

Bricoleur, digitala varelser och brus

Carl-Johan Rosén
Kandidatuppsats
Handledare: Jacob Kimvall
Institutionen för konst
Konstfack
2012

Innehållsförteckning

Prolog	2
Bricoleur	3
Digitala varelser	8
Brus	12
Epilog	15
Källor	16

Prolog

Begreppen bricoleur, digital varelse och brus erbjuder ett perspektiv på mitt eget arbete. Dessa tre begrepp är varken konstanta eller uttömmande som beskrivning av min position. Men de har de senaste åren varit viktiga, och tycks så förbli ett tag framöver.

Läsaren kan med fördel välja att se avsnittet om bricoleuren som ett metodkapitel. Hackern, ingenjören och bricoleuren smälter samman för att beskriva en mycket viktig metod (dock inte den enda) i mitt konstnärliga arbete. Avsnittet om digitala varelser kan läsas som en bakgrundsbeskrivning eller utgångspunkt. Det är bland dessa, tillsammans med dessa och med dessa jag arbetar för att förstå vad de är. Man skulle också kunna läsa avsnittet som en beskrivning av mitt konstnärliga material, eftersom det är de digitala varelserna jag undersöker. Och om den digitala varelsen är det undersökta, så kan bruset vara verktyget jag beskriver i det tredje avsnittet. Men även bruset är en form av immateriellt material. Eller något som emanerar ur det undersökta, och blir ett verktyg som är del av det undersökta.

Även om klassificeringarnas gränser är flytande så är det min förhoppning att dessa begrepp ger en ingång till mitt arbete.

Bricoleur

Tillsammans med två kollegor skrev jag för ett tag sedan en ansökan till konferensen *Popular Culture and World Politics* under rubriken *Becoming-bricoleur: Hope as Transdisciplinary Process*. Inledningsraderna lyder

“Three voices of their respective fields (art, film, academia) address the call of transdisciplinary promise and intertwine their works into a new whole in order to investigate the affect-producing force of promise, hope and finality. By taking the position of a bricoleur a new language is effectively created.”¹

Vi intar bricoleurens position, både som kollektiv och som enskilda deltagare i samarbetet. Bricoleuren har beskrivits av Claude Lévi-Strauss i *The Savage Mind* som den som arbetar med det som finns till hands. På franska används ‘bricoleur’ om t.ex. ‘hemmafixaren’ som använder “devious means compared to those of the craftsman”². Det ligger alltså nära gör-det-själ-v-kulturen och den populariserade idén om DIY (do-it-yourself). Det franska ordet har sina rötter i en typ av rörelse som i någon mån ger en känsla för bricoleurens arbetsprocess: “a ball rebounding, a dog straying, or a horse swerving from its direct course to avoid an obstacle.”³ Ett avvikande från kursen eller en snabb förändring av riktning. Anledningen till att antropologen Lévi-Strauss tar upp bricoleuren är att han ser mytologier som ett bricolage av människans fantasi och att den fantiserandes erfarenheter utgör detta som-finns-till-hands för ett mytologiskt bricolage.

Lévi-Strauss ställer bricoleurens metod i kontrast till ingenjörens. Ingenjören arbetar med en idealiserad värld och föreställer sig först ett mål i form av exempelvis en produkt och skapar eller skaffar sig sedan de optimala verktyg som behövs för att komma nära idealet. En sådan strategi kallas för top-down, eftersom den börjar med idealet och arbetar sig mot verktygen. Bricoleuren ser först verktygen och söker sig genom dessa mot ett annat möjligt. Detta andra möjliga kan inte kallas produkt eftersom det inte handlar om en massproducerad finalitet utan snarare om ett ting i blivande. Ett ting som tillkommit i bricoleurens irrande rörelse, och är unikt eftersom tillblivelseprocessen är unik. Strategin kan i motsats till top-down, kallas bottom-up eftersom resultatet framträder ur verktygen.

Jacques Derrida har expanderat bricolaget till att gälla all typ av diskurs, där varje Text utgör de erfarenheter som bricoleuren kan arbeta med. Han vrider den motsättning Lévi-Strauss ställt upp mellan ingenjör och bricoleur ett halvt varv

¹ Rosén, Sjölund & Wrangel (2011).

² Lévi-Strauss (1962/1966), s. 16 f.

³ ibid., s. 16.

till, så att de åter sammanfaller, genom att ifrågasätta möjligheten att över huvud taget föreställa sig ett ideal utan att göra det genom bricolage.

“In this sense the engineer is a myth. A subject who would supposedly be the absolute origin of his own discourse and would supposedly construct it “out of nothing” [...] The notion of the engineer who had supposedly broken with all forms of bricolage is therefore a theological idea; [...] a myth produced by the bricoleur.”⁴

Att bricoleuren och ingenjören återförs till samma punkt (om än på olika nivåer), och inte längre är motsatser, innebär att bricoleuren begåvats med ytterligare ett verktyg. Genom en irrande manöver kan bricoleuren anlända vid ett ting, men den mytologiserade ingenjören kan sedan rita kartan på vilken vägen till tinget ter sig rak. Verktuget kan kallas efterkonstruktion, och jag återkommer till detta i avsnittet om brus.

Derridas citat är en av ingångarna till textverket *Becoming-Bricoleur: Hope as Transdisciplinary Process*, som presenterades på ovan nämnda konferens i november 2011. Verket består av textfragment som i samtal mellan oss tre kollaboratörer visat sig vara gemensamma kontaktytor för våra enskilda undersökningar. Verket innehåller inga tolkningar av våra separata undersökningars överlapp, men inledningen beskriver hur vi delar intresset för hoppet: det hopp hackern sätter till sin egen metod, palestiniernas hopp om ett bättre liv i Europa respektive hoppet världen investerar i Barack Obamas retorik. Och titelns andra del, *Hope as Transdisciplinary Process*, understryker att vi arbetar transdisciplinärt med idén om hopp. Men den är avsiktligt mångtydig, och pekar även på det hopp som satts till den transdisciplinära processen i sig själv. Hoppet i löftet om att disciplinernas överskridande skall föra oss till ett annat möjligt. Vårt transdisciplinära möte (kanske de flesta transdisciplinära möten) utgår från en bottom-up-strategi där transdisciplinäriteten inte kan ses som ett mål, och inte heller som ett verktyg för att nå ett idealt mål. Utan som ett verktyg för att, på samma sätt som bricoleuren, nå ett annat möjligt.

Det finns stor potential i min tro på att jag kommer kunna förstå mina kollegor från andra discipliner. Men kanske är det så att när jag förstår deras ord, när vi talar samma språk, så är också disciplinernas gränser upplösta. I samma ögonblick som transdisciplinäritetens löfte om att mötas över gränser införlivas, töms transdisciplinäriteten på all potential. Som jag ser det ligger gränsöverskridandets styrka i de missförstånd som sker när jag hör en tredje röst (bortom min egen första röst och den andra röst som tillhör den jag samtalar med) tala till mig

⁴ Derrida (1967/1978), s. 360.

genom transdisciplinäritetens språkförbistring. När vi i inledningscitaten påstår att vi skapar ett nytt språk genom att inta bricoleurens position, är det ett missförståndets språk. Ett av bruset stört och förskjutet språk. Ett språk med obestämbar stor potential.

I textverkets titel har bricoleuren expanderats till en blivande-bricoleur. Med det vill vi uppmärksamma denna position av strävan mot ett mål som är medvetet ouppnåeligt samtidigt som det är eftersträvansvärt. När vi säger att vi tar bricoleurens position är det alltså dels i tron att vi kan välja denna position för att nå en annan möjlig tredje röst, dels med vetskapen om att denna position inte till fullo låter sig intas. Bricoleuren är i ständigt blivande.

Min undersökning, som är en av delarna i *Becoming-Bricoleur: Hope as Transdisciplinary Process*, fokuserar på hackern. En position som på flera sätt ligger nära bricoleuren. I ett försök att ringa in hackern vill jag först uppmärksamma en mindre relevant innebörd av hacker som formulerats inom populärkulturen. I exempelvis böckerna *Neuromancer* och *Snow Crash* är hackern en antihjälte, en 'good outlaw', en enstöring som drar sig undan allmänheten. *The Cyberpunk Manifesto* inleds med "we are those, The Different"⁵, vilket både belyser och upphöjer detta undandragande. Hackern, i den betydelse jag använder ordet, är ingen sådan enstöring eller missanpassad hjälte.

Författarna till *Abstract Hactivism* gör en uppdelning mellan crackers och hackers, där den tidigare "förstör saker" och den senare "skapar saker"⁶. Jag minns från mina tonårs e-postlistor hur många hackers ville distansera sig från crackers i ett försök att lämna den ovan nämnda laglöshetsstämpeln och bli en av allmänheten accepterad konstruktiv aktör. Författarna till *Abstract Hactivism* accepterar uppdelningen och fortsätter att beskriva den skapande hackern. Även om jag i stort håller med författarna, så vill jag motsätta mig att de med Bruno Latours hjälp lägger dekonstruktionen i den destruktiva crackerns verktygslåda, och därmed skiljer hackern från dekonstruktionen.⁷ För mig är dekonstruktion inte ett förstörande i kontrast till skapande, utan en förutsättning för konstruktiv modifikation. Modifikation är enligt både mig och författarna till *Abstract Hactivism* det som hackern med sådan effektivitet kan åstadkomma.

I mötet med tinget, apparaten eller vad än nu hackern riktar sin uppmärksamhet mot, söks först ett språk och ett gränssnitt för att arbeta med det. Tingtet är inte en motsats till hackern, utan kan bara bearbetas när hackern möter det i dialog. När

⁵ Kirtchev (1997).

⁶ Raymond, E. (2001) *How to become a hacker*. via *Abstract Hactivism*, s. 17. Min översättning.

⁷ von Busch & Palmås (2006), s. 53 f.

språket är etablerat börjar hackerns verkliga arbete; ett dekonstruerande, ett undersökande och ett modifierande som rör sig i än den ena, än den andra riktningen. Utan idealiserat mål. Hackern modifierar tinget att göra något annat än det ursprungligen var ämnat att göra.

Hackern är inte fast knuten till datorsystemen, utan snarare kopplad till en DIY-kultur som arbetar med tekniska system i vidare bemärkelse. Nyfikenheten på ett systems möjliga alternativa användningssätt är en viktig drivkraft för hackern, och kan leda både till förändringar i det privata och i det offentliga. Rörelsen mellan privat och offentligt hindrar oss från att använda det mycket förringande 'hemmafixaren' för att beskriva hackern, eftersom 'hemmafixaren' per definition agerar i det privata. Samtidigt blir det, på grund av den felaktiga bilden av hackern som laglös hjälte, samt dennes koppling till tekniska system, problematiskt att tala om hackerns generaliserade arbetsmetod i ett vidgat fält. Otto von Busch försöker i *Abstract Hactivism* lyfta hackern ur sitt teknikberoende med hjälp av McKenzie Warks *A Hacker Manifesto* som i stark kontrast till *The Cyberpunk Manifesto* inleds med

*"We are the hackers of abstraction. [...] Whatever code we hack, be it programming language, poetic language, math or music, curves or colorings, we are the abstracters of new worlds."*⁸

Här ser Wark möjligheter i mötet med världen istället för i undandragandet från världen. Han ger den abstraherade hackern en politisk kraft när han senare beskriver hur en "vectoralist class" kontrollerar den infrastruktur i vilken hackern arbetar. I informationsteknologiska termer kontrolleras den genom makten över protokollen och över informationens flödesvägar. Även om informationen vore fri till sitt innehåll, är den i kontrollsamhället fortfarande styrd i sin rörelse. Den abstraherade hackerns möjlighet ligger inte i att fly utanför eller motsätta sig den kontrollerande klassens etablerade mönster, utan i att förändra dem inifrån. Så som motstånd var alternativet i ett disciplinärt samhälle, säger von Busch, är modifikation alternativet i ett kontrollsamhälle.

Bricoleuren och den abstraherade hackern betecknar snarlika positioner. De arbetar på samma premisser. De delar synen på bottom-up-strategin i ett utvidgat fält som hoppfull kontrast till top-down-strategin. För det är inte bara ingenjören som arbetar top-down. I samma rörelse som hackern abstraherats av Wark har även ingenjören abstraherats till "poetic language, math or music, curves or

⁸ Wark (2004), punkt [002].

colorings”. Inom alla praktiker finns top-down-strategier som kan modifieras med bricoleurens metoder.

Innan jag lämnar *Abstract Hactivism*, vill jag re-citera Bruno Latour i samband med en beskrivning av hur den abstrakte hackern kan arbeta. Han skriver att vi måste se objekt som ting, där ordet “ting” kan beteckna både ett objekt och en sammankomst, möte eller dialog.⁹ Döda objekt förvandlas då framför bricoleuren till föränderliga sammankomster som möjliggör veck i Deleuziansk bemärkelse.

“This would require that all entities, including computers, cease to be objects defined simply by their inputs and outputs, and become again things, mediating, assembling, gathering many more folds [...]”¹⁰

Veckens konkaviteter ger upphov till blickpunkter från vilka bricoleuren kan se världen på nya sätt förklarar Gilles Deleuze med ett diagram.¹¹ Vid blickpunkten sammansmälter bricoleuren och tinget, och här kan varje bricoleur agera i världen utifrån sin speciella erfarenhetshorisont. Dessa tingets veck förändras ständigt och Latour ger tinget, genom sin föränderlighet, en form av agens. Bricoleuren kan inte längre möta ett objekt som om det inte hade agens. Objektet som ting är en dynamisk struktur som bricoleuren kan ingå dialog med.

⁹ Detta gäller på engelska såväl som på svenska.

¹⁰ Latour, B. (2002) *Why has Critique Run out of Steam*. via *Abstract Hactivism*, s 55.

¹¹ Deleuze (1988/1993), s 20.

Digitala varelser

2007. Under en diskussion i min lägenhet formulerades en tanke om att bygga en robot och skicka ut den i vildmarken för att finna sig själv. Vad skulle den då finna? Även om frågan lätt kan avfärdas med att den skulle finna vad man programmerar roboten till att finna, så sattes en process igång som sedan dess bildat bakgrund för de flesta av mina undersökningar. Denna process består i korta ordalag av att undersöka vad det innebär att vara maskin.

På sätt och vis kunde jag påstå att den processen börjat redan i samband med verket *Predator* två år tidigare. Men den tolkningen av verket gjorde jag först i samband med en presentation på *European Conference on Computing and Philosophy* (ECAP) 2010. I ett försök att hitta ett begrepp som kunde beteckna den typ av konstruktion som jag är intresserad av att undersöka, kallade jag min presentation där för *On Digital Beings*.

Talarlistan på ECAP bestod mestadels av ingenjörer och filosofer som intresserade sig för etiska frågor gällande tillverkningen av maskiner (har vi rätt att utveckla robotsoldater?), eller för den etik vi implementerar i dessa maskiner (ska roboten vara utilitarist eller följa det kategoriska imperativet?). Trots att min fråga rörde ett tredje perspektiv på etik i förhållande till maskiner, där maskinens egenvärde lyftes fram (har vi rätt att skada roboten?), så togs min presentation emot med intresse. Under konferensens tre dagar fyllda med middagar och fikapauser uppstod många samtal om vad dessa digitala varelser skulle kunna vara. Genom att inta konstnärsrollen tilläts jag tala med en annan röst än både ingenjören och filosofen. För mig blev det en viktig insikt att jag med denna röst kunde lyfta ett resonemang som kanske skulle ha framstått som långsökt om det framförts med till exempel ingenjörens logiska stämma. Jag tror att samtalen på ECAP möjliggjordes av att mina kollegor där intuitivt förstod denna bricoleurens röst.

Resonemanget i *On Digital Beings* utgår från *Predator*, som är en virtuell konstruktion – en mjukvara, samt det senare verket *Det klarnar*, som är en fysisk-virtuell konstruktion. De tre digitala varelser som tillsammans utgör *Det klarnar* har var sitt sätt att registrera och agera i omgivningen. En av dem har en fläkt som blåser på en vindsensor. Hur snabbt fläkten roterar beror på hur mycket vindsensorn uppfattar att det blåser. På så sätt är varelsen rekursiv samtidigt som den är känslig för omgivningens vinddrag. I den digitala varelsens enkla återkopplingsmekanism uppstår ett banalt och kortlivat minne av platsen baserat på dess egna förutsättningar. På ECAP presenterade jag hur detta minne utgör grunden för de tre digitala varelsernas unicitet. Samt hur denna unicitet blir till ett

värde 'i sig själv' som går förlorat om den digitala varelsen termineras (om strömmen bryts). Värdet är inte ett värde för människan, på det sättet att den digitala varelsen fyller ett behov för en mänsklig interaktör. Utan ett värde för den digitala varelsen, vars egna minnen är dess allt.¹²

Jag är ännu långt ifrån att förstå vad det innebär att vara digital varelse, och grundfrågan fortsätter att öppna upp nya delfrågeställningar. Till min stora förtjusning kan metoder och resonemang som används för att studera annanhet, i till exempel genusvetenskap, appliceras på de digitala varelsernas annanhet. Ett problematiskt strukturellt maktförhållande mellan människa och digital varelse är antropocentrism; det vill säga att jag värderar den digitala varelsen med människan som måttstock. Det blir på ett bedrägligt sätt lättare för mig att kommunicera med en digital varelse som iscensätter mänskliga eller biologiska drag. Det är delvis på grund av denna svårfrånkomliga antropocentriska problematik som jag vill ta avstånd från termer som artificiellt liv och artificiell intelligens, eftersom de per automatik underkastar digitala varelser en jämförelse med biologiskt liv respektive mänsklig intelligens. Om den digitala varelsen kan frigöras från dessa termers ramar blir det möjligt att se den digitala varelsen ur andra perspektiv. *On Digital Beings* inleds med detta avståndstagande.

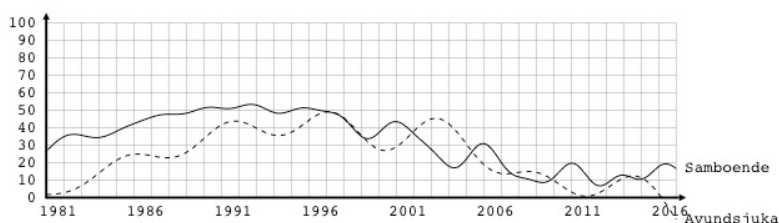
*"The word artificial describes something designed to imitate a natural original. Artificial intelligence is designed to imitate human intelligence. Artificial life is designed to imitate organic life. Digital beings can be designed to imitate, but can also be of random design or designed to imitate nothing – they can be completely new to us. A digital being can perhaps not even be understood by the human intellect or contained in our current world of concept."*¹³

I verket #018 (*Statistics*) har jag undersökt 36 faktorer i mitt eget liv och gjort prognoser för hur dessa kommer utveckla sig fram till år 2016. De mer eller mindre mätbara faktorerna varierar mellan 'gudstro', 'vetenskapstillit' och 'samboende'. Mätningarna genomfördes retroaktivt över tiden 1981-2010 och täcker alltså en trettioårsperiod. Datan analyserades av ett specialskrivet program som hittade matematiska approximationer för de kurvor datan beskrev. Ekvationerna användes sedan för att generera ett antal olika representationer av de undersökta variablerna. Diagrammet nedan är ett exempel på hur de separat undersökta 'samboende' och 'avundsjuka' visar en tydlig korrelation. Samt hur

¹² Jag hänvisar till *On Digital Beings* för ett utförligare resonemang kring hur verken leder mig till dessa slutsatser.

¹³ Rosén (2010).

‘samboende’ har en svagt ökande tendens de kommande åren utan att dra med sig en stigande ‘avundsjuka’.



Verket har tidigare presenterats som en fristående berättelse, men jag vill ta tillfället i akt att placera det mot en bakgrund av digitala varelser. Som jag redan nämnt är min ursprungliga frågeställning vad den digitala varelsen skulle finna om den ‘fann sig själv’ i vildmarken. En av de många delfrågeställningar som denna undran brutits ned till, är den digitala varelsens språk. Hur ska jag som människa kunna ta del av den digitala varelsens erfarenhet? Hur kan denna varelse uttrycka sin erfarenhet av att vara digital? Med utgångspunkt i det digitala systemets överlägsna förmåga att hantera siffror, ville jag finna ett statistiskt baserat språk som berättar mer än mätbarheter. Jag ville undersöka möjligheten att skapa en personlig berättelse i formen av diagram. Om detta lyckades skulle det vara en antydning om att numeriska minnen kan härbärgera en digital varelses berättelse. Ettorna och nollorna i den digitala varelsens minne kanske inte är så stela som de verkar.

Självklart är det varken möjligt eller önskvärt att direkt överföra modellen för att beskriva mina strukturellt sett komplexa erfarenheter av ‘avundsjuka’ på den digitala varelsen. Men det faktum att något sker bland de kallt registrerade känslorna visar att jag som människa kan läsa mätdata som den digitala varelsen också skulle kunna registrera. Men då i form av andra mätbarheter, som till exempel ‘rörelse på vänster sida’ jämfört med ‘strömförbrukning’, eller ‘vilja att röra sig framåt’ jämfört med ‘förflyttningshastighet’. Mina statistiska undersökningar i #018 (*Statistics*) är ett exempel på hur en del av arbetet med att förstå digitala varelser extraherats, bearbetats och presenterats i form av ett separat verk.

Sommaren 2011 utkom en publikation under namnet *Written Images*, till vilken konstnärer ombads bidra med bildgenererande programkod. Koden exekverades en gång för varje kopia i den begränsade upplagan, vilket resulterade i 230 unika exemplar.¹⁴ Varje konstnär arbetade fram en kod, som i sig var konstant, men vars

¹⁴ Av vilka jag endast haft möjlighet att beskåda ett: nummer 106

resultat varierade för varje körning. Mitt bidrag, med titeln *No Translation Given*, arbetade direkt med internminnet på den dator programmet kördes. Verket fångade därför upp minnen av processer i den dator, eller digitala varelse, som skötte tryckningen av boken. Den digitala varelsens minnen av andra konstnärers verk. Ettorna och nollorna i datorns minne omvandlades till svarta och vita bildpunkter och trycktes i boken utan att översättas till de texter, färger eller mönster de möjligen representerade.

I samband med den utdragna urvals- och finansieringsprocess som *Written Images* genomgick, uttryckte en anonym kritiker följande undran som jag gång på gång återkommer till.

“I feel dumb but I just don’t understand ... If the art is generated by machines, then where do the artists come in?”¹⁵

Man skulle kunna svara att det är det omfattande konceptet, idén om den genererade boken, som är verket. Eller att varje delkoncept, varje skriven kods idé, är ett verk. Eller att frågeställaren är dum. Men inget av dessa svar fångar ensamt upp dilemmat, eftersom de helt åsidosätter maskinens bidrag. Någon har uttryckt det såhär.

“Art is generated in a conversation with the machine. The artist becomes both creator and receiver in relation to the complex machine.”¹⁶

För mig ringar det in en viktig aspekt av min egen drivkraft i arbetet med *No Translation Given* och med digitala varelser generellt. Som konstnär arbetar jag i bricoleurens dialog med de digitala varelserna, och i denna dialog är jag både skapare och mottagare. Den digitala varelsen är inte bara studieobjekt och verktyg i arbetet, utan även medskapare. Som bricoleur vet jag inte hur koden, eller konceptet, kommer förändra världen. Frågeställaren är inte dum, men antagandet att verket genereras enbart av maskinen är felaktigt på samma sätt som antagandet att det genereras enbart av konstnären. Det är ur de mystiska dialogerna förda på bristfälliga språk som något framträder.

¹⁵ Anonymt uttalande på forum angående projektet *Written Images*.

¹⁶ Efter mycket letande måste jag acceptera att jag inte finner källan till detta citat. Även om det är osannolikt att det är min egen formulering kan det inte uteslutas. En liknande tankegång beskrivs av Robert Mallary i *Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics* från 1969, om än inte lika precist.

Brus

Brus tar sig olika uttryck i olika medier. Ett vanligt brus är det bakgrundsljud som kan förekomma i ljudinspelningar. En blandning av frekvenser som inte känns igen av lyssnaren som något specifikt ljud. Brus kan också vara de störningar som smyger sig in i videosignalen och ger upphov till uppbrutna bilder på tv-skärmen. Dessa störningar ter sig på två karakteristiskt olika sätt i analoga och digitala tv-sändningar. I det analoga mediet har störningen en kontinuerlig mjukhet, men i det digitala mediet har störningen en diskret kantighet.

I artikeln *Vem är du?* nämner Varpu Löyttyniemi ytterligare en typ av brus. Även om Löyttyniemis text handlar om hur vi kan hantera identitet och skillnad i mötet med en annan människa, så blir de “förunderliga ord” som hon nämner utgångspunkten för detta kapitelns resonemang.

“om jag vill att vi, du och jag, ska förbli två olika identiteter, två olika sätt att vara i våra kroppar och i den värld och det språk vi delar, så ska jag öppna mig mot dig och lyssna på dig där vi träffas och sedan dra mig tillbaka till mig själv med dina förunderliga ord som en gåva från dig. Tillbaka till min egen identitet som jag känner så väl från förr, [...] men som jag inte har, som inte finns i mig, utan i framtiden och med dig.”¹⁷

Artikelns undertitel, *Förundran som forskningsmetod*, fokuserar läsningen på “dina förunderliga ord”. Dessa ord är också en form av brus för mig som möter dem.¹⁸ När jag som mottagare tillåter dessa ord existera i “min egen identitet” utan att jag förstår eller kontrollerar dem, kvarstår möjligheten att jag i osäkerheten kan möta “dig”. I mötet med den digitala varelsen är denna inställning till dess förunderliga ord en förutsättning för att undvika antropocentrismens blockader. Den digitala varelsens ord måste sedan förvandlas till mening i mig. Denna balansakt mellan att lyssna till orden och att tolka dem måste få pågå i en osäker dialog där vi kanske aldrig kommer att höra varandra, men ständigt hoppas och försöker.

N. Katherine Hayles beskriver i *How We Became Posthuman* ett synsätt på information som utgår från dialektiken signal/brus.¹⁹ Signalen framträder i kontrast till bruset precis som figuren framträder ur bakgrunden. Hon sätter det i relation till en informationsdialektik baserad på närvaro/frånvaro, med rötter i det månghundraåriga bandet mellan information och tryck. En tryckt text existerar

¹⁷ Löyttyniemi (2008), s 61. Min överstrykning.

¹⁸ I dubbel bemärkelse. De förunderliga orden som Löyttyniemi talar om, samt hennes egna.

¹⁹ Hayles (1999), s 25 ff.

eller existerar inte. Den finns i min hand och är läsbar eller den gör det inte. Enligt Hayles befinner vi oss sedan ett antal decennier i en situation där information istället förmedlas via digitala skärmar, och där närvaro (1) och frånvaro (0) får andra betydelser. Bildskärmen måste flera gånger per sekund återupprätta tecknen ur ett digitalt minnesblock av ettor och nollor. Datorn läser det digitala minnet och omvandlar kontinuerligt binär information till läsbara tecken på skärmen. Som läsare har jag inte längre direkt tillgång till texten. Den extraheras ur det digitala minnet genom flera steg av algoritmer för att slutligen bli läsbara tecken. På motsvarande sätt skriver jag inte längre texten själv, utan jag skriver den i samarbete med datorn som omvandlar mina tangentbordskommandon till digital kod för vidare distribution till mottagaren. I dessa digitala omvandlingsprocesser finns enligt mig en betydligt större sårbarhet inför bruset än det fanns i den tryckta texten. Hayles ger en fin bild av hackerns roll som modifierande kraft i denna brusvärld när hon säger att mutationen är för signal/brus vad kastrationen är för närvaro/frånvaro.²⁰ Inom respektive dikotomi är mutationen och kastrationen ett undergrävande av maktbasen.

Ingenjörskonsten erbjuder en liknande dikotomi. Signalbehandlingsteoretikern utvärderar en kommunicerad informations tydlighet som ett signal-brus-förhållande. Begreppet förkortas S/N från engelskans signal-noise-ratio. S/N beskriver också en ekvation, och visar att man delar ett värde på signalens styrka med ett värde på bakgrundsbrusets styrka. Detta ger ett högt tal när brusnivån är låg. Ett högt tal anses eftersträvansvärt eftersom det betecknar en klar och tydlig kommunikation. Men ekvationen får också den konsekvensen att informationens klarhet är beroende av brusets existens. Om brusets värde i ekvationen blir noll, får vi en division av något signalvärde med noll, vilket teoretiskt ger resultatet oändligheten. Men i programmerarens digitala värld, i motsats till teoretikerns analoga, är division med noll en icke-definierad situation som ofta tar sig uttryck i en sorts virtuell kortslutning; en krasch. Konsekvenserna av denna logik visar att bruset i praktiken är nödvändigt även för ingenjörens signal. Utan brus finns heller inget potentiellt mönster.

Eventuellt har bruset smugit sig in bland Paul Feyerabends ord, men jag läser hans uppmuntran till kunskapsanarki som ett lovtal till bruset. Han menar att kunskapsanarki är ett sätt att slita sig loss från det klubbiga nät av 'sanningar' som varje nytt påstående måste mäta sig emot. I sin bok *Mot metodtvånget* kritiserar han den konservativa principen att ett nytt påståendes sanningshalt avgörs i jämförelsen

²⁰ Hayles (1999), s 33.

med etablerade uppfattningar om världen. Om det nya påståendet skulle ha formulerats innan det etablerade påståendet hade situationen varit annorlunda. Andra 'sanningar' hade existerat. Det måste finnas flera parallella nätverk av inbördes koherenta påståenden som kan vara meningsfulla i olika sammanhang och vid olika tidpunkter. För att hitta fram till sådana isolerade nätverk måste vi tillåta enstaka icke-koherenta påståenden, eftersom de kan vara första tecknet på ett hittills okänt nätverk av påståenden.

Ytterligare ett exempel på brusets möjligheter finns i essän *Prose and Anticombinatorics*, där Italo Calvino försöker konstruera ett datorprogram som skriver en deckarhistoria genom att uttömmande kombinera en mängd karaktärer och händelser. Berättelsen är inte av tillräckliga mått enligt Calvino, men han avslutar texten med att lyfta fram det som han ser som programmets styrka: dess misstag. Han skriver att det är dessa avvikelser från det förväntade som kan göra texten till ett "sant konstverk."²¹

När Magnus Bårtås skriver att "efterkonstruktionen inte är något att skämmas för"²² i en text om konstnärlig metod, hör jag ett försvar av bricoleurens irrfärder. Och nu återkommer jag till bricoleurens och ingenjörens sammanslagning. Om bricoleuren är den som genom missförståndets kraft kan förflytta tanken och verket till främmande nätverk av påståenden, så är den mytiske ingenjören den som genom efterkonstruktionen kan rita kartan över dessa tills vidare ologiska satelliter på ett sådant sätt att de växer till nya berättelser för andra att navigera bland.

Bruset är mig överväldigande i mötet med den digitala varelsen i den mening att jag ännu inte ser signalen, innebörden eller meddelandet. I videoverket *Looking For Bird Overlooking Depth* försöker jag kommunicera med en fågel som från sitt perspektiv kan se det jag bara anar. Jag vill att fågeln ska berätta för mig vad hon ser i djupet. Videobilden är inte återgiven som den skulle ses av mig om jag lät spela upp den på kameran, utan som den mottogs av kameran. Som ett massivt brus ur vilket jag bara kan ana långsamma strukturella förändringar. Den digitala varelsen, kameran, blir den mellanhand som ska medla mellan fågeln och mig. Inte som konventionella videobilder utan på ett annat sätt. På sitt sätt. Så som den digitala varelsen erfar världen. Genom att försöka möta världen genom den digitala varelsen introduceras nya avvikelser som möjligen kan förflytta mitt perspektiv, min blickpunkt, så att jag kan erfara något annat.

²¹ Calvino (1981/2003), s 183 ff. "[...] this 'clinamen' which, alone, can make of the text a true work of art."

²² Bårtås (2008), s 13. "[...] post-construction is nothing to be ashamed of [...] but should be regarded as a fundamental part of the self-observation and reflection on one's own practice."

Epilog

Jag märker hur ‘något annat’, ‘ett annat möjligt’ och liknande formuleringar återkommer i texten som målet för mitt arbete. Möjligtvis är oklarheten en effekt av bricoleurens metodik, som i sitt irrande och avvikande alltid är ovetande om vägens slut. Däremot är bricoleuren medveten om de verktyg som finns till hands, även om dessa verktyg inte till fullo låter sig förstås utan kan vara som otydliga signaler i bruset. ‘Något annat’ blir det som eventuellt låter sig beskrivas genom bricoleurens meningsskapande ur bruset.

Denna text är ett bricolage i vilket bricoleur, digital varelse och brus har visat sig ha kopplingar sinsemellan, och att de tillsammans utgör en nod i mitt eget nätverk av förklaringar. För att återvända till Lévi-Strauss ursprungliga tanke om mytologier som bricolage, så har kanske texten bidragit till en myt om konstnären som bricoleur. Derrida föreslår att ingenjören är en myt producerad av bricoleuren. Kanske är den myt som texten beskriver också producerad av “den som arbetar med det som finns till hands”. Textens mytologi skulle i så fall kretsa kring sammanfogningen av ingenjören, hackern och bricoluren, och det finns en styrka i att låta dessa få existera i samma myt. Det är då bricoleurens irrande rörelse, hackerns modifikation och ingenjörens efterkonstruktion kan samman-smälta till en metod som dels ödmjukt öppnar sig mot brusets förunderliga ord och dels kan omformulera dem till meningsbärande signaler i kommunikationen mellan olika identiteter.

Källor

von Busch, O & Palmås, K. (2006) *Abstract Hactivism: the making of a hacker culture*. London and Istanbul: Lightning Source.

Bärtås, M. (2008) Talk Talk – On Method and the Story of the Work. *Geist, 11-12,14*, 11-26.

Calvino, I. (1981/2003) Prose and Anticombinatorics. I: Wardrip-Fruin, N & Montfort, N. (red:er) *The New Media Reader* (s. 183-187). Cambridge och London: The MIT Press.

Deleuze, G. (1988/1993) *The Fold: Leibniz and the Baroque*. London: The Athlone Press.
[Ursprunglig titel: Le pli: Leibniz et le baroque].

Derrida, J. (1967/1978) *Writing and Difference*. Chicago: The University of Chicago Press.
[Ursprunglig titel: L'écriture et la différence].

Feyerabend, P. (1993/2000) *Mot metodvånget*. Lund: Arkiv. [Ursprunglig titel: Against Method].

Hayles, N. K. (1999) *How We Became Posthuman*. Chicago och London: The University of Chicago Press.

Kirtchev, C. (1997) *A Cyberpunk Manifesto*. Tillgänglig på Internet: www.cyberpunkreview.com/wiki/index.php?title=Cyberpunk_Manifesto [Hämtad 2011-12-30].

Lévi-Strauss, C. (1962/1966) *The Savage Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
[Ursprunglig titel: La Pensée sauvage].

Löyttyniemi, V. (2008) Vem är du? – Förundran som forskningsmetod. *Tidskrift för genusvetenskap*, 2, 61-81.

Mallery, R. (1969/2009) Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics. I: Shanken, E. A. (red.) *Art and Electronic Media* (s. 203-205). New York och London: Phaidon Press.

Rosén, CJ. (2010) On Digital Beings. Presenterat vid *VIII European Conference on Computing and Philosophy*, München 4-6 oktober, 2010. [Sammanfattning tillgänglig på Internet: www.carljohanrosen.com/texts/CarlJohanRosen_OnDigitalBeings.pdf]

Rosén, CJ., Sjölund, O. & Wrangel, C. (2011) Becoming-Bricoleur: Hope as Transdisciplinary Process. Presenterat vid *Popular Culture and World Politics 4*, Rovaniemi 23-25 november, 2011.

Shanken, E. A. (red.) (2009) *Art and Electronic Media*. New York och London: Phaidon Press.

Wardrip-Fruin, N & Montfort, N. (red:er) (2003) *The New Media Reader*. Cambridge och London: The MIT Press.

Wark, M. (2004) *A Hacker Manifesto*. Cambridge and London: Harvard University Press.