

Rikke Helbo

The Future Legacy of The Human Species

Bacheloroppgave i Billedkunst

Veileder: Jacob Jessen

Medveileder: Martinus Suijkerbuijk og Leslie Johnson

Mars 2023

Rikke Helbo

The Future Legacy of The Human Species

Bacheloroppgave i Billedkunst

Veileder: Jacob Jessen

Medveileder: Martinus Suijkerbuijk og Leslie Johnson

Mars 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet



Kunnskap for en bedre verden



The Future Legacy of The Human Species (2023)

af Rikke Helbo BFA3

Antal ord: 3534

Kandidatnummer: 10008

INDHOLD

Indledning

Flydende identiteter, vores digitale habitat og technofossiler

“ID”

Dikotomier

"Gotta Catch 'Em All"

Sprog, køn og "queernes"

“Apex Triptychon”

Hierakier og Pokémonner

“One Two Trick Pony (Big Boy)”

Magtudvekslingen

Bodybuildere, græske statuer og kroppen som det blanke lærred

Indledning

I denne opgave vil jeg udfolde min kunstneriske praksis med fokus på tematikkerne magtstrukturer, kønsroller, seksualitet og identitet. Gennem værkbeskrivelser og personlige memoires vil jeg reflektere over hvad det vil sige at være menneske i en teknologisk tidsalder hvor krop og identitet på én og samme tid udsættes for kategorisering og opløsning. Jeg vil tage udgangspunkt i Judith Butlers teori om krop, kønsroller og identitet¹.

Mit kunstnerskab kredser omkring menneskets perception af det naturlige i en digital virkelighed, og stiller spørgsmål til menneskets evolutionære forløb og hvilke billedsprog og artefakter vi vil efterlade til fremtidige civilisationer.

¹ Judith Butler's forfatterskab handler særligt om magtrelationer, kønsroller, krop og identitet. I forbindelse med køn er det særligt vigtigt at bemærke at der som på engelsk skilles mellem "sex"; biologiske køn og "gender"; sociokønnet, der er knyttet til identiteten.

I mine teenage år spillede jeg adventurespil², samlede pokémonkort og tog lange bade. Jeg foretrak spil, der havde en fast storyline, hvor man kunne gå på opdagelse, samle objekter og finde skjulte rum. Jeg var med andre ord et produkt af min tid, hvor den teknologiske udvikling nåede klimaks, underholdningsindustrien eksploderede og det vestlige menneske for alvor blev viklet ind i et net af digitale universer og spilsystemer. Jeg eksisterede på tværs af skolegården, computerspil og chatrooms.

I mit kunstneriske arbejde stiller jeg spørgsmål til hvordan menneskets natur ser ud. Hvad er biologisk programmeret i vores hardware og hvad er tillært via kultur? Mit arbejde med at diskutere disse spørgsmål forsøger jeg at afdække ved hvad der kan forstås ved "menneskets natur". I mit perspektiv er der både tale om en indre, og en ydre natur. Den indre, er udtryk for en immateriel natur der bor i mennesket, og er koblet til en række handlinger og impulser: instinkter, drifter, længsler. Den ydre natur forstås med dét man faktisk kan røre: insekter, sumpområder, betonbygninger, ukrudt, ledninger og circuitboards.³

Jeg vil påstå at det er umuligt at ignorere teknologien og internettet som en del af menneskets natur. Digitale universer og online platforme er blevet del af menneskets naturlige habitat. En forlængelse af vores virkelighed. Dette forhold forsøger jeg at materialisere i mit kunstneriske virke.



Screenshot fra "World of Warcraft (2022) - Gameplay (PC UHD) [4K60FPS]", Youtube

² Adventurespil: "Spil med særlig fokus på løsning af gåder i en narrativ ramme. Typisk stilles store krav til logisk tænkning."

³ Flere positioner i filosofien har gennem historien forholdt sig til dette, her i blandt den tyske filosof Emmanuel Kant (1724)

Flydende identiteter, vores digitale habitat og technofossiler

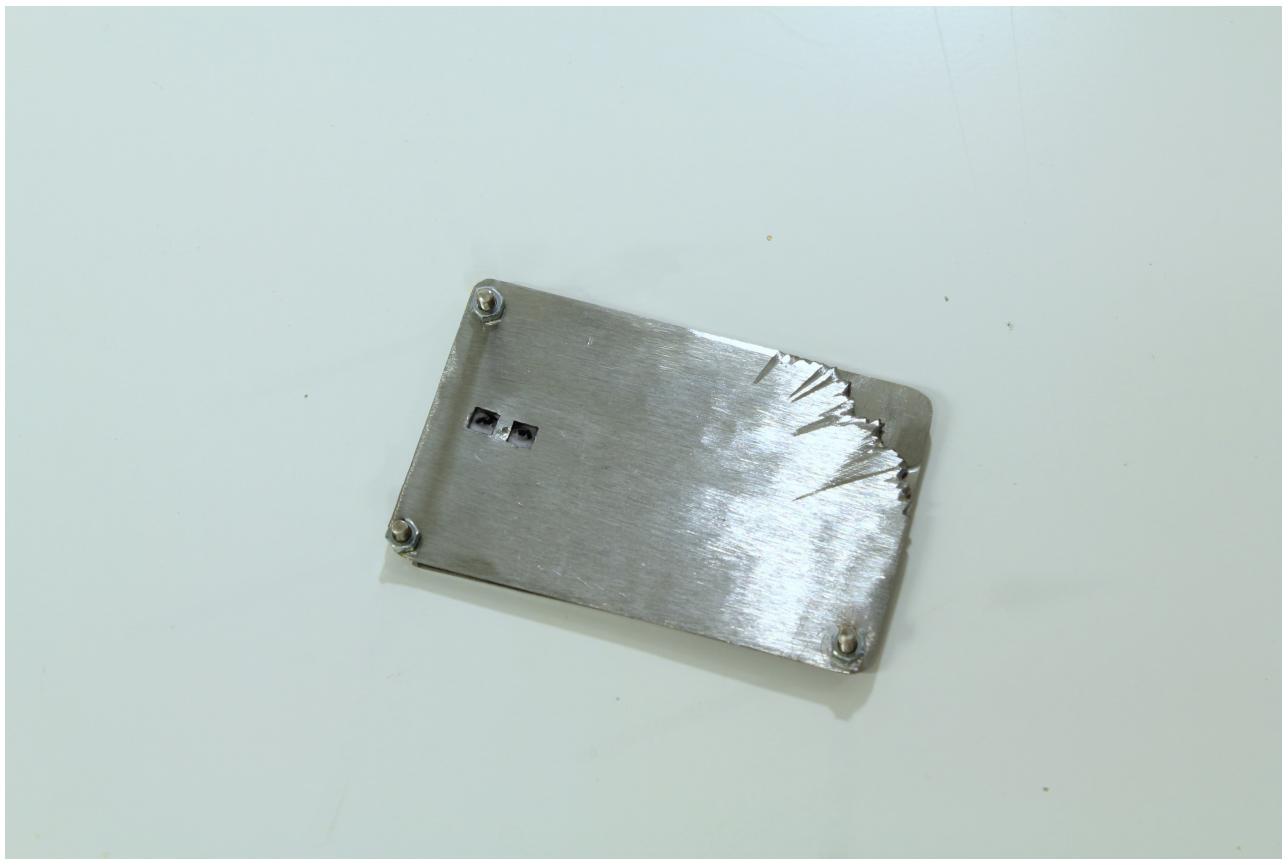
På nettet kan vi indtage kuraterede⁴ personligheder. Vi konsumerer hinandens liv og personligheder og bygger en perfekt cyborgvirkelighed op sammen, hvor vi kan interagere og performe for hinanden. Vi kommunikerer med video, billeder og tekst, og på nonverbale sprog: koder, memes, likes og emojis. Også i computerspil er det muligt at indtage en anden identitet end i den fysiske virkelighed.

Vores data ligger lagret på hard drives og jeg tænker på om man i fremtiden vil kunne tilgå disse informationer, eller om de eneste fysiske rester fra vores samtid vil være motorveje, smartphones tupperware, og ikke mindst data centre. Hvad kommer menneskets materielle fodaftryk til at være?

“Unlike previous generations, our memories are not stored in stone but in hard drives... what will they communicate about our species and its use of this planet?” (Roberts, 2009, “Technofossils: our Future Ancient Society”)⁵

⁴ På sociale medier som Instagram, Tik Tok etc. kan man indrette sin profil med statements og iscenesatte billeder der beskriver ens person.

⁵ Essay: “Shanique Roberts, “Technofossils: our Future Ancient Society” (2009)



Dokumentation af værket "ID" (2022) - H 0,5 cm x B 9,9 cm x L 6,7 cm

ID

Værket "ID" er en undersøgelse af identitet, køn og de (samfunds)kategorier vi henholdsvis inddeles i og opleves igennem. Hvordan kategoriserer vi instinktivt hinanden, og hvordan er disse systemer gjort fysiske i de hverdagsobjekter vi omgiver os med?

Et ID-kort er et identitetsbevis og indeholder en række informationer om ejerpersonen. Alder, biologisk køn, afstamning, osv. Målbare data der beskedent informerer og samtidigt refererer til forskellige grupper, man ville kunne opfatte personen ud fra. Hvilke koder repræsenterer os som personer, og kan dette egentlig sige noget specielt *sandt/legitimt* om os? Jeg er interesseret i, hvad der sker når man fjerner den information.

Materialerne er slebet metal, 4 mikrogevind, 4 skruer, og mit personlige gamle ID-kort. I metalpladen er der skåret to kvadratiske huller, så kun øjnene er blottede. Titlen "ID" kan både træde i baggrunden eller referere til den uorganiserede del af personlighedenstrukturen, drifterne er knyttet til: "Id'et". Indenfor psykologien forbinder man Id'et med den utilgængelige del af vores personlighed og instinkterne⁶.

⁶ Sigmund Freud, Id'et og psykoanalysen (1856)

“I hvilket omfang er “identitet” et normativt ideal mere end det er en oplevelse af en beskrivende attribut.”⁷ (Butler, s. 23. Gender Trouble)

Dikotomier

Vi kan ikke eksistere uden rammer. Vi har behov for at forholde os *til* noget, så vi ved hvornår vi selv starter og slutter. Kun med kategoriseringerne kan vi opnå en tilfredsstillende balance mellem frihed og tryghed, orden og kaos. Vi definerer os selv og hinanden i binære forhold, der vidner om hvornår noget er én ting, og hvornår det ikke er. Disse kategorier fødes vi ind i og vi indtager dem automatisk uden at kunne modstå. Det er på en måde en slags rollespil der udføres ud fra et ældgammelt fysiologisk defineret manuskript, hvor vi reproducerer os selv gennem disse arketyperiske karakterer. Også objekterne vi omgiver os med afspejler dette, og systemet producerer sig selv heri.

Judith Butler's Gender Trouble handler om hvordan sociokøn kulturelt opleves som at det skulle være i overensstemmelse med ens biologiske køn. Hun taler om hvordan vi “performer” vores sociokøn eller kønsidentitet, og at vi forventer det biologiske køn “stemmer overens” med vores sociokøn. Disse idéer om hvad kategorierne hver især skal indeholde gør os til repræsentanter mere end til *personer*. Vores profiler på sociale medier bliver en åben skabelon, hvor man visuelt kan leve op til de stereotype forventninger der er knyttet til de kategorier man hører under. Dette bliver en “performance” i sig selv. Det er som at spille teater, hvor man får tildelt en rolle og udfylder den. Sociale medier er en scene. Jeg vil mene, at der i computerspil er der et større spillerum til at blive en helt anden. Man kan vælge: karakterer, våben, kontekst, mission. Man laver sin helt egen virkelighed. Her opløses krop og identitet fuldstændigt. Butler taler om hvordan fantasien ikke er kontrasterende forhold til virkeligheden, men nærmere en ramme der indkapsler virkeligheden, hvorigennem det bliver muligt at betragte os selv.

“Fantasy is not the opposite of reality; it is what reality forecloses, and, as a result, it defines the limits of reality, constituting it as its constitutive outside” (Butler, Undoing Gender, s. 29.)

⁷ “Gender Trouble” (1990) Judith Butler



Dokumentation af værket "Gotta Catch 'Em All" (2020)

"Gotta Catch 'Em All"

Værket "Gotta Catch 'Em All" bruger samtidens datingkultur som sit materiale i en undersøgelse af den digitaliserede formatering af søgen efter kærlighed. Jagten og de forventninger der knyttes til de forskellige kønsroller. Billedet af buen og pilen peger på én gang mod akten at jage et bytte og mod kærlighedens pil der skydes efter vedkommendes udkårne. Også kendt i forbindelse med kærlighedsguden Amor. I en tid hvor datingsapps er blevet første skridt til at "finde kærligheden", virker dét at swipe på Tinder⁸ nærmest som en absurd jagt på den sjældneste pokémon. "Gotta Catch 'Em All" er den indledende catch frase til "Pokémon", den japanske mediefanchise der revolutionerede samlerkortindustrien i halvfemserne.

Min personlige oplevelse med datingapp'en Tinder, er at hele setuppet er lavet som en slags spilarkitektur. Dét digitale møde der udspiller sig er med til at sætte gang i dopaminen og adrenalinen, og er ladet med uudtalte forventninger om hvordan man interagerer og præsenterer sig selv. Hele modellen for Tinder appellerer til at man skal "matche"⁹ på baggrund af en visuel interesse, og der eksisterer nogle klare koder for hvordan man præsenterer sig selv henholdsvis som "mand" og "kvinde". Tinderalgoritmerne følger uden tvivl den binære¹⁰ (biologiske) kønsforståelse.

⁸Tinder: Datingapp grundlagt i 2012

⁹ Business Insider (2021), "How to use Tinder: profiles, premium feature, swiping, what the button do and what happens when you get a match" - <https://www.scmp.com/lifestyle/entertainment/article/3120217/how-use-tinder-profiles-premium-features-swiping-what>

¹⁰ Binær er når man definerer sig selv ud fra det heteronormative kønsforhold mand/kvinde. Butler, "Gender Trouble" (1990)

Sprog, køn og “queernes”¹¹

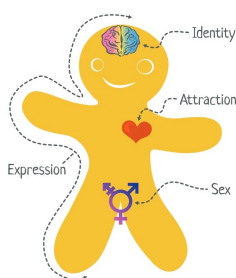
I århundreder har kvindeskønnet været underlagt patriarkiet og normer om hvordan man skal eksistere. Systemet er indrettet efter det heteronormative ægteskab, der er målet med selve eksistensen. Når man googler femininitet og maskulinitet¹² på nettet, knyttes definitionerne specifikt til det biologiske køn og opfattes som værende kendetegn der er i overensstemmelse med dét at være kvinde og dét at være mand.

Det er som en glitch i sproget når det kommer til feminitet og maskulinitet, og ordenes kvaliteter bliver både misforstået og overset.

“Heteroficeringen af begær kræver og instituerer produktionen af... asymmetriske modsætninger mellem “feminin” og “maskulin”, hvor disse forstås som udtrykkende egenskaber af “mandlig” og “kvindelig”.” (Butler, s. 23., Gender Trouble (1990))

Queerpersonligheder bliver mystificeret fordi de ikke lever op til de heteronormative forventninger hvor biologisk køn, sociokøn og seksualitet skal stemme overens. Den diskrepans der optræder mellem det biologiske køn, sociokønnet og seksualiteten forvirrer normen og ikke mindst systemet, og disse *hører ikke til* i de allerede eksisterende kategorier. De passer ganske enkelt ikke ind. Hverken i sproget eller i udtrykket.¹³

Jeg tror at Judith Butler kan forsyne os med et sprog for hvordan man kan forstå køn, identitet og seksualitet på en ny mere flydende måde. Dette er noget jeg tror vi har særligt brug for i denne tid hvor nærliggende begreber og kategorier er i opløsning og til forhandling.

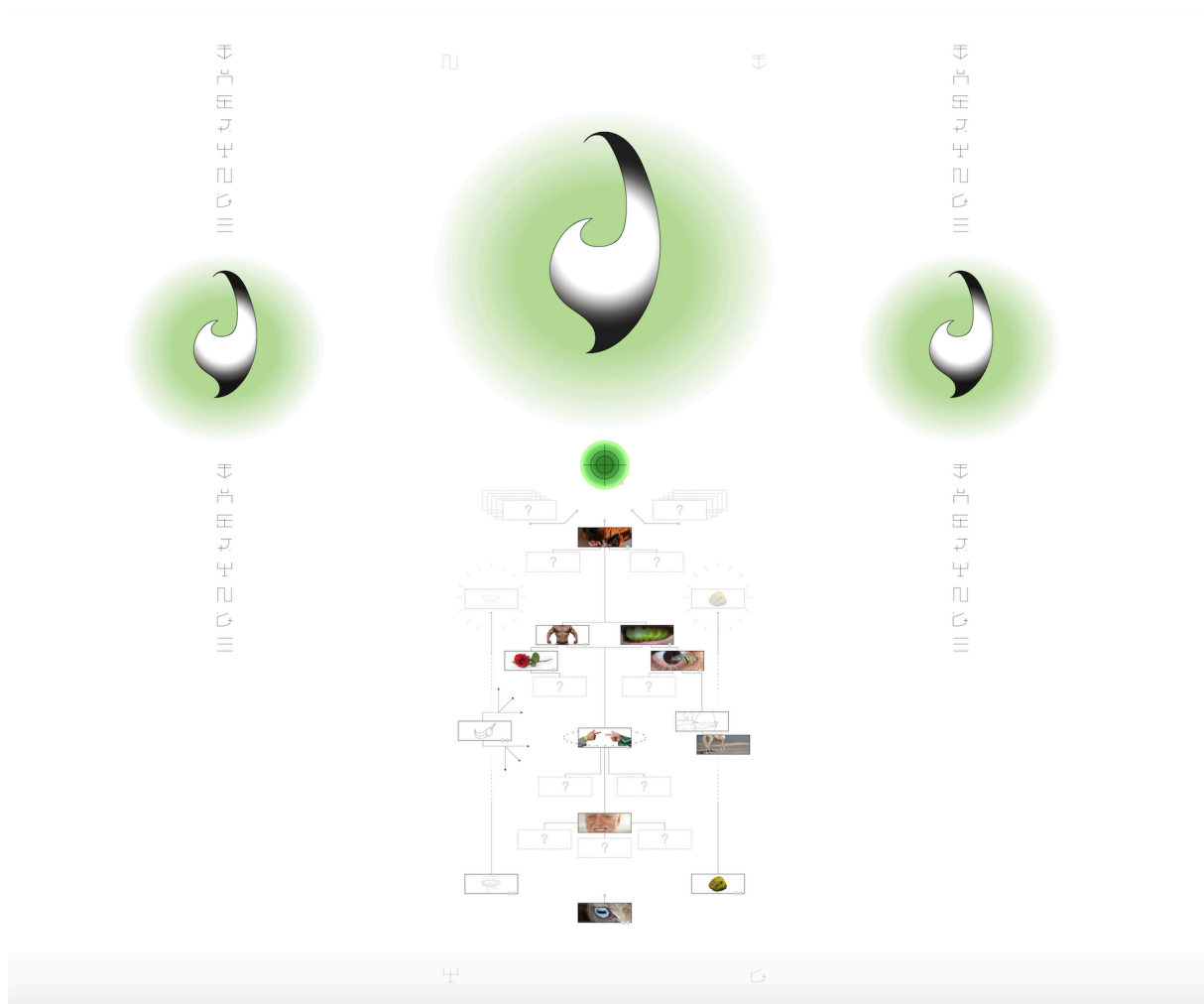


The Genderbread person (se litteraturliste)

¹¹ At være queer refererer til at man identificerer sig udenfor det heteronormative køn og seksualitet. Butler, “Gender Trouble” (1990)

¹² “Med feminin menes kvindelig eller kvindeagtig. Det betyr at personer, ting og handlinger kan være feminint. For eksempel kan personer ha feminin personlighet, altså kvinnelig personlighet. Maskulin betyr det motsatte, at noe er mer mannlig.” <https://www.google.com/search?q=hvad+er+femininitet+og+maskulinitet&oq=hvad+er+femininitet+og+maskulinitet&aqs=chrome..69i57j33i160.7441j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

¹³ Judith Butler, Gender Trouble (1990)



Digital tegning af værket "Apex Triptychon" (2023)

"Apex Triptychon"

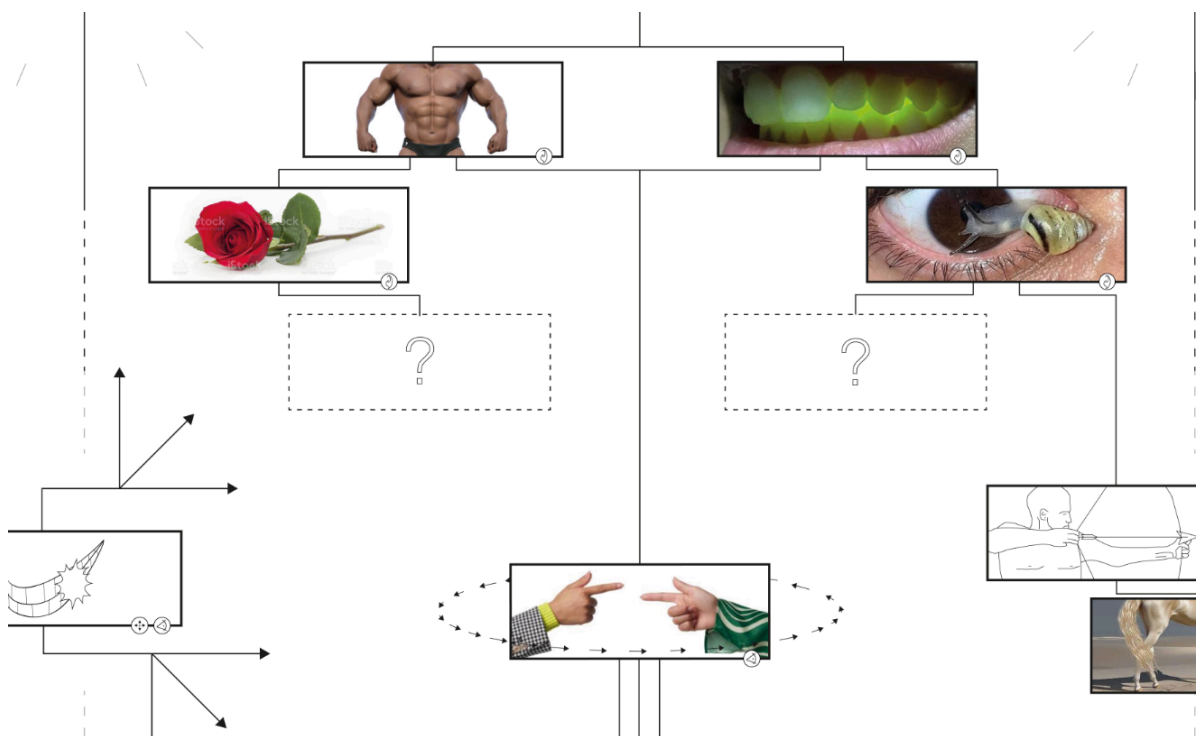
Værket Apex Triptychon består af tre bannere der hænger ned fra loftet i en tredelt formation. Øverst, og på bannernes midte er et symbol afbildet tre gange. Gentagelsen og formationen vidner om en særlig tyngde bag logoet og hvad det måtte repræsentere. Langs de to yderste banneres midterbaner løber en kolonne med tilsyneladende ukendte tegn. De kommunikerer en skjult besked.

Det er et hierarkisk system bestående af ét dominerende symbol, tretten billeder, der hver især repræsenterer en arketype og nogle bokse der endnu ikke er fyldt ud. Arketyperne har særlige evner eller værdier, og nogle er fleksible indenfor hierakistrukturen. Disse kan både opfattes som værende lavest, men i særlige situationer kan de indtage toppen af hierakiet. Billederne jeg har valgt til hierakiet er både klichéfyldte og karikaturer på arketyperne, men udover at fastholde de stereotypiske billeder af karaktererne har jeg samtidigt prøvet at ophæve dem.

For at tilgå informationen om de tretten arketyper, må man scanne en kode der hænger på væggen. Her kan man læse om

0) The Icon / The Franchise

- 1) The Judge
- 2) The King
- 3) The Queen
- 4) The Princess
- 5) The Prince
- 6) The Knight
- 7) The Conveyor
- 8) The Witch
- 9) The Citizen
- 10) The Joker
- 12) The Troll
- 13) The Devil



Detalje fra værket "Apex Triptychon" (2023)

Formatet mimer ikonografi fra middelalderen hvor bannerne visuelt repræsenterer en (religiøs) ridderorden. De typiske bannere blev lavet ud fra et helt bestemt system hvor våbenskjold og maskotter i form af dyr og våben afbildede ordenens identitet. Indenfor heraldikken brugte man særlige symboler som ridderhjelme og ørne og de signifikante betydning dannede en slags logo for hver orden. Blasonering¹⁴ kaldes metoden hvor man beskriver våbnene.

Titlen er dannet af ordet "Apex" der betyder *højeste punkt* og "Triptychon" der refererer til en gotisk altertavle udformet i et tredelt billede¹⁵. Jeg synes det er spændende hvordan gentagelser af religiøse billeder og regler kan fungere som den nødvendige ramme for et menneskes liv.

Ridderbanneret er interessant især fordi det repræsenterer en helt bestemt måde at være mand på. Det kommunikerer nonverbalt en visuel identitet. Det reklamerer for en gruppe af *helte*. I populærkulturen er ridderen skildret som den heltmodige karakter der redder prinsessen fra det onde. Ridderen er modig og stærk, og hvis han ikke lever op til disse, skrives han ud af narrativet. (Læs: han dør). Jeg har valgt at reproducere et gammelt format som banneret, fordi det med sin historie bærer en masse værdi og kontekst med sig.

¹⁴ "Blasonering er et heraldisk fagudtryk for en beskrivelse af indholdet i våbenskjold", <https://www.genealogi.no/wiki/index.php/Blasonering>

¹⁵ <https://snl.no/triptykon>

Hierakier og Pokémonner

Da jeg var ni år gammel, spillede vi pokémon på GameBoy Colour i klassen. Der var konkurrence om hvem der fandt de mest specielle kort, og det gav streetpoint hos de andre hvis man fandt de mest sjældne samlerkort.

Kortsamlingen afgjorde hvem der fik mest opmærksomhed i klassen og dermed også hvem der fik mest respekt. Min vej ind i hierakiet var ikke direkte. Jeg havde længe plaget min mor om at få en æske med kort når vi var ude at handle. Men min mor sagde nej og hun gav sig ikke. Jeg måtte ikke få dem.

En dag tilbød en pige i klassen mig ét af hendes kort. Det var et sidekickkort med et grønt blad på, der skulle symbolisere ekstra energi. Hun havde noget jeg ville have, og jeg noget hun ville. Hun gjorde et forsøg på at købe mig, og jeg tog imod det. Jeg prostituerede mit venskab til hende.

Kortet hun gav mig var ét af de laveste kort, hvor der ikke engang var pokémon på, og i min barnlige forkælethed var jeg på én gang skuffet men begejstret for at have taget det første skridt ind i denne verden. Det var et dårligt kort, men det var mit første. Pokémonkortene blev på en måde en valuta hvor igennem vi forhandlede med hinanden, og man måtte være inde i gamet for at vide hvilke der var gode og hvilke der fandtes mange kopier af. Et slags aktiemarked i skolegården. I ugerne efter arbejdede jeg hårdt på at bytte mit kort til bedre, og der gik ikke længe for jeg havde min egen lille samling.

En af de andre fra klassen tøvede ikke med at flashe sine mest sjældne kort, og udgjorde et særligt centrum i frikvarterene. Hvis hun havde været en pokémon havde hun været en af de gode pokémonner i høj level. Fuldt udviklet og en flashy udstråling. Meningen var egentlig at man skulle spille mod hinanden med kortene og udkonkurrere hinanden i udholdenhed, styrke og særlige angreb og teknikker. Men jeg brugte mest bare kortene som mine personlige trofæer og jeg syede transparente lommer og puttede dem i en mappe. Mit favoritkort var Gloom. Et slags svampelignende monster, med et savleangreb som sit speciale. Jeg udvalgte den for sin grimhed. Den var som en hemmelig talisman, og jeg svor til mig selv at jeg aldrig ville gå af med den.

-

Der var et system i klassen. Et slags hieraki. Ikke komplet fastlåst, men udtalt hvem der lå i toppen og i bunden. Når vi spillede fodbold var det drengene der styrede, men når det galdte pokémon var hierakiets inddeling uafhængigt af køn. Disse pokémonkort afgjorde om man var noget eller ej. Ens placering i hierakiet blev manifesteret i den samling man hver især havde. Havde man mange sjældne kort, var man i toppen af hierakiet. Dette var altså ikke for alle. En lukket klub.



“One Two Trick Pony (Big Boy) “

“One Two Trick Pony (Big Boy)” er et endnu urealiseret værk, der skal udstilles når jeg afslutter min bachelor med afgangsudstillingen “Play Date” i april måned. I processen har jeg stablet tyve styroporblokke oven på hinanden og udhugget en form - en blanding af en bodybuildertorso og et par muskuløse hesteben. Man kan opfatte den som en pumpet, men abstrakt version af en faun. I værket undersøger jeg den hypertrænede krop i dens form, taktilitet og tiltrækningsevne.

Jeg er også optaget af magtforhold og dominans og underkastelse, og skaber et format der kan sammenlignes med statuen og monolitten¹⁶.



¹⁶ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/monolith>

Magtudvekslingen

Et sted hvor jeg har mødt dominans og underkastelse særligt, er i Kung Fu lokalet. For nyligt opgraderede jeg til orange bælte og flyttede en gruppe op i den Kung Fu klub jeg træner. Jeg mærkede en spænding på flere niveauer første dag jeg trådte ind i lokalet efter at have opgraderet. Der var min egen spænding, fordi jeg 1) skulle vise mit værd 2) se de andre an, og bedømme deres præstation. Udover det var der de andres spænding: de skulle både se mig an og bedømme min præstation som "den nye", og bevise at de kunne leve op til mine (og trænerens) forventninger til deres præstation. Alle gjorde sig ekstra umage.

I Kung Fu lokalet bliver jeg særligt refereret til som "jente". Jeg prøver at abstrahere fra dette, og jeg ved at det påvirker min præstation at blive defineret på denne måde, fordi det automatisk placerer mig i et hieraki, hvor "gutterne" er over "jenterne".

En situation gjorde særligt indtryk på mig for leden. Jeg var til træning og vi skulle lave kampøvelser i par. Jeg mærkede en særlig aggresivitet fra den person jeg blev parret op med, og han udstråede en udtalt overlegenhed og styrke. Det skal siges at vi bliver instrueret i at holde øjenkontakten og udstråle indre styrke når vi kæmper med hinanden til træning. *Vi skal skræmme, ikke slå ihjel*, siger Si Fu¹⁷. Jeg ved ikke hvordan jeg skal beskrive hvad der skete i kampøvelsen, men i hvert fald gjorde jeg mig sårbar. Åbnede mig op. Måske fordi jeg mærkede at jeg i dette øjeblik ikke var i stand til at matche min makkers kraftfulde energi. Min reaktion endte med at skræmme ham, og pludselig skete der et skift i vores "magtforhold". Jeg var pludselig den overlegne. Min intention var egentlig at skabe en bro mellem os, men endeligt fungerede det som et skjold. Brugte jeg min sårbarhed som et våben? Kan man kategorisere denne sårbarhed som noget feminint?

¹⁷ "A master or teacher in the context of martial arts, especially kung fu and tai chi." <https://en.wiktionary.org/wiki/sifu>

Bodybuildere, græske statuer og kroppen som det blanke lærred

Gennem kunsthistorien har kvinder været portrætteret via mandens objektiviserende blik, også betegnet som "The Male Gaze"¹⁸ Fænomenet er et produkt af det patriarkalske samfund vi lever i, og kulturelt set har det seksualiserende blik på kvinder været en generel opfattelse og en sandhed, mere end det har været et billede på den mandlige seksualitet udlevet gennem kvinden. Med tiden bliver der mere plads til at kvinder kan tage den plads de har lyst til, og kvinders seksuelle frigørelse og ligestillingen går - omend med træge skridt, i en rigtig retning.

Jeg er interesseret i den virkelighedsforskydning der sker i min bevidsthed når jeg betragter en krop der er trænet så ekstremt at den er presset til sit yderste maksimum. Muskler der flyder over i en sådan grad at jeg frygter at de vil bryde hvert et øjeblik. Det er som om det arbejde og den tid der er lagt i kroppen *vil* at jeg skal se den.

De pumpede fitnesskroppe minder om maskiner på en måde. De dyrkes som hellige templer. Mennesket stræber efter at blive den mest perfekte version af sig selv. Den mest udviklede. Lidt som pokémonner¹⁹. Kroppen er officielt i transformation og til forhandling.

Bodybuilderne minder mig om de hvide hellenistiske marmorstatuer fra antikken, men på en syntetisk millennial-agtig måde. Den hypertrænede krop reduceres til et mytisk billede gennem mit betragende blik.

Jeg observerer hvordan den trænede krops form og taktilitet skriger på at jeg undersøger den med minde hænder og min fantasi. Formerne og "materialet" er så visuelt appellerende at jeg må række ud og indfange følelsen af huden i mine fingre. Jeg betragter kroppen for hvad den er, uden at tænke på personen bag. Jeg objektiviserer kroppen. Dette er en ny position for mig og det handler om magt. Dominans og underkastelse, og med fantasien bygger jeg en ramme omkring virkeligheden²⁰.

Blikket er i sandhed en vej til at indtage en magtposition. At betragte er at dominere, eller i hvert fald at definere. Kroppen bliver objekt for projiceringer af fantasier og længsler. De blikke vi kaster på hinanden er ladet med forventninger og værdier. Vi læser hinanden gennem fastgjorte definerede kategorier, der er de eneste holde punkter vi har for at beskrive hinanden igennem sproget.

¹⁸ "A manner of treating women's bodies as objects to be surveyed, which is associated by feminists with hegemonic masculinity, both in everyday social interaction and in relation to their representation in visual media." <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100128610;jsessionid=AE3D81F5EB5C8C5F453B973D0BC66048>

¹⁹ Der findes forskellige typer pokémonner og de fleste pokémonner kan i deres levetid udvikle sig til nye versioner med nye evner. "When a Pokémon evolves it becomes a new species of Pokémon. This new species has a different Pokédex number and base stats, and may be a different type, learn different moves, and have a different Ability. The Pokémon's personal properties, however, such as Nature and Shininess, remain" <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Evolution>

²⁰ Judith Butler, *Kroppe af Betydning* (2023)

Konklusion

Måden at opfatte identitet på har gennem tiden ændret sig betydeligt, men egentlig tror jeg altid at behovet for at høre til har eksisteret. Mennesket er et socialt væsen og for at "overleve" må man være en del af gruppen. Selvom det i vores tid ikke er direkte livsfarligt ikke at tilhøre et fællesskab eksisterer behovet og understøttes af det underliggende reproduktionsmaskineri. Der er sket et stort skift i hvordan vi "hører til", og jeg tror at behovet for tydeligt at definere sin identitet, er vokset både fordi de grundlæggende behov er dækkede²¹, og fordi vi med tiden er blevet mere fysisk distancerede fra hinanden. I hvert fald hvis man tager udgangspunkt i den Vestlige del af verden, hvor majoriteten har tilgang til egen bolig og adgang til internettet og smartphones. Netop denne fysiske adskillelse fra hinanden vidner for mig om at vi vil *høre til*.

Jeg er interesseret i hvad der sker evolutionært med sociokønnet - hvilken rolle dette vil spille i samfundet i fremtiden. I min praksis undersøger jeg menneskets evolutionære forløb i den moderne samtid med et særligt fokus på de artefakter vi omgiver os med, og de sprog vi bruger til at kommunikere. Jeg bruger fremtiden og fiktionen som et greb til at reflektere den samtid vi lever i. Fiktionen faciliterer et perspektiv der kan fungere som et filter eller en linse man kan betragte vores virkelighed igennem. Samtidig kan fiktionen være et værktøj til at skabe nye narrativer.

Jeg tror ikke nødvendigvis at kategorierne er en dårlig ting, men de må være mere fleksible og kunne rumme mere. Ofte giver det mening at redefinere, så man kan indtage nye perspektiver. Med værkerne "One Two Trick Pony (Big Boy)" og "Apex Triptychon" arbejder jeg med at dissekere de arketyriske karakterer og formater, og lade dem tage nye former.

Det binære tankemønster har været et nyttigt værktøj og fælles referenceramme til at tale om og forstå den virkelighed vi befinder os i. Men måske er det på tide at lade både identitet og køn bevæge sig ind på et spektrum, hvor der er plads til at definere ting uafhængigt af hinanden og mere frit. At se det som værende omskifteligt fremfor hugget i sten.

²¹ Abraham Maslow's (1908) behovspyramide definerer hvordan menneskets selvrealisering kommer i fokus først når behovet for den grundlæggende overlevelse er opfyldt. <https://simplypsychology.org/maslow.html>

FODNOTER

1) Judith Butler's forfatterskab handler særligt om magtrelationer, kønsroller, krop og identitet. (Se litteraturliste)

2) Adventure spil: "Spil med særlig fokus på løsning af gåder i en narrativ ramme. Typisk stilles store krav til logisk tænkning."

<https://www.betydning-definition.com/Adventurespil>

3) Flere positioner i filosofien har gennem historien forholdt sig til dette, her i blandt den tyske filosof Emmanuel Kant (1724)

<https://filosofi.no/immanuel-kant/>

4) På sociale medier som Instagram, Tik Tok etc. kan man indrette sin profil med statements og iscenesatte billeder der beskriver ens person.

5) Essay: "Shanique Roberts, "Technofossils: our Future Ancient Society" (2009)

6) Sigmund Freud, Id'et og psykoanalysen (1856)

7) "Gender Trouble" (1990) Judith Butler

8) Tinder: Datingapp grundlagt i 2012

9) Business Insider (2021), "How to use Tinder: profiles, premium feature, swiping, what the button do and what happens when you get a match" - <https://www.scmp.com/lifestyle/entertainment/article/3120217/how-use-tinder-profiles-premium-features-swiping-what>

10) Binær er når man definerer sig selv ud fra det heteronormative kønsforhold mand/kvinde. (Butler, "Gender Trouble" (1990)

11) At være queer refererer til at man identificerer sig udenfor det heteronormative køn og seksualitet. Butler, "Gender Trouble" (1990)

12) "Med feminin menes kvinnelig eller kvinneaktig. Det betyr at personer, ting og handlinger kan være feminint. For eksempel kan personer ha feminin personlighet, altså kvinnelig personlighet. Maskulin betyr det motsatte, at noe er mer mannlig." <https://www.google.com/search?>

[q=hvad+er+femininitet+og+maskulinitet&oq=hvad+er+femininitet+og+maskulinitet&aqs=chrome..69i57j33i160.7441j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.genealogi.no/wiki/index.php/Blasonering)

13) Judith Butler, Gender Trouble (1990)

14) "Blasonering er et heraldisk fagudtryk for en beskrivelse af indholdet i våbenskjold", <https://www.genealogi.no/wiki/index.php/Blasonering>

15) <https://snl.no/triptykon>

16) <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/monolith>

17) "A master or teacher in the context of martial arts, especially kung fu and tai chi." <https://en.wiktionary.org/wiki/sifu>

18) "A manner of treating women's bodies as objects to be surveyed, which is associated by feminists with hegemonic masculinity, both in everyday social interaction and in relation to their representation in visual media." <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100128610;jsessionid=AE3D81F5EB5C8C5F453B973D0BC66048>

19) Der findes forskellige typer pokémonner og de fleste pokémonner kan i deres levetid udvikle sig til nye versioner med nye evner. "When a Pokémon evolves it becomes a new species of Pokémon. This new species has a different Pokédex number and base stats, and may be a different type, learn different moves, and have a different Ability. The Pokémon's personal properties, however, such as Nature and Shininess, remain" <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Evolution>

20) Judith Butler, Kroppe af Betydning (2023)

21) Abraham Maslow's (1908) behovspyramide definerer hvordan menneskets selvrealisering kommer i fokus først når behovet for den grundlæggende overlevelse er opfyldt. <https://simplypsychology.org/maslow.html>

LITTERATURLISTE

Bøger:

“Gender Trouble” (1990) Judith Butler

“Kroppe af Betydning” (2023) Judith Butler oversat til dansk af Peter Borum

“Undoing Gender” (2004) Judith Butler

Nettet:

- Shanique Roberts (Alumna, MA in Media Technology, Leiden University, 2020)

Essay: “Technofossils: our Future Ancient Society” (2009)

<https://www.kabk.nl/en/lectorates/design/technofossils-our-future-ancient-society>

- Sigmund Freud (1856), omkring Id’et og psykoanalysen

https://snl.no/Sigmund_Freud

https://snl.no/id_i_psykoanalysen

- Business Insider (2021)

Essay: “How to use Tinder: profiles, premium feature, swiping, what the button do and what happens when you get a match”

<https://www.scmp.com/lifestyle/entertainment/article/3120217/how-use-tinder-profiles-premium-features-swiping-what>

- “World of Warcraft (2022) - Gameplay (PC UHD) [4K60FPS]”, Youtube (brugt som billede i teksten)

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=DJaANEbcjuQ>

- “Genderbread Person” (Queer Identitets Diagram, brugt som billede i teksten)

https://survivingtillsunday.files.wordpress.com/2015/01/img_0921.jpg

