

Digitale opplevingar som formidling og kunst

Silje Anette Teigen

Kva om utstillingar let ein oppleve kunst og museumsbesøk på heilt nye måtar ved bruk av virtuell teknologi? I dag har medium som let ein gjere nettopp dette blitt tatt i bruk ved fleire museum og kunstutstillingar. Korleis kan ny teknologi bli brukt på meir innovative måtar i museum og offentlege rom? Dette spørsmålet tar eg opp i masteroppgåva *The Sprawling Exhibition: A Format for Expanding Space Digitally in Museums and Public Space*.



Masteroppgåva diskuterer og analyserer digitale opplevingar laga ved bruk av virtuell verkelegheit (VR), utvida verkelegheit (AR) og audiovisuelle installasjonar. Desse digitale opplevingane analyserast både som formidlingsformar og som kunst i seg sjølve. Masteroppgåva baserer seg på feltarbeid og intervju, og syner at potensialet til denne typen digitale opplevingar ligg i korleis dei engasjerer folk på særskilte individuelle måtar, og korleis dei opnar for nye formar for historieforteljing og rom for personleg refleksjon. I tillegg syner den korleis digitale opplevingar legg til rette for sjølvstyrte opplevingar gjennom interaksjon med ulike digitale rom – hybride, virtuelle eller audiovisuelle rom – som dei besøkande kan «leva seg inn» i, det som på engelsk vert kalla *immersion*.

Letelier, Michelle-Marie. *The Bone*, 2019. VR-installasjon. Ca. 15 min. Stavanger, *Fiskepiren*, Screen City Biennial 2019. Foto: Oddbjørn Erland Aarstand, <https://www.artrepublic.no/screencitybiennial2019/br0yjwt11o1m4e2h1k7hgek4xfqb200>.

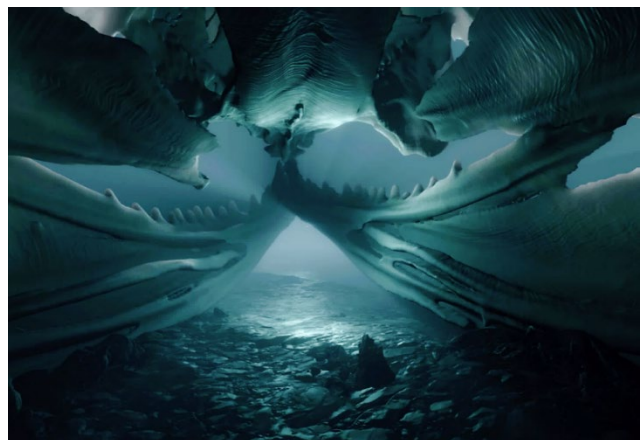
Utstillingar med særleg VR og AR fungerer annleis enn utstillingar som nyttar meir etablerte digitale hjelpemiddel, slik som interaktive skjermar, lyddusjar og audioguidar. Difor er det behov for nye måtar å planlegga slike utstillingar på. Utstillingar med VR og AR skapar nye lag av rom med bilete som er virtuelle og immaterielle, noko som gjer at sjølve kunsten eller delar av museumsutstillinga er usynlege for besøkande som ikkje aktivt samspekar med teknologien gjennom VR-utstyr eller mobile apparat. Dette gjer at synlegheit, tilgjengelegheit, navigering og besøkande sine opplevingar med denne teknologien er viktige element i planlegging av utstillingar med VR og AR.

For å forstå korleis denne teknologien kan bli brukt i utstillingar, valde eg i masteroppgåva å sjå nærare på Screen City-biennalen i Stavanger. Biennalen vart sist arrangert i oktober 2019 og hadde tittelen *Ecologies – Lost, Found and Continued*. Screen City Biennial 2019 var kuratert av Daniela Arriado og Vanina Saracino. Fleire kunstverk innan lydkunst og sjangeren *Moving Image*, som kan beskrivast som «bevegande bilete» i form av videokunst, eksperimentell film og tidsbaserte skulpturar og installasjonar, vart stilt ut ved elleve forskjellige offentlege eller semi-offentlege rom spreidd rundt i Stavanger. Ein kunne sjå videokunst i lugarar på ein båt og kunst laga av plast på Oljemuseet. I sentrum av Stavanger kunne ein oppleve AR-kunst som «utvida» og fylte heile torget med virtuelle bilete. Kuratorane bak Screen City-biennalen 2019 skapte samanhengar mellom kunst, teknologi og offentlege rom som let folk oppleve både kunsten, teknologien og dei offentlege romma på originale og ofte overraskande måtar.

Særleg ville eg forstå dei besøkande sine opplevingar og korleis utstillingane var planlagde. Difor intervjuar eg fleire besøkande og produsentane bak biennalen. Eg ville undersøke korleis museum og kunstinstitusjonar best mogleg kan planlegge og kuratere digitale opplevingar som formidling og kunst. Oppgåva identifiserer korleis ein kan gjera dei nye digitale laga av utstillingsrom synlege og tilgjengelege for besøkande. Slik sett fungerer oppgåva som eit forsøk på å laga eit rammeverk og ein metode for å planlegga og tolka utstillingar med digitale opplevingar. Metoden er delvis inspirert av Donna Haraway sin teori om semiotisk-materielle praksisar, som argumenterer for nødvendigheita av å analysere samspelet mellom maskin og menneske. I oppgåva finn eg samanhengar i interaksjonen mellom den digitale installasjonen, utstillingsrommet og den besøkande sin rørsle og sine tolkingar. Refleksjon over korleis besøkande «kjem inn» (*transition*) i det digitale rommet, står difor fram som ein viktig del av planlegging og tolking av slike utstillingar.

Masteroppgåva tar utgangspunkt i tre utstillingar der digitale opplevingar var utstilt som kunstverk ved Screen City-biennalen i 2019. Ein av utstillingane syner ein VR-installasjon ved ein ferjeterminal, ein syner ein AR-installasjon ved Torget i sentrum av Stavanger, og ein syner ein audiovisuell *performance* på eit fjordcruise.

VR-opplevinga *The Bone*, laga av Michelle Marie Letelier, inviterer folk til å setta seg i ein robåt og ta på seg eit VR-headset. Ein kjem da inn i ein virtuell verden der ein sit i ein båt på havet, og blir etter kvart dratt ned på havbotnen der ein ser gjennom hovudskallen til ein laks. Ein høyrer fleire monologar frå laks som enten har levd fritt eller i oppdrett. Temaet til både biennalen og dette verket handlar om korleis menneske påverkar marine og landbaserte økosystem. Utstillinga var





Letelier, Michelle-Marie. *The Bone*, 2019. VR-installasjon. Ca. 15 min. Stavanger, *Fiskepiren*, Screen City Biennial 2019. Skjermdump frå VR-oppleving. <http://michellemarieletelier.net/work/the-bone/>.

plassert på ein ferjeterminal med store vindauge som opnar rommet for Stavanger sitt vakre fjordlandskap. Samstundes som havet i VR-opplevinga speglar fjordlandskapets marine natur, så gjer biennialens katalog besøkaren merksam på at terminalen er sett i eit område med ei historisk rolle innan norsk oljeindustri. Dette offentlege utstillingsrommet tillèt difor at tematikken i kunstverket og det virtuelle rommet kan bli tolka i samanheng med det naturlege, politiske og industrielle aspektet ved det lokale landskapet i Stavanger, på ein høgst tilstadeverande og upretensiøs måte.

I denne utstillinga er kunstverket og utstillingsrommet planlagt å gå i tett dialog med

kvarandre da det er viktig for kuratorane å knyta alle dei forskjellige laga av utstillinga saman. I sjølve utstillinga er det besøkaren som lagar koplingane, og funna frå intervjuet syner at dei knytte element frå det fysiske utstillingsrommet til VR-opplevinga gjennom interaksjon og tolking av det offentlege og virtuelle rommet i tre forskjellige stadier. Da bruk av lukka virtuelle rom tillet eit stadie for interaksjon og tolking både før, under og etter den virtuelle opplevinga. Det at sjølve kunstverket er usynleg før og etter besøkaren si VR-oppleving gir kuratorar moglegheita til å planlegga tre relativt forskjellige «rom» inni eit utstillingsrom. Slik kan altså VR «utvida» museum. I oppgåva er venn-diagram brukt gjennomgåande for å syna kva dei ulike tolking- og interaksjonsstadia rommar.

Eksempelet over syner kor kompleks utstillingsplanlegging av digitale opplevingar kan vera om ein ønsker å skapa dialog mellom interaksjonen og tolkinga til dei besøkande, det digitale rommet og det fysiske rommet. Fleire sa at VR-opplevinga gav dei eit «personleg møte» med vesenet, i form av hovudskallen til ein laks, som virka ganske privat, og at opplevinga fungerte veldig bra som eit fortellingsmedium. Eit anna funn basert på intervjuet, viser at utstillingselementa i det digitale og fysiske rommet bør referera til kvarandre på ein måte som er subtil nok til at dei besøkande ikkje blir direkte bedt om sjå dei i samanheng. Dette er viktig for å skapa si eiga sjølvstyrte oppleviAR-kunstverket *Tentacle Tongue* kunne ein oppleva midt i sentrum av Stavanger. Verket bestod av ein stor plakat som ein skanna med ein AR-app for å få fram virtuelle animasjonar som sette plakaten i rørsle og sendte animasjonar ut i byrommet. Eg fann at AR opplevast som ein meir sosial form for digital formidling enn VR da dei virtuelle bileta blir ein del av dei fysiske romma, i motsetning til den lukka virtuelle verda som VR-opplevingar skapar.

Det kom i tillegg fram at AR-opplevingar kan fungera godt som eit formidlingsverktøy som kan formidla gjennom eit hybrid lag i utstillingar, da AR «forandrar» verkelegheita ved at brukaren



A. Laitinen, Tuomas. *Tentacle Tongue*, 2019. AR-installasjon. Variabel lengde. Stavanger, *Torget*, Screen City Biennial 2019. Foto, fra venstre: Oddbjørn Erland Aarstad, <https://www.artrepublic.no/screencitybiennial2019/ru29a9flvufho6crs2y35f20tmmxz8>. Skjermdump frå eigen mobil, til høgre.

ser virtuelle animasjonar som «flyter» over utstillinga via ein mobil- eller nettbrett-skjerm. Slik bilda over viser. Dette kan gi ein ny type kunstoppleving der kunsten går i aktiv dialog med offentlege rom eller utstillingsrommet og objekta som omgir installasjonen. AR-opplevingar lar dei besøkande vera ein del av eit hybrid rom der individuell interaksjon og kjensla av å leva seg inn eit digitalt rom kan skje. Dette virtuelle mediet er unikt i korleis det opnar for diskusjon og samtalar om utstillinga medan dei besøkande samspelar med AR-opplevinga, noko som kan vera særst relevant for museum. *Tidal Pulse II* var ein lyd-performance som inkluderte alle om bord på Rødne fjord-cruise til å vera aktive deltakarar i kunstverket. Ein deltok ved å vera med på ei tre timars lang reise innover fjorden frå Stavanger, samstundes som lyd gjennom hovudtelefonar tok ein med på ei auditiv reise. Ein høyrte musikalske lydspor og fekk presentert forskjellige perspektiv på framtida til norsk oljenæring og marine og landbaserte økosystem. Oppgåva syner korleis lydreise omskapte denne delen av fjorden til eit kunstverk. Funna i oppgåva syner at audiovisuelle installasjonar kan vera ein rimeleg måte å involvera besøkande og stimulera personlege opplevingar på, gjennom lyd i staden for digitale animasjonar. Folk si evne til å leva seg inn i bøker er ein eigenskap som kan utnyttast av museum ved bruk av lyd.

Lydreiser kan stimulera samspel og kjensla av å leva seg inn i eit rom på liknande måte som VR og AR. Dei positive svara frå besøkande som vart intervjuet, syner korleis lydreise kan skapa særst individuelle og betydingsfulle opplevingar. Denne type audiovisuelle installasjonar er allereie i bruk ved fleire museum, men oppgåva oppmuntrar til å sjå dei i samheng med VR,

AR og nye formidlingsmetodar. Spesielt dei installasjonane som fokuserer på å skapa ei lydoppleving som ikkje først og fremst fungerer som ein informativ audioguide.

Funna nemnt over argumenterer for nødvendigheita av å sjå samanhengen mellom det fysiske utstillingsrommet, den besøkande sin bevegelse, tolking og samspel, samt det virtuelle rommet når ein kuraterer utstillingar, spesielt dei med VR-opplevingar. Difor er det ein fordel at utstillingsplanlegging og den besøkande si oppleving blir satt i tydeleg dialog. Dette skil seg frå klassiske tendensar innan museologi, også kjent som museumsstudiar, der desse aspekta av museumspraksis ofte vert behandla separat.



Ramirez, Enrique. *Tidal Pulse II*, 2019. Lyd-preformance. 3 timar. Stavanger, *Rødne Fjord Cruise*, Screen City Biennial 2019. Eigne bilete.

VR kan tilby museum eit spennande nytt medium for å engasjera besøkande med forteljingar, historiske og virtuelle verder og kunstopplevingar. Virtuelle rom kan fungera som private lommer som lar folk oppleva kultur, kunst og historie på meir personlege måtar. Dei kan også brukast for å visa fram museumssamlingar og forskning i ny digital drakt. Det mest interessante aspektet er at dei kan det gjera det fysiske utstillingsrommet og alle museumsobjekta enda meir spennande, da dei besøkande blir oppmuntra til å laga assosiasjonar mellom det virtuelle og fysiske rommet.

Masteroppgåva *The Sprawling Exhibition: A Format for Expanding Space Digitally in Museums and Public Space* diskuterer korleis virtuell teknologi kan utvida museum og offentlege rom ved å inkludera virtuelle, hybride og audiovisuelle rom. Vidare prøver den å utvida diskursar innan museologi og kunsthistorie for å utfordra konvensjonelle forskingsmetodar. Utstillingar i framtida kjem nok til å bruka teknologi i enda større grad enn i dag. Det er fullt mogleg at kurateringsmetodane og kunstverka som var synt ved Screen City Biennial 2019 i Stavanger gir oss ein peikepinn på korleis kuratorar i framtida kjem til å bruka teknologi som formidling- og navigasjonsverktøy, både i offentlege rom og på museum. Desto meir teknologi som blir tatt i bruk både som formidling og kunst, dess viktigare blir tverrfaglege perspektiv i møte mellom

museums- og kunstfeltet. Desse kulturinstitusjonane kan vinna mykje på å opna auga for kvarandre sine kurateringsmetodar.