

Linz, Østerrike

5. september - 11. september 2007

KRITIKK

05.10.07

Slitne framtidsvisjoner

Av [Per Platou](#)



Ars Electronica er en av de største gjenlevende festivaldinosaurer innen det stadig voksende men desto mer fragmenterte mediakunstheltet. Helt siden starten i 1986 har AE vært en storstilt årlig oppvisning av næringsdrevet kunst- og kulturproduksjon og praktiske forskningseksperimenter i akademias skygge. Dessverre for kunstens del var festivalen i år i stor grad en smakløs oppvisning av hvor galt det kan gå når kunstbegrepet vannes ut i det uendelige for så å bli brukt som instrumentelt smøremiddel for samfunnsutviklingen.

Third reich & roll



Våpenskjoldet til Øvre Østerrike. (Wikipedia)

Linz er med sine 200.000 innbyggere Østerrikes tredje største by, hovedstaden i industrilokomotivet Oberösterreich (Øvre Østerrike) og tidligere mest kjent som Hitlers fødeby, der han også planla å anlegge kulturhovedstaden i sitt storgermanske rike. Den storslagne Nibelungen-broen er idag det eneste byggverket som er et direkte resultat av disse planene. Den fungerte i etterkrigsårene som en strengt bevoktet Checkpoint Charlie-style grense mellom amerikansk og russisk sone. Idag renner gusjegrønne Donau stille og majestetisk gjennom byen og selv det lille redlight-distriktet bak konserthuset har et søvngig og dødt preg. Men Adolf fikk ihvertfall ett av ønskene sine oppfylt; Linz er sammen med Vilnius utropt til europeisk kulturhovedstad i 2009, noe borgermesteren og regionsguvernøren benyttet enhver anledning til å påpeke i sine mange opptredener for et stort internasjonalt publikum. Politikerne og festivalledelsen ser sannsynligvis heller ikke det lett ironiske i å servere svulstige taler om den nye tiden, økonomisk utvikling og samarbeid akkompagnert av fete pølser, øl og vin til alle oss internasjonale delegater i det selvsamme rådhus som Hitler proklamerte Anschluss i i 1938.

OK, jeg stopper der og innser glatt at jeg allerede har begått en ganske platt og tåpelig urettferdighet mot både byen og festivalen. Tross alt har [Ars Electronica](#) gjennom hele sin eksistens vært en av de ledende arenaene for det som fremdeles kalles *New Media Art*, et samlebegrep som idag omfatter minst 30-40 kunstneriske retninger med hver sine små paradigmer og dermed er feltet i ferd med å bli så stort og utvannet at det kanskje egentlig gjør seg selv en bjørnetjeneste ved å insistere på sin fortsatte eksistens.

I sine første ti leveår var Ars under kunstnerisk ledelse av Peter Weibel, kjent bl.a. gjennom wieneraksjonistene. Han trakk seg fra festivalen med brask og bram i 1995 i protest mot det han opplevde som en kommersialisering og ensretting av festivalens formål. Men fram til da og i mange år etterpå har Ars Electronica vært å regne som selve løvens hule der kunstnere, aktivister og forskere møttes og definerte nye arenaer for utfordrende og sjangeroverskridende samhandling mellom menneske og maskin i forskjellige typer nettverk. Spørsmålet er bare om disse tingene fremdeles er særlig relevante annet enn som selvfølgeligheter og fyllmasse i blaute politiske festtaler.

Goodbye Privacy



Lido Pfarrplatz i Linz og i Second Life. (Foto: Justin Lee.)

Tittelen på årets arrangement tilsa en fokusering og problematisering av hva som skjer med det vi tidligere oppfattet som vårt privatliv når vi i stadig større grad legger igjen elektroniske spor i hverdagen. Er den såkalte web 2.0-verdenen et gode eller et onde? Og hvordan skal vi hantes med våre egne demoner når vi trer inn i såkalt virtuelle verdener med avatarer som utveksler gjenstander, penger, ideer og sex – grensen for hva som er «virkelig» utfordres stadig vekk. Er det for eksempel moralsk legitimt for en (voksen) avatar å ha sex, kanskje mot betaling, med en avatar som både ser ut som og oppfører seg som et barn?

Festivalsjefene Gerfried Stocker og Christine Schöpf har selvfølgelig skjønnet at bevilgende myndigheter, media og publikum glatt kjøper denne problemstillingen som et kuratorisk og tidsriktig kritisk utgangspunkt for en stor event, og hadde derfor alliert seg med Linden Labs, eier av det gigantiske nettsamfunnet Second Life, og laget en *Second City* der en bakgate i Linz sentrum var transformert til en tilsynelatende sømløs integrering mellom det virkelige og det virtuelle. Her kunne man f.eks. via spesielle klesbutikker, frisører, skjønnhetssalonger og lignende «bli sin avatar» eller legge seg i en strandstol på en konstruert lido og vinke til seg selv. Dette i kontrast til i 1995 da jeg opplevde at all teknologien i grunnen var laget for at folk skulle vinke og si hallo hallo til hverandre på tvers av tid og rom.

Et imploderende (og forvirrende) utvidet kunstfelt

Mediakunstfeltet har for lengst beveget seg bort fra fokuseringen på elektroniske vidundermaskiner eller dystopiske fortellinger om fraværet av menneskelighet, men har i alle år hatt evnen til å ta opp i seg filosofiske, politiske og mediale problemstillinger og – i beste fall – maktet å mane til en smule ettertanke og refleksjon. Det positive er at denne kunsten etterhvert har blitt voksen nok til å skjønne at det ikke alltid lønner seg å gi seg selv sjangerbetegnelse som binder den til sitt opphav; i det store og hele er den rett og slett god eller dårlig kunst, eller kanskje ikke kunst i det hele tatt. Spørsmålet blir så hvordan denne kunsten eventuelt arter seg, og hvordan den kan leses.

Er det fascinasjon for overskridelsen? Mytologiseringen som kan utløse penger, mange penger? Eller kanskje tvert imot: Prosess, politikk og problematisering av sin egen tilblivelse, verktøy og visningsforhold? Problemet er i så fall at slik metakritikk uten å ha noe substansielt å reflektere over i utgangspunktet blir veldig kjedelig. I all kunst trenger man et interface, en overflate, noe å møte publikum med som fenger eller interesserer dem der de kommer for å bli overrasket eller oppleve erkjennelse. Ellers er det selvsagt revnende likegyldig hva slags verktøy man har brukt for å lage det (om det da ikke er nettopp det som fenger).

Tverrkunstneriske forstyrrelser



Bilde av Linz tatt av droner og helikoptre

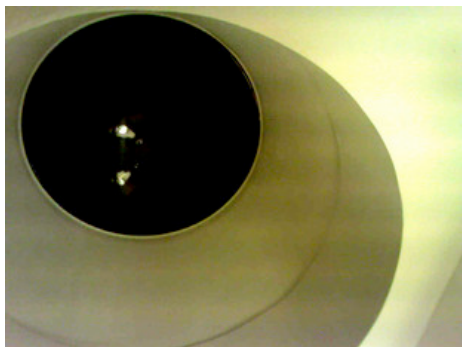
Det er her Ars Electronica har gått seg vill tror jeg. For i iveren etter å vokse og bli stadig større handler festivalen nå om alt som kan kalles sjangeroverskridende på en gang: Billedkunst, ny media, elektronisk musikk, estetikk, biologi, miljø, forskning, interaksjon, underholdning, kunstutdanning, industriutvikling, design osv. osv., og mye av dette er samlet i et opplevelsessenter «exploratorium» style. Pluss et usannsynlig vulgært tv-show i forbindelse med prisutdelingen og et gigantisk nazi-aktig propagandashow om industriutviklingen langs Donau, et fotografi av byen og dens innbyggere tatt av droner og helikoptre, Frank Zappa spilt av et sidrompa Brücknerhaus orkester som nok er gode på Strauss, men ... ja, you get it.

Det virket som premissene for Ars denne gangen var svært uklare og drevet fram av teknologiprodusenter uten fingerspissfølelse for god kunst. Jeg rakk ikke å få med meg noe særlig av det tette seminarprogrammet, men kan uansett konkudere med at den tematiske oppfølgingen var fullstendig fraværende i utstillingene, (som til syvende og sist kanskje ikke var laget eller ment som kunst i det hele tatt). Da jeg møtte festivalsjef Gerfried Stocker på gata og konfronterte ham med noe av min kritikk var han snar til å påpeke at det, det og det ikke var en del av det *egentlige* utstillingsprogrammet, – «men lokalbefolkningen tror de har vært på Ars Electronica og er strålende fornøyd».

Nå har vi i ganske mange år vært enige om at samtidskunsten forlengst har overskredet sine gamle sjangre, og da er det store spørsmålet om det fremdeles er behov for gigantarrangementer med nettopp sjangeroverskridelse som konsept og kontekst. Noe forteller meg at de fleste såkalt tverrkunstneriske uttrykkene trives best hver for seg innenfor helt andre kontekstuelle rammer.

Stort og tungt

Tross noen sure miner er det likevel enkelte ting ved Ars Electronica som gjorde den verdt den litt omstendelige reisen. At det kunstneriske programmet var utvannet og svakt virket det som om mange av de tilreisende var enige om – og det åpnet seg straks mulighet for videre dype samtaler med eksistensielt og selvransakende tilsnitt. Nettverksmulighetene er selvsagt plenty, og det er mange som rutinemessig er her ene og alene av den grunn. Festivalen tiltrekker seg hvert år tusenvis av tilreisende, mange av tungt institusjonelt og internasjonalt kaliber, og på tross av overraskende dårlig logistikk hva gjelder deltakerlister osv. så er det nok ikke så mange andre steder i verden man treffer så mange søkende og nysgjerrige «sjangeroverskridende» kulturprodusenter på ett Brett. Undertegnede kom ihvertfall tilbake med en haug visittkort og opptil flere gode intensjoner.



Detalj fra Phillippe Stark-badekaret i suite 313.
Foto: Per Platou

Hva sitter man så igjen med av gode og viktige opplevelser etter fire-fem hektiske dager i regnet ved Donaus bredd? Ja, jeg skal være dønn ærlig og begynne med det viktigste. Via gode kontakter i festivalledelsen hadde nemlig den store norske delegasjonen som jeg var en del av blitt plassert på et flott og sentralt hotell, og undertegnede kunne for første gang i livet nyte å bli plassert i en suite nesten dobbel så stor som leiligheten hjemme i Oslo. Hør bare: *Bathubs by Phillippe Stark integrated in a light flooded, vast living area with alongside sitting areas by Rolf Benz, modern paintings of the Linzer artist Helga Pree-Greif as well as a separated sleeping room with light installations designed by Thomas Mayrhofer lend a new definition of luxury and individualism.* Så da espressomaskinen var fyrt opp og ettermiddagsbadet unnagjort var det egentlig bare minibaren som manglet, helt til jeg spurte i resepsjonen og fikk nervøse smil og forsikringer om at det for suitens eier bare er å ringe, Sir, day or night, anytime! Og siden design nå likevel har fått så mye fokus i dette avsnittet må jeg litt beskjemmet innrømme at Phillippe Stark tydeligvis kan mer enn lavalamper og juicepresser; badekaret i stua mi hadde nemlig innebygde sensorer som slo av vannet når karet var fullt og jeg har nok aldri noengang før vært så ren og så ofte.

Utstillingene



Ars Electronica Center Exhibition, Museum of the Future. Foto: AEC/Robertba

I tillegg til *Second City*-gaten nevnt over og en del enkeltinstallasjoner rundt i byen var de store utstillingene på årets festival fordelt over tre hovedbygninger. Først har vi det midlertidige Ars Electronica-senteret (AEC) som huser *Museum of the Future* med en rekke arbeider konseptuelt rammet inn som et slags «exploratorium», altså et stort og moderne teknisk museum med pedagogisk tilsnitt, der skoleklasser løper rundt blant haugvis av sensorer og blinkende skjermer med mer eller mindre lekre 3D-modeller. Der ga jeg opp ganske fort, for selv om barna hadde det gøy var det ikke særlig plass til å fordype seg i noen av de utstilte arbeidene.

Studentutstillingen som gikk under fellesheadingen *Campus 2.0* var en salig blanding av master- og bachelor-studentarbeider fra flere europeiske akademier og universiteter innenfor både kunst og interaksjonsdesign. Her var det brukt mye ressurser, og selv om enkelte arbeider var et friskt pust ble feltets store problem understreket på en tydelig måte; evnen til å begrense seg og stole på arbeidet slik at den iboende ideen i hvert enkelt verk får rom til å henvende seg til oss på egen hånd, og ikke gjennom et crappy og irriterende grensesnitt.

Hovedutstillingen på Ars Electronica, den såkalte *Cyberarts*-utstillingen foregikk over fire etasjer i det store regionalkulturhuset OK, der de fleste av prisvinnerne og de nominerte hadde bygget opp installasjoner eller representasjoner av sine arbeider. Prix Ars Electronica utgjør nemlig en egen seksjon av festivalen der vinnerne kunngjøres mange måneder før selve evenementet. Spenningen er derfor kun knyttet opp til presentasjonen av arbeidene og ikke til selve konkurransen (i og for seg et forsonende trekk). Det konkurreres i 7 klasser, fra digital musikk og interaktiv kunst til hybridkunst og digital

communities, og selv om det å vinne en av hovedprisene (som går under navnet *Golden Nica*) betyr både prestisje, oppdrag og penger er det ikke mange blant publikum som skjønner forskjellen mellom de forskjellige kategoriene og hvorfor det ene er bedre enn det andre.

Utstillingen er nemlig en broget affære, selv om man her i det minste har *forsøkt* å gi rom for arbeidenes individuelle stemme. I hele OK-senteret kryr det av vakter og formidlere – vennlige og godt skolerte studenter som kan redegjøre for alle kunstnerens intensjoner med pondus, og de kan sine saker godt. Likefullt blir det etterhvert slitsomt å gå rundt i det digre huset uten å skjønne hva som er hvor og hva det enkelte arbeidet forsøker å kommunisere. Som i framtidsmuseet blir det vel mange gadgets, og etterhvert blir man lei av å lese lange og komplekse introduksjoner til allverdens nye og «enkle» interfaces som skal gi oss direkte tilgang til noe viktig, men ofte forstår vi verken hva, hvordan eller hvorfor.

Kunstforskning med messepreg



Wim Delvoye, *Cloaca*. Foto: Per Platou

Mange av de utstilte arbeidene var i og for seg både avanserte og til en viss grad tankevekkende, men følte malplasserte fordi den kunstneriske konteksten var såpass uavklart. Et godt eksempel er belgiske Wim Delvoyes' *Cloaca*, en vaskemaskin bygget om så den fungerer som et komplett kunstig fordøyelsessystem der man dytter inn råvarer som så behandles og bæsjen tilslutt kommer tytende ut i en pen spiral nederst. Men det blir alldeles for rent og pent, noe illustrativt midt mellom kunst og forskning, sentrifugen gikk aldri rundt og arbeidet i seg selv manglet både undertekst og estetisk motstand. Det samme gjelder vinneren av kategorien Hybrid Arts, *SymbioticA* laget av The Art and Science Collaborative Research Laboratory fra Australia og deres karismatiske leder Oron Catts. «Kunstverket» er rett og slett et forskningsprosjekt som kort fortalt går ut på å utfordre grensene for hva som er mulig i skjæringspunktet mellom biologi og kunst, og om jeg har forstått det riktig så har de visstnok klart å dyrke fram kunstig kjøtt. Men det som var utstilt var rett og slett et slags mini-lab bestående av reagensrør, slanger og flasker fulle av væske og røyk, lyssatt med rødt blinkende lys for å underbygge Frankenstein-effekten for de aller tregeste blant publikum.

Sårt, poetisk og politisk



Sonia Cillari, *Si Mi Sei Vicino*. Foto: Per Platou.

I denne settingen er det kanskje ikke overraskende at de arbeidene som gjorde mest inntrykk var de teknologisk og konseptuelt enkleste, bl.a. performance-installasjonen *Se Mi Sei Vicino* (*når du er nær meg*) av italienske Sonia Cillari. Kunstneren selv står urørlig på en plattform full av sensorer, og når publikum trer opp og nærmer seg henne utløser de samtidig et lavmælt og truende lydbilde, samt en enkel sanntids 3D-visualisering som representerer det elektromagnetiske feltet rundt henne. Her var det fascinerende å stå lenge og studere hvordan og hvor forskjellig publikum tok på og brukte kroppen hennes mens de selv var oppslukt av mønsteret som ble skapt på skjermene.

På plassen utenfor OK-senteret hadde tyske Agnes Meyer-Brandis installert seg med et isfiske-telt der man ble invitert inn for å fiske etter liv i jordens indre. *SGM-Iceberg-Probe* er både taktill og mystisk idet man sitter på huk og kjenner vekten av et 100 meter langt tau med en sonde som søker og av og til via en «radarskjerm» finner små levende skikkelser som lever sine egne liv langt nede i dypet av jordas indre.

Berlinbaserte Julien Maire (opprinnelig fra Metz i Frankrike) er også en spennende kunstner som var representert med flere verk, bl.a. *Exploding Camera* som er en enkel og meningsfull live videoinstallasjon bygget rundt et fullstendig ødelagt kamera der kun lyssensoren er intakt. Installasjonen refererer til drapet på den afghanske anti-Taliban lederen Ahmad Shah Massoud to dager før 11. september 2001. To selvmordsbombere forkledd som TV-reportere

fikk treffe Massoud for å gjøre et intervju, og utløste en kraftig bombe som var gjemt i TV-kameraet.



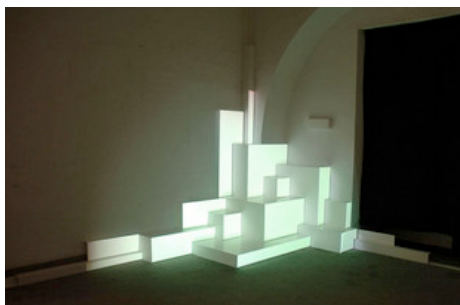
Trail, Hiraki Sawa.

Et verk som gjorde meg oppriktig rørt og glad i Ars-sirkuset var en liten og uhyre subtil videoinstallasjon inne i noe som kunne virke som en forlatt s/m bar nederst i Second City-gaten. *Trail* av japanske Hiraki Sawa ble opprinnelig kommisjonert til Yokohama-triennalen i 2005 og består av en enkel videoprojeksjon som viser korte svart/hvitt sekvenser med stillestående nærbilder av en sliten og skeiv vinduskarm, kanten av en kjøkkenbenk eller sprekken mellom to sofaputer. Når man står lenge nok oppdager man skygger av små elefantkaravaner som vandrer rolig over små deler av interiøret, ut av sprekken og rundt hjørnet der de forsvinner. Hele dette lille magiske teatret blir akkompagnert av et spinkelt og forsiktig soundtrack av små plingelyder, og elefantene erstattes av og til av en sjiraff eller kanskje noen kameler.

Arkitektonisk estetikk

Noen få arbeider spredt rundt i forskjellige deler av byen kommenterte direkte sin egen plassering i tid og rom gjennom enkle og stringente estetiske grep. I den ene enden av skalaen fant man kunstnerne fra det allstedsnærværende amerikanske kollektivet Graffiti Research Lab, som blant mange sosialt orienterte uttrykksformer søker å ta tilbake byrommet. I prosjektet *L.A.S.E.R. Tag* bruker de lasershow-teknologi (open source, selvsagt) for å «tagge» politiske budskap på en hvilken som helst bygning i byen. En oppvisning av disse folkas streetsmarthet var da gruppas medlemmer (dvs. avatarene deres) klarte å lure seg inn på Linz-Lidoen i Second Life midt under borgermesterens tale i den TV-sendte prisutdelingen. Bak borgermesterens avatar skrev de *DIE MICRO\$OFT* på veggen foran det virtuelle festivalkontoret, hvilket ble stående på storskjermen i ganske mange sekunder før TV-produceren panisk skiftet kameravinkel. Denne typen institusjonskritikk var det ellers lite av, mindre enn det som har preget mediakunst-aktivismen i tidligere år. Kanskje ikke så rart når man vet at nettopp Microsoft har blitt en av festivalens hovedsponsorer.

Mye mer orientert mot det estetisk rene bylandskap er spanske Pablo Valbuena's *Augmented Sculpture v.1.2*, en tredimensjonal og helt hvit skulptur av hvite klosser montert i hjørnet av et rom utenfor festivalløypa. På skulpturen blir det projisert video som på en utrolig finurlig og lekker måte smelter sammen med den fysiske formen og danner et formalistisk og abstrakt lite ti-minutters drama foran øynene våre.



Augmented Sculpture v.1.2, Pablo Valbuena.
Foto: Pablo Valbuena.

Monumentalt på en annen måte er lydkunstnerne Chris Watson og Benny Nilsen som spilte av sitt timeslange kvadrofoniske lydverk *Storm* i den gamle domkirken i Linz sentrum. Dette er en komposisjon i tre deler bestående av reallyder fra en storm som bygger seg opp på nordøst-kysten av England, blåser over nordsjøen mot Norge og ender opp ved den svenske østersjøkysten. En majestetisk opplevelse, og festivalens høydepunkt hva gjelder lydkunst. (*Storm* skal til Bergen i desember, og Chris Watson er forøvrig representert i utstillingen *Sleppet* som nå vises i Oslo). Et annet lydkunstverk som flere satte pris på var engelske Ray Lee's *Siren*, en installasjon bestående av en skog av store metallstativer med roterende armer påmontert hver sin sirene. Når dette kinetiske orkesteret er i aksjon (alle de roterende høyttalere spiller samme tone) skapes et romlig og zen-aktig repeterende uttrykk, der også publikum til en viss grad kan spille med etter hvor man velger å plassere seg i rommet.

Apokalypsens gamle mestere



Rebekah Wilson spiller cello. Foto: Per Platou

Ars Electronica tiltrekker seg fremdeles en haug med vel etablerte navn som for 10-15-20 år siden var unge pionerer innenfor mediakunstfeltet. Mange

av dem representerer nå selv forskjellige typer små eller store institusjoner, men enkelte holder den kunstneriske fanen høyt som f.eks. Rebekah Wilson, som på nittitallet gjorde seg beryktet og tildels hatet som en av personene bak psevdonymet *n.n. (Netocha Nezvanova)* i diverse nettfora. Her framsto hun som en dypt splittet eksentrisk hardcore cyberfeminist og genierklært utvikler av programvaren *Nato 0+55*. Her i Linz optrådte hun i et lite kvarter med vakkert cellospill og en Max-patch, og forsvant deretter som en askepott like før midnatt. Stedet var the Chinese Garden, en Hausmania-aktig alternativbar med øl, bikkjer og vegetarburgere fra utendørsgrill.



Feed, Kurt Henschläger.

En annen gammel kjenning er østerrikske Kurt Henschläger, som i en årrekke har gjort det bra med sine kraftfulle immersive installasjoner. Tidligere var han del av duoen Granular Synthesis, som noen kanskje husker for forestillingen *Model 5* (bl.a. vist som del av Elektra-utstillingen på Høvikodden i 1996). De siste årene har han nytt stor publikumssuksess med den «totale» performanceinstallasjonen *FEED* som også ble vist her, seks forestillinger som alle var utsolgt lang tid på forhånd. I regn og mørke blir vi kjørt med buss til en parkeringsplass utenfor sentrum der vi passerer gjennom en stor park av politi-, brann- og sykebiler inn til en stor og skummel bunker der det er satt opp 200 stoler. Store vifter, røyk og walkie-talkies lager en dramatisk atmosfære idet alle i publikum må underskrive hver vår to-siders kontrakt på at vi ikke lider av verken epilepsi, synsforstyrrelser, hodepine, hjerteflimmer, angst eller ca. tredive andre fysiske eller psykiske lidelser (med tyske navn!). Så blir vi lukket inn i hulen, og dørene boltes bak oss. Blant de 200 er det nærmere 60 vakter og sykepersonell som sitter spredt rundt blant publikum. (Tross alt er vi jo i Østerrike som har en egen etat med det kledelige navnet *die Theaterpolizei*, hvis eneste oppgave er å sikre at teatret er et så trygt sted å være at verken mennesker og dyr kommer til skade).

Fuller av adrenalin og forventning blir vi i tjuen lange minutter pint og gjort forsvarsløse gjennom en videoprojeksjon der nakne og kjønnsløse 3D-figurer virvler sakte og vektløse rundt i et utstudert tacky tomrom. Og så, etter denne kjedsomhetshypnosen fylles rommet plutselig med tett og hvit røyk og etter noen få sekunder er det ikke mulig å se noenting, man er alene. Så starter en dyp og pulserende basslyd, og et stroboskopisk lys tar kontrollen over vår fysiske tilstedeværelse. Snart er vi fanget i et drømmeaktig psykedelisk spill der jeg ganske snart slipper alle hemninger og lar meg rive med på denne vektløse trippen. Og plutselig er det slutt igjen, og jeg kravler meg ut av hulen og innsiden av hodet mitt og må innrømme at jeg har hatt en ganske gøyall kveld.

Alt er feil



Ted Nelson på 70-årsdagen.
Pressefoto.














Helt til slutt noen få visdomsord som ble framført på den tidligere nevnte TV-gallaen. Arrangørene hadde klokkelig invitert den amerikanske sosiologen, filosofen og teknologipionéren Ted Nelson til å si oss noen få velvalgte ord. 70-åringen er å betrakte som en levende legende fordi han regnes som oppfinneren av hypertext, et begrep han brukte første gang i 1963 og publiserte to år senere. Som en indirekte kritikk av årets utstilling minnet han om sitt livsmotto som går ut på at et godt brukerinterface skal være mulig å forstå og bruke på mindre enn 10 sekunder (- i tilfelle en nødsituasjon!). Er det noe særlig mer avansert enn et brannslukningsapparat passerer det derfor ikke gjennom hans strenge nåløye. Han bygger sine teorier rundt fire enkle maximer:

- 1 Folk flest er dumme
- 2 Myndighetene bryr seg ikke
- 3 Gud eksisterer ikke
- 4 Alt er feil.

Det var nettopp disse setningene jeg hadde i hodet da jeg for siste gang henga meg til Phillippe Stark, og det varme vannet i badekaret stoppet å renne bare sekunder før det ville flytt utover parketten i suite 313 og etterhvert ville ha blandet seg med høstregnet i Oberösterreichs Landeshauptstadt og fulgt Donau helt ned til Svartehavet.

[Vis leserinnlegg \(2\)](#)[Skjul leserinnlegg](#)[Skriv leserinnlegg](#)[Skriv ut](#)[e-mail](#)
[|Del](#)

-  [Facebook](#)
-  [Twitter](#)

-  [Digg](#)
-  [del.icio.us](#)
-  [Tumblr](#)
-  [StumbleUpon](#)
-  [LinkedIn](#)
-  [MisterWong](#)
-  [Google Bookmarks](#)
-  [MySpace](#)
-  [FriendFeed](#)
-  [NewsVine](#)
-  [Yahoo! Buzz](#)
-  [Live](#)
-  [PDF](#)

1.

Innlegg fra kunstkritikk.no

15:5130.10.07

Jacob Lillemose skriver om ARS Electronica i oktobernummeret av Le Monde Diplomatique:

«Er det offentligheder som Wikipedia og fri software, der skal sikre demokratiet mod markedskræfterne? Den 31. udgave af festivalen Ars Electronica i Linz sagde farvel til privatlivets fred for at byde nye fællesskabsfunderede offentligheder velkommen. Generelt bestod modstanden i at appropriere overvågningen i den kritiske tankes og kunstneriske sensibilitets navn. Der skal kæmpes ligeså hårdt for offentligheden 2.0 som for privatlivet 2.0. Ja, hvem skal overvåge dem der overvåger?»

[Du er netværket. Jacob Lillemose, Le Monde Diplomatique, 02.10.07](#)

2.

Innlegg fra Beathe C. Rønning

00:4117.10.07

Augmented sculpture

SKRIV INNLEGG

Navn (kun innlegg under fullt navn tillates)*:

E-post (vises ikke)*:

Kommentar*:

[Send](#)

Leserinnleggene er en viktig del av Kunstkritikk. Vi er derfor svært glad for at du bidrar til vårt leserforum. Vi ber alle følge vanlige regler for høflighet. Husk at du står ansvarlig for dine egne innlegg. Vi godtar derfor kun innlegg under fullt navn.

Redaksjonen leser ikke innlegg før publisering, men følger debatten fortløpende. Vi forbeholder oss retten til å fjerne innlegg som er usaklige, inneholder personangrep eller som vi av andre grunner finner upassende. Dette skjer uten forhåndsvarsel, og fullstendig etter skjønnsbaserte vurderinger gjort i redaksjonen. I leserinnlegg godtas kun tekst, ingen bilder, video, html-kode el. Lykke til med debatten!

[Søk](#)

[SISTE|MEST LEST|LESERINNLEGG](#)

[Nær arkitekturens nullpunkt](#)

04.10.10

Big Sign – Little Building står i motsetning til den konsensuspregede ...

[Et bilde av Sverige](#)

01.10.10

- Vi har valt att bjuda in konstnärer som vi tycker har spelat en roll och ...

[Politisk ja til Kunsthall i København](#)

01.10.10

Etter fem år med intens kamp har galleristen Nicolai Wallner og arkitekten ...

[Anti-biennalen i Bergen 2010](#)

01.10.10

Antologien The Biennial Reader er et svar på ambisjonene om å etablere en ...

[Kunst som slår i fylla](#)

01.10.10

Det er ikke godt å si om den forsmådde elskeren i Stian Ådlandsviks og ...

**KURATERING AV
SAMISK KUNST**

Åpent seminar
11.- 12. sept.

Tromsø Kunstforening

B E R G E N
K U N S T H A L L

**Robert Alda
Rita Marhaug
Gillian Carson**

Unexpected meetings
with reality

4 sept - 10 okt
Radøy Kunst Senter

Kunstutstilling
**CAPTURING
IN-BETWEENS**
august-november 2010
www.publicscreens.no

[OM KUNSTKRITIKK](#) | [KONTAKT](#) | [RSS-FEED](#) | [REDAKSJON](#) | [SKRIBENTER](#) | [ANNONSEINFORMASJON](#) | [ABONNER PÅ NYHETSBRIFV:](#)
[|ABOUT](#)

Kunstkritikk utgis Ansvarlig redaktør: Kunstkritikk arbeider etter
av Jonas Ekeberg. Vær Varsom-plakaten for
Norsk kritikerlag. post@kunstkritikk.no god presseskikk.
ISSN 1504-0925

Navn

E-post

[Meld meg på](#)