

Cybermuseologi

— kunst,
museer og
formidling
i et digitalt
perspektiv

En antologi redigeret af
Ane Hejlskov Larsen
Rune Gade
André Wang Hansen

Aarhus Universitetsforlag

Cybermuseologi

Cybermuseologi

© Antologiens redaktører, forfattere og kunstnere 2015

Omslag og grafisk tilrettelæggelse: Åse Eg

Tryk: Rosendahls

Typografi: Lexicon

Printed in Denmark 2015

ISBN 978 87 7124 340 6

Aarhus Universitetsforlag

Langelandsgade 177

8200 Aarhus N

www.unipress.dk

Med tak for støtte til udgivelsen fra

Novo Nordisk Fonden

Ny Carlsbergfondet

Cybermuseologi

**— kunst, museer og formidling
i et digitalt perspektiv**

En antologi

redigeret af

Ane Hejlskov Larsen

Rune Gade

André Wang Hansen

Indhold

- 9** Redaktionel optakt
Ane Hejlskov Larsen, Rune Gade og André Wang Hansen
- 19** Platform for fri kultur. Kuratoriske strategier på
artnode.org
Artnode
- 27** Manifest for kunstmuseet i en digital tidsalder
Søren Pold og Christian Ulrik Andersen
- 47** Punktummet genbesøgt: netkunsten, teknologien
og kunsthistorien
Tina Mariane Krogh Madsen
- 69** Computerens plads i samtidskunsten: fra et
teknisk til et æstetisk paradigme
Lotte Philipsen
- 89** Museet under forandring: om performativ æstetik
i interaktiv kunst
Falk Heinrich
- 113** Det første initiativ til *Arkiv for det vi ved vi ikke ved*
Jon Paludan
- 123** Når kunstmuseet inviterer netkunsten indenfor
Lene Bæk Jørgensen
- 139** To noter, to kommentarer, syv spørgsmål,
en korrektion og en tegning fra min notesbog
plus Efterskrift
Mogens Jacobsen

- 151** Øret i skyen ...
Morten Søndergaard
- 171** Drømmen om det frie, hvide uudgrundelige rum
Theis Vallø Madsen
- 191** Når publikum bliver en vigtig medspiller
Sophie Warberg Løssing
- 219** Kuratering på tværs af fysiske og virtuelle rum
– Virtual Moves på Statens Museum for Kunst
Linnea Jacobsen
- 237** Lokativ formidling af kunsten i det offentlige rum
Rikke Brogaard og Stine Dahl
- 251** Netkuratering
Annette Finnsdottir
- 279** Musealisering og medialisering af den nære fortid
i webbaseret retro
Kristian Handberg
- 295** Radiant Copenhagen
Anders Boyen og Kristoffer Ørum
- 313** At holde flygtigheden i live
– netkunst, processualitet og bevaring
Tina Mariane Krogh Madsen
- 329** Skal al kunst registreres som kunstværker?
Mads Kullberg

- 343** Redaktionelt efterskrift
Ane Hejlskov Larsen, Rune Gade og André Wang Hansen
- 347** BILAG: Netpublikationen “CyberMuseology:
Taking the museum to the Net/bringing digital
media to the museum” af Steve Dietz (1999)
[http://www.yproductions.com/cybermuseumology/
index.html](http://www.yproductions.com/cybermuseumology/index.html)
- 387** Indeks

Redaktionel optakt

Museer har altid *udgjort* en teknologi og *benyttet* sig af teknologier. Som den franske og moderne kulturhistoriker André Malraux (1901-1976) gjorde opmærksom på for over halvtreds år siden, opnåede kunsten sin autonomi eller kunststatus med kunstmuseernes fremkomst fra slutningen af 1700-tallet. Førhen var kunstgenstandene forankrede i rituelle, kultiske og religiøse sammenhænge, hvor de tjente klare åndelige formål. Kunstmuseerne fungerer nu som en slags teknologier, der transformerer genstande til kunstværker eller udstillingsgenstande, fikserer dem i en bestemt form og ideelt set fastholder dem uforanderligt sådan for evigheden. I samme greb gør kunstmuseerne værkerne sammenlignelige på tværs af historiske perioder og geografiske placeringer, så de i stedet for en rituel forankring opnår en komparativ modalitet, hvor udviklingslinjer, brudflader og forskelle kan gøres til genstand for studier. Disse muligheder udfoldede bl.a. den danske kunsthistoriker Julius Lange (1838-1896) æstetisk og historisk i hans skrift *Om vore Skulptur- og Malerisamlinger, især deres fremtidige Indretning* fra 1893 om indretningen af det kommende Statens Museum for Kunst, som åbnede i 1896.

André Malraux' blik for museernes aktive medindflydelse på transformeringen af de genstande, som de sætter sig for at bevare for eftertiden, var i høj grad præget af en anden teknologi, nemlig det fotografiske medie. Fotografiets potentialer for yderligere at styrke kunstens komparative modalitet stod klart i midten af det tyvende århundrede, hvor Malraux beskrev den fotografiske teknologis muligheder for at reproducere og tilgængeliggøre samtlige kunstværker i verden som et "imaginært museum":

Før kjente man Louvre-museet (med tilliggende herligheter), som man forsøgte å huske som best man kunne; vi har flere betydelige verker til å råde bot på vår mangelfulle hukommelse enn det største museum begynte i de virkelige museer.¹

Siden er fotografiet selv blevet optimeret som reproducerbart medie gennem udviklingen af digitale teknologier, som både har gjort det lettere at producere fotografier og ikke mindst at distribuere dem.

Internettet og WWW synes således at fuldende Malraux' idé om et imaginært museum, hvor samtlige kunstværker i verden kan gøres til genstand for sammenligninger. Den proces i retning af autonomisering og komparation, som museerne som teknologier iværksatte, er fortsat uden for museerne selv – i det imaginære museum – med intensiveret styrke. Spørgsmålet er, hvordan museumsinstitutionen som fysisk lokalitet og rum forholder sig til fremvæksten af et imaginært museum, der i skala potentielt er mange gange større, end noget fysisk museum kan være, og som tilbyder interaktionsformer og socialiseringsformer, som ligger langt ud over, hvad et fysisk museum har mulighed for. Ligesom museernes fremkomst påvirkede og forandrede kunsten og dens produktionsbetingelser, har også nye teknologier som fotografi og digitale medier påvirket kunsten. Det betyder, at der finder ganske subtile dynamikker sted mellem æstetik og teknologi i en gensidighed, en dialektik.

Titlen, *Cybermuseumologi*, henviser til en engelsksproget netpublikation af Steve Dietz, den tidligere direktør for New Media Initiatives på Walker Art Center i Minneapolis. Walker Art Center fungerede i 1990'erne som et eksperimenterede laboratorium for kunst og udstillinger på nettet og en platform for refleksion over nettets og den nye mediekunsts udfordringer af kunstmuseets rum og formidling. Steve Dietz stod i spidsen for onlinegalleriet Gallery 9², hvor han kuraterede vigtige udstillinger som "Beyond Interface: net art and ART on the Net" (1998)³ og "The Shock of the View: Artists, Audiences, and Museums in the Digital Age" (1999)⁴. Han gjorde samlingerne tilgængelige for publikum på Walker Art Center og Minneapolis Institute of Arts ved hjælp af Integrated Arts Information Access Project (IAIA)⁵ og var derigennem medinitiativtager til ArtsConnectEd⁶, der producerede og fortsat udvikler fælles pædagogisk materiale til skolelærere.

Steve Dietz hører til den første generation af kuratorer, der både eksperimenterede med og teoretiserede over de dengang nye digitale teknologiers indflydelse på kunsten og dens udtryk og på kunstmuseets formidlingsformer. Det gjorde han bl.a. med netpublikationen, der bar titlen *CyberMuseumology: Taking the museum to the Net/Bringing Digital Media to the Museum* (1999), som ikke længere er tilgængelig på nettet. Antologiens redaktører downloadede imidlertid teksten i 2000 og har gemt en pdf af den og efterfølgende fået tilladelse til at udgive

den som en selvstændig kildetekst i denne antologi. Her kan den læses i sin helhed.

Ifølge Steve Dietz kunne cybermuseologien forene digitale teknologiers potentialer med klassiske museale opgaver som samling, bevaring, formidling og forskning:

Frem for at diskutere hvad museer skal gøre på nettet, så kortlægger “Cybermuseology” nogle af de traditionelle museumsfunktioner – indsamling, konservering, forskning, fortolkning, udstilling – og holder dem op mod de særlige karakteristika ved digitale medier – netværket, interaktivitet og digitalitet.⁷

Målet var at gøre museets forskellige opgaver og dets indhold tilgængeligt – at åbne museet op for dialogen med det omgivende samfund – at forbinde og kommunikere. Den digitale teknologi og internettet muliggjorde nye måder at gentænke kunsten og kulturarven og at forbinde den med sit publikum på – i forlængelse af opfindelsen af fotografiet⁸. I denne tidlige fase af cybermuseologien var Steve Dietz som flere andre især interesseret i digitaliseringen af museet og dets samlinger⁹, og han havde fra begyndelsen fremtiden med i sine betragtninger om internettets betydning for kunstmuseets muligheder.

Med andre ord sætter cybermuseologien fokus på alle mulige former for digitale teknologiers og internettets indflydelse på museologiske aktiviteter. Dietz bygger sin forståelse af museet som begrebslig størrelse på dels den brede museumsdefinition fra den internationale museumsorganisation ICOM’s etiske regelsæt¹⁰ om museet som en “permanent non-profit institution”, dels på den mere snævre museumsdefinition fra organisationen American Association of Museums, der i højere grad vægter publikums betydning for museet og udelukker institutioner, der ikke rummer samlinger, men kun har en udstillingsvirksomhed. I dansk sammenhæng danner ICOM’s etiske regelsæt fortsat afsæt for den danske museumslovgivning og statslige tilskud til danske museer.

Dietz taler for, at cybermuseologien fremadrettet skal kunne favne såvel det fysiske som det digitale museum, eftersom det fysiske museum vil kunne bevare og åbne sine samlinger via onlinedatabaser,

mens det digitale museum rummer mulighed for at udvide genstandsbegrebet til at indbefatte flygtige medier og digitale data, hvilket vil give nye registrerings- og bevaringsmuligheder for især de postmoderne kunstnere fra perioden efter 1960, der arbejder konceptuelt, installatorisk, auditivt eller helt immaterielt. Han ser intet modsætningsforhold mellem det fysiske og digitale museum, derimod kun nye muligheder.

I forlængelse af denne opfattelse opstiller Dietz tre museumstyper. Selve museumsdefinitionen med afsæt i ICOM's og AAM's museumsbegreber omtaler han som Museum 1.0. Derved understreger han, at museet som institution og begreb allerede rummer virtuelle eller simulerede og kunstige træk.

Dernæst karakteriserer han Museum 2.0 med afsæt i bl.a. den amerikanske læringsteoretiker George Heins forestilling om det konstruktivistiske museum, hvor dialog og inddragelse af publikums egen viden og erfaringer medtænkes i alle former for formidlingsaktiviteter.

Museum 3.0 vil ifølge Dietz udvikle sig til en hybrid, der både er fysisk og digital, både er museum og arkiv, og han skriver:

For at opnå denne evolutionære mutation af museet, må vi lære, hvordan vi gør cyberspace til et socialt rum. Det skal være et sted og et middel, der tjener til interaktion mellem mennesker, ikke kun ideer.¹¹

For at opnå at blive til Museum 3.0 må det fysiske rum samtidig udvikles med nettets karakteristika – gøres interaktivt, multimodalt og kommunikerende. Dietz ville altså undgå at betragte det fysiske og digitale museum som modsætninger, men derimod i deres sameksistens som springbræt for etableringen af nye virkeligheder og et nyt museumsbegreb. Og denne vision er næsten ved at gå i opfyldelse.

Fremkomsten af digitale teknologier og internettet har påvirket både kunsten og kunstmuseerne, men i en dansksproget sammenhæng er denne påvirkning ikke blevet gjort til genstand for fælles refleksioner og diskussioner. De kunstneriske konsekvenser af New Media Art er fx kun i begrænset omfang integreret i danske museer,

bl.a. fordi det qua sin ofte immaterielle og dynamiske karakter frembyder en række udfordringer i forhold til det modernistiske værkbegreb, som museernes ansatte tendentielt tænker ud fra. Tilsvarende er museernes teknologiske tilbud ofte karakteriseret ved en fastholdelse af det fysiske museums udstillings- og præsentationsformer.

Med bidrag fra både kunstnere, kuratorer og museums- og universitetsansatte er denne antologi tænkt som den første status over cybermuseologiens betydning for den danske museums kontekst. Antologien indeholder såvel en *præsentation* af digitalitetens betydning for kunstmuseale praksisser i bred forstand, dvs. i henseende til værkbegrebet, kuratering, udstillingsvirksomhed, publikum, formidling, forskning, indsamling, bevaring og registrering, som en *diskussion* af de museologiske, teknologiske og formidlingsmæssige udfordringer.

Antologien kommer med en række kvalificerede bud på, hvad digitalitetens implikationer på det kunstmuseale område aktuelt består i. Derved ønsker vi med antologien, at den bl.a. også skal kunne fungere som et diskussionsindlæg og et arbejdsredskab for alle aktører i det kunstmuseologiske felt. Bogen er rettet mod universiteternes uddannelsesmiljøer samt kulturministerielle kultur- og kunstinstitutioner.

Antologien står dog ikke alene. Siden 90'erne har en interesse i cybermuseologien resulteret i en stigende mængde af primært engelsksprogede kunsthistoriske, tværæstetiske og museologiske udgivelser, der kan inddeles efter vægtningen af interessen for 1) New Media Art, et bredt begreb, der dækker forskellige typer af teknologikunst som fx digital kunst¹², 2) æstetisk udforskning og kritik af internettets og computerens nye æstetiske og kunstneriske muligheder¹³ og 3) digitale teknologiers og digital kunsts udfordringer af udstillingsmediet og kunstmuseet eller af museet som institution.¹⁴

Mange af udgivelserne bygger på casestudier i udenlandske museer og udenlandsk kunst, mens den tilsvarende litteratur på dansk er forholdsvis lille og primært forankret i interessen for New Media Art¹⁵, for udstillingen som medie¹⁶, kuratering som disciplin¹⁷ eller analyser af museer ud fra et teknologisk kommunikationsperspektiv.¹⁸

Denne antologi vil med vægt på erfaringer på tværs af danske kunst-, universitets- og museumsmiljøer rejse og diskutere både teknologiske, kunstneriske, formidlingsmæssige og museologiske

spørgsmål. Endelig har vi den ambition med antologien, at den skal bygge bro mellem forskellige typer forskningstraditioner og -begreber ved at bestå af billedmæssige og skriftlige bidrag fra såvel danske kunstnere og kuratorer som anerkendte og spirende universitetsforskere samt museumsfaglige personer.

Antologien er bygget op over en dynamisk struktur, så der opstår en diskussion mellem og på kryds og tværs af artiklerne. Hensigten er at invitere læseren ind i denne diskussion, som der ikke findes endegyldige konklusioner på. Cybermuseologien kan betragtes fra museet som institution, fysisk sted og virtuel platform, fra kunsten som begreb, form og teknologi og fra de forskellige roller, som man kan indtage, som bruger, som kunstner, som studerende, som designer, som kurator, som museumsansat, som formidler. Perspektivet skifter fra bidrag til bidrag og får indflydelse på diskussionen og dens foreløbige udfald. Antologien er fra redaktionens side ikke tilrettelagt efter fx museumslovens fem søjler: indsamling, registrering, bevaring, dokumentation, formidling og forskning, eller efter bestemte temaer som fx kuratering, digitalitet eller flygtighed, men netop efter bidragsydernes position i feltet og det syn, som disse positioner er med til at skabe. For at tydeliggøre de forskellige bidrags pointer har vi til hver artikel skrevet en kort intro. Bagerst i antologien har vi placeret et redaktionelt efterskrift, der perspektiverer antologiens bidrag. God diskussionslyst.

Litteratur

- Andersen, Christian Ulrik og Søren Pold. *Interface Criticism – Aesthetics Beyond Buttons*. Aarhus Aarhus University Press, 2011.
- Bodin, Elisabeth og Johanne Lassenius. *Udstillinger mellem fokus og flimmer*. København: Multivers, 2006.
- Bolter, Jay D. og Richard Grusin. *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000 (1999).
- Cook, Sarah, Sarah Martin og Beryl Graham (red.). *Curating New Media*. Third Baltic International Seminar 10-12 May 2001. Gateshead: Baltic, 2002.
- Dietz, Steve. *CyberMuseology: Taking the museum to the Net/Bringing Digital Media to the Museum*. Netpublikation fra 1998.

- Drotner, Kirsten, Christina Weber, Berit Anne Larsen m.fl. *Det interaktive museum*. København: Samfundslitteratur, 2011.
- Graham, Beryl og Sarah Cook. *Rethinking Curating*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- Greene, Rachel. *Internet Art*. London: Thames & Hudson, 2004.
- Hansen, Malene Vest, Sanne Kofod Olsen, Lotte Juul Petersen m.fl. (red.). *Kuratering af samtidskunst*. Roskilde: Museet for Samtidskunst, 2011.
- Henning, Michelle: "Legibility and Affect: Museums as New Media". *Exhibition Experiments*. Sharon Macdonald og Paul Basu (red.). Oxford: Blackwell Publishing, 2007, s. 25-46.
- Ingemann; Bruno og Ane Hejlskov Larsen. *Ny dansk museologi*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 2005.
- Keene, Suzanne. *Digital Collections: Museums in the Information Age*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 1998.
- Malraux, André: *Mennesket og kunsten*. (Overs. Sigmund Hoftun). Oslo: Gyldendal Norsk Forlag, 1967.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- New Media Forum (red.). *New Media: definitioner, ophavsret, registrering*. Roskilde: Museet for Samtidskunst, 2006.
- Parry, Ross. *Museums in a Digital Age*. London: Routledge, 2010.
- Parry, Ross. *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*. London and New York: Routledge, 2007.
- Passepartout*, nr. 27, 14. årgang, 2007: "Interfacekulturens æstetik".
- Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
- Pold, Søren. *Genrer i digital kunst*. Aarhus: Center for Digital Æstetikforskning, 2005.
- Tribe, Mark. "En kort introduktion til digital kunst". *Enter Action – Digital Art Now*. Aarhus: ARoS Aarhus Kunstmuseum, 2009, s. 54-58.

Noter

- 1 Malraux 1967, s. 61.
- 2 Walker Art Center, New Media Initiatives, Gallery 9. <http://www.walkerart.org/archive/4/A1738DC5124FA4BB6164.htm> (hentet 11.06.14).
- 3 Beyond interface. Writings. http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi_fr.html (hentet 11.06.14).
- 4 Walker Art Center, The Shock of the View. <http://www.walkerart.org/archive/7/B153919DF735B615616F.htm> (hentet 11.06.14).
- 5 Integrated Arts Information Access (IAIA). <http://www.walkerart.org/iaia/> (hentet 11.06.14).
- 6 ArtsConnectEd: About. <http://artsconnected.art.museum/about/faq.shtml> (hentet 11.06.14). Projektet stammer fra 1997.
- 7 Citat fra Dietz' netpublikation, som er trykt bagerst i denne bog, og som der henvises til under Litteratur.
- 8 Jf. André Malraux.
- 9 I 1998 udkom bl.a. bogen *Digital Collections: Museums in the Information Age* af Suzanne Keene.
- 10 Citat fra Dietz' netpublikation, hvor han citerer ICOMs etiske regelsæt for museer.
- 11 Citat fra Dietz' netpublikation.
- 12 Paul 2003; Tribe 2009; Pold 2005.
- 13 Manovich 2001; Bolter og Grusin 2001; Andersen og Andersen 2011.
- 14 Cook 2001; Henning 2007; Parry 2007 og 2010.
- 15 Denne interesse er primært blevet vist fra Museet for Samtidskunst i Roskilde.
- 16 Bodin og Lassenius 2006.
- 17 Hansen m.fl. 2011.
- 18 Drotner m.fl. 2011.

Redaktørdata

Alle tre lektors forskningskompetencer ligger netop i spændingsfeltet mellem kunst, teknologi, museologi og formidling, og vi har derfor valgt at arbejde sammen om udgivelsen på tværs af de to universiteter og kunsthistoriske fagmiljøer.

Ane Hejlskov Larsen | Født 1961, mag.art. 1989. Museumsinspektør på Kunstmuseet Trapholt, Kolding, 1989-1992. Museumsinspektør på Aarhus Kunstmuseum 1993-1995. Formand for de billedkunstneriske udvalg Statens Kunstråd 1996-1998. Lektor på kunsthistorie i museologi og formidling, Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet fra 1999. Daglig leder af Center for museologi, Aarhus Universitet siden 2001.

Rune Gade | Født 1964, mag.art. 1995. Ph.d. i kunsthistorie, Aarhus Universitet 1995-1999. Forskningsadjunkt, Institut for litteraturvidenskab, Moderne kultur & kulturformidling, Københavns Universitet 1999-2001. Adjunkt, Institut for kunsthistorie, dans og teatervidenskab, Københavns Universitet 2001-2004. Lektor, Institut for Kunst- og Kulturvidenskab, afdeling for kunsthistorie, Københavns Universitet 2005. Formand for Statens Kunstråds Billedkunstudvalg og Statens Kunstråds Internationale Billedkunstudvalg samt medlem af Statens Kunstråd 2011-2012. Formand for Statens Kunstråd 2012-2015.

André Wang Hansen | Født 1955, mag.art. 1981. Kandidatstipendiat 1982, adjunkt 1985. Lektor i Kunsthistorie, Aarhus Universitet siden 1989. Centerleder for Center for Tværæstetiske Studier, Aarhus Universitet 1990-1991. Dekan for Det Humanistiske Fakultet, Aarhus Universitet 1994-1999 (prodekan 1992-1993). Uddannelsesleder for Kunsthistorie, Æstetik & Kultur, Museologi, Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet siden 2012.

Artnode.dk er en platform, der blev dannet i februar 1995 af en gruppe af selvorganiserende danske kunstnere. Niels Bonde, Kim Borreby, Mogens Jacobsen, Martin Pingel, Nikolaj Recke og Morten Schjødt har alle været med fra begyndelsen. I begyndelsen hjalp gruppen andre med at skabe onlinekunst. Senere benyttede de deres hjemmeside til at arrangere udstillinger. Gruppen har fraskrevet sig ophavsret eller ejerskab til de kunstneriske udfoldelser, der foregår i regi af Artnode.dk. Formålet har været at eksperimentere med kunst og kultur i praksis og dele de computergenererede og kunstneriske erfaringer med andre. Kollektivet er interesseret i den oplevelsesramme, som computeren skaber, i digitalitetens materialitet og dets kreative udtryk for at udfordre og udvide samtidskunstens institutionelt og konceptuelt, som artiklen af Artnode selv afslutningsvis understreger.

Platform for fri kultur. Kuratoriske strategier på artnode.org

Artnode

“Fri software” er et spørgsmål om frihed ikke pris. For at forstå begrebet kan du tænke på “fri” som i “ytrings-fri” og ikke som i “fri/gratis øl.” Fri software er et spørgsmål om brugernes frihed til at køre, kopiere, distribuere, studere, ændre og forbedre software.

– Definitionen på fri software, Free Software Foundation

Siden midten af 1990'erne har Artnode været platform for en række udstillingsprojekter, der alle i mere eller mindre direkte forstand forholder sig til diskursen omkring 'fri kultur', sådan som den har udviklet sig i forlængelse af, at de principper og produktionsformer, som knytter sig til 'fri software', det vil sige en særlig åben økonomi i henseende til brugen og distributionen af computerkode, er blevet en integreret del af vores kulturelle optik og i måden, vi omgås kulturelle objekter – også de ikke-digitale – på. Gennem forskellige former for kuratoriske praksisser har vi undersøgt, hvordan den fri kulturs åbenhed, generøsitet og kollektivitet kan overføres på præsentationen af kunst online. Vi er ikke nået frem til nogle endegyldige svar, men ikke desto mindre eller måske netop derfor rummer vores undersøgelser, ikke mindst for os selv, stadig et potentiale. De eksisterer i et slags fasestadie, i den forstand at de principielt stadig 'blot' er modeller, der kan udvides og bygges videre på. Og ikke nødvendigvis af os selv. De er forslag og eksperimenter, der er skabt med den fri kulturs vægtning af åbne processer frem for afgrænsede produkter for øje. Det er os, der har skabt dem, og de ligger på vores hjemmeside, men de tilhører et langt større kollektiv af engagerede computerbrugere.

Det væsentligste ved disse projekter har været erfaringen med praksis, dens muligheder og begrænsninger, og derfor vil denne tekst gennemgå en række eksempler uden de store teoretiske overvejelser. Selvfølgelig har denne praksis også været inspireret af teori, fra konceptkunstens institutionskritik til nyere forestillinger om det rela-