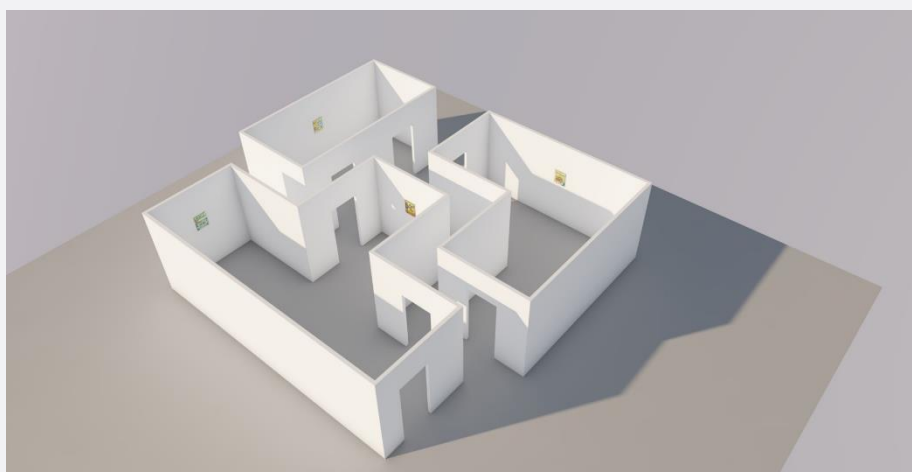


## Det digitale utstillingsrommet TIL

En utforskning av kunstner-kurator rollen

BESIANA HADRI



VEILEDER

Frida Forsgren

**Universitetet i Agder, 2021**

Fakultet for kunstfag

Institutt for visuelle og sceniske fag



# Sammendrag

Masteroppgaven tar for seg kunstner-kurator rollen i den digitale kunstverdenen. Dette er en refleksjon rundt et praktisk arbeid som har resultert i en hjemmeside bestående av det digitale utstillingsrommet TIL og den digitale utstillingen *Serie 1*. Denne teksten tar for seg teorier knyttet til utstillingskonvensjoner, kunstner-kurator rollen og konseptkunst. Prosjektets fokus ligger på de teoretiske og praktiske dimensjonene til den dynamiske kunstner-kurator rollen. Rollen veksler aktivt mellom kunstneriske og kuratoriske grep og bruker utstillingen som form. Denne formen er i konstant endring, spesielt med tanke på de uendelige mulighetene som oppstår i relasjon til digitaliseringen av kunstfeltet. Hvordan skapes en digital utstilling av en kunstner-kurator? Spørsmålet reflekteres rundt ved hjelp av teoretiske tekster fra fagfeltet og gjennom å skape en trinnvis bruksanvisning inspirert av en praktisk prosess.

## Summary

This thesis is a study on the role of the artist-curator in the digital art world. It is a reflection on the development of a website consisting of the digital exhibition space TIL and the digital exhibition *Serie 1*. The following text deals with theories related to exhibition conventions, the artist-curator role and conceptual art. The main focus is on the theoretical and practical dimensions of the dynamic artist-curator role. This role, which actively alternates between artistic and curatorial operations, uses the exhibitions as a form. This form is constantly changing and evolving especially in relation to the digitalisation of the art world. How does a artist-curator create a digital exhibition? The question is reflected upon with the help of theoretical texts from the art field and through the development of a step-by-step guide inspired by the practical process.

## Forord

### *En surrealistisk fremstilling av kunstner-kuratoren*

*Å kalle seg kunstner-kurator er som å kalle seg et a-b-menneske. Når kreativitetens mørke ankommer vekkes kunstneren til live. Hun maler i full frihet og blodtørst dyppes penselen i det rødt, så det grønne og til slutt det mørkeblå. Før nattehimmelen viser en annen farge er kunstneren lagt seg, nesten vekk. Morgen stunden stiger over lunden og kuratoren våkner. Hun gjesper over skisse sporene som okkuperer gulvet. Med et kritisk hovent øye skuer hun over maleriet og teoretiserer hver farge som er utenfor linjen. I det tennene pusses for arbeidsdagen rettes blikket og en truende tannbørste mot speilet. Skummende tannkrem drypper på den skinnende overflaten. "Ikke våg å krysse streken igjen." Når hun vender ryggen til selvbilde kan man i et sekund glimte, en smilende kunstner vampyr. Kuratoren lukker baderoms døren og fra innsiden lyder et knapt merkbart hvisk: «Du lagde nettopp abstrakt kunst på speilet...»*

### *A surreal depiction of the artist-curator*

*To call oneself an artist-curator is to call oneself an early rising night owl. When the creative darkness falls, the artist awakens. She paints in complete freedom. Bloodthirsty, she dips the brush in the red, then green and finally the navy blue. Before the night sky shows another color the artist has gone to sleep. Almost gone. The morning sun rises on the horizon and the curator wakes up. She yawns over the traces of sketches occupying the floor. With a critical and swollen eye, she looks over the painting and theorizes every color that is outside the line. As she brushes her teeth for another working day she fixes her gaze and raises a threatening toothbrush towards the mirror, foamy toothpaste dripping on the shiny surface. «Don't you dare cross the line again.» When she turns her back to the self-image, one can just about glance, a smiling artist vampire. The curator closes the bathroom door and from inside a barely noticeable whisper: «You just made abstract art on the mirror...»*

Utførelsen av denne masteroppgaven markerer slutten på det 5 år lange studieløpet innenfor kunsthøgskolen. De siste to årene på Master i Kunstfag ved Universitet i Agder har vært svært lærerike og tiden i Kristiansand verdifull. Dette prosjektet markerer også min lidenskap og interesse for kunstfeltet. I forbindelse med gjennomføringen av masteroppgaven er det flere som fortjener en stor takk og jeg kunne ikke fullført mastergraden uten støtte.

Tusen takk til Frida Forsgren, som har gitt kunnskapsrik veiledning gjennom prosjektet. Takk for teoretisk og praktisk hjelp, innspill og råd. Takk for gode samtaler, tid, tålmodighet og tro på prosjektet.

Tusen takk til pappa, mamma, storebror og lillebror. Dere er best, takk for at dere alltid er der for meg.

Tusen takk til Baca og Mama for de beste viber-samtalene. Dere er puslespillbrikken i livet mitt.

Tusen takk til øvrig familie og venner for kvalitetstid, verdifulle og motiverende samtaler, telefoner og meldinger fra ulike avstander. Takk for all positiv energi og glede.

Masterprosjektet har gitt meg ny innsikt i utstillingskonvensjoner og kunst-kuratorisk praksis og teori. Gjennom virtuelle og de få fysiske tilgjengelige utstillingsbesøkene og observasjonene har interessen for kunst fortsatt holdt seg sterk. Jeg gleder meg til å utforske kunstfeltet videre i fremtiden.

Kristiansand,  
10. Mai 2021  
Besiana Hadri

# Innhold

Sammendrag .....	2
Summary .....	3
Forord .....	4
Del 1: Innledning .....	8
1.1 Teoretisk posisjonering .....	8
1.2 Praktisk posisjonering .....	9
1.3 Problemformulering/problemstilling .....	11
1.3.1 Avgrensning .....	11
Del 2: Metodologisk standpunkt .....	13
2.1 Forskning med kunsten .....	13
2.2 Fremgangsmåte .....	18
Del 3: Teoretisk ramme .....	23
3.1 Den hvite kube .....	23
3.2 Hva er en utstilling? .....	25
3.3 Kunstner-kurator rollen .....	29
Del 4: Presentasjon av det praktiske arbeidet .....	35
4.2 Utstillings prosedyren .....	36
Punkt 1: Finne et rom å utstille i .....	36
Punkt 2: Velge ut en samling kunstverk å utstille .....	38
Punkt 3: Presentere utstillingen for offentligheten/betragtere .....	43
Punkt 4: Formidle utstillingen .....	45
Del 5: Refleksjon .....	48
5.1 Den hvite kube som inspirasjon i prosjektet .....	48
5.2 Den digitale utstillingen som utstilling .....	50
5.3 Kuratering: Teori vs. praksis .....	54
5.4 Kunstner-kurator rollen i utarbeidelsen av TIL og Serie 1 .....	56
5.5 Prosjektet og konseptkunst .....	62
Del 6: Oppsummering på bakgrunn av problemstillingen .....	65

6.2 Videre studier.....	67
Figurer.....	72

# Del 1: Innledning

## 1.1 Teoretisk posisjonering

Ideen om kuratering som en del av kunstnerisk praksis manifesteres på mange ulike måter. Dette kan være gjennom kuratering av egne verk, av objekter utenfor kunstmuseet eller kuratering som en måte å utforske delte eller samarbeidende prosesser, ideer og temaer sentrale i kunstnerens egen praksis (Jeffery, 2015, s. 7). I *Artist as curator* utforskes sammenhengen og forholdet mellom kunstner og kurator. Spørsmålene som stilles er: Hvilke tilnærminger benytter kunstner-kuratoren som kan sees på som eksklusiv til denne posisjonen? Når blir en kunstners organisering av sitt eget arbeid et kuratorisk initiativ og en form for kunstner-kuratering? Hvilken type kapasitet må til for at kunstverket eller den kunstneriske praksisen blir så porøs at en ikke lenger kan skille mellom kunst og kuratering? (Jeffery, 2015, s. 8)

Det var ikke før på 1960 tallet at individuelle og selvstendige kuratorer tok ansvaret for å organisere og lage utstillinger som ofte var tematiske av natur. Det skaptet et alternativt perspektiv der kuratoren tok rollen som kunstner, forfatter eller kulturell produsent. Et fremtredende tilfelle var Harald Szeemann, kuratoren av det kjente *DOcumenta 5* fra 1972. Han gjenkalte utstillingen som et performativt «100 dagers event» og slik etablerte han et omstridt rykte som en meta kunstner-kurator. Daniel Buren, en type kunstner-kurator selv, krediterte Szeemann som en som hadde skapt ideen om «utstillingen som et kunstverk i stedet for utstillingen som et sted med kunstverk» (Jeffery, 2015, s. 8). *Artist as Curator* består av en samling tekster knyttet til kunstner-kurator begrepet. Tekstene viser til eksempler på kunstnerne som kuraterer utstillinger og er delvis basert på forestillingen om at museets metoder er utdatert, duplisert og at museet er verken objektiv eller sann. *Arist as curator* presenterer samtidskunstneren som en som muligens kan tilby en nysgjerrig, subjektiv og kritisk mekling i og utenfor institusjoner. Tekstene tar for seg den betydelige kritikken som kunstner-kuratorene har møtt i samtiden, en reaksjon som kanskje var forårsaket av det Elena Filipovic beskriver som brudd på paradigmet for selve utstillingshistorien gjennom konstruksjonen av utstillingen som form. Ved å se på utstillingen som form, kreves nye tenkemåter og forestillinger om hva som utgjør en utstilling (Jeffery, 2015, s. 10). Spesielt viktig i dagens kunstfelt er hvordan disse tankemåtene og konstruksjonene er nødt til, eller



blir utfordret til, å være i konstant endring og tilpasse seg den tiden det er satt i. Det er akkurat denne endringen, i forbindelse med restriksjoner knyttet til koronasituasjonen og økningen i digitalisering av kunstutstillinger, som prosjektet vil utforske.

## 1.2 Praktisk posisjonering

Utviklingen av kunstutstillinger tar utgangspunkt i sette konvensjoner. I dette prosjektet vil jeg utforske forestillinger rundt det som utgjør en utstilling. Gjennom å skape et praktisk arbeid som består i å lage et digitalt utstillingsrom bestående av en digital utstilling inntar jeg rollen som kunstner-kurator. Den praktiske erfaringen skal hjelpe meg å eksperimentere og utforske hva kunstner-kurator rollen består i. Kunstutstillinger er overalt, og de bærer som oftest på en rekke kjennetegn og trekk som gjør at vi oppfatter akkurat det vi ser som en kunstutstilling. En utstilling går ofte ut på at en samling kunstverk av en eller flere kunstnere organiseres og utstilles i et spesifikt rom av en kurator. I denne kortfattede beskrivelsen har det allerede oppstått to rollen. Noen ganger kommer disse rollene sammen som en og defineres som en kunstner-kurator. Denne oppgaven ser på kunstner-kurator rollen på som en hybrid (Jeffery, 2015, s. 10). Det kan sies at to roller kommer sammen som en. I en slik prosess er drivkraften for utviklingen av en utstilling den fleksible og vekslende rollen som både kunstner og kurator. I det de vanligvis definerte arbeidsoppgavene blir uklare, oppstår en dialog mellom de ulike rollene som utgjør et nytt type samspill. De to forskjellige rollene bærer på mange like ideer, men har også motsigende trekk. Det kan nesten sies at en slik rolleveksling kan sammenlignes med vekslingen som skjer mellom praksis og teori i praksis-baserte prosjekter.

I denne teksten vil jeg se på hvordan hver av disse rollene kan utgjøre en kunstnerisk praksis og muligens også utfordre eller utvide rollespektrumet. Prosjektet går som sagt ut på å skape et digitalt utstillingsrom bestående av en digital utstilling. Dette springer ut i fra koronasituasjonens påvirkning på det fysiske rom, og hvordan fraværet av fysiske kropper har forsterket digital tilstedeværelse, innovasjon og utvikling i kunstfeltet. Prosjektet vil se nærmere på relevante og nylige eksempler fra kunstfeltet, både i form av kunstutstillinger og kunstformidling. Digital kunstformidling og digitale utstillingskonsepter er i stadig endring og økning og ikke bare på grunn av koronasituasjonen. Den digitale kunsten har også lenge blitt kuratert i det fysiske utstillingsrommet. Flere fysiske institusjoner, museer og gallerier

fortsetter å stille ut i deres fysiske rom, men har samtidig også begynt å utarbeide teknikker for digital kunstformidling og digitalisering av kunstutstillinger. Her blir deres faktisk fysiske og arkitektoniske rom overført til det digitale. Et eksempel er Sørlandets Kunstmuseum sine virtuelle opplevelser. På deres hjemmesider kan man finne flere videoer av virtuelle visninger fra deres fysiske museums-lokaler. Dette gjør museet tilgjengelig for enda flere mennesker fra forskjellige steder gjennom et program som heter Matterport (Sørlandets Kunstmuseum, u.d.). Her har man også tilgang til utstillinger som ikke lenger eksisterer i det fysiske rom, men som nå er arkivert i det digitale. Eksklusiviteten, flyktigheten og det midlertidige som kunstutstillinger vanligvis består i blir her utvisket. Internett som et kuratorisk domene og som et programvaremiljø har utvidet den tradisjonelle kuratoriske modell, der man var opptatt av publikum, solide former og bygninger. For den digitale kunstneren/kuratoren er det ingen fysiske begrensinger som stopper kreasjonen, distribusjonen eller kontekstualiseringen av et kunstverk mener Dew Harrison (Harrison, 2015, s. 84).

New Scenario er en dynamisk plattform bestående av konseptuelle, tidsbaserte og performative utstillingsformater (New Scenario, 2020, s. 60). Plattformen befinner seg utenfor den hvite kube. New Scenario uttrykker at etter hvert som det dokumentariske uttrykket og reproduksjonen av kunstverket blir viktigere øker også mulighetene for digital kunstformidling. Det foregår et skifte i kunstfeltet der utstillinger er utviklet for å mottas og betraktes gjennom internett. Det tidligere fysiske, gangbare og lokalt forankrete utstillingsrommet blir produksjonsstedet, men dokumentasjonen vil bli utviklet i et digitalt ikke gangbart og globalt tilgjengelig utstillingsrom (New Scenario, 2020, s. 59). Kuratoren blir en billedprodusent eller regissør som må bestemme plasseringen, situasjonen eller scenarioet for kunstverket i en gitt setting, eller så må det skapes en setting i form av et scenedesign enten fysisk eller digitalt. Den digitale utstillingen kan ta utgangspunkt i spesielle nettløsninger eller narrative strukturer som er et sentralt fokus for utstillingskonseptet. Om man skal skape en digital utstilling er det viktig å forstå de digitale mulighetene og handlingsmåtene som kreves når man jobber digitalt fremfor i en fysisk utstilling. Det digitale og de mekanismer det byr på er raskt skiftende. New Scenario mener at det overordnede kuratoriske konseptet for en digital utstilling kan være en bevisst organisering av iscenesettelsen av kuraterte kunstverk i en gitt setting (billedproduksjon) og presentasjonskonsepter i det digitale (nettløsninger) (New Scenario, 2020, s. 59).

Mangelen på fysikalitet i det digitale kan tolkes som en begrensning, men det kan også, slik Dew Harrison sier, gjøre mulighetene for en utstilling uendelige (Harrison, 2015, s. 84). New Scenario påpeker også hvordan det digitale stiller nye krav til kuratoren (New Scenario, 2020, s. 59). Den kuratoriske, kunstneriske og kunstner-kuratoriske praksisen blir møtt med en rekke utfordringer og nye oppgaver som enda ikke er klart definerte. Det oppstår her et bredt rom for eksperimentering og utforskning gjennom praktisk arbeid i den digitale kunstverdenen. Dette skal sees nærmere på i denne oppgaven.

### 1.3 Problemformulering/problemstilling

I teksten «Curating between Worlds: How Digital Collaborations Become Curative Projects» i boken *Artist as Curator* reflekterer Dew Harrison over hvordan hennes egen datamedierte praksis nødvendiggjør nye og eksperimenterende former for kuratering og hvordan kuratering her blir en kunstpraksis. Teksten fremhever Harrison sin praksis som digital kunstner og kurator. Hun omtaler denne sentrale rollen som et samarbeid og en bestemt type hybridisering av kunstnerisk produksjon og kuratering, så vel som utviklingen av selve konseptet til en utstilling (Jeffery, 2015, s. 10). Med dette vil jeg stille følgende spørsmål knyttet til hybridiseringen av kunst-kuratorisk produksjon og praksis og utstillinger:

*Hvordan skapes en digital utstilling av en kunstner-kurator?*

#### 1.3.1 Avgrensning

Fokuset vil ligge på de to følgende punktene der hver av de består av spesifiserende forskningsspørsmål knyttet til den overnevnte problemstillingen. Avgrensningen vil spesifiseres under disse to.

##### Fokus 1: En digital utstilling

- Hva kan en utstilling være?
- Hvordan utvikles en spesifikk digital utstilling inspirert av konseptkunst?

Refleksjonen vil ta for seg et praktisk-estetisk prosjekt som handler om utviklingen av en spesifikk digital utstilling. Prosjektet vil bli presentert i form av de ulike stegene en kunstner-

kurator gjennomgår for å utvikle en digital utstilling. Dette vil henvises til gjennom den praktiske erfaring som har blitt tilegnet, men det vil også refereres til tekster som diskuterer utstillinger og kuratoriske praksiser og konvensjoner. Oppgaven vil også vise eksempler fra andre aktuelle digitale og fysiske utstillinger. Det vil ikke være et fokus på den historiske utviklingen til digitale utstillinger. I stedet er dette et forsøk på å skape en trinnvis bruksanvisning ut ifra en praktisk prosess. Denne bruksanvisningen kan muligens anvendes av andre i fagfeltet. I denne omgang er ikke den digitale kunstens funksjon i samfunnet og betrakters kunstopplevelser fokus. På grunn av oppgavens omfang fokuserer oppgaven på prosessen frem til resultatet, mer enn det som skjer etter at resultatet presenteres til offentligheten. Prosessen er svært viktig når det kommer til å skape denne trinnvise bruksanvisningen og prosess/ide er også sentralt i konseptkunst.

## Fokus 2: Kunstner-kuratoren

- Hva er en kunstner-kurator?
- Hvordan er den praktiske kunstner-kurator rollen i utviklingen av en digital utstilling?

I dette prosjektet ligger fokuset på kunstner-kurator rollen. Derfor vil jeg se nærmere på teoretiske tekster som tar for seg og bruker dette begrepet. Det vil ikke bli gjort en grundig historisk analyse av rollen, men heller refleksjon av hvordan diverse teorier beskriver og eksemplifiserer rollen i kunstfeltet. Som nevnt over vil jeg bruke teorier om konvensjoner knyttet til kunstutstillinger, flere av disse teoriene tar for seg refleksjoner rundt rollene som kurator, kunstner og kunstner-kurator. Teoretiske perspektiver og observasjon fra kunstfeltet anvendes for å videre utforske rollen gjennom det praktiske arbeidet som går ut på å faktisk kuratere en utstilling. Forskningsspørsmålet vil bli reflektert gjennom en veksling mellom teori og praksis, og det vil hele tiden være en dialog mellom disse. Dette både for å bevisstgjøres innenfor fagfeltet og kanskje lykkes med å presentere et annet perspektiv til fagfeltet som omhandler kunstner-kurator rollen i utarbeidelsen av en spesifikk digital utstilling.

## Del 2: Metodologisk standpunkt

Under vil det vises til teksten «Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat» av Tone Pernille Østern (2017). Teksten vil brukes for å se nærmere på metodologi fra fagfeltet. Teksten til Østern brukes som et aktivt hjelpemiddel i forståelsen av de metodologiske aspektene i et praksis-basert prosjekt. Det vil her også vises til hvilken type fremgangsmåte prosjektet anvender og hvordan dette prosjektet er et kunstnerisk utviklingsarbeid.

### 2.1 Forskning med kunsten

Tone Pernille Østern ser på metodologi som en prosess. I teksten referer hun til begrepet som en sammenfatning av forskerens tenkning, sansing, praktisk-estetisk- og tekstarbeid og alle valgene og bearbeidingen av estetiske dilemmaer i forbindelse med prosessen. Hun refererer til hvordan det vitenskapeteoretiske nivået, kort oppsummert, omhandler det filosofiske aspektet på kunnskap og forskerens posisjon i dette. Mens det metodiske nivå går ut på hvilke konkrete metoder en forsker benytter seg av for å bearbeide eller undersøke materialet. Artikkelen ser på nivået i midten av disse, altså det metodologiske (Østern, 2017, s. 8).

Feltet der en forsker med kunsten bærer en kompleksitet. Det er et eksplorerende og utprøvende felt. Det er en type forskning som «...kjennes og leves, som berører og affekterer, som er personlig og nær og som ofte får i stand endring...»(Østern, 2017, s. 9). Dette viser til potensialet og utfordringen i det å forske med kunst (Østern, 2017, s. 9).

Det er mange begreper innenfor det engelske språket som snakker om å forske med kunsten noen av disse er artistic research, practice-based research, practice-led research, art as research, arts-based research og performative research. Østern bruker *å forske med kunsten* som et paraplybegrep for alle de overnevnte. Hun presenterer en definisjon på det å forske med kunsten som går som følger «... det å forske med kunsten kan forstås som en meningssøkende prosess der man aktivt tar i bruk ulike formspråk og modaliteter» (Østern, 2017, s. 9).

Å forske med kunsten ifølge Østern viser seg å være en meget produktiv tilnærming til forskning, hun mener at det forandrer både universitetsstrukturen og kunstfeltet. Artistic research lar seg ikke lett defineres. Det er en form for enighet i debatten om forholdet mellom

praksis og teori i andre akademiske disipliner på grunn av en lengere historie. Når det gjelder artistic research derimot, forgår debattene fremdeles. Østern viser til sentrale aspekter ved kunstnerisk forskning. Under har jeg oppsummert de sentrale aspektene:

- 1) Det første aspektet går ut på at kunstnerisk forskning er noe som skjer gjennom kunst. I kunstnerisk forskning blir forskningsspørsmålet besvart gjennom kunstnerisk praksis. Det er i den praktiske utforskningen at kunnskapsgenereringer skjer (Østern, 2017, s. 10).
- 2) Det andre aspektet viser til kunstnerisk forskning som noe som består av kvaliteter og egenskaper som fører til at en opplever det som estetisk erfaring (Østern, 2017, s. 11).
- 3) Det tredje aspektet viser til kunstnerisk forskning sin transformative karakter. Denne type forskning er ikke nødvendigvis ute etter beskrivelser og forklaringer, men «... forsøker å forstå, fortolke, peke på meningsskaping, skape aktivitet og bidra til endring» (Østern, 2017, s.11).
- 4) Det fjerde aspektet er at det bør være en aktivitet som skjer knyttet til et universitet for å kalles kunstnerisk forskning (Østern, 2017, s. 11).
- 5) Det femte aspektet påpeker at kunstnerisk forskning ikke er det samme som å skape kunst men omhandler det å behefte seg med ulike problemområder og forskningsspørsmål som studeres gjennom eller i kunst (Østern, 2017, s. 11).

Østern skriver at det å forske med kunsten lener seg på begrepet *aesthesis*, som omtrent kan oversettes som å sanse. Dermed kan estetiske prosesser sees på i en bred forstand som prosesser hvor en sanser, opplever og blir kjent med verden. Kunsten eksisterer et sted mellom *aesthesis* og samfunnet. En kan tolke at kunstens oppdrag går ut på å etablere og utfordre relasjonen mellom *aesthetis* og samfunnet (Østern, 2017, s. 12). Kunstens oppgave, ifølge Østern, blir å posisjonere forskeren i mellom mennesker, samfunn og *aesthesis*, der man har muligheten til å utvikle og endre disse relasjonene. Å forske med kunsten går blant annet ut på å utforske, behefte seg med og ha påvirkning på for eksempel menneskelige og samfunnsmessige opplevelser, handlinger og erfaringer. I dette må kunstnerisk praksis på en eller annen måte være involvert. Et kjennetegn for slik forskning er at det ofte resulterer i flere og nye spørsmål fremfor konkrete og konkluderende svar. «Fokus er på utforskning, perspektivtaking, forståelse, meningsskaping, artikulasjon, endring og utvikling» (Østern, 2017, s. 13).

Tone Pernille Østern viser til sentrale metodologiske stabiliseringspunkter. Hun presenterer to figurer som visualiserer og illustrerer punktene gjennom faktiske propeller. Disse stabiliseringspunktene kan anvendes når man forsker med kunsten. Østern mener at fordi det sanselige er såpass tilstede når man forsker med kunsten settes disse stabiliseringspunktene i bevegelse på en helt spesiell måte. Når man forsker med kunsten har «... form, mening, nærhet, kropp, kontekst, etikk og diversitet...» (Østern, 2017, s. 13) en spesiell påvirkning når det kommer til metodologiske overveielser. Dette visualiserer Østern også, og henviser til hvordan hver av de overnevnte punktene veksler mellom å skape drivkraft i forskningen (Østern, 2017, s.13). Østern presenterer en detaljert liste av de metodologiske stabiliseringspunkt (Østern, 2017, s. 14). Under er en oppsummering av punktene som vil brukes aktivt i relasjon til dette prosjektet.

Punkt nr. 1 handler om å komme i gang og går ut på hvordan forskningen ofte kan starte med en følelse eller nysgjerrighet fremfor en konkret forskningsidé. Denne type utforskning kan skje gjennom skisseringer, samtaler eller vandringer (Østern, 2017, s.16).

Punkt nr. 2 går ut på å posisjonere seg og velge et vitenskapsteoretisk perspektiv. Posisjoneringen varierer i forhold til hvilken type studie det gjelder og her kommer ulike perspektiv knyttet til forskningsmaterialet opp. Vitenskapsteorien kan også styre den estetiske prosessen (Østern, 2017, s. 16).

Punkt nr. 3 presenterer forskerståstedet og handler om hvordan det å forske med kunsten gjør at man står nært det som forskes på. Kroppslig kunnskap er ofte sentralt og resulterer i en viss nærhet og fysisk tilstedeværelse. Formskapende og meningssøkende prosesser står sentralt og slike prosesser gjør at mennesket selv er deltagende i konteksten. I følge Østern er det å forske med kunsten i de fleste tilfeller nærhetsforskning. Her er forskerståstedet tett på og kan til omme inneholde deler med selvstudier. Refleksivitet er svært relevant i nærhetsforskning Østern skriver «En refleksiv holdning overfor *hvor du ser fra* som forsker, *i hvilken retning du ser* og *hvorfor*, åpner for brudd, (selv)transformasjon, ny forståelse og endring» (Østern, 2017, s. 17). Gjennom refleksivitet kan en styre bort i fra stereotypiske kategoriseringer, og bidra til refleksjon rundt konvensjonelle ideer og diverse teorier (Østern, 2017, s. 17)

Punkt nr. 4 handler om forskningslogikk og defineres som den type logikk man anvender eller som veileder forskningsprosjektet. Induktiv (praksis som startpunkt) eller deduktiv (teoretisk startpunkt) forskningslogikk er det en tradisjonelt referer til. Den tredje type forskningslogikk er abduksjon som foregår imellom induksjon og deduksjon (Østern, 2017, s. 18). Østern

mener at det er her forskning med kunst plasserer seg. «Abduksjon ... handler om å la tanker og praksiser «ta av» fra etablerte tankemønstre eller etablerte praksiser og tillate kunstnerisk-vitenskapelig kreativitet» (Østern, 2017, s. 18-19). I følge Østern skal den meningssøkende prosessen «... vandre fram og tilbake mellom eksisterende teori og kunstneriske praksiser, estetiske opplevelser og erfaringer» (Østern, 2017, s. 19). Dermed må man et eller annet sted på veien bryte av, søke etter og gå inn i en ny type innsikt. Abduksjon går ut på at forskeren bruker noe som heter *guiding principles*, eller veiledende begreper som vinkler forskningen i en viss retning. Veiledende begreper kan være et teoretisk perspektiv som man lener seg på. Gjennom å bruke abduksjon som forskningslogikk kan man utføre endringer gjennom prosjektperioden og veksle mellom den teoretiske, praktiske og kunstneriske erfaringen (Østern, 2017, s. 19).

Punkt 5 handler om prosjektets fokus og problemstillinger. I forskning med kunsten kan fokuset være mennesker, praksiser eller kunstnerisk material (Østern, 2017, s. 19). Østern definerer problemformulering som et overordnet spørsmål som forskeren har lyst til å undersøke både kreativt og kritisk. En abduktiv forskningslogikk kan anvendes i det en utvikler en problemstilling, der man endrer den underveis i henhold til det man gjør både praktisk og teoretisk. Det kan derfor hende at man må endre teoretisk perspektiv etter hvert som prosjektet utvikler seg (Østern, 2017, s. 19).

Punkt 6 presenterer deltagere i prosjektet, som kan være forskningsdeltakere, forskningssubjekter eller med forskere. I forskning med kunsten blir forskeren ofte selv både en prosjektleder og forskningsdeltager. Østern oppsummerer at «... antallet personer eller praksiser som studeres relativt lite, fordi forskningen er prosessuell og søker mot forståelse og nye perspektiver mer enn oversikt og kvantiteter.» (Østern, 2017, s.20)

Punkt 7 omhandler forskningsmateriale og hvordan dette som regel produseres gjennom et stort omfang av metoder. Med metoder mener Østern «... et konkret nivå som det metodologiske nivået omslutter.» (Østern, 2017, s. 20) Østern viser til metoder for å produsere og metoder for å analysere forskningsmateriale. (Østern, 2017, s.20) Avhengig av hvilken type prosjekt det gjelder vil disse metodene ofte utvikles underveis. Østern lister opp at noen av metodene for produksjon av forskningsmateriale kan være kunstnerisk praksis, kunstneriske uttrykk, refleksjonsnotat, digitalt materiale, utforskning av diverse materiale, diverse observasjon og metoder som kanskje ikke eksisterer. (Østern, 2017, s. 21) Forskeren må være i konstant dialog og ha kjennskap til de allerede etablerte kunstpraksisene, fagfeltet



og de eksisterende forskningsmaterialene knyttet til det å forske med kunst. Etter en har hentet inn forskningsmateriale trer man inn i analysefasen der man sorterer funnene, avgrenser mengden materiale, reflekterer og argumenter rundt resultatene. Når en forsker med kunsten veksler man mellom analysemetoder. I analysen kan man benytte seg av ulike type formspråk som kan være både skriftlig og visuelle uttrykk. Alle de forskjellige formspråkene, uttrykkene og forskningsmateriale må behandles på forskjellige måter, slik at man bevarer kompleksiteten. (Østern, 2017, s. 21)

Punkt 8 er knyttet til fagfelleskapet. Østern mener det er viktig å være i dialog med det aktuelle fagfelleskapet gjennom fag- og metodologisk teori og andres kunstneriske praksis og metodologisk teori. I følge Østern er det i slik type forskning vanlig å gå i dialog med teori mer enn å basere seg på. Man inspireres av, ser kritisk på og bygger videre på allerede eksisterende teori som er relevant til prosjektet. Å referere til andres teori og kunstnerisk praksis viser at man er bevisst på og en del av fagfelleskapet som er i konstant utvikling. Det er viktig å kontekstualisere seg selv i fagfeltet og la seg påvirke av eksisterende forskning fremfor å støtte ideen om den autonome kunstneren som kun henter inspirasjon fra eget geni. (Østern, 2017, s. 22)

Punkt 9 viser til resultater i form av dokumentasjoner eller publikasjoner. Disse kan være kreative, nyskapende og kan være en kunstnerisk eller multimodal publikasjon. Dokumentasjonen ifølge Østern kan være likeså forskjellig i formen som metodologien som skapes i prosessen fordi «...hensikt-metodologi-resultat publikasjon henger sammen.» (Østern, 2017, s. 23)

Punkt 10 som er det siste punktet konkluderer med kvalitet. Å definere kvaliteten av slike type forskningsarbeid er både viktig og vanskelig. Det finnes ikke spesifikke kriterier for kvalitetsvurdering. Forskningen skal bære på en transparens og skal deles med, kunne bli utfordret av og kritisert av andre. Troverdigheten i prosjektet oppstår ifølge Østern når helheten fungerer og alle de forskjellige deler og valg som er tatt blir synliggjort, gjenkjennelige og forståelige. Og spesielt viktig i Østerns tekst at forskningen på et punkt berører slik aesthesis brukes i hennes tekst. (Østern, 2017, s. 23)

## 2.2 Fremgangsmåte

Dette er et praksis-basert prosjekt og i denne omgang velger jeg å hente inspirasjon fra Østerns paraplybegrep *å forske med kunsten*. «Kunstnerisk forskning skjer *gjennom kunst*.» (Østern s. 10) Her besvares problemstillingen gjennom kunstnerisk praksis og prosjektet er praksis-basert. I slik type forskning anerkjenner man kunnskapen som kunstnerisk praksis kan skape. Den praktiske forskningen i dette prosjektet er en del av og utgjør kunnskapsgenereringer. (Østern, 2017, s. 10) I dette avsnittet vil det sees på Østern sine overnevnte punkter i relasjon til og i sammenheng med fremgangsmåten til dette prosjekt. Fremgangsmåten er inspirert av Østerns stabiliseringspunkter men tar også i bruk egendefinerte punkter som er sentrale i prosjektet. Ved å benytte en fremgangsmåte beholder man fleksibiliteten i prosjektet. Fordi det hele tiden skjer en veksling mellom det teoretiske og det praktiske er det viktig at fremgangsmåten og prosedyren kan endres og justeres.

### **Sette i gang**

I første omgang starter jeg med å finne et tema og et interessefelt. Slik Østern skriver kan det å finne tema være så enkelt som gjennom samtaler eller vandringer. (Østern, 2017, s. 16) Inspirasjonen til prosjektet var økning av digital kunstformidling påvirket av koronapandemien.

### **Posisjonering**

Her bestemmes det at prosjektet skal være et praksis-basert kunstnerisk utviklingsarbeid og at det skal forskes med kunsten. Her velger jeg å skape en idé for et praktisk arbeid som skal gjøre det mulig å drive frem kunstnerisk forskning. Kunstnerisk forskning skjer innenfor en akademisk ramme der man forholder seg til «...etiske retningslinjer, metodologisk refleksivitet, teori, transparens og kritikk, dokumentasjon og publisering i noen form, samt som har referanser til går i dialog med, formidlet blant og kan kritiseres av fagfeller.» (Østern, 2017, s. 12) Samtidig er det å forske med kunsten eksplorerende og utprøvende. (Østern, 2017, s. 12) Skapelsen av det praktiske arbeidet er en form for eksperimentering der ulike metoder tas i bruk.

### **Forskerståsted**

De etiske overveielser i prosjektet utgjør at prosjektet skal bidra positivt til det som

reflekteres, analyseres og forskes på. (Østern, 2017, s. 18) Ethiske overveielser gjelder oftest når det er snakk om nærhetsforskning i tilknytning til andre deltagende. Forskning kan derimot også skade forskeren mener Østern. I forskningsetikken er ikke dette et stort fokus, men Østern påpeker at det er viktig at forskerens velvære er i varetatt slik at det er lettere for forskningen å være kreativ og nyskapende. Når man er ute i feltet eller i praksis må man ta vare på egen sikkerhet. Man må være bevisst på emosjonelle prosesser som kan oppstå fordi prosesser i det å forske med kunsten ofte kan være altoppslukende. (Østern, 2017, s. 18) Når en er alene i prosjektet er det viktig å bevisstgjøre seg over disse punktene, og alltid prøve å se seg selv utenifra. Selv om det er en viss frihet i det å forske med kunst skal man ta ansvar over hvordan forskningen kan påvirke fagfelleskapet. Dette prosjektet bygger på og er i konstant dialog med fagteori knyttet til kunst-kuratorisk og utstillings praksis og teori, slik at jeg er bevisst over det fagfeltet jeg forsøker å posisjonere meg i. Det er ment å ha positiv innvirkning ved å tilrettelegge en type bruksanvisning for utstillinger som kan anvendes av andre i fagfeltet. Bruksanvisningen er inspirert av og bygget ut av teori og observasjoner fra kunstfeltet.

### **Forskningslogikk**

I prosjektet bruker jeg abduksjon som forskningslogikk slik Østern beskriver i sin tekst. Det vil hele tiden veksles mellom eksisterende teori og de kunstneriske praksisene som oppstår underveis. (Østern, 2017, s. 18) Ved å benytte meg av en abduktiv forskninglogikk er det større rom for fleksibilitet i prosjektet. I løpet av prosessen har det skjedd både endringer i problemstilling og i den praktiske prosessen. Når jeg først startet prosjektet var et av målene å se på den digitale kunstens funksjon i samfunnet og hvordan jeg kunne utforske kunstnerisk identitet gjennom praktisk arbeid. Her gikk jeg inn på eksistensialismen som basis for forskning av selvet og kunsten og tekster om de prosessuelle aspektene i kunstnerisk praksis gjennom å lese om studioet. Etter hvert som prosjektet tok form viste det seg at dette perspektivet ikke fremhevet prosjektets essens som handlet om kuratering av utstillinger. Etter hvert som jeg fant mer teori knyttet til utstillinger og kuratering ville jeg heller utforske kunstner-kuratoren rollen og utstillings-konvensjoner. Dette ble de veiledende begrepene for den videre forskningen. (Østern, 2017, s. 19) Når det teoretiske perspektivet endret seg tok det praktiske arbeidet nye vendinger, spesielt i forhold til å skape kunstverk til utstillingen. Fordi jeg gikk bort i fra å utforske kunstnerisk identitet, gikk fokuset vekk fra betydningen av hvert enkelt verk, men heller deres helhetlige funksjon i utstillingen. Det resulterte i en utforskning

av kunst-kuratorisk praksis gjennom egen deltagende praksis. Det var ikke et selvstudium, men en studie av etablerte roller i kunstfeltet.

### **Problemformulering**

Problemstillingen som utvikles er avhengig av å bestå av begreper som kan knyttes opp mot teori og samtidig referere til den praktiske prosessen. Det skulle være et spørsmål som kunne utforskes kreativt i form av den praktiske prosessen og kritisk i form av relevant teori.

(Østern, 2017, s.19) Den abduktive forskningslogikken gjorde det mulig å endre problemstillingen etter hvert som prosjektet tok form. Problemstillingens fokus ble til slutt på kunstner-kurator rollen som et praktisk og teoretisk ladet begrep og utstillinger på et praktisk og teoretisk nivå. Det skulle reflekteres rundt begrepene som ble nevnt gjennom teoretiske tekster. Samtidig skulle det henvises til den praktiske erfaringen som akkumuleres i det man faktisk inntar kunstner-kurator rollen og utvikler en digital utstilling.

### **Forskningsdeltagere**

Prosjektet består ikke av andre forskningsdeltakere enn meg selv. Jeg er både prosjektleder og forskningsdeltager. (Østern, 2017, s. 20)

### **Forskningsmateriale**

Forskningsmateriale hentes inn ved hjelp av ulike metoder. Den kunstneriske praksisen er det som produserer forskningsmateriale. Her er en liste over diverse forskningsmaterialer som produseres:

Selve utstillingen

Rommet

Hjemmesiden

Skisser av selve utstillingen (arkitektoniske modeller, tegninger)

Skisser av kunstverk og utforsking av materiale

De faktiske kunstverkene

Publikasjoner

Refleksjonsnotater

Diverse observasjon og materiale fra aktuelle utstillinger

Gjennom prosessen er jeg konstant i dialog med, og prøver å ha kjennskap til den allerede etablerte praksisen som er det å kuratere og bruke eksisterende forskningsmateriale knyttet til det å forske med kunst. (s. 21) Etter at jeg har hentet inn forskningsmateriale, noe som hele tiden kan utvikle seg om en ikke avgrenser, begynner analysefasen. Her må man ifølge Østern sortere, avgrense og reflektere rundt funnene. I det jeg så over det store spennet av materiale som hadde dukket opp var det uendelig muligheter for refleksjon. I denne oppgaven er mye av materialet presentert fordi jeg har valgt å bruke hvert steg i den praktiske prosessen som et hjelpemiddel til å skape en trinnvis bruksanvisning for utvikling av en digital utstilling. Prosessen og veien frem til resultatet er hovedfokus i oppgaven og analysen av denne prosessen har vært essensielt for å skape den trinnvise bruksanvisningen som skal henviser til kunst-kuratoriske tilnærminger. Det var svært viktig å ha en omfattende dokumentasjon som henviser til prosessen. Fokuset ligger på den praktiske prosessen frem til resultatet, mer enn en analyse av det faktiske resultatet som er selve utstillingen. Det er mye analyse som kan skje når en ser på resultatet, det er ikke fokus denne gang og videre studier vil reflekteres over senere i oppgaven.

### **Fagfelleskap**

Å være i dialog med det aktuelle fagfelleskapet gjennom fag- og metodologisk teori og andres kunstneriske praksis er uunngåelig i oppgaven. Gjennom hele fasen har det vært forsøk på å gjøre seg bevisst på hvordan prosjektet kan bygge videre på og bidra til noe. Det har vært viktig å rette fokus vekk fra egen kunstnerisk praksis og heller se på praksisen som en måte å gjøre seg kjent med fagfellesskapet. Østern mener at man vanligvis går i dialog med, inspireres av, ser kritisk på og bygger videre på allerede eksisterende teori. Dette er noe jeg gjør med teori knyttet til den hvite kube, hvor mye inspirasjon kom fra og bygger videre på dette. På den andre side har vi konseptkunst som jeg også inspireres av og ser kritisk. I tillegg til dette utforskes en etablert rolle i kunstfeltet som er kunstner-kurator rollen, og dette gjøres både gjennom praksis og teori.

### **Resultater**

Resultatet av prosjektet består i flere deler. (Østern, 2017, s. 23) Disse er selve hjemmesiden som presenterer det digitale utstillingsrommet TIL, den digitale utstillingen Serie 1 bestående av samlingen kunstverk, en nedlastbar dikt-publikasjon og denne skriftlig teoretiske refleksjonen.

## Oppsummering av fremgangsmåte

Først starter jeg med å finne et interessefelt og et tema. Etter at tema er bestemt lages en ide for et praktisk arbeid. Ideen for det praktiske arbeidet er å lage en digital utstilling. Her er det viktig å definere hvilke roller som inntas, i dette tilfelle inntar jeg rollen som kunstner-kurator. Når det praktiske arbeidet er satt bestemmes en problemstilling. Problemstillingen skal undersøke kunstner-kurator rollen og vise hvordan den praktiske prosessen bidrar til undersøkelsen utvikling av en digital utstilling. Neste steg er å sette i gang i det praktiske arbeidet. For å lage en utstilling må man finne et utstillingsrom. Fordi dette er en digital utstilling vil dette være det digitale rom, og fordi rommene som skal lages ikke eksisterer må man tegne en modell. Etter at rommet er laget må man finne kunst som skal fylle det. Fordi det er det en utstilling konvensjonelt går ut på, å utstille noe i et rom. I dette prosjektet vil jeg utforske egen kunstnerisk praksis så jeg velger å lage arbeidene selv. Derfor må jeg begynne å produsere kunstverk. Etter at produksjonen er gjort, gjøres et utvalg av kunstverk. Det er lettere å gjøre et utvalg når en forholder seg til et felles uttrykk eller utstillingstematikk. Når utstillingstematikken er satt, går man videre til å endre og ferdiggjøre kunstverkene i forhold til det satte felles uttrykket. Ferdiggjøringen av kunstverkene består i å bestemme titler, teknikk og motiv. Etter at verkene er ferdig, utstilles de og installeres i rommet. I dette tilfelle brukes digitale verktøy. Når verkene er installert er det neste steget å lage tittel på selve utstillingssamlingen. Det neste steget er eventuelt å se på formidlingen av kunsten. Et virkemiddel som brukes i dette prosjektet er å lage en publikasjon som er tilgjengelig for nedlastning. Den skriftlig teoretiske delen utvikles samtidig som det praktiske arbeidet. Her går flere punkter igjen, som å bearbeide problemstillingen.

I løpet av både den praktiske og skriftlige delen ses det praktiske arbeidet i lys av relevant teori. Det er viktig å dokumentere arbeidsprosessen slik at man har forskningsmateriale å presentere og analysere senere. Det noteres ned essensielle hovedpunkter som prosjektet består av, i dette tilfelle er det kunstner-kurator rollen, utstillingskonvensjoner, den hvite kube og konseptkunst. Når punkter noteres er det viktig å avgrense innad i de ulike punktene. Etter avgrensingen innhenter man relevant teori som belyser prosjektets problemstilling og hovedpunkt. I løpet av prosjektet vil man også motta veiledning og gjøre endringer underveis i forhold til dette. Den skriftlige refleksjonen består i å beskrive, analysere og drøfte forholdet mellom det praktiske arbeidet og relevant teori.

### Del 3: Teoretisk ramme

I dette kapittelet vil jeg presentere teori som er relevant i prosjektet og som vil hjelpe meg å belyse problemstillingen. Det vil være fokus på teorier knyttet til den hvite kube, utstillingskonvensjoner, kuratering, kunstner-kurator rollen og konseptkunst.

#### 3.1 Den hvite kube

Modernismens og samtidskunstens historie er tett knyttet til et spesifikt rom, gallerirommet, også kjent som den hvite kube. Den moderne kunsthistorien er ofte satt i forhold til endringer som skjer i dette rommet og måten disse endringene sees på. Brian O'Doherty uttrykker at det er kommet til et punkt der en ser dette rommet før en ser kunsten i det (O'Doherty, 2002, s. 8). I det ideelle galleri blir alle tegn som peker mot kunstverket fjernet, som for eksempel tegn som motsier kunstens kjennetegn, det at det faktisk er kunst. Verket blir isolert fra alt som forsøker å distansere det fra dets egen selv-evaluering. Rommet får en fremtoning i likhet med andre rom, der visse konvensjoner opprettholdes. Det handler i dette tilfelle om å bringe frem en unik estetisk tilværelse. Krefter av perseptuell karakter er så mektige i dette rommet at så snart kunst befinner seg utenfor det kan den nesten bli verdiløs. På en annen side kan ting som ikke er kunst bli til kunst når det plasseres i dette rommet (O'Doherty, 2002, s. 9).

O'Doherty mener at galleriet er konstruert etter regler, på lik linje som reglene for å bygge middelalderkirker. Verden utenfor dette rommet må ikke komme inn og vinduene er derfor tildekket eller blendet. Veggene er malt i hvitt med loftet som den eneste lyskilden. Et finpolert parkettgulv der betrakterne beveger seg nærmest klinisk rundt eller et gulvteppe resulterende i en lydløs bevegelse og hviling for føttene. Øynene derimot hviler ikke, men utforsker veggene. En vaskebøtte eller en vannslange blir i den hvite kube omgjort til en estetisk gåte (O'Doherty, 2002, s. 9).

Kunsten blir brakt inn i dette rommet, hengt opp eller spredt rundt omkring slik at den kan studeres. Rommets kliniske overflater, ukarakteristiske og enkle arkitektur peker ikke mot en spesifikk historisk epoke. O'Doherty definerer det som at kunsten er plassert et sted som frembringer en evig utstillingstilstand, der den ikke blir berørt av forskjellige tidsepoker. All form for tilstedeværelse, om det så er menneskekropper eller et møbel kan virke som en forstyrrelse eller overflødighet (O'Doherty, 2002, s. 10). Installasjons fotografiet som avbilder gallerirommet uten menneskekropper til stedet viser betrakteren som eliminert. I den hvite

kube kan det sies at man er der uten å være der og denne type installasjonsfotografi fremstår som en metafor for gallerirommet (O'Doherty, 2002, s. 10).

Veggene i gallerirommet er alt annet enn en nøytral sone. Veggen er ikke lenger en passiv støttespiller for kunsten men en aktiv deltager i ideen om kunst (O'Doherty, 2002, s. 25). Når veggen blir en estetisk maktfaktor endrer den alt som blir vist på den. Veggen har blitt ladet av et innhold som den også subtilt overfører videre på kunsten. O'Doherty mener at den hvite kube leses som å tygge tyggegummi, ubevisst og som en vanesak. Den estetiske styrken ble fremhevet spesielt når staffelimaleriet ikke lenger var rektangulært. (O'Doherty, 2002, s. 25) En av de som bøyde kravene var Frank Stellas tidligere arbeider med ulike former for lerret. Opphengingen ble en del av estetikken og likeså viktig som verket selv. Opphengingen ble ofte utviklet i samspill med verkene (O'Doherty, 2002, s. 26).

O'Doherty viser til William Antasi. Antasi fotograferte det tomme Dwan galleriet og noterte ned rommets mål (O'Doherty, 2002, s. 27). Deretter lagde han silketrykk av disse dataene på et lerret. Lerretene var litt mindre enn selve veggen og ble hengt opp på samme vegg. Ved å dekke veggen med et bilde av den samme veggen plasseres kunstverket et sted der overflater, veggmaleri og vegg involveres i en og samme dialog. En dialog som O'Doherty mener var sentral i modernismen. Etter at maleriene tas ned fra disse veggene forblir veggen igjen som en ready-made. Et slikt verkt, som er en kommentar og visualisering av rommet, endrer enhver utstilling som utvikles der i etterkant (O'Doherty, 2002, s. 32).

Brian O'Doherty mener at for mange av oss utstråler gallerirommet negative vibrasjoner. Estetikk blir til en form for sosial elitisme der gallerirommet er eksklusivt. Det som blir utstilt er omgitt av store mellomrom som får alt som utstilles til å se ut som luksusvarer. Den hvite kube oppstår som et rom for handel. O'Doherty mener at rommet forsterker at kunst er vanskelig og at det vi har med å gjøre i et slikt rom er et eksklusivt publikum og sjeldne, uforståelige objekter. Rommet blir et sosialt, intellektuelt snobberi som ifølge O'Doherty etterligner eller i verstefall parodierer et system som støtter begrenset produksjon, som tillegger ting verdi. Han påpeker at den hvite kube forsterker selvfølelsen til en høyere middelklasse og at deres fordommer aldri har vært så fremtredende som i dette rom (O'Doherty, 2002, s. 84).

O'Doherty skriver at nøytraliteten til den hvite kube er en illusjon. Den står for et spesifikt felleskap bestående av visse ideer og antagelser. Kunsten som plasseres inne i dette rommet henviser til virkeligheten utenfor (O'Doherty, 2002, s. 88). O'Doherty mener at den plettfr



galleriveggen egentlig er uren og at den formidler handel og estetiske betingelser. Den skaper et spesifikt publikum og støtter en viss ide. Dette rommet er skapt i og speiler det samfunnet det eksisterer i. Den hvite kube er ifølge O'Doherty den perfekte overflate til å kaste vår paranoia på og mater menneskets evige sult etter selvdefinering. Hvis den hvite kube ikke kan avvises må dens funksjon anerkjennes. Ved å anerkjenne den hvite kube og dens premisser kan man forandre dette rommet. Dette kan også gjøres gjennom det som utstilles i det. Det er nødvendig at enhver kunstner bevisstgjør seg overfor konteksten til den hvite kube og hva den gjør med kunstverkene. Den hvite kube kan sees på som en metafor for fremmedgjøring av kunsten samtidig som den også gir tilgang til kunsten. Den gir kunst muligheter, men gjør den også utfordrende og vanskelig å forstå fordi rommet i seg selv er en kompleks og komplisert ide og institusjon (O'Doherty, 2002, s. 89).

### 3.2 Hva er en utstilling?

Elena Filipovic tar for seg spørsmålet «Hva er en utstilling?» i sin tekst «What is an exhibition?» fra *Ten fundamental questions of curating*. Kunstnere har vært bevisst på spørsmålets implikasjoner lenge. Gustave Courbets som satte opp en egenfinansiert presentasjon av hans malerier var kanskje den første og mest dramatiske indikasjonen på kunstnerens ønske om å revidere måten institusjoner organiserte og viste deres arbeider på. Fra noen av de tidligste avant-gardene frem til samtiden har kunstnere vært de fremste aktivistene for en kritisk respons til og rekonstruksjon av utstillingen som form (Filipovic, 2013, s. 69).

Elena Filipovic refererer til flere ulike eksempler på kunstnere, blant annet Richard Hamilton og Victor Pasmore sin utstilling fra 1957. Utstillingens tittel var *an Exhibit* og besto ikke av noen bilder eller noen form for tematikk, annet enn selve utstillingen, den var selvrefererende. Det var en utstilling av en utstilling, både i innhold og metodologi (Filipovic, 2013, s. 69). Hver av kunstnerne som Filipovic referer til har en ulik tilnærming. Lenge før den profesjonelle skikkelsen også kalt kuratoren begynte å vokse frem fant kunstnere måter å legge frem og møte forventningene til utstillings-konvensjoner. Eksemplene viser til at et spørsmål som «hva er en utstilling?» kan virke enkelt, men har godt av å bli stilt. Spørsmålet stilles for å avhøre de premissene som støtter og viderefører de mest konvensjonelle reglene til det som kalles «en utstilling» (Filipovic, 2013, s. 70).

Den kritiske konsensusen i dag viser til at en utstilling eller «an exhibition» slik Filipovic referer til på engelsk, ifølge juridisk terminologi er en utstilling av beviser. Bokstavelig talt er det en organisert presentasjon av et spesifikt utvalg ting tilgjengelig for offentligheten.

Presentasjonen kan være fysisk, virtuell eller prosjektert. Tingene er enten spektakulære eller diskursive, materielle eller immaterielle og offentligheten om den så er kjent eller ukjent kan bestå av en eller mange. Men om røttene for en utstilling ligger i å overbevise og demonstrere som bevis i en juridisk setting, resulterer dette i at utstillinger fremstår som organisert til å formidle avgjørelser på en autoritativ og konkluderende måte og da blir forståelsen av en utstilling problematisk (Filipovic, 2013, s. 70).

Filipovic stiller spørsmål som, «hva er det vi egentlig ser på, som betraktere eller hva er det vi bidrar med som kunstnere, eller organiserer som kuratorer?» (Filipovic, 2013, s. 70).

Utstillingen må være en forestilling av en eller annen sort. Den kan være mange ting men hvis det er noe den ikke er, så er det en nøytral ting. I sine mange former kan utstillingen bli forstått som et sted der en viss ideologi blir prosjektert, en maskin som produserer mening og et sted for disiplinering av betraktere (Filipovic, 2013, s. 70). Politiske makter og de institusjonene de støtter har lenge vært investert i å gjøre utstillingen til de overnevnte tingene i løpet av historien. Men om en i stedet anvender modellen for en utstilling, som kunstnere til tider har kalt for kritisk, opposisjonell og spørrende, kan begrepet kanskje bli forstått på en helt annen måte (Filipovic, 2013, s. 70)

Filipovic skriver «The exhibiton?». Ser på hvordan et individuelt begrep som *en utstilling*, skal kunne definere og snakke for noe som kan ha mange forskjellige mål og ambisjoner. Det kan bestå i et stort spenn av intellektuelle, estetiske, ideologiske, geografiske, økonomiske og institusjonelle ulikheter mellom mange ulike organisatorer. Det kan være alt fra monografisk, grupper, biennaler og triennaler. Resultatet kan være alt fra spektakulært, beskjedent og veltalende og listen kan fortsette i evigheter. Men alle de overnevnte innbærer begrepet en utstilling (Filipovic, 2013, s. 71).

Filipovic mener at spørsmålet ikke lenger handler om hva en utstilling *er* som en kategori/sjanger/objekt men hva en utstilling *gjør*. Det handler om hva funksjonen og hensikten til utstillinger og hvordan de bidrar til konstruksjonen og administrasjonen av erfaringer av de objektene den presenterer (Filipovic, 2013, 71).

Det er åpenbart at den utstillingen det snakkes om her, uten kunstnere og kunstverk, ikke ville vært mulig. Kunstverkene er en essensiell del både for utstillingen og kuratoren. Samtidig er

en utstilling mer enn en samling av kunstobjekter produsert av en rekke kunstnere som okkuperer et gitt rom. Uansett hvor viktige ideene om forberedning, unnfangelse og tematisering, er utstilling ikke en transparent representasjon av ideer, ideologier eller politikk samlet på et sted. Organiser og utstill det samme kunstverket på akkurat det samme stedet, gi utstillingen en ny tittel og du har potensielt formidlet en helt annen erfaring eller lesing av innholdet. Dette tyder på at en utstilling ikke bare er resultatet av dens kunstverk men også forholdet som skapes mellom dem, dramaturgien rundt dem og diskursen som rammer dem inn (Filipovic, 2013, s. 71).

Filipovic spør om en kan argumentere for at en spesifikk utstilling går like mye ut på dens innhold som dens metode og form (Filipovic, 2013, s. 71). Det neste spørsmålet hun stiller er om noen av de elementene en utstilling består av kan skilles fra hverandre og sees på som uavhengige i det man skaper en utstilling. Med andre ord, vil det finnes noe slikt som kunstverk som deltar i en utstilling der de er uavhengige, i det de utstilles ved det som har brakt dem sammen og det felleskapet det er plassert inn i? Det som står på spill er en etikk for kuratering, et ansvar for en type metodologi som utgjør praksisen. Filipovic mener at ansvaret består i det å henvende seg til kunstverket på en måte som er lik den risikoen selve kunstverket tar. Utstillinger som har engasjert Filipovic mest er de som har utviklet en metodologi og form ut i fra den materielle intelligensen og risikoen som kunstverkene brakte sammen. I slike utstillinger var kunstverkene produsenter og inspirasjonen for utstillingen i seg selv (Filipovic, 2013, s. 72).

Filipovic mener at en utstilling er formet av de argumenter den støtter og måten utstillingen presenterer sine premisser. Disse premissene underdriver utviklingen av vår bedømmelse, persepsjons trening og konstruksjon og har gjort det gjennom historien. Det handler om hvilken type tenking og debatt utstillingen insiterer. Den intellektuelle og estetiske håndteringen som bygger opp til den er også viktig, både for kunstnerne og kuratoren. Og kanskje aller viktigst går det ut på hvordan premissene, de klassifiserte systemene, logikken og strukturen til en utstilling blir synliggjort gjennom eller avløst fra kunstverkene som plasseres i den. Hvis kunstverkene både er elementer i en utstillings meningskonstruksjon eller subjekter i en viss iscenesettelse kan de risikere å formidle estetiske posisjoner eller engasjement som trosser kunstverkets tematikk eller utstillingen i seg selv. Kunstverket kan, kort sagt, avsløre selve utstillingen som utgir seg for å holde det på sin plass. Denne ideen vil Filipovic se nærmere på (Filipovic, 2013, s. 73).

I følge Filipovic har vi alle vært vitne til et scenario der en utstilling har vært hardhendt håndtert av kuratoriske premisser. På grunn av mangel på sensitivitet har kunstverket blitt omgjort til noe instrumentelt. Slike utstillinger har muligheten til å gjøre at selv et velkjent kunstverk ikke får artikulert sin kontekst. Filipovic mener allikevel at kunstverkets drivkraft fortsatt har muligheten til å utfordre det en kurator vil vise eller gjøre i en utstilling. I følge Filipovic er det best når en kurator ikke prøver å illustrere kuratoriske ideer med kunstverkene men i stedet tillater det autoritære og selvstendige kunstverket å være modellen for tenkningen og inspirasjonen til selve utstillingen (Filipovic, 2013, s. 73). Fordi utstillingen er et temporært sted, er utstillingens innramming av verket, om det så er gjort med omhu eller ikke, flyktig. En kan til og med si, at om det varer evig, er det ikke en utstilling. (Filipovic, 2013, s. 73) Det er en uforanderlighet og endelighet i en presentasjon som ikke har en ende i kontrast til en utstilling som har det (Filipovic, 2013, s. 74).

Flyktigheten og mangelen på det absolutte i en utstilling kan sies å være dens viktigste funksjon. Filipovic referer til kuratorer og kunst-institusjoner som er investert i å fremstå som nøytrale og argumenter for at kunst-utvalget og organiseringer ikke kunne vært annerledes. Filipovic påpeker at det slik fremstår som om deres endelige valg representerer en konkluderende historisk sannhet, i stedet for en flertolkende lesing. Det er slik dominante ideer, posisjoner og verdier forsterkes og forblir uforanderlige (Filipovic, 2013, s. 74).

Filipovic spør: Hva hvis vi ser på utstillinger som en plass hvor dypt forankrete ideer og former kan løses opp? Et sted der bakken vi står på er gjengitt som ustabil? I stedet for produksjonen av kunnskap kan utstillinger bidra til noe annet. De kan vekke følelser av usikkerhet eller opplevelser som er både emosjonelle, politiske, intellektuelle men samtidig ikke predeterminerte, skriptede eller regissert av en kurator eller institusjon. Filipovic mener at kunstverket kan endre hva en tror en vet og at en utstilling er på sitt beste når en kurator kan innrømme dette. Det som da fremheves her er utstillingen som et sted for engasjement, lidenskapelig tenkning og opplevelser og ikke nødvendigvis som en plattform for en type empirisk kunnskap som alt for ofte en blir ledet til å tro er viktig for både kunstverket og utstillingen (Filipovic, 2013, s. 74).

Filipovic referer til Susan Sontag som sier at et kunstverk som møtes som et kunstverk er en erfaring og ikke en setning eller et svar på et spørsmål (Filipovic, 2013, s. 75). Kunst handler ikke bare *om* noe men det *er* noe. Et kunstverk *er* en ting i verden ikke bare en tekst eller en kommentar *om* verden. De presenterer informasjon og evaluasjon. Men deres distinktive

funksjon er at de ikke leder til konseptuell kunnskap men heller til noe slik som en stimulasjon, et fenomen bestående av engasjement. Kunnskapen vi får gjennom kunst er en erfaring i form av å vite noe, i stedet for å vite om noe (Filipovic, 2013, s. 76) En utstilling kan ifølge Filipovic ikke forsøke å belære eller bevise det endelige svare, men i stedet oppmuntre til ukonvensjonelle måter å se på og lese kunstverket på og dermed verden. Filipovic referer også til Brian O'Dohertys *Inside the White Cube* og hans beskrivelse av utstillingen *Claude Monet: Seasons and Moments* ved Museum of Modern Art i New York i 1960 (MoMA). Kuratoren William Seitz hadde bestemt for å henge opp noen av kunstverkene uten rammer. Seitz gjorde at betrakterne kunne konfrontere Monets arbeider slik de aldri hadde før (Filipovic, 2013, s. 76).

Filipovic skriver at i starten av sin karriere som kurator hadde hun grublet over om det Seitz hadde gjort var en feil og et for stort inngrep. Hun konkluderte med at det handler ikke om noe er riktig eller galt, sant eller ikke. Å foreslå en lesning av verket er forskjellig fra å hevde at en vet kunstverkets endelige betydning. Et kunstverk består ikke av et endelig svar. En utstilling trenger ikke å være et sted for en leksjon. (Filipovic, 2013, s. 76).

På sitt beste tar utstillinger en sjanse og tillater kunstverket å provosere utstillingens egne vilkår. Filipovic mener at målet er å fremheve utstillingsprosessen der det umiddelbare og intelligensen til kunstverket kan lede konstruksjonen av en utstilling. Slik kan utstillinger tilby dem selv som en motgift mot alt det som hevder at de vet hva som er riktig kunst eller narrativ. En utstilling burde strebe etter å operere i form av en anti-autoritær logikk og ved å gjøre dette bli til et sted for transformativ erfaring og tenkning (Filipovic, 2013, s. 76). En kan selvfølgelig forbli knyttet til ideen om at utstillinger ikke kan være noe annet enn det det konvensjonelt har blitt eller hva noen vil det skal være. I den forstand mener Filipovic at det er ingen grunn til å slutte å stille spørsmålet «hva er en utstilling?». Slik at vi ikke glemmer at utstillingen ikke må bli klassifisert inn i en ukrenkelig og ubestridelig konstruksjon (Filipovic, 2013, s. 77).

### 3.3 Kunstner-kurator rollen

Lenge før den profesjonaliserte kuratoren, forsøkte kunstneren selv å velge sted, organisere scenografi, gjøre et utvalg av kunstverk for presentasjon og administrere finansieringer. I det tjuende århundre endret kunstneren fra en som lagde kunstverk i studioet sitt til å ta saken i egne hender og utvikle presentasjonen og formidlingen av både egne verk og andre kunstnere. Til tross for at utstillinger er den primære konteksten der kunst blir offentliggjort, sett og

diskutert har studier rundt utstillinger ikke vært første prioritering ifølge Filipovic. Utstillingen har ofte blitt sett på som en ramme, fastbundet til det rent praktiske i form av administrasjon. Derfor blir det kanskje også sett på som mindre kreativt enn kunstverket. Dette kan være grunnen til at det har tatt lengere tid for utstillinger å bli en gjenstand for studier. Hvorfor kunstner-kurator utstillinger har tatt enda lengere tid å bli teoretisert krever også en forklaring (Filipovic, 2017, s. 7).

En hver forklaring er tett knyttet til den ontologiske uklarheten rundt utstillinger. Kunstner-kuraterte eksempler forsterker denne uklarheten, fordi produksjonene plasserer seg nær kunstnerisk arbeid samtidig som det ikke helt kan kvalifiseres som kunst. Selv om produktet er laget av en kunstner eller et kunstnerisk kollektiv kan ikke kunstner-kuraterte utstillinger bli sett på gjennom den romantiserte ideen om kunstneren som en individuell produsent. En produsent som skaper produkter som følger en progressiv, evolusjonistisk utvikling av form klassifisert som en spesifikk kunstnerisk bevegelse (Filipovic, 2017, s. 7).

Filipovic ser på utstillingen som form, noe som også påpekes tidligere i den teoretiske rammen. Kunstner-kuraterte utstillinger kan endre forståelsen av hva en utstilling kan være. Flere kunstner-kuraterte utstillinger er et resultat av at kunstneren behandler utstillingen som et kunstnerisk medium i seg selv, som en tolkning av form. I prosessen dekonstruerer de ideen om utstillinger slik de konvensjonelt er tenkt (Filipovic, 2017, s. 8).

Filipovic går videre med å bruke Marcel Duchamp som et eksempel på en kunstner-kurator. Ifølge Filipovic innviet Duchamp et kuratorisk paradigme gjennom hans tolkning av utstillinger som en plass som burde undersøkes. Han så på utstillingen som et verktøy til kritisk tenkning rundt både (kunst)objekter og institusjonen (Filipovic, 2017, s. 9).

Da Duchamp begynte å ta i bruk kuratoriske grep i sin kunstneriske praksis, var ikke kuratorrollen klart definert, og han brukte ikke begrepet for å beskrive seg selv (Filipovic, 2017, s. 9). Rollen ble mer konkretisert etter hvert med tiden til det vi i dag kjenner som kurator. En profesjonell innenfor kunstfeltet som tar for seg en rekke arbeidsoppgaver knyttet til bevaring og administrering av kunst og utstillinger. Kuratoren hadde mange mål og ansvar som var svært distinktive i forhold til det kunstneren hadde. Duchamp derimot tok på seg mange oppgaver som kan assosieres med kuratorisk arbeid. Han endret både utstillingen og kunstverket og ikke bare gjennom å transformere et urinal til en fontene. (s.9)

Som en respons til en som ville stille ut et av hans malerier i en gruppeutstilling, insisterte Duchamp at to av hans ready-mades skulle inkluderes. Dette var den første offentlige visningen av de i form av en utstilling. Han plasserte hverdagslige objekter uten noen indikasjon i garderoben på galleriet. Det var ingen etiketter, ikke noe spesielt lys eller diskusjon rundt dem. De ble kanskje ikke engang lagt merke til. Duchamp var ikke kurator for denne utstillingen men hans handling gjorde at han behandlet utstilling som et undersøkelsessted mer enn et sted for presentasjonen av ting. Gjennom å teste ut ting ble det forstått at et objekt kun blir til et kunstverk under visse omstendigheter. Etter at Duchamp involverte seg i kuratering av utstillinger, erkjente han at diskursive og institusjonelle krefter rundt kunstverket kunne bli brukt, eksperimentert med og reetablert (Filipovic, 2017, s. 9). I 1917 tok Duchamp ansvaret for opphenging av en utstilling for Society of Independent Artist i New York. Her prøvde han ut et nytt system for organiseringen av utstillingen ved å foreslå en opphenging som ikke fulgte skolens stil eller kronologi. I stedet skulle det foregå alfabetisk og gjennom sjansespill. Utstillingen skulle begynne med den første bokstaven som ble trukket ut av en hatt. Dette forsikret at det ikke var noen form for favorisering, samtidig som det gikk i mot alle de kjente systemene for utstillings organisering (Filipovic, 2017, s. 10). Dette var også starten på historien til det kjente urinale, *Fountain*. Filipovic mente at Duchamps utstillinger var, hver for seg, hendelser som radikalt rekonstruerte og tenkte nytt rundt utstillingskonvensjoner (Filipovic, 2017, s. 10).

Det er mange kunstnere som bruker utstillings praksis som et kritisk medium. I utstillingen *Le Vide* (The Void) malte Yves Klein hele interiøret hvitt i et kunstgalleri i Paris. Her fjernet han alt det gjenkjennelige innholdet fra stedet. Det hvite kjent fra den hvite kube var gjengitt på en ekstrem måte. Utstillingsåpningen var ment å være provoserende og iscenesatt. Mange utstillingskonvensjoner var brukt men overdrevet som de trykte invitasjoner i store antall, en bestilt tekst av en kritiker, inngangsbilletter, åpningstaler, drinker og ansatte vektere. Rommet opererte i henhold til mange av de reglene og den institusjonelle politikken som karakteriserer en utstilling. Det eneste som manglet i henhold til konvensjonene, var at alt som kunne bli forvekslet med kunst var fjernet (Filipovic, 2017, s. 11).

Ikke alle utstillinger som organiseres av kunstnere har som mål å endre utstillings vilkår. Noen utstillinger har handlet mer om å utrykke en kunstners unike utvalg der formatet for presentasjonen fortsatt er den samme. Det finnes også mange utstillinger laget av kuratorer (eller ikke-kunstnere) som hver for seg har tenkt nytt rundt formen til en utstilling. Disse

kuratorene har slik Filipovic også påpeker tidligere vært opptatt av å finne en utstillingsform som responderer til kunstverket som skal vises eller tillat kunstnerne å ta valg i utstillingen. Profesjonelle kuratorer har blitt inspirert av kunstner-kuraterte utstillinger og utfordret seg selv til å tenke nytt rundt utstillingens form. Filipovic sier at det med andre ord ikke er klare regler som skiller og definerer rollene. Slik Filipovic uttrykker: «Things are slippery» (Filipovic, 2017, s. 13). Det som virker som målet for kunstner-kuraterte utstillinger er en kritisk kommentar til ideen om utstillingen som en nøytral organisering av kunstverk i et gitt sted og tid for didaktisk visning (Filipovic, 2017, s. 13).

Filipovic beskriver at uansett hvor mye hennes prosjekt prøver å forene den spesifikke sjangeren som er kunstner-kuraterte utstillinger, viser det seg å ikke være en likhet eller ensartethet i kunstnerne tilnærminger (Filipovic, 2017, s. 13). Selv om kunstner-kuraterte initiativer lenge har vært understudert, reiser de en rekke utfordrende spørsmål knyttet til kunstverkets grenser. Filipovic spør blant annet; hvor ender et kunstverk og hvor begynner dens kontekst? Burde utstillinger kuratert av kunstnere bli sett på som kunstverk? Antologien *The Artist as Curator* forsøker å presentere språk, verktøy og metodologier for å se og snakke om hvordan en type utstillingsutvikling skapt av kunstnere kanskje kan bli studert på en annen måte i det store spekteret av utstillinger (Filipovic, 2017, s. 13).

### 3.4 Konseptkunst

I *Paragraphs on conceptual Art* presenterer Sol LeWitt den kunsten han selv er involvert i, nemlig konseptkunst. I konseptkunst er ideen om konsepter det viktigste aspektet ved et kunstverk. Når en kunstner bruker en konseptuell kunstform betyr det at all planlegging og alle beslutninger er gjort på forhånd og at gjennomførelsen er et likegyldig gjøremål. Ideen blir maskinen og drivkraften for skapelsen av kunstverket. Sol LeWitt påpeker at slik type kunst trenger ikke nødvendigvis å være teoretisk eller illustrerer teorier men den er intuitiv og involvert i alle mulige typer mentale prosesser og den er hensiktsløs. Den er vanligvis uavhengig av ferdigheter hos kunstneren som håndverker. Hvis en kunstner er interessert i konseptkunst er det opp til dem å gjøre sitt arbeid mentalt interessant for betrakteren. Sol LeWitt understreker at det emosjonelle inkluderes vanligvis ikke i konseptkunst. Det er ingen grunn til å tro derimot at den konseptuelle kunstneren er ute etter å kjede betrakteren (LeWitt, 1967, s. 12).



Konseptkunst trenger ikke å være logisk, ideene trenger ikke være komplekse og de fleste ideer som er suksessfulle er svært enkle. Vellykkede ideer har en enkel karakter fordi de fremstår uunngåelige. I forhold til ideen er kunstneren fri til å overraske seg selv og ideene er utforsket gjennom intuisjon (LeWitt, 1967, s. 13). Hvordan kunsten ser ut er ikke så viktig. Det må se ut som noe om det har en fysisk form. Uansett hvilken form den til slutt vil ta må det begynne med en ide. Det er prosessen til unnfangelsen og oppdagelsen som kunstneren er opptatt av. Når den fysiske formen er satt er verket åpen for persepsjon av alle inkludert kunstneren (LeWitt, 1967, s. 13).

I følge Sol LeWitt burde kunst som kun er ment for å sanses av øyet bli kalt perseptuell, i stedet for konseptuell. Dette inkluderer de fleste former for optisk, kinetisk, lys og fargekunst. Siden funksjonen til unnfangelsen og persepsjon er motsigende, ettersom den ene er før- og den andre er etter fakta. Hvis kunstneren ønsker å utforske ideen sin så nøye som mulig burde beslutningene være få. Uforutsigbarhet, smak og andre avsporinger bør være eliminert når man skaper kunstverket. Hvis kunstverket ikke ser så fint ut trenger det ikke nødvendigvis å forkastes. Noen ganger kan det uventede ende opp med å være visuelt tilfredsstillende (LeWitt, 1967, s. 13).

Sol LeWitt påpeker at man må arbeide etter en plan som er satt på forhånd for å unngå subjektivitet. Planen skal utforme arbeidet og noen planer vil bestå av en million variasjoner mens andre har et begrenset antall, men begge er endelige. Andre planer innebærer uendelighet. I hvert tilfelle velger kunstneren en grunnleggende form og et sett med regler som skaper en løsning på problemet. Desto færre beslutninger som blir tatt i løpet av arbeidet desto bedre. Dette eliminerer det tilfeldige, uforutsigbare og subjektive så mye som mulig. Dette er grunnen til at denne metoden brukes (LeWitt, 1967, s. 13).

Det spiller ingen rolle om betrakteren ikke forstår konseptet til kunstneren når de ser kunsten mener Sol LeWitt. Når kunstverket er ute av ens hender har man ikke noen kontroll over hvordan betrakteren vil tolke verket og forskjellige mennesker vil forstå det samme på forskjellige måter (LeWitt, 1967, s. 14). Hvis kunstneren gjennomfører ideen sin og overfører den til en synlig form er alle stegene i prosessen viktig. Ideen i seg selv, selv om den ikke er visualisert, er det like mye et kunstverk som det endelige produktet. Alle prosjektets steg som droplinger, kladd, tegninger, feilgrep, modeller, studier og tanker er interessante. Det som viser tankeprosessen til kunstneren er noen ganger mer interessante enn det endelige produktet (LeWitt, 1967, s. 14).

Å bestemme seg for hvilken størrelse et arbeid skal ha er utfordrende og Sol LeWitt mener at det handler om hvilken størrelse som er best for ideen. Hvis produktet er helt gigantisk kan størrelsen i seg selv være så slående at ideen blir helt glemt og hvis det er for lite kan det kanskje fremstå som uviktig. Stedet som verket skal plasseres i bør også tas i betraktning. Sol LeWitt mener at kunstverket må være stort nok til å gi betrakteren den informasjonen de trenger og at plasseringen legger til rette for denne forståelsen. Hvis verket er basert på hindringer og er ment å være vanskelig å betrakte eller ha tilgang til påpeker LeWitt at det overnevnte ikke gjelder (LeWitt, 1967, s. 14).

Arkitektur og tredimensjonal kunst er to forskjellige ting. Arkitektur handler om å skape et sted med en spesifikk funksjon. Arkitektur, om det så er et kunstverk eller ikke, må være funksjonell hvis ikke mislykkes det. Kunst trenger ikke å være funksjonell. Om tredimensjonal kunst begynner å ta i bruk karakteristikk fra arkitekturen som det å skape bruksarealer svekkes dens funksjon som kunst (LeWitt, 1967, s. 15).

I følge Sol LeWitt kan nye materialer være en fare i samtidskunsten fordi noen kunstnere forveksler nye materialer med nye ideer. LeWitt mener at en bør være forsiktig når man tar i bruk nye materialer fordi fysikaliteten til materialet kan ende opp med å bli viktigere enn ideen. Tredimensjonal kunst er av fysisk karakter og konseptuell kunst er ment å sette i gang tenkning hos betrakteren i stedet for øynene og følelsene. Fysikaliteten i tredimensjonale objekter motsier derfor sin følelseløse intensjon ifølge LeWitt. Farger, overflater, tekstur og form forsterker det fysiske aspektet til arbeidet og alt som retter oppmerksomheten og interessen til betrakteren mot fysikaliteten tar oppmerksomheten vekk fra ideen. Sol LeWitt påpeker at konseptkunstneren bør bevisstgjøre seg overfor materialiteten eller bruke den på en paradoksal måte, nemlig konvertere materialiteten til en ide (LeWitt, 1967, s. 15)

## Del 4: Presentasjon av det praktiske arbeidet

### 4.1 Beskrivelse av presentasjonsform

Dette kapitlet tar for seg en skriftlig presentasjon av det praktiske arbeidet som er det digitale utstillingsrommet TIL og utstillingen *Serie 1*. Det praktiske arbeidet dokumenteres og gjennom en hjemmeside. I denne skriftlige delen har jeg valgt å dele opp beskrivelsen slik som prosessen har vært. Disse stegene er ment å vise til hvordan en digital utstilling har blitt laget, og kan lages. Prosedyren under kan anvendes av andre. Dette er et forslag til hvordan en digital utstilling kan skapes av en kunstner-kurator. Det er vanskelig å si om denne metoden er effektiv, fullstendig og anvendelig, ettersom kunstfeltet er i konstant endring. Det skjer hele tiden et skifte i feltet og så fort en begynner å ta grep over hvordan ting fungerer, begynner ting å ta andre former. Allikevel så jeg behovet for å skape en metode for utvikling av en digital utstilling. Bruksanvisningen har sine begrensninger og den opprinner i utarbeidelsen av et spesifikt konsept, men den er ment å bli utfordret, rekonstruert og tilpasset i henhold til de prosjekter det måtte gjelde. Den trenger ikke følges i riktig rekkefølge og man kan hoppe over eller eventuelt legge til nye punkter. For meg har det praktiske arbeidet vært svært viktig fordi det har gitt meg muligheten til å se og være aktivt deltagende i feltet og teste ut teknikkene. Gjennom den praktiske prosessen har jeg fått innblikk i kunstner-kurator rollens arbeidsoppgaver. Dette har gjort det lettere å senere i refleksjonen tolke hva denne rollen faktisk går ut på. Kunstnerisk utviklingsarbeid er også opptatt av de praktiske dimensjonene. Mye av læringen om kunstner-kurator rollen og utstillinger har skjedd gjennom eksperimentering og produksjon. Det kan derfor kanskje være til å nytte for andre som skal utforske dette feltet å ha en bruksanvisning der man kan teste ut og lære mer om kunstner-kurator rollen gjennom å skape en digital utstilling.

Lenke til nettside: <https://tilserie1.wixsite.com/tilserie1>

## 4.2 Utstillings prosedyren

Punkt 1: Finne et rom å utstille i

### *Hente inspirasjon fra kunstteori*

Ideen startet med en geometrisk fasinasjon av den hvite kube. Etter flere besøk på ulike utstillinger var et fremtredende element selve romoppdelingen til institusjonen og som sådan tematisering og konseptualiseringen som kan oppstå i et hvert rom i en og samme institusjon. Hvert rom kan bestå av en samling verk som er blitt plassert og organisert sammen for å formidle en samlet kontekst. En og samme utstilling består av en helhetlig kombinasjon av rom, men hver romoppdeling består igjen av en slags egen utstilling.

### *Hente inspirasjon fra kunstutstillinger*

Et eksempel der romoppdeling sto sterkt frem var utstillingen *Mot skogen – Knausgård om Munch* som ble vist på Munchmuseet mellom 6. mai. til 8. oktober 2017. (Munchmuseet, 2017) Utstillingen besto av fire rom. Veggene i de forskjellige rommene var malt i ulike farger, disse fargene omfavnet den helhetlige samlingen av verk i hvert av rommene. Det var også som om fargene hadde blitt utvunnet fra de utvalgte maleriene i visningen. I det første rommet var veggen malt i en dus blå farge. Rommet var som å stå på en åpen slette, rundt lunsj tid. Himmelen er blå, det er avslappende, man kan så vidt kjenne vinden. I det neste rommet møtte man en grønn vegg. Man hadde gått fra den åpne sletten, og inn i skogen. Rommet besto hovedsakelig av naturmotiver. Her var det mørkere, veggen omfavnet deg litt mer, det var ikke like åpent, og en kunne kjenne granbarene kile deg i nakken. Det neste rommet var malt sort. Det kjentes trangt og nesten innestengt. Det etterlignet tankerommet, i hodet, et sted en aldri kommer helt ut av hvis en virkelig sitter fast. Motivene var mørkere og avbildet noe mer personlig fremfor omgivelser. Perspektivet er ikke Edvard Munch som ser på naturens omgivelser, men heller Munch som ser innover. Når man kom ut fra det sorte rommet, var det umulig å ikke kjenne et skarpt sting i øynene. Fargen var som et skjærende sollys. Det gule rommet var en oppvåkning. En var ikke lenger inne i hodet. Her var rommet fylt med motiver av mennesker. De stirret på deg. Du er aldri alene i hodet, du må en gang møte verden der ute. Den dramaturgiske oppbygningen i utstillingen setter spor. Det er som

en fortelling. Munchs arbeider satt inn i en narrativ. En slik romoppdeling inspirerte til tenkning i samme baner. Det oppsto et ønske om å fortelle en historie.

### *Velge hvilken type rom det gjelder*

Så hvordan finner man et rom å utstille i? I dette tilfelle ville jeg gå bort i fra å utvikle en utstilling i det fysiske rom. På grunn av koronasituasjonen skulle det derfor skapes et digitalt rom. Her var de arkitektoniske mulighetene uendelig og rommet kunne ha hvilken som helst fasong. Ettersom jeg ikke har studert arkitektur måtte jeg allikevel finne en enkel fasong å ta utgangspunkt i, noe som var mulig å utvikle i 3D for en nybegynner. Den enkleste fasongen var bokstavelig talt en hvite kube. I tillegg til dette er den hvite kube noe som har sterk tilknytning og status i kunstfeltet. I stedet for å ta utgangspunkt i farger slik som *Mot Skogen*, ville jeg ta utgangspunkt i bokstaver. Hvilke bokstaver kan en finne hvis en delte kubene opp i 4x4 mindre kuber, der en hovedsakelig forholder seg til en spesifikk type dimensjon og bokstaver i et kvadratisk og geometrisk utseende? Det ble testet ut ulike måter å dele opp kubene på, også måter der dimensjonene og de rette linjene ikke nødvendigvis stemte overens med hverandre. Fokuset lå allikevel hele tiden på at rommet skulle være formet som bokstaver. I tillegg til dette var det viktig at rommet stemte overens med det faktisk fysiske rom sine dimensjoner. Hvis rommet hadde blitt bygget i den fysiske verden, ville det være mulig å gå inn i det. Veggene var derfor bestemt å være 3 meter høye og hver kube i den helhetlige kubene var 3x3 meter. Til slutt kom jeg frem til en kube delt opp i 9 like store kuber, og 3 ulike rom. Rommene var formet, T, I og L. De tre bokstavene formet også et ord: TIL. (Figur 1) Det at de tre bokstavene også formet et faktisk ord når de ble satt sammen var en viktig del av den endelige bestemmelsen. Slik kunne utstillingsrommet få et navn. Det kunne brukes til å forme setninger som til deg eller til kunsten. Det endelige rommet som skulle brukes til å kuratere en utstilling var et digitalt rom laget fra bunnen av. Dette nye utstillingsrommet fikk navnet TIL.

### *Lage en fysisk arkitektonisk modell*

Gjennom å skape en fysisk arkitektonisk modell visualiseres rommet på flere måter enn kun i det digitale. Ved å arbeide fysisk med noe som ville ende opp digitalt kunne jeg analysere utstillingen på en annen måte. En fysisk arkitektonisk modell er et verktøy som gjør det lettere å se for seg proporsjoner og volum. Etter hvert som kunstverkene begynner å produseres kan

man skrive ut kopier av kunstverkene og visualisere ideene sine gjennom den fysiske modellen. Det er en måte å levendegjøre ideen og gjør resten av prosessen for utviklingen av rommet enklere. (Figur 2)

### *Lage det digitale rommet*

I denne omgang bruker jeg et program som heter Archicad laget av Graphisoft. Det finnes en rekke programmer der man kan bygge ut 3D-modeller, blant annet Sketchup. Det man også kan gjøre er å ta bilde av diverse rom man vil utstille i og redigere inn bilder i Photoshop for å visualisere ideene sine. I Archicad bruker jeg programmets verktøy til å gjenskape de fysiske tegningene. Her lager jeg en modell av hvert rom og en samlet modell med alle rommene. Slik kan jeg lage fremvisninger i fra hvert rom og samtidig en helhetlig fremvisning der man går gjennom alle rommene. (Figur 3) Dette programmet muliggjør at man kan bevege seg inn i rommet fra et point-of-view perspektiv, det er derfor jeg hovedsakelig tar det i bruk. Etter hvert som verkene produseres plasseres de inn i den digitale modellen også lages en videofremvisning som skal brukes til å vise utstillingen. Dette går nærmere innpå i Punkt 3.

### Punkt 2: Velge ut en samling kunstverk å utstille

#### *Rommet kuraterer kunsten vs. kunsten kuraterer rommet*

Kubens bokstavoppdeling var en viktig faktor for å bestemme utgangspunktet for utstillingen og hva den skulle fylles med. Ved å dele rommene opp i bokstaver, kunne hver enkelt bokstav også lede til hva som skulle fylle rommene. I stedet for en farge på hver vegg, som henviste til verkene, skulle vært verk i rommene starte på bokstaven som rommet var formet som. I *Mot skogen* kan det kanskje tolkes som at Kari Brandtzæg og Karl Ove Knausgård så på alle de allerede oppståtte verkene til Edvard Munch og fant likedannede trekk i noen av de, for så å se på fargekombinasjoner og dermed skape en narrativ ut av dette. I mitt tilfelle derimot startet narrative med selve rommene, og verkene kommer etterpå.

#### *Avgrense og sette regler*

I dette tilfelle måtte jeg forholde meg til visse regler for utviklingen av kunstverkene. Kunstverkene var nødt til å kunne overføres til det digitale rom med de midlene jeg har som

student. Det vil si: enten må verkene produseres digitalt eller så må de ha et format som kan scannes inn på datamaskinen med de utskriftmaskinene jeg har tilgang til, altså A3 eller A4. Reglene forutsa også at jeg måtte lage verk som startet med de 3 bokstavene og derfor begynte jeg å lage lister med ord. En annen vurdering var om hvert rom skulle ha en tittel som startet på T, I og L. Som for eksempel Tid, og dermed skulle vært verk plassert i rommet omhandle tid. I stedet forble rommenes tittel kun en bokstav og det skulle heller gå ut på å sette titler på kunstverkene som plassertes i rommene. Dermed var regelen at hvert verk som skulle lages skulle ha titler som startet på T, I eller L. Med det første var det ganske frie tøyler for å skape verk.

### *Lage skisser og produsere et utvalg verk*

I starten av prosjektet og utviklingen av kunstverkene var det viktig å fokusere på prosessen. Uten et fokus på å skape en stor mengde skisser kan jeg ikke se at resultatet ville blitt det samme. Gjennom å utforske ulike teknikker kunne jeg også se på deres funksjon i det digitale rom. De første produksjonene besto i et stort utvalg av uttrykksformer, motiver og tematikker. Her oppsto også inspirasjonen til de endelige verkene og deres titler. Det var et stort antall ord å ta utgangspunkt i og bruke som startet på T, I eller L. Som en udefinert kunstner utforskes stadig ulike teknikker for skapelsen av arbeider og en har ikke en klart definert teknikk eller karakteristikk i sine arbeider. I begynnelsen besto arbeidene av materialer som leire, digitale og fysiske tegninger. Disse ble avbildet og scannet inn på PC-en slik at jeg hadde et arkiv av alle på samme sted. Under er en liste over titler på alle de forskjellige arbeidene, hvert ord har blitt utforsket gjennom ulike medium:

*Teppe* (Figur 4)

*Ti* (Figur 5)

*Timeglasset* (Figur 6)

*Tårer* (Figur 7)

*Infeksjon* (Figur 8)

*Isbre* (Figur 9)

*Labyrint* (Figur 10)

*Landskap* (Figur 11)

*Leire* (Figur 12)

*Lengsel* (Figur 13)

*Linjer* (Figur 14)

*Lule* (Lule betyr blomster på albansk) (Figur 15)

*Lyd* (Jeg lagde også lydverk som eventuelt kunne brukes i rommet)

Etter å ha produsert en stor mengde skisser og arbeider slik at det var mulig å ha et bredt utvalg i utvelgelsen av de endelige verkene konkluderte jeg med at det var et for bredt spenn i teknikker. Det var for mye å ta for seg, det var overveldende. Det var ikke rom i oppgaven til å ta for seg hvert av arbeidene som en individuell entitet. Bare det å dokumentere alle disse skissene fremstår overveldende i oppgaven, det hadde vært altfor mye å ta for seg å inkludere det i utstillingen. Det var allikevel viktig med alle skissene for å kunne reflektere over veien til resultatet av de endelige verkene, de har oppstått ut ifra en lang prosess. Dermed ble det bestemt at som kunstner skulle jeg kun benytte meg av *en* type teknikk, motiv og tematikk og heller se på hvordan akkurat denne uttrykksformen fungerte i det digitale rommet. Gjennom å analysere skissene kom jeg frem til at jeg i hvert fall ville bruke det tidligere lagde blomstermotivet (Figur 15) som utgangspunkt for alle bildene og dette skulle inkorporeres i hvert bilde. Grunnen til at jeg ville bruke et type mønster gjentakende ganger var at jeg savnet å se en gjenkjennelse i det store utvalget av arbeidet. Jeg ville at en kunne se at alle arbeidene var laget av en og samme kunstneren slik en oftest gjør med andre kunstnere. Kanskje gjennom denne prosessen ville det utvikles et eget kunstnerisk uttrykk?

### *Finne en sammenheng*

Som kunstner var det spennende å produsere mange forskjellige verk og det skal sies at tøylene var ganske frie. Det eneste jeg måtte forholde meg til i begynnelsen var ønske om å ta utgangspunkt i de 3 gitte bokstavene. Men så når et utvalg arbeid var ferdig, var jeg som kurator ikke fornøyd med å ha så mange forskjellige uttrykk. Rommets konsept var spesifikt, konkret og ryddig men den store mengden kunstverk virket ikke som den passet inn. Det var ingen helhet eller sammenheng mellom arbeidene. Det eneste de hadde til felles var det at de tok utgangspunkt i rommets bokstavform. Dermed gikk jeg tilbake til rollen som kunstner og prøvde å finne ut av hvilken uttrykksform jeg ville forholde meg til. Som kunstner var jeg opptatt av å bruke en uttrykksform som jeg følte jeg mestret og som formidlet akkurat de følelsene jeg følte i øyeblikket det ble laget. Som kurator ville jeg utstille verk som kommuniserte både individuelt, men også med hverandre. Jeg ville ha verk som var likeså



konseptuelle som rommet de utstiltes i.

### *Utforske et materiale og uttrykk*

Igjen reflektertes det over de valgene som hadde blitt tatt underveis i prosessen som kunstnerkurator og jeg prøvde å gruble over hvilke verk som sto sterkest frem. Det var en fremtredende tematikk som hele tiden kom tilbake, og det var minner og fortid. Kanskje det er tiden vi lever i, men aldri har nostalgien truffet så hardt som den gjør nå. I en tid med usikkerhet søker en kanskje etter et sted der en føler seg trygg.

Fasinasjonen med den flyktige naturen av minner og fortid kan sies å stamme fra møtet med Ola Billgrens *Sommer* (1969) som var utstilt på Sørlandets Kunstmuseum i utstillingen *11 nordiske. Kunstnere fra Tangen-samlingen*. Maleriet bestående av et kjøkken malt i en fotorealistisk teknikk viste det statiske miljøet i det møblerte rommet bestående av materialistiske ting, ting som forblir uavhengig av tid, de ting som ikke forvitrer. Utenfor døren får man et glimt av en sommerdag som skinner inn i kjøkkenet. Omgivelsene ute er malt i en impresjonistisk stil. Malerstrøkene er brutt opp i fragmenter og står i sterk kontrast til det statiske miljøet inne i huset. Disse fragmentene minner om sommerens flyktige karakteristikk. Det midlertidige og de ting som ikke varer evig men forblir fragmenter av erindringer. De brutte malerstrøkene ser ut som den type bevegelse som oppstår i det temperaturen øker, som varmebølger på sommeren. Sommeren er som et impresjonistisk maleri. Biter og fragmenter av øyeblikk som virker så øyeblikkelig over. Som å bli blunkende blendet av solen. Hvert malerstrøk minner om et kronblad eller løv som snart blir tatt av vinden i det det forvitrer og knasende forsvinner.

De digitale arbeidene som ble skapt i starten forsterket ikke nostalgien eller fysikaliteten og flyktigheten som jeg var ute etter, derfor skulle det ikke arbeides digitalt. I stedet ville jeg bruke en uttrykksform som var en kontrast til de strenge, tekniske og maskinaktige strekene som rommene allerede besto av. Derfor skulle jeg bruke akvarellmaling. Akvarell flyter inn i hverandre, er uforutsigbart og langt fra kalkulert. Så fort du har litt mer vann på penselen, bestemmer mediet nesten selv hvordan motivet skal ende. Akvarell er slik som tiden, uforutsigbar og foranderlig. Det er som minner som flyter, fra klarhet til uklarhet.

### *Samle de endelige verkene*

De endelige motivene består av en barnslig strek, forskjellige og klare farger. Når en ser tilbake på noen av de tidligere skissene kan man klart se hvilke av arbeidene som inspirerte de siste verkene. Likhetene ligger i arbeider med mye fargebruk, gjentakende mønster og bruk av akvarell. Alle motivene tar utgangspunkt i ulike rom, mønster og interiør. Ikke digitale eller fysiske men imaginære rom. De er en kontrast til det urørlige digitale rommet. Fordi utstillingen baserer seg i og på det digitale ville jeg skape kunst som sto i kontrast til det men samtidig bygget videre på den opprinnelige ideen. Den opprinnelige ideen baserte seg på rom og bokstaver. Bildene viser interiører, tekstiler, tapet og forskjellige ting som omgir oss fra det fysiske rom. Det er ikke en fotorealistisk avbildning og forsøker ikke å gjengi det fysiske rom helt og holdent. I stedet er det inspirert av nostalgi og hvordan, når en ser tilbake på minnene sine, befinner seg et sted mellom virkeligheten og fantasien. Disse tegningene skulle være en iscenesettelse av rommet mellom rommene. Et sted mellom det digitale og det virkelige, altså det imaginære. Titlene tar som alle skissene utgangspunkt i rommets bokstaver. Titlene spesifikke og konkrete og beskriver akkurat det som bildet består av. De endelige kunstverkenes er listet opp under:

*Tangenter og Eføy i Stuen* (Figur 16)

*Tapet og Monstera* (Figur 17)

*Teselskapet Ute på Terrassen* (Figur 18)

*Timeglasset for Soloppnedgang* (Figur 19)

*Isbergsalat på Kanten av Kjøkkenbordet* (Figur 20)

*Lengsel Speilet ved Sminkebordet* (Figur 21)

*Lulet po Perseriten* (Opprinnelig tittel er på albansk, oversatt: Blomstene repeteres) (Figur 22)

### *Utstille de endelige verkene i utstillingsrommet*

Etter at det endelige utvalget av kunstverk er bestemt plasseres de inn i utstillingsrommet. Om det er en fysisk utstilling, gjøres dette på en annen måte. I dette tilfellet overføres arbeidene ved hjelp av skanning inn på PC-en. Deretter plasseres de inn i rommene ved hjelp av digitale verktøy. I dette tilfellet er det ikke mange valgmuligheter for hvor arbeidene skal plasseres.

Verkene som starter på T skal være i T-rommet, verkene som starter på I i I-rommet og verkene på L i L-rommet. I dette steget kan det fortsatt skje en utvelgelsesprosess, muligens fjernes noe, det legges til noe eller gjøres endringer i forhold til hvordan arbeidene ser ut i rommet. Jeg bestemte meg derimot for å beholde alle verkene. Verkene blir ikke tillagt noen ramme. Rammene måtte ha blitt bygd ut digitalt og det hadde kun blitt brukt for å følge konvensjoner. I det verkene tas ut av rammen kan de kanskje tolkes annerledes, slik som i Monet utstillingen kuratert av William Seitz (Filipovic, 2013, s. 76).

### Punkt 3: Presentere utstillingen for offentligheten/betraktere

#### *Hjemmeside som utstillingsarena*

Hvordan kan betraktere se eller oppleve utstillingen? Dette kan løses på flere måter i det digitale, i form av å lage en applikasjon eller via sosiale medier. I dette prosjektet ble det bestemt at utstillingsrommet skulle vises gjennom en hjemmeside. På hjemmesiden blir man møtt med en animert GIF av den hvite kubens som deles opp i de tre delene den består av. (Figur 23) Her kan betrakteren ved første møte med hjemmesiden selv velge hvilket rom de vil gå inn i. Hvilken bokstav vil en velge? Først kan man ikke se hva som er i rommene, kun formen på dem. Når man klikker seg videre til et rom får man opp en videofremvisning som leder deg inn i det valgte rommet gjennom et point-of-view perspektiv. Dette skal gi illusjonen av at man går inn i et utstillingsrom. En hjemmeside er en måte å samle mange ulike elementer på et og samme sted. Her kan man ta i bruk og presentere logo, bilder, video, GIFs, arkitektoniske modeller og pdf-filer på et og samme sted. Det er som en slags collage. Hjemmesiden er også tilgjengelig for alle, fra hvor som helt og er et medium som tilpasser seg koronapandemiens påvirkning på det fysiske rom. Hjemmesiden vises best gjennom en dataskjerm med tanke på størrelse men er også utviklet til å fungere optimalt på en mobilskjerm også.

#### *Videofremvisning vs. virtuell visning*

Opprinnelig skulle jeg gjøre det mulig for folk å kunne bruke piltastene til å gå inn i rommet som en virtuell visning. Det er mulig å skape en form for virtuell visning med de verktøyene jeg klarer å benytte meg av i ArchiCad, men betrakteren er nødt til å laste ned en applikasjon

som heter BimX og få tilgang til filen bestående av den arkitektoniske modellen. For å ikke gjøre det komplisert og ha for mange steg for de som ser på utstillingen har jeg valgt å kun ha videofremvisninger på hjemmesiden. I videoen kan betrakteren klikke pause når de står foran det verket de vil betrakte og navigere seg gjennom videoen. Under videoen finner man hvert verk som er utstilt i det valgte rommet. Listen består av kunstverket som er avbildet og informasjon om det. Det er tre forskjellige videofremvisninger, T-Rommet, I-rommet, L-rommet og de samlede rommene. Helt nederst kan man laste ned et poesi-blad. Ettersom jeg verken har bakgrunn i arkitektur, grafisk design eller web-design har alle de ulike elementene forbedringspotensialet. Dette har vært en måte for meg å også lære meg mer om disse verktøyene.

### *Logo/visuelt uttrykk*

Alle komponentene på hjemmesiden er godt uttenkt. GIF animasjonen bruker et bevegelig bilde til å visualisere helheten og delene i konseptet. Utstillingsrommets logo er laget av de samme 9 kubene som utstillingsrommene tar utgangspunkt i. (Figur 24) Logoen skal være gjenkjennelig og skal kunne brukes på andre sosiale plattformer, skriv eller publikasjoner. Det blir som et slags varemerke. Her er det viktig å påpeke at dette ikke nødvendigvis er den siste utstillingen som det digitale utstillingsrommet TIL utstiller. Utstillingsrommets romlige konsept er mulig å bruke om og om igjen. Det kan hende at det utvikles andre bokstavformer til en annen gang, og da blir selvfølgelig navnet noe annet, men dette må utforskes videre.

### *Tittel på den nåværende utstillingen/samlingen*

Jeg velger å kalle denne utstillingen for *Serie 1*. Ved å skrive serie setter man forventninger til at det kanskje vil komme andre utstillinger. Dette åpner også opp for at TIL forblir et utstillingsrom fremfor en flyktig utstilling. Det er forskjell på de to. Vi har selve utstillingsrommet som er TIL og utstillingen som er samlingen med verk som stilles ut som er *Serie 1*. Rommet kan stå alene uten utstillingen og selve samlingen kan endres og i senere fremtid er det kanskje mulighet for en utstilling i samarbeid med andre kunstnere også. Det er en grunn til at tittelen ikke er mer spesifikk enn *Serie 1*, som kun referer til at det er den første av noe og en del av flere. Jeg ønsker ikke å lede oppmerksomheten vekk fra konseptet, et hvert tillegg i formidlingen kan bli en forstyrrelse.

#### Punkt 4: Formidle utstillingen

##### *Eksempler på publikasjoner/formidling fra andre utstillinger*

Dag Solhjell presenterer i *Formidler og Formildet* de tre begrepene kontekst, tekst og paratekst. Konteksten ifølge Solhjell er noe som etablerer en relasjon mellom kunstverket og noe utenfor kunstverkene. Konteksten er det som er med på å gi kunstverket mening. (Solhjell, 2007, s. 25) Teksten er selve kunstverkene, det som man kan lese, oppleve og forstå i en utstilling. Tekstene, altså kunstverkene, opererer innenfor en satt kontekst. Paratekster kan være alt som er rundt kunstverkene og som viser til konteksten eller kunstverkene. Paratekster kan være et hjelpemiddel som peker mot eller henviser til kunsten og dens kontekster. (Solhjell, 2007, s. 27)

I flere av utstillingene jeg har vært på, blant annet på Sørlandets Kunstmuseum, har jeg lagt merke til og sett nærmere på ulike teknikker og materialer for kunstformidling. Jeg er svært opptatt av formidlingsteknikker som kan frembringe en form for kunstnerisk praksis, spesielt kreative løsninger i form av papirmateriale. En utstilling består av mange ulike typer paratekster som peker mot kunstverkene og utstillingen, under vil jeg vise til diverse eksempler.

Paratekster som har stått frem når jeg selv har vært på utstillinger er fysiske ting jeg kan ta med meg videre. På utstillingen *11 nordiske. Kunstnere fra Tangen-samlingen* hadde hvert rom en postkortholder bestående av ulike postkort med to ulike motiver på hver side. (Figur 25) Det ene motivet var utsnitt av diverse kunstverk spredt rundt i utstillingen. Ved postkortholderen sto det at man skulle prøve å finne ut hvilket bilde utsnittet tilhørte. Den taktile følelsen av å bære med seg en bit av verket, som man vanligvis må observere fra en spesifikk avstand og ikke kan berøre, var som en belønning. Hvert postkort så ut som et abstrakt maleri og gjorde at du så både det opprinnelige maleriet fra et nytt perspektiv, i form av utsnitt, og også andre kunstverk. I det en holdt kortet opp mot feil verk gjorde det at man kanskje observerte verket på andre måter enn betraktet for seg selv. Man ble nesten som en turist som oppsøkte landemerker. Etter å ha samlet alle utsnittene viste det seg at de til sammen utgjorde et puslespill som ble til et og samme motiv. Postkortene hadde derfor mer enn kun en funksjon, og kunne tas med videre og kanskje bli hengt opp hjemme som en plakat.

Et annet eksempel på publikasjoner som formidlingsgrep på SKMU var i form av et avisformat fra utstillingen *Modernismens Pionerer. Utvalg fra Tangen-Samlingen*. Avisen får du i det første rommet, der veggene er dekket i en tapet med avisbilder. (Figur 25) Et kunstverk fra samlingen, Oda Krohgs *En abonnent på Aftenposten*, henger på veggen og henviser også til aviser. Avbildet ser vi en jente som klipper i avisen. Avisformatet presenterer tekst og bilder som omhandler de forskjellige verkene i utstillingen. Den består også av teoretisk formidling av modernismen. Her lærer man noe om både kunstnerne, verkene og kunsthistorie. Avisen er i A3 format og et av bildene får en fullside. Størrelsen gjør at man kanskje rammer det inn eller bruker det som en plakat hjemme. Det er nesten så man får med seg et av verkene hjem, det gjør kunsten tilgjengelig på flere måter for betrakterne i motsetning til skilt som uttrykker «Ikke rør». Avisen har et estetisk og gjennomtenkt format. Det er som om den har blitt bygd ut fra den historiske epoken kunstverkene er fra, der fysiske aviser ikke ble overkjørt av det digitale. Når man går gjennom utstillingen kan betrakteren lese seg opp på de ulike verkene underveis. Som noe taktilt og fysisk man kan holde på, blad i og lese i gjør det nesten utstillingen interaktiv. Dette er også noe man kan ta med seg og utstillingen lever videre etter at den blir tatt ned. I det man kommer tilbake til det siste rommet og får et glimt av verket til Oda Krogh, *En Abonnent på aftenposten*, inspireres man kanskje til å klippe ut utsnitt i avisen og skape noe eget.

### *Lage en publikasjon*

Jeg hadde ønsket å lage noe av det samme. Etersom det er en digital utstilling, ville jeg gjøre det mulig å laste ned en type papirformat også. Et av paratekstene i dette prosjektet er det nedlastbare Poesi-bladet *TIL Serie 1: Poesi*. (Figur 26) Her er paratekstene, som peker mot verkene og forsøker å gi informasjon om det, utviklet gjennom kreativ skriving. Formatet er digitalt, men det kan også skrives ut og oppleves fysisk av betrakterne. Den digitale utstillingen mangler det fysiske aspektet, poesi-bladet gir muligheten for en fysisk erfaring av utstillingen. Poesien, som er kombinasjoner av ord som referer til titlene og motivene, kan tolkes på mange måter og det er ikke fastsatt hva kunstverkene endelige betydning er.

I utstillingen *Modernismens Pionerer. Utvalg fra Tangen-Samlingen*. brukes også dikt som paratekst til verket *Solen* av Synnøve Anker Aurdal. (1968) Diktet *Sagoland* av Harry Martinson (1934) er med å på å vekke assosiasjoner og metaforer i kunstverket. Diktet og kunstverket er plassert ovenfor hverandre, som en gjenspeiling av to uttrykksformer som

kommer sammen som en. (Figur 27) Både kunstverket og diktet tillegger hverandre noe nytt. Tekstilkunstverket tillegger noe billedlig (og taktilt) til diktet og diktet tillegger noe skriftlig til verket. Det gir muligheter for at betrakterne kan skape nye tolkninger av både verk og dikt. Frasen «den lysande skive» (Martinson, 1934) følger med deg. Når en ser på tekstilverket, brenner den oransje rundingen seg i øyet, slik den faktiske solen festes som en blendede skive og når en lukker øynene ser man fortsatt omrisset av den. I det du går ut av utstillingsrommet med *Solen*, er det grillet og stekt i minne, som et «jatteegg» (Martinson, 1934). Diktene til utstillingen *Serie 1* er ment å skape flere assosiasjoner til verket, uten å direkte og konkret beskrive det. Gjennom slam-poetry tar diktene utgangspunkt i bokstaver, slik utstillingsrommet TIL gjør. Poesien bruker ord på en mer spørrende enn konkluderende måte. Det er en måte å bruke formidlingsstrategier på der man setter seg i skoene til den undrende betrakteren. Det hele gjør også utviklingen av paratekster til en kunstnerisk prosess, mer enn bare en praktisk prosess.

## Del 5: Refleksjon

I dette kapitlet vil jeg drøfte og reflektere over det praktiske arbeidet i lys av den teoretiske rammen presentert tidligere.

### 5.1 Den hvite kube som inspirasjon i prosjektet

I den hvite kube er vinduene fraværende på en slik måte at verden der ute, det daglige liv og tiden forsvinner. Alle forstyrrelser og rot er fjernet. Som en cinematisk black-box streber galleriet etter å distrahere betrakterne fra omverdenen. Den minimale rammen i hvitt var ment å være nøytral og ren, et sted der kunsten var uforstyrret av arkitektoniske, dekorative eller andre distraksjoner. I dette hvitvaskede rommet formidler kunsten sin mening basert på unike estetiske termer. Denne formen som raskt ble standarden og den universelle definisjonen på modernitet heter «den hvite kube» (Filipovic, 2005, s. 63).

Brian O’Doherty referer til den hvite kubens krefter, som er så mektige at om en skulle plassert kunsten utenfor dette rommet, kan den synes å virke verdiløs (O’Doherty, 2002, s. 9). Jeg ville ta utgangspunkt i et rom som er kjent fra kunstverdenen for å signalisere at rommene tilhører kunstverdenen. Det ville skape en sterk base for prosjektet som var støttet av visse konvensjoner for utstillinger. Redselen for at prosjektet ble en glorifisering av den hvite kube dukket stadig opp, og slik Brian O’Doherty er kritisk til den hvite kube, er jeg selv bevisst på hvilke krefter som settes i gang i det en tar utgangspunkt i den. Når man skal bruke en digital plattform til å jobbe med kunst, som skiller seg fra kjente fysiske former for kunstutstillinger, kan det kanskje være en fordel å ta i bruk noe som allerede er kjent i kunstverdenen, altså den hvite kube.

Den hvite kube bygger på et sett med regler som både Brian O’Doherty og Elena Filipovic referer til. Et av disse er at verden utenfor rommet ikke skal komme inn og at vinduene er tildekket. Det består av et finpolert gulv, som ernærmest er klinisk, der en lydløs betrakter går undrende rundt (O’Doherty, 2002, s. 9). TIL utstillingsrom har ingen vinduer. Det består av tre rent kliniske rom som ikke viser noen tegn til en utenforstående verden. Fordi TIL er skapt og opererer i det digitale er det enda mer fraværende fra «den virkelige verden» enn den fysiske hvite kube. Når man ser på videofremvisningen zoomer videoen ut slik at du ser



kuben fra et fugleperspektiv. Her kan du skue et endeløst, tomt univers og det eneste som eksisterer der er den hvite kube. Rommet blir ikke en kritikk av den hvite kube, men kanskje det faktisk blir en glorifisering og hyllest til dette rommet. Der det eksisterer i et univers uten noen forstyrrelser. Den digitale og virtuelle verden virker som den ideelle plassen å gjenskape den hvite kube og forsterke dens sosiale distansering fra den virkelige verden. Fraværet av faktiske vinduer er erstattet med hjemmesidevinduer, som leder til enda flere hvite kuber skapt gjennom kunst, bestående av kunst og for kunst. O'Doherty uttrykker at i den hvite kube virker menneskekroppene eller ekstra møbler som en forstyrrelse eller overflødighet.

(O'Doherty, 2002, s. 10) Den fysiske forstyrrelsen er ikke tilstede i det heletatt i det digitale rom, en kan ikke se en eneste betrakter, det eneste som eksisterer her er kunsten. Det er som en dokumentasjon av gallerirommet, et installasjons fotografi der betrakteren er eliminert.

(O'Doherty, 2002, s. 10) En ren utstilling, urørlig og nesten utilgjengelig. Kunsten som en eksklusiv, urørlig vare, er her realisert, den er verken tilgjengelig for å betraktes i den fysiske virkelighet, men må sees gjennom en skjerm i et videoformat.

I den hvite kube mener O'Doherty at veggene er alt annet enn en nøytral sone. I dette rommet er veggene en estetisk maktfaktor som endrer alt som blir vist på den. TIL spiller på hvordan den hvite kube som rom leses helt ubevisst og som en vanesak. (O'Doherty, 2002, s. 25) Den bygger videre på hvordan rommet er en likeså aktiv deltager i ideen om kunst som kunsten selv. I TIL, er kunsten nesten en forstyrrelse, ettersom rommets konsept er inspirasjonen til og basen for hele utstillingen. Så mye som den hvite kube prøver å sette kunsten i fokus, rettes dette fokuset tilbake til det faktiske rommet og de maktfaktorene som er tilstede her. I videofremvisningen av utstillingsrommet og utstillingen på hjemmesiden, får man et annet perspektiv av rommet. Her fokuserer fremvisningen også på rommet, i det man pauser videoen, kan det se ut som rommet er rammet inn som et kunstverk.

O'Doherty mener at gallerirommet utstråler negative vibrasjoner, der estetikk er en form for sosial elitisme, der gallerirommet er eksklusivt og består av luksusvarer. Han mener at den hvite kube er et sosialt og intellektuelt snobberi som parodiserer et system av begrenset produksjon og tillegger ting verdi (O'Doherty, 2002, s. 84). Han mener at nøytraliteten til den hvite vegg er en illusjon og at den egentlig er uren (O'Doherty, 2002, s. 88). Når en derfor bruker den hvite kube som inspirasjon må en bevisstgjøre seg ovenfor dens iboende egenskaper og opprinnelse. Så i all hovedsak kan den hvite kube defineres som alt annet enn

nøytral og ren overflate, om en så ser på det som et rom for handel og visning av sjeldne objekter for et eksklusivt publikum.

I dette prosjekter er ikke hensikten å kun vise utstillingen til et eksklusivt publikum og det foregår ingen form for handel eller utsalg av eksklusive objekter. Utstillingen er gratis og tilgjengelig for alle. Internett og digital teknologi, er en plass der man kan skape rom som distanserer seg fra fysiske institusjoner. TIL tar selvfølgelig inspirasjon fra de estetiske konvensjonene som den hvite kube har, men prøver å bruke det på en slik måte der verdiløs kunst utstilles og der eksklusivitet er fraværende. Fordi det digitale gjør reproduksjon mulig, er ikke eksklusiviteten til kunsten den samme. Kunsten har her blitt manipulert, skannet, overført og endret for å tilpasse seg det digitale rom. Slik fremstår kanskje kunsten mindre verdifull, siden den kan lastes ned og alle har tilgang til bildene. Bildene blir utdelt til betrakterne på samme måte som de oppstår i utstillingen. Det «originale» og fysiske formatet av kunstverkene er kun en del av prosessen i å tilpasse seg det digitale rommet. Jeg vil si at det *endelige* verket ikke er de faktisk fysiske bildene, men de digitalt formaterte.

TIL utstillingsrom henter inspirasjon fra den hvite kube som geometrisk form. Dette er en bokstavelig tolkning av den hvite kube. TIL utstillingsrom tar i bruk estetiske kvaliteter knyttet til konvensjoner for utstillingsutvikling og bruker de på en annen plattform. Kanskje en ide for det neste steg i prosjektet vil være å faktisk utfordre de statiske, kliniske og forventede estetiske egenskapene til den hvite kube selv i det digitale rom? I tillegg til å se nærmere på den hvite kubens estetiske kvaliteter, kan det nesten ironisk nok sies at jeg tar nytte av stereotypien. Som en udefinert kunstner utforskes det om tegningene som lages kan opptre og defineres som kunst når en bruker et slikt rom. Elena Filipovic påpeker at det finnes teoretiske problemer i det man velger å fraskrive den hvite kube. Spørsmålene hun stiller er hvordan man viser kunsten til kunstnere som enda ikke er kjent som kanskje bruker et estetisk uttrykk som ikke blir gjenkjent av betraktere? Er kunstverkene i fare for å ikke bli gjenkjent som kunst i det de plasseres utenfor de rommene vi vanligvis er vant til å se de i? (Filipovic, 2005, s. 71)

## 5.2 Den digitale utstillingen som utstilling

I det Filipovic stiller spørsmålet «hva er en utstilling?» tematiserer hun hvordan det som kan virke som et enkelt spørsmål bærer på en konfrontasjon ovenfor de konvensjonelle reglene

som ligger til grunn for «en utstilling» (Filipovic, 2013, s. 70). Videre viser hun til hvordan en utstilling ifølge juridisk terminologi er noe som utstiller beviser. Det blir derfor en slags organisert presentasjon av et utvalg ting tilgjengelig for offentligheten. Filipovic mener at man skal være kritisk til dette perspektivet om at en visning er til for å overbevise og demonstrere i juridisk forstand. Dette vil resultere i at utstillinger fremstår som organisert til å formidle noe avgjørende, autoritativt og konkluderende (Filipovic, 2013, s. 70). Hensikten til utstillingsrommet TIL og utstillingen *Serie 1* er ikke på noen som helst måte å formidle noe avgjørende, autoritativt og konkluderende. Utstillingen er skapt som et eksperiment i forskning av utstillings- og kuratoriske praksiser. Hvis det er noe den gjør er det å ha en spørrende og åpen refleksjon rundt konvensjonene. Allikevel bør man i det man arbeider innenfor slike praksiser gjøre seg bevisst på hvilken innvirkning en utstilling kan ha, hvis man for eksempel velger å bruke den til å utøve makt.

Filipovic stiller spørsmålene: Hva er det betraktere ser på? Hva er det kunstnere bidrar med? Hva er det kuratorer organiserer? Utstillingen er ifølge Filipovic en forestilling. Filipovic mener også at en utstilling ikke er en nøytral ting. Den er ment å formidle en ideologi, være en maskin som produserer mening og et sted for disiplinering av betraktere, dette hovedsakelig når politiske makter og institusjoner støtter de (Filipovic, 2013, s. 70). I følge Filipovic er det en annen sak når modellen for en utstilling blir anvendt på en kritisk, opposisjonell og spørrende måte. TIL handler akkurat om det spørrende. TIL er til for å sette spørsmål til og se kritisk på hva en utstilling er og kan være. Dette gjøres gjennom å faktisk skape en utstilling, der en kan anvende denne kritiske utstillingsmodellen som Filipovic snakker om.

Begrepet utstilling kan bety mange ting og ha mange forskjellige mål og ambisjoner. Det finnes et stort spenn av ulike typer utstillinger og Filipovic mener at det ikke handler så mye om hva en utstilling *er* men heller hva en utstilling *gjør* (Filipovic, 2013, s. 71). Hva er funksjonen og hensikten til en utstilling og hvilke erfaringer skaper den rundt de objektene den presenterer? Her er jeg også opptatt av hva en utstilling *er* og hvordan den faktisk utvikles på praktiske vis. Men utstillingsrommet TIL har også noe den *gjør* som er å utforske det digitale rom som utstillingsarena. Fordi dette rommet er utenfor institusjoner, tar TIL utgangspunkt i den hvite kube som en etablert og gjenkjennelige modell fra kunstverdenen. Vet å ta i bruk noe gjenkjennelig gjør det lettere å formidle at det som skjer her skjer i tilknytning til kunst. Denne modellen gjør at de objektene som presenteres i den på

automatisk vis vil bli sett på som kunst fordi de er rammet inn av en konvensjon. En annen ting som utstillingen gjør er å la seg inspirere av konseptkunst. Utstillingsrommet er avhengig av den opprinnelige prosessen og ideen bak resultatet. Senere i drøftingen vil jeg se om man klart kan definere de ulike delene som konseptkunst eller ikke.

I følge Filipovic er en utstilling uten kunstnere og kunstverk ikke mulig og en utstilling er mer enn en samling av kunstobjekter produsert av en rekke kunstnerne som okkuperer et gitt rom. Hun mener at hvis en velger å organisere verkene og gi utstillingen en annen tittel har hele erfaringen og innholdet endret seg. En utstilling er derfor ikke bare et resultat av dens kunstverk, men det som skjer i mellom og dramaturgien rundt (Filipovic, 2013, s. 71). Videre spør hun om man ikke kan skille noen av elementene fra hverandre, altså kunstverk og utstilling. Filipovic sier at man skal henvende seg til kunstverket på samme måte som er lik den risikoen den tar. I utstillingsrommet TIL vil jeg påstå at det går den andre veien. Det kan nesten sies at fordi rommets konsept var så klart definert, virket det som et hvert kunstverk var en forstyrrelse i det. Rommet ble tvunget inn i konvensjoner om at det var funksjonelt og måtte bestå av kunst. Rommet måtte ta risikoen, der det lot seg påvirke av utstillingskonvensjoner og åpne opp for kunstverk. Heldigvis skulle disse støtte utstillingsrommets konseptuelle karakter. Det måtte bygges videre på konseptet slik at konseptet kunne formidles gjennom kunstverkene og ikke bli borte i de. I følge Filipovic er de mest vellykkede utstillingene de som har skapt en metodologi og form der kunstverkene nesten blir produsenter for utstillingen (Filipovic, 2013, s. 72). Når det kommer til TIL derimot, kan man si at utviklingen av rommet ble en kunstnerisk prosess og dermed også en produsent for alle de ulike delene som utstillingen ville bestå i. Dens funksjon var selvfølgelig å være et utstillingsrom, men opprinnelig var det en ide og et konsept utviklet gjennom en kunstnerisk prosess, på lik linje som andre kunstverk.

Filipovic prøver som sagt å se på utstillingen og kunstverkene som adskilt der utstillingen består av visse premisser og klassifiserte systemer som har blitt bygd opp gjennom historien. På den andre siden har vi kunstverkene som kan risikere å avsløre utstillingen som utgir seg for å holde det på sin plass. La oss se på dette i sammenheng med utstillingen *Serie 1* i utstillingsrommet TIL. I denne utstillingen har vi, hvis vi følger Filipovic struktur om adskillelse, to ulike deler, selve utstillingsrommet og kunsten som plasseres i den. Hva skjer når man velger å bruke verk fra den virkelige verden inn i et digitalt konstruert rom? Kan kunstverkene risikere å avsløre det digitale gjennom sitt kontrastfylte uttrykk? Utstillingen er

et paradoks. En digital utstilling som bruker materialer fra den virkelige verden og forsøker å digitalisere de, men ender opp med å avsløre seg selv og det digitale sin immaterielle tilstand.

Filipovic mener at mangel på sensitivitet har gjort kunstverket til noe instrumentelt, men at kunstverket kan utfordre det en kurator vil gjøre i en utstilling. Hun sier at det er best når en kurator ikke prøver å illustrere kuratoriske ideer med kunstverkene, men lar kunstverket være modellen for tekningen og inspirasjon til utstillingen (Filipovic, 2013, s. 73). I

utstillingsrommet TIL er utgangspunktet for kunstverkene selve rommet. Her er kunstverket instrumentelt. Selv om prosessen og ideen bak verket er konseptuelt, er resultatet av det ment som et verktøy i utviklingen av en utstilling, som går ut på å utstille noe for offentligheten.

Rommet som de fleste ganger blir behandlet som instrumentelt har godt av å utfordres gjennom kunstneriske praksiser. Dette har flere gjort gjennom historien. Man kan også la seg inspirere av utstillingsrommet når man skaper kunstverk - det kan bli en slags rominstallasjon, en hybrid, akkurat som kunstner-kurator rollen. Hvorfor er det slik at man er nøler med å definere den kuratoriske eller utstillingspraksis i seg selv som kunstnerisk?

Filipovic mener at om en utstilling ikke er temporær kan det nesten sies å ikke være en utstilling. Fordi den er flyktig, kan heldigvis kunstverket unnsnippe en dårlig innramming av det på et eller annet punkt (Filipovic, 2013, s. 73). Filipovic mener at flyktigheten og mangelen på det absolutte i en utstilling kan sies å være dens viktigste funksjonen. Grunnen til at denne funksjonen er viktig kan tolkes slik at den kunnskapen eller de ting som formidles ikke er en endelig konklusjon på noe, altså en bestemt regel som forblir, men heller at det som utstilles, deles og formidles som en refleksjon. TIL utstillingsrom indikerer at den nåværende utstillingen er flyktig etter som den heter *Serie 1*. Ved å kalle det *Serie 1* viser man til en del av noe mer. En serie innebærer at det er flere av den. Ved å gjøre noe til noe flyktig unngår man å representere noe som en endelig historisk sannhet. TIL er en prosess og et eksperiment som i senere tid kan ta for seg flere prosjekter som kan være utgangspunkt for en annen form for kritisk tenkning.

Filipovic mener at kunst ikke alltid handler *om verden* men at det *er noe i verden*. Funksjonen til et kunstverk er ikke å lede til konseptuell kunnskap, men heller som en stimulasjon og et fenomen (Filipovic, 2013, s. 71). I motsetning til slik Filipovic beskriver kunstverket handler ikke *Serie 1* om hvordan hvert verk er et unikt fenomen der man får vite noe. I stedet er det en kommentar om noe. Verkene er skapt for å lede til konseptuell kunnskap om utstillingsrommet. Allikevel vil jeg ikke påstå at de er skapt for å lede til et endelig svar, men

for å gjøre det Filipovic sier, oppmuntre til ukonvensjonelle ideer. Verkene er skapt for å lede fokuset til betrakterne tilbake til rommet og kanskje initiere en ny tolkning og lesing av utstillinger som sådan. Gjennom å utarbeide verk fra konseptet til rommet kan kunstverket initiere en dialog med det rommet det plasseres i.

Utstillinger som tar en sjanse og tillater kunstverket å provosere og lede dens egne vilkår er en god utstilling ifølge Filipovic. Utstillinger burde strebe etter å operere i form av anti-autoritær logikk og bli et sted for transformativ erfaring og tenkning. Slik Filipovic beskriver kunstverket, virker det som hun påstår at kunstverket i motsetning til rommet er en nøytral entitet, som byr på transformasjon og undring. Kunsten i seg selv er bundet av visse konvensjoner, likeså mye som museer og gallerier. Selv om TIL kan virke som et sted som presenterer konvensjonelle ideer ved å benytte seg av den hvite kube, er det hovedsakelig et sted for eksperimentering og utprøving av disse konvensjonelle ideene i en annen kontekst, det digitale. Det er en måte å forske med kunsten. Utviklingen av TIL er en måte å gjennom praksis behefte seg med utstillingskonvensjoner. Rommet i seg selv er inspirert av konseptkunst, der alle elementer fungerer sammen som et helhetlig kunstverk. Ideen om rommet, selve rommet og det som plasseres i rommet er i en rullerende dialog rundt den opprinnelige ide. Det handler om å fremheve utstillingsprosesser, bevisstgjøres de vilkår som slike prosesser består av og som er dypt forankret i kunstfeltet. For å kunne utfordre de konvensjonelle ideene må man først bevisstgjøre seg over de.

### 5.3 Kuratering: Teori vs. praksis

En kurator ifølge TATE er en som er ansatt av et museum eller galleri for å håndtere en kolleksjon kunstverk eller artefakter. Museer og gallerier ansetter kuratorer som har som rolle å innhente, ta vare på og utvikle samlinger. De arrangerer også visninger av kolleksjoner, lånte verk og formidler kolleksjonen med hensikt om å informere, undervise og inspirere offentligheten. (TATE, u.å.)

De siste 20 årene har rollen som kurator utviklet seg. Nå finnes det freelance eller selvstendige kuratorer som ikke er tilknyttet en institusjon og som har sine egne måter å lage utstillinger på. Slike kuratorer blir også invitert inn eller tilbyr seg å kuratere. Dette skjer både i og utenfor etablerte galleri settinger. (TATE, u.å.) (<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/curator>)

Når Hans Ulrich Obrist spurte den tidligere direktøren av Philadelphia Museum of Art, Anne d'Harnoncourt, hvilke råd hun ville gi til en ung kurator svarte hun ved å bruke et kjent utsagn om kunst. Hun svarte "I think my advice would probably not change very much; it is to look and look, and then to look again, because nothing replaces looking" (Cherix, 2017, s. 4). Videre sier hun, "I mean to be with art - I always thought that was a wonderful phrase of Gilbert & George's, "to be with art is all we ask" (Cherix, 2017, s. 4).

Christophe Cherix introduserer *A Brief history of curating* med å stille spørsmålet: "How can one fully be with art? In other words, can art be experienced directly in a society that has produced so much discourse and built so many structures to guide the spectator?" (Cherix, 2017, s. 4)

Kuratorens *raison d'être* eller eksistens fortsetter å være udefinert. Ingen definert metodologi står klart frem til tross for en økning i kuratoriske studier (Cherix, 2017, s. 5). De siste årene har utstillingen blitt det mediet som kunsten har blitt kjent gjennom. Utstillinger er det primære stedet for utveksling av den politiske økonomien til kunsten og utstillinger etablerer og administrerer de kulturelle betydningene om kunst (Cherix, 2017, s. 7).

Historien om utstillinger har begynt å bli mer utforsket de siste årene men det som derimot krever mer utforskning er en form for sammenkoblede manifestasjoner som har blitt skapt blant kuratorer, institusjoner og kunstnere. Historien har feilet når det kommer til å huske kuratoren. Selv om de hadde en påvirkning har de blitt glemt. På 1960-tallet derimot, kom kuratoren som skaper inn i bildet og det endret hele inntrykket av utstillinger. Det gjorde det også nødvendig å dokumentere utstillingene mer nøye. Konteksten til et kunstverk har alltid vært viktig og kunstverket er systematisk assosiert med dens første utstilling, mangel på dokumentasjon kan resultere i at kunstverkets originale intensjoner blir misforstått (Cherix, 2017, s. 8).

*A Brief History of curating* er en bok som i sitt oppsett kan hjelpe en med å tolke kuratorrollen. Boken er satt opp som et arkiv av intervjuer med kjente og pionerende kuratorer. I intervjuene forteller blant annet diverse kuratorer om hvordan de endte opp med å drive museer og andre utstillingsarenaer. Gjennom samtaler forsøker boken å skape en historie rundt kuratering som felt. Hver kurator bidrar med å fortelle om sin praksis. Et intervju skjer i praksis, det er en metode for å hente inn materiale, der samtalen og individets erfaringer er grunnleggende for studie, det samme gjelder kuratering. Det er et praktisk felt og samtaler om det og observasjoner er essensielt.

Bare faktumet at en bok som omhandler historien om kuratering innleder med å si at det handler om å se og se og se enda mer viser hvor praksisnært dette feltet er. Det handler i utgangspunktet om å være med kunsten, oppleve den og ta alt innover seg. Det er slik en bygger opp en kuratorisk praksis. Definisjonen av kunstner-kurator rollen aktiveres gjennom å faktisk være i feltet og kuratere. Det er gjennom praksis at mye av kunnskapsgenereringen rundt rollene i kunstfeltet skjer.

#### 5.4 Kunstner-kurator rollen i utarbeidelsen av TIL og Serie 1

Dew Harrison påpeker at kuratering er et integrert element i online kunst-praksis. Her er det mediet i seg selv som instruerer en form for kuratorisk prosess som fremtrer fra en kunstnerisk praksis. Gjennom praksisen sin utforsker Harrison i hvilken grad forholdet mellom teknologi og bevissthet kan utspiller i kunsten gjennom digital praksis. Hennes spesifikke form for praksis-ledet forskning handler om at det er fellestrekk mellom hypertext/medieteknologi og konseptbaserte kunstpraksiser. Hun er engasjert i en kritisk praksis hvor hennes tidligere arbeider har involvert utforskning av digitale medier sammenslått med den komplekse og kreative tekningen til Marcel Duchamp, som var en initiativ til konseptkunsten (Harrison, 2015, s. 81). Harrisons arbeid appellerer til mitt prosjekt. I dette digitale prosjektet har kuratering vært et integrert element. Mediet, som var å utvikle en digital utstilling, instruerte en kuratorisk prosess og gjennom alle de ulike elementene som skulle skapes fremtrådte det som en kunstnerisk praksis. Jeg prøver som Harrison å se i hvilken grad man kan skape digitale arkitektoniske modeller, som visualiserer utstillingsrommet på andre måter og fra et annet perspektiv. Både bokstavelig og kontekstuell.

Flere av Dew Harrisons prosjekter går ut på å rekonstruere og bygge videre på Duchamps ideer gjennom digitale virkemidler (Harrison, 2015, s. 81). På slutten av 1990-tallet konstruerte Harrison en rekke hypermediasystemer relatert til *The Large Glass*. Det relativt nye internett, på den tiden, tilbød et ferdig og globalt hypermediasystem, og Harrison initierte prosjektet *Deconstructing Duchamp* i 1996 som besto av flere mindre prosjekter. *4D Duchamp* var et online samarbeidsprosjekt med 25 kunstnere der hver av dem konstruerte et nettsted som svar på et av varenavnene i *The Large Glass* (Harrison, 2015, s. 82).

Forestillingen om at dette var en digital samling med globale verk kuratert gjennom internett, gjorde Dew Harrison interessert i å vurdere kuratering som en kunstpraksis (Harrison, 2015, s. 83).



Den økte bruken av internett som et kuratorisk domene og til å skape programvaremiljøer i stedet for enkeltobjekter, har utvidet den tradisjonelle kuratormodellen. Harrison refererer til Ron Goldin som sier at online-kuratorer skaper et sett med begrensninger for den kreative prosessen både estetisk og konseptuelt, noe som resulterer i et samarbeid mellom kunstner og kurator. Estetisk, ved å begrense kunsten til et partielt medium i dette tilfellet internett. Konseptuelt, ved å tvinge et verk til å gjenkjenne sin plass i konteksten skapt av kuratoren (Harrison, 2015, s. 84). Goldin forstår kuratoren som initiativtaker til et prosjekt som derfor tilskrives et delforfatterskap i enhver resulterende gjenstand. Han mener at ved å lage et sett med regler og samtidig skape en kontekst for et prosjekt har den som skapte rommet (her referer han til digitale rom) innebygd en idé i et hvert resulterende objekt (Harrison, 2015, s. s. 84). Dette kan tolkes i forhold til eget prosjekt. Den opprinnelige ideen som består av de bokstav-formede rommene setter reglene og skaper konteksten. De vil være innebygd i et hvert objekt som kommer etterpå. Enhver del som produseres ut i fra den opprinnelige ideen bærer på spor av konseptet. Kunstverkene blir tvunget til å gjenkjenne sin plass i den konteksten som er skapt av kuratoren.

Det som kalles online, mener Harrison, utgjør en sosial kommunikasjonsplattform med enkel tilgang, bygget for øyeblikkelig respons og tilbyr et ekspansivt nytt rom for kreativ praksis. Når kunstnere eksperimenterer med nye medieformer og skyver grenser for å materialisere det virtuelle, vil kuratoriske metoder bli utfordret til å støtte denne utviklende praksisen (Harrison, 2015, s. 93). Internett bærer på en multimodalitet som gir muligheten for å utforske mange formspråk på et og samme sted. Dette kan sees i sammenheng med Tone Pernille Østern som viser til hvordan praksis-baserte prosjekter som forsker med kunsten ofte er nyskapende og består av multimodale resultater og publikasjoner (Østern, 2017, s. 23). Selv om det digitale byr på begrensninger for fysiske materialer, er det mange muligheter for kunstnerisk og kuratorisk praksis og prosjekter som er avhengig av å bruke et stort spenn av medium som video, bilder, tekst, GIFs, 3D-visninger og virtuelle eksperimenter. Ved å bruke internett kan praksis-baserte prosjekter vise sine resultater på en multimodal og kreativ måte.

I *On Curating Issue 19: On artistic and curatorial authorship* påpeker Michael Birchall at kuratoren som en ekspert på en historisk tidsepoke eller som vokter av en samling ikke lenger er et fokus, men at kuratoren heller tar på seg mange ulike roller, som antropolog, reporter, sosiolog, forfatter og observatør/tilhenger av internettet. Han skriver videre om kuratoren som en vandrende skikkelse alltid på utkikk etter en ny mulighet for en utstilling eller publikasjon

og at kuratoren deler dette interessefeltet og arbeidskraften med kunstneren (Birchall, 2013, s. 4). De ledes begge av den samme drivkraften, en interesse for kunst. Birchall snakker om nivået av eierskap som kuratoren har i forhold til kunstverket. Noen ganger derimot skjer det en sammenslåing av roller. Kunstneren kan ta på seg rollen og funksjonen som kuratoren har og kuratoren kan ta på seg rollen som kunstner. (Birchall, 2013, s. 4) I dette tilfellet er det mest sannsynlig snakk om to forskjellige personer som inntar og deler arbeidsoppgaver på tvers av rollene. I dette prosjektets tilfelle er det en person som tar på seg rollen til to ulike rollefigurer, og blir det som kalles en kunstner-kurator. Det som er interessant som Birchall nevner er denne delte drivkraften som kunstneren og kuratoren har, nemlig kunsten.

Winfried Stürzl ser tilbake på konferansen «Why Artist Curate» som ble holdt ved Kunstbüro der Kunststiftung BadenWürttemberg i samarbeid med Columbus Art Foundation den 8. og 9. juli 2011 (Stürzl, 2013, s. 6). Kunstneren Tilo Schulz og kuratoren Jörg van den Bergs fokus var på selve kunsten og utstillingspraksisen i seg selv. Det handlet ikke om eierskap og maktrelasjoner knyttet til kunstverket og de ulike rollene, men heller kuratorprosessen i seg selv. (Stürzl, 2013, s. 11) Ulike parter som er med i utviklingen av enhver utstilling bør ifølge Winfried Stürzl samarbeide om at den delte intensjonen formidles videre til offentligheten. (Stürzl, 2013, s. 12) Eierskap og maktrelasjoner er ikke et problem i dette prosjektets tilfelle, ettersom det kun er én produsent i prosjektet. (Hvis ikke det tolkes metaforisk, hvor en hele tiden krangler med seg selv i en selvkritisk tilstand). Det finnes allikevel utfordringer rundt ulike intensjoner som ulike deler av ethvert prosjekt kan ha og bestå i. Et av disse oppsto i selve utviklingen av kunstverkene som skulle stilles ut og i det jeg gikk inn i en ny kunstnerisk prosess. Dette vil jeg også komme tilbake til litt senere i refleksjonen med tanke på kuratoriske og kunstneriske praksiser. Å lage kunstverkene, ble så altopplukende og det ble nesten en ny kunstnerisk prosess som rettet fokus vekk fra utstillingsrommet. På et punkt var jeg så dypt inn i selvet at det som kom ut av prosessen lignet mer en eksistensiell krise enn en studie av eksistensialisme. Her skjedde en avsporing og et skille fra prosjektets opprinnelige intensjoner. Det var derfor viktig å samle alle bitene til slutt for å komme frem til en helhetlig og samlet intensjon i prosjektet som kunne bli forsøkt videreformidlet til offentligheten.

Filipovic påpeker hvordan kunstneren, lenge før den profesjonelle kuratoren fikk ansvar for stedsvalg, utvalg av kunstverk og presentasjon, var inne i bilde. Filipovic uttrykker videre at selv om utstillingen er det primære sted der kunst blir offentliggjort, sett og diskutert tok det

lang tid før det ble gjort studier rundt det. Et enda mer understudert felt, er kunstner-kurator rollen. Filipovic foreslår at det kan være knyttet til uklarheten som ligger til grunn rundt utstillingen som begrep og at kunstner-kuraterte eksempler forsterker denne uklarheten. Det er en ting som plasserer seg nær kunstnerisk arbeid samtidig som det ikke helt klart kan defineres som kunst (Filipovic, 2017, s. 7). Med tanke på utstillingsrommet TIL og utstillingen *Serie 1* kan det sies at uklarheten rundt hva som defineres som kunstnerisk praksis forsterkes her. Jeg vil være forsiktig med å påstå at utviklingen av utstillingsrommet TIL var en kunstnerisk prosess, og at konseptet til rommet kan defineres som kunst så dette vil jeg se nærmere på litt senere i delen som omhandler konseptkunst.

Filipovic ser på utstillingen som form (Filipovic, 2017, s. 8). Ved å se på utstillingen som en form kan den behandles som et kunstnerisk medium. Et eksempel fra nåtiden som er relevant med tanke på Filipovic sine referanser til kunstnere som utfordrer utstillingens form er utstillingene til Epoch. Epoch er et kunstnerdrevet virtuelt eksperiment. (EPOCH, u.å.) *Phantom Limb* er en av deres utstillinger som pågikk mellom 24. oktober 2020 til 8. januar 2021. *Phantom Limb* er arkivert på deres hjemmeside sammen med flere av deres tidligere og nåværende utstillinger. (EPOCH, 2020) Den virtuelle utstillingen er modellert etter Los Angeles County Musum of Arts (LACMA) Ahmanson bygningen, etter dens nedrivning. Her har bygningen blitt gjenskapt i et dystopisk lignende univers der en kan se Los Angeles bybilde i horisonten. Det som er igjen av bygningen er for det meste ruiner og betong, men noen av dens gjenkjennelige konstruksjon og kontur trer frem. Omgivelsene fremtrer som en øde ørken, fargene er duse, grå og det kan føles som en puster inn et støvete bilde. En forurenset luft påvirket av bygningens nedrivning sitter igjen i utstillingen. Kunstverkene er plassert rundt omkring i dette universet opplevelsen blir som en skattejakt. Utstillingen er som sagt virtuell og man kan klikke seg rundt på forskjellige plasser der man vil få øye på et kunstverk. Man kan også bruke et kart der man lett kan orientere seg videre inn i det virtuelle universet. Gjennom det digitale har Epoch gjort det mulig å gjenskape en ellers forsvinnende bygning og kunstinstitusjon og sette det inn i en ny kontekst. De bruker ikke bygningens helhet men dens falleferdige form, som også viser til byggets determinerte skjebne. I stedet for å gjenskape bygningen slik den var i sin helhet tar de nytte av dens ødeleggelse og gjør et slutt punkt til et startpunkt. Resultatet er et dystopisk univers som viser at kunsten fungerer i et hvilket som helst rom, selv et falleferdig et, og at rommet forsterket en overordnet narrativ og blir til et kunstverk i seg selv. Uansett hvor interessant hvert av verkene er, er det ikke tvil om

at det virtuelle rommet i seg selv bringer frem en fasinasjon og tillegger kunstverkene noe mer.

På utstillingens hjemmeside kan man også laste ned en PDF der man får se hvert av verkene i et samlet dokument. I den virtuelle utstillingen kan man også se informasjonen om verkene ved å trykke på (i). Et av kunstverkene av Cayetano Ferrer er en skulptur laget av materiale fra institusjonen. Tittelen på arbeidet er Institution Material Study 3 og er en av flere objekter med samme utgangspunkt, en studie av institusjonelt materiale. Institution Material Study 3 er et 3D skannet arkitektonisk fragment. Det arkitektoniske fragmentet er en rammseksjon laget av armert betong. Fragmentet var utvunnet i Juli 2020 fra den østvendte delen av Ahmanson bygningen på LACMA. (EPOCH, 2020) Kunstverkene i utstillingen er laget i mange ulike typer medium som video, skulptur, fotografi og maleri, og er laget av ulike kunstnere. Utstillingen blir dermed også en utforskning og presentasjon av diverse medium i en digital setting.

Selv er jeg ute etter å utforske utstillingen som form. I dette prosjektet brukes digitale verktøy til å dekonstruere den hvite kube som bokstavelig talt en form og ikke bare som konsept, for så å gjenoppbygge det til et tredelt utstillingsrom. Filipovic referer til Marcel Duchamp som så på utstillingen som et verktøy til kritisk tekning rundt både (kunst) objekter og kunstinstitusjonen (Filipovic, 2017, s. 9). Epoch gjør akkurat dette, de bruker en tidligere kunstinstitusjons form og skaper et alternativt univers som inspirerer til kritisk tenkning.

Filipovic referer til hvordan Duchamp tok i bruk kuratoriske grep i sin kunstneriske praksis. Det å konkret definere hva kuratoriske grep går ut på er en stor oppgave. Under er det forsøkt å sortere de ulike punktene som ble henvist til tidligere i utstillingsprosedyren. Her kategoriseres det som kuratorisk praksis og kunstnerisk praksis.

#### *Kuratorisk praksis:*

Hente inspirasjon fra kunstutstillinger (Knyttet til kuratorisk praksis)

Velge hvilken type rom det gjelder (Organiseringen av verkene i en gitt setting)

Rommet kuraterer kunsten

Avgrense og sette regler

Finne en sammenheng

Hjemmeside som utstillingsarena

Virtuell visning

Tittel på den nåværende utstillingen/samlingen

*Kunstnerisk praksis:*

Hente inspirasjon fra kunstutstillinger (Knyttet til kunstnerisk praksis)

Lage en fysisk arkitektonisk modell

Lage det digitale arkitektoniske rommet

Lage skisser og produsere et utvalg verk

Utforske et materiale og uttrykk

De endelige verkene

Logo/visuelt uttrykk

Lage en publikasjon

Jeg har her forsøkt å fordele arbeidsoppgavene til de to ulike rollene inn i kuratorisk-praksis og kunstnerisk-praksis. Det jeg derimot har kommet frem til er at dette ikke er et klart skille og at de forskjellige oppgavene kan skje i veksling med hverandre og at de er avhengig av hverandre. Det er en helhetlig prosess. Det er mange grunner til at rollen defineres som kunstner-kurator og ikke nødvendigvis fordi det er en kunstner som tar på seg kuratoriske oppgaver eller en kurator som tar på seg kunstneriske oppgaver. I stedet handler det om en helt selvstendig rolle, en som verken er kunstner eller kurator men en kunstner-kurator. I en slik rolle redefineres alle de adskilte oppgavene og forenes som en egen praksis i seg selv. Jeg vil påstå at det som kanskje vil sees på som kuratoriske grep (som for eksempel det å finne et rom å utstille i, velge utvalget kunstverk og sette titler på verk) også kan være en kunstnerisk prosess. Selvfølgelig vil noen grep være rent tekniske eller praktiske og ikke kunstneriske, men det samme kan sies om en kunstnerisk prosess også.

I denne sammenhengen, har jeg kanskje ikke prøvd å endre utstillingskonvensjoner slik Filipovic beskriver. Utstillingskonvensjoner er her brukt som et verktøy i å utforske de praktiske rollene som eksisterer i utviklingen av utstillinger. Jeg har også sett på konvensjoner knyttet til kunstner, kurator og kunstner-kurator rollen. Det ser ut som begge rollene er svært praksis-baserte. Det er vanskelig å definere alt en kurator gjør og alt en kunstner gjør. Dermed blir det likeså vanskelig å konkretisere hvilke oppgaver en kunstner-kurator har. Er det slik at så lenge resultatet av alle de udefinerte oppgavene en gjør ender opp i en visning av et kunstverk i en gitt setting så kan man kalle seg en kunstner, kurator eller kunstner-kurator?

Det er vanskelig å gi et klart svar på dette. La oss derimot gå tilbake til noen av spørsmålene som Filipovic reiser: Hvor ender et kunstverk og hvor begynner konteksten? Burde utstillinger kuratert av kunstnere bli sett på som kunstverk? (Filipovic, 2017, s. 13) Målet mitt er ikke å besvare disse to spørsmålene for alle kunstner-kuraterte utstillinger, men jeg skal forsøke å reflektere rundt det i eget prosjekt. Dette vil gjøre gjennom å se prosjektet i sammenheng med konseptkunst.

## 5.5 Prosjektet og konseptkunst

La oss se på prosjektet som tre deler:

Del 1: Utstillingsrommet TIL

Del 2: Kunstverkene som utstilles i utstillingen *Serie 1*

Del 3: Utstillingsrommet TIL og utstillingen *Serie 1* som en samlet del

Ideen om konsepter er det viktigste aspektet ved et kunstverk når det kommer til konseptkunst. I dette prosjektet har jeg som kunstner brukt en konseptuell kunstform fordi all planlegging og beslutninger er gjort på forhånd. Ideen har vært maskinen og drivkraften for skapelsen av kunstverket. Det har her ikke handlet om mine ferdigheter som håndverker. Hvordan kunstverket ser ut er ifølge Sol Le Witt ikke så viktig (Sol LeWitt, 1967, s. 13). Det har ikke vært viktig i dette prosjektet hvordan kunstverkene i *Serie 1* så ut. Slik prosessen viser, skulle de ta utgangspunkt i den opprinnelige ideen som er ideen bak utstillingsrommet TIL.

Planen skal ifølge Sol LeWitt utforme arbeidet, og ved å arbeide etter en plan unngår man subjektivitet. Desto færre beslutninger som blir tatt desto bedre, dette eliminerer det tilfeldige, uforutsigbare og subjektive. Dette har vært essensielt i utviklingen av kunstverkene i *Serie 1*. I utviklingen av kunstverkene kunne det fort bli tatt tilfeldige og uforutsigbare beslutninger som ledet prosjektet i en annen retning, der intuisjonen og objektiviteten tok hånd om prosjektet i en fri kunstnerisk tilstand. Prosjektet var i fare for å bli et selvuttrykk. Derfor var det viktig å forholde seg til den opprinnelige ideen, ideen om at kunstverkene skulle ta utgangspunkt i rommet og de bokstav-formede rommene, dette var konseptet (Sol LeWitt, 1967, s. 13).

I konseptkunst er prosessen svært viktig, og selv om ideen ikke er visualisert er det like mye et kunstverk som det endelige produktet. Jeg vil si at i dette tilfellet er ideen visualisert

gjennom den multimodale løsningen som er en nettside (Sol LeWitt, 1967, s. 14). Nettsider bærer på en multimodal karakteristikk som gjør det lett å inkludere både video, GIFs, tekst, bilde og lenker. Alle disse samarbeider med å visualisere konseptet.

På et punkt nevner Sol LeWitt at arkitektur og tredimensjonal kunst er to forskjellige ting. Arkitektur har en funksjon, om det ikke har det, vil det mislykkes. Kunst trenger ikke være funksjonell og hvis tredimensjonal kunst begynner å ta i bruk karakteristikk fra arkitekturen som å skape bruksarealer, svekkes dens funksjon som kunst. Ifølge Sol LeWitt kan derfor ikke rommet med kunst være kunst fordi det har en funksjon som er å stille ut kunsten. Hvis man derimot tømmer TIL for kunstverk, kan det kanskje bli sett på som konseptkunst fordi det ikke har en funksjon å utstille. *Le Vide* (The Void) av Yves Klein er et eksempel på en utstilling strippet av alle kunstverk, hvor rommet er det som er malt og settes i fokus. Her blir konvensjoner presentert i form av en overdreven iscenesettelse. Rommets funksjon er ikke å være arkitektonisk og funksjonell der hensikten er å utstille noe. I stedet er det rommet som er fokus og konseptet. (Filipovic, 2017, s. 11). Jeg vil påpeke at selv om TIL blir funksjonell i det verk plasseres inn i det, er idéen innbakt i hvert eneste steg i prosessen og farget av rommets konsept. Det er nesten umulig å skille de ulike delene fra hverandre. På en annen side har vi også kunstverkene i *Serie I* som er funksjonelle i det de blir brukt til å iscenesette en utstilling. Er det hele en kunstinstallasjon som parodierer eller iscenesetter utstillingskonvensjoner på samme måte som Yves Klein? Kan man klart si om det er en parodi eller en glorifisering?

Sol LeWitt mener at man bør være forsiktig med å bruke nye materialer fordi fysikaliteten kan ende opp med å bli viktigere enn ideen og at tredimensjonal kunst er av fysisk karakter. Konseptuell kunst er ment å sette i gang tenkning hos betrakteren i stedet for øynene og følelsene. Fysikaliteten i tredimensjonale objekter motsier dette. Farger, overflater, tekstur og form forsterker det fysiske aspektet til arbeidet og kan rette oppmerksomheten vekk fra ideen (LeWitt, 1967, s. 15). Utstillingsrommet TIL mangler fysikalitet, om den gjør noe er det å forsøke å etterligne det fysiske rom i form av en ide. På den andre siden har vi *Serie I* som tar i bruk farger og et medium som akvarell som forsterker papirets tekstur og materialitet. *Serie I* står, hvis en tolker det gjennom Sol LeWitt, i fare for å føre oppmerksomheten vekk fra ideen ved å kanskje appellere til det emosjonelle. Allikevel får man ikke helt konkret tilgang til fysikaliteten i kunstverkene, man bortføres kanskje fra å bli totalt emosjonelt involvert fordi det foregår i en ny kontekst, det digitale. Sol LeWitt mener at man kan bevisstgjøre seg

ovenfor materialet og bruke det paradoksalt, og konvertere materialiteten til en idé. (LeWitt, 1967, s. 15) Dette kan også være et tilfelle når det kommer til *Serie I*, materialiteten oppstår også ut av en idé, ideen om å overføre fysiske attributter til det digitale rom, og kontrasten som oppstår i dette møtet. Kanskje dette forsterker det digitale konseptet ved å vise til noe kontrastfylt?

Det finnes ikke et klart svar på om de ulike delene kan defineres som konseptkunst eller som kunst, men det er aspekter ved dem som kan tolkes slik. Prosjektet prøver å vise til alle de ulike stegene i prosessen som kommer sammen til et helhetlig konsept (LeWitt, 1967, s. 14). Det er et konsept, men om det er konseptkunst er ikke lett å si. På samme måte som det har vært utfordrende å definere om det som skapes her er kunst eller et konsept, er det vanskelig å si om utstillinger laget av kunstner-kuratorer kan defineres som kunst.



## Del 6: Oppsummering på bakgrunn av problemstillingen

### 6.1 Hvordan skapes en digital utstilling av en kunstner-kurator?

Til slutt vil jeg gjøre en oppsummering på bakgrunn av problemstillingen og forskningsspørsmålene. Her oppsummeres sentrale refleksjoner i forhold til de utvalgte forskningsspørsmålene.

#### **Hva kan en utstilling være og hva er en kunstner-kurator?**

For å kunne besvare forskningsspørsmålene må vi se på hvordan de ulike fenomenene og begrepene blir omtalt i relevant forskning og teori fra fagfeltet. Det to sentrale begrepene som utgjør problemstillingen er her *utstillinger* og *kunstner-kurator rollen*.

Både utstillinger og kunstner-kurator rollen har vist seg vanskelig i å definere. Slik Filipovic påpeker har både utstillinger og kunstner-kurator rollen tatt lenger tid å bli gjenstander for studier og teoretisering (Filipovic, 2017, s. 7). Begge de overnevnte begrepene er tett knyttet til og er i dialog med hverandre. Flere av tekstene lar være å konkret teoretisere rollen til en kurator, og det samme gjelder kunstner-kuratoren. De bruker heller eksempler fra hendelser både i en historisk kontekst og fra samtiden som beskriver hva enhver kurator gjør og som kan defineres som kunstnerisk, kuratorisk eller kunst-kuratorisk praksis. Filipovic oppsummerer i sin egen tekst at uansett hvor mye prosjektet hennes prøver å forene den spesifikke sjangeren som er kunstner-kuraterte utstillinger, viser det seg at det ikke er en likhet eller ensartethet i kunstnernes tilnærminger (Filipovic, 2017, s. 13).

Prosjektet mitt tar utgangspunkt i det digitale og her endrer kunstner, kurator og kunstner-kurator rollen seg. Kunstner-kuratoren må forstå de digitale mulighetene og holde seg oppdatert i et raskt skiftende felt (New Scenario, 2020, s. 59). Det digitale og de mekanismer det byr på er raskt skiftende og i konstant utvikling. Kunstner-kuratorens arbeidsoppgaver og grep må etter hvert tilpasse seg den digitale utviklingen. Kunstner, kurator og kunstner-kurator rollens uklarhet forsterkes i det en digital utstillingspraksis kommer inn i bilde. Her må det konstant utvikles nye modeller som tilpasser seg digitaliseringen av kunstfeltet. Mulighetene er uendelige, og utstillingens form blir nå utfordret og kanskje reetablert av både kunstnere og institusjoner.

## **Hvordan utvikles en spesifikk digital utstilling inspirert av konseptkunst og hvordan er den praktiske kunstner-kurator rollen i utviklingen av en digital utstilling?**

Slik Tone Pernille Østern påpeker er kunstnerisk forskning, noe som skjer gjennom kunst og at det er i den praktiske utforskningen at kunnskapsgenereringen skjer (Østern, 2017, s. 10). I dette prosjektet skjer kunnskapsgenereringen gjennom praktisk utforskning av den kunstner-kuratoriske rollen i utviklingen av den digitale utstillingen. Østern skriver om kunstnerisk forsknings transformativ karakter og at denne type studie ikke handler om beskrivelser og forklaringer, men forsøker å fortolke, forstå og kanskje bidra til endring (Østern, 2017, s. 11). Det handler ikke om å skape kunst, men omhandler å behefte seg med diverse problemområder og forskningsspørsmål (Østern, 2017, s. 11).

De utvalgte teoretiske tekstene henviser til et mangfold av kunstnere, kuratorer og kunstner-kuratoriske tilnærminger. De presenterte begrepene er knyttet til og omgitt av et praktisk felt. Ved å selv gjennomgå en praktisk prosess har det gjort det mulig å aktivere disse begrepene. Det er gjennom praksis at begrepene tillegges mening. Her skjer en annen type kunnskapsgenerering, gjennom kunsten og eksperimentering. For å vise hvordan en kunstner-kurator utvikler en digital utstilling har jeg prøvd å lage en trinnvis prosedyre som er resultatet av en detaljert gjengivelse av en praktisk prosess. Prosedyren er et forsøk på å vise de ulike oppgavene som en kunstner-kurator kan ha og alle dimensjonene som en digital utstilling kan bestå av. Ved å bygge beskrivelsen rundt det praktiske arbeidet som en prosedyre kan den kanskje anvendes av andre i feltet. Prosedyren har sine begrensinger ettersom den er utviklet for en spesifikk digital utstilling, men den er til for å justeres, kritiseres og tillegges nye dimensjoner. Det er et utgangspunkt for videre utforskning av de praktiske dimensjonene av kunst-kuratoriske grep i digital utstillingsutvikling.

Som et praksis-basert prosjekt har det vært svært utfordrende å dele opp alle de ulike delene som prosjektet har bestått og prøve å belyse enhver del. Det er så mange ulike dimensjoner i prosjektet. Det å teoretisere og skrive om et praktisk-basert prosjekt er en slags manifestasjon av kunstner-kurator rollen. En rolle som både er forsøkt teoretisert, men som aktiveres gjennom praktisk utforskning.

## 6.2 Videre studier

Dette feltet som jeg så vidt har vært innom er stort og interessant. Det er flere punkter som kort har blitt nevnt i teksten, men som ikke har blitt utforsket nok og punkter som ikke har blitt nevnt som belyses. I denne omgang har jeg hovedsakelig sett på veien frem til kunsten plasseres i utstillingsrommet og til neste gang kan det være en mulighet å analysere utstilling som resultat mer enn som en prosess. I dette avsnittet vil jeg foreslå andre aktuelle temaer, som på grunn av oppgavens omfang ikke har blitt tatt i betraktning denne gang. Denne oppsummeringen vil henvise til muligheten for videre studier både i tilknytning til det allerede utviklede praktiske arbeidet og som en videreutvikling av det. Flere av punktene presenterer fokuspunkt for analyser som er mulig å gjennomføre, og noen som krever andre metoder for innhenting av forskningsmateriale.

### **Kunstformidlingen og betrakteren**

Resepsjonsteori og publikums respons på utstillingen er en viktig del i et hvert kunstprosjekt. I dette tilfelle har det kort blitt referert til diverse formidlingsmetoder som museer og gallerier bruker når de skal formidle kunstverkene til betrakterne, hovedsakelig med tanke på skriv, titler osv. I dette avsnittet derimot er jeg opptatt av å påpeke viktigheten av respons, tilbakemelding og opplevelsene til betrakterne. En resepsjonsanalyse kan være et steg videre for prosjektet.

Noe som stadig kom opp underveis i prosjektet var spørsmål rundt mangelen på fysikalitet i det digitale rom. Denne hypotesen gjentok seg i hodet. Her oppsto spørsmål knyttet til hvordan betrakteren opplever en digital utstilling versus en fysisk utstilling og hvordan opplevelsen ikke er like god fordi møtet med kunstverket er annerledes. Dette er antagelser og kanskje noe jeg selv har opplevd i det jeg laget utstillingen, hvor opplevelsen ikke kunne måles med det å faktisk gå rundt i en fysisk utstilling. TIL bruker også videofremvisning i stedet for at betrakteren selv kan styre og dette påvirker også hvor «ekte» en utstilling føles.

Det bør derimot understrekes at en fysisk utstilling og en digital utstilling må kunne stå hver for seg, for de er forskjellige ting. TIL etterligner det virkelige rom og dets dimensjoner, så det er selvfølgelig lett å sammenligne det med det virkelige rom, men jeg mener at man skal være kritisk i det man velger å sammenligne de.

Jeg er svært nysgjerrig på hvordan betraktere opplever det digitale rom som en plattform for kunstutstillinger og kunstformidling. En forskningsmetode som kan benyttes er en kvalitativ eller kvantitativ spørreundersøkelse. La oss si at en stiller følgende hypotese: Det digitale rom er ikke en velegnet plattform for kunstutstillinger. Spørreskjemaet kan besvare hypotesen ved at publikum blir bedt om å besvare en rekke spørsmål knyttet til kunst i det digitale rom. Spørsmålene som utvikles bør ikke lede betrakteren til å besvare det du vil få av svar, men heller formuleres åpent. Et problemområde ligger i at ikke alle har kjennskap til digitale kunstutstillinger og besvarelsene kan gå i antagelser. En mulighet kan derfor være å gjøre en undersøkelse før man har presentert publikum for et utvalg digitale utstillinger og deretter etter at man har presentert dem for et utvalg digitale utstillinger. Slik innhentes et variert utvalg besvarelser.

### **Utstillingsrommet som læringsarena**

Kuratering i samtiden er preget av pedagogikk og læring. Læring og utdanningsformater, metoder, programmer, modeller, begreper og prosedyrer er integrert i både kuratering og produksjonen av samtidskunst. Dette betyr ikke at kuratoriske prosjekter har begynt å bruke pedagogikk som tema, men heller at kuratering har begynt å operere som en pedagogisk praksis. I introduksjonen til *Curating and The educational turn*, påpekes det at kuratering og kunstproduksjon har produsert, gått igjennom og manifestert det pedagogiske skiftet. Diskusjonen rundt det pedagogiske skiftet oppsto etter en økning i anvendelser av pedagogiske modeller som problematiseres gjennom en rekke kuratoriske strategier og kritiske kunstprosjekter (O'Neill & Wilson, 2010, s. 12). Utdanning i og det pedagogiske skiftet i kunstfeltet er et interessant punkt å ta for seg. I tilknytning til dette prosjektet hadde det vært interessant å se på kuratoren som en ekspert som bærer på makten eller kunnskapen til å belære offentligheten om innholdet til en gitt kolleksjon (O'Neill & Wilson, 2010, s. 12). Om det teoretiske perspektivet hadde vært på dette, må det skje endringer i det praktiske arbeidet. Her må man se på pedagogiske modeller for utviklingen av utstillinger og endre punktene i utstillingsprosedyren i henhold til dette. I slike tilfeller kan man påstå at utstillingen formes rundt hvilken type kunnskap som skal formidles til betrakteren. Fokuset vil da ligge på formidling og utstillingsrommet som læringsarena.

## **Fokus på kunstverket**

I dette prosjektet med fokus på kunstner-kurator rollen og utstillingen må jeg nesten innrømme at kunstverket nesten ble glemt. Selv om kunstner-kurator rollen består av to roller lente den seg nesten alltid over på kuratorrollen. Det skjedde en rollekollisjon i det konseptet tok fatt i alle stegene. Kanskje det handlet om at jeg ikke helt klarte å forholde meg objektivt med tanke på rollepreferanser. Kunstnerrollen var et godt sted å være helt til den måtte beskrives teoretisk og metodisk. Her ble jeg for kritisk til følelsene og selvet. Prosjektet handlet heller ikke om å vise til en personlig reise og oppdagelse av kunstnerisk identitet. I dette prosjektet ble kunsten rett og slett underordnet. Verkene ble instrumentelle i det det handlet om å utstille. Det handlet i denne omgang om helheten til utstillingen mer enn hver enkelt del.

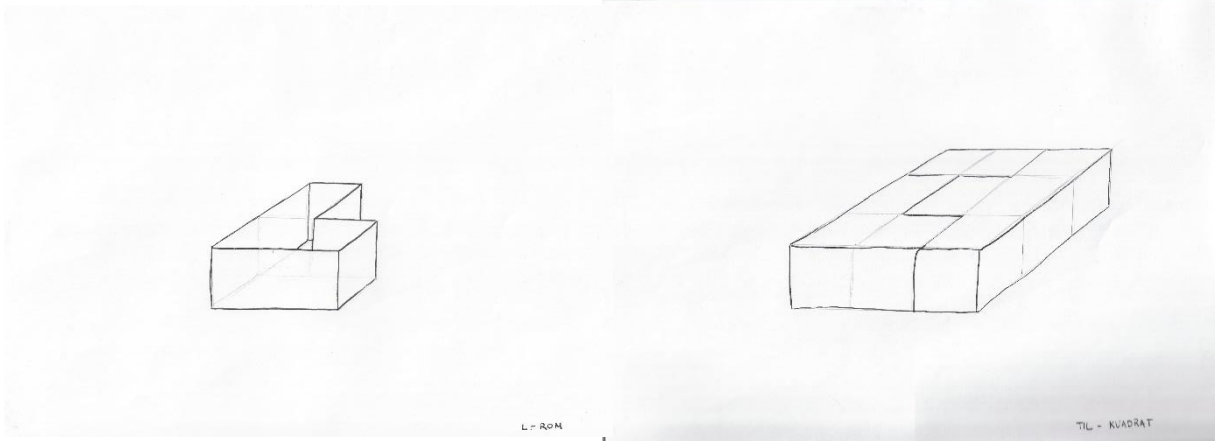
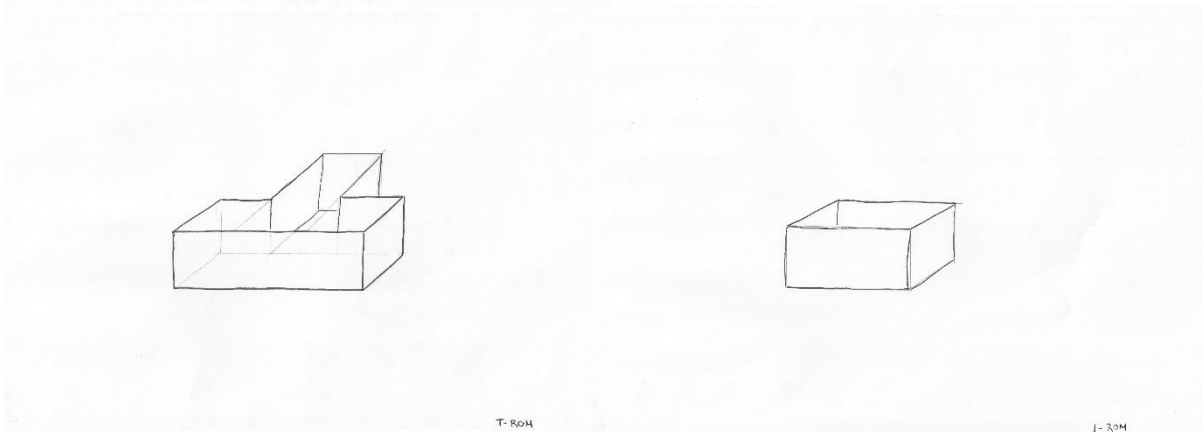
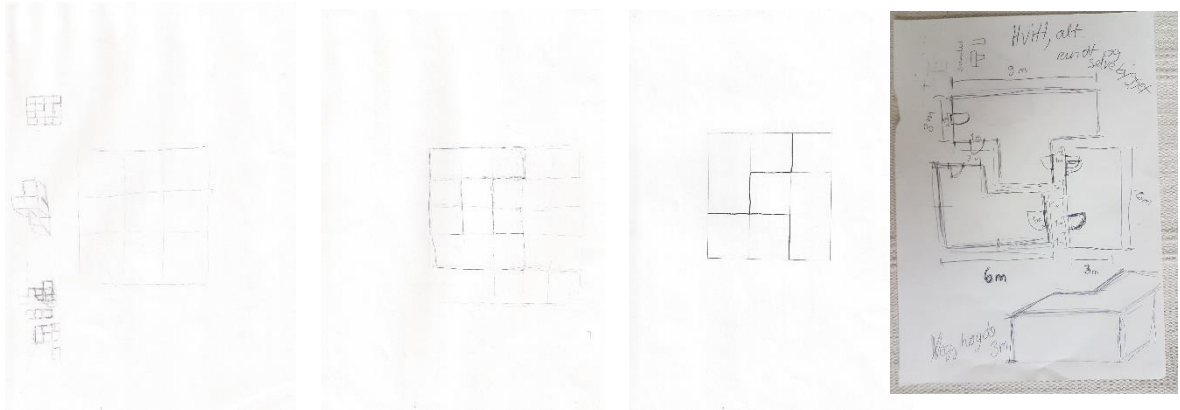
Som et videre studie kunne det vært spennende å se nærmere på hvert enkelt arbeid og hvordan effekten av akkurat denne type kunst er i det digitale rom. Verkene var ment å skape refleksjon rundt fysikalitet i et rom som mangler dette. De var ment å speile noe fra den virkelige verden ved å spille på kontraster. Dette fikk jeg ikke gå dypere inn i og det er noe jeg kunne tenkt meg å forske nærmere på. Hvordan fungerer ulike kunstuttrykk, materialer og former i det digitale rom? Hvilke muligheter og begrensinger ligger til grunn når man arbeider med kunst i det digitale rom? En slik refleksjon kan gjøres ved å benytte seg av og studere Walter Benjamins «Kunstverket i reproduksjonsalderen» hvor han tar for seg aura-begrepet (Benjamin, 1936-1939).

## Kilder

- Aurdal, S. A. (1968). *Solen*. AKO Kunststiftelse/Tangen-Samlingen.
- Benjamin, W. (1936-39). Kunstverket i reproduksjonsalderen. I K. Bale, & A. Bø-Rygg (Red.), *Estetisk Teori En Antologi* (ss. 214-239). Universitetsforlaget.
- Billund, O. (1969). *Sommer*. Ola Billgren/BONO
- Birchall, M. (2013). Editorial. *OnCurating Issue 19: On Artistic and Curatorial Authorship*, ss. 4-5. Hentet fra <https://www.on-curating.org/issue-19.html#.YJWt6ZAzbMU>
- Cherix, C. (2017). I H. U. Obrist, & L. Bovier (Red.), *A Brief History of Curating*. JRP/Ringier & Les Presses Du Reel.
- EPOCH. (2020). *Phantom Limb*. Hentet fra <https://epoch.gallery/phantomlimb/>
- Filipovic, E. (2005). The Global White Cube. I E. Filipovic, & B. Vanderlinden, *The Manifesta Decade: Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-Wall Europe*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Filipovic, E. (2013). What Is an Exhibition? I J. Hoffman, *Ten Fundamental Questions of Curating*. Milan: Mousse Publishing.
- Filipovic, E. (2017). Introduction (When Exhibitions Become Form: On the History of the Artist as Curator). I E. Filipovic (Red.), *The Artist as Curator. An Anthology* (ss. 7-14). Mousse Publishing/Koenig Books.
- Harrison, D. (2015). Curating Between Worlds: How Digital Collaborations Become Curative Projects. I C. Jeffery, *The Artist as Curator* (ss. 79-95). Intellect Books.
- Jeffery, C. (2015). Introduction. I C. Jeffery, *The Artist as Curator* (ss. 5-14). Intellect Books.
- Krohg, O. (1887). *En abonnent på Aftenposten*. Sørlandets Kunstmuseum, Kristiansand.
- LeWitt, S. (1967). Paragraphs on conceptual art. I A. Alberro, & B. Stimson (Red.), *Conceptual art: A critical anthology* (ss. 12-16). MIT Press.
- Martinson, H. (1934). *Sagoland*. I Natur.

- Munchmuseet. (2017). *Mot Skogen - Knausgård om Munch*. Hentet April 29, 2021 fra <https://www.munchmuseet.no/utstillinger/arkiv/2017/mot-skogen--knausgard-om-munch/>
- New Scenario. (2020, April). Online Exhibitions: The Curator as Director. (D. Richter, & P. Stewart, Red.) *OnCurating Issue 45: Curating the Digital*, ss. 59-60. Hentet fra <https://www.on-curating.org/issue-45.html#.YJW3RZAzbMV>
- O'Doherty, B. (2002). *I den hvide kube: gallerirummets idelogi*. (S. Sheikh, Overs.) København: Politisk Revy.
- O'Neill, P., & Wilson, M. (2010). Introduction. I P. O'Neill, & M. Wilson (Red.), *Curating and the Educational Turn* (ss. 11-22). London: Open Editions.
- Solhjell, D. (2007). *Formidler og Formidlet*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Stürzl, W. (2013). Foreword: Between Hype and Attitude. Motivations, Presentation strategies and Fields of Conflict for "Curartists". *OnCurating Issue 19: On Artistic and Curatorial Authorship*, ss. 6-13. Hentet fra <https://www.on-curating.org/issue-19.html#.YJWt6ZAzbMU>
- Sørlandets Kunstmuseum. (u.d.). *Virtuelle opplevelser*. Hentet April 29, 2021 fra <https://www.skmu.no/virtuelle-opplevelser/>
- TIL. (2021). *Serie 1*. Hentet fra TIL: <https://tilserie1.wixsite.com/tilserie1>
- Østern, T. P. (2017). Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 2017 (Vol. 1), ss. 7-27.

# Figurer

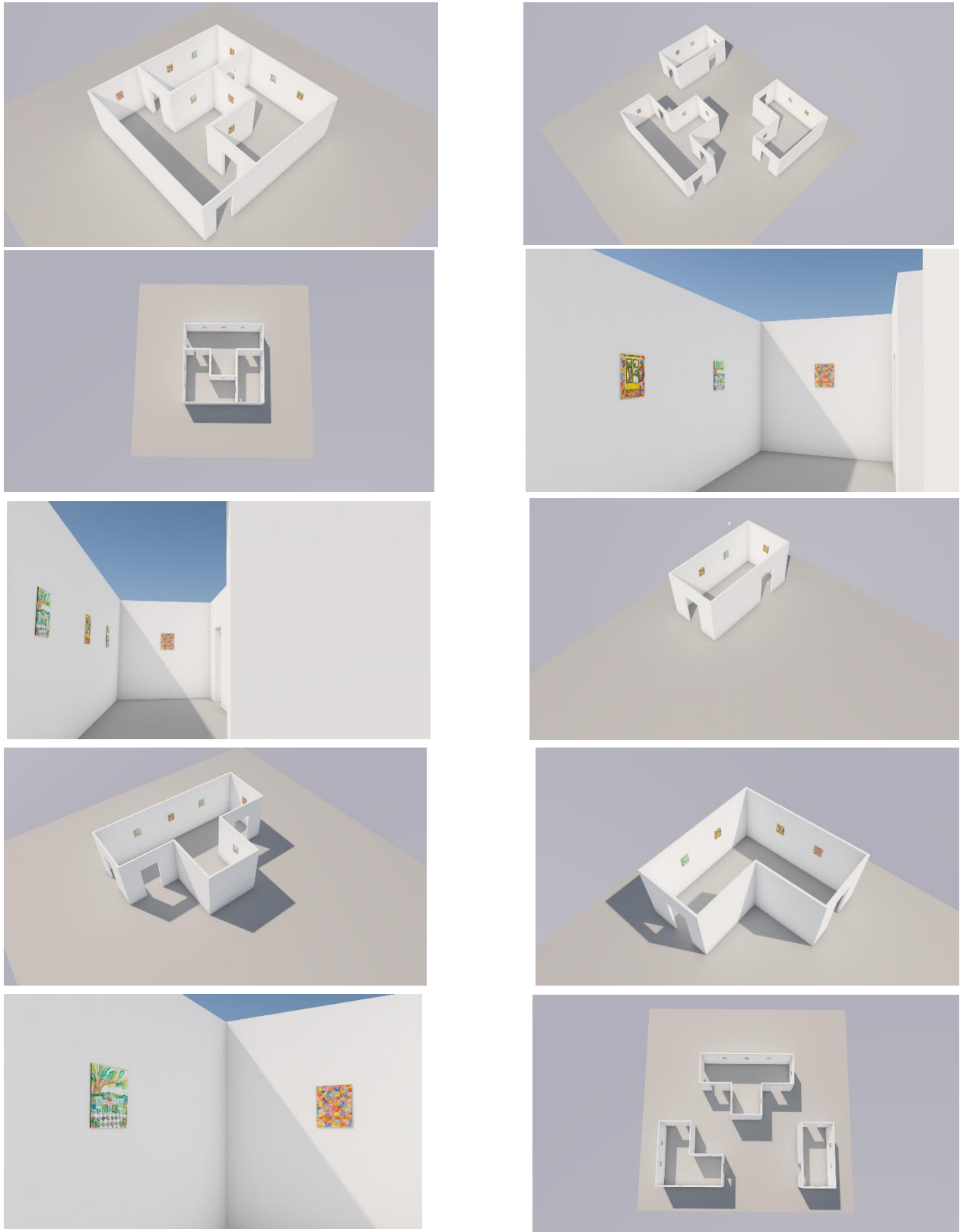




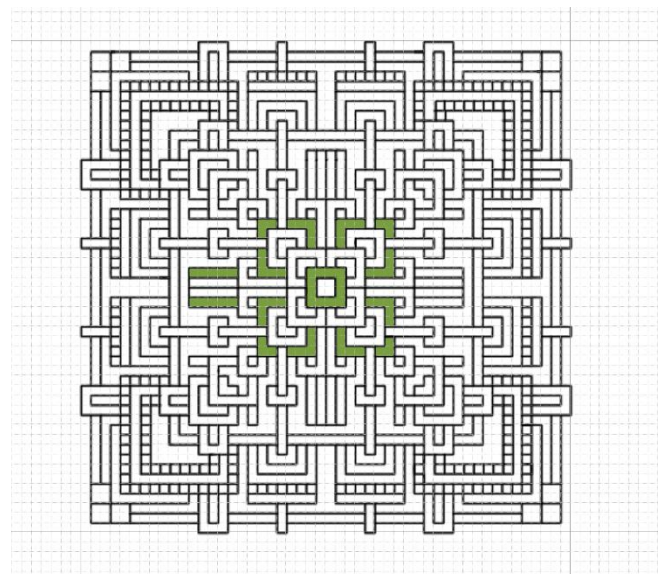
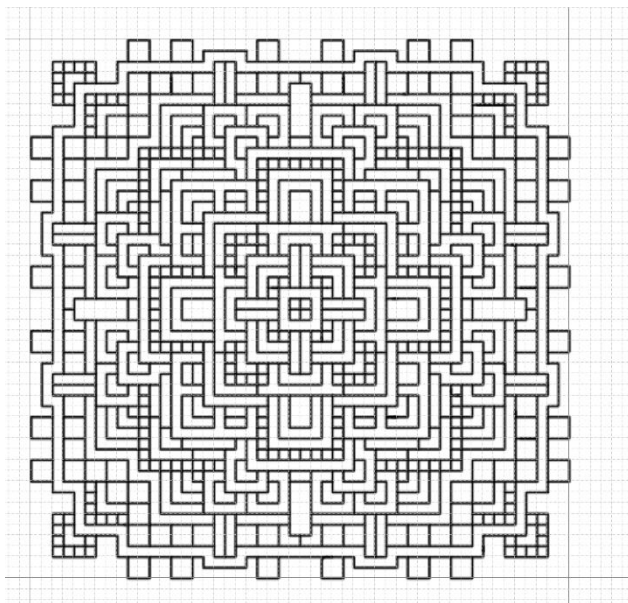
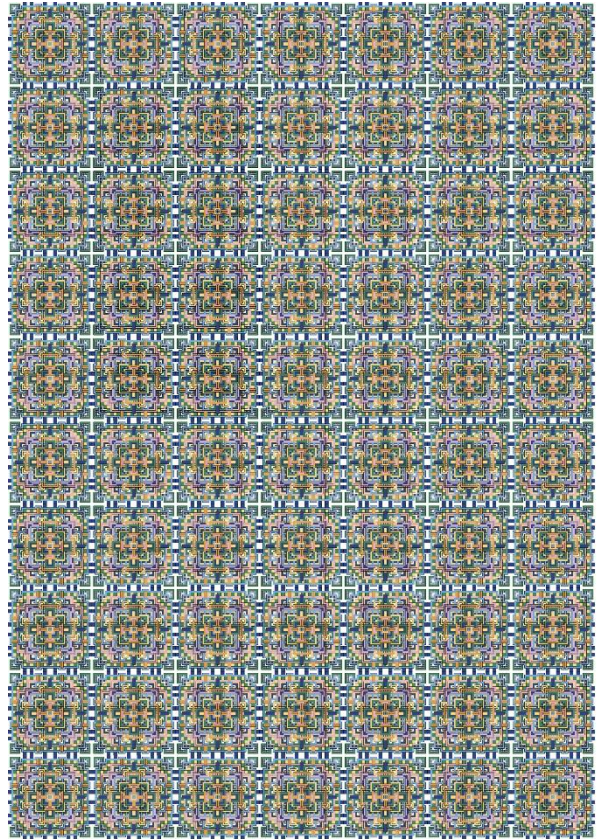
Figur 1: Tegninger av utstillingsrommet TIL.



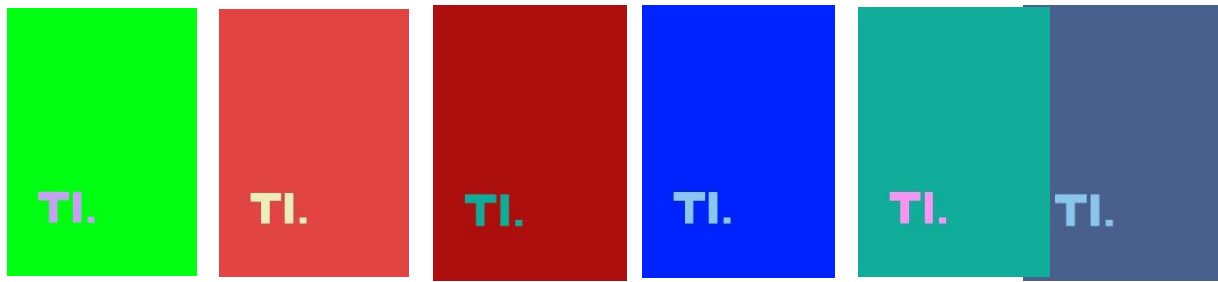
Figur 2: Den fysiske arkitektoniske modellen med og uten forslag til kunstverk.



Figur 3: Den digitale 3D-modellen som er udgangspunktet for den virtuelle visningen.



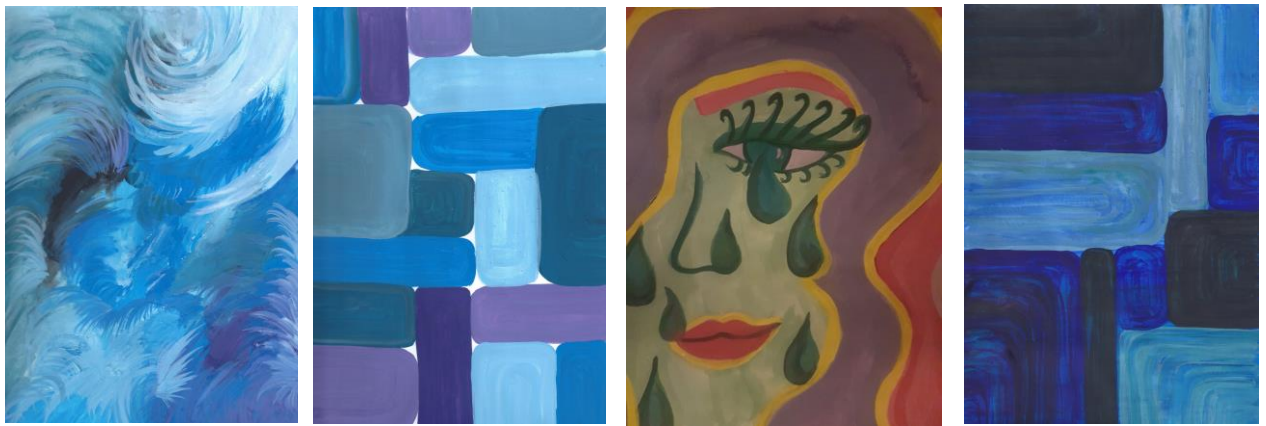
Figur 4: Skisser av det digitale kunstverket Teppe



Figur 5: Skisser av det digitale verket TI.



Figur 6: Skisser av kunstverket Timeglasset både digitalt arbeid og akvarell maleri.



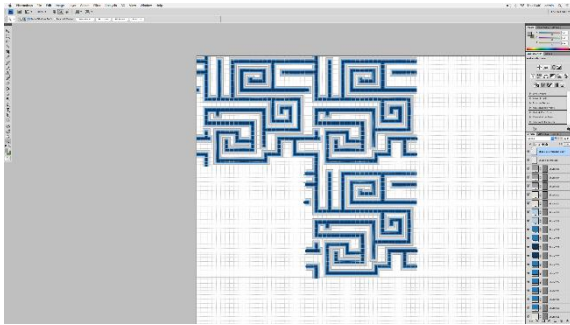
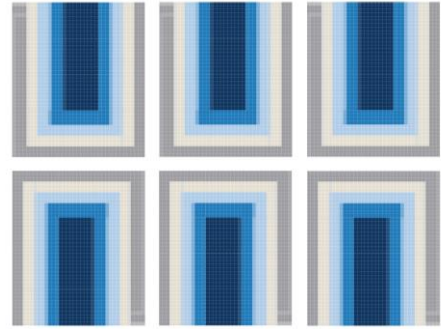
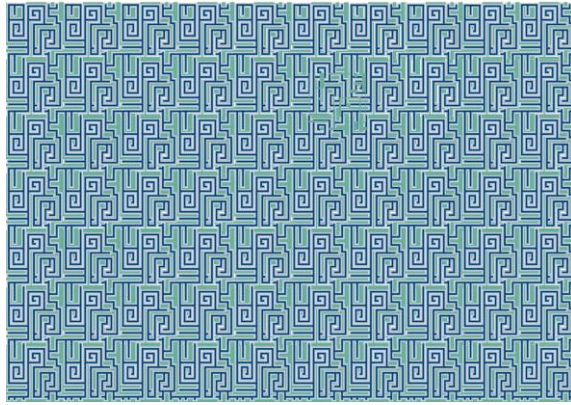
Figur 7: Skisser av verket Tårer, bestående av både digital arbeid og abstrakte akvarellmaleri.



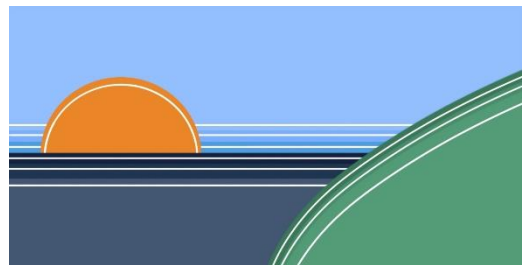
Figur 8: Skisser av verket *Infeksjon*. Akvarell (venstre) og tusj (høyre).



Figur 9: Skisser av verket *Isbre*. Digitalt (venstre) og blyant tegning (høyre).



Figur 10: Skisser av verket *Labyrint*. Digital mønster tegning og abstraheringer.



Figur 11: Skisser av verket *Landskap*. Akvarell maleri og digital tegning.



Figur 12: Skisser av verket *Leire*. Pastellkritt og modelleringsleire.

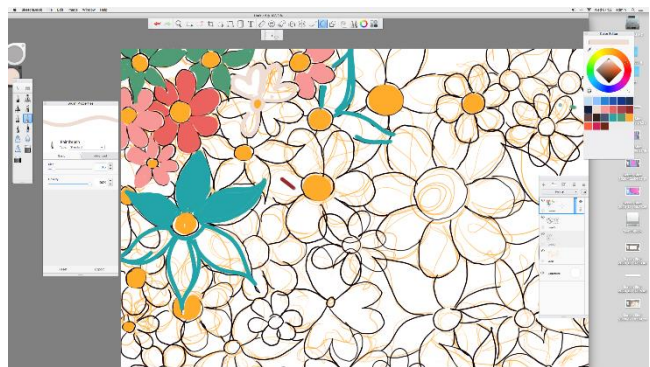


Figur 13: Skisser av verket *Lengsel*. Blyanttegning og digitale tegninger.





Figur 14: Skisse av det digitale verket *Linjer*.



Figur 15: Skisser av *Lule*. Digitalt arbeid.



Figur 16: Fra skisse (venstre) til det ferdige verket *Tangenter og Eføy i Stuen* (høyre).



Figur 17: Fra skisse (venstre) til det ferdige verket *Tapet og Monstera* (høyre).



Figur 18: Fra skisse til det ferdige verket *Teselskapet Ute på Terrassen*.



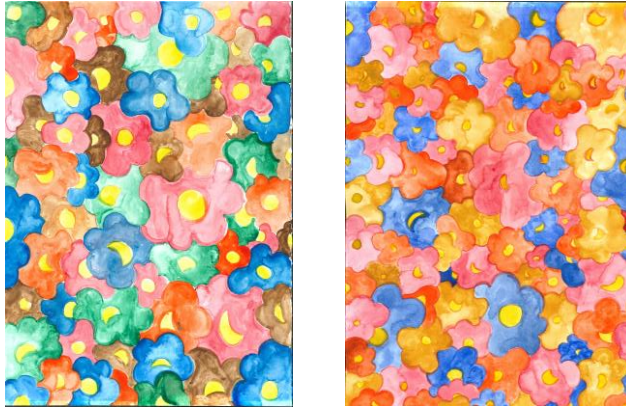
Figur 19: Fra skisse til det ferdige verket *Timeglasset for Soloppnedgang*



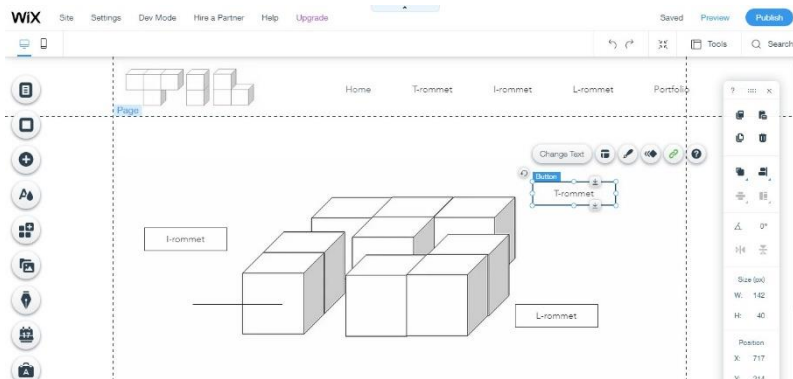
Figur 20: Fra skisse til det ferdige verket *Isbergsalat på Kanten av Kjøkkenbordet*



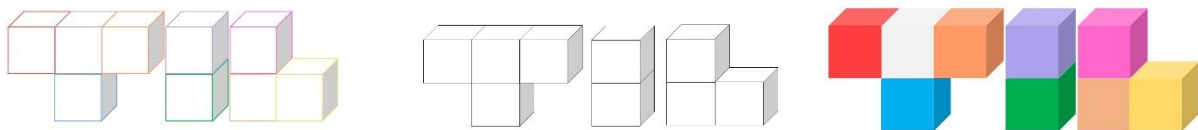
Figur 21: Fra skisse til det ferdige verket *Lengsel Speilet ved Sminkebordet*



Figur 22: Fra skisse til det ferdige verket *Lulet po Perseriten*



Figur 23: Skisse av utviklingen av hjemmesiden



Figur 24: Utprøvinger av logoer i forskjellige farger og format



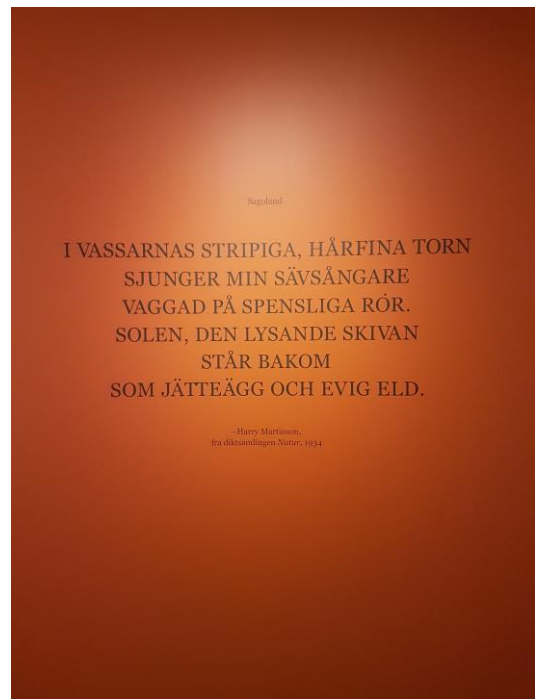
Figur 25: Postkortene fra *11. nordiske. Kunstnere fra Tangen-Samlingen*.



Figur 25: Avisen fra *Modernismens Pionerer. Utvalg fra Tangen-Samlingen*.



Figur 26: Forslag til forsider for Poesi-bladet *TIL Serie 1: Poesi*.



Figur 27: *Solen* av Synnøve Anker Aurdal og diktet *Sagoland* av Harry Martinson fra utstillingen *Modernismen Pionerer. Utvalg fra Tangen-Samlingen*.