

Digital Authenticity

Av Carola Moujan

I samtidens urbane omgivelser har den raske utviklingen av allestedsnærværende datateknologi satt i gang en evigvoksende etterspørsel etter digitale skjermer. Et bredt utvalg av nye objekter kommer ut i lyset; fra interaktive reklametavler til smarte busstopp, og det ser nesten ut som ethvert objekt er dømt til å bli digitalisert. Imidlertid er det vanskelig å definere formen og hensikten til slike objekter; fordi det mangler et formalt paradigme å lene seg på, arver det nye urbane møblelementet språket og strukturen til andre digitale objekter som ikke nødvendigvis passer til den spesifikke bruken og konteksten som bymiljøet nødvendiggjør. For eksempel vil en taktil urban overflate kunne bli forestilt som en bymur, en stor tablett eller telefon, som et nettsted over gaten... Enkelt sagt: disse nye objektene ankommer det urbane landskapet uten en klar definisjon av deres funksjon, og i de fleste tilfeller, uten dypere refleksjon over formen deres.

Konsekvensene av denne mangelen på form angår fremfor alt formingen av byens identitet. To aspekter møtes her: På den ene siden bidrar formen til urbane møbler til å skape en slik identitet. Haussmans Paris er paradigmatiske i så henseende; byens typiske objekter – Morris-søyler, Wallace-fontener og musikkiosker – reproduisert i stort antall over hele verden, danner ikke bare uløselige elementer av parisisk identitet, men de har også blitt ikoner for selve byen Paris. På den andre siden utfordrer dagens formløse digitale objekter denne identiteten brutalt, i stedet for å forsterke den; de kan ikke betraktes som autentiske, ettersom formen deres er både ustabil og udefinert, og heller ikke svarer tydelig til en spesifikk funksjon eller forbindes med et partikulært sted.

asdada



En god illustrasjon av disse problemene finner vi i de taktile orienteringskartene som for tiden prøves ut i metroen i Paris. Meningen med disse skjermene er i nær fremtid å erstatte både de trykte bydelskartene og de interaktive analoge konsollene fra 60-tallet som fortsatt finnes på enkelte stasjoner. Disse objektene fungerer som følger; ider brukeren trykker på en knapp, lyser alle stasjonene fra startstedet til endestasjonen opp. Dette svært enkle, lavteknologiske systemet viser seg å være både ekstremt effektivt (det viser raskt den korteste veien fra en stasjon til en annen) og veldig behagelig - linjen av punkter som lyser opp skaper en umiddelbar, ikke-intellektuell tilfredsstillelse.



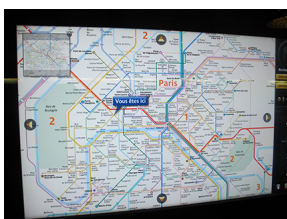
Det digitale panelet derimot, som er langt mer sofistikert, tilbyr en rekke funksjoner; f.eks. søkeredskaper til å finne steder, bydelskart, en liste av oppsiktsvekkende steder i nærheten, panorama over gaten

asdada

utenfor, og mange andre egenskaper. Likevel er det to problemer som er umiddelbart slående for betrakteren. For det første kan disse interaktive skjermene knapt skilles fra de ikke-interaktive, ikke-informative reklameskiltene ved siden av. Begge objektene er ekstremt like, og den eneste måten man kan skille mellom dem er ved å kikke på innholdet; i det interaktive kartets tilfelle er det en "touch me"-påskrift som antyder muligheten for taktil interaksjon, i forskjellige språk.



Det andre problemet er enda mer forunderlig: når man søker etter en spesifikk stasjon, viser det seg at den traséen som det digitale systemet foreslår ofte er lengre og mer komplisert enn den som den analoge konsollen tilbyr, til tross for – eller kanskje på grunn av – dets mer sofistikerte teknologi.



Til tross for dets enkelhet er formene i den analoge konsollen både effektive og behagelige, og dens objekter er langt rikere og mer autentiske sammenlignet med den digitale. Akkurat som for

asdada

Morris-søylene og Wallace-fontenene, skjønner man hensikten med objektet umiddelbart ved å beskue det - m.a.o. å finne metrostasjoner og traséer. De interaktive elementene er tydelig identifisert som sådanne, og responsen er direkte og sansebasert: vi føler knappen som trykker under fingertuppene og ser lysprikkene som skrus på. Det trengs ingen symboler, oversettelser eller forklaringer. Derimot er formene på den digitale skjermen tvetydige. De ligner på objektene, men til tross for deres mange funksjoner er de interaktive elementene vanskelig å gjenkjenne uten å lese overskriftene. Utvilsomt er det digitale kartet et mer komplekst redskap som tillater mer sofistikert og variert bruk; og de nye mulighetene som digitale media tilbyr kan såvisst være effektive og sanselig behagelige, men da på en annen måte: mens den analoge konsollen gir tilfredsstillende respons gjennom direkte sansestimuli, er den digitale tilfredsstillelsen mest relatert til en økt følelse av virtuell makt over rommet. På et fysisk plan kommer dermed den digitale konsollens funksjonalitet på bekostning av tapt sanselig respons.

Den illusjonen om romlig makt som dette (ofte upresise) systemet tilbyr, kombinert med dets formale likhet med reklametavlen, stiller dessuten spørsmål ved verdiene som disse redskapene representerer når det kommer til stykket. I tråd med Deweys definisjon er det digitale redskapet *artifisielt*; ikke fordi det tar i bruk cutting edge-teknologi, men fordi

"det er en splittelse mellom intensjonen og det som øyensynlig blir gjort. [...] Alle steder hvor det eksisterer en splittelse mellom det som blir gjort og det som er dets hensikt, ligger det usannferdighet, et triks, en simulering av en handling som nødvendigvis ville bringe et annet resultat."[1].

Man undres om denne dikotomien mellom det funksjonelt sofistikerte og sanselig kvalitet er uunngåelig, eller om det kunne finnes alternative måter å forestille seg digital informasjon, både med henblikk på sanseerfaring og verdiformidling.

Det vi derfor trenger å identifisere, hinsides teknologisk fascinasjon, er under hvilke betingelser et digitalt skjermssystem er et fremskritt sammenlignet med allerede tilgjengelige systemer. Ikke som et nostalgisk avkall på fremskrittet, men snarere, som et spørsmål om hva som med rette kan kalles fremskritt. Med andre ord: vi trenger å finne ut hvor det digitalt autentiske kan ligge. Det virkelige spørsmålet dreier seg ikke om hvordan analoge knapper kan konverteres

asdada

til digitale, heller ikke om å gjøre rådata tilgjengelige for alle, men om å forstå hvor den urban autentisiteten ligger, og hvordan de spesifikke egenskapene ved digital teknologi skulle kunne hjelpe oss til å øke vår forståelse av dette.

Sist, men ikke minst, dreier det seg om å forstå potensielle strategier for å lempe en slik autentisitet i retning av demokrati og ekte eierskap, og bort fra gentrifisering; et fenomen som, ved å forandre ekte autentisitet til markedsverdi, avskjærer nabolag fra deres livskilde og ødelegger den sosiale dynamikken som skapte dem.

Sett fra et innholdsperspektiv er det enda mer åpenbart at begreper som autentisitet og demokratisk representasjon står på spill når man sammenligner det analoge og det digitale paradigmet

Det er en voksende tendens til å lene seg på paradigmet av et sentralisert informasjonssystem hvor digitale skjermer kun blir anvendt som distribusjonsterminaler. I dette perspektivet blir byen grunnleggende sett forstått i kvantitative termer; det handler kun om å lokalisere tjenester, monumenter og gater. Siden enhver by inneholder slike elementer, kan det samme systemet tilpasses alle. Dette reduksjonistiske og materialistiske synet overskygger imidlertid alt som er dynamisk, immaterielt og levende i det urbane rommet: forhold mellom infrastruktur, immaterielle energier og ressurser slik som menneskelige nettverk og aktiviteter, forandringens dynamikk, aktører og aktiviteter som utgjør selve sjelen i byen. Det finnes til enhver tid et enormt overskudd av tilgjengelig informasjon, men det som mangler her er ikke kvantitet. Likevel blir muligheten for å få tilgang til en evigvoksende datamengde presentert som en absolutt fordel og samtidig som en tilstrekkelig kompensasjon for det vi gir avkall på. Mer tilgjengelig informasjon, flere måter å få tilgang til den, mer "interaksjon" - forstått som flere knappers simulering. Tapet skjer på det kvalitative plan, og det skjer nettopp fordi kvalitet ikke engang blir diskutert som en mulighet.

Urbane informasjonsskjermer tilbyr en lesning av byen som uttrykker verdiene og agendaen til innholdstilbyderen. Selv om dette også gjelder for analoge redskaper, er hovedforskjellen mellom dem de digitale høyere simuleringsmuligheter, som er tydelig illustreret i Google Street View og lignende orienteringssystemer basert på panorama. Slike simuleringer har en særlig uniform estetisk kvalitet basert på betingelsene i deres produksjonsprosess - med andre ord, den samme horisonten, linsevinkelen og belysningen brukes for å få billedsekvensene til å passe med hverandre. Den

asdada

resulterende effekten er både for glatt og tilsynelatende

realistisk - en forførende kvalitet som skaper visuell

gjenkjennelighet selv når brukeren aldri har sett stedene før. De blir til sømløst akseptable substitutter for ekte iakttakelser av byen, som erstatter den reelle, komplekse teksturen til byen med glatte bilder av den. I den forbindelse har det avgjørende betydning at disse bildene, til tross for deres artifisielle natur, blir presentert for oss *som om de var reelle iakttakelser*.

Erstatningen av reelle blikk på byen med steriliserte bilder betyr at man glemmer unna nettopp det som gjør et sted autentisk. Jeg vil imidlertid hevde at det virkelige potensialet i digitalt urbant møblement, snarere enn simulering, ligger nettopp i autentisering. I stedet for å vise frem sentralisert, sterilisert, ovenfra-ned-informasjon, kunne den eksepsjonelle fleksibiliteten i de digitale teknologiene bli benyttet til å avdekke autentisitet, og synliggjøre det innholdet som *faller utenfor* mainstream-informasjon, og slik skape kontekst-bevissthet - måtte det være om gatekunst, fellesskapsaktiviteter, denne ukens *brokante* eller den lokale skoleparaden. Videre: hinsides statisk informasjon har digitalt urbant møblement et potensial for å avdekke forhold mellom aktører, og vise frem de levende kreftene som spilles ut i byrommet. Dette kunne hjelpe til med å forbedre den tilstanden som Walter Benjamin mente karakteriserte en virkelig autentisk by: *opplevelsen* av røtter, ikke bare et narrativ om dem. Det kunne dessuten være et nyttig redskap for å kreve tilbake eierskap og rettigheter til byen for dens innbyggere. I Sharon Zukins ord, "Et krav om autentisitet kan dreie seg om retten til byen, en menneskerett, som har blitt kultivert gjennom langtidsopphold, bruk og vaner. Ikoner - i den originale, religiøse betydningen av ordet - avleder sin mening fra ritualene hvor de hører hjemme, og dette gjelder også nabolag, bygninger og gater..." [2]. Mens autentisitet ofte brukes som et "redskap til å hevde kulturell makt av en gruppe som - med hjelp fra staten, valgte representanter og medias overbevisning - gjør krav på rommet og tar det bort fra andre uten direkte konfrontasjon" [3], kan vi i stedet, gjennom digital teknologi, synliggjøre røtter for å holde dem i live og styrke ekte eierskap.

Innholdsproduksjon og design er hovedredskapene for å løfte frem digital autentisitet. Når urbane skjermer, i stedet for å være terminaler for ovenfra-ned-kommunikasjon som sprer kommersielle interesser, blir et rom hvor innbyggers uttrykk kan finne et sted blant andre sosiale, økonomiske og politiske krefter, kan innholdet bli unikt og autentisk. Design er imidlertid essensielt på

asdada

forskjellige plan: for å gi mening til diversitet og

^{aasd}
mangfoldiggjøring, ved å tilby lesninger av det urbane rommet som

tilgjengeliggjør og respektfullt organiserer innholdet; for å skape inkluderende former for interaksjon som appellerer til hele det sosiale spektrumet, inkludert marginaliserte grupper, handicappede og eldre; for å forsterke lokal identitet, redusere visuelt kaos, legge til rette for sanseerfaringer i det urbane rommet; kort sagt – for å gi form til et urbant møblement som, hinsides funksjonalitet, kan bli en kilde til kollektivt velvære.

Carola Moujan er en Paris-basert, uavhengig designer, kunstner og skribent. Hun er for tiden også Ph.D- kandidat ved Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne.

[1] John Dewey, *Art as Experience*, Penguin Books, London, 2005, p. 65. Original work published 1934.

[2] Sharon Zukin, from "[Naked City: The Death and Life of Authentic Urban Places](#)", Oxford University Press, New York, 2010, p. 244.

[3] *Ibid*, p. 246.

{comments on}