

Mie Buhl

Virtuelle kroppe

- og didaktiske potentialer

Denne artikel sætter fokus på, hvordan vi mennesker afprøver forskellige muligheder for selvpræsentationer. Selvpræsentationerne tager form af midlertidige, virtuelle kroppe – forstået som en mulig krop for en tid. Af-sættet for udforskning af det virtuelle fænomen er, at digital teknologi nok eksponerer, men ikke er afgørende for realiseringen af den virtuelle krop, idet denne krop skaber en social billedfortælling på tværs af traditionelle grænser mellem fysiske og digitaliserede kommunikationsrum ligesom den overskrider områdegrenser for medier, kunst og uddannelse. Den virtuelle krop formes gennem gestikker, ritualiseringer og attributter – og det sammen med andre virtuelle kroppe. Herved etableres nye platforme for sociale praktikker og betydningsdannelse og nye platforme for udvikling af faglige, kreative, innovative og sociale kompetencer.



Illustration 1



Illustration 2



Illustration 3

I kraft af den digitale teknologi foregår mange aktiviteter i dag via computer og mobiltelefoner, fx når børn og unge spiller computerspil, chatter på nettet, deltager i sociale netværk med deres avatarer, præsenterer sig med videoklip på Arto og You Tube, eller indgår i fællesskaber om interessen for et bestemt univers som fx manga/anime figur.¹ Internettet tilbyder sociale platforme og stedfortrædende kroppe (avatarer), der kan ses som en form for selvpræsentation på tværs af tid og rum. Disse selvpræsentationer, argumenterer medieforsker Benjamin Jörrisen for som værende *hybride* (Jörrisen 2008: 290). Med hybrid mener Jörrisen, at den visuelle fremtræden af en avatar i digitale 3D verdener (som fx *Second life*) både har indflydelse på avataren selv, og på den der vælger avataren at agere med.

Det er imidlertid min tese, at denne form for selvpræsentation i lige så høj grad finder sted, når en digital manga/animefigur 'hopper ud' af den digitale sammenhæng og forvandler sig til et *cosplay* (kostumespil) af kød og blod. Processer, hvor individet deltager i forskellige kontekster og med forskellige selvpræsentationsformer, betegner jeg *virtuelle kroppe* i den betydning, at det virtuelle indikerer *en mulig krop for en tid*.

Den virtuelle krop er formen, hvormed man vælger sin selvpræsentation i skiftende kontekster. Denne mulighed er ikke betinget af at foregå ved hjælp af digitale teknologier, men de kan sagtens være en integreret del, og er det ofte. For med de digitale teknologier er kroppen ikke den fysiske grænse for, hvor, hvornår og hvordan man præsenterer sig selv. Spørgsmålet er, hvordan digital teknologi på radikal vis ændrer vigtige dele af de platforme, hvor mennesker interagerer, kommunikerer og skaber betydninger. Spørgsmålet er ligeledes hvor og hvordan kroppen er til stede, når kommunikation og etableringen af sociale relationer sker forankret i såvel fysiske og geografiske lokaliteter og digitaliserede 'globaliteter'.

Ordet *bebo* synes at være det passende ord for, hvordan det senmoderne individ håndterer forskellige modsatrettede udfordringer i det senmoderne hverdagsliv, fordi det i højere grad er et spørgsmål om at vælge at deltage i nye mulige kropslige kontekster, end at identificere grænser for kroppens karakter af stedlige lokalisering og fysiske virkelighed.

Denne artikel sætter fokus på, *hvordan* vi mennesker kan bebo verden med forskellige virtuelle kroppe og på den måde etablere nye platforme for sociale praktikker. Dette reflekteres med afsæt i antropologiske, systemteoretiske, it- og medievidenskabelige ansatser i et visuelt medie- og kulturpædagogisk perspektiv, og det diskuteres med inddragelse af tre empiriske eksempler. Det pædagogiske forskningsperspektiv er, hvordan nye platforme for sociale praktikker genererer didaktiske potentialer på tværs af traditionelle distinktioner mellem it,

medier og kunst og på tværs af fysiske og digitaliserede kommunikationsrum. Disse potentialer skaber nye platforme for, hvor og hvordan undervisning og læreprocessers indhold og organisering kan realiseres.

Tilgang til udforskning af virtuelle kroppe – det tværdisciplinære og refleksive fokus

Kroppens fysiske og digitale selvpræsentationer blander sig i en række af forskellige sociale praktikker. Disse selvpræsentationer kan identificeres ud fra den måde, hvorpå de udspiller sig visuelt.

I nærværende tekst reflekteres dette med afsæt i den pædagogisk antropologiske forsker Christoph Wulfs arbejde med gestikker, ritualer og performativitet og det eksemplificeres med tre parallelle hændelser, der udgør en art 'virtuelle hændelser', der overskrider de nævnte traditionelle distinktioner mellem medier og kunst, mellem fysiske og digitale kommunikationsrum, og mellem institutionaliserede og ikke-institutionaliserede uddannelsessammenhænge. Det fælles ved eksemplerne er 'kjolen' som rekvisit i tre forskellige selvpræsentationer. Eksemplerne stammer fra et feltstudie, jeg gennemførte i 2007 ved den internationale udstilling Dokumenta 12 i Kassel, Tyskland og som ledte mig til tesen om den virtuelle krop som midlertidig formdannelse af selvpræsentationer.

Feltstudiets metodologi tog afsæt i Kirsten Hastrups antropologisk åbnende forbløffelser, som jeg anvender i et kontinuum af det deskriptive etnografiske nærvær til den analytiske antropologiske distance (Hastrup 1992) og med min tilføjelse af en reflektiv positionering med reference til sociologen Niklas Luhmanns refleksivitetbegreb (Luhmann 2000: 507). Med et visuelt kulturfokus i operationaliseringen i af Hastrups åbnende forbløffelser, kan jeg identificere de selvfølgeligheder, der viser sig i den virtuelle krops æstetiske formgivning gennem tøj, attributter, gestikker og ritualer, og undersøge hvordan de er kommet i stand samt under hvilke betingelser (Buhl 2003: 18, 2005: 45f). Visuel kultur som refleksionsstrategi, gør det muligt at udfolde og udforske forudsætningerne for dannelsen af de forståelseskategorier, vi mennesker møder verden med. Dette er et væsentligt aspekt i at kunne forstå og rumme, det der er anderledes end man forventer. Med min tilføjelse af den refleksive positionering, der bygger på en Luhmannsk tænkning om muligheden for at distancere sig til egne kommunikationsbetingelser i selve kommunikationsprocessen, kan jeg betone den *processuelle* karakter af en given kommunikation i mit møde med et undersøgelsesfelt (Luhmann 2000: 507). Forskerens valg af positionering rummer altid en mulighed for en anderledeshed i samme valg. Fra mit perspektiv rummer dette valg en performativ dimension i at kunne agere i undersøgelsesfeltet, idet

det gør det muligt at spille på forholdet mellem at vælge og pege på valget som ét blandt flere (Buhl 2005: 192). Herved opretholdes kompleksiteten af flere muligheder for betydningsdannelser under og af feltstudierne, mens de pågår.

En reflektiv positionering rummer således forskningsmetodiske potentialer, idet forskeren bevidst kan arbejde med positionsskift og dermed konstruere nye blik på feltet (Buhl 2005). I et uddannelsesperspektiv rummer en reflektiv positionering visuel kultur-didaktiske potentialer, idet der kan arbejdes med forskellige organiseringer og praktikker af et fagligt indhold med henblik på at vise betingelserne såvel som implikationerne af, hvad et bestemt blik på omverdenen gør det muligt at se og få øje på (Mitchell 2002, Buhl 2008).

I det aktuelle studie ved Dokumenta 12 i Kassel havde jeg til hensigt at undersøge, hvordan de sociale praktikker, jeg mødte, udspillede sig som sociale billedfortællinger om at bebo en mulighed med en virtuel krops forskellige attributter, ritualer og gestikker. Min anvendelse af visuel kultur som refleksionsstrategi kan her identificere, hvad der er på spil i sammenhænge, hvor man har brug for at få øje på, hvordan man ser og forstår kontekster, eller hvordan læringspotentialer findes både i og uden for institutionaliserede sammenhænge.

Unge virtuelle kroppe og sociale billedfortællinger

Unge tilhører en generation, der synes at kunne bevæge sig i kontekster inden for og på tværs af forskellige institutionaliserede områder som fx kunst, medier og uddannelse. I dette spændingsfelt produceres visuelle udsagn/visuel kommunikation både som artefakter og som iscenesættelser af egen væren forstået som æstetisk formulerede 'personligheder', der skifter afhængigt af situationen. De unge praktiserer en visuel selvpræsentation, som ses fx i valg af gestik, tøj, attituder, ritualer og billedpræferencer (Werler & Wulf 2006). Her tænkes på de situationer, som den enkelte skal tilpasse sig som kammerat, som pige/dreng, som tilhørende en etnicitet, som samfundsborger, som Facebook-ven, som familiemedlem, Second Life-indbygger, som institutionsdeltager osv. Disse situationer består med andre ord af en strøm af virtuelle kroppe.

Uanset hvordan kroppen medvirker og i hvilke former, opfattes den almindeligvis som centrum for mange af de aktiviteter, man udfører til daglig. Den bevæger sig, den opfatter sin omverden, og den agerer i verden. Når man går, står, sidder, løber, kravler eller danser, former kroppen sig på forskellige måder. Når man smiler, græder, måber eller rødmer. Når man hilser på hinanden, giver hinanden hånden eller giver en krammer. Kroppen viser, hvordan vi møder hinanden. Kroppen bruges til at lære af hinanden, og vi bruger kroppen til at danne betydninger med. De fleste kender til sprogets procentfordeling: 10% af

det vi siger, siges med ord, 90% siges med kroppen. Dette har i høj grad noget at gøre med at se og at kunne få øje på.

Med kroppen i fokus har Christoph Wulf i en årrække forsket i – senest med et stort anlagt forskningsprojekt de såkaldte Berlin ritualstudier (1999-2010) – dels hvordan mennesker ser og afkoder hinandens bevægelser, og dels hvordan man bruger disse bevægelser til at danne betydninger i de måder, man omgås hinanden på i skolen. Her spiller opfattelsen af ritualer og ritualisering, pædagogiske og sociale gestikker, sociale praktikers performativitet, og læringens mimetiske former en stor rolle. Bevægelserne udforsker Wulf ud fra forskellige kategorier bl.a. *ritualer, gestik, performativitet*. Det, der gør Wulfs forskning særlig interessant for skoleområdet og måske i særlig grad for undervisere i billedfag og visuel kultur, er, at han kobler kroppens visuelle formidling af betydninger til en *pædagogisk kontekst*. Kroppen viser og afkoder uafbrudt udtryk, og skaber hvad jeg betegner *sociale billedfortællinger* (Buhl 2009). Også i møder i undervisningslokaler, laver kroppen sociale billedfortællinger, som andre mennesker/kroppe aflæser og lærer af – og ikke mindst orienterer sig efter. Wulf har kategoriseret disse billedfortællinger, som han udforsker betydninger af. Et af de analytiske begreber Wulf anvender, er begrebet *mimesis*. Sammen med sin kollega Gunther Gebauer har Wulf introduceret en forståelse af mimesis, der er karakteriseret ved at være en selvstændig handling, der forholder sig til andre handlinger i verden (Gebauer og Wulf 1999). Mimesis rummer et fremstillende eller fremvisende aspekt i social handling. Der er således tale om mere end efterligning eller kopiering af det, man ser – som klassiske definitioner af mimesis foreskriver. Der er tale om en social handling, hvor man fortolker det, man ser og giver det nyt udtryk. Herved tilføjes mimesis et æstetisk aspekt, idet det indeholder en performativ og betydningsdannende dimension. Mimesis ses som en måde at lære på igennem at se, afkode og danne betydning af kroppens bevægelser. Wulf er optaget af mimesis i relation til uddannelse og dannelse – også kaldet 'kulturel læring' (Wulf 2008: 74). Wulf mener, at vigtige dele af den kulturelle læring sker gennem mimetiske processer. Her bliver billeder, skemata og forestillinger om andre mennesker, om sociale situationer, begivenheder og handlinger kropsliggjorte og internaliseret i den mentale forestillingsverden. Derved skabes en praktisk viden, hvor igennem børn og unge erhverver sig færdigheder i at lære og handle fælles, at leve og at være. Ritualer har en performativ karakter, dvs. børn og unge handler gennem fremstillinger og iscenesættelser såvel alene som i fællesskab med voksne. Denne performativitet har en kropslig dimension, og performativiteten udspiller sig i de sammenhænge, hvor børn og unge på forskellig måde indgår i eller selv etablerer læreprocesser. Derfor spiller ritualer og ritualiseringer en central rolle i opdragelse, uddannelse og socialisering i uddannelsessystemet.

Den mimetiske proces er central for Wulf, når han undersøger de andre kategorier for kroppens bevægelser: ritualer, gestikker, performativitet, og hvordan de udfolder sig. I et visuelt perspektiv er mimesis en måde at *deltage* i sociale billedfortællinger på, hvor man danner betydninger gennem iagttagelse af og tilegnelse af selvpræsentationer. Anvendes Wulfs tilgang til at udforske de sociale billedfortællinger, der udspiller sig via digitale teknologier på tværs af geografiske afgrænsninger og tidslig kronologi, må jeg inddrage endnu et perspektiv til at indkredse en forståelse af, hvordan sociale billedfortællinger udspiller sig. Jeg anvender Niklas Luhmanns teori om forskellige sociale systemer af kommunikation. Med Luhmann kan samfundets sociale systemer af kommunikation forstås i kraft af de funktionsområder de har.² Anvendes Luhmanns systemteoretiske pointer kan de sociale billedfortællinger belyses ud fra, hvordan de er *kodet* som kommunikation (Luhmann 2000). En konkret billedfortælling, der udspiller sig, kan dermed tilskrives forskellige betydninger afhængigt af, hvilket socialt system, der koder det. Det vil fx sige, at hvis man er i færd med at betjene et mobiltastatur og sende en mms/sms, er det kommunikationens kodning i beskeden, der afgør om det med udsagnet: "Jeg er uenig" er en lærings-situation, en politisk forhandling eller en kunstproduktion, der finder sted. Funktionsområdernes kodning er indlejret i kroppens gestikker og i en række ritualer og ritualiseringer.

Tre kjoler og virtuelle kroppe i Kassel

Jeg vil præsentere tre empiriske eksempler af virtuelle kroppe – og beskrive hvordan de virtuelle kroppe positionerer sig på forskellige måder og bebor verden. Eksemplerne er fra et feltstudie i byen Kassel, jeg gennemførte både via Internettet og via fysisk ophold i forbindelse med udstillingen Dokumenta³ i 2007. De tre eksempler er begivenheder, der tiltrak sig min opmærksomhed på forskellige tidspunkter. To af dem indgik i Dokumenta, men alle tre knyttede an til byen Kassel. Fællesnævneren blev 'kjolen', der som klædningsstykke og attribut indikerer kroppens form og repræsenterer kroppen. De tre begivenheder var:

- En national Manga/anime festival som fandt sted ved siden af mit hotel i Kassel (ill.1),
- Dokumenta-kunstprojektet *A Fairy Tale* udført af den kinesiske kunstner Ai Weiwei,⁴ og repræsenteret ved en deltager: en ung kinesisk pige (ill.2)
- En kunstrundvisning Dokumentaudstillingen, der var organiseret og gennemført af to gymnasieelever bosiddende i Kassel (ill.3).

Mit visuel kulturfokus på de tre begivenheder er repræsenteret ved tre 'kjolebilleder' – en manga udklædt person, en eventyr udklædt person, og en elektrisk udklædning. De tre kjolebilleder begivenheder udgøres af tre virtuelle kroppe, der tilbyder en mulighed for at skabe en social billedfortælling. De virtuelle kroppe indgår alle i sociale praktikker, der er båret af forskellige former for ritualiseringer, som giver dem adgang til den specifikke kontekst, hvor de bliver set og set på.



Illustration 1



Illustration 2



Illustration 3

Den første begivenhed betegner jeg *Ung tysk pige i kjole, der deltager i Anime og Manga festival i Kassel* (ill.1). Rammen er Manga/anime festivalen, som løb af stablen i Kassel uafhængigt af, men i et tidsrum, der lå inden for den 100 dage lange udstillingsperiode for Dokumenta. Festivalen var organiseret af *Den officielle sammenslutning af Anime og Manga venner (Verein für Anime- und Manga-freunde e. V)*, hvor medlemmerne almindeligvis mødes på sammenslutningens hjemmeside.

Festivalen i Tyskland indikerer, at fænomenet Manga/anime er veletableret. Formålet med den festival, jeg blev vidne til i Kassel, var udover at være en social sammenkomst også en platform til dels at udveksle Manga rekvisitter (kort, figurer, billeder osv.) dels til afholdelse af en konkurrence for bedste kostume.

Sammenslutningen af Manga og Anime-venner kan siges at udgøre *rammerne* om de virtuelle kroppe. Rammerne foreskriver, hvordan bestemte ritualiseringer og dresscodes gør det muligt at bebo mangauniverset. Festivalen udgør en *del* af den uafsluttede sociale billedfortælling, der udspiller sig på digitale sites med udvekslinger af fotooptagelser af medlemmernes egenproducerede kostumer, egenproducerede tegneserier, videoklip med poseringer og chat mv.

Den næste begivenhed betegner jeg *ung kinesisk pige i kjole, der deltager i det kinesiske kunstprojekt: Fairytale i Dokumenta I Kassel* (ill.2). Rammen for *Fairytale* er specielt designet til Dokumenta af den kinesiske kunstner Ai Weiwei. Weiwei samlede 1001 kinesere fra et blog-medieret netværk, hvor de kunne ansøge om at blive deltagere i kunstprojektet og dermed bliver midlertidige indbyggere i Kassel i en måned. Weiwei arrangerede en samlet flyrejse til Kassel og indkvarterede de udvalgte deltagere i en gammel tekstilfabrik, ekviperede dem med matchende tøj og kufferter. Min pointe er, at Weiwei skabte rammerne for 1001 kinesere til at indtage en mulig virtuel krop gennem Fairytale kunstprojektet. Det vil sige at de 1001 kinesere fik en mulighed for at bebo en mulig krop for en tid – og afprøve nye, europæiske rammer for at skabe sociale billedfortællinger. Iført Weiwei-designet tøj og tilbehør var deltagerne synlige som gruppe i byen og etablerede ad den vej en kontekst for betydningsdannelse, der handlede om at skille sig ud og blive set. Ved at spille på eventyrtemaet med reference til brødrene Grimm,⁵ lavede WeiWei samtidigt en kontrast til Kassels meget moderne fysiognomi, en by, der blev ødelagt i 2. verdenskrig, og som fremstår med en postkrigsarkitektur i dag.

De 1001 kinesiske deltagere havde for længst forladt Kassel, da jeg ankom, men sporene efter kunstprojektets virtuelle kroppe levede videre, dels via 1001 kinesiske stole fra Ming og Qing dynastiet, der stod placeret forskellige steder på Dokumentas udstillingsområde, dels via de billeder og interview der dokumenterede projektet, og som jeg kunne finde på Dokumentas hjemmeside.

Den tredje begivenhed er den japanske *Elektriske kjole fra udstillingen Dokumenta i Kassel udvalgt til en rundvisning af to unge piger* (ill.3). Den tredje kjole – uden person i – er et kunstværk udført af den japanske avantgarde artist Atsuko Tanaka. Værket *Electric Dress* (fra 1956) består af en komposition af elpærer i alle former, størrelser og farver, som er lavet til at kunne have på og i udformningen har referencer til den japanske kimono. Efter fremstillingen af denne skulptur iklædte Tanaka sig den som en del af en japansk vielsesceremoni. Hundredvis af elpærer lyste op omkring hendes krop som en moderne kimono. Tanaka ville sætte fokus på relationen mellem det traditionelle Japan og den moderne verden – med det formål at udviske fortiden og udviske grænserne mellem kunst og liv i efterkrigstids-Japan for derigennem at lægge krigens rædsler bag sig.

Værket var en del af en rundvisning på Dokumenta som var skabt, organiseret og gennemført af to gymnasielever. Involveringen af unge i udstillingen var en del af at virkeliggøre det overordnede mål for Dokumentaudstillingen, de tre ledemotiver: *Modernity, Life! Education?* De to piger havde selv udvalgt et antal værker fra udstillingen, som de havde gennearbejdet med henblik på at præsentere det for de besøgende.

I et analytisk perspektiv indikerer den elektriske kjole den virtuelle krops mulighed for at bebo verden, men kunstinstitutionens ritualer forhindrer, at man kan iføre sig den. Den elektriske kjole fungerer i stedet som attribut for de to unge pigers afprøvning en anden virtuel kro: kunstformidleren med kunstinstitutionens regler og ritualer. Selv om den elektriske kjole tilvejebringer en anledning til at bebo en virtuel krop, er den virtuelle krop i dette tilfælde forskudt til at være kunstformidleren. De to unge kunstformidlere var selv iklædt ungt hverdagstøj, den ene i nederdel, bluse og løsthængende hår, den anden i streetwear med store bukser, footlockers og en hat. De var således ikke uniformerede, som fx deltagerne i Weiweis projekt. Alligevel havde de en rekvisit, der gav dem status af formidlere: en badge.

De tre begivenheder udspiller tre typer af virtuelle kroppe i betydningen at bebo en mulighed for en tid:

- et *mangaunivers*, hvor den *virtuelle krop* er målet for selvpræsentation i en prædefineret kontekst og midlet for en stadig forbedring af den æstetiske formgivning, performance og ritualiseringer for dermed at bidrage til den fortsatte billedfortælling.
- et *kulturudvekslingsunivers*, hvor den *virtuelle krop* er målet for deltagerens oplevelse af et midlertidigt kulturskifte og midlet for en kunstners selvpræsentation i afprøvning af et koncept.
- et *institutionsunivers*, hvor den *virtuelle krop* er målet for kunstverdenens institutionaliserede selvpræsentation og midlet for deltagerens afprøvning af prædefinerede positioneringer og ritualiseringer inden for institutionaliserede rammer.

I mit virtuelle og fysiske ophold i Kassel udforskede jeg, hvordan unge kroppe bebor verden i forskellige former, hvordan adgang til at lære går udover de institutionaliserede sammenhænge, og udviser grænserne for, hvor og hvordan læringspotentialer og performative former for selvpræsentationer kan finde sted. Mine iagttagelser indikerer, at der skabes en kontekst, hvor virtuelle kroppe i situationerne afprøver en defineret position, hvorfra en midlertidig selvpræsentation giver mulighed for at indgå som deltager med andre virtuelle kroppe i en konstruktion af en social billedfortælling. De forskellige virtuelle kroppe handler tilsyneladende ud fra, hvordan en konkret situation tilskrives betydning gennem kommunikative udvekslinger. De kommunikative udvekslinger kan udspille sig som betydningsdannelse med brug af digitale medier (fx deltagelse via computerens interface i et *community/fællesskab* med et bestemt tema) og de kan udspille sig via mediekodede erfaringer på en geografisk lokalitet, hvor der

performes en bestemt selvpræsentation (fx et cosplay, der bygger på mangauniverset). Udvekslingerne indgår således i skiftende situationer med den virtuelle krop som aktør for erfaringsdannelse.

Den virtuelle krop er på én gang nærværende og distanceret til stede i de sociale praktikker, hvor den producerer sociale billedfortællinger. Den er nærværende, fordi muligheden for at bebo verden skaber et handleaspekt, hvor deltagelsen i den specifikke sammenhæng udlevs. Den er distanceret, fordi valget af positionering tvinger til en bevidsthed om at indgå i virtuelle ritualiseringer og afkode og anvende, attributter, attituder, rekvisitter og gestikker, som de virtuelle situationer tilbyder. Derved indikerer bevidstheden om valget også bevidstheden om, at valget kunne have været anderledes, det vil sige, at den sociale billedfortælling kunne have udspillet sig anderledes og deltagerne kunne have ageret anderledes. Den virtuelle krop fungerer i kraft af de kommunikative processer, der udfolder sig på nye grænseoverskridende platforme. Dette betyder, at de traditionelle opfattelser af, hvor og hvordan man er til stede suspenderes til fordel for, hvilke muligheder man bebor, hvordan man former sine muligheder og hvordan man deltager i sociale praktikker og koder de kommunikative udvekslinger som sociale billedfortællinger.

De tre begivenheders didaktiske potentialer

De tre begivenheder rejser didaktiske spørgsmål som: På hvilke måder er indholdet i de tre virtuelle begivenheder vigtige? Hvilke kompetencer udvikles fagligt, kreativt, innovativt og socialt, og hvordan er læreprocesserne gjort mulige? I et didaktisk perspektiv kan de tre eksempler bruges til at illustrere nye platforme for sociale praktikker, nye måder at erfare med kroppen på, nye måder at lære på og nye steder, hvor undervisning og læring kan udspille sig. Umiddelbart er læringspotentialerne er mest åbenbare hos de unge kunstformidlere, fordi de har skullet tilegne sig viden om en række kunstværker og på den måde honorerer identificerbare færdigheder. Men hvordan forholder det sig med de to andre piger?

Pigen fra Mangafestivalen, der iklædt en prinsessekjole, udlever sin prinsessedrøm ved at performe en figur, der almindeligvis hører til i en tegneserie, har designet og syet sin kjole selv. Hun er drevet af interessen for et tegneserieunivers og af ønsket om at deltage i en konkurrence. Hendes deltagelse i sammen slutningen giver hende adgang til at udvikle ideer og få respons på sit design via Internettet. Festivalen er et show-off for hende og andre unge, der kan lide at optræde og vise sig frem – så snart, der var et kamera poserede hun (og andre) beredvilligt. Uanset hvad pigens motiver er, besidder hun åbenlyse design-

og produktionsfærdigheder, og hun er i stand til at bebo en figur ved at skabe og iføre sig dens form, stil og gestikker og på den måde deltage i mangauniverset. Disse er færdigheder, der kun i begrænset omgang stimuleres og udvikles i uddannelsessystemet, men færdigheder hun bruger i nye kombinationer og sammenhænge.

Deltageren i *Fairytale* bebor muligheden som eventyrprinsesse ved at være med i en andens projekt. Pigen Yue Luan, poserer i sin blå kjole og oplever sit ophold gennem andres reaktion på hendes performance. Hun understreger eventyraspektet, når hun taler om projektet i det opfølgende dokumentations-site: "This really is a fairytale!"(...) "I really was a princess!" (...) "Everybody took a picture of me!"⁶

For eventyrprinsessen Yue Luan handler begivenheden om at blive set og smage 'the 15 minutes of fame', af at være en berømt. Hun bebor med sin krop prinsessefiguren.

Spørgsmålet er imidlertid, om det har nogen afgørende betydning for udlevelsen af hendes prinsessedrømme, at hun deltager i netop et *kunst*projekt og ikke et hvilket som helst andet projekt? Om læringspotentialet for hende ikke nærmere realiseres på betingelser, der minder om Mangaprinssessen, bortset fra, at hun er en figur i en andens projekt og dermed får en funktion som en slags rekvisit? Hvad har Yue Luan lært: at vesteuropa er et eventyr, hvor alt fremmed bliver mødt med knipsende kameraer?

Pigerne, der vælger den elektriske kjole, bebor en mulighed for at være kunstformidlere. De startede hvert ophold ved et værk med åbne spørgsmål som: "hvad synes I om dette, hvad tror I det handler om, hvorfor tror I det..." osv. De sikrede sig, at gruppen fulgte deres anvisninger, og de anvendte den rette terminologi. De kendte og udlevede spillereglerne for at guide en gruppe, og for hvordan man opfører sig på en kunstudstilling. De var venlige, professionelle og åbne. De ritualiserede rundvisningen ved fra starten at gøre deltagerne til en gruppe ved at indskrive dem ved et bestemt mødested og derefter lede dem ad deres kortlagte sti gennem udstillingen. Rundvisningen endte med, at gruppen sad i stole i en cirkel (*Fairytale*-projektets rekvisitter), hvor de unge formidlere opfordrede deltagerne til at evaluere rundvisningen. Formidlerne var trænede i at skabe en klassisk formidling og var 'repræsentanter for den professionelle kunstinstitution'. De performede med andre ord som rigtige, opmærksomme og voksne kunstformidlere.

Men hvad lærte de unge formidlere selv? Ideen om at lade to gymnasieelever være kunstformidlere virkeliggør nok Dokumentas ledemotiv om *Uddannelse*. Og dog er spørgsmålet, hvad de lærer om moderniteten eller livet, som pigen på Mangafestivalen ikke gør? Kan Mangafestivalen ikke på samme måde siges at

reflektere moderniteten, unges liv, unge for hvem Mangauniverset spiller en væsentlig rolle og initierer til, at de uddanner sig i spillets roller? Hvor ligger potentialerne i at være en eventyrprinsesse i fairytaleprojektet og mangafestivalen og så leve det ud ved at formidle den elektriske kjole?

Læringspotentialerne ligger i de virtuelle kroppe på et niveau, som har at gøre med udvikling af faglige, praktiske og intellektuelle kompetencer (Herting mfl. 2003) i relation til formdannelsen af den virtuelle krop ligger læringspotentialet i muligheden for at erfare, afprøve og forstå de virkemidler, der anvendes i formdannelsen af kontekster, de indgår i, færdigheder i at bruge ritualer og skabe ritualiseringer, præcision i brugen af og aflæsning af gestikker. Læringspotentialerne ligger endvidere i valg af æstetiske virkemidler i design og valg af tøj og rekvisitter.

På et andet niveau, som har at gøre med udvikling af faglige, praktiske og intellektuelle kompetencer i relation til den virtuelle krops betydningsdannelse, ligger læringspotentialet i muligheden for at tilegne sig viden inden for de tre følgende områder:

- viden om de valg, man hele tiden tager i hverdagslivet fra en bestemt position af at bebo en mulighed for en tid og dermed generere kreative kompetencer.
- viden om, hvilke reaktioner forskellige visuelle selvpræsentationer giver for nye produktive kombinationer af valg og dermed genererer innovative kompetencer.
- viden om, vilkår for at se og forstå andre betingelser for valg og dermed generere sociale kompetencer.

Platforme for realisering af disse læringspotentialer finder sted på tværs af traditionelle institutioner som medier og kunst, ligesom de overskrider traditionelle grænser mellem fysiske lokaliteter og digitale 'globaliteter'. Selvpræsentationer grænsesætter ud fra positionering af virtuelle kroppe for at bebo en mulighed for en tid.

Studiet af de tre begivenheder viser kompleksiteten i at forstå, hvordan hvilke kroppe bebor verden, og hvordan kroppenes platforme for at vise sig og producere sociale billedfortællinger konstrueres. Dette peger på vanskelighederne med at kortlægge sociale praktikker ud fra lokale, regionale eller nationale kriterier eller ud fra institutionaliseringer, der er geografisk eller tidsligt afgrænsede. Sociale billedfortællinger fordrer en udvikling af didaktiske designs, der vælger nye stier for at kortlægge de platforme, de udspiller sig på og nye mønstre for, hvordan de kan beskrives og reflekteres. Den måde visuelle fæno-

mener erfares forskelligt på i forskellige kontekster rummer potentiale for at producere ny viden om betingelserne for sociale billedfortællinger.

”

*Den virtuelle krops lærings-
potentiale:*

*Kreative, innovative sociale
kompetencer*

Summery

‘How do we inhabit the world through virtual bodies?’

In this article, I discuss how self presentations emerge from various contexts across traditional distinctions between art, media and culture and between physical and digital spaces. I use the notion of virtual bodies to investigate this new display for possible self presentations beyond the traditional distinctions. The notion of virtual bodies indicates that digital media exposes but does not necessarily technological condition how we experiment with various self presentations. The meaning making takes place through gestures, rituals and props and constructs social practices. The notion of the virtual body is argued to have potential for new learning processes.

The empirical outset is a visual ethnographic study of three events which took place in during the Dokumenta 12 exhibition in Kassel 2007:

1. A national Manga Festival which took place next to my hotel in Kassel
2. The attributes of the art work: A fairy tale (by the Chinese artist Ai WeWe)
3. A conducted art tour prepared and organized by two high school students.

Firstly, I discuss the three event’s potentials for performing virtual bodies
Secondly, I discuss the three event’s potential for the development of creative, innovative and social competences.



Mie Buhl

Lektor, ph.d.

Institut for Didaktik

Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet

mib@dpu.dk

www.dpu.dk/om/mib

Referencer

- Andreasen**, Lars B. mfl. red. (2008) *Digitale medier og didaktisk design*. København: DPU's Forlag.
- Art MoCo** (2008) Electric dress. Source: Schimmel, Paul (1998). Leap into the Void: Performance and the Object, in: *Out of Actions: between performance and the object, 1949–1979*, MoCA Los Angeles, New York/London, 28f.
<http://mocoloco.com/art/archives/001083.php> 27/3
- Buhl**, Mie (2003) Hvem skal jeg nu være...? *Unge Pædagoger* 7/8.
- (2004) Visual Culture as a strategy of reflection in Education, *Nordisk Pedagogik* 4 277-293.
 - (2005) Visual culture as a strategy of art production in education, In: *International Journal of Education Through Art*, vol. 1 (2), 103-114.
 - (2005) Pædagogisk Antropologi - forandrende forbløffelser. I: Krejsler, J., et al., *Pædagogisk antropologi - et fag i tilblivelse* (1 ed., 31-50). Danmarks Pædagogiske Universitet: Institut for pædagogisk antropologi.
 - (2008) New Teacher functions in Cyberspace. On Technology, Mass media and Education. *Seminar.net* 1/2008.
<http://www.seminar.net/current-issue/new-teacher-functions-in-cyberspace-on-technology-mass-media-and-education>.
 - (2008) Manga, Fairytale and Electric Dress - A visual cultural study of globalised youth, art and education. Osaka: Insea, Paper.
- Fukamoto**, Kinichi (2008) ArtLunchProject. In: *International Journal of Education Through Art*, vol. 3 (1), Dokumenta (2007). Fairytale.
http://www.documenta12.de/987.html?&L=1&no_cache=1&sword_list%5b%5d=tale
- Hastrup**, Kirsten (1992) *Det antropologiske projekt. Om forbløffelse*. København: Gyldendal.
- Herting**, Sven et. Al. Red.(2003) *Kompetencelandskabet - oplæg til arbejdsproces for kompetencebeskrivelser af de humanistiske uddannelser*. København: Det Humanistiske Fakultet, Københavns Universitet.
www.hum.ku.dk/studiereform
- Jörrisen**, Benjamin (2008) The body is the message. Avatare als visuelle artikulationen, sociale aktanten und hybride aktore. In: Poster, M. and Wulf, C. *Paragrana*. Akademie Verlag.
- Luhmann**, Niklas (2000) *Sociale systemer*. København: Reitzels Forlag.
- Mitchell**, William J.T. (2002) Showing seeing: a critique of visual culture in *Journal of Visual Culture* vol.1 nr.2) 165-181.

Media Art Net

<http://www.medienkunstnetz.de/works/electric-dress/>

Rogoff, Irit (1998) Studying visual culture, In: Mirzoeff. N. (ed.) *Visual cultural reader*, p. 14-2.

- (2000) *Terra infirma: Geography's Visual Culture*, London: Routledge.

Werler, Tobias & Wulf, Christoph (2006) *Hidden Dimensions of Education. Rhetoric, Rituals and Anthropology*. Münster: Waxman.

Wikipedia The free encyklopedia: Manga.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

Wikipedia Den frie encyklopædi: Manga.

<http://da.wikipedia.org/wiki/Manga>

Wulf, Christoph (2008) Rituale im Grundschulalter: Performativität, Mimesis und Interkulturalität. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*. 1/8.

Illustrationer

Ill. 1: Mie Buhl, Mangafestival, Kassel 2007.

Ill. 2: Ai Weiwei Fairytale 2007.

[http://www.documenta12.de/987.html?&L=1&no_cache=1&sword_list\[\]=fairytale](http://www.documenta12.de/987.html?&L=1&no_cache=1&sword_list[]=fairytale)

Ill. 3: Atsuko Tanaka, «Electric Dress», 1956 (rekonstruktion Kassel /2007), YouTube.

<http://www.youtube.com/watch?v=JdXcZq16yFc&feature=related>

Noter

- 1 Manga (tegnede figurer) og Anime (tegnefilm) har sin oprindelse i Japan. Selv om Japan har en lang historie i kunsten at tegne blev termen 'manga' først populær i 1800-tallet og Mangas popularitet tog til efter 2. verdenskrig. I Japan bruges termen for alle tegneserier/film. I den vestlige kultur betyder Manga imidlertid kun japanske tegneserier. I Danmark er adgangen til Manga ret ny (fra år 2000), men der er en stigende interesse. Eksempelvis lavede kunstmuseet Louisiana i Humlebæk. I efteråret 2008 en udstilling med titlen Manga.
- 2 Her refererer jeg til Luhmanns teori om samfundets funktionssystemer (Luhmann 2000). Dette har jeg tidligere anvendt i en analyse af læreruddannelsens liniefag: billedkunst. En udfoldelse heraf har jeg fremlagt i Paradoxsal billedpædagogik (Buhl 2002).
- 3 Dokumenta er en tilbagevendende samtidskunstbegivenhed, der løber af stablen hver 5. år, altid på samme sted, i Kassel, og løber over 100 dage. Årets Dokumentaudstilling i 2007 var den 12. i rækken. Den første løb af stablen i 1955 og havde sit udspring i en gruppe kunstneres erklærede ønske om et Tyskland efter 2. verdenskrig, der dels skulle være en del af det moderne samfund, dels konfrontere sig med nazismens fejlprojekt.
- 4 Den kinesiske kunstner Ai Weiwei er aktuell med udførelsen af det olympiske stadion i Beijing 2008 – kaldet Birds Nest, fordi stadions udformning giver associationer til en fuglerede.
- 5 Brødrene Grimm boede og arbejdede i Kassel (1798-1830).
- 6 http://www.documenta12.de/987.html?&L=1&no_cache=1&sword_list%5b%5d=tale:2007.



Denne artikel er et uddrag af CURSIV #4:

Krop, Kultur & Kundskaber

CURSIV

En skriftserie om didaktik, pædagogik, læring og uddannelsesvidenskabelig forskning. CURSIV udgives af Institut for Uddannelse og Pædagogik (DPU), Aarhus Universitet.

CURSIV er et tilbud til alle, som gerne vil følge med i den seneste forskning inden for didaktik, pædagogik, læring og uddannelsesvidenskabelig forskning. Skriftet henvender sig til forskere, lærere, pædagoger, studerende og politikere.

CURSIV er et peer-reviewed tidsskrift og er pointgivende i det bibliometriske system.

Indholdet i de enkelte numre kan enten være organiseret omkring et tema eller handle om et enkelt fagområde.

Redaktion

Ansvarshavende redaktør: Hanne Løngreen, institutleder, Institut for Uddannelse og Pædagogik (DPU). Chefredaktør: Mads Haugsted, lektor, Institut for Uddannelse og Pædagogik (DPU). Bag skriftet står herudover en redaktionsgruppe af medarbejdere fra Institut for Uddannelse og Pædagogik (DPU), samt gæsteredaktører. Redaktionen kan kontaktes på email: mads@dpu.dk

Kontakt og adresse

Iben Nørgaard
Institut for Uddannelse og Pædagogik (DPU)
Aarhus Universitet
Tuborgvej 164, 2400 København NV.

ibno@dpu.dk
Tlf.: 8716 3565, <http://edu.au.dk/cursiv/>

Alle rettigheder forbeholdes. Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse af eller kopiering fra denne skriftserie eller dele heraf er kun tilladt i overensstemmelse med overenskomst mellem Undervisningsministeriet og Copy-Dan. Enhver anden udnyttelse er, uden skriftseriens- og forfatterens skriftlige samtykke, forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget herfra er korte uddrag til brug for anmeldelse.

© 2012, CURSIV, Institut for Uddannelse og Pædagogik (DPU) samt forfatterne.

CURSIV nr. 2-10 kan (så længe lager haves) bestilles i trykt form på nettet: edu.au.dk/cursiv eller ved henvendelse til:

Danmarks Pædagogiske Bibliotek, Aarhus Universitet
Tuborgvej 164, Postboks 840
2400 København NV
dpb@dpu.dk

Alle titler (nr. 1-10) kan frit downloades på:
edu.au.dk/cursiv/