

1/2 MASKINE 03

Live Art Installations

Den Grå Hal

Christiania

Fotos & ord af

Kunstnerne



Tanker om 1/2machine

Om dagen er den grå hal ulideligt varm, om natten tropisk, fugtig, men hele tiden summende som en myretue af liv.

Sommervarmen synes at være umulig at fordrive fra Den Grå Hal og forbliver en tung, statisk masse, fugtigt elektrificeret af scenariet i den. Blød elektronika siver fra nogle af de utallige højtalere og understreger konceptet på maskinfødt lydtafet. Sporadiske klynger af outdatede computerskærme, metaltrætte kabinetter og nostalgiske megafloppydiscs blander sig med tre årtiers tv-apparater og pladestudieudstyr. En skinddød hær af tekniske bekendtskaber, for længst glemte og udpinte, men nu vækket til live en sidste gang. Som voodoo med loddekolber og dobbelte svejsninger.

En hund trasker ind i hallen. Den stopper op og lader blikket vandre mellem menneskene. Fikserer. I loftet hænger et reb. I rebet hænger en spinkel kvinde. Hendes krop virrer under rebets cirkler over maskinerne. Hunden går tættere på. Løfter snuden. Undrer sig.

En mand ser sig selv på endevæggen. En anden mand har fanget ham. Gennem linsen på sit kamera, som er tilsluttet en computer. Computeren fortæller en projekter, hvordan manden ser ud. Endevæggen får det at vide til sidst. Manden selv først.

I halv hastighed af musikken vokser projektet. Metaller tager form, dioderne begynder at blinke. Lyd, billede og fornemmelse forbinder ideerne med virkeligheden, og forunderlige konstruktioner fødes i et forsøg på at visualisere de enkelte artisters overvejelser omkring mennesket og vores nyeste allierede, maskinen. En allieret, som siden sit første hjælpende klik, har måttet stå model til en skiftevis tilbedelse og fornederelse af usete dimensioner. Frygten for den hastigt stigende, kunstige intelligens har resulteret i flere rædselsslagne forudsigelser om menneskets undergang og har inddæmmet dem i en paradoksal skal. Den ene del af os gnider sig grådigt i hænderne, når vi køber den nyeste mobiltelefon, mens den anden, den lille stemme inderst inde, sukker opgivende og forsøger at danne sig et overblik over de uoverskuelige, interaktive fremtidsaspekter. For selvom vi hurtigt tilpasser hjælpemidlerne vores eksistens, er der ingen som kan forudse udviklingen, indviklingen eller den skiftende rollefordeling. Den indre paranoia og totale fremmedgørelse er en realitet.

Otte tv-skærme viser billeder i to tårne á fire. Billederne er de samme. Og så alligevel ikke.

Tre af dem flimrer

Vil symbiosen mellem mand, kvinde og maskine blot indgå som endnu et apokalyptisk billede på sidstnævntes overtag? Er denne sammensmeltning, tilværelsens ironiske måde at forudsige vores fremtid på? Eller er det

omvendt? Er det netop denne proces, menneskets indfletning og digitale parringsdans, dets tekniske snilde, fingerfærdighed og fantasi, som beviser vores overlegenhed? Vil halfmachines artister svare på disse spørgsmål? Eller vil de kræve retten til, på ny, på deres egen facon, at stille dem frem under aktualitetens skærende klare lys?

Metal muterer under en mands hånd. Ubetinget. Lader sig forme på ny. Skifter funktion. Hvordan føles det? I et hjørne forsøger en spolebåndoptager at huske.

Halfmachine er en bastard af entusiasme, pionérånd og en tilsyneladende endeløs malmstrøm af spørgsmål. På mandag, når det hele er slut, vil de fleste stadig blæse i vinden, enkelte vil være besvaret, mens endnu andre er kommet til.

Chainmail

halfmachine.inventit.dk causerede løselig, løseligt over begrebet 'kunst' og gav bolden videre til nogle af de udøvende kunstnere på halfmachine efter det hævdevundne princip, at de fik nøjagtigt otte minutter til selv at brainstorme videre om kunst.

halfmachine.inventit.dk skrev:

Hvad er kunst? Kunst er et svært definerbart sprogligt begreb, der kun lader sig indfange og forstå under hensyntagen til den kontekst, hvori det indgår, og det er en manifestation i tiden, en beskrivelse af det dikotomiske forhold mellem et indtryk og et udtryk, idet disse besidder den egenskab, at de kan eksistere uafhængigt af hinanden, deres udgangspunkt eller det mellemliggende - eksempliseret i at kunst, der er ophørt med at eksistere i tiden, stadig kan bevare et udtryk. Kunst skabes eller opstår, transporteres i et medie og perciperes af en modtager. Det er næppe nogen fuldkommen definition på kunst, men den vil her være en tilstrækkelig og tilpas antagelig frise. God kunst må nødvendigvis være en begrænset mængde af den totale kunst. Ligesom hvis man forestiller sig R (de reelle tal) udtaget af mængden C (de komplekse tal), idet mængden af god kunst udmærket kan være uendelig. Begrænsningen af kunst til god kunst fastsættes af den eller dem, hvorpå indtrykket virker. På baggrund af individernes interagerende betragtninger, der igen beror på en række 'udefrakommende' faktorer (geografi, kropstillingen, tidspunktet på dagen, markedskræfterne osv. osv.), dannes konsensus. Retten til at brandmærke kunsten ligger hos flertallet eller dets 'stedfortrædere', kultureliten. Hvorledes påvirkes du som kunstner af 'den almindelige



meningsdannelse'?

Hvis kunst er i tiden, og tiden er uendelig, har 'kunsten' været evigt. Hvis kunsten har været evigt, må al kunst principielt have været lavet tidligere. Hviler forståelsen af ny kunst da på ahistorie, fornægtelsen af fortiden?

Under et stort, uglet, rødt hår er Kristoffer, der til daglig læser på RUC, ved at ombygge en Christianiabike til at kunne skrive med store, fede typer på gade og stræder. En tønde maling, en række dyser placeret forrest på cyklen, en bunke elektronik og en computer til at styre slagets gang skal realisere en idé, som mægtige Danfoss tror så meget på, at de har valgt at støtte hans projekt. Og hvorend han går, flankeres han af the diamond dog, Raouf.

Kristoffer skrev:

Hvis mulighedsrummet for kunst er uendeligt, er al kunst principielt allerede udført. Hvis printerens papir er uendeligt, vil alting principielt allerede stå på papirstrimlen. Men biologi lader ikke til at udfordre det komplette mulighedsrum for frihedsgrader i systemet; mulighedsrummet har nogle "gange", hvofra afvigelser har omkostninger - det muliges kunst er altså ikke et spørgsmål om enten eller, men derimod meget mere analogt og dermed helt uden trin. PropagandaCyklen generobrer det offentlige rum ved at tilnærme teksten - bogstavernes digitale "raster-karakter" til indholdets analoge karakter.

Halvt amerikansk, halvt dansk vandrer en lyshåret mand rundt på halfmachine med et kamera over skulderen. Han udtrykker sig ved hjælp af et sært kejtet og charmerende, bilingualt blandingssprog, men han skriver helst på engelsk.

Jakob wrote:

Art can not be explained through a chain mail. I doubt my own views come close to its true identity. To me art is simply another form of expression. I think art is a extension to communication. As an artist I use photos to express myself. Communicating through words can easily be misunderstood, so can art.

Sine springer rundt på halfmachine i hendes karakteristiske grønne shorts. Hun er med egne ord i færd med at udforske kroppens bevægelser. Hun er primært på halfmachine som danser, men hun har f.eks. også hjulpet til med at bygge baren.

Sine skrev:

Kunst. Kunsten er overalt, hvis du griber øjeblikket og sætter den ind i nye termer, giver det, du ser, føler og oplever, nye rammer. Provokation er for mig et vigtigt nøgleord, når jeg ser andres kunst. Hvis det rører mig, er det både fordi, det kan være noget genkendeligt, og fordi det kan give mig nye måder at se ting på. Jeg bruger provokationen til at anskue mine egne begrænsninger eller forbehold. God kunst kan ikke diskuteres. Kunst indeholder et frihedsbegreb.

Også Ole gemmer sig også under det, der lader til at være danske teknikere in spes foretrukne hårpragt nu om dage: en stor, krøllet manke. Han arbejder med videokunst og er involveret i flere forskellige projekter på halfmachine - bl.a. et visuelt overvældende set, hvor dansere spændt op i reb under loftet og et videokamera placeret nedenunder, der projekterer deres bevægelser op på væggen bag dem, kommer nær på at fiksere selve essensen af halfmachine: sammensmeltningen af det menneskelige og teknologiske til et fuldstændigt og uadskilleligt, 'cyborgsk' udtryk.

Ole skrev:

Kunst. Igen denne diskussion om et elastik-begreb, som vi kan projicere allehånde behov ind i. Det basale: oplevelse, berøring, deltagelse, tilstedeværelse, nærvær er så langt det, der motiverer mig for at gøre noget som helst. Om det er kunst må og skal være op til andre end mig. Det er skønt at bygge ting, der er sjove, irriterende, sexede... lege og sætte sig spor. Hvis vi er heldige, overrasker vi nogen. Kunsten er ikke et spørgsmål om, at det nødvendigvis er nyt, et problem for den elektroniske kunst, men mere et spørgsmål om, at kunsten er interessant. Rørende motivation er nærvær og politik. At sige hvad man synes, og hvad man har lyst til - for sig selv og for andre. Hvor er vi heldige. Der er så skønt herude. Jeg tror, at det handler om lykke som sædvanligt. Hele halfmachine er kunst. et stort kunstværk. Det er så utroligt givende at være sammen med disse mennesker, intenst og ærligt. Kunsten er at have det godt for sig selv og andre. Lad os lave en forening. Det lyder besværligt og kedeligt, når jeg tænker på det. For første gang har jeg, der ikke byggede danmark, for alvor lyst til at lave en forening. En enkel een. For kunsten, os selv og de andre. Sætte spor og give tilbage.

Andy udgør både øjne og nervecenter i organismen halfmachine - udover at være en del af den officielle dokumentargruppe, holder han styr på kilometervis af ledninger og sørger for, at computere, servere og mennesker hele tiden kan være forbundet i tæt omslyngelse af hinanden.



Andy wrote:

Art. We're here mainly thinking of it as self-expression; changing, shaping, using or supplementing nature and the environment to please, challenge, shock, or inspire any number of other feelings. Art is also craftsmanship, extreme skill, something done so well that it is beautiful or terrible to behold. I feel that true art should most often encompass both these elements of meaning.

What is good art? Good art is something which inspires me, or which I can see inspires others. Sometimes it takes another perspective to let me see the art in things determined to be art by others. What the art inspires is unimportant - it could be love, fear, loathing, pleasing, denial...

If art has been for all time... Tough one. As art is a two-way expression between artist and spectator, I think the change of finding an identical match at two points in time would be impossible. Evolution is a complex mistress and unlikely to repeat herself. We may have all time, but we also have limitless possibilities.

Julie må være en af halfmachines Benjaminer med hendes bare seksten år, hvilket i virkeligheden er aldeles underordnet - halfmachine kender ingen alder. Den spiser sine artister, og de smager den.

Julie skrev:

For mig er kunst følelser og tanker, der i alt sin forvirrende enkelthed, har taget fysisk form. Jeg ville aldrig kunne gøre mig selv til dommer og derved bestemme, hvad begrebet "kunst" indebærer. Du kan ikke give nogen karakter eller følge nogen målestok, men sætter kunsten nogle tanker i gang hos publikum, har kunstneren vel dybest set opnået, hvad han ville.

Født i Tyskland er Ralf med til at give gennemsnitsalderen på halfmachine et skub i den rigtige retning... Han er velbevandret i Azerbajjan, webdesign og bosniske musikere. Besøg www.conexion.dk for mer' info om der Köbke.

Ralf skrev:

Kunst er spontan udladning af følelser, visioner og indestænkt energi, der trænger til at komme ud. Kunst er også beskuerens fortolkning af indtryk. Måske er kunst et samspil mellem artisten og tilskueren - nej, ikke måske. Helt bestemt!

Også kronragede Sylvia er fra Tyskland, men i modsætning til Ralf er hun ikke herboende. Hun danser, på halfmachine med reb, fra sted til sted. Hendes stream of consciousness er tilsyneladende med overlæg lutret for germane navneordsmajuskler.

Sylvia schrieb:

Oh prima, jetzt sinds acht minuten, und es heisst einen text zu finden: Der dritte tag des festivals ist vorbeigeflogen und es ist, ja einfach unglaublich.. Sylvia standby, next scene, café scene or flying buddah, ok rennen, wo sind alle hier?, ok licht, sound, wo ist Jakob?, ok seil trapez. Was willst du? ... Tina at the wall und Paula, mein hund?, schläft ok. Installationen, video, the girl down at the bar, Pipaluk im rad, die jungs auf ihrem stuhl, eine menge interaktives spielzeug und die bar und ihr hausschwein konzerte, leute labbertaschen genies, tiefinscherzgeschlossenemenschen und Petra, in Christania und Kopenhagen, keine zeit mich umzusehen... und dann? Amsterdam, Rotterdam, Robodock, ich und mein laster... Was noch? acht minuten!

Zander har også frisure som en løve, og han har lavet layout på halfmachine.inventit.dk

Zander skrev:

Kust er erkendelsens forsøg. Det er en form for anti-miljøer, som forklarer eller klargør aspekter af de 'reelle' miljøer, systemer og udtryk for at kaste lys på situationer, stress-points eller perspektiver.

Før verden bliver mindre

Vi efterprøvede et par af naivismens teorier og tog med lånte børn på opdagelse på halfmachine. Det kom der flere fine betragtninger i knæhøjde ud af...

Hvor mange indtryk er blevet behandlet, vendt, drejet og konkluderet på, i forbindelse med udstillingen? På åbningsdagen var besøgstallet omkring femhundrede. Hvis det multipliceres med antallet af hver enkel besøgendes egenregistreringer, står det hurtigt lysende klart, at den samlede oplevelsesmængde, alene den første dag, er aldeles umulig at overskue. Installationerne har med sikkerhed frembragt adskillige dybe panderynker og sammenknæbne øjne og har med garanti fungeret som grobund for indtil flere grå hår.



Vi voksne besidder en fin evne til at fordybe os og lade associationerne flyve, men kunsten betragtes og bedømmes også uafvendeligt fra en stædig indgangsvinkel. Enhver udefrakommende impuls kategoriseres og holdes op i lyset fra det store empiriske prisme, og samtidigt forventer vi intellekt bag kunsten. Vi nægter simpelthen at gå videre, at give vores accept og give os hen, før der er fundet en mening med galskaben.

Men nede i knæhøjde, langt under de voksnes eftertænkksomhed, forholder det sig anderledes. Dernede er indtrykkene uspolerede og mulighederne mere åbenbare. Her er livet stadig en legeplads og den naive undren fortsat helt legal.

På udstillingens andendag besluttede jeg at gå ned i børnehøjde og for en stund bevæge mig rundt i en verden, jeg næsten havde glemt...

Tre kvinder danser vildt rundt om hinanden. Rundt om dem er installeret laserpointers, som rammer dem med små røde prikker og synes at blinke i takt. En lille pige, Bianca på tre, står helt stille og betragter dem med åben mund. På ryggen bærer hun et par små englevinger, som en af artisterne har givet hende. Med et sæt springer hun op i luften og begynder at spjætte løs til den elektroniske musik. Hun registrerer alle de dansenes bevægelser og forsøger helhjertet at gengive dem. Hendes ildrøde hår flagrer rundt om hendes oprigtige glæde, mens hænderne klapper afsindigt. Pludselig vender hun sig om mod sin mor og spørger højt:

"Mor, kan du se, at jeg flyver?"

Hendes mor nikker og smiler videre. Jeg ser rundt på de andre publikummer. Er der andre, som udviser den samme iver? Men mit blik møder kun de sædvanlige, alvorlige, voksne miner. Korslagte arme og slet skjulte seriøse overvejelser. Nej, Kun Bianca flyver lige nu...

Pipaluk er, som sædvanlig, spændt op i en metalramme for at lade sig styre af det legesyge publikum. Martin på tolv og hans lillesøster, Sara på otte, står med store øjne og diskuterer, hvorvidt Pipaluk er en dukke eller ej. Jeg opfordrer dem til en konklusion, og begge er de overbeviste om, at kvinden er kunstig. Jeg lader dem blive i troen lidt, før jeg afslører sandheden. Deres øjne bliver pludselig endnu større. Sara går tøvende, prøvende, med bittesmå skridt hen til kontrolpulten. Hun stirrer skiftevis på Pipaluk og de store, grønne, magtfulde knapper. Forsigtigt lader hun fingrene vandre hen over dem, udvælger sig en og trykker på den. Pipaluks krop bliver med et mekanisk hvæs trukket til højre. Sara springer tilbage til sin storebror og tager hænderne op for ansigtet. Et glimt af et smil ses på Pipaluks ansigt. Kort, næsten usynligt, men nok til at berolige Sara. Hun går tilbage til pulten og trykker lidt videre. Billedet står stærkt foran mig som et symbol på det uspolerede sinds sansende styrke i forhold til

det erfarnes, som ganske givet er mere fastlåst af tidligere oplevelser og dertil hørende overvejelser. Uden den voksnes erfaringsmæssige fortolkningsgrundlag, har barnet den reneste tavle at notere sig livet på. Der er plads til de naive åbenbaringer, som udgør det sødeste krydderi i livsopfattelsen. Jeg tror, jeg vil ønske mig en tavlesvamp i julegave...

Jeg følges med Martin over til de gamle Amiga'er og Commodore 64'ere, der optager pladsen i et hjørne af Den Grå Hal. Han ser lidt betænkelig ud, da han sætter sig foran en gammel 64'er, maskinen som i min barndom revolutionerede dagligdagen. Et højteknologisk relikvie, som jeg tilbad med våde øjne og en kløen i fingrene efter det ergonomisk korrekte Cobra-joystick. Martin er tydeligvis ikke imponeret.

"Grafikken er jo helt firkantet", siger han køligt og trykker "p" for play i spillet Pacman. Han fortæller om sin Playstation derhjemme og vrider erfarent joystick'et rundt. Den lille gule fætter på skærmen tøffer rundt i sin evige labyrint. Spøgelserne jagter ham akkuret ligesom dengang. Martin sukker opgivende, da han bliver ædt af en lyseblå fjende. Han trykker "p" igen, giver det endnu en chance. Ædt igen. Men denne gang er sukket erstattet af ærgelse. "p" igen. Og igen. Det simple gameplays udødelige underholdningsværdi har taget over... Hvem skulle have troet det?

"Freddy er gået i stykker... Kommer han til at virke igen?"

Spørgsmålet kommer fra Leo på otte. Han er grelt skuffet over ikke at kunne styre robotten Freddy, som bare står og stener. Dens arme hænger slatne ned langs det spinkle metalskelet.

"Han står jo bare og ser træt ud...", mukker Leo. Jeg forsikrer ham om, at Freddy nok snart skal tage sig sammen igen. Selv maskiner har brug for en pause i ny og næ.

"Jeg kan godt lide robotter. Jeg ser mange film med de der skyderobotter. Og flyverobotter", fortæller han. I et stykke tid diskuterer vi, hvilke robotter der er sejeste. Vi bliver enige om flyverobotterne. Jeg beder ham fortælle om fremtiden. Spørgsmålet får ham til at knibe øjnene sammen, men selvom han intet belæg har for forudsigelser, gør han sig dybe overvejelser, og besvarer mit spørgsmål med en overraskende alvor.

"Engang vil der gå robotter rundt på gaden, så de kan hjælpe os med alt muligt. De kan jo bære tunge ting for os eller vise vej. Altså sådan nogle hjælperobotter..."

Jeg nikker og kan med lethed sætte mig ind i hans forestillinger.

"Men...", fortsætter han, "så er der sikkert også nogen, som laver tyverobotter, med enten maskingeværer eller lasere."

Et problem... hvordan løser vi så det?

"Så kan vi jo bare få hjælp af hjælperobotterne. Eller også laver politiet måske nogle robotter som kan ordne dem."

Det er klart, tænker jeg, og går videre...



Tre letpåkledte nymfeskikkelser danser sensuelt ved en hjerteformet stol. Ind imellem sætter en fra publikum sig i den, og de tre bevæger sig glidende hen til ham eller hende. De påfører personen et par hovedtelefoner, som banker en dyb pulslud ind i ørene. Efterfølgende danser de tættere på og holder hånden på personens hjerte, skuldre, arme, ben osv. To knægte, Bastian på otte og hans lillebror, Mark på syv, står og fniser og skubber til hinanden. En pose slik dingler mellem dem.

"Jeg kan godt lide de piger der!", lyder det fra Bastians vingummifyldte mund.

"Skal du ikke prøve at sidde i stolen?", spørger Mark mig. Jeg kvitterer med at foreslå at, de skal selv tage chancen.

"Ej, de skal ikke røre mig sådan. Det er pinligt", mener Bastian, men hans blik drages alligevel unægteligt af stolens mystik. Hvad er det, de gør? Hvad er det, man hører? Spørgsmålene lyser ud af ham, og pludselig bliver stolen ledig.

"Nu skal jeg altså prøve den", beslutter Bastian sig og går med bestemte skridt hen og sætter sig til rette. Mark knækker sammen af grin. Jeg spørger ham, om han ikke skal prøve bagefter, men får aldrig noget svar. Han har fået øje på to halvkupler med en masse knapper på, som man kan lave sine egne lydeksperimenter på, og væk er han. Barnets ukrænkelige evne til at lade sig begejstre, kan ikke sammenlignes med noget. Den rene nysgerrighed fungerer som primus motor og forstærkes kun ved nye input. I et par uendelige nanosekunder forsvinder jeg fra Den Grå Hal og glider ind i de sjældne erindringer om alle de prinsesser, jeg i sin tid reddede fra alskens, ondskabsfulde skabninger. Hvor blev de allesammen af? Og hvad med de halve kongeriger jeg blev lovet? Byttet væk for hårvækst og visakort? Føler mig en anelse snydt...

Bastians skæve smil hiver mig tilbage til nutiden. Han kigger på mig og trækker kort på skuldrene. Nymferne svæver omkring ham i et stykke tid og trækker sig derefter tilbage. Han kommer hovedrystende tilbage til mig.

"Det var godt nok mærkeligt... men meget rart!", fortæller han, mens blikket allerede søger efter nye oplevelser. Han ser grublende ud. Jeg spørger til hans tanker.

"Det er godt, at de laver sådan noget her. Det ligner lidt fremtiden, tror jeg... måske er der nogen, som får ideer til nye opfindelser. Når jeg bliver stor, er der nok mange maskiner og robotter over det hele, men man behøver ikke være bange, hvis de ikke er onde."

Et smil finder sig til rette i hans ansigt.

"Men ved du, hvad der er ret sjovt?", spørger han mig. Det ved jeg garanteret ikke, så jeg ryster på hovedet.

"Lige før var der en tissemand oppe på den skærm dér!", griner han,

og løber over til Mark og hiver ham med ud i deres endnu så enorme verden. Der er stadig tusinde ting, der skal undersøges, inden den for altid skrumpes ind...

Processen er vigtigere end produktet

I et hjørne af den grå hal bag en dyng af tilsyneladende uddaterede lamper, pærer og andet elektronisk lysudstyr sidder en spinkel mandsperson og knokler for at blive færdig til på torsdag.

I et hjørne af den grå hal bag en dyng af tilsyneladende uddaterede lamper, pærer og andet elektronisk lysudstyr sidder en spinkel mandsperson og kæmper en brav kamp med at få flyttet en fatning fra een pære til en anden. Han forklarer, at glødetråden i den ene er brændt over, mens fatningen i den anden er for stor. Ved at kombinere de forskellige brugbare dele, han finder rundt omkring, håber han at kunne puste så meget nyt liv i pærer, som de fleste andre ikke ville tøve med at kalde ubrugelige, at han kan få dem til at blive til en hel lyssætning til brug i halfmachines bar. Ivan Molina Carmona fra Columbia fortæller, at han betragter halfmachine som en interessant udfordring, fordi tiden og den tilsyneladende endeløse mangel på kvalificeret udstyr er basale begrænsninger, som næsten alle de optrædende artister er nødt til at kalkulere med - nærmest selve grundpræmissen for frembringelsen af kunst på halfmachine. Det er simpelthen nødvendigt at sætte forventningsniveauet ud fra de tilstedeværende mulighed er - medmindre, selvfølgelig, at man har medbragt det færdige kunstværk hjemmefra, hvad de færreste på halfmachine synes at have gjort. Normalt fokuseres der meget på den gode idé, men her er det ikke nok. Operationaliseringen og overvindelsen af de problemer, der uvægerligt, løbende opstår, er så vigtige modspillere at uden at indtænke dem i idégrundlaget, bliver det nærmest umuligt at skabe nogensomhelst former for kunst. Ivan sammenligner det med vilkårene for de involverede i videomaratonen i København i september sidste år. Her galdt det om at lave en film på otteogfyrre timer. Selvfølgelig kan sådan en film aldrig blive så god, som en hvor man har tid at sidde og nørkle med detaljerne, men de deltagende sættes under enormt pres og tvinges hele tiden til at træffe nogle vigtige beslutninger inden for meget kort tid, hvilket ifølge Ivan er en god øvelse til at skærpe de kunstneriske sanser.

Selv vil han gerne med lyssætningen i baren give beskueren en oplevelse af et science fiction-inspireret lys. Det vil han blandt andet gøre ved at



skjule lyskilderne, så lyset vil se ud som om, det skinner af egen kraft. Lysets artificielle karakter kan fremhæves yderligere ved at afskærme det (ved f.eks. at male den ene halvdel af pæren sort), så det lader sig inddele i zoner, samtidigt med det kan reguleres af en computer. Han understreget, at selvom der nok ligger et velgennemtænkt fundament bag ideerne, har han været nødt til at indordne sig efter, hvilke dele han kan finde og ikke mindst få til at virke. Han håber, at det bliver muligt at blænde lyset selvstændigt op og ned i de forskellige lyszoner i baren, men hvis ikke, er det ikke noget, der vil holde ham vågen om natten. Ivan Molina understreger igen og igen, at inspirationen fra de øvrige kunstnere, den smittende entusiasme og samarbejdsvillighed, man møder overalt på halfmachine, i sig selv har været så givende, at det vil være rigelig belønning for de mange anstrengelser og timer brugt på at samle og skille hundredevis af pærer.

the interviewer is the interviewed is the interviewer

Jessica from Canada and Jhaemi from the United States went into a black box recorder. Here's what happened...

Q: Do you need a light?

A: My name is Jhaemi 'cept 'round here people call me freak or weirdo. I'm from California, although I hate California. My real name is Frank. I've never been called Frank. My best friend calls me Frankie J. I was raised by women. My mother, my grandmother and my great grandmother, all live in a small world.

Q: And then?

A: I came to London from Los Angeles. Then I went on to East Germany and Scotland and a really bad fever. Since June 25th, I've been in Copenhagen due to the good use of technology and an e-mail. It was either this or go to Iceland and jump into a volcano. It was either a beginning or an end.

Q: If you could ask yourself a question what would it be?

A: I don't know...When were you the closest to being happy today?

Q: Well, when were you?

A: Two times, I think. I've been swimming in the sea by the windmills.

The water is absolutely perfect. Some people float, others sink. I'm the kind of guy that sinks. Speedboats were making waves, the windmills were spinning above my head, and I was sitting on the rocks. Speed, technology, and testosterone. I floated, and I've done a lot of dishes. I think it's very relevant to what's going on here. I saw three little girls trying to teach each other to play drums, and I spied on them from the stairway. I love them. On Thursday, I woke up and had three pieces of toast with orange marmalade for breakfast.

Q: Do you live alone?

A: Being the only person in the room that spoke English, being the only person that didn't speak Danish, I had to force everyone to speak English. It made me feel like I took up too much space. Thank God I'm not invited to participate as an American. It doesn't come into my mind. I feel completely at ease and at peace here. If this had been mainstream Denmark or Barcelona or all over the place, I might have felt differently, though.

Q: Do you have a car?

A: I'm very much not a technology person. I'm an old typewriter and book person. A dancer is not about technology. It's about what is, a body, something we were all born with and constantly find ourselves in. Meditating to get out of it by getting high on drugs or leaving.

Q: Do you know why you're here?

A: I try not to have an idea what I'm getting myself into when I get involved in something because then I'd try to fit myself into that idea instead of just doing it. I sort of had a vision, it came to me a few times, then I walked out the door, and what I needed was just there, the opportunity had opened itself up. The way that something like this works is that everyone has their thing, and it's been an open invitation to participate in everyone else's thing. It's a combination of things that set you off in a completely different direction. I'm dancing a rope piece. I've never really done much with ropes. I'm a dancer, droppin' hips. I make ID-cards for people. That's been my main thing. I'm asking random questions, putting people on the spot. It's much more interesting, much more engaging to have a conversation with someone.

Q: ID cards? Is that your official job?

A: What am I doing? I don't know. Art is vague if you turn away from this



computer generated version of her. It's an artistic point. Big things affect everybody. Are they affecting you?

Q: What's paradise?

A: Dry cracked earth. The fringe transcends boundaries in that which is not status quo. It's all about common freedom. Fuck the government - I'm just here. I'm not trying to explain anything, but it's good to be on the other side.

Q: Do you want to keep doing this?

A: Do I want to keep creating, working, exchanging ideas, asking questions, composing strange answers, climbing up walls, and jumping off them? Yeah, sure, I'd love to in a beautiful place like Christania. I see so much grounded energy and children playing when I do my round every day and collect bags of bread. I have some sort of agenda or idea in my head that this is what I want to do. I think I'll be chainsawing so that people can eat, because then it becomes about wanting to do it. If you're trying to show off, you're in the wrong place.

Q: Are you in the wrong place?

A: Interviews are really weird. I'm really trying not to put myself in focus. This is what people want to have. The cheese factor is to come up to some remote room and have a beautiful woman ask you questions about yourself. I don't know if I was born under some auspicious circumstances or something. I don't know how fortunate I am. I don't know how big this is. This is the worst interview, I've ever had in my life. Is this your first interview? Is this her first interview? We should definitely do another interview.

Bliven-støj, bliven-abstrakt, bliven-kaos - pre-event.

Fredag, før selve halfmachine, blev der afholdt en række koncerter med udfordrende 'musik'. Aftenen blev en sjælden mulighed for at opleve (tilsyneladende) rent kaos.

Under Kouhei Matsunagas lydprøve bemærker en af mine medskribenter tørt, at der ikke ser ud til at blive den store variation i aftenens musik. På Kouheis laptopskærm bliver gennemspillet et ét-sekund langt fragment af hele koncertens udstrakte profil (højland, primært, men utallige kategori to og tre stigninger og nogle passager, der helt bestemt er uden for

kategori - hård kost selv for Die Roboter), formodentlig arbitrært udvalgt. Den medfølgende lyd lyder mere som et fragment af Terminator 3: Rise of the Machines, end som musik i nogen gængs brug af ordet. Jeg kender på dette tidspunkt intet til Kouhei, ikke engang hans navn er jeg helt sikker på, men jeg har alligevel en klar forventning om, at Kouhei vil føre os i gennem et lydlandskab af Merzbowske dimensioner. I det hele taget er alt både i og omkring koncerten ret forvirrende på dette tidspunkt. Da jeg først besøgte den grå hal et par dage forinden, var den ikke meget andet end en halv losseplads af elektronik, og da jeg ankom i dag, var det stadig på ingen måde indlysende, hvor koncerten rent faktisk skulle afholdes. Da jeg spørger en tilfældigt forbigående, cyborgsk arrangøragent, bliver der peget på to små borde med et halvt adskilt stereoanlæg og en guitar. Klokkeren otte, da arrangementet er sat til at starte, er der knapt nok sat borde op til at modtage betaling fra gæsterne, og øl og sodavand står i kasser uden at nogen har fastsat priserne. Vi får flyttet et køleskab hen til indgangsområdet og finder en kasse, der skal gøre det ud for fundamentet, i stedet for det, der er faldet fra hinanden under transporten. Der købslås om nogle passende væskepriser, mens køleskabet fyldes. Organisationen er rhizomatisk i det ekstreme, og den halve maskine virker ligenu mest af alt som en hel forvirrings een.

Efter nogle minutters metaltræt schwarzenegger-hosten, høres pludselig en skrigende guitar. Jeg er midt i en samtale og bliver forvirret. Masami Akita er åbenbart ikke den eneste af sine landsmænd, Kouhei Matsunaga lader sig inspirere af. Det lyder mere som traditionelt japansk, psykedelisk rock i Mainliner-Fushitsusha-Acid Mothers Temple-traditionen. Har de mon tænkt sig bare at sætte en computer til at spille hans musik? Modigt, og et ganske spændende kunstnerisk valg, i så fald. Den Herreløse Maskine. Efter nogle minutter indser jeg dog min dårskab. Det må være netop Mokoto Kawabatas Acid Mothers Temple der spilles, hvilket aftenens DJ, der har fået den utaknemlige opvarmningstjans, beredvilligt bekræfter. Jeg begejstres over, hvor heldigt min og DJ's musiksmag passer sammen og giver mig så i øvrigt til at diskutere, hvilke opgaver der skal ordnes. På halfmachine synes kaos nemlig altid rede til at spy endnu en, tilsyneladende ud af tynd luft opstået, opgave i hovedet på de tilstedeværende...

Nu er de fleste gået mere eller mindre seriøst i gang med arbejdet efter den overraskende velmagende, veganske middag, og vi står i kø til akkrediteringsinterview. Undervejs beundres arbejdsomheden overalt: der opbygges stilladser, kræves på vægge og flyves i torve. Bliven-myre, bliven-edderkop, bliven-sommerfugl. Opad og udad.

Mit gæt på, at Kouheis musik er i slægt med Merzbows, er mere præcist,



end jeg selv havde turdet forudane. De to kunstnere har, finder jeg senere ud af, samarbejdet på adskillige numre, og Kouheis seneste udgivelse er en split med netop Merzbow. For de, der ikke er bekendte med støjscenen, må kort skitseres (men parentetisk også bemærkes, at det på ingen måde er en genre, jeg føler mig videre velbevandret i): Masami Akita er som Merzbow den suverænt mest kendte og respekterede kunstner inden for den afstikker fra industrial, der er blevet kendt som støjmusik. Her er ideen at omforme støj (feedback, skrabben, assorterede, 'konkrete' kilder (tænk en stærkt konfrontativ, abstrakt, hovedpineinducerende musique concrète) til en lyd-kollage. Et lydmæssigt svar til dadaismens inklusion af støj og affald i den kunstneriske produktion, i forsøget på at likvidere kunsten, eller om ikke andet, at diffundere grænsen mellem kunst og liv. Merzbow er en amerikaniseret stavemåde af Kurt Schwitters begreb Merzbau (af Kommerz og bau, kommercielt byggeri), der har det kapitalistiske system (og dets affald) som udgangspunkt. Merzbows musik skal således ikke ses som kunst, men som pornografi, den rene obscenitet (i Marx' og Baudrillards forstand: varen der er lig med sin pris, hvorfor der ikke længere er noget betydningsoverskud).

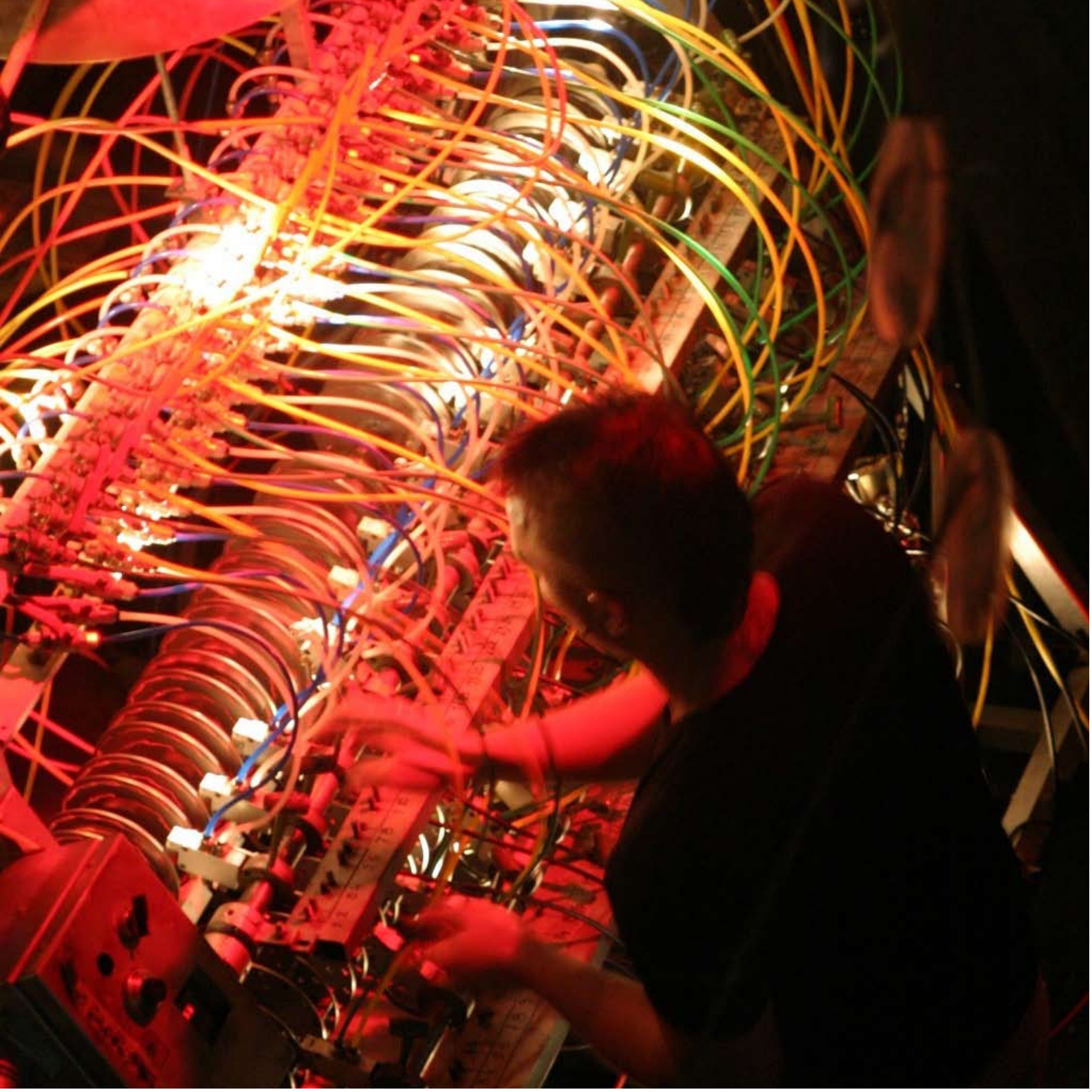
Efter et ret langt og yderst vellykket DJ-sæt (jeg genkender udfra Kim Gordons stemme noget SYR i slutningen, og det er indenfor denne (af Acid Mothers og Sonic Youth udspændte) ramme af moderne, udfordrende støjrock, det meste af sættet bliver holdt) stopper musikken for en tid, og folk gør sig parate til aftenens første koncert med norske(?) Åsmond Boye Kverneland. Dennes musik skabes ved en cykellygte-med-rytmeproblemer imiterende, optisk tingest (jeg aner ikke, hvad der præcist er tale om), der med sine blink trigger nogle perkussive, elektroniske lyde, musikalske clusterbombs af en art, men meget behageligt, og det mest åbenlyst musikalske denne aften. Jeg er ikke sikker på, i hvor høj grad hastigheden af blinkene kan kontrolleres, men musikken virker ikke så konceptuelt funderet som de senere optrædende, så måske gør det ikke den store forskel. Den optiske 'genstand' drives af solceller, der giver remnisens til et politisk budskab? Kvernelands sæt slutter i hvert fald ganske passende med, at maskineriet pludselig ikke længere fungerer, efter omkring et kvarters glitchet elektronik. Den Udmattede Maskine. Et post facto argument til fordel for Operation Iraqi Liberation, måske?

Da Kverneland er færdig 'spiller' Lights People en 'koncert'. Lights People består af en stereoanlæg-manipulator med en skruetrækker, en mixingboard-manipulator og en guitarforstærker-feedback-manipulator, der kører guitarstikket rundt på selve guitaren, men altså uden nogensinde at plugge det i, så at der ikke høres nogen guitarlyd. Den lydmæssige oplevelse er i høj grad af rent støjende karakter. Der er betydelige forskelle

i summen og hylen, men der opleves ingen ambition om at få støjen til at blive til andet end støj. Det er en legen-doktor med maskinerne, i stil med, men mere radikal end, kunstnere som Oval og Pan(a)sonics, men med den forskel, at begge disse skaber kompositioner ud af maskinernes lyde. Her høres blot den obducerede maskines jamren som en art post mortem ekko af lydprøvens maskinelle hoste (der igen, og lokaliteten taget i betragtning yderst passende, kunne høres som et maskinelt ekko af starten på Black Sabbaths THC-hyldest Sweet Leaf).

Og endelig, lidt over elleve, går Kouhei Matsunaga på. Med sig har han en japansk pige, der styrer en ekstra laptop, men som rejser sig og går i perioder. Sættet er på en halv time, mere eller mindre uden afbrydelser, om end det for mig virkede som om, der er tale om fire-fem separate stykker musik. Der åbnes med abstrakt industrialstøj. Feedbackskrig blander sig med lettere kvalmende, virtuelle lyde. En af de i den grå hal omstørende hunde reagerer naturligt med vild gøen i perioder, hvilket faktisk kompletterer musikken ganske godt. Alt, der bare minder om rytme eller melodi, bliver forladt med en desorienterende effekt til følge. Først efter ti minutter genkendes de første melodifragmenter, men de overdøves hurtigt af et hakkende, maskinelt inferno. Skjult i lydbilledet høres et blidt klaver, den eneste instrumentlyd jeg kan genkende i løbet af hele koncerten. Det bliver så småt muligt at finde små mønstre i musikken, om end de bestandigt forlades, lige så hurtigt som man opfatter dem. Hvorvidt musikken bliver mindre kompromisløs, eller der blot er tale om tilvænning er svært at sige. Lydene begynder at betyde mere. Jeg hører fuglekvidren og brændende myg, men hele vejen igennem er lyd materialet gennemført maskinelt og virtuelt. Alle naturlige lyde (som jeg senere erfarer er til stede på hans studiekompositioner) er ofret. Efter en halv time stopper musikken kort. Lyden af en startende bilmotor høres, men opgives. Et maskinelt åndedræt? Og koncerten stopper.

Problemet ved støjmusik er ofte, at det virker noget meningsløst, udsagnsløst. Selvfølgelig kan man altid finde en andenordens betydning: en institutionskritik, en kunstkritik etc., men den effekt må jo i sagens natur blive mindre betydningsfuld, for hver gang den bliver gentaget. Konsekvensen af den logik må være, at provokationen ved at lave musik uden melodi eller rytme, formløst som den smeltende T-1000 i Terminator 2: Judgement Day, må være nærmest ikke-eksisterende tyve år efter, Merzbow udsendte sit første album. Det synes rimeligt at overveje, hvorvidt der i virkeligheden er tale om musik, og om hvad der overhovedet gør lyde til egentlig musik, hvad der giver dem konsistens. Man fristes til at bruge den amerikanske litterat Stanley Fishs radikale argumentation, ifølge hvilken det udelukkende er læseren og dennes forventningsramme,



der skaber meningen i en tekst. Det må således antages, at støj i vid udstrækning kun bliver til musik, hvis man lytter til det som musik, hvorfor det igen må overvejes, hvilke kvaliteter støjmusik besidder, som almindelig gadestøj ikke gør.

Uanset ens holdning til støj som musik, må koncerten siges at have været en glimrende mulighed for at stifte bekendtskab med et absolut kompromisløst og udfordrende, kunstnerisk udtryk. I det tilsyneladende rene kaos af lyd, bliver man selv ansvarlig for sin egen oplevelse, og det er kun gennem en aktiv søgen efter mønstre, at lydene omdannes til musik. På den måde blive oplevelsen af musikken stærkt personlig, og koncerten et udmærket instrument til at træne og skærpe de kunstneriske sanser.

“Ingen ved, hvad en krop kan”, siger Spinoza, og ingen ved, hvad en maskine kan. Det er dette absolutte potentiale, der både fryder og skræmmer os, og det er afsøgningen af disse muligheder, der gør et projekt som halfmachine interessant. Men halfmachine lægger op til en vis (kløvet) menneskelighed, som hos den loyale Schwarzenegger i Terminator 2, en menneskelighed, som var svær at genfinde i aftenens musik. Fredagens pre-event fik mig langt fra til at se Kouhei som kejseren i sine nye klæ'r - hvis man mødte musikken på dens præmisser, var det bestemt en fin og givende oplevelse, men facit må være, at musikken i dens udførelse var langt mere quaterhuman end kun halvt maskine.

Louie Fontaine and the incredible speed machine - fabriksrock.

På scenen ved toiletterne sover den grå hals industrielle drage, men når den et par gange om dagen vågner, er dens hydraulik mere altoverskyggende end selv den største drages vingefang.

I det uoverskuelige virvar af sanseindtryk, der udgør Den Grå Hal denne weekend, vækker den mærkelige kæmpemaskine på scenen ved toiletterne ikke umiddelbart den store opsig. Jeg står og taler med nogle tilskueragenter, da et par halvt rocker-udseende musikantagenter (tænk starten af T2, da Arnold skal have noget tøj, og nyn George Thorogoods Bad to the Bone et øjeblik) kravler op på scenen og stemmer guitar og bas. Efter et par minutters forberedelse sætter sanger-/guitaristagenter maskinen i gang, og den enorme, mekaniske trommemaskine begynder at spille.

For fire år siden begyndte Louie Fontaine arbejdet på den kæmpe trommemaskine, efter at han havde fyret den sidste i en lang række af trommeslagere, han ikke kunne arbejde sammen med. Gennem sin fabrikejende faderagent har han haft adgang til en mængde trykluftventiler, diverse industrielle hjul, pumper, osv., men alligevel har monstrummet kostet en enorm sum, såvel i udstyr som og i arbejdstimer. Med Louie Fontaine and the incredible speed machines (under)bemanding på halfmachine kan der kun spilles to numre i træk, om end jeg bliver forklaret, at de med en ekstra agent på programmering, udmærket kan spille en hel koncert. Programmering skal ikke forstås i den moderne forstand: her programmeres ved at rokere på skruer og møtrikker, og trommerne til hvert nummer tager tre-fire minutter at programmere.

Trommemaskinen begynder altså at spille, og de menneskelige agenter manipulerer deres instrumentmaskiner, fremkaldende en tung, mandehørmende garagerock. Med en almindelig trommeslager ville musikken måske forekomme selvsmagende, overdrevent klichéfylt, helt og aldeles manglende ironisk distance, men den tungt baskende skrotbunke giver et helt andet og ganske forrygende helhedsindtryk. Tekster som “I don't like techno, I like rock” kommer nærmest til at virke selvironiske med mekanikkens altoverskyggende tilstedeværelse, og fabriksrock er en mere dækkende betegnelse end garagerock. En ny hype-genre til NME?

Layouteren og hans høje ven skærer ind til benet.

Med udsigt til tusinder af gråspurve fra vinduet i den lille, sorte boks smalltalkede halfmachine.inventit.dk med layouteren og hans høje ven under parolen we don't explain, we explore...

De fragmenter, der udgør vores hukommelse, er udgået af oplevelser i tiden, og de erindres med et metainformativt attachment, der indfatter dem i en tidsmæssig dimensioner. Samtidigt har de enkelte fragmenter deres faste plads i et kontinuum, der er selve den menneskelige hukommelse. Forskellige push-pull-systematiserede, interrelaterende værdier (som etiske overvejelser) bruges som eksterne parametre til indeksering. Nogle minder lader sig fremmane spontant, mens andre tilsyneladende kræver en 'trigger', som Marcel Proust i hans herostratisk berømmede 'På sporet af den tabte tid', hvor duften af Madeleinekager får ham til at mindes barndommen. Det må formodes at være et alment menneskeligt fænomen, at f.eks. et stykke musik eller gensynet med en person, man



ikke har set længe, pludselig kan udløse indre billedstrømme.

Man kunne fristes til at tro, at halfmachine peger fremad mod fjerne solsystemer, apokalyptisk undergang eller menneskeheden som slaver for maskinernes overherredømme (særligt sci-fi-genren antyder ofte noget sådant), men, i det mindste, i et hjørne af hallen er der dømt retro- og nostalgiflip, forgården til alle fremtidige, elektroniske legepladser: en samling af Commodore 64- og 128ere, Vic 20ere, Atarier og Amigaer (der så fint lader sig oversætte til ven).

"We look at the present through a real-view mirror. We march backwards into the future"

-Marshall McLuhan

Det er et stykke autobiografisk barndomsland, der pludselig lader sig skære ud af den tynde luft. Forventningens glæde og indfrielse, da apparatet bliver befriet af sine flamingoklammer, allerede inden, der er sat strøm til. Ubevidst om, at det er det seneste skud på stammen af medier, skabt til at generere profit gennem kommerciel udnyttelse af det menneskelige behov for diversion, der her er på spil. Da sensationschokket er blevet bearbejdet og den sidste rest af stolthed slugt, må det indstille sig på at blive en (potent ganske vist) konkurrent til hulebygning, træklatrering, fodbold, æblerov osv. i at shanghaje barnets tid. Det er seksten farver og imponerende grafik. Det er som et sprog fra fortiden, man kun kan tale langsomt og tøvende:

POKE 53280,0

POKE 53281,0

Skærmen bliver sort.

10 ?" LISA FRA 5.B ER SOD";

20 GOTO 10

En hemmelighed er sluppet løs. Den fylder hele venstre side af skærmen, og den nederste linie blinker endda.

Vi anede ikke, at vi var pionerer, at vi satte de første spor i nyfalden sne, at alle efter os, netop ville være efter os. Et tøbrud på de indre linier, der åbnede endnu en dør i vores begrebsverden. Små revolutioner på den store istidslinie.

"I believe it was Von Neumann who invented CA's back in the 40's or 50's,

so they've been around for a while."

-Phil Tomson

Jeg griber mig selv i overveje, om Sort Sol stadig var et punkorkester, dengang 64'eren var fremme. Og Muren faldt, og Kick Off var verdens bedste fodboldspil, og Bubble Bobble var meget sjovt, og det er det sådan set stadig væk. Jeg var for ung dengang, til at jeg kan indfatte (fra tredje part overleverede) minder i den store tid. Plukker og plukker i stykker. Kunstneren, der har opstillet computerne postulerer lidt vovet, at han er den eneste, hvis installation er fuldstændigt interaktiv - et udsagn, der vist kun giver mening, hvis den konfirmative oplevelse gøres til forudsætning - men indrømmet: hjørnet af Den Grå Hal er badet i et særligt, nostalgisk skær, her er der kø for at komme til og meget kort til en nutidig netcafé. Kunst? tja', men underholdningsværdien er i særklasse, og den nyvunden lærdom, at gensynets glæde tilsyneladende matcher forventningens ditto til fulde, er intakt.

"Vi er teknologiens kønsdele."

-Marshall McLuhan

En herligt vulgær omskrivning af sandheden. Hønen-og-ægget-diskussionen har ingen plads mellem mennesker og maskiner. Vi kom først. Basta. Medmindre altså, at vi er halve maskiner, i hvilket tilfælde de 'rene' maskiner måske blot er projektioner af dele af os?

I Førforbruget, fra udvindingen af mineraler til ydelsen af service, har produktet forrang for processen: I et kapitalistisk samfund er mængden af akkumuleret kapital logisk væsentligere end metoden, hvormed der akkumuleres: fiskekvoter må snarere ses et forsøg på at sikre et kontinuerligt, økonomisk grundlag, end et forsøg på at etablere den reneste harmoni.

Når arbejderen bliver til forbruger, forholder det sig imidlertid omvendt. Markedsføringen 'overdøver' produktets totalkulturelle effekt, der reduceres til et ligegyldigt biprodukt.

Nike ejer kun omkr. en procent af virksomhedens produktionsapparat. Moderselskabet i Beaverton beskæftiger sig overvejende udelukkende med 'procesorienteret' branding; analysefirmaet McKann forudsiger, at omsætningen i den amerikanske reklamebranche vil stige med 5% i 2002 til omtrent 250 milliarder dollars eller ca. 75% af verdens samlede reklamedebit.

Man kan overveje, om forbrugssamfundet afbilder universets regerende prins Ib, omdannelsen af energi - et menneskeligt forsøg på at accelerere omdannelsen af os selv og vores omgivelser.



Den kapitalistiske modernitet materialiserer sig og giver ekko langt ind i privatsfæren med en redefinering af de mellem menneskelige relationer til følge. De tages op til revision med cost/benefit som væsentligste parametre, bipolariseringen mellem det modtagne og afgivne i f.eks. et kæresteforhold er en realitet.

Reklamen som en forlængelse af mennesket ophæver Adam Smiths 'usynlige hånd' og manipulerer med forbrugens behov: det, der bliver skabt, er ikke længere er det, vi har brug for, men det, vi har lyst til, og konsekvens må vige for en umiddelbar, hurtig oplevelsestilfredsstillelse. Realiseringen af den frihedsutopi, der er selve det occidentale, liberalistiske samfunds perspektiv, uden tanke for og afkodningen af dens paradoksale væsen fører ikke til paradys, men til fundamental meningsløshed og friheden til at få andre til at vælge for sig.

Specialisten er ham, som ingen små fejl begår på vej mod den store fejl.
-Marshall McLuhan

Teknologi, eller videnskabernes landvindinger ad libitum, kan ses som en forlængelse af menneskekroppen, og på halfmachine har jeg ligefrem hørt det postuleret, at allerede da mennesket samlede den første sten op, smeltede 'teknologi' og menneske sammen til en ubrydelig enhed, og at det er dén, der udstilles på halfmachine.

Fascistisk basalteori tilsiger, at hvis militæret er musklerne, staten hjernen og arbejderne lemmerne i 'den store samfundsorganisme', må et arbejdervælde være et udtryk for den omvendte orden: at lemmerne styrer kroppen.

Hastigheds- og fremskridtsjubelen i futurismen kommer da til at stå i modsætning til kropsallegoriens sublimering på makroplan af det formodede menneskelige, nemlig hjernen og tankerne. Er halfmachine da en pris til ære for mennesket?

Computeren kunne være en forlængelse af evnen til at dechifrere informationssamfundet, at manøvrere i det - og telefonen måske evnen til at holde fast i hinanden i en stresset hverdag etc. Eller er det slet ikke så hverken simpelt (eller rosenrødt)? Er det snarere en pendant til Feuerbachs religionskritik? Er computerne udsprunget af os, tiltænkt rollen som nyttige duplikatorer eller kunstige 'forlængelser', og har vi ladet dem objektivere os, således at det er dem, der nu besidder den skabende (eller indvirkende) kraft? Hvis subjektivitet er en forudsætning for menneskelighed, har vi da gjort robotterne humane?

Metroen åbner kl. fem. Max. elleve minutters reklame pr. time. Må vi låne et

sekund af Deres tid, hr.? Seksten timers sport - otte timers søvn. Køtilbud. Det ta'r kun fem minutter.

Jeg har ikke før spekuleret på, at også min tidsopfattelse er under angreb. Kan kontinuumet og de systematiserede værdier virkelig manipuleres af udefrakommende faktorer?

Reklamer skal rage op i medielandskabet, lave noget larm. Any publicity is good publicity, som man siger. Produktet huskes længe efter, det er glemt hvorfor.

Jeg har forventninger til fremtiden, men jeg går ind i den med ryggen til. Nok mest fordi det er lettest sådan.

"Kl. er elleve:toogtyve, to planers skæring i rummet, og en linial, der måler afstanden mellem to oplevelser i tiden"

-T. Schneider

Halfmachine på publikum

Jeg kan ikke rigtig finde ud af, hvilke knapper jeg skal trykke på... Er der en guide?

Det elektroniske landskab er født. Fra oven høres den klikkende basken fra en flok robotmåger, som uanfægtet af en forbigående engel, bliver hængende i tomrummet. Statiske og stumme. Robotten Freddy står med en sørgmodig mine og betragter dens blottede artsfæller handle efter indkodede anvisninger. Utallige meter bånd spoler sig mellem hallens bærende pæle, fragtende lyde fra et sted til et andet. Alt er i bevægelse.

Publikum ser undrende til.

"Det er et rent sansebombardement. Hallen virker uendelig. Er det en tidsmaskine?"

En stor metalramme bærer en kvinde i sig. Hun er spændt op med remme og forbundet med en kontrolstation, som publikum frit kan benytte. Et tryk på en knap får hendes arm til at svinge op til panden, et andet får hendes venstre ben til at spjætte. Hendes ansigtsudtryk er dødt. Ikke én mine giver tegn til at afsløre hendes tanker. Det er som om al vilje er opgivet og erstattet af kablernes signaler. En profeti?



Publikum overvejer.

“Fremtiden er ikke et mareridt, hvor mennesket digitaliseres og lever efter teknologiske doktriner. Jeg tror, at en sammensmeltning mellem mennesket og maskinen vil være mere organisk. Mere kød og blod. Mennesket skal forblive menneske og ikke ædes op af microchips og unaturlige opkoblinger. Men vi skal nok finde ud af en god symbiose...”

En mikrofon opfanger stemmer, konverterer, filtrerer, behandler i kort tid og sender dem så tilbage via højtalere. Maskinens bud på menneskelig kommunikation? Måske vil den en dag overgå os i velformulering, sprogkendskab og almen smalltalk. Kan man forestille sig at føre en diskussion med sin microovn om hvad som helst og undervejs få jorden samt alle sine argumenter? Vil fremtidens kunstige intelligenser være så overlegne rent intellektuelt, at vores dødelige overvejelser om tilværelsen blot vil blive til spot og skam?

Publikum lytter.

“Selvfølgelig vil fremtidens elektroniske hjælpemidler blive udstyrede med menneskelige evner. Tilnærmelsesvis i hvert fald. Der er stadig et begreb, som jeg ikke kan forestille mig blive konverteret til nuller og et-taller, nemlig FØLELSER. Det er vores område, vores hjemmebane... Følelser, hvad enten det betragtes som et overnaturligt vidunder eller blot en kemisk reaktion, hører hjemme i levende væsner, ikke i et metalkarosseri med et logo på fronten.”

“Jeg ved ikke rigtig... maskinerne bliver ofte bange for mig. De ved jeg har kontrollen.”

Et rør stikker ud af en væg i baren og fungerer som forbindelse mellem kunde og bartender. Resultatet er en afskåret kontakt mellem to mennesker, selvom afstanden kun er en halv meter. En fortolkning af den stigende elektroniske kommunikation i dagligdagen? En udvikling, som de sidste ti år er eksploderet i et nærmest kaoteoretisk netværk. Uoverskueligt og tæt på globalt. Den gammeldags postservice er på kort tid blevet degraderet til en langsommelig pakke-transport. Hvem gider bruge en halv time på at skrive et brev, som alligevel først når sin modtager dagen efter, når man kan trykke på få knapper og opnå kontakt øjeblikket efter? En lettelse i dagligdagen, som nogle vil mene mangler det personlige præg. Vil det med tiden kunne indflettes i den upersonlige korrespondance? Vores signatur er for længe blevet digitaliseret, så hvorfor ikke...

Tjekker mobil. Ingen ubesvarede. Tilgængæld ringer en af de telefoner, som er med i udstillingen.

Publikum interaktiverer og besvarer et opkald fra sig selv.

“Hvem er det?”

Stilhed

“Hvem?”

Stilhed

“Nå, okay... nu kommer der en robotgris med mine byttepenge... hej, hej.”

Publikum lægger røret på.

“Jeg har lige fået ny mobil, men jeg forstår den ikke helt. Den blinker hele tiden helt sindssygt, og jeg aner ikke hvorfor. Men hvad kan jeg gøre? Bliver bare nødt til at lære den at kende og håbe på, at det bliver mere brugervenligt med tiden. Jeg er jo afhængig...”

En telefon ringer et andet sted. Selvfølgelig bliver opkaldet besvaret. Hvem ved hvilke muligheder en telefonsamtale har at byde på?

Natten kigger ind ad sprækker og huller, nysgerrig og kølig. Imens fortsætter halfmachine med at blinke og beregne mønstre, actions og indtryk. Publikum trykker sig videre gennem endeløse rækker af knapper og paneler, prøvende, legende som børn i en anderledes nutid. En nutid med plads til overvejelser om både den nære fremtid, og den der ligger længere ude i den forunderlige horisont.

Publikum tænker.

“Den engel dér, ser ret godt ud...”





