert (migrasjonsprosesser) og (c) teoretiske skeive prinsipper knyttet til radikal inkludering, utvalg og det skeive rommet. Prosjektet tematiserer en underrepresentert gruppe i norsk samtidskunst som kan promoveres i samarbeid med skeive grupper og organisasjoner eller evt. museer, gallerier eller andre organisasjoner som har interesse av å fremme skeiv kunst i det norske

⁸⁶ Garcia, Paul og Inka. «How to Set up a Website in 2022: an Updated Beginner's Guide». *Tooltester.com*. 02.11.2022. <https://www.tooltester.com/en/how-to-set-up-my-own-website/>

⁸⁷ Garcia, Paul og Inka. «How to Set up a Website in 2022: an Updated Beginner's Guide». *Tooltester.com*. 02.11.2022. <https://www.tooltester.com/en/how-to-set-up-my-own-website/>

samfunnet. I motsetning til *Second Life*-scenarioet kan en egen produsert nettside konstrueres og presenteres på et vis som gjør utstillingen mer brukervennlig, lavterskel og synlig for aktuelle kunstnere og publikumsgruppe.

I dette essayet har prosjektutstillingen *Transparent* fra prosjektrapporten blitt brukt som en casestudie for å svare på forskningsspørsmål knyttet til skeiv kuratering på online plattformer og kurators rolle i denne settingen. I denne delen av essayet er det ønskelig å oppsummere dets viktigste funn, med vekt på forholdet mellom det online og det offline, karakteristikker ved den skeive, digitale rommet og å sette essayet og utstillingen inn i kunsthistorisk kontekst.

Forskningsspørsmål – hva har vi fått svar på?

Det første spørsmålet essayet stilte var om hvordan innholdet i utstillingen blir påvirket av den online komponenten. I analysen av *Transparent* kommer det fram at verkene (kunsthistorisk innhold) og utstillingens form (komposisjon, plassering) påvirkes av en rekke faktorer som migrasjonsprosesser, oversettelsesproblematikk, tilgjengeliggjøring/synlighet, sikkerhetsrisikoer, nettverksstruktur og konstruksjon av nettside/app eller etablering av utstillingen i en allerede eksisterende plattform som *Second Life*.

Verkenes migrasjonsprosesser mellom den fysiske og digitale sfæren (fra *Wunderkammer* til *Transparent*) er ikke en destruktiv prosess som reduserer noen av verkene karakteristikk eller vesentlige dimensjoner, først og fremst på grunn av at samtlige av verkene i *Transparent* er ny mediekunst (video, digital prints og e-bok) og dermed er på sitt naturlige domene i en digital utstilling. Å bruke ny mediekunst var et bevisst valg for å eksemplifisere plattformens digitale funksjoner, men det har gjennom både rapporten og essayet blitt nevnt at verker av analoge/fysiske medier også er velkommen i plattformen. Dette er utelukket knyttet til utstillingens skeive prinsipp: radikal inkludering. På grunn av radikal inkludering vil det å utestenge verker av et ikke-digitalt medium i *Transparent*, gi like lite mening som det ville vært å droppe ny mediekunst i en fysisk utstilling som *Wunderkammer*. Å ikke inkludere verker som ikke er av digital karakter, vil da sees som et brudd på prinsippene i skeiv kuratering som utstillingen bygger på. Som følge av muligheten til å inkludere verker som må omgå en omfattende oversettelsesprosess idet de entrer den digitale sfæren, er det viktig å kunne forholde seg til den aktuelle oversettelsesproblematikken.

Oversettelsesproblematikk

Først, la oss slå fast hva som menes med 'oversettelsesproblematikk'. I denne sammenheng refererer (på et nivå) *oversettelse* til migrasjonen mellom den fysiske og digitale sfæren; og *problematikk* refererer til utfordringer og spenninger som oppstår i denne prosessen. For å forstå hvorfor det i det hele tatt kan sies å være en ambivalent prosess, er det nødvendig å ta en kikk på maleriets forhold til teknologien.

Det oppstår et skille mellom maleriet og digital kunst. Som James Frew poengterer i essayet «Digital Fracture: Painting After New Media Art» (2020) strekker maleriets forhold til ny teknologi seg langt tilbake i historien, men i nyere tid snakkes det ofte om maleri i relasjon til frammarsjen av digital teknologi og ny mediakunst i et post-digitalt perspektiv⁸⁸. En påfølgende sammensmeltning av analoge og digitale medier, førte til motstridende antakelser fra det kunstfaglige og kunsthistoriske fagmiljøet når det kom til å fastsette en formell terminologi for dette konstant ekspanderende kunstfeltet (dvs. ny mediakunst)⁸⁹. Ifølge Frew, er det anerkjent i fagmiljøet at digital teknologi har styrket maleriets posisjon og dets viktighet som medium⁹⁰. Frew viser til kuratorer som Hans-Ulrich Obrist og Laura Hoptman, som begge påpeker maleriets posisjon i forhold til digital kunst. Obrist bygger sitt argument på at sammensmeltningen av digital og analoge produksjonsformater (sammenliknbart med Ghidinis online og offline produksjonsformater) «propose painting as an 'urgent' medium»⁹¹.

Hoptman underbygger Obrist argument, gjennom å trekke frem «the assimilation of digital languages into painting» som en interessant tendens, hvor hun fortsetter med å understreke verdien av å utvikle og bruke ulike språk for (spesifikt) kunstretninger som digitalt maleri⁹². Hoptman støtter med andre ord Obrist i saken om at maleriet under innflytelse av digitale verktøy er en sentral diskurs i moderne kunsthistorie, og påpeker dessuten fremveksten av flere språk spesifikt knyttet til dette kunstfeltet. Fremveksten av et språk som er bedre utrustet til å analysere, definere og forklare nye kunstneriske diskurser, er utvilsomt et sterkt verktøy i legitimering av nye kunstneriske uttrykk. Etter essayets tolkning, er et dekkende språk for ny mediekunst avgjørende for å kunne gi en god «oversettelse» av kunsten. Med en god oversettelse menes det å overføre kunsten fra en sfære til en annen uten av at verkets mening

⁸⁸ Frew, «Digital Fracture», s. 56-57

⁸⁹ Frew, «Digital Fracture», s. 57-58

⁹⁰ Frew, «Digital Fracture», s. 58

⁹¹ Frew, «Digital Fracture», s. 58

⁹² Frew, «Digital Fracture», s. 58

eller karakter går tapt i prosessen. Spørsmål om hvorvidt man kan få en likeverdig opplevelse av å se et digitalisert verk som å oppsøke det i et museum?

Uansett hvordan man snur og vender på det, kommer opplevelsen til å være annerledes når man oppsøker et verk digitalt eller på et museum. Susan Sontag tilbyr et interessant perspektiv på opplevelsen (og tolkning/kritikk) av kunst i sitt berømte essay *Against Interpretation* (1964). Etter min forståelse, argumenterer Sontag for at (over)tolkning av et verk har en destruktiv effekt på kunsten, som i stedet bør møtes i en intim atmosfære hvor det ikke blir strippet for sine attributter i et søk etter mening⁹³. Sontag oppfordrer til å la sansene lede oss gjennom møtet med kunsten; for å høre, føle og se mer. Dette taler til en dybde i kunsten som eksisterer i en dimensjon mellom den fysiske sfæren og den logiske (meningssøkende bevissthet). Etter essayets tolkning av *Against Interpretation*, falmer helheten av kunsten når biter av verket brytes av for analyse og kritikk, mens det virkelige møtet – det mest verdifulle – med kunsten er en sanselig (og sensuell) opplevelse som resulterer i at Sontag argumenterer for at «in place of a hermeneutics we need an erotics of art»⁹⁴. Det kan være en urovekkende tanke å miste den sanselige opplevelsen av kunst – og med det en del av kunstens virkelige «mening» – som diskuterbart er en konsekvens av digitalisering (da særlig av kunst av fysisk karakter). Essayet vil argumentere for at denne opplevelsen ikke mistes, men derimot reinkarneres og oppleves på nye premisser i en annen kontekst.

I stedet for å lukte, følge og se verket innenfor museets vegger, oppleves den digitale utstillingen gjennom skjermer, navigasjon via touchpad/piltaster, omgivelsene er skiftende (utstillingen kan oppleves hvor som helst hvor betrakteren har tilgang til digitale verktøy og internett; f.eks. hjemme i sofaen med en kopp te, på t-banen under morgenrushet eller ute i naturen. Dette er dessuten et interessant alternativ til personer som av ulike årsaker ikke har muligheten til å oppsøke en utstilling fysisk). Opplevelsen er annerledes, men ikke nødvendigvis mindre verdifull. Den digitale sfæren kan ikke erstatte museumsopplevelsen eller det sanselige, sensuelle møtet med kunsten, men det er heller ikke dens formål.

Oversettelsesproblematikken kan diskuteres i mye mer detalj, men dette er også et såpass omfattende emne at essayet ikke har kapasitet til å inkludere den. I *Transparent* blir oversettelsesproblematikken håndtert ved å gi kunstnerne ansvar for å digitalisere sine egne verker på en måte som de finner tilfredsstillende for å bevare verkets mening, karakter og

⁹³ Sontag, *Against Interpretation* (New York: Doubleday, 1990), s. 3-14.

⁹⁴ Sontag, *Against Interpretation* (New York: Doubleday, 1990), s. 14.

eventuelt estetikk og funksjon. I skeiv kuratering som praktisert av Pride Art har kunstnerne en sentral rolle i presentasjon av egne verker, og dette er noe som *Transparent* ønsket å bygge videre på bl.a. for å unngå sensurering. Hvis kunstneren ikke har kompetanse til å digitalisere sitt eget verk, kan veiledning bli gitt.

Hvordan verkene blir påvirket

Gjennom analysen kartla essayet flere elementer som påvirkes av den online komponenten som medfølger en web-basert utstilling som *Transparent*. Verket *this is what trans looks like*, gir et eksempel på hvordan den digitale sfæren kan bidra til å tilføre nye dimensjoner og opplevelser av verker gjennom bevegelse/animasjon, lyd og dynamikk. Komposisjon og plassering påvirkes også direkte av den online komponenten, og kan beskrives som fleksibel, ekspanderende, dynamisk og inkluderende.

I analysen foreslås to mulige løsninger for å utvikle utstillingen: enten som en del av *Second Life* eller som en frittstående nettside. Begge disse løsningene påvirker utstillingens form. *Second Life* gir sine skapere mye frihet, men preges av en allerede etablert grafikk, online landskap (virtuell verden) og online miljø (representert av avatarer). Dette innfører enkelte restriksjoner på utstillingens estetikk og funksjoner. En nettside tilbyr mer fleksibilitet og passer bedre til *Transparents* struktur og design. Å få tilgang til og å oppdage/se utstillingen kan også løses på enklere måte, men er da avhengig av en dekkende promoteringsplan for å vekke interesse for utstillingen i relevante miljøer.

Transparents form og innhold preges på ulike måter av den online komponenten; også når det kommer til sikkerhetsrisikoer og nettverksmuligheter. Sikkerheten må tas hensyn til på en annen måte enn i fysiske utstillinger med formål om å beskytte både kunsten og kunstnerne. Nettverksmuligheter er også i høyeste grad tilstedeværende og på grunn av at utstillingen er online kan mennesker fra over hele landet (og internasjonalt) oppleve utstillingen og interagere med kunsten.

Kurators rolle

Som det kommer frem under essayets diskusjon påvirkes kurators rolle av å jobbe med et digitalt rom vs. et fysisk rom. Å jobbe med et digitalt rom byr på spennende kunstneriske friheter og innovative, arealeffektive løsninger som på mange måter er kompatibel med skeiv

teori/skeiv kuratering; selv om det også følger utfordringer som sikkerhetsrisikoer, distribusjon og oversettelsesproblematikk.

På lik måte som en kurator jobber med et fysisk rom, må man i den digitale sfæren forholde seg til betingelser og restriksjoner. Spesielt hvis man jobber med en plattform-bygger, men også når man programmerer en nettside fra grunnen av. Faktorer som f.eks. kompetanse, budsjett og kreativ utfoldelse spiller inn her. Dette gjelder for så vidt uansett om det snakkes om et digitalt eller fysisk rom. Den kanskje største forskjellen som essayet kan kartlegge på å jobbe med et digitalt rom vs. et fysisk rom, er kurators rolle.

En kurator har tradisjonelt flere viktige funksjoner i en utstilling. I et intervju med *The Guardian*, identifiserer Obrist den moderne kurators oppgaver som fire hovedpunkter: (1) bevaring, (2) seleksjon; å velge ut nye verker, (3) tilknytte disse til kunsthistorie, og (4) arrangere og presentere nevnte verker; utstilling⁹⁵. Obrist understreker også at det er kurators oppgave å sørge for at utstillingen er *mer* enn illustrasjoner eller oppstilte verker, det skal være en spesiell opplevelse for publikum. Altså er det mer til kurators rolle slik Obrist forklarer den, enn å velge ut verker og plassere de i en utstillingskontekst (her brukes *kontekst* fordi Obrist spesifiserer: «Exhibitions need not only take place in galleries, need not only involve displaying objects. Art can appear where we expect it least.»⁹⁶). Samarbeid med kunstnere sees også som et sentralt element i kurators arbeid, ifølge Obrist.

But for me, it was important to be close to artists and not subordinate their work to the curator's vision. I've realised that the curator's role is more that of enabler. (...) My role is to help them.⁹⁷

Ghidini underbygger Obrist når hun kartlegger og identifiserer kurators utviklende rolle som følger de forskjellige web-baserte utstillingsmodellene i *Curating Web-Based Art Exhibitions*. I hennes arbeid med det kuratoriske prosjektet or-bits-dot-com (hvor hun bl.a. samarbeidet med kunstnere og en webdesigner), smeltet hennes kuratoriske rolle sammen med designerens rolle i og med at hensyn til plattformens funksjoner⁹⁸.

⁹⁵ Groves, Nancy mfl. «Hans Ulrich Obrist: the art of curation»

⁹⁶ Groves, Nancy mfl. «Hans Ulrich Obrist: the art of curation»

⁹⁷ Groves, Nancy mfl. «Hans Ulrich Obrist: the art of curation»

⁹⁸ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 107-110

(...) I was: a “platform builder” (Cook and Graham, 2010), an exhibition programmer, a researcher, a commissioner, a mediator between designer and artists, an editor, an instigator of collaborations and a seeker of partners and funding.⁹⁹

I tillegg dokumenterer Ghidini gjennom casestudiene sine ytterligere oppgaver som assosieres med online kuratering. Disse inkluderer bl.a. tjenesteleverandør, produsent, tolker/oversetter, ansvarlig for kontekstualisering, formattering og arkivering¹⁰⁰. Ghidini utreder for en mer kompleks kuratorrolle som innebærer en dypere forståelse for nettet og overlappende funksjoner med webdesignere og programmerere, samtidig som å ivareta de tradisjonelle kuratoriske oppgavene som Obrist tilegner kuratoren.

Avslutning

Forhold mellom det online og offline

Forholdet mellom det online og offline blir stadig mer flytende i takt med sammenvevingen av den fysiske og digitale sfæren. For eksempel kan posten nå leses som e-mail, nyheter konsumeres gjennom sosiale media og digitaliserte avis-artikler, familiealbumet er lastet opp å nettskyen og vi holder kontakt med nære og kjære på daglig basis gjennom nettet.

Forståelsen av et flytende forhold mellom det online og offline kan tolkes som en naturlig progresjon i kuratorisk/kunstnerisk virke med tanke på teknologisk utvikling og den vestlige verdens økende tilknytning til digitale og online verktøy¹⁰¹.

I *(NON-)THINGS or Why Nostalgia for the Thing is Always Reactionary* (2020) av Dorothee Richter trekkes det frem at sammenvevingen av sfærene har ført til at man er tvunget til å forholde seg til ikke-gjenstander¹⁰². Det vil si gjenstander som ikke har en materiell form som Richter beskriver gjennom å sitere Flussers' fenomenologiske beskrivelse i hans essay *The Shape of Things: A Philosophy of Design*:

⁹⁹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 109

¹⁰⁰ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 60+66+72+78+84+90

¹⁰¹ Ghidini, *Curating Web-based Art Exhibitions*, s. 49-50

¹⁰² Richter, «(NON-)THINGS», s. 83-93

These non-things are called ‘information’ (...) It is immaterial information. The electronic pictures on the television screen, (...) These non-things are, in the true sense of the expression, ‘impossible to get hold of’.¹⁰³

Richter diskuterer nymaterialisme i et historisk-filosofisk perspektiv; og begynner med Peter Weibels argument om hvorvidt noe kan forstås som gjenstander når de ikke lenger er tilknyttet et fysisk sted ettersom de betingende rammene for definisjon og forståelse ikke lenger er tilstedeværende¹⁰⁴. Richter fortsetter med å diskutere gjenstanders status i forhold til (a) Kants filosofi om gjenstanders estetikk og avgjørende betydning for subjektets forhold til omverdenen, (b) Barthes’ teori om tegn og symboler; hvordan sammensetting av tegn produserer mening og uten mening (eller referansepunkt) *eksisterer* ingenting, og trekker inn et ytterligere synspunkt i (c) Lacan som presenterer *tingen* som «an idea that can never actually be realised, but that keeps desire alive (in the relationship between subjects, that is to say, the desire for the other.»¹⁰⁵. Richter presenterer et filosofisk ambivalent forhold til *gjenstanden* og dens definerende verdi i kunsten; for hva gjør en *ting* til kunst? Hvorpå kontekst blir en avgjørende faktor; og i hvilke kontekster objekter produserer mening.

To adopt Foucault’s argument; the discursive formation in a given instance – (...) – make use of complex mechanisms to determine which objects belong in a museum and which does not¹⁰⁶.

I ny mediekunst har *sted* og *ting* en annen rolle. Ifølge Graham & Cook er ny mediekunst ofte (ikke alltid) lite interessert i selve objektet (forstått av essayet som resultat av en kunstnerisk prosess) og er i stedet fokusert på selve prosessen, engasjementet og interaksjonen som oppstår idet «system becomes both the space and the material of the work.»¹⁰⁷. Når kunstverdenen begynte å erkjenne ny mediekunst som en kunstretning, oppsto diskusjonen om hvordan man utstiller denne type kunst og dens plass i museet¹⁰⁸. Spesielt kunstformer som nettkunst som er avhengig av internett, framsto i utgangspunktet som en kuratorisk utfordring å presentere i en fysisk utstilling. Kurator for ny mediekunst ved Whitney Museum of American Art, Christiane Paul, poengterer at nettkunst nå er integrert i kunstverdenen, men

¹⁰³ Richter, «(NON-)THINGS», s. 83

¹⁰⁴ Richter, «(NON-)THINGS», s. 83-93

¹⁰⁵ Richter, «(NON-)THINGS», s. 87

¹⁰⁶ Richter, «(NON-)THINGS», s. 88

¹⁰⁷ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 61

¹⁰⁸ Cook mfl. *Rethinking Curating*, s. 70-84

at formen utvikler seg og strekker seg inn i den fysiske sfæren¹⁰⁹. Paul påpeker i likhet med Ghidini, en merkbart utvikling også i kuratorrollen i den sammenheng:

Curatorial practice itself also has changed. Curators today increasingly understand themselves as mediators between platforms of exchange, be they the gallery or online space. Covid-19 has shifted the 'power relationship' between online and physical space, pushing the Web environment to the foreground as the only access point.¹¹⁰

Essayet tolker det dithen at den digitale og fysiske sfæren – det online og offline – viser en tendens til å overlape i økende grad. Dette gir forholdet mellom dem en flytende og dynamisk karakteristikk hvor definerbarheten av gjenstander som påvirkes av sfærenes migrasjonsmønstre, svekkes og samtidig grunnes av fraværet av det fysiske; som vekker en nymaterialistisk nostalgi over gjenstandens håndgripelighet og konseptuell tilnærming til stedets verdi som meningsskapende element.

Det skeive og det online

Å kuraterer det skeive digitale rommet

Essayet har hittil tatt for seg aspekter ved det online som påvirker det offline og vice versa. Siden *Transparent* også er en skeivt kuratert utstilling, er det også viktig å se på forholdet mellom det online og det skeive. Tidligere i essayet har skeiv teori blitt raskt gjennomgått og i prosjektrapporten har det blitt notert noen likhetstrekk mellom den skeive og online, men som en avsluttende refleksjon vil essayet drøfte dette ytterligere.

Vi har gjennomgått definerende aspekter ved online kuratering som håndterer nettets karakteristikk (som bl.a. hybriditet (sammensatthet), variabilitet, fleksibilitet og proseduralitet) (GH, s. 109). Kurators rolle er avgjørende i denne prosessen. Det er behov for en grunnleggende forståelse for nettet og dets atferd. Kompetanse innen webdesign er også en fordel for å realisere web-baserte prosjekter. Online kuratering er en relativt ny kuratorisk retning som vokste frem på 90-tallet (med røtter i kuratorisk praksis forbundet med konseptkunst som f.eks. Lippard og Siegelau er eksempler på.). Interessante bidragsytere til feltet er bl.a. Ghidini og Paul, som har bygget videre på ideer opprinnelig unnfanget av Dietz

¹⁰⁹ Rahe, «Christiane Paul: Net art is collectible»

¹¹⁰ Rahe, «Christiane Paul: Net art is collectible»

og Miranda, med utfyllende teori om digital kuratering av ny mediekunst og dens særegne atferd sammenliknet med annen samtidskunst.

Skeiv kuratering er en kuratorisk praksis som bygger på skeiv teori, og er også en rimelig ny kuratorisk retning (eller tilnærming til kuratering). Det skeive er karakteristisk vanskelig å definere, men i *OnCurating's Queer Curating* slås tre punkter fast som kjennetegnende for skeiv kuratering: (1) engasjement av betrakteren; skeiv kuratering utfordrer rollen som passiv betrakter og oppfordrer i stedet til å stille ærlige spørsmål, samtidig som det tillates rom for det ubesvarte, (2) tar opp tematikker knyttet til kjønn, kropp og begjær i et ikke-heteronormativt perspektiv, og (3) utfordrer normative museumsstrukturer ved å stille spørsmål til museumsfunksjoner som arkiv, samling og undervisning, samtidig som man bevisst forholder seg til det skeive publikumet (*Queer Curating*, s. 2). Videre praktiseres skeiv kuratering av Pride Art i Norge som holder fast på tre nøkkelpinsipper: radikal inkludering, utvalg og det skeive rommet.

I likhet med det digitale rommet, opptrer det skeive rommet utenfor tradisjonelle normer og restriksjoner. Det skeive rommet har plass til alle; her flyttes vegger for at alle skal kunne inkluderes – og dette er mer enn en metafor. Slik som Pride Art har vist med sine årlige utstillinger som konstrueres fra grunnen av med flyttbare vegger slik at hvert rom er tilpasset kunsten, og ikke omvendt. Det skeive rommet står fritt til å ta opp utallige spørsmål knyttet til kjønn, identitet, kropp, familiestrukturer, begjær og kjønnsuttrykk som bryter med heteronormative standarder. Spørsmål med denne tematikken kan være skremmende å ta opp i et samfunn hvor det er vanskelig å komme til ordet, samtidig som det er utrolig lett å bli kansellert. Det er derfor et behov for et trygt rom for å utfordre normer og rigide tradisjoner knyttet til kjønn, kjønnsroller og -uttrykk. Det skeive rommet skal være et slikt trygt sted; til å utfordre gjennom å utforske det skeive i kunsten, i oss og samfunnet. Både det skeive og det digitale rommet er fleksibelt og dynamisk, det kan ekspanderes og bygges eller det kan gjøres mindre og mer personlig og privat ved behov, som gjør at disse to kuratoriske tilnærmingene i den fysiske og digitale sfæren er spesielt forenelige i et prosjekt som *Transparent*.

Å kuratere det skeive rommet i den digitale sfæren betyr at man kan ta hensyn til prinsippene i skeiv kuratering, særlig når det kommer til behovet for en fleksibel og foranderlig plattform. Den digitale nettsiden kan designes med stor frihet og nettets struktur innebærer et uendelig rom hvor radikal inkludering kan blomstre. I motsetning til et fysisk rom hvor vegger og tak ofte er langt vanskeligere å flytte på (i likhet med normer og lover historisk brukt til å regulere kjønn og kropp). Gjennom riktig design, brukervennlige grensesnitt som passer publikum og

programvare som beskytter kunsten og kunstnerne, kan man bygge en nettside som ikke bare ivaretar, men fremmer prinsippene i skeive kuratering.

Å plassere en utstilling uten et fysisk sidestykke i det digitale, bryter dessuten med tradisjonelle museumsstrukturer (også er et premiss i skeiv kuratering). I de fleste andre casestudier som har blitt gjennomført av Ghidini, har utstillingene en fysisk komponent. Det samme gjelder norske utstillinger som Munchs digitale tilbud og Nasjonalmuseets digitale videoplattform. *Transparent* har ingen fysisk komponent, men finner sin forankring til det fysiske gjennom å ha rekruttert kunstnere gjennom *Wunderkammer* fra den fysiske sfæren i tillegg til at den er åpen for å inkludere kunst som har blitt skapt utenfor det digitale. I en utstillingsmodell som minner om nettverksstrukturen i et distribuert nettverk, opptrer utstillingen på en organisk, nesten levende, måte hvor kommunikasjon mellom punktene i nettverket flyter lett. *Transparent* er som sagt ikke en direkte distribuert modell, men dens karakter minner noe om denne organiske dynamikken som opprettholdes av kunstneres selvstendige bidrag; nok et element som bygger på et viktig element i skeiv kultur, fellesskap.

Dette essayet har vist at både det digitale og skeive (a) utfordrer normer og tradisjoner til utstillinger (og dessuten *hva* kunst er), (b) forandrer forventninger til rom og kurators rolle, og (c) bygger på liknende karakteristikk som inkluderer fleksibilitet, evne til tilrettelegging, utvikling og fluiditet. *Transparent* har fungert som en fascinerende casestudie som har gjort det mulig å studere både det skeive aspektet ved utstillingen (masterprosjektet) like fullt som det digitale (prosjektrapporten). To interessante løsninger for hvordan man kan utvikle utstillingskonseptet, har blitt utforsket og av de to ble det fastslått at en selvstendig nettside vil passe best til utstillingens tematikk, struktur og design. Med utgangspunkt i *Transparent* har essayet også diskutert forholdet mellom den online og offline sfæren, inkl. oversettelsesproblematikk samt fordeler og ulemper ved de forskjellige web-baserte løsningene for utstillingen.

Museer møter gjerne på utfordringer når de forsøker å kuratere skeiv kunst og inkludere skeive perspektiver på sin agenda. Det kan tyde på at mange museer mangler strukturen for å kunne gjennomføre dette på en tilfredsstillende og bærekraftig måte (som ivaretar prinsippene i skeiv kuratering og ikke behandler skeive tematikker som kuriositeter og forbigående trender). Det samme kan sies om online kuratering, som ved flere tilfeller oppleves som en ettertanke til den opprinnelige utstillingen, og/eller et område utenfor tradisjonell kuratorisk praksis. Disse tendensene i det norske kunstfeltet er i ferd med å endres fordi både det skeive og det digitale begynner å kreve sin plass i samfunnet som kunsten og museet skal reflektere.

Å utforske den online sfæren som et nytt rom hvor kunst kan både skapes, oppleves og spres, er et kompleks og omfattende kuratorisk prosjekt som dette essayet bare har rørt overflaten av; men essayet har avdekket et lovende potensial til videreutvikling av feltet for skeiv kuratering på online plattformer.

Illustrasjonsliste

Ill. 1.: Denne modellen illustrerer karaktertrekk ved ny mediekunst som overlapper med begreper tilknyttet kuratering.

Ill. 2. Illustrasjonen viser nettverksmodeller basert på Paul Barans forskning (opprinnelig publisert i 1964, tegnet på nytt i *Rethinking Curating* av Beryl Graham i 2010).

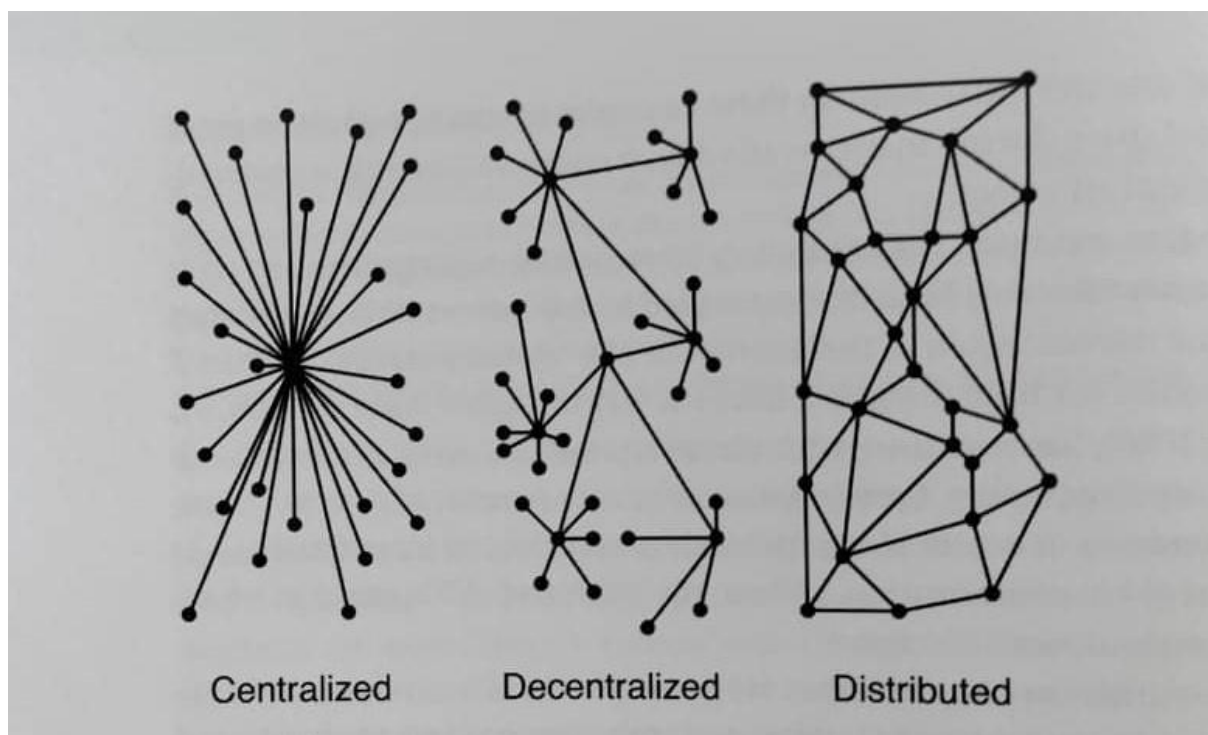
Ill. 3.: Modell/oversikt over Ghidinis casestudier fra avhandlingen *Curating Web-Based Art Exhibitions* (2015). Sortert etter hvilke utstillingsmodeller som Ghidini kategoriserer de som.

Ill. 4.: Visningside fra *Transparent* som gir oversikt over verkenes plassering og komposisjon.

Ill. 5.: Illustrasjonen viser et skjermbilde fra Yoko Ayukawa's utstilling i Yobe Gallery, *Second Life*.

Illustrasjoner

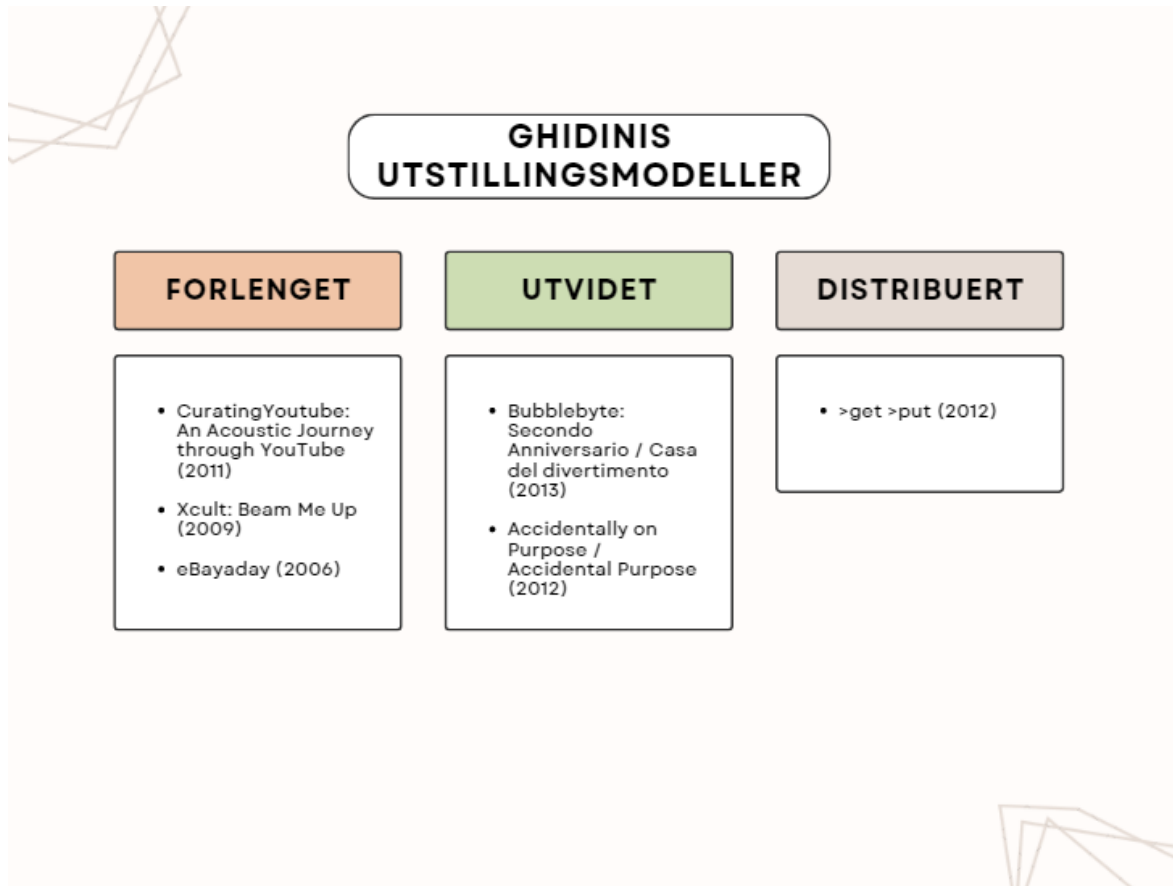
III. 1:



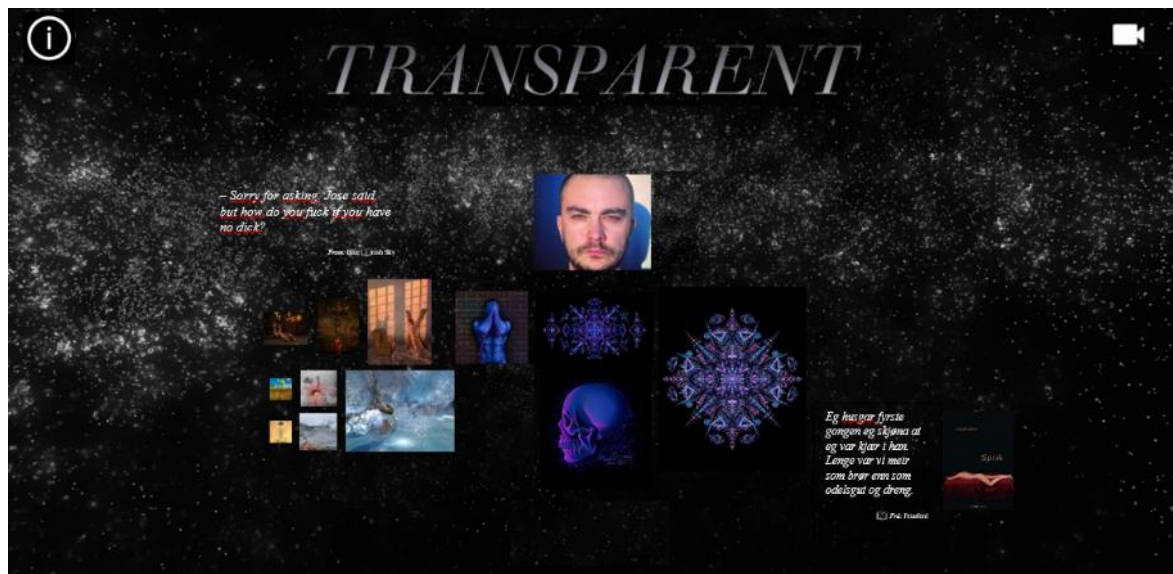
III. 2.:



III. 3.:



III. 4.:



III. 5.:



Bibliografi

- AGSA – Art Gallery of South Australia. «What is a curator». 29.11.2022. <https://www.agsa.sa.gov.au/education/resources-educators/agsa-art-school-online/what-curator/>
- Ahmad, Karim. «6 Ways to Protect Your Artwork from NFT Theft». *Makeuseof.com*. 24.05.2022. <https://www.makeuseof.com/how-protect-art-nft-theft/>
- Ball, Matthew. «The Metaverse: What It Is, Where to Find It, and Who Will Build It». *Matthewball.vc*. 13.01.2020. <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>
- Bjerke, Mona Pahle. «Norske museer preges av digital hjelpeløshet». *NRK*. 27.04.2020. https://www.nrk.no/anmeldelser/anmeldelse_-norske-museers-digitale-tilbud-under-koronakrisen-1.14996745
- Bufdir. «Ny undersøkelse: Transpersoner i Norge opplever markant dårligere levekår enn andre». *Bufdir.no*. 23.06.2021. https://www.bufdir.no/aktuelt/ny_undersokelse_transpersoner_i_norge_opplever_markant_darligere_levekar_enn_andre
- Buscemi, Joline. «Who’s Still On Second Life in 2020?». *Mic.com*. 16.02.2020. <https://www.mic.com/impact/second-life-still-has-dedicated-users-in-2020-heres-what-keeps-them-sticking-around-18693758>
- Butler, Judith. *Gender Trouble*. New York: Routledge, 1999.
- Compton, Julie. «Frightening online transphobia has real-life consequences, advocates say». *NBC News*. 22.11.2019. <https://www.nbcnews.com/feature/nbc-out/frightening-online-transphobia-has-real-life-consequences-advocates-say-n1089456>
- Cook, Sarah, Beryl Graham. *Rethinking Curating*. London: The MIT Press, 2010.
- Fisher, Tim. «What Is a Node In a Computer Network?». *Lifewire.com*. 27.09.2021. <https://www.lifewire.com/what-is-a-node-4155598>
- Frenkel, Sheera, Ryan Mac og Kevin Roose. «Skepticism, Confusion, Frustration: Inside Mark Zuckerberg’s Metaverse Struggles». *New York Times*. 09.10.2022. <https://www.nytimes.com/2022/10/09/technology/meta-zuckerberg-metaverse.html>
- Frew, James. «Digital Façade: Painting After New Media Art». I *PhotographyDigitalPainting: Expanding Medium Interconnectivity in Contemporary Visual Art Practices*, redigert av Carl Robinson. S. 56-76. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2020.

- Garcia, Paul og Inka. «How to Set up a Website in 2022: an Updated Beginner's Guide». *Tooltester.com*. 02.11.2022. <https://www.tooltester.com/en/how-to-set-up-my-own-website/>
- Geeksforgeeks.org. «What's the difference between The Internet and The Web?». 02.11.2022. <https://www.geeksforgeeks.org/whats-difference-internet-web/>
- Ghidini, Marialaura. «Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art» MDPI. Publisert: 01.07.2019. URL: <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/3/78>
- Ghidini, Marialaura. Curating Web-Based Art Exhibitions: Mapping Online and Offline Formats of Display. Doktorgradsavhandling, University of Sunderland. (2015)
- Google.no infoside om Google Disk. «Innebygd beskyttelse mot skadelig programvare, nettsøppel og løsepengevirus». 28.11.2022. https://www.google.com/intl/no_no/drive/
- Groves, Nancy og Stuart Jeffries. «Hans Ulrich Obrist: the art of curation». *The Guardian*. 23.03.2014. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/mar/23/hans-ulrich-obrist-art-curator>
- Katz, Jonathan og Anne Söll. «Editorial: Queer Exhibitions/Queer Curating». *OnCurating* nr. 37 (Mai 2018): s. 2-4. URL: https://www.on-curating.org/files/oc/dateiverwaltung/issue-38/PDF_To_Download/oncurating_37_queer_WEB.pdf
- KODE. «Skeivt kulturår 2022». Sett 28.11.2022. <https://kodebergen.no/skeivtkultur%C3%A5r>
- Kulturrådet. «Digitalisering – mangfold, dialog og samarbeid». Sett 28.11.2022. <https://www.kulturradet.no/stotteordning/-/vis/digitalisering-mangfold-dialog-samarbeid>
- Layton, Julia. «Can I make my living in Second Life». *HowStuffWorks.com*. 26.01.2007. <https://computer.howstuffworks.com/internet/social-networking/information/second-life-job.htm>
- Masterclass. «What is New Media Art? Definition and History of New Media Art». *Masterclass*. 29.09.2021. <https://www.masterclass.com/articles/new-media-art-guide#7fU5DOKI3o7RfnoIUXYp2C>
- Messner, Steven. «Hackers are stealing Second Life's player-made lootboxes and selling them for profit». *Pcgamer.com* 06.01.2018. <https://www.pcgamer.com/hackers-are-stealing-second-lifes-player-made-lootboxes-and-selling-them-for-profit/>
- Munchmuseet.no. «Digitale opplevelser – vi bringer Edvard Munch til deg». 28.11.2022. <https://www.munchmuseet.no/MUNCH-digital/>

- Nasjonalmuseet.no. «Jeg kaller det kunst». 28.11.2022.
<https://www.nasjonalmuseet.no/utstillinger-og-arrangementer/nasjonalmuseet/utstillinger/2021/jeg-kaller-det-kunst/>
- Nasjonalmuseet. «Skeivt kulturår». Sett 28.11.2022.
<https://www.nasjonalmuseet.no/aktuelt/2021/skeivt-kultur-ar-feiring-for-hele-landet/>
- New Scenario. «Online Exhibitions: The Curator as Director». I *OnCurating: Curating the Digital*, redigert av Dorothee Richter og Paul Stewart, s. 59-60. OnCurating.org: 2020
- Pollette, Chris, Jonathan Strickland. «How Second Life Works». *HowStuffWorks.com*. 27.08.2021. <https://computer.howstuffworks.com/internet/social-networking/networks/second-life.htm>
- Pride Art. «Leders kommentar: Frederick Lucius Nathanael». Utstillingskatalog: *I Fought, Therefore I Am* (2019): s. 5. URL: https://issuu.com/kiska1983/docs/katalog_til_fredrick-lavoppl_st_trykkfil
- Rahe, Nina. «Christiane Paul: Net art is collectible». Select. 07.08.2020.
<https://www.select.art.br/christiane-paul-net-art-is-collectible/>
- Richter, Dorothee. «(NON-)THINGS or Why Nostalgia for the Thing is Always Reactionary». I *OnCurating: Curating the Digital*, redigert av Dorothee Richter og Paul Stewart, s. 83-94. OnCurating.org: 2020
- Second Life. «Yobe Gallery – Yoko Ayukawa Exhibition». 29.11.2022.
<https://secondlife.com/destination/yobe-gallery>
- Skaset, Mathias. *I Fought, Therefore I Am – En undersøkelse av Pride Art og skeive perspektiver på museer*. Masteroppgave. Universitetet i Oslo, 2020.
- Spargo, Tamsin. *Foucault and Queer Theory*. Cambridge: Icon Books Ltd, 1999.
- Stein. Tarald. Sprik. Tarald Steins Forlag: 2014. https://ebok.no/ebok/sprik_tarald-stein/
- Sontag, Susan. *Against Interpretation and other essays*. New York: Doubleday, 1990.
- Ustvedt, Øystein. *Ny norsk kunst etter 1990*. Bergen: Fagbokforlaget, 2011.
- Volunteer Lawyers for the Arts of Massachusetts. «How To Protect Your Artwork Online». Artwork Archive. 28.11.2022. <https://www.artworkarchive.com/blog/how-to-protect-your-artwork-online-6ede0629-0860-4360-bda6-dd214aa90e04>

Bildekilder:

- Ill. 1.: Jørgensen, Elisabeth. Digital modell (2022). Modell basert på informasjon i *Rethinking Curating* (2010) av Graham & Cook.

- Ill. 2.: Jørgensen, Elisabeth. Fotografi. Fotografi av nettverksmodeller basert på Paul Barans forskning (opprinnelig publisert i 1964, tegnet på nytt i *Rethinking Curating* av Beryl Graham i 2010).
- Ill. 3.: Jørgensen, Elisabeth. Digital modell (2022). Modell basert på informasjon i Ghidinis *Curating Web-Based Art Exhibitions* (2015).
- Ill. 4.: Jørgensen, Elisabeth. Skjerm bilde av *Transparent*'s visningsside (2021).
- Ill. 5.: Linden Research, Inc. Skjerm bilde av digital utstilling (Yoko Ayukawa, Yobe Gallery (*Second Life*)). Sett 07.12.2022. <https://secondlife.com/destination/yobe-gallery>