



Närvaro utanför tiden

En fenomenologisk undersökning

av det interaktiva verket *Future Self* av rAndom International

Helena Hägg

Avdelningen för konsthistoria och visuella studier

Institutionen för kulturvetenskaper

Lunds universitet

KOVK02, 15 p.

Kandidatkurs ht 2014

Handledare: Ludwig Qvarnström

Abstract

Presence outside of time- a phenomenological investigation of the interactive artwork

***Future Self* by rAndom International**

The aim of this essay to investigate the experience of the meeting between the spectator (myself) and *Future Self*, an interactive artwork by artists' group rAndom International, shown at their exhibition *Studies in Motion* at Lunds konsthall in 2014. *Future Self* is made of a hanging collection of brass rods with LED-lights, connected to two 3D-tracking cameras and computers. The cameras and computers perceive the presence of the spectator, ordering the LED-lights to synchronize a moving picture according to the person's movements. This creates a living reflection made of light, thus allowing the spectator to turn into participant.

The main method of inquiry of this essay is phenomenology, and it is done so through exercising categories such as parts/ wholes, presence/ absence and phenomenological identity, developed and simplified by Robert Sokolowski in *Introduction to Phenomenology* (2000). These are applied on *Future Self* and make up the largest part of the study. However references are made to several disciplines and themes other than phenomenology, such as the question of temporality as developed by Henri Bergson, and thoughts of technology by post-phenomenologist Don Ihde. In the experience with *Future Self*, the feeling of togetherness and fusion with the work becomes an immersion comparable to, although not the same as that of virtual realities. The direct presence of the experience change conceptions of time and space. The identity of *Future Self* and state of immersion, is heightened through the presence of other spectators, at the same time projecting its identity unto whoever stands in front of its cameras. The object of this essay is not only to accentuate an experience of technology in art, but also to offer some validation to the subjective, thoroughly personal experience and give it credible weight.

Keywords: interaktivitet, identitet, fenomenologi, immersion, intentionalitet, *Future Self*, rAndom International, Henri Bergson, Don Ihde, Robert Sokolowski

Innehållsförteckning

I. Inledning	s. 2-10
1.1 Bakgrund- en utställning och en konstnärsgrupp	s. 2
1.2 En presentation av ett verk	s. 3
1.3 Syfte och frågeställning	s. 4
1.4 Teori och metod	s. 5
1.5 Avgränsningar	s. 8
1.6 Definitioner	s. 8
1.7 Forskningsöversikt	s. 9
1.8 Disposition	s. 10
II. Fenomenologisk undersökning av <i>Future Self</i>	s. 10-22
2.1 Delarna	s.11
2.2 Helheten	s.13
2.3 Närvaro	s.14
2.4 Immersion tillsammans med andra? Intersubjektivitet	s.16
2.5 Frånvaro	s.17
2.6 <i>Future Self</i> och Identiteterna	s.18
2.7 Om ”fenomenologisk” tid och intentionaliteter	s.20
2.8 Identitet i besökaren och potentiella intentionaliteter	s. 21
III. Diskussion och slutsatser	s.22-25
3.1 Slutsatser	s. 23
3.2 Diskussion	s. 24
Källförteckning	s. 26
Bildförteckning	s. 29

I. Inledning

1.1. Bakgrund – en utställning och konstnärsgrupp

Mellan den 27e september och 16e november 2014 visades utställningen *Studies in motion* av konstnärsgruppen rAndom International på Lunds konsthall. rAndom International grundades 2005 av Florian Ortkrass, Stuart Wood och Hannes Koch, som har sin bas i London.¹ De har olika bakgrunder inom produkt- och interaktionsdesign och är mest kända för sitt interaktiva verk *Rainroom* (2012).² *Rainroom* var i princip ett stort rum där rAndom International skapade ett artificiellt regn inomhus, som med hjälp av sensorer och 3D-kameror kunde ”kontrolleras”.³ Sensorerna kände av besökare som rörde sig under ”regnet”, och styrde duscharnas munstycken så att det regnade överallt utom just på besökaren. Syftet var att få besökaren att uppleva hur det var att befinna sig ”inuti” regnet, utan att faktiskt bli blöt av det och därmed kunna verkligen *se* regnet.



Bild 1. Besökare står under rAndom Internationals *Rainroom*, (2012), bestående av 3D-kameror, stålbalkar, vattenledningssystem och hela 100 m golv av galler.

¹ Random International, *Studio, Biography*, hämtad 15e december 2014, <<http://random-international.com/studio/>>.

² Random International, *Rainroom*, hämtad 15e december 2014, <<http://random-international.com/work/rainroom/>>.

³ Ibid.

1.2 En presentation av ett verk

rAndom International tog med sig nya, liknande verk till Lund hösten 2014, som påminde om *Rainroom*. Även här var temat interaktivitet tillsammans med besökaren. På vernissagen för *Studies in motion* den 26e september låg det en speciell stämning över konsthallen som växte i takt med att fler besökare kom. Framförallt märkte jag som både observatör och deltagare under kvällen, att det rådde en märkbart lekfull atmosfär. Till skillnad från många andra vernissager rörde sig människor mer, tog plats och trängdes framför det som de var mest angelägna att se. Bland det som lockade mest var ett verk som hängde ned från taket i konsthallens första rum. Den bestod av långa metallstänger, prydda med små, små lys-dioder. När människor närmade sig verket, lyste skulpturen upp i små pixlar som skapade en silhuett av ljus av personen eller personerna som stod framför. Allt med hjälp av pyttesmå LED-lampor, några väl gömda datorer och 3D-kameror. Verket heter *Future Self*, ett av tre interaktiva verk av rAndom International som fanns att se på Lunds konsthall.

Mitt intresse för *Future Self* kommer delvis från min bakgrund i naturvetenskapliga ämnen. Jag har alltid varit fascinerad över eleganta tekniska lösningar som inte avslöjar sin sammansättning. Matematik fungerar på samma sätt. Den mängd arbete eller kunskap som lett fram till en enda formel, blottar inte alltid sin inre komplexitet för användaren. Samma känsla kan väckas av konst. Det kan skapa känslor av något som är stort och oändligt, som man på något sätt vill kunna mäta eller förklara, där upplevelsen inte alltid är förstäelig. *Future Self* känns som en elegant ekvation av rAndom International, där uttryck och rörelse konkretiseras med hjälp av tekniska medel. Christiane Paul, historiker i konst och teknologi och författare av *Digital Art* (2003) menar att interaktiv konst ofta är ett sätt för konstnären att förklara något abstrakt och göra det till något konkret, genom att bjuda in besökaren till att upptäcka sig själv och verkligheten.⁴

⁴ C Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London, 2003, s. 173-174.

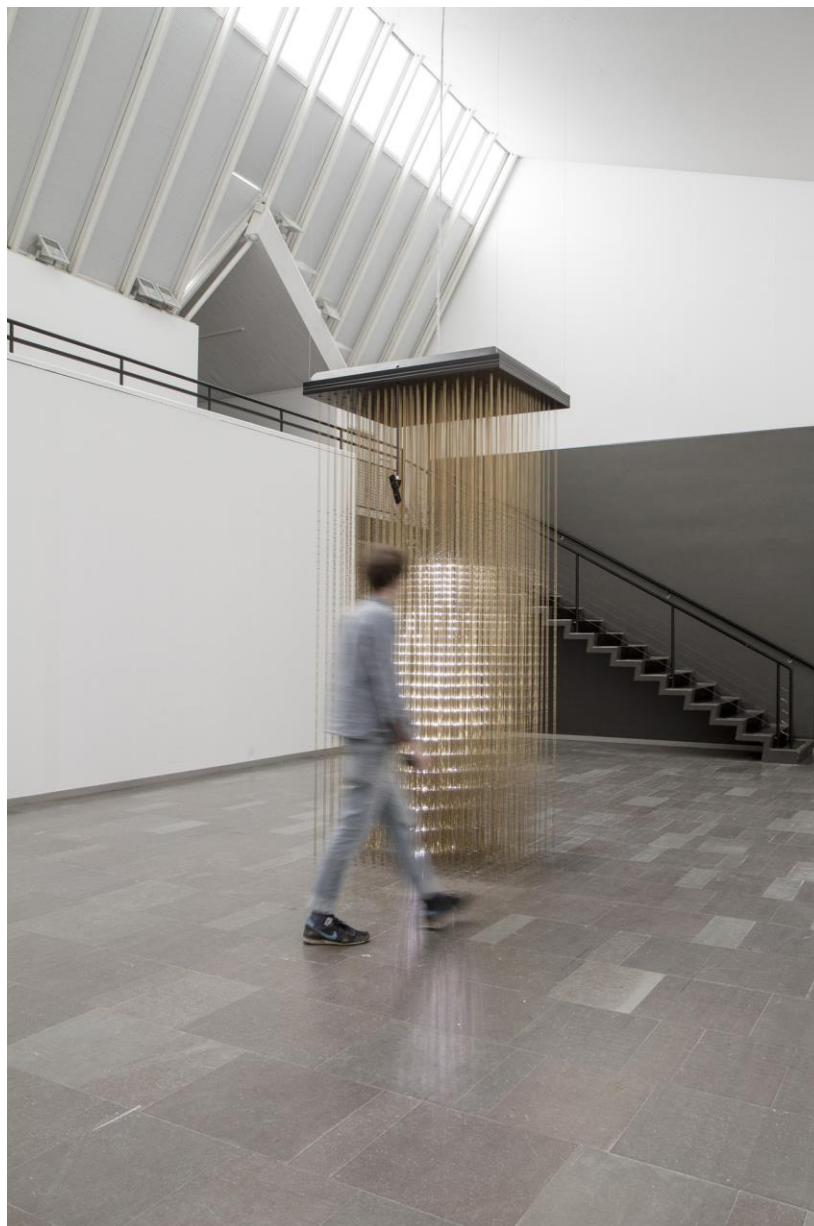


Bild 2. rAndom International, *Future Self* (2012), 1200 x 1500 x 3450 mm, mässingstänger, LED-lampor, 3D-kameror, stålvajrar, datorer. Bild från utställningen *Studies in motion* på Lunds konsthall. Foto Terje Östling.

1.3 Syfte och frågeställningar

För att gå de här tankarna tillmötes kommer jag konkretisera det jag har upplevt och känt i mötet med *Future Self*. Jag har valt att rikta in mig på den egna, individuella upplevelsen, men kommer att ta med andra personer i beräkningen om det påverkar upplevelsen. För att möjliggöra undersökningen kommer jag främst ställa frågorna;

-Hur kan upplevelsen av *Future Self* beskrivas, och hur kan man som besökare betrakta sig själv i förhållande till verket?

-Vad händer i upplevelsen?

Robert Sokolowski (född 1934 -) beskriver i *Introduction to Phenomenology* (2000), att som människa måste vi ta tillvara på upplevelsen, det som direkt uppfattas, utan att vara för skeptiska mot sinnesintrycken i sig.⁵ För mycket tvivel, menar han, kan även den vara en framtingad skepticism som inte är praktisk eller gångbar. Sokolowski grundar sina resonemang i en av de första moderna fenomenologerna, Edmund Husserl (1859-1938).⁶ Sokolowski utvecklar och menar att många av de beslut som fattas i vardagslivet, är grundade i hur vi känner eller har upplevt olika situationer, och därför vore det logiskt att granska lika mycket *hur* vi uppfattar och upplever vår omgivning inte bara *att* vi gör och *varför*. Det här synsättet förenar sig väl filosofiskt med mina frågeställningar, och understryker vikten av den subjektiva upplevelsen.

1.4 Teori och metod

Jag kommer använda mig av fenomenologi som huvudmetod för min undersökning av *Future Self* från utställningen på Lunds konsthall. För en tydlig fenomenologisk grund kommer jag utgå från Robert Sokolowskis *Introduction to Phenomenology*, där han använder en trestegsметод som bas för fenomenologisk analys av objekt eller upplevelse. Den består av väsentliga indelningar som 1) delar/helhet hos objektet som undersöks, 2) närvaro/ frånvaro, samt 3) typer av identiteter som uppfattas hos objektet. Fenomenologisk analys är, enligt Sokolowski, ett sätt att filosofiskt konkretisera det man upplever och tar in.⁷ Det här ganska rättframma och mycket enkla sättet han för sina resonemang

⁵ R Sokolowski, *Introduction to Phenomenology*, Cambridge University Press, 2000, s. 8 ff.

⁶ E Husserl, *Fenomenologins idé*, öv. J. Bengtsson, 2a upl., Daidalos, Göteborg, 1995, s. 67-69.

⁷ Ibid., s. 53-54.

har tilltalat mig mycket och lett mig till att använda *Introduction* som en handbok eller arbetsmall. För att få en uppfattning om fenomenologins grunder, har jag förutom *Introduction to Phenomenology* även följt Edmund Husserls *Fenomenologins idé* (1995), för att följa upp Sokolowskis resonemang och befästa dem teoretiskt. Jag har valt att använda en mycket enkel metod för min undersökning, utan att fördjupa mig i flera fenomenologiska författare då det hade distraherat från själva undersökningen och gett arbetet ett mer teoretiskt fokus än det som var tänkt.

Carl Mitcham (född 1941) återger flera sätt att förhålla sig till kropp, teknik och samhälle i *Thinking through Technology- The Path between Engineering and Philosophy* (1994). Han beskriver bl.a. teknik som ett instrument för konst att kommunicera och uttrycka det inre själsliga livet.⁸ Don Ihde (född 1934), som skrivit *Technics and Praxis* (1979) är en av de främsta filosoferna som behandlat teknik i modern tid och brukar räknas som en post-fenomenolog.⁹ Jag har utgått från flera av Mitchams och Ihdes resonemang om människans relation till teknik som bollplank i min upplevelse av *Future Self*. För att få en uppfattning av kroppen ur ett fenomenologiskt och självmedvetet perspektiv, har jag utgått från *The Body and the Self* (1995), en antologi sammanställd av José Bermúdez, Naomi Eilan och Anthony Marcel. Det här för att enklare åskådliggöra relationen mellan kroppen och verket.

I den mer fördjupade delen av undersökningen av *Future Self*, förklarar jag upplevelsen med hjälp av Henri Bergson (1859- 1941), fransk filosof som särskilt tog sig an tid och rum som han ansåg var missförstådda begrepp. Han menade att vår uppfattning av tid är besatt av kvantitet, hellre än kvalitet.¹⁰ Jag kommer använda en del av Bergsons tankar från hans bok *Tiden och den fria viljan* (1913) för att förklara uppfattningen av tid genom upplevelsen i verket.

Vilém Flusser (1920-1991) var en filosof som främst fördjupade sig i tekniska bilder och menade att

⁸ C Mitcham, *Thinking through technology- The Path between Engineering and Philosophy*, 1a utg., The University of Chicago Press, Chicago, 1994, s. 44.

⁹ Stony Brook University, *Department of Philosophy*, Don Ihde, hämtad 1a januari 2015, <http://www.stonybrook.edu/commcms/philosophy/people/faculty_pages/ihde.html>.

¹⁰ H Bergson, *Tiden och den fria viljan*, öv. A. Ruhe, Bokförlaget Nya Doxa, 1992 [1913], s. 11 ff.

detssa skulle påskynda en kulturell revolution i det framtida samhället.¹¹ Jag använder stråk ur hans bok *Into the Universe of Technical Images* (1985) som intressanta, okonventionella komplement till de andra filosofernas tankar. För att få inspiration och inblick i hur rAndom International tänker själva kring sitt verk *Future Self*, använder jag samtal med Adam Wadey, produktdesigner som arbetar för rAndom International och en av flera projektansvariga för uppbyggnaden av *Future Self*. Det här har jag gjort främst som en komplettering till den subjektiva upplevelsen och fenomenologiska undersökningen.

1.5 Avgränsningar

I början när *Future Self* visades, användes det ofta som del av ett performance i samarbeten mellan dansare och koreografer från rAndom International. Jag har valt att inte använda performance eller performativitet här, dels då det endast har varit enstaka fall som *Future Self* har använts i performance, men även eftersom jag själv inte har fått vara med och bevittna det. Jag kommer inte heller sätta mig in i konstnärsgruppens sammansättning eller kontextualisera kring dem eller verkets studio och omgivning, utan fokusera på verket i sig.

Don Ihde menar att det finns en mängd olika *erfarenheter* hos alla föremål som man kan rikta in sig på.¹² *Future Self* kan t.ex. ha gett erfarenheten av att ha byggt den, erfarenheten av att ha ställt ut den osv.¹³ För att vara erfarenheten trogen i min fenomenologiska undersökning riktar jag således in mig på den enda erfarenhet av *Future Self* som jag har, helt enkelt den som besökare och deltagare. Att jag har riktat in mig på den egna upplevelsen i ett fenomenologiskt perspektiv, har också möjliggjort en naturlig avgränsning från ämnen som annars skulle höra hemma i sociologi, antropologi, psykologi etc, även om dessa hade varit intressanta att tillämpa på *Future Self*.

1.6 Definitioner

Under textens förlopp är det vissa begrepp som återkommer och kräver utförligare förklaring, som

¹¹ O Grau, *Virtual Art- From Illusion to Immersion*, öv. G. Custance, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, 2003, s. 225-226.

¹² D Ihde, *Technics and Praxis*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, 1979, s. 10

¹³ Ibid., s. 63.

redovisas här nedan.

Immersion kan beskrivas på lite olika sätt.. Det används även ofta som beskrivning av att vara helt innesluten i en fiktiv, virtuell verklighet, som i datorspel, som ger en känsla av att vara fysiskt närvarande i en icke-fysisk värld.^{15 16} Det kan även betyda försjunkande, neddoppande, eller ett mentalt absorberande av ett tillstånd till ett annat.¹⁸ Jag använder det som en beskrivning av när man är totalt närvarande och försjunken i en upplevelse.

Ordet **identitet** används inom fenomenologin som en beskrivning av hur man uppfattar en ”enlighet” av ett föremål genom erfarenhet.¹⁹ Ett föremål, i det här fallet ett konstverk, kan inneha olika perspektiv och sidor, som vi samlar till ett enda intryck; identiteten kan alltså bestå av flera beståndsdelar. Det finns även ”en mångfald av identiteter”- vilket är de olika sätt som ett föremål kan uppenbara sig på, i sin identitet.²⁰ Jag har i min text tillämpat det här på ”Future Self” och försöker dra ut en ”mångfald av identiteter” i min undersökning av dess delar, helhet, närvaro och frånvaro.

Intentionalitet (eng. ”intentionality”) är ett brett begrepp som används av många filosofer inom fenomenologin. Robert Sokolowski beskriver intentionalitet förenklat som det medvetna förhållandet vi har till ett objekt.²¹ Intentionalitet, eller ”intentionality” på engelska, är inte att förväxla med det vanligare ordet ”intention” i engelskan, som är mer praktiskt kopplat till ”avsikt”.²²

1.7 Forskningsöversikt

Fenomenologi som metod har en skiftande status i forskningssammanhang. I ”Phenomenology and material”, ett urdrag ur *Handbook of Material Culture* nämner Julian Thomas (född 1959) att

¹⁵ Lambert Weising, *Artificial Presence- Philosophical Studies in Image Theory*, öv. N F Schott, Stanford University Press, Stanford, California, 2010, s. 87-89.

¹⁶ Grau, s. 13

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Sokolowski, s. 20-21.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid., s. 8.

²² Ibid., s. 8-9.

fenomenologi borde få mer erkännande som kunskapsverktyg i nutida akademisk forskning.²³ Han tar dock upp som exempel landskapsarkitektur, där upplevelser och känslor av miljön som finns immanent, kulturellt eller individuellt, ofta förbigås.²⁴ Fenomenologin här kan vara ett viktigt tillägg som kunskapsverktyg, för att förstå en byggnad eller ett landskap genom den individuella erfarenheten. Han nämner också att det saknas i nuläget fenomenologiskt intresse av artefakter, faktiska föremål.²⁵ Thomas menar att västvärlden kan gynnas av mer fenomenologiska perspektiv här, då samhället har en tendens att vara upptagen av föremåls produktion och konsumtion hellre än upplevelsen av dem.²⁶

Det finns relativt mycket forskning som behandlar konst och s.k. immersiva upplevelser i interaktiva verk. Dock fokuserar stor del av den här forskningen på virtuella, artificiella miljöer och tekniken som möjliggjort den, ofta kombinerat med studier av besökarnas beteende.²⁷ Enligt en samling rapporter från 2011, *Virtual and Mixed Reality- New Trends* finns det stort intresse av att kombinera det här i konstsammanhang, men främst som pedagogiskt hjälpmedel i utvecklandet av virtuella miljöer och interaktion i muséer.²⁸ Ett exempel på ett museum som både använder teknik och interaktivitet som pedagogisk modell, men även ställer ut konst på samma tema, är Ars Electronica i Linz, Östterrike,²⁹

Det har varit desto svårare att hitta litteratur, som på ett fullgott sätt kombinerat övre ämnen. Som nämnt i ”1.4 Teori och Metod”, är det material jag har valt inriktat på litteratur som kan ge stoff åt tolkning av själva upplevelsen.

²³ J Thomas, "Phenomenology and Material Culture", i C Tilley et al (red.), *Handbook of Material Culture*, (elektronisk), SAGE Publications Ltd, 2006, digitaliserad 2009, hämtad 7e januari 2015, SAGE knowledge, s. 43.

²⁴ Ibid., s. 50-56.

²⁵ Ibid., s. 57.

²⁶ Ibid.

²⁷ (red.) Randall Shumaker, *Virtual and Mixed Realities - International Conference, Virtual and Mixed Reality 2011, Held as Part of HCI International 2011, Orlando, FL, USA, July 9-14, 2011, Proceedings, Part I*, Springer Berlin Heidelberg, hämtad 7e januari 2015, Link Springer

²⁸ Takuji Narumi et al, "Digital Diorama: AR Exhibition System to Convey Background Information for Museums", i (red.) Randall Shumaker, *Virtual and Mixed Realities*, hämtad 7e januari 2015, Link Springer

²⁹ Ars Electronica, *About*, hämtad 7e januari 2015, < <http://www.aec.at/about/en/>>.

Det finns många artiklar av konstitidskrifter skrivna om konstnärgruppen rAndom International, såsom Art in America, L'Officiel Art m.fl., men även andra forum som teknikbloggen Humans Invent och mediajätten Financial Times har skrivit om konstnärgruppen. Min förhoppning är att hitta nya intressanta aspekter av ett verk som *Future Self*, utan att uppslukas för mycket av det tekniska, som redan är ”konkret”, och helt gå in i upplevelsen.

1.8 Disposition

Första delen av uppsatsen efter inledningen består av den fenomenologiska undersökningen av *Future Self* med hjälp av Sokolowskis tidigare nämnda kategorier. Indelningen börjar med beskrivningen av verkets delar i avsnitt ”2.1 Delarna”. Här går jag systematiskt igenom *Future Self*s materiella delar, för att sedan gå in i verkets helhets-intryck i ”2.2 Helheten”. I följande avsnitt ”2.3 Närvaro” kommer jag gå in på upplevelsen i sig av verket och gör en utförligare definition av begreppet immersion. Upplevelsen i förhållande till andra behandlas i ”2.4 Immersion och närvaro tillsammans med andra? Intersubjektivitet”. I ”2.5 Frånvaro” undersöker jag vad som händer när *Future Self* inte aktiveras och hur det påverkar rollen som besökare. Ur de tidigare avsnitten härleder jag det som jag kallar för *Future Self*s identiteter i ”2.6 *Future Self* och Identiteterna”, för att sedan utveckla mina resonemang om tid och upplevelse. Sista delen av uppsatsen består av mina slutsatser och diskussion, som sammanfattar mina tidigare slutsatser dragna ur Sokolowskis kategorier och mina tankar om tid och identiteter.

II. Fenomenologisk undersökning av *Future Self*

En fenomenologisk devis är att ”låta sakerna tala för sig själva”, och utifrån en massa intryck låta associationer och slutsatser ”naturligt” växa fram ur det man undersöker. Jag har valt att följa en enkel modell/ typ av en fenomenologisk analys som Robert Sokolowski beskriver i *Introduction to Phenomenology*. Hans modell består som sagt av att dela in verket/ objektet i indelningarna delar/ helhet, närvaro/ frånvaro och identiteter. Men hur ska man då börja ta sig an det här, avgränsa och definiera vad som känns som en mycket stor uppgift? Sokolowski menar att vi först och främst måste undersöka saker, genom det sättet vi ”normalt” uppfattar saken som (med vilka glasögon ser vi ”normalt” det här objektet genom). ”If it is a perceived object, we examine it as perceived; if it is a remembered object, we now examine it as remembered; [...]”.³⁰ *Future Self* är i sin interaktiva form ett *upplevt* objekt, och ska därefter analyseras som ett just upplevt objekt. Ur vilka beståndsdelar består *Future Self* för att den ska kunna upplevas, och hur påverkar det upplevelsen? Den första frågan leder då till de första avsnitten; vad är delarna, och vad är helheten?

2.1 Delarna

Sokolowski gör en indelning av fenomenet ”delar” i sig. Det finns självständiga delar, som kan existera som egna föremål utan sin större helhet, t.ex. en blomma skild från en bukett.³¹ Sedan finns det ”momentum”, som tvärtom inte kan förekomma utan sin helhet och ett större sammanhang.³² Sokolowski tar upp som exempel färgen röd, som måste ha en yta att vara fäst vid, för att kunna uppfattas som just färgen röd.³³ Självständiga delar är konkreta, medan momentum är abstrakta.

Exempel på självständiga delar hos *Future Self*, blir främst delar ur dess rent materiella sammansättning. *Future Self* består av en svart mörk ”tak-platta”, som med hjälp av stålvarjrar hänger cirka åtta meter upp i taket på Lunds konsthall (se bild 2, s. 4). Ur den tjocka plattan, som invändigt döljer datorer och fläktar, hänger ett hundratal smala mässingsstänger i knippen om tre. På varje knippe finns cirka 30 små data-chip jämnt fördelade, som i sin tur har tre små LED-lampor

³⁰ Sokolowski, s. 49.

³¹ Ibid., s. 23.

³² Ibid.

³³ Ibid.

fastmonterade på sig. Chipen på stängerna ser nästan ut som knutar jämnt utsprida på tunna rep på lite avstånd. När jag närmar mig verket lyser det upp, glimtar av ljus uppstår som ser ut som pixlar som hastigt sprider sig mellan de små lamporna. Ljusen bildar tillsammans en reflektion av min kropp och mina rörelser. På två av sidorna hos *Future Self* hänger det två 3D-kameror monterade på den svarta bottenplattan. De här delarna jag nu beskrivit är objekt med egna syften även som isärplockade från *Future Self*; de kan uppfattas även utanför konstverkets sammansättning. De blir därmed exempel på Sokolowskis självständiga delar.

Abstrakta delar av *Future Self*, dess s.k. ”momentum”, är lite svårare att definiera. Det kan t.ex. vara ljuset som skapas i ljusreflektionen. Ljuspunkterna som vi ser måste ha en yta att existera på, måste ha metallstänger, LED-lampor, kopplingar, och 3d-kameror som uppfattar en persons närvaro, för att helt enkelt fungera och transmitta ljuset. Den här beskrivningen av *Future Selves* materiella delar, om än fenomenologisk, är inte helt trogen rAndom Internationals ursprungsidé. Deras hemsida säger bl.a. att deras verk inte är konst förrän de ses och upplevs tillsammans med en eller flera besökare:

Random International create artworks and installations that explore behaviour, reaction and intuition in relation to natural phenomena and the human form. The studio responds to recent developments in cognitive science and new media by creating works that encourage an active relationship between people and their surrounding environments, making the viewers' participation fundamental.³⁴

Om det här ska tolkas en aning krasst, bör *Future Self* endast räknas som konst om det ingår minst en människa som kan göra verket komplett i interaktionen. Om då istället *Future Self* delas in i två delar, skulle verket kunna ses som 1) det hängande objektet i sig (metallstängerna, ljusen, datorn etc.) och dels 2) själva besökaren i kött och blod. Skulle då tillämpning av Sokolowskis olika delar (de självständiga konkreta och de abstrakta) göra besökaren till den konkreta och verket till ett abstrakt ”momentum”? *Future Self* kan ju enligt rAndom Internationals egen utsago inte existera utan människan framför, precis som ljuset inte kan finnas utan lampan i det här fallet. Även i samtal med en av projektledarna för byggnaden av *Future Self*, Adam Wadey, framkommer det att idén med deras interaktiva konst är att den skapas i mötet mellan objekt och människa.³⁵ Det gör också

³⁴ Random International, *Studio*, hämtad 12e december 2014, <<http://random-international.com/studio/>>.

³⁵ A Wadey, samtal med projektledare på Lunds konsthall, 18e november 2014

besökaren till medskapare. *Future Selves* roll utan besökare kommer att diskuteras utförligare i avsnittet ”Frånvaro”.

Att fokusera på delarna av ett föremål, är ett sorts in-zoomande. Don Ihde menar att så snart jag har gjort det här in-zoomandet, sker ett skapande av en mångfald. För då jag rör mig från en beståndsdel av *Future Self* till nästa, zoomar in på den ena efter den andra, objektifieras föremålet och sätts in i ett sammanhang av en mångfald av saker.³⁶ Beskrivningen av delarna, blir då en relation mellan besökare och verk som lätt då reduceras till ”subjekt-möter-objekt”-relation. För att försöka istället distansera mig från beståndsdelarna, ska jag se vad som händer när man uppfattar *Future Self* som en helhet. Vad är det som uppfattas som helhet hos *Future Self*, i upplevelsen?

2.2 Helheten

”What is it to represent an entity as an object, rather than as a collection of features?”³⁷

Future Self avgränsar sig tydligt som en fritt hängande, rektangulär volym i rummet. Det här första intrycket av en enda helhet, beror mycket på rent plastiska egenskaper; stängerna hänger i rader, vilket gör att ljusen från de små lamporna ger en tredimensionell effekt.³⁸ Känslan av en tydlig helhet för verket, möjliggörs också av det faktum att många av de bestämmande och vitala delarna, som datorerna, är dolda och inte tillgängliga under upplevelsen. Under mötet med verket får jag ingen inblick i hur *Future Self* har konstruerats. Det känns som om den alltid har varit färdig. Förutom det initiala intrycket av helhet som illusionen av en tredimensionell volym, infinner sig en känsla av helhet i stunden då jag står framför verket och ser ljusbilden av min reflektion. Jag har närmat mig *Future Self*, uppfattat att metallstängernas ljuslampor reagerar på närvaro, för att till sist märka att direkta rörelser återskapas med viss fördröjning i verket. Ljusbilden är inte särskilt precis, utan endast de huvudsakliga dragen av kroppens konturer syns. Skulle man jämföra besökares bilder i verket skulle det nästintill vara omöjligt att se skillnad på människor, bortsett från olika

³⁶ Ihde, s. 64.

³⁷ N Eilan, A Marcel & JL Bermúdez, ”Self-Consciousness and the Body: An Interdisciplinary Introduction” i N. Eilan, A. Marcel & J. L. Bermúdez (red.), *The Body and the Self*, Massachusetts Institute of Technology, A Bradford Book, Cambridge, Massachusetts, 1995, s. 5.

³⁸ JG Sjölin, *Att tolka bilder*, 2a uppl., Studentlitteratur, Lund, 1998, s. 72.

rörelsemönster. Stegen fram till igenkänningen blir som en skattjakt för ögat som når en tillfredställelse, en form av ”aha-upplevelse”.³⁹

I det här plötsliga igenkännandet, där jag går från endast observatör till deltagare, försvinner definitioner som subjekt och objekt, att jag är jag, som tittar på en sak som är en sak. Härmningen blir för mig samtidigt ett erkännande av att jag finns, vilket minskar distansen till konstverket. Den innan så tydliga relationen av ett subjekt som observerar ett objekt, som beskrivet i avsnittet om delarna, blir istället *en gemensam upplevelse*, ett sorts sammansmältande mellan *Future Self* och mig i en interaktion. Det här ”sammansmältandet” som upplevs, är som att svara på frågan i citatet överst i detta avsnitt; ”What is it to represent an entity as an object, rather than as a collection of features?”⁴⁰ Helt enkelt, man hade inte kunnat ha upplevelsen av sammansmältning, av varje självständig del för sig. I helheten läggs det alltså till mer än bara summan av alla delar. Det som adderas, upplevelsen av en ”sammansmältning”, kan kallas för immersion.

2.3 Närvaro = immersion?

Jag har valt att tolka *Future Selves* närvaro som det tillstånd av immersion som skapas. Immersion används ibland som term för att beskriva olika kemikaliska processer, där en metall eller liknande måste vara helt neddoppad i en vätska, ”försjunken och omsluten”. Oftast när man talar om immersion i andra sammanhang, är det i samma meningar som datorspel eller miljöer av s.k. ”virtual realities”, eller virtuella verkligheter.⁴¹ Ofta är syftet att skapa så verkliga miljöer som möjligt, som ska locka till intryck hos våra sinnen som är så lika verkligheten som möjligt.^{42 43} En definition för virtuell verklighet är följande;

A virtual reality is only given if the image no longer serves as a medium for referring to something absent, but rather if the image becomes a medium by means of which a particular kind of object is produced and presented – an

³⁹ J Campbell, ”The Body Image and Self-Consciousness” i *The Body and the Self*, s. 38.

⁴⁰ Eilan, Marcel & Bermúdez, s. 5.

⁴¹ Weising, s. 87.

⁴² Ibid., s. 341.

⁴³ W Wolf, ”Aesthetic Illusion”, i W Wolf, W Berhart & A Mahler (red.), *Immersion and Distance-Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*, Rodopi, New York, 2013, s. 12.

object, that is, that is exclusively visible and yet, like a ghost, acts as if it had a substance and the properties of a substance.⁴⁴

Virtuella verkligheter har förmågan att återskapa och producera objekt som är fullt synliga, och har egenskaper som agerar som om de tillhörde något verkligt och materiellt. En virtuell verklighet är ett sätt att resa till en annan plats än den där man fysiskt befinner sig. I en fullständig immersion, försvinner den konkreta gränsen mellan låtsad lek och sann illusion. Immersion är också ofta tal om en form av *isolation* från omvärlden. Men framförallt är immersion *en total närvaro* i det som upplevs, där då omvärlden försvinner.

För *Future Self* är det dock inte tal om en virtuell verklighet på samma sätt som i datorspel eller användningen av 3d-glasögon. Upplevelsen kan ändå utstråla samma immersiva egenskaper. *Future Self* passar hellre in som en så kallad *mixed reality* – en s.k. blandad verklighet.⁴⁵ En ”mixed reality” blandar verkliga rum med inslag av virtuella bilder eller miljöer. Bortsett från det här, kan även immersion förekomma i flera konstformer, inte bara i ”virtual realities” eller ens ”mixed realities”. Lambert Wiesing delar i *Artificial Presence- Philosophical studies in image theory* (2010) upp dessa i fyra grupper, varav nummer fyra förmodligen stämmer bäst in på *Future Self*:

- 1) the fixed image object of the easel picture;
- 2) the moving, yet determined, image object of film;
- 3) the freely manipulable image object of animation; and
- 4) the interactive image object of simulation⁴⁶

”the interactive image object of simulation” blir tillämpat på *Future Self* simuleringen av kroppen i reflektionen av ljus, och är ett uttryck för fullständig närvaro.

2.4 Immersion och närvaro tillsammans med andra? Intersubjektivitet

Att dröja för längre vid min självbild härvid kan kännas en smula narcissistiskt. Det spännande är att en förutsättning för att känna igen sig själv, är att jag kan förstå och se andra som egna, igenkännande

⁴⁴ Weising, s. 100.

⁴⁵ Grau, s. 245.

⁴⁶ Weising, s. 100.

individer.⁴⁷ Att uppfatta andra, är att uppfatta och vara medveten om sig själv. Det här är ett exempel på *intersubjektivitet*.⁴⁸ Intersubjektivitet kan beskrivas som ”egenskapen hos något att vara vetbart eller tillgängligt för flera subjekt”.⁴⁹ Erfarenheten och upplevelsen *delas* inte bara tillsammans med andra, utan den kan även *förhöjas*. Sokolowski poängterar det här; ”The being and the identity of the thing are heightened by the introduction of intersubjective perspectives.”⁵⁰ Att immersionen förhöjs med andra, är också ett förhöjande av närvaro.

Ett skäl till att upplevelsen förhöjs tillsammans med andra, kan vara för att den helt enkelt *bekräftas* med hjälp av andra. ”Ser jag det här? Ser ni det jag ser?” För ett sätt att förklara verkligheten, eller förklara *Future Self* och det som upplevs, är att vilja bevisa den. Inom fenomenologin används gärna ordet bevisande, ”evidencing”.⁵¹ Det här bevisandet är ett konstaterande av omvärlden, där vittnen bekräftar eller nekar den version av omvärlden som presenteras av en person.⁵² I fallet med *Future Self*, blir det som att titta på när andra går in i immersion med verket, eller när man är interaktiv i verket tillsammans med andra.

Då *Future Self* har kameror på två sidor, kan jag även uppleva verket tillsammans med en person som står på motsatt sida. Bilden av ljus i *Future Self* intensifieras då, på grund av de två intrycken av två personer som tas in av kamerorna och sensorerna samtidigt. Känslan av tre-dimensionalitet ökar, fler lampor på metallstängerna aktiveras än när jag stod själv. På det här sättet har alltså även närvaron förhöjts och immersionen intensifierats.

⁴⁷ J Russel, ”At Two with Nature”, *The Body and the Self*, s. 142.

⁴⁸ Sokolowski, s. 32.

⁴⁹ Nationalencyklopedin, sökord ”*intersubjektivitet*”, hämtad 2015-01-01, <<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/intersubjektivitet>>.

⁵⁰ Sokolowski, s. 32.

⁵¹ Ibid., s. 159-160.

⁵² Ibid., s. 160 ff.



Bild 3. *Future Self* med två människor på vardera sida, som intensifierar och förstärker ljusbilden i metallstängerna.

Det interaktiva består inte bara av att man rör sig framför verket, utan även att man kan välja att faktiskt bryta immersionen. Dels kan man flytta sig till de två sidorna av ljusskulpturen som inte har kameror, dels kan man röra sig utanför kamerornas räckvidd. Det ideala avståndet för starkast bild, är cirka en och en halv meter ifrån *Future Self*. Där blir bilden som tydligast, där skapas det starkaste visuella intrycket. Det här avståndet tillåter kamerorna och sensorerna att plocka upp så mycket information som möjligt från kroppen och rörelserna. När man går ur det här ”gyllene avståndet”, är närvaron plötsligt inte längre där. Vad händer då, i det som då kan betecknas som motsatsen; frånvaro av reflektionen, en frånvaro i *Future Self*?

2.5 Frånvaro

Future Self kan liknas med vad som kallas för ett ”stört” prov. Inom både kvantmekanik och filosofi, diskuteras det ständigt *hur* man ska kunna observera eller undersöka något, utan att påverka och influera resultatet av sin blotta närvaro, vilket förenklat kallas för just ett stört prov. Inom

kvantmekanik t.ex. kan ens närvaro påverka elektroner man studerar.⁵³ *Future Self* påminner om det här eftersom man inte kan närma sig den, utan att se sin självbild och ”påverka resultatet”. Är man tvärtom inte nära den, skapas inte ljusinteraktionen som kompletterar eller förverkligar konstverket. För att kringgå det här problemet, benämner jag frånvaron hos *Future Self* främst som frånvaron av immersionen, när insjunkandet i upplevelsen för en stund bryts. Självbilden syns inte längre, då är jag utanför 3d-kamerornas radie av uppfattning och avståndet hindrar en även från att vara för nära och stöta emot, röra, även om det skulle kunna vara lockande (frånvaron kan även beskrivas som avsaknaden av en taktil upplevelse). För är jag för nära, syns inte bilden och jag blir straffad med frånvaron av min tidigare reflektion, bemött med den totala tystnaden från den tidigare så självklara närvaron. Förtrollningen har brutits.

Världen omkring, i det här fallet utställningsrummet har i immersionen blivit ointressant, men gör sin närvaro nu påmind i verkets frånvaro. Som upplyst står *Future Self* tydligt ut ur bakgrunden, en kontrast som gjorde att det övriga rummet glömdes bort.⁵⁴

Frånvaro här kan också vara själva frånvaron av människor runt verket. Nämligen frånvaron av de bestämmande, självständiga delarna (tidigare nämnt i ”delarna”-avsnittet), besökarna. Utan en recipient, en människa som agerar både som mottagare och utlösare, blir rAndom Internationals verk endast summan av sina materiella beståndsdelar utan förutsättningar för att producera en upplevelse, och därmed immersion och närvaro. För att kort sammanfatta blir då frånvaron av besökare, inte en *frånvaro i verket*, utan en *direkt frånvaro av verket i sig*.

2.6 *Future Self* och identiteterna

”[...] perhaps the easiest answer one might give to the question, ’What is a phenomenological analysis?’ would be to say that it describes the manifold (of identity) that is proper to a given kind of

⁵³ ScienceDaily, *Weizmann Institute Of Science*, ’*Quantum Theory Demonstrated: Observation Affects Reality*’, 1998, <www.sciencedaily.com/releases/1998/02/980227055013.htm> hämtad 29e december 2014.

⁵⁴ Sokolowski, s. 24.

object.”⁵⁵

Utifrån det som hittills beskrivits, alltså delarna/helheten och närvaro/ frånvaro, ska jag ur det här utveckla det som *Future Self* producerar och vad det får för roll för besökaren. Erfarenheten som fås ur verket, skänker en efterhängsen känsla av ett föremåls *identitet* som koms ihåg. Enligt Sokolowski är identitet det som ”[...] belongs to what is given in experience, and the recognition of identity belongs to the intentional structure of experience.”⁵⁶ Identitet räknar även in frånvaro lika mycket som närvaro.⁵⁷ Identitet inom fenomenologin är det som ”står över” ett föremåls skiftande uttryck. Samtidigt kan föremål ha en ”manifold of identities”, en skiftande mångfald av identiteter.⁵⁸

I avsnittet om *Future Selves* delar, skedde som sagt en form av ”in-zoomande”. Fokuserandet är total uppmärksamhet. Don Ihde jämför det i *Technics and Praxis* helt enkelt som ett förstoringsglas.⁵⁹ Den förstorar inte bara verkligheten, utan *förstärker* och förändrar den också.⁶⁰ Samtidigt menar Ihde att förstoringsglaset gör att vi ignorerar det runtomkring, det som är utanför vår punkt av fokus. Det kallar han för ”reduktion” (förstärkandet eng. ”amplification”). Förstärkning och reduktion av delarna hos *Future Self*, är förutsättning för en kontrasterande närvaro-frånvaro-relation.

En av *Future Selves* identiteter, kan alltså vara som en *förstärkare av närvaro*. Lite som en förstärkare till en elgitarr, (också ”amplifier” på engelska) där man kan justera ljud, bas, etc. Genom att gå in och ut ur immersionen, genom att fokusera på en del av verket eller låta sig uppslukas av helheten, försvinner verkligheten bakom. Utställningslokalen har då hamnat helt utanför, reduceras. Precis som med förstoringsglaset, glöms det omkringliggande bort.

Reduktionen, frånvaron, är också något som Henri Bergson skriver om i *Tiden och den fria viljan* (1913). Ihde talar om förstoringsglaset, medan Bergson talar om astronomen som eliminerar avstånden till stjärnor och planeter med hjälp av sitt teleskop.⁶¹ Sådana här verktyg blir en förlängning av människans sinnen och fysiska kapacitet och ett redskap för att ta det som är otydligt

⁵⁵ Ibid., s. 31.

⁵⁶ Ibid., s. 21.

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Ihde, s. 21-22.

⁶⁰ Ibid., s. 10.

⁶¹ Bergson, s. 88

och föra det närmre inom gränsen för vår uppfattning.⁶² *Future Self* är inte ett verktyg på samma sätt, men är likväl ett redskap för möjliggörandet av immersion, föra en upplevelse nära.

Som en naturlig följd av dess första identitet som förhöjare av närvaro i immersionen, blir *Future Self* samtidigt en flykt från den egna kroppen. I sammansmältningen tillåts ett upplösande från den självmedvetna kroppen i rummet, upplevelsen av immersion prioriteras framför en subjekt-objekt-relation.

Immersionen har hittills beskrivits helt utifrån subjektiva observationer och erfarenheter. Men är den på något sätt mätbar? Henri Bergson talade om kvantiteter och kvalitéter som våra främsta referenser i vårt sätt att tänka om tid och rum (och uppfattning av mängd).⁶³ Händelser, föremål i rummet, befinner sig i extensiva, utsträckta tillstånd i rummet. Känslor och inre upplevelser, beskrivs tvärtom som intensiva (i det här fallet som motsatsen till något extensivt) och kallas intensiteter. När något växer i kvantitet, tänker vi att det sträcker sig ut, förlängs i det extensiva rummet.⁶⁴ Men vad händer med intensiteterna, om dessa ”växer” eller ökar? Bergson menar att de får gällas istället som ökande i kvalitet, i olika grader av intensitet, än att de växer ut i det faktiska rummet.⁶⁵ Immersion kan då sägas vara en intensitet, som både kan fördjupas eller förminskas.

I den här kvalitativa, intensiva upplevelsen, händer även något som kan beskrivas som en känsla av tidlöshet. I min upplevelse där jag är helt upptagen med förändringen av min självbild, upptagen av ett experimenterande, har jag nämligen ingen aning om hur lång tid som passerat. Uppfattningen av tid är förenklat enligt Bergson olika grader av intensiteter (känslor, upplevelser) i förhållande till varandra.⁶⁶ Om det är en och samma känsla eller typ av intensitet under en stund, märker vi ingen *variation*. Utan variation finns inget sätt att haka upp en referens på i minnet, inget mentalt p.m., och därmed inget sätt att bilda en tidsuppfattning. Först utanför immersionen, kan tiden ”mätas”, uppfattas igen. Det krävs att ett förlopp av en eller flera intensiteter redan har skett och att

⁶² Ihde, s. 64.

⁶³ Bergson, s. 11-14.

⁶⁴ Ibid.

⁶⁵ Ibid., s.56-57.

⁶⁶ Ibid, s. 17.

upplevelsen ses utifrån, för att de ska kunna sättas in i ett kausalt eller kronologiskt sammanhang.⁶⁷ En av *Future Selves* mer spännande identiteter, blir då som förvrängare av tid.

2.7 Om ”fenomenologisk” tid och intentionaliteter

Sokolowski talar i *Introduction* om tid som något otroligt relativt (vilket i sig inte är något nytt). Han menar att det finns en ”yttre” världstid som alla människor förhåller sig till, men även en ”inre”, privat tid.⁶⁸ Slutligen gör han en tredje avgränsning, nämligen *medvetenheten* om att man som människa faktiskt har en ”inre” och ”yttre” tid, och kan göra skillnad på de två. Den yttre tiden kan ses som gemensamma bestämmelser av mätandet av tid som vi förhåller oss till i samhället, som klockslag, koktid för potatis, årsdagar osv. Den inre tiden är den upplevda tiden- hur vi ibland upplever tid snabbt och långsamt till exempel. Sammanfört och förenklat tillsammans med Bergsons tes, mäts då den yttre tiden i kvantitet och den inre i kvalitet.

Inom fenomenologi är intentionalitet ett vanligt begrepp. Det är den riktade medvetenheten vi har gentemot ett föremål.⁶⁹ Intentionaliteter kan skapas av ett föremåls olika sidor och s.k. aspekter. Om jag föreslagsvis rör mig runt en kvadratisk byggnad, förutser jag att nästa hörn kommer se ut på ett visst sätt. Här har jag alltså förutsett intentionaliteter. När jag rör sig runt *Future Self* skapar jag mig samma erfarenhet när jag förutser mina rörelser och hur de kommer avbildas i *Future Self*. För verket är nämligen inte en direkt spegel, den är satt med en viss fördröjning på runt en sekund. Inställningen som orsakar fördröjningen heter ”Ghost Mode”.⁷⁰ Fördröjningen är också en bidragande faktor till att kvarhåll mig som besökare i bilden, i immersionen.

Fördröjningen ger också en känsla av att kunna styra *Future Self*, vilket ger en känsla av makt. Bergson skriver att betraktare av konst ofta lever sig in i en konstnärs uttryck, genom att känna att samtidigt känna en makt över innehållet.⁷¹ När jag förutser uttrycket i *Future Self*, gör jag samma.

⁶⁷ Ibid., s. 82 f.f.

⁶⁸ Sokolowski, s. 130 – 132.

⁶⁹ Ibid., s. 8 ff.

⁷⁰ A Wadey, samtal med projektledare på Lunds konsthall, 18e november 2014

⁷¹ Bergson, s. 18

Förutseendet av uttryck ger ett intryck av "[...] att vi på samma gång behärskar dem."⁷² Sammanförs här Sokolowskis syn på tid, blir bildens fördröjning, glappet, ett sorts synliggörande av skillnaden mellan den yttre tiden och min inre upplevda. Fördröjningen skiljer även *Future Self* från en direkt spegel. Vilém Flusser talade i *Into the universe of technical images* (1985) om att traditionella bilder (grovt förenklat syftade Flusser på tavelkonst, illustrationer) är som speglar, medan tekniska bilder är projektioner.⁷³ Tekniska bilder tolkar jag i det här som något mycket brett, som konst med digitala, virtuella eller artificiella inslag. Vad kan då *Future Self* tänkas *projicera tillbaka* på mig, besökaren?

2.8 Identitet i besökaren och potentiella intentionaliteter

Hittills har *Future Self*s identifierats som; 1) förstärkare av närvaro 2) flykt från verkligheten/kroppen genom immersion, samt 3) förvrängare av tid. Om besökaren, jag, speglas i *Future Self*, men *Future Self* samtidigt inte är en spegel, finns det då anledning att dra slutsatsen att verkets identiteter ändå projiceras tillbaka? Fenomenologins identitets-begrepp är även tillämpbart hos människan; Meltzoff och Moore beskriver i *The Body and the Self* "The problem of identity is one that cuts across both people and things, because whatever else people are, they are also material bodies that trace a path in time. From this viewpoint, people and things are fundamentally similar."⁷⁴

En metaforisk jämförelse, kan vara att se *Future Self* som ett hålkort inuti ett positivspel eller speldosa. En speldosa, som styrs av fjädrar och kugghjul, består ofta av en perforerad rund skiva av metall, ett "hålkort". Undertill det här hålkortet finns tangenter. När dessa trycks in i vardera matchande hål skapas en ton. För att sätta igång musiken, vevas en vev på sidan av speldosan. Hålkortet, med all musik redan inpräntad, kan ses som *potentiella intentionaliteter* som ännu inte har hänt, som de intentionaliteter som antas komma när jag gick runt en kvadratisk byggnad. För att få de potentiella intentionaliteterna att hända, så att säga, behövs det någon som vevar. Den som vevar fram intentionaliteterna, och därmed identiteterna som skapas, "musiken", är jag som besökare. *Future Self* är inte spontan, utan finns alltså som lagrad i det färdiga hålkortet, har en massa lagrade

⁷² Ibid.

⁷³ V Flusser, *Into the Universe of the Technical Images*, öv. N A Roth, University of Minnesota Press, 1985, Minneapolis, s. 48.

⁷⁴ AN Meltzoff, MK Moore, "Infants' Understanding of People and Things: From Body Imitation to Folk Psychology", *The Body and the Self*, s. 48.

potentiella intentionaliteter vilandes i sig själv, men behöver en utlösare. Utlösaren är en människa, en besökare. Den tydligaste identiteten som projiceras tillbaka på mig blir då helt enkelt som ”framkallare”, eller utlösare av upplevelsen.

III. Diskussion och slutsatser

3.1 Slutsatser

För att sammanfatta den fenomenologiska undersökningen går jag kort igenom och förenklar resultaten från respektive tidigare del. Efter tillämpning av Sokolowskis kategorier har flera saker uppdagats. *Future Self* av rAndom International, består först och främst av olika delar som kan beskrivas som självständiga (konkreta) eller momentum (abstrakta). De självständiga delarna är materiella, som lampor, kameror, sensorer, datorer och metallstänger. *Future Self* är beroende av besökare, som blir en bestämmande självständig del som kompletterar verket. Fokuserandet av en del åt gången är ett sorts in-zoomande och kan kallas för förstärkning. Det som inte zoomas in, reduceras istället och förminskas eller negligeras.

De många beskrivna delarna samverkar till en helhet hos verket. Helhetsintrycket överstiger summan av upplevelsen av delarna för sig. Upplevelsen av helhet, är som en sammansmältning mellan verk och besökare. Sammansmältandet kan kallas för immersion.

Den tredje av Sokolowskis kategorier, närvaro i verket, visar sig bland annat i *Future Self* som självbilden av ljus som reflekteras av besökarens närvaro. Närvaro är alltså också immersion. Immersionen påminner om den som upplevs i så kallade virtuella verkligheter. *Future Self* kan istället beskrivas som en s.k. ”mixed reality”, blandad verklighet. Närvaron i upplevelsen kan även förhöjas tillsammans med andra, då erfarenheten av upplevelsen kan delas. Det kallas för intersubjektivitet.

Motsatsen till närvaro är frånvaro och bestäms som *frånvaron av självbilden, frånvaron av reflektion i Future Self*. Tidigare vid närvaron förstärktes bilden, men när ljusbilden försvinner, framträder istället bakgrunden, utställningssalen. En form av frånvaron kan alltså även vara en reduktion av

omgivningen. Frånvaro i verket, förvandlas till en frånvaro i verket i sig, om det inte finns besökare som står framför verket.

För att föra samman delarna/ helheten, närvaro och frånvaro definierade jag *Future Self* utifrån fenomenologiska identiteter för att fördjupa undersökningen. De tydligast framträdande identiteterna jag fann var *Future Self* som 1) förstärkare av närvaro 2) möjliggörare av flykt från den egna kroppen och som 3) förvrängare av tid. Den tredje identiteten handlar om hur upplevelsen av tid förvrängs i immersionen. Att tiden ”glöms bort” i immersionen, kan förklaras med hjälp av Bergsons kvantitet- och kvalitets-begrepp, samt Sokolowskis teori om inre och yttre tidsuppfattning. *Future Self* har olika intentionaliteter, olika sidor och aspekter som man blir varse om i erfarenheten av verket.

Erfarenheten har skapat identiteterna. Identiteterna på *Future Self* kan projiceras tillbaka på mig som besökare, och kan beskriva mig som utlösare av potentiella intentionaliteter hos *Future Self*, som vevaren av en speldosa.

3.2 Diskussion

Fenomenologin har för mig varit ett sätt att frysa intryck, frysa en upplevelse. Den har varit en metod för att vägra låta ett föremål och vad den ger, passera obemärkt. Fenomenologi är i sin subjektiva form lite av en motkraft mot allmänna synsätt eller principer. Den har tillåtit mig att förundras av *Future Self*, utan att stirra mig blind på den tekniska materialiteten. Men även om fenomenologi i den här uppsatsens form tillämpats på konst, kan metoden eventuellt visa tendenser på samhället i stort, trots den subjektiva (ibland smått självupptagna) läggningen. Exempelvis påminde Ihde om faran av förstärkning/ reduktion; i användningen av redskap som förstoringsglas och teleskop m.m., förstärks och visas endast en begränsad yta vilket skär bort det som finns utanför. *Future Self* påminner om totaliteten av att slukas upp, av avskärmningen. Faran ligger i att utveckla redskap, utvecklade för att förstärka endast vissa saker- det blir som en ond cirkel, med verktyg eller redskap i samhället som endast riktar blicken mot det som de redan är gjorda för. *Future Self* är inget verktyg på samma sätt, men den distraherar från omgivningen. I samhället i stort, får man inte glömma att det man väljer att fokusera på, den information man kanske letar efter eller tar in, samtidigt skär bort en mängd annat. Det här kan fortsätta i termer som teknikdeterminism, vilket hade kunnat vara en utveckling av den fenomenologiska undersökningen.

I immersionen upplevde jag tidslösheten. Framtida forskning kanske kommer vara inriktad på mer ”styrd” och kontrollerad immersion, i termer av tid. Vi har ju spel, datorer m.m. som redan erbjuder gott om underhållning som kan försätta människor i ”immersion”, men kanske kommer det ännu fler inslag i vår vardag, som påverkar märkbart vår upplevelse av tid. Det sägs att monotonin får tiden att stå stilla. Kanske kommer stadsrum fyllas av mer interaktiv konst i framtiden, där vi kan uppleva olika former av *Future Self*, olika former av immersioner och intensiteter. Det hade varit ett sätt att bekämpa monotonin, erbjuda tillfällen att uppleva olika intensiteter (och då förlänga tiden?).

Både verket *Future Self* och fenomenologin som tillämpning kan emellanåt framstå som narcissistisk. I *Future Self* fann jag dock en del motargument, då immersionen och uppslukandet av upplevelsen kunde fördjupas *tillsammans* med andra. Upptagenheten av ljusbilden, är ett sätt att ”lura” en självcentrering, genom att placera självbilden i centrum, fast tillsammans med andras bilder. *Future Self* är dock ingen spegel, där vi ser oss själva tillsammans med andra. Framförallt är *Future Self* ett sätt som verket tolkar besökaren på, som sedan tolkas tillbaka. Identiteter som den bär, är olika tolkningar projicerade av oss, i metallstängerna och lamporna som skapar bilden. Att *Future Self* så lätt släcks och tänds, är både berusande och nedslående. Att det skiljer så lite mellan närvaro och frånvaro, som hos en strömbrytare, gjorde det direkt svårt att lämna konsthallen den kvällen.

Källförteckning

Otryckta källor

Elektroniska böcker

Thomas, Julian, "Phenomenology and Material Culture", i C Tilley et al (red.), *Handbook of Material Culture*, (elektronisk), SAGE Publications Ltd, 2006, digitaliserad 2009, hämtad 7e januari 2015, SAGE knowledge, s. 43

(red.) Shumaker, Randall, *Virtual and Mixed Realities - International Conference, Virtual and Mixed Reality 2011, Held as Part of HCI International 2011, Orlando, FL, USA, July 9-14, 2011, Proceedings, Part I*, (elektronisk), Springer Berlin Heidelberg, hämtad 7e januari 2015, Springer Link

Narumi, Takuji et al, "Digital Diorama: AR Exhibition System to Convey Background Information for Museums", i (red.) Randall Shumaker, *Virtual and Mixed Realities*, (elektronisk), hämtad 7e januari 2015, Springer Link

Muntliga källor

Wadey, Adam, samtal med projektledare för *Future Self*, 18e november 2014

Internetadresser

Ars Electronica , *About*, hämtad 7e januari 2015, <<http://www.aec.at/about/en/>>

Random International, *Studio*, hämtad 12e december 2014, <<http://random-international.com/studio/>>

Random International, *Studio, Biography*, hämtad 15e december 2014, <<http://random-international.com/studio/>>

Random International, *Rainroom*, hämtad 15e december 2014, <<http://random-international.com/work/rainroom/>>

ScienceDaily, *Weizmann Institute Of Science, 'Quantum Theory Demonstrated: Observation Affects*

Reality', 1998, hämtad 29e december 2014,

<www.sciencedaily.com/releases/1998/02/980227055013.htm>

Stony Brook University, *Department of Philosophy, Don Ihde*, hämtad 1a januari 2015,

<http://www.stonybrook.edu/commcms/philosophy/people/faculty_pages/ihde.html>

Tryckta källor

Bergson, Henri, *Tiden och den fria viljan*, öv. Ruhe, Algot, bearbetad öv. Sylvan, Jenny, Bokförlaget Nya Doxa, 1992, Nora, original-titel *Essai sur les donées immédiates de la conscience* (1889)

Bermúdez, José, Eilan, Naomi & Marcel, Anthony, *The Body and the Self*, A Bradford Book, The MIT Press, London, 1995

Carroll, Noël, *Art In Three Dimensions*, Oxford University Press, Oxford 2010

Flusser, Vilém, *Into the Universe of Technical Images*, öv. Ann Roth, Nancy, University of Minnesota Press, London, 2011, original-titel *Ins Universum der technischen Bilder* (1985)

Grau, Oliver, *Virtual Art- From Illusion to Immersion*, The MIT Press, London 2003

Husserl, Edmund, *Fenomenologins idé*, öv. Bengtsson, Daidalos, Göteborg, 1995

Ihde, Don, *Technics and Praxis*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, 1979

Meltzoff, AN, Moore, MK, "Infants' Understanding of People and Things: From Body Imitation to Folk Psychology", i Bermúdez, J, Eilan, N & Marcel, A (red.), *The Body and the Self*, A Bradford Book, The MIT Press, London, 1995, s. 48

Mitcham, Carl, *Thinking through Technology- The Path between Engineering and Philosophy*, The University of Chicago Press, London 1994

Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames and Hudson, London, 2003

Russel, James, "At Two with Nature", i Bermúdez, J, Eilan N & Marcel, A (red.), *The Body and the*

Self, A Bradford Book, The MIT Press, London, 1995, s. 142

Sokolowski, Robert, *Introduction to Phenomenology*, Cambridge University Press, 2000, 7e upl.,
New York

Sjölin, Jan-Gunnar, *Att Tolka bilder*, Studentlitteratur, Lund, 1998

Weising, Lambert, *Artificial Presence- Philosophical Studies in Image theory*, öv. Schott, N F,
Stanford University, California, 2010, original-titel *Artifizielle Präsenz: Studien zur Philosophie des
Bildes* (2005)

Wolf, Werner, "Aesthetic Illusion", i Wolf, W, Berhart, W & Mahler, A (red.), *Immersion and
Distance- Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*, Rodopi, New York, 2013, s. 12

Bildförteckning

Bild 1: rAandom International, *Rainroom*, 2012, 3D-kameror, stålbalkar, vattenledningssystem, galler, tot. golv-area 100 m², hämtad 1a januari 2015, <http://random-international.com/wp-content/uploads/2012/10/RR_Gal8.jpg>

Bild 2: rAandom International, *Future Self*, 2012, 1200 x 1500 x 3450 mm, mässingstänger, LED-lampor, 3D-kameror, stålvajrar, datorer, bild från utställningen *Studies in motion* på Lunds konsthall 2014, foto: Terje Östling, hämtad 1 januari 2015, <http://www.lundskonsthall.se/ImageVaultFiles/id_2159/cf_3/Studies_in_motion_pressbilder.jpg>

Bild 3: rAandom International, *Future Self*, 2012, 1200 x 1500 x 3450 mm, mässingstänger, LED-lampor, 3D-kameror, stålvajrar, datorer, hämtad 1a januari 2015, <http://random-international.com/wp-content/uploads/2012/04/FS_gallery5.jpg>