

Eudaimonisk oplevelsesdesign



Kandidatspeciale
Aalborg Universitet
Signe Flydal Enevoldsen
Studienummer: 20115013
Vejleder: Christian Jantzen
Oktober 2017, 10. semester, Oplevelsesdesign

Titelblad

Eudaimonisk oplevelsesdesign

Aalborg Universitet
Oplevelsesdesign
10. semester, speciale
Oktober 2017

Signe Flydal Enevoldsen

Sidetal: 62

Anslag: 149.462

Vejleder: Christian Jantzen

Dato for aflevering: 19. oktober 2017

Abstract

The aim of this master's thesis is to connect ideals of happiness and well-being to aesthetic experiences and their potential of increasing awareness, as well as to understand how aesthetics can be incorporated when designing an experience in order to intensify the presence of the person perceiving the experience. This investigation seeks to derive key points that can be established as generic design principles which can guide experience designers who wish to develop this type of experience.

The thesis discusses philosophical ideals of happiness and well-being found in the teachings of hedonism and eudaimonism, connecting these ideals to experience theory, aesthetics, and art. This discussion provides the basis for analysing the art installation, *Sex and the Sea*, which represents the case study of this thesis. *Sex and the Sea* was created by the artists and directors Saskia Boddeke and Peter Greenaway, and was exhibited at the Maritime Museum of Helsingør. This installation in particular has been chosen based on the axiomatic expectation that it can exemplify how experiences can bring eudaimonic happiness, even though they might inflict hedonic displeasure, by making people aware of good and appropriate actions regarding ideas and feelings that concern everybody. *Sex and the Sea* is examined through Umberto Eco's categories of intentions; the intention of the author, the intention of the text, and the intention of the reader. In the analysis an interview at the Maritime Museum of Helsingør is conducted to understand the intention(s) of the author(s), next a phenomenological-semiotic analysis is conducted to understand the intention of the text, and lastly a go-along study is conducted to incorporate other possible readings, thus challenging the reading suggested in the semiotic text analysis. Based on the findings, five principles are generated:

1. The experience must be highly sensuous.
2. The experience does not have to be pleasurable in order to be good.

3. The experience must integrate and emphasize contrasts.
4. The experience should refer to ideas and feelings that concern everybody.
5. The experience must be designed in a way that accommodates space for reflection.

These principles may be used as guidelines in a design process encompassing the eudaimonic ideal of well-being in an experience.

This thesis concludes that an accentuation of sensory stimulation is essential to the eudaimonic experience. In holding the subjects attention, it is in fact keeping the reflection process alive. Even though such stimulation may result in interruption of pleasure, happiness may be re-acquired through the intrinsic good that is to be found in reflecting on good and appropriate actions, as well as in the resulting insights. The reflections are created through the use of contrasting symbols, where common human ideas on urges and reason are being opposed to each other. It is this intersection that aesthetics may mediate, resulting in either harmony or alienation. In experiencing empathy or alienation, a person's prior assumptions and confidence in that person's surroundings are brought into play, which may result in the transformation. The more present we are when experiencing highly sensuous, aesthetic experiences, the greater the alienation of our own lives. Our confidentiality in our surroundings is revised, thereby enabling transformed awareness.

Indholdsfortegnelse

Kapitel 1	
Indledning	1
Problemafgrænsning og motivation	2
Specialets case: Sex and the Sea	4
Problemformulering og struktur for besvarelse	5
 Kapitel 2	
Videnskabsteori og forskningsdesign	7
Videnskabelige tilgange og metoder	9
Interview til afdækning af museets og kunstnernes intention	9
Observation af adfærd i værkets rum	10
Go-along til at knytte adfærd til tænkning	10
Semiotik til rammesætning af fænomenologisk analyse	10
 Kapitel 3	
Lykkeidealer for oplevelser	12
Hedonismen	12
Eudaimonismen	13
Oplevelser	14
"Den gode oplevelse"	18
 Kapitel 4	
Sansning, erkendelse og æstetik	19
Kants tre veje til velbehag	22
Når æstetik skaber disharmoni	25

Æstetik og (design af) oplevelser	26
Kunst som formidler af sanseerkendelse	28
Kapitel 5	
Analyse af Sex and the Sea	33
Dataindsamlingsmetoder til analyse	35
Analyse af intentio autoris	36
Metodeovervejelser om interviewet	36
Intentio M/S	38
Intentio Boddeke/Greenaway	41
Analyse af intentio operis	44
Værkets form	45
Semiotisk analyse af værket og dets genstande	47
Harmoniserende og kontrastskabende tegn og indtryk	57
Analyse af intentio letoris	60
Go-along	60
Kapitel 6.	
Diskussion af resultater	71
Sex and the Sea og “den gode oplevelse”	74
Kapitel 7.	
Designprincipper for transformerende og eudaimoniske oplevelser	75
Principper for design	75
Kapitel 8.	
Konklusion	78
Litteraturliste	

Oversigt over modeller, billeder og bilag

Modeller

1. Arousalniveauer	17
2. Erkendelsesmuligheder	23
3. Proces for tekstlæsning	35
4. Plantegning for M/S	39
5. Plantegning: Genstande	46
6. Plantegning: Lyd	47
7. Jørgens rute	64
8. Marlenes rute	64
9. Birgittes rute	64
10. Sannes rute	64

Billeder

1. Vincent van Gogh: Ein Paar Schuhe	30
2. Vandprøver fra hele verden (indgang)	48
3. Myter om livet på havet	49
4. Dansende søkøer	50
5. Kuffertvæggen	52
6. Uredt seng til filmkiggeri	53
7. Vinduer til ludere og kønssygdomme	56
8. Oplyste galionsfigurer ved indgang (A)	65
9. Oplyste galionsfigurer ved indgang (B)	66

Bilag

1. Interviewguide	USB
2. Transskription af interview	USB
3. Go-along-undersøgelse	USB
4. Lydoptagelse af interview	USB
5. Film fra udstilling	USB

Kapitel 1

Indledning

At opleve er at leve. Hele livet udgøres af oplevelser, og ud fra disse oplevelser, skaber vi mening i livet. Udtrykket 'at opleve noget' kan være knyttet til konkrete begivenheder som har en markeret begyndelse og afslutning, det kan henvise til den konstante strøm af indtryk, som udgør vores hverdag, eller det kan, mere abstrakt, pege på en umiddelbar følelse eller fornemmelse i et individ.

Vi lever livet med et rigt sanseapparat, som konstant er modtageligt overfor de indtryk, verden måtte give os. Vi er *i* verden, et en-til-en-møde, og oplever således fænomener ud fra, hvordan de gør stærkest indtryk på os - det kan være gennem lugten af, synet af eller fortællingen om et fænomen - og måske er det en kombination af flere. Oplevelsen kan således karakteriseres som sanselig, idet flere sanser typisk vil blive stimuleret i oplevelsen - hvad end det er duften af at besøge en bagerbutik eller den nedtonede muzak, som spiller i en tøjbutik.

Som det fremgår af ovenstående kan oplevelser siges at være den drivkraft, som påvirker mennesker til stadig udvikling. I begrebet ligger, at der kan foregå noget henholdsvis før, under og efter oplevelsen, og oplevelser kan således ses som en proces. *Nogen* gennemgår *noget*, og denne *nogen*, kan potentielt være forandret eller decideret transformeret som konsekvens af processen. En transformerende oplevelse er en oplevelse, som påvirker vores inderste følelser og erkendelser, hvilket former vores grundlæggende forståelse af omverden og egen identitet. Den transformerende oplevelse "udvider individets selvforståelse" (Jantzen & Vetner, 2006: 249). Førrend denne forandring kan finde sted i individet, må oplevelsen berøre dette på en sådan måde, at indtrykket bliver relevant og gribende - i en sådan grad, at vi må tage os selv eller vores opfattelse af verden til efterretning.

Dette kandidatspeciale undersøger æstetik, sansning, refleksion og erkendelse i et oplevelsesfilosofisk perspektiv. Af 'oplevelser' og 'design' ligger fokus for arbejdet

primært på drivkræfterne bag 'oplevelser', og dette arbejde skal danne udgangspunkt for opstilling af principper, som kan vejlede processen bag design af en transformerende oplevelse.

Problemafgrænsning og motivation

Mine første refleksioner over specialets problemfelt opstod i sommeren 2015; Jeg var på besøg på det Jødiske Museum i Berlin, og havde netop oplevet den faste udstilling, da jeg kom til særudstillingen, *Obedience*, af Saskia Boddeke og Peter Greenaway. *Obedience* er et installationskunstværk, hvor man, som besøgende, bevæger sig igennem 15 rum, som hver især er indrettet efter et emne under temaet religioner og ofring. Med afsæt i historien om patriarken, Abraham, som ofrer sin søn, Isak, fortæller værket historien om religioners tro på og tillid til en gud, men det fortæller ligeledes om de mennesker - især børn - som kommer i klemme i de krige og ofringer, som religionerne medfører. Efter at have oplevet installationskunstværkets rum, som alle bidrog med en ny historie, følelse og stemning, var jeg i tårer. Uden at kunne sætte ord på, hvorfor jeg reagerede sådan, var jeg nærmest utrøstelig. Noget var ændret i mig ved besøget på udstillingen. Som min reaktion antyder, var det ikke ligefrem en *behagelig* eller sjov oplevelse, men det var alligevel en *god* oplevelse. Den var god, fordi jeg følte, jeg havde fået en ny, dybere og meningsfuld erkendelse.

I sommeren 2015 var min uddannelse i oplevelsesdesign endnu ikke påbegyndt, så jeg havde hverken begreber eller forståelse til at forklare, hvad der konkret skete ved mig den dag. Til gengæld gav oplevelsen mig en forsmag på oplevelsens effekt, og en tro på oplevelsesdesign-fagets vigtighed og potentiale - for hvis en oplevelse kan have en så stærk, transformerende effekt på mig, bare tænk hvad man kan opnå gennem tilrettelæggelse af oplevelser. Denne tanke skulle blive første motivation og drivkraft for mit studium og specialets problemfelt.

Dertil blev jeg opslugt af spørgsmål såsom; hvilke processer skabte min samlede oplevelse, altså, hvordan blev jeg påvirket og stimuleret i oplevelsen, og særligt; hvordan kan noget, der umiddelbart er ubehageligt, skabe en oplevelse, som, i retrospektiv, er god? Disse spørgsmål besvares i nærværende speciale.

Nu, hvor jeg er nået igennem størstedelen af oplevelsesdesignuddannelsen, undres jeg over en tendens i faget til at søge at skabe en type oplevelse, som er behagelig og sjov; oplevelser som har et hedonistisk lykkeideal, hvor behagelig nydelse er målet. Min oplevelse i Berlin var ikke nydelsesfuld, men den var meningsfuld, og i kraft deraf var den god. En forklaring på dette kan findes i måden, hvorpå de fleste studerende rekvirerer cases, hvilket typisk sker AAUs projektbørser. På projektbørserne stiller virksomheder op med et prædefineret problem, som de søger en løsning på. Disse virksomheder vil almindeligvis have nogle kunder eller brugere, som et design skal tage hensyn til, og dette gør i udgangspunktet målet for arbejdet kommercielt. Med det kommercielle mål følger en tendens til, at lykkeidealet er hedonistisk (behageligt), da det skal være salgbart. Det er sjældent et ideal for design, at det giver den oplevende et ubehag ved interaktion.

Jeg er interesseret i at undersøge og diskutere oplevelsen som et meningsskabende fænomen, og med afsæt i filosofi og erkendelse, udvikle principper, som vejleder designere i at udvikle designs, som har et eudaimonisk lykkeideal - et ideal, hvor målet ikke er umiddelbar nydelse, men hvor målet er nydelse, som opstår som konsekvens af den erkendelse, som refleksionen over oplevelsen frembringer.

Hedonistisk og eudaimonisk lykke kan ses som livsfilosofiske modstykker, hvor idealet for lykkens opnåelse gennem forskellige veje. Som det før blev opridset, er målet for hedonismen mest mulig nydelse og dermed mindst mulig smerte. Et oplevelsesdesign med et hedonistisk lykkeideal, vil således stile efter at frembringe behagelige og nydelsesfulde følelser i den oplevende. I modsætning hertil er oplevelsesdesigns med et eudaimonisk lykkeideal, hvor målet er en realisering af etiske dyder. Mennesket er først egentligt, når det realiserer dyderne, hvormed lykken ikke blot skal tilkomme det enkelte individ, men alle mennesker. Således er eudaimonisk lykke ikke blot et følelsesmæssigt anliggende - som det er tilfældet med hedonismen - men involverer et kognitivt element, hvor menneskets refleksioner skal skabe mening for eget og andres liv, hvilket skal afstedkomme gode og dydige handlinger. Lykken er således afhængig af tænkningen, hvor man dydigt forholder sig til livet, samt de udfordringer livet indebærer. Et oplevelsesdesign med et eudaimonisk lykkeideal er således godt, hvis det fordrer refleksion samt dydige handlinger. Disse lykkeideal bliver behandlet mere udførligt i kapitel 3.

Som fundament for at udvikle principper for design af eudaimoniske oplevelser inddrages æstetikken og kunsten. Som skrevet indledningsvist, er oplevelsen og sansningen tæt forbundne, og denne tilrettelæggelse af sansepåvirkning kan diskuteres med udgangspunkt i æstetikken. Kunsten, som er det erfaringsområde, æstetikken knytter sig til, bliver et naturligt inddraget emne - ligesom det var via en kunstoplevelse, at min undren og interesse for problemfeltet opstod. Kunst og erkendelse er to emner, som ofte beskrives i sammenhæng, eftersom kunsten kan facilitere menneskelig erkendelse på en måde, som adskiller sig fra andre erkendelsesmåder. Kunsten er således en kategori for sig, når man taler om erkendelse. Kunst kan formidle fortællinger om verden og os selv fra et særligt, sanseligt perspektiv og på en særligt inddragende måde, som sætter beskueren og dennes, mere eller mindre fasttømrede, tænkning i spil. I oplevelsesøjemed og med erkendelsestransformation som mål, er kunsten således central, da den bidrager med relevante og effektive greb, som kan fremmane en revideret tænkning.

Specialets case: Sex and the Sea

Selvom Obedience-udstillingen i Berlin for længst er pakket sammen, har jeg haft held med at arbejde med de kunstnere, som stod bag udstillingen. Boddeke og Greenaway udstillede nemlig på ny i perioden 9. september 2016 til 13. august 2017 på Museet for Søfart i Helsingør (herefter: M/S). M/S er kendt for sin kreative og anderledes måde at formidle kulturhistorier, hvor man appellerer til de besøgendes multiple intelligenser, som stimuleres gennem bl.a. film, spil og lyd.

Udstillingen hed *Sex and the Sea*, og selvom omdrejningspunktet for udstillingen er et andet end for Obedience, er der alligevel nogle tendenser i måden, hvorpå kunstnerne formidler historier, stemninger og følelser. *Sex and the Sea* vil således udgøre specialets case. Gennem analyse af udstillingen identificeres og diskuteres virkemidler, som påvirker oplevelsen. Valget af case er således funderet på en aksiomatisk forventning om, at *Sex and the Sea* er bygget op på en måde, som er genkendelig i forhold til Obedience, og at det vil være en kunstoplevelse, som åbner for en potentielt transformerende oplevelse.

Problemformulering og struktur for besvarelse

Ovenstående overvejelser kan sammenfattes i et enkelt spørgsmål, som vil udgøre specialets problemformulering:

Hvordan kan man med udgangspunkt i æstetisk teori forklare, hvorledes oplevelser med et eudaimonisk lykkeideal kan virke erkendelsestransformerende, og hvad skal man være bevidst om, når man designer sådanne oplevelser?

I besvarelsen af problemformuleringen vil teori om lykkeidealer, sanseerkendelse og kunst knyttes til oplevelser, og dette skaber grundlag for analysen af Sex and the Sea. Af dette udledes pointer, som er relevante for transformerende, eudaimoniske oplevelser, og disse pointer opstilles sidst i specialet, som principper for design. Specialets tekst er struktureret således:

- Kapitel 1: Nærværende kapitel indleder specialet ved at præsentere motivation bag arbejdet, problemfeltet samt problemformulering.
- Kapitel 2: Heri findes argumenter for specialets videnskabsteoretiske grundlag samt forskningsdesign, og dette begrunder valg af metoder med henblik på besvarelsen af problemformuleringen.
- Kapitel 3: Lykkeidealer og oplevelsesteori gennemgås og bindes sammen i specialets definition på "den gode oplevelse", som kan skabe transformation på baggrund af eudaimonisk lykke.
- Kapitel 4: Dernæst skifter fokus over på filosofisk æstetik, hvor sanseerkendelse beskrives i forhold til oplevelsesdesign. Den filosofiske æstetik knyttes til kunst, hvilket åbner for analyse og diskussion af specialets case.
- Kapitel 5: Specialet tager nu fat i casen, Sex and the Sea. Det forventes, på baggrund af erfaringer med Obedience, at værket er stærkt æstetisk og sansemættet. Casen analyseres på to måder; dels en fænomenologisk-semiotisk værkanalyse, og dels en fænomenologisk-etnografisk undersøgelse, hvor andre besøgendes adfærd og oplevelser af værket undersøges. Analyserne af casen rammesættes af Umberto Ecos tekstlæsningsteori (1990).
- Kapitel 6: I dette kapitel diskuteres resultaterne af undersøgelserne, hvilket sammenholdes med pointer fra teori om æstetik og kunst. Resultaterne vurderes

ligeledes ift. specialets definition på “den gode oplevelse”, som blev præsenteret i kapitel 3.

- Kapitel 7: Her bliver specialet mindre analyserende og mere producerende. Der opstilles generiske principper for design af æstetiske og transformerende oplevelser med et eudaimonisk lykkeideal.
- Kapitel 8: Specialet konkluderer med besvarelse af problemformuleringen.

Som det ses ovenfor, er både kapitel 2, 3 og 4 teoretisk orienteret. Denne mængde af teori er en nødvendighed, eftersom specialets fokus fordrer forklaring af oplevelsesteori såvel som æstetisk teori og grundlæggende etisk filosofi, hvilket danner grundlag for analyser, diskussioner samt besvarelsen af problemformuleringen.

Kapitel 2

Videnskabsteori og forskningsdesign

Dette kapitel vil beskrive specialets struktur og gennemgå de bagvedliggende overvejelser for valg af overordnede dataudledningsmetoder. Kapitlet skal give læseren dybere forståelse for specialets fremgangsmåder, og forbinde de valgte metoder til den overordnede problemformulering og problemfeltet.

I kraft af specialets genstand for undersøgelse, knytter det an til humanvidenskaben. Som det fremgår af ordet, beskæftiger humanvidenskaben (eller humaniora) sig med studiet af mennesket. Herunder hører studier af sprog, litteratur, kunst, æstetik, historie og filosofi samt studier af menneskets åndsliv, levevis og kultur (Det Danske Sprog og Litteraturselskab ¶ Humanvidenskab; Humaniora).

Som humanvidenskabelig undersøgelse, vil specialets overordnede tilgang til dataudledning være hermeneutisk, og have et ideal om forståelse gennem fortolkning. En hermeneutisk undersøgelse kan være en tolkningspraksis såvel som tolkningsteori, og kan beskæftige sig med brede og almene såvel som snævre og særlige genstande for tolkning (Kjørup, 1996: 265). Humanioras empiri kan groft opdeles i to kategorier; konkret empiri, såsom sprog, litteratur, kunst, og abstrakt empiri, såsom tanker og følelser. Som det fremgår af problemformuleringen vil nærværende speciale beskæftige sig med en kombination af disse typer af empiri, idet (abstrakt) tænkning og følelser undersøges i forhold til (konkret) design. Hermeneutiske undersøgelser vil i udgangspunktet være kvalitative, idet den abstrakte tolkning, som består af sammenholdelse og vurdering af delelementer, ikke kan måles, som vi f.eks. kender måling af data fra positivistiske undersøgelser. Enhver forskningspraksis, hvor man søger at forstå menneskers handlinger, sind, produktioner, kulturer osv., vil falde under hermeneutikken - selv hvis der anvendes kvantitative greb i undersøgelsen, såsom observation, optællinger osv. (Kjørup, 1996: 265).

En bærende del af arbejdet i nærværende speciale tager udgangspunkt i udstillingen, *Sex and the Sea*, hvilken udgør specialets case. Ordet 'case' stammer fra det

latinske *casus*, som betyder tilfælde. Et casestudie er således studiet af et enkelt tilfælde, hvor målet er at opnå detaljeret og praktisk baseret viden om det pågældende tilfælde (Flyvbjerg, 2010: 464). En case kan være en gruppe, en organisation, et event - eller som her - et museumsrum. (Bryman, 2012: 66). Casestudier tenderer til at anvende kvalitative metoder, men vil typisk kunne drage nytte af mixed methods, hvor de kvalitative data akkompagneres af kvantitative resultater. (Bryman, 2012: 67).

“With a case study, the case is an object of interest in its own right, and the researcher aims to provide an in-depth elucidation of it (...) What distinguishes a case study is that the researcher is usually concerned to elucidate the unique features of the case”
(Bryman, 2012: 69).

Sex and the Sea er udvalgt som case på baggrund af en aksiomatisk forventning om, at udstillingen kan give en særligt sanselig og transformerende oplevelse samt give den oplevende et velbehag baseret på eudaimonisme snarere end hedonisme. Denne forventning udspringer af mit kendskab til Boddeke og Greenaways andre arbejder samt min oplevelse i Berlin. Casen er således valgt som en *ekstrem case*, og denne type cases er “velegnet til at markere en pointe på en særlig dramatisk måde” (Flyvbjerg, 2010: 474). Formålet med undersøgelser af ekstreme cases er “at opnå information om usædvanlige cases, som kan være særligt gode/succesfulde” (Flyvbjerg, 2010: 475). Af dette tegnes der en induktiv tendens i case-udvælgelsen, som kan beskrives med følgende logik; Alle værker med Boddeke og Greenaway, som jeg har set, var transformerende og gav mig eudaimonisk velbehag - derfor må alle deres værker være transformerende og give eudaimonisk velbehag. Eller; Jeg fik en transformerende og eudaimonisk oplevelse - derfor må alle få en transformerende og eudaimonisk oplevelse. Denne forventning til Boddeke og Greenaways arbejde fandtes i mig, allerede før jeg påbegyndte mit oplevelsesdesignstudium, og jeg havde dengang ikke begreber til at forstå, hvad i oplevelsen, som påvirkede mig så stærkt. Studietiden gav mig den teoretiske forståelse, som bl.a. peger på, at æstetik, sansning og refleksion er de komponenter, som kan tilvejebringe en transformerende oplevelse.

Casestudier foretages ikke i lab-omgivelser, men kræver derimod, at forskeren går ud til fænomenet og undersøger - imens ting sker. Dette betyder, at man får hele konteksten med, herunder alle påvirkninger og forhold til fænomenet. Man kan sige, at

man *oplever* fænomenet i dets virkelighed. Denne kontekstfølsomhed er én af casestudiets styrker, da den giver et intimt kendskab til konkrete tilfælde inden for et ekspertiseområde. Bent Flyvbjerg skriver, at "kontekstafhængig viden og erfaring er selve kernen i ekspertaktivitet" (Flyvbjerg, 2010:466).

Videnskabelige tilgange og metoder

Specialet arbejder i større og mindre grad med greb fra forskellige videnskabelige traditioner. Kombinationen af flere tilgange skal give en nuanceret forståelse af problemet og casen. Resultaterne af undersøgelserne sammenholdes i en hermeneutisk tolkningsproces, og udgør hver sin del i helhedsforståelsen af feltet.

Når fokus er på sansning og æstetik, som det er tilfældet for specialet, er det oplagt for forskeren at tage ud til fænomenet for at sanse og derigennem forstå det gennem fænomenologi. Fænomenologi er 'videnskaben om fænomener', og opstod omkring år 1900 i en stræben efter at gøre filosofien videnskabelig samt at give en fordomsfri beskrivelse af det, som viser sig (Klausen, 2017). Collin & Koppé skriver: "Fænomenet er sådan, som genstanden fremtræder for os, set med vores øjne, men ikke sådan, som genstanden er i sig selv" (Collin & Koppé, 2003: 127). Heri ligger den nødvendighed, at subjektet inddrages i undersøgelsen for at kunne forstå det givne fænomen (Collin & Koppé, 2003: 129). Man må holde sig for øje, at vores subjektive opfattelse og dømmekraft, som er betinget af erfaring og hukommelse, influerer på måden, hvorpå fænomenerne fremtræder for os (Husserl, 1999: 15). Dette forhold indkapsler Husserl med begrebet *livsverden*, og disse verdener afgrænser horisonterne for individets forståelse.

Fænomenet kan undersøges som det fremstår for subjektet, men vil ikke kunne afdække usagte og bagvedliggende tanker og overvejelser. For at imødekomme denne begrænsning inddrages flere metoder, som skal nuancere billedet af de skjulte intentioner med værket såvel som alternative (andre subjekters) læsninger af casen.

Interview til afdækning af museets og kunstnernes intention

For at give en dybere forståelse af fænomenet inddrages interview som metode, som netop skal afdække nogle af de bagvedliggende tanker og motiver, som er skjult for

fænomenologien. Således søges de usynlige forhold afdækket med en undersøgelse, som knytter sig til historismen, da den ser på værkets oprindelse.

Observation af adfærd i værkets rum

I den fænomenologiske undersøgelse inddrages observation af andre besøgendes brug af rummet. En undersøgelse af praktisk brug af en genstand eller et rum knytter an til pragmatismen, som beror på den tanke, at 'det vi gør, er mere fundamentalt, end hvad vi tænker om det, vi gør' (Brinkmann, 2006: 39fff). Årsagen til, at undersøgelsen dog ikke kategoriseres som pragmatisk er, at den empiri, specialet især søger at forstå - dvs. tænkningen - er abstrakt og ikke nødvendigvis udmøntes i observerbare handlinger. Pragmatismens grundlæggende erkendelsesmetoder giver således ikke adgang til den eftersøgte empiri, og specialet kan ikke konkludere på baggrund af pragmatisk data alene. Observation af værkanvendelse kan dog give forståelse for nogle praktiske forhold, som kan gøres til genstand for fortolkning i den hermeneutiske proces. Observation kan f.eks. give svar på, hvorvidt de besøgende dvæler ved særlige genstande i værket, tager særlige ruter igennem værket, og hvorvidt de samtaler under oplevelsen, eller om de oplever alene. Disse forhold kan give specialet en indikation på, hvorvidt der finder en refleksionsproces sted i de besøgende.

Go-along til at knytte adfærd til tænkning

Oplevelser kan undersøges in situ og gennem erindringer, og begge former for undersøgelse møder sine respektive begrænsninger: Hvordan kan man sige noget præcist om, hvilke emotioner man havde i et specifikt øjeblik, hvis dette kun erindres? Og hvordan kan man få udtømmende svar fra en respondent uden at rive denne ud af oplevelsen? Go-along-metoden inddrages til dette formål, da den benytter teknikker fra observation af praksis og interview (fra hhv. etnografien og fænomenologien) i samspil, og lader respondenten knytte refleksioner til adfærd undervejs i oplevelsen.

Semiotik til rammesætning af fænomenologisk analyse

Måden hvorpå *Sex and the Sea*, som fænomen, fremtræder for mig som subjekt, kan være abstrakt at formidle, hvorfor semiotikken inddrages som strukturerende teori.

Semiotikken giver et begrebsapparat, som er anvendeligt, når værkets genstande og virkemidler skal beskrives. Analyse af værkets tegnbrug giver dertil en forståelse for værket som tekst, frigjort fra M/S og kunstnernes intention - og så vidt muligt fra min subjektive læsning og tolkning.

Kapitel 3

Lykkeidealer for oplevelser

Oplevelser kan orientere sig mod forskellige idealer for lykke, og dette afhænger af, hvilken effekt oplevelsen skal have på den oplevende. I nærværende speciale inddrages hedonistisk lykke og eudaimonistisk lykke, hvilke ofte ses som modstykker. I hedonismen og eudaimonismen opnås lykke gennem markant forskellige veje, og dette kapitel udreder således lykkens ontologi, hvilket danner udgangspunkt for idealer for oplevelser.

Hedonismen

Ordet, hedonisme, har oprindelse i græsk mytologi, hvor gudinden Hedone, var personificeringen af behag, nydelse og glæde - typisk af sensuel karakter. På græsk benytter man ordet *Hēdonē* for *nydelse*, og hedonisme kan desuden oversættes til "lystlære". Hedonismen udspringer af den epikuræanske skole, hvor det højeste gode er et liv uden legemlig smerte og sjælelig angst (Epikur; 341-270 fvt.). Det overordnede mål i hedonismens lykketænkning er således maksimering af nydelse og minimering af smerte. Hedonismen er ofte blevet knyttet til nyttefilosofien (utilitarismen), hvor nytte er lig med lykke. De britiske filosoffer Jeremy Bentham (1748-1832) og John Stuart Mill (1806-1873) er to centrale, utilitaristiske tænkere. Bentham sagde, at mennesker kalder det, der er godt og nyttigt, for lykke, og at "al snak om særligt ophøjede, evigtgyldige regler (...) blot [er] nonsens på stylder" (Bentham i Fink, 1995: 91). Det gode liv er ifølge Bentham "mest mulig (hedonistisk) lykke til flest mulige mennesker". Mill tillægger opfattelsen et mere vurderende element; han skriver bl.a., at intellektuelle og åndelige glæder er højere og finere end kødelige lyster (de vejer tungere i det etiske regnskab). Det er bedre, at være "en utilfreds Sokrates end en glad gris" (Fink, 1995: 98). Således modificerer han lykkeopfattelsen, hvormed han nærmer sig kvaliteterne fra den eudaimonistiske lykke.

Eudaimonismen

Eudaimonismen kan ses som hedonismens modstykke, og finder således ikke lykke i kødets lyst. Begrebet *eudaimonia* er sammensat af 'eu' og 'daimonia' som respektivt henviser til 'det gode' og 'skæbne'. Begrebet stammer fra Aristoteles, og ifølge ham kommer lykken ikke af "det nyttige" men af "det gode". Det gode betyder i denne sammenhæng realisering af etiske dyder. Dyderne står i modsætning til lasterne, og foreskriver en "fortrinlig brug af fornuften" (Husted & Lücke, 2001: 301). Dyderne tæller eksempelvis gavmildhed, ærlighed, mod, retfærdighed, ordholdenhed, og selvbeherskelse, hvilket i høj grad adskiller sig fra den rendyrkede, hedonistiske lystlære. Eudaimonismen adskiller sig ligeledes fra hedonismen, idet lykken ikke blot tælles egoistisk, men handler om at handle godt for det fælles bedste. Aristoteles mener, at mennesket har et mål, og man kan kun forstå mennesket ud fra dets mål; hvad det *bør* gøre. Et menneske er først "egentligt", når det realiserer dyderne: "For lykken er målet. At anstrenge sig og slide for underholdningens skyld ville være naragtigt og aldeles barnligt" (Aristoteles, 2004: 252).

Det eudaimonisk lykkelige liv er således mere kompliceret end det hedonistiske, da man kan have mere eller mindre behagelige perioder, men stadig være lykkelig. Lykken afhænger nemlig af den personlige indstilling - om man er dydig og forholder sig modigt til livets udfordringer. Den eudaimoniske lykke erhverves gennem livet og gennem handling. Kun ved at leve dydigt kan man leve helt og fuldt, som menneske. Dette liv er ikke altid behageligt, men det er godt, fordi det gør os til hele mennesker. Vi skal selv vække dyderne, og får intet forærende ud over muligheden.

Den græske filosof Democritus (ca. 460-370 fvt.) anvender begrebet *Euthymia* (græsk for "glæde" eller højt "humør") til at referere til en af grundpillerne i menneskets livsmål. I sin anvendelse af ordet, er *euthymia* en glæde, som bringer sjælefred og frihed for utryghed, overtro eller anden passion. Et menneskes opnåelse af *euthymia* er betinget af to forhold; man må leve i henhold til en generel moderering af eget liv og en specifik moderering af *terpsis*, hvilket han definerer som det dydige og sande, og dette gælder almenmenneskeligt. Mennesker bør således ikke opsøge det hedonistisk nydelsesfulde, medmindre det også er fordelagtigt og godt. Han siger om dette, "what is beneficial must in some way be identified with the objective good (...) and is generally marked by *terpsis*" (Warren, 2002: 48), og "only a moderate amount of *terpsis* is

advised [which must be] accompanied by a general moderation of one's life" (Warren, 2002: 46). Denne moderering af eget liv kan siges at være grundstenen i Democritus' etik. Et liv præget af *euthymia* kan ikke opnås via en akkumulation af *hēdonē*-oplevelser, men er derimod et liv, som karakteriseres af *terpsis*. Normativiteten i Democritus' udtalelser om det gode peger på, at han bifalder et påbud om, at mennesker arrangerer sine holdninger således, at det, der opfattes som behageligt harmonerer med det, som er moralsk godt. "Whatever bring *terpsis* will also produce *hēdonē* but not *vice versa*" (Warren, 2002: 51).

Democritus siger, at "*terpsis* is a pleasant on-going state, the pleasure of a life lived well, whereas *hēdonai* are on-off pleasures" (Warren, 2002: 500). For oplevelser betyder dette, at de kan være hedonistisk nydelsesfulde, men at denne nydelse vil aftage, når oplevelsen slutter, eftersom den ikke griber ind i den oplevendes verden og giver behag ved at tænke og handle godt.

Oplevelser

Som det indledningsvist skrives i specialet er at opleve at leve. Dette kan forekomme som en abstrakt og upræcis definition, hvorfor nærværende afsnit skal specificere oplevelsesbegrebet, oplevelsers strukturer samt deres særlige betydning for individets sansning og erkendelse.

Til at definere oplevelsen inddrages bl.a. Jodi Forlizzi og hhv. Katja Battarbee og Sharon Ford (2000; 2004), som definerer typer af oplevelser. Desuden inddrages Christian Jantzen, Mikael Vetner og Julie Bouchet (2011), som definerer transformerende oplevelser og opdeler dem i bevidste og ubevidste processer, og Michael Apter (2007) som med sin visualisering af arousalniveauer illustrerer, hvorledes emotioner kan holde individet opmærksomt i en oplevelse.

Den Danske Ordbog definerer *oplevelse* som "noget som man oplever, f.eks. en særlig hændelse eller begivenhed som man er vidne til, eller en samlet helhed af (sanse)indtryk der møder én" (Det Danske Sprog og Litteraturselskab ¶ Oplevelse). Denne definition inkluderer to eksempler på oplevelser, hvoraf den ene peger på noget specifikt (en særlig hændelse eller begivenhed) og den anden på noget abstrakt (en samlet helhed af sanseindtryk der møder én).

Dette kan udfoldes yderligere med Forlizzi og Fords tre kategoriseringer af oplevelser; 1a) *oplevelse*, 2a) *en oplevelse* og 3a) *oplevelse som fortælling*. De skriver:

“Experience [is] the constant stream that happens during moments of consciousness (...) An experience (...) has a beginning and an end, and changes the user, and sometimes, the context of the experience as a result. (...) Experience as story (...) are the vehicles that we use to condense and remember experiences, and to communicate them in a variety of situations to certain audiences” (Forlizzi & Ford, 2000: 419f).

I en nyere version af en kategorisering, opdeler Forlizzi, denne gang i samarbejde med Battarbee, oplevelser i 1b) *oplevelse*, 2b) *en oplevelse* og 3b) *samoplevelse*. På samme måde, som det var tilfældet med oplevelse som fortælling, har samoplevelse-begrebet fokus på oplevelsens sociale aspekt. Her udvides dette fokus dog med henblik på det forhold, at oplevelser ikke alene kan deles verbalt gennem historier, men gennem fælles tilstedeværelse og aktiv samoplevelse (Forlizzi & Battarbee, 2004: 263).

Specialet fokuserer på en oplevelse af typen “en oplevelse”. Oplevelser af Sex and the Sea adskiller sig fra hverdagsoplevelser, eftersom de har en klart afgrænset begyndelse og slutning, og forventes at ændre noget i den oplevende. Oplevelser af Sex and the Sea kan naturligvis afstedkomme en transformering af oplevelsestypen, idet den formuleres som et minde (oplevelse som fortælling), ligesom oplevelsen potentielt kan foregå som en samoplevelse mellem besøgende i Sex and the Sea. Hovedfokus i specialet er dog på individets transformation i oplevelser, og knytter således an til tænkningen, som en er mental og individuel proces.

Når en oplevelse har en transformerende effekt på den oplevende “sætter [oplevelserne] sig i »systemet«: de ændrer roller, adfærds- og omgangsformer, kunnen, indsigter og selvforståelser”. Oplevelser med denne effekt, kalder Jantzen et al. for *unikke oplevelser* (Jantzen et.al, 2011: 152):

“Unikke oplevelser er derudover kendetegnet ved, at de ikke kun afleder os fra hverdagens gang. De opsluger os. I situationen fortaber vi os selv: unikke oplevelser fører til selvforfølgelse: de sætter sig igennem imod vores vilje og får os for en stund til at glemme hvad vi var i gang med.” (Jantzen et al., 2011: 151).

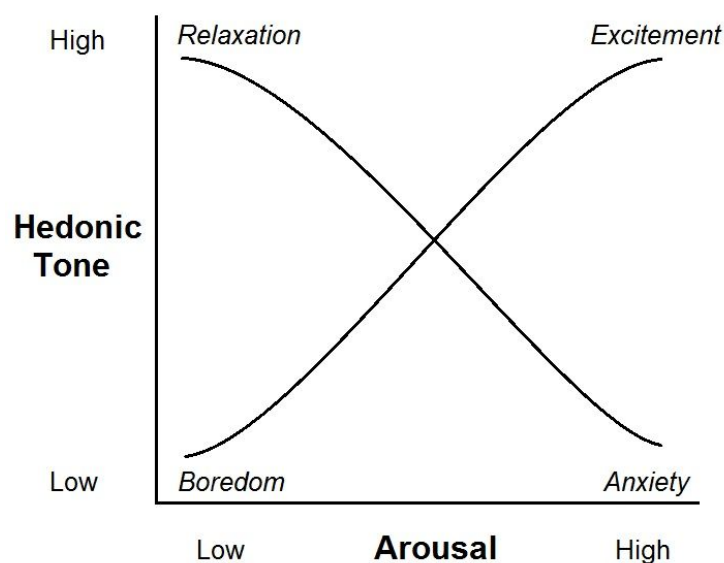
Oplevelsen i Berlin, som motiverer dette speciale, kan med Forlizzi, Ford og Battarbee samt Jantzen et al.s begreber i kombination kaldes *en unik oplevelse*: Den adskilte sig markant fra min hverdag, den forandrede noget i mig og gav mig indsigt, og den opslugte mig.

Førend en oplevelse kan finde sted, må der være et individ, som oplever. Oplevelser er "skabt af os, de sanses og føles af os, og de betyder noget helt specifikt for os. De er på alle måder brugerskabte og brugerafhængige" (Jantzen et al. 2011: 37). John Hird & Peter Kvistgaard skriver på samme måde, at den oplevende selv skaber sine oplevelser, hvormed man ikke kan manipuleres til at have bestemte oplevelser (2010: 43). Subjektets opfattelse kan således ikke konstrueres, og de mener derfor heller ikke, at man kan tale om at designe oplevelser; man kan blot designe rammerne for dem. Således vil en oplevelse til enhver tid være betinget af den oplevende, og man må derfor tage højde for denne, når man designer rammerne for en oplevelse. I nærværende speciale er fokus på dydsetiske værdier og "det gode", som bør være universelle størrelser og dermed fælles vedrørende. Det kan dog ikke forventes at alle individer umiddelbart vil være indstillet på eller åbne for at lade sig opsluge og transformere, selvom rammerne motiverer til dette. Transformation, som sker som resultat af en oplevelse, kan deles i fire led (Jantzen et al., 2011: 159-162):

1. Den sanselige oplevelse. Denne oplevelse forekommer automatisk gennem vores altid aktive sanseapparat. Dette led i transformationen er bevægende, men umiddelbart uden mening.
2. Erkendelseschokket. Dette chok gør os bevidst om os selv, da det, specifikt for os, er interessant og meningstømmende.
3. Identitetsdannelsen. Dette led foregår ligeledes bevidst. Det er berigende, idet det giver os mening, som blev tabt i foregående led.
4. Rutinedannelsen. Denne forekommer automatisk, og bekræfter vores (nytilegnede) mening.

Som det fremgår af ovenstående led i oplevelsen, iværksættes hele refleksionsprocessen gennem sanselig stimuli, som ændrer kroppens emotioner. Psykolog og filosof Daniel Ellis Berlyne (1971) beskriver emotioner som *motivational conditions*, dvs. fysiske tilstande, som kan ændre sig og herved animere os til en aktion (med mindre denne motivation lammes af frygt). Han beskriver kroppens emotionelle tilstand med begrebet

arousal, og forskellige arousalniveauer bestemmer, hvor vågen, opmærksom eller opstemt man er i et specifikt øjeblik (Berlyne, 1971: 64). Apter (2007) har sidenhen udviklet Reversal-teorien, hvormed han på akserne *hedonic tone* og *felt arousal* illustrerer, hvordan et højt niveau af felt arousal og en behagelig hedonic tone resulterer i *excitement*, og at et højt niveau af felt arousal og en ubehagelig hedonic tone resulterer i *anxiety*. Apter arbejder således i udgangspunktet med hedonistisk lykke, men behagelige og ubehagelige emotioner kan også resultere i eudaimonisk lykke, hvilket kan forekomme, hvis opmærksomheden og opstemtheden fordrer refleksion over lyster, laster og gode handlinger.



Model 1, Arousalniveauer, egen tilvirkning

Hvis den sanselige oplevelse er tilstrækkelig virkningsfuld, og dermed ændrer vores emotioner på en måde, som højner vores arousalniveau og gør os opmærksomme på os selv i oplevelsen, da kan den angst eller begejstring, vi føler, medføre, at vi tager vores mere eller mindre fasttømrede erkendelser op til revision. Den automatiserede accept af omgivelserne brydes, og vi bliver bevidste, hvilket kan destabilisere vores hidtidige forestillinger (Jantzen et al., 2011: 165). Med denne vægtning af sansningen kobles oplevelser og æstetik, som er "sansernes erkendelse" (Baumgarten i: Andersen, 2012: 203). Æstetik bygger på uselvfølgheder mellem udtryk og indhold, herunder "tvetydigheder, paradokser, gåder, modsætninger og underforståetheder" (Jantzen et

at., 2011: 165), og når disse skal begribes sættes forståelsen af selvet og livet til diskussion.

“Den gode oplevelse”

Specialets definition på “den gode oplevelse” er således en oplevelse, som anvender sansepåvirkning på en måde, som gør den oplevende bevidst om sin egen identitet og tænkning. Oplevelser bør ikke æstetiseres i den forstand, at de alene forskønner virkeligheden, men skal derimod afsløre verdens kompleksitet og vække forundring. Når oplevelsen er unik og opsluger den oplevende, kan denne lade sig fortabe i refleksion. Selvforglemmelsen består således alene i forglemmelsen af aktuel tid og sted, som giver plads til fokus på refleksionen. Da vil oplevelsen give rammer for erkendelse af eudaimonisk lykke; hvad individet eller mennesker *bør* gøre. En sådan oplevelse kan - men behøver ikke - give kropsligt velbehag, men skal i en grad referere til livet og dets udfordringer. Dette ideal lægger sig opad Democritus’ etik, hvori han opfordrer til aldrig at opsøge (og dermed ej heller designe) noget, med mindre det har et element af “det gode”.

Kapitel 4

Sansning, erkendelse og æstetik

Med æstetiske betragtninger kobler specialet oplevelser (samt design heraf) til filosofien. I dette afsnit vil jeg opridsede de, igennem historien, mest markante æstetiske overvejelser og konklusioner, som er gjort i forhold til sansningens og erkendelsens ontologi.

Begrebet *æstetik* er sammensat af det græske *aisthesis*, som kan oversættes til 'iagttagelse', og *techne*, som kan oversættes til 'kunnen' eller 'færdighed' (Brochmann, 2007). 'Aisthesis' blev første gang anvendt af Aristoteles (384-322 fvt.), som en generel betegnelse for objekter for perception. Denne perception inddeler han i tre typer; 1) noget, der iagttages af én sans, 2) noget, der iagttages af flere sanser og 3) noget, der perciperes indirekte (Andersen, 2012: 203). Aristoteles etablerede således de grundlæggende tanker om sansningen som led i perceptionen og dermed i erkendelse. Først med den tyske filosof Alexander Baumgartens (1734-1762) afhandling, *Filosofiske betragtninger over forskellige træk ved digtet* (1735), blev begrebet 'Æstetik' anvendt til at betegne "sansernes erkendelse". Det var Baumgartens hensigt at give sanseerkendelse en anerkendt og selvstændig position i tidens rationalistisk videnskabelige systematik (Andersen, 2012: 203). Igennem tiden har der været stor kritik af og tvivl vedrørende sansningen som pålidelig kilde til erkendelse. Denne skepsis understreges af René Descartes' (1596-1650) begreb om *res cogitans*, som tildeler den rene og sanseafhængige erkendelse gyldighed, som den eneste (Andersen, 2012: 203f). Baumgarten plæderer i sin afhandling for, at man tildeler sansningen betydning for tænkning og erkendelse (Andersen, 2012: 205). Han argumenterer for, at der er en iboende relation mellem sansernes erkendelse og logikken, idet han skriver, "æstetikken er logikkens lillesøster (Baumgarten i: Andersen, 2012: 32, 206). Sansning og logos er således begge gyldige veje til erkendelse. Med Baumgarten fulgte den første definition på begrebet 'æstetik', som lyder:

Æstetikken (teorien om de frie kunster, den lavere erkendelseslære, kunsten at tænke smukt, det fornuftsanaloge principps kunst) er videnskaben om sansernes erkendelse (Baumgarten i: Andersen, 2012: 29).

Med æstetikken kobles 'det skønne' (forstået som noget sandt eller noget godt), som hidtil har tilhørt metafysikken, til sanserne, og kan således begribes sansemæssigt (Andersen, 2012: 206). Det skal noteres, at Baumgarten ikke tænkte sansning som 1:1-sansning, men som sansning formidlet gennem kunst (Andersen, 2012: 207).

I samtidens britiske filosofi anvendte man begrebet *empirisme* som sammenfattende betegnelse for sansningen, og kondenserede forståelsen af sansernes betydelighed i den simple formel, som lyder; "intet er i tankerne uden først at have været i sanserne" (*Nihil est in intellectu quod non fuerit in sensu*) (Andersen, 2012: 208). Der tegner sig således et billede af en verden, som i stigende grad tildeler sansningen betydning for erkendelsen.

Dette kan eksemplificeres med den britiske filosof, John Locke (1632-1704), som argumenterede for, at mennesket fødes som et blankt stykke papir, som først kan tænke, når det er blevet udsat for sanseformidlede indtryk - såvel fysiske som sproglige og sociale (Andersen, 2012: 208). Denne tanke inspirerede David Hume (1711-1776) til at argumentere for, at en genstand altid opfattes gennem "et bundt af" forskellige sanseindtryk (Andersen, 2012: 209). Han inddeler disse indtryk i to typer; *indtryk* og *idé*:

Når vi oplever en lidenskab eller en følelse af en eller anden slags, eller når vi får billeder af ydre objekter formidlet af sanserne, er bevidsthedens perception, hvad han omtaler som et *indtryk* (...). Når vi reflekterer over en lidenskab eller et objekt, der ikke er til stede, er dette indtryk en *idé*. Indtryk er dermed vore animerede og stærke perceptioner; ideer er svækkede og vagere. Denne skelnen er indlysende. Så indlysende som forskellen på følelse og tænkning (Hume, 2010: 449f i: Andersen, 2012: 209).

Således adskilles den umiddelbare sansning fra idéen om (eller refleksionen over) begrebsverdenen. Angående smagsvurderinger siger Hume, at der ikke findes sand eller falsk smag, men gode og mindre gode smagsvurderinger. I en kritisk diskussion af et værk, vil Hume påstå, at man altid vil komme til enighed om, hvad der er godt, og hvad der er mindre godt, men han anerkender til trods herfor, at man kan tendere til at

foretrække noget frem for andet på grund af sin personlighed. En 20-årig, "hvis lidenskaber er hede, vil i højere grad blive berørt af amourøse og ømme billeder end et menneske i en mere moden alder, som finder behag i kloge filosofiske overvejelser om livsførelsen og lidenskabernes mådehold" (Hume i: Andersen, 2012: 99). Man vil således aldrig kunne beskrive en praktisk standard for smag, da den vil differentiere. Man kan alene beskrive en ideal standard for smag. Dette ideal vil være renset for individuelt forankrede fordomme. (Andersen, 2012: 211).

Den tyske filosof Immanuel Kant (1724-1804), som har haft markant betydning for eftertidens opfattelse af kunst og æstetik (Borchmann, 2007), tilslutter sig Humes argument om, at en god smagsdom over kunst aldrig må tjene fordomme (religiøse, moralske eller sekteriske) (Andersen, 2012: 211). Han adskiller sig dog fra Hume ved at flytte fokus til selve erkendelsesaktiviteten, samt ved at anskue æstetik som *transcendental æstetik*. Til trods for at endearktiviteten (erkendelsen) er subjektivt forankret (Kant, 2000: §1), vil der eksistere en alment gyldig dom over det skønne; en transcendental bevægelse fra 'tingen i sig selv' til 'tingen i os' (Andersen, 2012: 213). Med reference til den transformerende oplevelse kan man sige, at æstetikken har den effekt, at den kan tilføre den oplevende en (selv-)indsigt, hvilken overskrider egne erfaringer, og gør, at erkendelseschokket kan indtræffe, selvom det erkendes a priori. Gennem sine fire forstandskategorier argumenterer Kant for det skønnes universelle karakter:

- 1) *Kvalitet* vedrører evnen til at bedømme en genstand gennem en (almen) følelse af velbehag: "*Smag* er evnen til at bedømme en genstand eller en forestillingsmåde gennem et *fuldstændigt interesseløst* velbehag. Genstanden for et sådant velbehag kaldes *skøn*".
- 2) *Kvantitet* vedrører det almene i en sådan bedømmelse: "*Skønt* er det, som uden begreb behager alment".
- 3) *Relation* vedrører det skønnes formål: "*Skønhed* er den form for *formålstjenlighed*, man oplever ved en genstand, når denne iagttages *uden forestilling om formål*".
- 4) *Modalitet* vedrører velbehagets væremåde: "*Skønt* er det, som uden begreb erkendes som genstand for et *nødvendigt* velbehag" (Andersen, 2012: 213f).

Sammenfattende mener Kant, at det skønne kan opfattes gennem en universel æstetik. "En subjektiv følelse af et nødvendigt, formålstjenligt og interesseløst velbehag har en almen gyldighed" (*sensus communis*) (Andersen, 2012: 215). Han skriver: "(...) vi sætter os i enhver andens sted, idet vi ser bort fra de begrænsninger, der tilfældigvis knytter sig til vor egen bedømmelse" (Kant, 2005: 136 i: Andersen, 2012: 215).

Kant udelukker *sensationen* som æstetisk erkendelse. 'Sensationen' er den sensoriske sansning, herunder følelsen af kulde og varme samt det jag, som kan løbe gennem kroppen, når vi forskrækkes. Den æstetiske smagsdom skal således ikke bero på subjektets opmærksomhed på egen kropslige tilstand (Kant i Andersen; 109f; 219). Med reference til teorien om arousal kan det dermed siges, at en forhøjelse af arousal ikke kan stå alene og give æstetisk erkendelse (Berlyne, 1971). Emotionerne skal knyttes til fornuftig refleksion, førend erkendelsen kan karakteriseres som værende æstetisk. Ligesom Hume gjorde med begreberne 'indtryk' og 'ide', adskiller Kant påvirkninger i *sansning* og *indbildningskraft*. Sansningen kan kun ske i genstandens nærvær, mens indbildningen sker i fravær af genstanden. Processen opdeles altså i to aktiviteter, nemlig en umiddelbar opfattelse og en subjektiv, mental refleksion (Andersen, 2012: 218f).

I nærværende opgave, hvor lykkeidealer fra eudaimonismen og hedonismen er beskrevet som værende tæt forbundne til hhv. den dydsetiske og den nytteetiske skole, er det relevant at kommentere på det forhold, at Kants filosofi knytter sig til den tredje store etik, nemlig pligtetikken. Pligtetikken skal ikke udgøre en større del af diskussionen om Kant, eftersom han skelner markant mellem æstetik og moral; hvad der er skønt, er ikke nødvendigvis moralsk rigtigt. Lykken, som er målet for de teleologiske skoler for dyd og nytte, er sekundær i den deontologiske pligtetik. Her er der ikke som sådan et mål (om lykke), men en objektiv og urørlig forskrift på, hvad der er rigtigt og forkert at gøre (jf. det kategoriske imperativ, Husted & Lücke, 2001: 228fffff).

Kants tre veje til velbehag

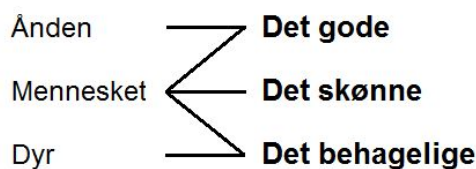
For Kant, i særdeleshed, er naturen central, idet hans æstetik beskæftiger sig med forholdet mellem drift og fornuft. Driften har rod i naturen, og fornuften er det højeste niveau for alle tænkende væsner. Han ser således *driften* som radikal kontrast til *ånden*

(ånden kan siges at være synonym med fornuften). Æstetikken er den kraft, som medierer mellem de to modsætninger, og æstetikken kan skabe harmoni eller fremhæve kontrast i forholdet (Kant, 2000: §1ffff).

Kant ser tre typer æstetiske domme, som hver især bibringer velbehag; *det behagelige* og *det gode*, som respektivt knytter sig til hver sin ekstrem i spektret mellem drift og fornuft, og *det skønne*, som opstår i medieringen mellem de to. 'Det behagelige' er dén type æstetiske dom, som fældes over ting, som giver kropslig nydelse eller et kropsligt velbehag. 'Det behageliges' kropslige karakter knytter således dommen til driften og naturen (Kant, 2000: §3). Med reference til lykkeidealene kan man sige, at det kropslige velbehag svarer til *hēdonē*. 'Det gode' er den type dom, som fældes over de ting, vi fra fornuften ved, er gode (for os). Kant nævner i denne forbindelse objekter, som er gode *til* noget (instrumenter, redskaber) og ting der er gode *i sig selv* (dét der etisk set har værdi) (Kant, 2000: §4). Det gode er knyttet til fornuften og er på den måde konceptuel. For både 'det behagelige' og 'det gode' gælder, at det er interessestyret. Dette forstået på den måde, at individets interaktion med eller brug af 'den behagelige' og 'den gode' genstand giver individet et umiddelbart udbytte. Individet har en intention med genstanden, som kan opfylde et behov - omend dette behov er konkret-fysiologisk eller abstrakt-moralsk.

'Det skønne' er en dom, som kun kan fældes af mennesker, og dette tydeliggør Kants opfattelse af menneskets særstatus på jorden. Med evnen til at tænke fornuftigt ophøjes mennesket fra det resterende dyrerige. Vi har rod i dyreriget men fatteevne til at begribe ånden. Denne iboende dualitet er en eviggyldig konflikt, som mennesker må (lære at) affinde sig med. 'Det skønne', som netop medierer mellem de to yderligheder, kan formidle forholdet og derigennem hjælpe os til at erkende vores plads imellem - og forhold til - naturen og fornuften. De æstetiske domme er visualiseret i model 2:

Abstrakt



Konkret

Model 2, Erkendelsesmuligheder, egen tilvirkning.

I modsætning til forrige domme er 'den skønne dom' interesseløs (Kant, 2000: §5). Christian Helmut Wenzel skriver om 'det skønne', at "disinterestedness is the specific mark of satisfaction in the beautiful" (Wenzel, 2005: 24). Individet betragter genstanden, men gør det uden intention om at drage vinding af mødet og uden intention om at få opfyldt et behov. Den nydelse, som mærkes i 'den skønne dom', er opstået alene gennem sansningen af genstanden, som, på en skøn måde, refererer til og harmoniserer mellem drift og fornuft.

Kant gør ikke et stort nummer ud af at nuancere karakteriseringen af 'det skønne'. Han beskriver, hvad det *ikke* er, netop at det ikke er interessestyret og at det ikke er det samme som 'det behagelige' og 'det gode'. Til trods for, at 'den skønne dom' er formålsløs, tjener den alligevel en væsentlig effekt, nemlig harmonien mellem natur og fornuft. Kants definition på 'det skønne' lyder således:

"Taste is the faculty for judging an object or a kind of representation through a satisfaction or dissatisfaction without any interest. The object of such a satisfaction is called beautiful" (Kant, 2000: §5).

Opsummerende skriver Kant om de tre veje til velbehag:

"Agreeableness is also valid for nonrational animals; beauty is valid only for human beings, i.e., animals but also rational beings, but not merely as the latter (e.g., spirits), rather as beings who are at the same time animal; the good, however, is valid for every rational being in general" (Kant, 2000, §5)

Som det fremgår af Kants definition, arbejder han med begreberne på en måde, som er gældende for alle væsner, og derved bliver hans æstetik universel. Dette er siden blevet kritiseret af bl.a. Pierre Bourdieu (1930-2002), som mener, at Kants æstetik alene henvender sig til borgerskabet og samfundets højeste klasser, som har overskud til overhovedet at kunne prissætte 'det skønne' (Wilken, 2011: 34f).

For Kant er det gode dét, som har *pligt*-etisk værdi. Specialet arbejder ikke med pligt, men med dyd - hvor lykken forstås teleologisk, og dermed ikke skal opfattes kategorisk. I dydsetikken vil "det gode" således være den handling, vi fra fornuften ved, er dydig. Som det er skrevet tidligere, ser Kant på æstetik og moral som to forskellige

fænomener, hvorfor han inddrages - trods sin anderledes etiske position. Hans kategorisering af kræfter i æstetikken er interessant - også i et teleologisk perspektiv - da den viser, hvorledes det skønne har den funktion, at det lader os møde genstanden i et nærværende og sanseligt øjeblik, hvor egne interesser er suspenderet, og vi erkender transcendentalt.

Når æstetik skaber disharmoni

Som modstykke til den harmoniserende, skønne æstetik, er *det sublime*. 'Det sublime' bliver af andre filosoffer kaldt "det ophøjede", og disse begreber kan anvendes synonymt. Cassius Longinus (ca. 213-273) var den første til for alvor at behandle, hvad han kaldte, "det ophøjede" (Andersen, 2012: 220). Med *phantasia*, som han beskrev som 'billedskabelse', kan man vække naturlige, menneskelige følelser, som kærlighed og vanvid. Phantasia er således den idé eller tanke (jf. Humes begreb om 'ideen' samt Kants begreb om 'indbildningskraften'), som kan fremkomme i bevidstheden, og som har en sublim effekt på individet (Andersen, 2012: 220). Som det gælder i det resterende 1800-tals æstetiske filosofi, er fokus i sublim æstetik på "sansning, følelse, natur, høj (litterær) stil og dette moment, at være ude af sig selv" (Andersen, 2012: 221). Dette 'at være ude af sig selv' - det momentane svigt - er den sublime æstetiks effekt.

Hvor det skønne bibringer harmoni, skaber det sublime kontrast. Dette forhold skelner Edmund Burke (1729-1797) mellem i sin afhandling fra 1757. Ifølge Burke frembringer det skønne forestillinger om glæde, ømhed og kærlighed, imens det sublime frembringer forestillinger om smerte og fare. Denne følelse af fare, argumenterer han for, er den stærkeste følelse i mennesket. Burke siger, at det skønne velbehag kan udløses af "små genstande", hvorimod den sublime oplevelse udløses af "umådelige genstande". Her er altså tale om noget, som virker overvældende på individet (Andersen, 2012: 221f).

Frem for at skabe nydelse og velbehag, bibringer det sublime momentane svigt; at være ude af sig selv (Andersen, 2012: 223). Kant behandler ligeledes sublim æstetik, hvilken han opdeler i to former:

- Det dynamisk eller ophøjede sublime. Dette kalder han desuden *det natursublime*. Eksempler natursublimitet kan være et jordskælv eller et oprørt hav.
- Det matematisk sublime. Dette sublime vedrører kvantitet og mængde, altså en volumen, som bevirker, at individets forestillingsevne og begrebsdannelse når sin grænse. Det matematisk sublime kan således ikke forbindes "sanse-anskueligt" med genstanden.

For Kant knytter det skønne og det sublime sig ikke umiddelbart til kunst, men snarere til naturen. Hans begreb om æstetik vil, til trods herfor, anvendes i specialet i forhold til et kunstværk, eftersom begrebet bibringer vigtige betragtninger om menneskets eksistens i forhold til verden. I medieringen mellem de drift- og lyststyrede nydelser, svarende til hedonismen, og de fornuftige idéer om gode, dydige handlinger, svarende til eudaimonismen, kan æstetikken således frembringe interesseløs erkendelse, som sætter sig ud over beskueren selv.

Æstetik og (design af) oplevelser

Ovenstående filosofiske afsnit er nødvendige i specialets øjemed. Først kan opstilles principper for design af en transformerende oplevelse, må vi kende til de kræfter, som kan virke transformerende på os. At ændre sig er i udgangspunktet en mental aktivitet, som er funderet på et individs nye eller reviderede tankemønstre og erkendelser, og derfor må vi ty til filosofien for at lære om de processer, som leder hen mod forandringen.

I kapitel 3 beskrives transformerende oplevelsers fire led, dvs. de processer som individer gennemgår, når de transformeres gennem oplevelse. Hvis målet for et design er at transformere den oplevende - altså at skabe et erkendelseschok - må sansepåvirkningen maksimeres således, at den oplevende bliver bevæget og bevidst om sig selv. Forekommer oplevelsen bevægende og specifikt interessant og vedrørende, kan denne forårsage genovervejelse over identitet og rutiner. Man kan ikke garantere, at denne kobling mellem påvirkningen (genstanden) og selvet etableres umiddelbart, men dette kan æstetikken afhjælpe, da den netop igangsætter erkendelsesrefleksion; jeg'et i forhold til verden, og driften i forhold til fornuften.

Sansningen fungerer således katalyserende på hele den æstetiske erkendelsesproces. Sansningen er æstetikens "sprog", og man må således prioritere at gøre sit oplevelsesdesign sansemættet. Foruden den sanselige påvirkning, vil æstetisk refleksion ikke finde sted. Dernæst må man holde sig for øje, at oplevelsen må inddrage kontraster, mellem hvilke refleksionen kan tage udgangspunkt. Vil man skabe en oplevelse, som giver den oplevende et harmonisk velbehag, skal kontrasten frembringe forestillinger om glæde, ømhed og kærlighed. Vil man derimod skabe en sublim oplevelse må man fremhæve umådelige kontraster, som bringer forestillinger om smerte eller fare. De sublime forestillinger skal bringe den oplevende "ud af sig selv" i et momentant svigt.

Et konkret designvalg, som kan åbne for sanselig erkendelse, er en prioritering af rum til refleksion i designet. Man må tænke det forhold ind, at førend transformationen kan finde sted, må der gives mulighed for, at individet kan tænke sig om. Gør man ikke det, kan det medføre, at selvforglemmelsen forhindres, således at refleksionen forstyrres. Oplevelsen bliver således ikke "unik" (Jantzen et al., 2011: 151). Oplevelsen må rammesættes således, at den giver plads til tænkning.

Der er uenighed om, hvorvidt smagsdomme fældes subjektivt, eller om de er universelle. Nogle mener, at den oplevendes subjektivitet og personlighed styrer smagsdommen, hvilket jeg til dels kan tilslutte mig. Det vil med andre ord ikke undre mig, hvis nogle umiddelbart dømmer *Sex and the Sea* som "mindre godt" - netop pga. af forventningen om værkets begrænsende hedonistiske velbehag. Jeg vil dog mene, ligesom Hume gør (Hume i: Andersen, 2012: 99), at denne umiddelbare dom vil kunne omstødes gennem kritisk diskussion eller gennem refleksion. For nærværende speciale vil jeg dog arbejde ud fra Kants universalitet, da jeg mener, at man - med den rette rammesætning af oplevelsen - kan få den oplevende til at overkomme egen subjektivitet og lade sig rive ind i nogle kollektive følelser, forhold og kræfter. Dette mener jeg især gør sig gældende, når man taler om sublim æstetik, som refererer til noget, der i udgangspunktet er større end - og dermed frigjort fra - subjektet selv.

I oplevelser med et eudaimonisk lykkeideal, kan man ligeledes sige, at oplevelsen orienterer sig mod noget universelt. Eudaimonisme, dyder og "det gode liv" adskiller sig fra hedonismen idet, at den form for nydelse som skabes, er almen, forstået således, at den er abstrakt, fornuftig og ikke fysiologisk. Den er altså ikke bundet til den enkeltes

krop. Det er her oplagt at trække en reference til Kants inddeling af æstetiske domme, da det eudaimoniske lykkeideal orienterer sig mod fornuften, hvor hedonismen orienterer sig mod driften.

Kunst som formidler af sanseerkendelse

I arbejdet med *Sex and the Sea*, som giver de besøgende en kunstoplevelse, må vi gøre rede for, hvad kunst er, hvordan kunsten kan påvirke vores æstetiske erkendelse, og hvordan kunsten kan knyttes til oplevelse. Oplevelser med kunst adskiller sig på en særlig måde fra almindelige oplevelser, men det kan være svært at begribe, hvordan dette er.

Til at beskrive kunsten inddrages K. E. Løgstrup (1905-1981), som var filosof, og som har beskæftiget sig med kunst, æstetik og erkendelse i mange af sine værker. Løgstrup inddrages pga. hans grundlæggende argument om, at der er fænomener i verden, som mennesket ikke selv har skabt, men som er givne for os, og hvis vilkår mennesket er underkastet. Disse uskabte, men betydningsfulde, fænomener, kan sammenlignes med dyderne, som holder en intrinsisk godhed uafhængigt af menneskets handlinger.

Løgstrups overordnede tese er, at *kunsten er en form for erkendelse, uden hvilken menneskelig tilværelse ikke er mulig* (Pahuus, 2016: 13). Denne tese undersøges gennem tre spørgsmål, hvilke desuden vil strukturere nærværende tekst om kunsts kendetegn og potentialer. Løgstrups tanker vil således ligge til grund for specialets definition af kunstbegrebet, og vil inddrages i diskussionen af *Sex and the Sea*.

Hvilken form for erkendelse giver kunsten?

Menneskelig erkendelse kan opnås på flere forskellige måder. Overordnet deler Løgstrup erkendelse i tre former; 1) den praktiske erkendelse, 2) den naturvidenskabelige erkendelse og 3) indtrykket, vi får af ting (Pahuus, 2016, 13f).

Den praktiske erkendelse opnås i dagligdagens handlinger; vi interagerer med ting, forstår deres funktion og brugbarhed. Via denne praktiske erkendelse bliver vi "fortrolige med tingene i benævnelsen af dem og i det vante greb om dem" (Pahuus, 2016: 13). Vores fortrolighed med eksempelvis skoen gør, at vi ubesværet griber den,

påfører os den og snører den til, når vi skal udendørs eller varme og beskytte vores fødder.

Den naturvidenskabelige erkendelse er mere konceptuel, og lader os systematisere verden. Denne form for erkendelse giver kendskab til årsag og konsekvens (Pahuus, 2016: 13f). Vi kender konsekvenserne af ikke at bære sko; fødderne (og kroppen) kan blive nedkølede, så vi bliver mere modtagelige over for vira, og fødderne kan blive skåret af et ujævnt underlag, som kan give smerte.

Den tredje erkendelsesform, indtrykket af tingene, er den erkendelsesform, kunstværker kan give. Oplevelser af *Sex and the Sea* kan således give et særligt indtryk. Dette indtryk af tingene kan forekomme abstrakt, men forklares som det sansemæssige lag, som føjes til tingene, og som gør, at de kan træde særligt frem for os. Kunsten er således det fænomen, som kan mediere mellem sansning og indbildningskraften (jf. Kant), indtrykket og idéen (jf. Hume). I dette forhold tilvejebringer kunsten en særlig erkendelsesform. Løgstrup, som også har arbejdet med sprogfilosofi, bruger som eksempel ordet "tørhed", hvilket kan erkendes både som tørt materiale, en tør person eller en tør forelæsning. I alle tilfældene aktiveres og involveres sanseapparatet i en mere abstrakt form.

Førend vi kan være åbne overfor indtrykket af tingene, må vi have en følelse eller en stemthed i sindet. Denne stemthed gør, at vi er i stand til at møde ting i deres betydningsfuldhed, og lader os involvere eller blive berørt (Pahuus, 2016: 13f).

Hvad er særligt karakteriserende for kunsten?

Ting, som giver et indtryk, må have et formmæssigt udtryk, førend de kan berøre os og stemme vores sind. "Med ordet "stemt" (stemthed, holdning) indfanges ekspressivitetselementet, følelseelementet. Kunstværket er en fremstilling af noget, som erkendes eller opfattes gennem noget følelsesmæssigt i form af stemthed" (Pahuus, 2016: 28).

Dette formmæssige udtryk kan skabes gennem f.eks. toner, farver eller materialer. Tonerne, farverne eller materialerne er specifikt hentet frem blandt alle mulige toner, farver og materialer, og skal tilsammen give et særligt udtryk, førend stemtheden kan opstå i betragteren (Pahuus, 2016: 14f). Sagt med andre ord, må kunsten have et sansbart udtryk - en form, førend den kan berøre os. Når sindet

stemmes ændres vores emotionelle tilstand (arousalniveau: Berlyne, 1971), og vi bliver mere opmærksomme i oplevelsen og åbne for at lade os berøre af værket. Pahuus siger i den forbindelse, at “med til det særegne ved kunstværket hører altså en accentuering [fremhævnning] af det sansemæssige” (Pahuus, 2016: 15).

Kunsten og de kunstneriske virkemidler (fremhævnningen af en specifik, sansbar form) kan således siges at udgøre det medium eller filter, et emne må ses igennem, for at det kan vise sig i sin betydningsfuldhed. For at vende tilbage til eksemplet med skoene kan vi inddrage Van Goghs maleri af sko. Dette maleri er blevet behandlet i bl.a. Martin Heideggers *Kunstværkets oprindelse*. Maleriets fremstilling af skoen, som vi normalt er fortrolige med, giver emnet et udtryk, som griber ud over dens funktionalitet. Den viser skoens abstrakte historie og værdier. Heidegger skriver, at i værkets nærvær, taler emnet til os på en måde, som bringer os hen “et andet sted end der, hvor vi sædvanligvis plejer at være” (Heidegger, 1994: 41). Herigennem viser emnet (eller “tingen”, som Heidegger ville kalde det) sig som, hvad det virkelig er - det viser sig i sin *uskjulthed*.



Billede 1, Vincent van Gogh: Ein Paar Schuhe, 1886

Hvilken type oplevelse giver kunsten?

Forskellige kunstformer opleves i udgangspunktet forskelligt, og de må derfor adskilles. Løgstrup skelner mellem ordkunst (som romaner og dramaer) på den ene side og billedkunsten og lyrikken på den anden. Hvor ordkunst primært appellerer til vort

foretagsomme liv og vores historiske liv, appellerer billedkunst og lyrik til de indtryk, vi modtager af vore omgivelser.

Gennem kunsten som medie for et emne, kan vores fortrolighed med tingene forsvinde. Vi ser noget i et nyt lys. Dette tab af fortrolighed kan give to typer oplevelse: 1) Man kan opleve angst, hvis det nye lys, som kastes af værket, truer ens identitet. Denne oplevelse kaldes for et "sygt historie- og hukommelsestab". I det syge historie- og hukommelsestab fremstår individets identitet fremmed og dermed svækket. Man kan kalde denne type æstetik for foruroligende og fremmedgørende. 2) Hvis identiteten ikke trues i fremstillingen, kan værket være kilde til en poetisk oplevelse. Man oplever således et "poetisk historie- og hukommelsestab". Man kan kalde denne type æstetik for harmoniserende og indlevende. Fælles for begge typer oplevelse er, at et emne pludselig fremstår anderledes og fremmed for en, hvilket opleves friskt og sindsnærende (Pahuus, 2016: 16f). Der skabes en ny erkendelse i beskuerens sind i den æstetiske oplevelse.

Kunsten har ikke til opgave, som en slags følelssesmitte, at hensætte beskueren i de sindsbevægelser, som personer i et narrativ gennemgår. Kunsten skal derimod, gennem "en emotionelt båret verdenssammenhæng (...) inkorporeret i et konkret og singulært forløb" gøre beskueren åben for egen fortolkning (Pahuus, 2016: 17). Det gælder for alle former for kunst, at beskuerens egne behov og interesser er holdt udenfor, men giver plads til at vi følelsmæssigt kan fatte den verden, værket fremstiller for os. Denne karakteristik af kunsten kan sammenlignes med Kants beskrivelse af det skønne, som giver et "fuldstændig interesseløst velbehag" (Andersen, 2012: 213f), hvor "vi sætter os i enhver andens sted, idet vi ser bort fra de begrænsninger, der tilfældigvis knytter sig til vor egen bedømmelse" (Kant, 2005: 136 i: Andersen, 2012: 215).

I sin afstandtagen fra kunstværket som formidler af følelser, understreger Løgstrup, at kunstens primære funktion er at meddele tanker. Selv om han anerkender, at kunsten er knyttet til det følelsmæssige, mener han, at den formidler en erkendelse, som er forskellig fra den erkendelse, vi finder i praktisk og videnskabelig erkendelse. Denne betragtning kan sammenlignes med Kant, som skriver om det skønne, som giver en særlig oplevelse og erkendelse i medieringen mellem drift og fornuft. Således er kunsten formidler af æstetik, nemlig sanseerkendelsen, som giver en anderledes

erkendelse - men en lige så valid erkendelse som logikken (Baumgarten i: Andersen, 2012; 32; 206).

Fra dette afsnit om kunstens funktion udledes særlige karakteristika og egenskaber ved kunsten, som overføres til analysen. I analysen af *Sex and the Sea* vil det således undersøges, hvordan og om værket formidler et "indtryk af tingene", om værket foranlediger oplevelser af syge eller poetiske historie- og hukommelsestab.

Kapitel 5

Analyse af Sex and the Sea

Som det blev skrevet i kapitel 2, Videnskabsteori og forskningsdesign, vil interviews, fænomenologisk analyse, semiotisk analyse og go-along i samspil søge at opnå viden om visionen for værket, dets æstetiske virkemidler samt at få indsigt i den svært tilgængelige refleksion og private oplevelse, som værket giver de besøgende.

I analysen af Sex and the Sea inddrages Umberto Eco (1932-2016), hvis tekstlæsningsteori vil fungere strukturerende for analysen. Eco er italiensk forfatter, semiotiker og filosof, og har skrevet romaner og børnebøger såvel som akademiske tekster, hvilket har affødt hans teoretisering af afsenderens, tekstens og læserens betydning for tolkning. Ifølge Eco kan hele verden ses som en tekst (Eco, 1990: 23), hvilket således kvalificerer Sex and the Sea som en tekst, der kan gøres til genstand for tekstanalyse.

Tekster kan analyseres på tre forskellige måder, hvilke respektivt undersøger hver sin "intention" i læsningen; *intentio autoris*, *intentio operis* og *intentio lectoris* (Eco, 1990: 50). *Intentio autoris* er afsenderens intention, *intentio operis* er tekstens intention og *intentio lectoris* er læserens intention. Ecos teori er interessant at inddrage i forbindelse med Sex and the Sea, fordi værket bibringer en tolkningsproblematik, hvori der kan opstå uoverensstemmelse mellem Boddeke og Greenaways intention med kunstopplevelsen og det faktisk oplevede. Dette må undersøges, førend principper for udstillingen kan udledes.

For at forstå værket, skal man således ikke blot se på kunstnerparrets intention med værket. Det er heller ikke tilstrækkeligt at kaste et isoleret blik på værkets semiotiske struktur og æstetiske virkemidler. På samme måder er analyse af modtagerens pragmatiske læsning utilstrækkelig. Man må, i en hermeneutisk analyse, tage højde for alle tre intentioner og forstå, hvordan de indbyrdes påvirker hinanden (Eco, 1990: 44f). Dertil kommer, at når værket udstilles på et etableret kulturhistorisk museum, med egne intentioner for besøgsoplevelse, opstår der en "dobbelt

afsender"-problematik. *Autoris* er således primært Boddeke og Greenaway, men M/S fungerer også som afsender, som har egne intentioner for besøgsoplevelsen og kontrollerer den spatiale kontekst; altså rummet og placeringen ift. andre oplevelser.

Intentio lectoris (læserens intention) tildeles en magt i tolkningen, da læseren kan vælge at se bort fra visse dirigerende begrænsninger i teksten (Eco, 1990: 2). Afhængigt af læserens referenceramme eller livsverden (Husserl, 1999: 13) og opmærksomhed kan læseren således komme frem til en subjektiv tolkning, som adskiller sig fra intentio autoris (Eco, 1990: 4f). Dette vil også (i en så vidt mulig begrænset grad) gøre sig gældende i min analyse af værket. Eco plæderer dog for, at en tekst aldrig vil være komplet fri (Eco, 1990: 6) - heraf kommer desuden navnet på Ecos bog, *The Limits of Interpretation* (1990).

Tekster har en selvstændig intention (*intentio operis*), som er det, der står tilbage - og som vejleder tolkningen - når teksten løsriver sig fra afsenderen og konteksten. Tekster kan være *open* eller *closed*, og således opfordre til mere eller mindre fri fortolkning, men der vil altid være tolkninger, som vil være mere oplagte at foreslå end andre (Eco, 1990: 5):

"I shall claim that a theory of interpretation even when it assumes that texts are open to multiple readings must also assume that it is possible to reach an agreement, if not about the meanings that a text encourages, at least about those that a text discourages" (Eco, 1990: 45).

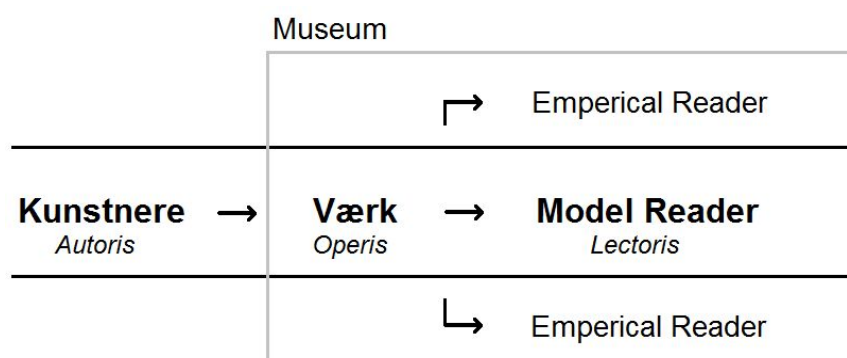
Friheden i læsningen begrænses af tekstens "literal meaning", dvs. de grænser, som ordvalg, opbygning, virkemidler og symbolik opsætter for tolkningen (Eco, 1990: 5). For *Sex and the Sea* betyder dette, at man gennem en semiotisk analyse af værket kan forstå *intentio operis* - værkets intention.

Som det gælder for afsendere af alle tekster, har Boddeke, Greenaway og M/S adresseret teksten til en *Model Reader*, som bør være i stand til at tolke værkets semiotik i henhold til *intentio autoris* (Eco, 1990: 52). Nogle gange er denne Model Reader mere udtalt end andre (her kan børnebøger nævnes som eksempel, da det tydeliggøres, at teksten henvender sig til børn). *Sex and the Sea* fremvises på et kulturhistorisk museum - og ikke på et kunsthistorisk museum eller i en pop-up-udstilling på Strøget, og således har man rettet værket mod en særlig type læser

(eller en "målgruppe"), som i dette tilfælde er kunstmuseumsgæster, som har en forventning til typen af oplevelser grundet M/Ss særegne tematik. Man kan dog ikke se bort fra det forhold, at mange læsere er *Empirical Readers*, som ikke formår at afkode *intentio autoris* (Eco, 1990: 50).

"A text is a device conceived in order to produce its Model Reader. I repeat that this reader is not the one who makes the "only right" conjecture. A text can foresee a Model Reader entitled to try infinite conjectures. The empirical reader is only an actor who makes conjectures about the kind of Model Reader postulated by the text. Since the intention of the text is basically to produce a Model Reader able to make conjectures about it, the initiative of the Model Reader consists in figuring out a Model Author that is not the empirical one and that, at the end, coincides with the intention of the text" (Eco, 1990: 58f).

I tekstlæsningen kan man således identificere følgende aktører og processer:



Model 3, Proces for tekstlæsning, egen tilvirkning.

Dataindsamlingsmetoder til analyse

For at forstå *intentio autoris* skal specialet afdække intentioner fra Boddeke og Greenaway samt fra M/S. Da det ikke har været muligt at etablere direkte kontakt til Boddeke og Greenaway, vil forståelsen af deres intention med værket være funderet på deres officielle udtalelser specifikt om *Sex and the Sea*, om deres andre værker samt om deres vision som kunstnere. For at forstå intentionen fra M/S foretages et interview med Marie Ørstedholm, som er forsknings- og formidlingschef på museet med ansvar for samlingsforvaltning, forskning og formidling, herunder udstillinger og undervisning.

Hun bidrager med oplysninger om museets intention for udstillinger generelt, for *Sex and the Sea* samt om værkets etableringsproces.

For at forstå *intentio operis* foretages en semiotisk analyse af værket samt af dets æstetiske virkemidler. Denne analyse vil være fænomenologisk, og dermed subjektivt forankret i mig og min livsverden. Det påstås således ikke, at analysen repræsenterer den intenderede læsning, og at teksten producerer mig som model reader. Idealet for analysen er dog, at den foretages fordomsfrit og dermed fremstår logisk for andre. I den semiotiske analyse vil fokus være på at identificere æstetisk harmoniserende og kontrastskabende tegn. Disse tegn kobles desuden til dyderne, hvor det diskuteres, hvorledes eller om de refererer til "det gode liv" og opmuntrer til refleksion over "valget om at gøre det dydige".

Til at forstå *intentio lectoris* (og for at udfordre tekstlæsningen præsenteret i det foregående afsnit) foretages en go-along-undersøgelse med andre læsere af værket. Go-along kombinerer greb fra fænomenologisk og etnografisk undersøgelse, og vil åbne for alternative læsninger og oplevelser.

Analyse af *intentio auctoris*

Metodeovervejelser om interviewet

Formålet med interviewet er at afdække baggrundshistorien for udstillingen, og herved afklare spørgsmål om, hvilken vision kunstnerne har for udstillingen, hvilken vision M/S har for deres udstillinger generelt, samt hvilke udfordringer og muligheder der er i etableringen af et værk i samarbejde med kunstnere, som sigter efter at stemme betragterens sind og påvirke dennes emotionelle tilstand. Interviewet skal ikke tjene det formål at udlede Ørstedholms *livshistorie*. Til gengæld søger interviewet at forstå et konkret handlingsforløb, som har betydning for fortælleren (en *novelle*) samtidig med, at fortælleren agerer informant for en *erindring*, som rækker ud over interviewpersonens egen historie og dækker den fælles historie (Kvale og Brinkmann, 2009: 176). Det primære interessepunkt for interviewet i nærværende speciale er erindringen (den fælles historie).

Interviewet tog form som et *narrativt interview*, dvs. et interview, der betoner det tidslige, det sociale og betydningsstrukturer (Kvale & Brinkmann, 2009: 173). Forud for interviewet besøgte jeg udstillingen, researchede baggrunden for kunstnernes arbejde og æstetisk teori, for dermed at skabe symmetri i interviewrelationen (Kvale & Brinkmann, 2009: 167). Således blev det muligt at genkende og forstå Ørstedholms udtalelser om konkrete genstande, virkemidler og prioriteringer.

I et narrativt interview er det kærkomment for dataudledning, at respondenter fortæller historier og sidehistorier. Her er det interviewerens opgave at "lytte, afholde sig fra afbrydelser, indimellem stille opklarende spørgsmål og hjælpe den interviewede med at fortsætte sin historie" (Kvale & Brinkmann, 2009: 175). Intervieweren skal stille spørgsmål, som åbner op for spontane historier, og derefter identificere handlingsforløb, konflikter og løsninger (Kvale & Brinkmann, 2009: 175). Dét narrativ, som frembringes i interviewet, kan man som interviewer ikke forudse, så fremfor at forberede konkrete spørgsmål, blev interviewet struktureret ud fra temaer og processer, som var interessante for specialet. Sideløbende inddrog jeg (i udgangspunktet) mindre narrative spørgsmål, herunder spørgsmål til intention, prioritering og filosofisk afsæt for hhv. M/S og Boddeke og Greenaway. Ud fra svar på disse spørgsmål søgte jeg at give plads til de historier, som måtte dukke op. Interviewguide kan findes i bilag 1.

Transskription

Transskription er fra et sprogligt perspektiv en oversættelse fra talesprog til skriftsprog. I forbindelse med denne oversættelse til skrift vil noget af essensen i det sagte typisk gå tabt. Interviewet er et direkte socialt spil, hvor nonverbale handlinger udføres og opfattes umiddelbart, herunder gestik, mimik, stemmeføring osv. Denne type kommunikation i interaktionen kan være nær umulig at indkapsle i skriftform, hvorfor Kvale & Brinkmann skriver; "*traduttori traditore* - oversættere er forrædere" (2009: 200).

For at kunne transskribere sit interview, må man have det optaget i en lyd- eller videofil. Begge metoder åbner muligheden for at gemme og vende tilbage til citater, pauser og tonefald i permanent form. Videooptagelsen giver desuden mulighed for at inddrage og analysere gestik og mimik, men dette har jeg ikke fundet relevant for

samtalen, da jeg ikke var interesseret i at foretage en konversationsanalyse. Når interviewet optages, giver det intervieweren mulighed for at frigøre sig fra notetagning og dermed frihed til at være nærværende i samtalen (Kvale & Brinkmann, 2009: 201). Jævnfør intentionen om at skabe et narrativt interview, var denne frihed essentiel, idet der blev skabt rum for at hjælpe interviewpersonen med at fortælle sine historier uden afbrydelser.

Transskriptionsform

Der findes ikke nogen rigtig eller forkert måde at transskribere (Kvale & Brinkmann, 2009: 203). Måden, hvorpå man transskriberer, afhænger af, hvad man påtænker at benytte sine data til. Skal man analysere et socialt spil, bør man eksempelvis inddrage stemmeføring, tøven og latter, men i nærværende speciale, hvor intentionen snarere er at foretage en meningsanalyse, vil disse forhold ikke være relevante. Derfor er valget for specialets transskription at transskribere i en overvejende formel, skriftsproglig og læsevenlig form, hvor fyldord (såsom "ikke også"), udråbsord (såsom "øh") og gentagelser er fjernet eller nedtonet, og hvor anerkendende tilkendegivelser er udeladt (såsom "mmh" og "ja"). Idet det sagte er korrigeret og meningskondenseret, vil det have en effekt på reliabiliteten i transskriptionen, hvilket imødekommes med vedlæggelse af lydfilen i bilag 4. Transskriptionen er desuden forsynet med tidskode pr. 1 minut. Visse passager i optagelsen har ikke været mulige at transskribere grundet mumlen eller støj. Disse passager er markeret med "UF" (uforståeligt). Sidst skal det nævnes, at sætninger, som ikke færdiggøres i det talte sprog, er markeret med "-". Transskriptionen kan findes i bilag 3.

Intentio M/S

M/S er et kulturhistorisk museum, som "fortæller historien om Danmark som en af verdens førende søfartsnationer på stemningsfuld og dramatisk vis i nyskabende rammer" (Museet for Søfart ¶ Historien). M/S har et mål om at åbne branchehistorien op, så den bliver en bred kulturhistorie, som flere individer har mulighed for at identificere sig med: "Så dukker der et helt andet persongalleri op. Så er det ikke bare kaptajnen og sømanden. (...) Så dukker luderen og lommetyven og lirekassemanden

M/S lægger vægt på at engagere gæsten i aktivitet og/eller social problemløsning samt at "stemme sindet" til enhver udstillings specifikke tema (bilag 2, linje 263, 253). M/S udviser hermed forståelse for og opmærksomhed på kunstens særlige erkendelsespotentialer, som Løgstrup ligeledes beskriver (Pahuus, 2016). M/S er kendt for at indarbejde kunstens særlige accentuering af det sanselige i deres udstillinger og måderne, hvorpå de fortæller historier. De stiler efter at tilbyde en både kropslig, intellektuel og social oplevelse, som kan fastholde gæstens opmærksomhed ved at integrere teorien om de multiple intelligenser (Davis, Christodoulou, Seider & Gardner, 2012). Dette skal suge gæsten ind - uanset hvilken måde hvorpå, gæsten bedst begriber sin omverden (bilag 2, linje 223). Denne praksis viser sig i deres udstillinger; hvor nogle vægter sprogligt båret historiefortælling, er andre båret af imiterende rumdesign, og andre igen er udformet som logik- og strategispil. Digitalitet er centralt for M/S, idet mange af deres sindsstemmende effekter skabes af musik og lyde samt projicerede film og billeder. Et af strategispillene er desuden digitalt, hvilket betyder, at spilleren kan bringe det med sig og forene det digitalt med genstande overalt på museet.

[illegible]

39

Almindeligvis placeres særudstillinger i Zig-Zag-broerne, men efter krav fra Boddeke og Greenaway blev et andet udstillingsrum ryddet og stillet til rådighed. Zig-Zag-broerne har glasvægge på begge sider, og er derfor påvirket af vejr og lys samt bevægelse fra udendørsområderne ved dokken. Dette komplicerede kunstnernes intention om, at gæsten skulle omslutes sanseligt, hvilket jeg vil komme nærmere ind på senere. Ørstedholm siger i denne forbindelse, "Der må man ligesom tage konsekvensen. Når man byder en kunstner op til dans, så skal de også have kunstnerisk frihed" (bilag 2, linje 336), og fortsætter "fordi vi er ikke kunstnere. De kan noget særligt. Så enkelt er det simpelthen" (bilag 2, linje 349).

Med vejledning fra Boddeke og Greenaway har det været op til museet (i samarbejde med mennesker tilknyttet kunstnerparret) at realisere den kunstneriske visionen og intention med værket. Boddeke og Greenaways input var i første omgang at præsentere visionen og herefter at besøge museet med mellemrum for at vurdere fremdriften i arbejdet - og korrigere elementer, som stred imod vision: En lysskinne, som hang forkert, en lyd som skulle skrues op eller en ny idé, som skulle integreres. Ørstedholm beskriver tilblivelsen af udstillingen som "ad hoc-problemløsning" (bilag 2, linje 405). Hun siger:

"Altså det er jo meget ambitiøse kunstnere. Og deres navne er jo på spil kan man sige ikke. Det betyder ret meget. Så det har ikke været helt uproblematisk, fordi de stiller tårnhøje krav. (...) De har haft en helhedsvision for udstillingen og har bestemt, hvad er det, der skal fortælles hvor om hvilke genstande, og de har lavet filmene. De har lavet al lyden. Så på den måde så har vi mere været sådan nogle håndlangere, altså sådan nogle som har hjulpet dem med at få indfriet deres vision. Vores kreative arbejde har ikke været særligt stort på det her" (bilag 2, linje 394, 360).

Ørstedholm beskriver M/Ss rolle som "håndlangere", og denne begrænsede påvirkning af tekstudformningen peger på, at vigtigheden af M/Ss intention bør vægtes markant lavere end kunstnerparrets i værkanalysen. M/S er skabere af konteksten (dvs. museet, som *Sex and the Sea* udstilles i) - og denne kontekst vil være årsag til mange af de besøgendes fremmøde. De har dog ikke haft indflydelse på værkets form.

Intentio Boddeke/Greenaway

For at forstå afsenderens intention med oplevelser af *Sex and the Sea*, må vi kende kunstnerne, deres professionelle baggrund og kunstneriske visioner. Boddeke og Greenaway har arbejdet sammen på talrige projekter, herunder udstillingen *Obedience* på det Jødiske museum i Berlin, som etablerede mit kendskab til dem. De er først og fremmest selvstændige kunstnere, hvorfor de præsenteres hver for sig og efterfølgende som en enhed.

Peter Greenaway

Greenaway er oprindeligt uddannet kunstmaler og har siden midten af 60'erne hovedsageligt arbejdet med film. Han har produceret et utal af både kortfilm og spillefilm, og han har sideløbende arbejdet med maleri, skrevet noveller og andre bøger, og kurateret udstillinger verden over (Imdb, u. å. ¶ Peter Greenaway - Biography).

Greenaway har igennem årene arbejdet sig væk fra biografmediet, da han mener, at den sande, cinematiske intelligens fremkommer, når filmen ikke er en slave af teksten og narrativet (Abbott, 1997). Han siger herom, "I enjoy storytelling. I do think that cinema has so much to offer outside the slavery of narrative. I would continue to push in that direction" (Greenaway i: Hawthorne, 1997).

Greenaway er fokuseret på forholdet mellem tekst og billeder - og hvordan de bør vægtes lige højt. Tekst og billeder berører to forskellige måder, vi mennesker erkender; tekstens strukturerede og logiske form og billedets umiddelbare og sanselige form. Denne betragtning finder vi ligeledes argument for i forbindelse med æstetikken, som kan ses som anderledes erkendelsesvej end logikken. Greenaway nævner, som eksempel, de mange følelser og tolkninger, en tegning af en mand kan afføde; manden er maskulin eller feminin, rig eller fattig, døende eller frisk. Denne refleksion, siger Greenaway, aldrig er mulig at skabe med bogstavet "A". Et stærkt tema i hans arbejde, er forholdet mellem krop og intellekt, *the Body versus the Mind* (Abbott, 1997).

Greenaway oplever en række begrænsninger ved biografmediet, bl.a. det forhold, at man bliver sat på en stol - og derved fratages sine ben og muligheden for bevægelse. Desuden er der mørkt i biografen ud over lærredet som eneste lyskilde, hvilket styrer vores mulighed for visuel oplevelse. Han mener, at det bliver biografmediets død, at

interessen i højere grad vil være på multimedier, som kræver interaktion, selvbestemmelse og bevægelse (Abbott, 1997).

I sit samarbejde med installationskunstneren (og hustruen), Boddeke, får han mulighed for at arbejde sig væk fra disse begrænsninger ved at integrere sin (film)kunst i rumlige fremstillinger, som i høj grad integrerer nye digitale løsninger i kunstoplevelsen.

Saksia Boddeke

Boddeke er installationskunstner, scenekunstner og multimedieartist. Hun integrerer nye teknologiske greb i sin kunst, og er især kendt for sit arbejde med Second Life¹ som platform for kunst. Et dominerende tema for hendes arbejde med Second Life er at etablere et rum mellem realitet og virtualitet, som kobler virtualitetens brede mulighedsgrænser med den mere begrænsede realitet (Luperpedia Foundation, 2017a; 2017b). Avatarer fra Second Life optræder desuden i *Sex and the Sea*, hvilket jeg vil komme ind på senere.

Boddeke understreger, at hun og Greenaway ikke skal opfattes som én kunstner. Dog har de det til fælles, at de ikke søger det ligefremme narrativ, men arbejder ud fra andre strukturer.

“Maybe what we have in common is that we search for different structures in our work than the straight narrative one. I’m a multimedia artist which is always searching for new ways to use the media. I’m not a film maker but use projection as basis in my work.

I search for a perfect balance between the different layers: like light, actors, speech, sound, movement, dance. For me counts the emotional, associative line (...)” (Boddeke i: Borchovski, u.å.).

Boddeke arbejder ofte med store temaer, såsom systemer, religioner, had, kærlighed og død, og er kendt for at omgive beskueren med kunstnerisk og sanselig stimuli. Hun fokuserer på menneskets mørke sider - de sider vi kan have svært ved at håndtere (Borchovski, u.å.).

¹ Second Life er en online, virtuel 3D-verden

Kunstnerparret

Man kan således sige om kunstnerparrets produktioner, at de udmærker sig ved at arbejde i spændingsfeltet mellem fire idealer; et stort fokus på sanseligheden, en integration af bevægelse, et ønske om at eksperimentere med nye teknologier samt integration af komplekse og fragmenterede narrativer. Disse idealer peger på, at kunstnerne søger at skabe noget, som kan give en type erkendelse, som er bundet op på emotioner og som appellerer til den kropslige intelligens. Beskueren sættes "fri" - fysisk såvel som mentalt - i værket til at opsøge egne indtryk af ting og erkende derudfra. Disse indtryk beskriver Hume som, oplevelser af følelser eller formidling af ydre billeder gennem sanserne (Hume, 2010: 449f i: Andersen, 2012: 209), og Løgstrup beskriver indtrykket af tingene som en abstrakt og selvstændig erkendelsesform (Pahuus, 2016: 14).

I forbindelse med *Sex and the Sea*, har Boddeke og Greenaway specifikt udtalt deres intention:

"Visitors are encouraged to feel the same emotions of homesickness and sexual desire as seamen are faced with when they are at sea for months on end and staying in unfamiliar ports. Far away from their homes, other norms and values can sometimes hold sway" (Luperpedia Foundation ¶ *Sex and the Sea*).

Kunstnerparrets og M/Ss respektive visioner ligner hinanden, idet de begge sigter efter at skabe en sanselig oplevelse med et bredt eller udefineret narrativ, som gør "fortællingen" tilgængelig for mange mennesker.

Analyse af intentio operis

Som forklaret tidligere må man undersøge værkets semiotiske strukturer, for at forstå dets intention. Tegnanalysen vil tage udgangspunkt i filosof og logiker Charles Peirces (1839-1914) tegnteori, hvori han beskriver et triadisk forhold i tegntolkning mellem *tegnet* selv ("representamen", det repræsenterende element), *objektet* og *interpretanten* (fortolkningen af tegnet) (Wille, 2007: 56). Analysen vil desuden beskrive værkets formalistiske strukturer.

Et tegn repræsenterer "noget", og dette "noget"s fænomen er således tegnets objekt. I tolkningsprocessen af tegnet og dets objekt aktiveres en intellektuel oplevelse, som iværksætter en idé, hvilken medierer mellem de to første forhold. Denne idé (eller tolkning) opstår i en "nogen", for hvem tegnet har og gives en særlig betydning. Denne "nogen" kan være et mere eller mindre intelligent væsen, og den tolkende indsats kan ske bevidst eller ubevidst, instinktivt eller tillært (Wille, 2007: 57; 61). Når jeg besøger *Sex and the Sea*, er jeg denne "nogen". Således er tolkningen af værket og dermed den semiotiske analyse subjektivt forankret i mig. Peirce spalter tolkning i tre processer:

- Et første; svarende til tegnet. Den umiddelbare, emotionelle oplevelse frigjort fra alle koncepter. Dette er således oplevelsen uden reaktion, eller årsag uden konsekvens.
- Et andet; svarende til objektet. Den formidlede men endnu ikke reflektive oplevelse. Det andet er reaktionen på det første.
- Et tredje; svarende til indholdet. Forståelse af årsag og virkning, og udvidelse af denne virkning til vane, konvention eller lov. Det er knyttet til den generelle forståelse, og er altså en intellektuel oplevelse. (Everaert-Desmedt, 2011).

Tegn, som påvirker kroppens emotioner, og som dermed knytter sig til "førsteheden", kalder Peirce for *ikoniske tegn*. Tegn, som peger på et objekt, dvs. "andetheden", kalder han for *indeks-tegn*. Vi kender ordet "index" fra det engelske "index finger", altså "pegefinger". Tegn, som refererer til en idé, kalder Peirce for *symboler*.

Hvor tegn og objekt (ikon og indeks) knytter sig til den ydre, sanselige verden, knytter indhold (symbol) sig til idéen, dvs. den mentale tolkning af et fænomen (Wille, 2007: 42ff). I denne forbindelse er det oplagt at trække en reference til Longinus'

‘phantasia’, Humes ‘ide’ samt Kants ‘indbildningskraft’, eftersom alle teoretiseringerne beskæftiger sig med en skelnen mellem et ydre fænomen og et indre, refleksionsbundet fænomen.

Med Peirces tredeling af tegntolkningsprocessen i “første”, “andet” og “tredje” findes en kronologi; noget sker før noget andet. Dette kan knyttes til den transformerende oplevelses fire led, hvor vi ligeledes finder, at mentale processer iværksættes gennem en emotionel, automatisk og ubevidst reaktion på et fænomen.

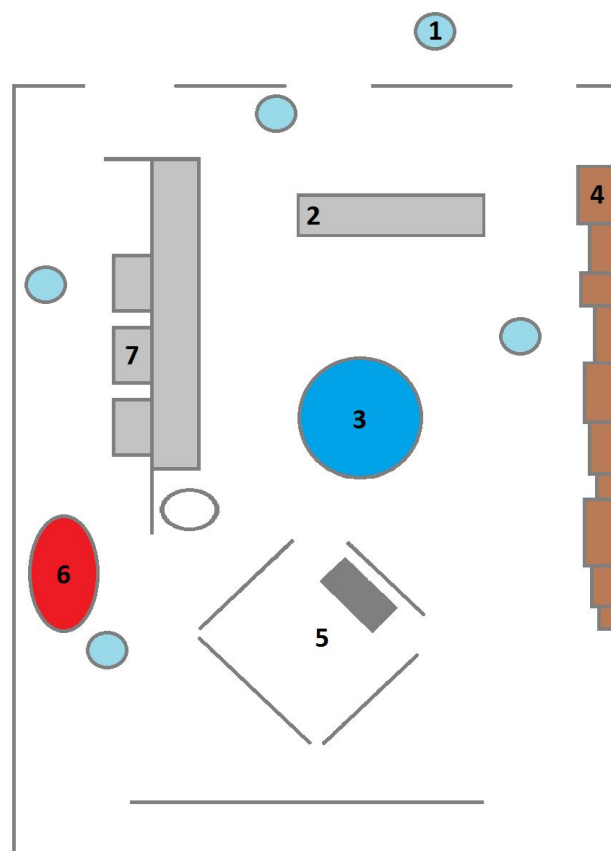
I analysen af *Sex and the Sea* skal Peirces tegnteori bidrage med et begrebsapparat, som kan strukturere værkets virkemidler og refleksionsaktiviteten. I analysens indledende, formalistiske afsnit bearbejdes værkets objektive strukturer. Disse afsnit undersøger værkets objektive form frigjort fra semiotikken. Hermed besvares spørgsmålet om, hvad værket konkret indeholder, herunder hvilke virkemidler der tages i brug. Analysens konsekutive, semiologiske afsnit udpensler tegnbruken (*intentio operis*; Eco, 1990) - herunder min (subjektive og fænomenologiske) tolkning af værkets referencer til objekter, samt hvilke sanser og refleksionsprocesser der aktiveres. Disse refleksioner knyttes til den æstetiske oplevelse, som blev beskrevet i kapitel 4. Denne del af analysen undersøger således værkets tegnbrug på et denotativ og et konnotativt niveau.

Eftersom min tolkning er fænomenologisk og subjektiv, afprøves den senere i analysen gennem iværksættelse af en go-along-undersøgelse.

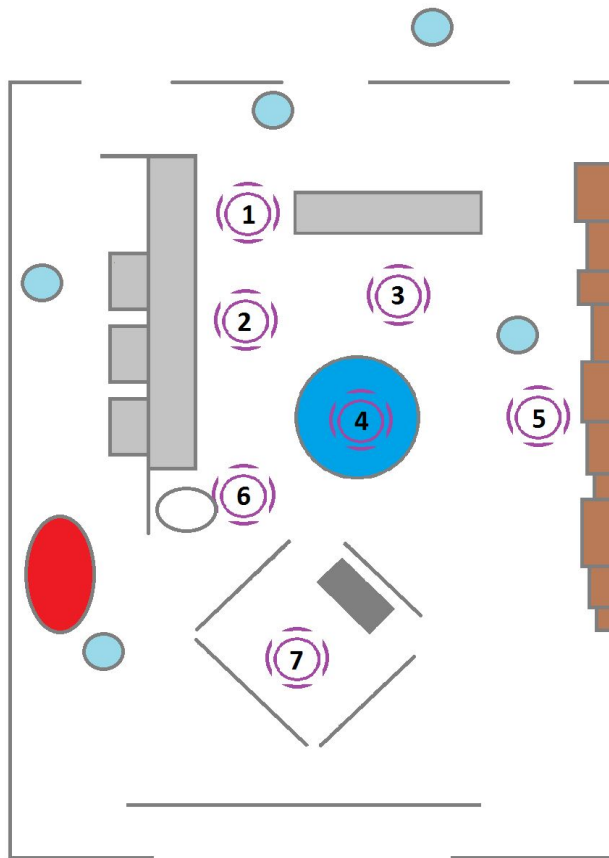
Værkets form

Sex and the Sea er skabt i et mørkt rum, hvor hvide spotlys eller kraftige projiceringer lyser de enkelte genstande op. I udstillingen indgår forskellige hovedgenstande, som dominerer aktiviteten i rummet, og som også har været vist i forbindelse med tidligere udstillinger i Rotterdam og sidenhen Stockholm. Flere smågenstande er ligeledes hentet med fra originaludstillingen i Rotterdam, og stammer derfor fra Holland - andre smågenstande er fremskaffet af M/S, og de har derfor typisk rod i den danske søfartshistorie. Herigennem bliver dele af historien fortalt med et dansk afsæt, hvilket kan højne muligheden for, at gæsten kan identificere sig med genstandene - eller at gæsten er fortrolig med dem (jf. Løgstrup).

Som skrevet om Greenaway, er han ikke umiddelbart tilhænger af at inddrage stringente narrativer i sit arbejde. Overordnet om *Sex and the Sea* kan man ligeledes sige, at der ikke er en styrende "handling". Udstillingen er fragmenteret, hvilket understreges af lyssætningen, som deler oplevelsen op i (ofte usammenhængende) bidder. Værket har ingen hovedperson og intet styrende eller konkret forløb. Derimod er udstilling arrangeret således, at de besøgende kan gå i ring og i princippet selv beslutte, i hvilken rækkefølge han eller hun oplever værket. Udstillingen er snarere baseret på, hvad Løgstrup kalder "billedkunst og lyrik" end "ordkunst". Ordkunsten har en kronologi, og appellerer til vores foretagsomme liv, hvorimod billedkunsten og lyrikken appellerer til de sanselige indtryk (Pahuus, 2016: 16). Plantegninger for værket ses nedenfor. Tegningerne skal ses i sammenhæng, og viser henholdsvis den visuelle og den auditive oplevelse. Tegningerne er nummereret, og denne nummerering strukturerer gennemgangen i næste afsnit.



Model 5, Plantegning: Genstande



Model 6, Plantegning: Lyd.

Selvom ruten i udstillingen kan vælges frit, skal alle besøgende starte oplevelsen på samme måde; ved at gå igennem 5-10 meter tomt rum, som leder hen mod en sort væg med påskriften "Sex and the Sea". I væggen er tre, smalle åbninger, hvorigennem man kan entre værkets rum. Som nævnt er udstillingsrummet mørkt, hvorfor man ikke kan se, hvad der venter på den anden side af væggen. Værkets lydside er dog så dominerende, at man allerede udefra kan høre diverse melodier, talestrømme og andre uidentificerbare lyde.

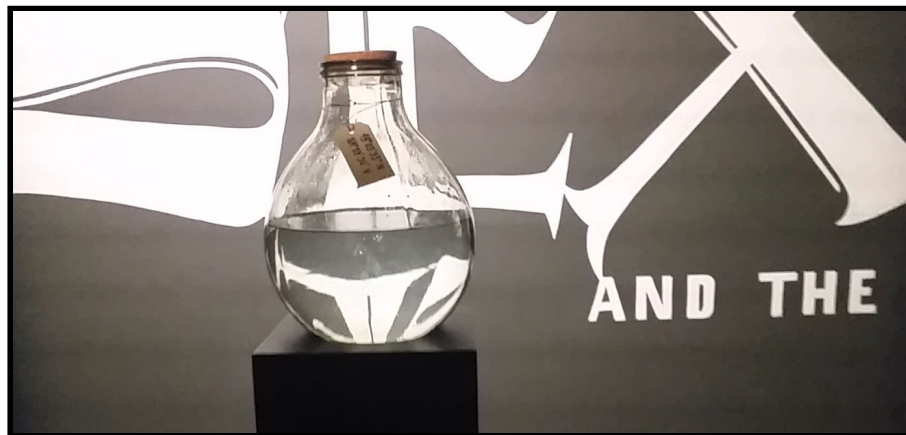
Semiotisk analyse af værket og dets genstande

I det følgende præsenteres værkets genstande i dén rækkefølge, jeg oplevede dem ved mit første besøg. Via strukturen for præsentationen vises således den rute, jeg intuitivt fulgte igennem værket. Genstandene beskrives først formalistisk, og tolkes sidenhen semiotisk.

De uidentificerbare lyde, som blev nævnt før, vil jeg kalde værkets indledende tegn. Tegnet er af typen ikonisk tegn, som refererer til et første - en emotion frigjort fra koncept om årsag (Everaert-Desmedt, 2011). Man hører lydene, som giver en emotionel reaktion, men det vækker ingen idé om et objekt - og netop dette vækker nysgerrigheden på, hvad der venter på den anden side af væggen.

1. Vandprøver fra hele verden.

Foran indgangen til udstillingen er placeret en stor kugleflaske i glas med korkprop. Flasken er fyldt med vand, og om halsen er den forsynet med en lille lap papir, hvorpå der er noteret koordinater med håndskrift. Disse flasker med vand er placeret fire andre steder i udstillingen.



Billede 2, Vandprøver fra hele verden (indgang).

1a. Semiotisk tolkning af Vandprøver fra hele verden.

Koordinaterne på papirlappen er indeks-tegn, som peger på det sted på kloden, hvor vandet angiveligt kommer fra. At koordinaterne er håndskrevet peger desuden på, at papirlappen er en rest fra en tid, hvor koordinater ikke blev printet på klistermærker, men produceret i hånden. Således åbner værket, allerede ved sin indgang, for en forståelse af, at dette værk ikke kun er en samtidshistorie, men en historie, som trækker bånd langt tilbage i tiden. En tredje tegn-type, symbol, identificeres i genstanden: Piedestalen, hvorpå flasken er placeret, kan kategoriseres som et symbol. Et symbol er et tegn, som refererer til tredjeheden, dvs. den intellektuelle oplevelse, som her manifesteres i idéen om det ophøjede. Heraf følger tolkningen, at vandprøven er særlig

og vigtig, og den tilskrives derfor betydning. Jeg tolker, at jeg må give genstanden min opmærksomhed og søge at forstå den, eftersom den iscenesættes som værende betydningsfuld.

2. Myter om livet på havet.

Det første man møder, når man træder ind gennem indgangsdøren til Sex and the Sea, er en montre som udstiller ældre og organiske genstande; bl.a. en "ægte" havfrue (som er lavet af fiske-, abe-, og menneskeknogler, træstykker og hår), et glas med spanske fluer, som skulle fungere som potensmiddel, forskellige erotisk udseende kokosnødder (*Lodoicea maldivica*) og Venus' blomsterkurve, som ifølge Japansk tradition (og ifølge genstandsteksten) skulle give evig kærlighed. I loftet over montren er tre højttalere installeret (model 6: 1, 2 og 3). Fra lydinstallation 1 høres kvindehvin og latter, fra lydinstallation 2 høres (barne-)hvisken og fra lydinstallation 3 høres knurren.



Billede 3, Myter om livet på havet.

2a. Semiotisk tolkning af Myter om livet på havet.

Det første som springer mig i øjnene ved montren er det forhold, at alle enkelt-genstande er organiske. Der er altså et indeksikalt tegnforhold mellem genstandene og naturen. Dernæst ses kokosnødderne, som ved første øjekast ligner afstøbninger af strittende kvindenumser og fremstår stærkt seksuelle. Havfruerne i montren, leder tankerne hen på den mytiske verden, som i megen kunst og litteratur er

blevet forbundet til livet på havet. Denne mytiske mystik forstærkes af lydinstallationerne (hvin, skrig, latter), som har den emotionelle effekt, at jeg bliver forvirret og får mit blik til at søge mod loftet, hvorfra lydene kommer. Eftersom rummet er mørkt, er det ikke lige til at få øje på, hvorfra lyden kommer. Glasset med de spanske fluer fremhæver historikken i montrens tema, da de spanske fluer var fortidens potensmiddel, hvilket i dag er erstattet med det kemisk fremstillede Viagra.

Min tolkning af genstanden kan samles under en idé, som vedrører det sagnomspundne, mytiske og mystiske, sanselige og erotiske liv på søen. Den sanselige påvirkning fra (fraværet af) lys og lyd gjorde mig forvirret, men på samme tid nysgerrig på en verden og en historie, som fremstod ukendt.

3. Dansende søkøer.

Del 3 af værket er en oplyst cirkelformet plade, hvorpå der er placeret en snurrende figur; en søko med en unge. På pladen er projiceret videoklip, som skiftevis viser glinsende, turkisblåt vand og nøgne, svømmende mennesker. I kontrast til en ellers mørk udstilling, lyser den roterende figur op midt i rummet. Over figuren er der ligeledes installeret musik, som søkoen roterer til (model 6: 4).



Billede 4, Dansende søkøer.

3a. Semiotisk tolkning af Dansende søkøer.

På min rute gennem værket, hvor jeg altså netop havde betragtet montren og mærket den mytiske og mystiske side af søfartshistorien, tiltrak søkøerne min opmærksomhed. Genstanden blev - i forlængelse af forrige oplevelse - tolket som noget fortryllende; på en oplyst "scene", "danser" en moder-søko til musik med sin unge i favnen. Scenen er kraftigt lyst op i turkisblå farver og glimter, som var det vand, der blev ramt af sollys. Som det var tilfældet med piedestalen under vandprøverne, påvirker genstandens placering midt i rummet, den ophøjede position og det kraftige lys mig til at tolke dette havdyr, som betydningsfuldt; en kærlig "hav-gud", som repræsenterer den smukke og omsorgsfulde natur.

Efterfølgende undersøgelse af søkoen som tegn fortæller mig, at søkøer sandsynligvis har været inspiration til myterne om havfruer. Søkoens græske navn, Sirenia, kan ligeledes knyttes til myten om sirener (svarende til havfruer). Denne reference ville en model reader have udledt umiddelbart. Søkoen som tegn i værket bliver således et symbolsk tegn på, at livet på havet ikke altid er, som det umiddelbart tager sig ud for at være. Idéen om det kærlige og smukke havvæsen er idylliseret og ophøjet, til trods for, at det i virkeligheden blot er en almindelig søko.

4. Kuffertvæggen.

Musikken, som søkoen roterer til, forstyrres af en ny lyd, som retter opmærksomhed mod Kuffertvæggen. Kuffertvæggen består af en lang række af åbne kufferter, som er fyldt med forskellige genstande, som kan forbindes til sømandslivet. Der er en stor diversitet i kufferternes indhold. Musikken, som i første omgang rettede opmærksomhed mod Kuffertvæggen, er et stykke jazz-musik. Det spilles ud af en kuffert (model 6: 5), som indeholder musikinstrumenter.



Billede 5, Kuffertvæggen.

4a. Semiotisk tolkning af Kuffertvæggen.

Det umiddelbare tegn, som gør indtryk, er det forhold, at alle kufferterne er åbne. Almindeligvis åbner man ikke sine private genstande til fri beskuelse, og jeg tolker således dette tegn som symbol på åbenhed og ærlighed. Man får et indblik i private liv. Denne tolkning knytter sig til det tredje; en intellektuelt forankret idé, som opstår i mig.

Som skrevet i forrige afsnit er der en stor diversitet i kufferternes indhold. Dog ser jeg en udvikling i genstandenes tegnbrug fra den ene ende til den anden, som peger på en temporal udvikling: Indledningsvist pakker sømanden sine ting, tager afsked med sine elskede og drager afsted. Dette tolkes ud fra kufferter, som er fyldt med foldede skjorter og underbukser, postkort med afskedshilsner og dødsattester. Det peger på historien om mennesker, som forlader deres vante og trygge liv for at drage ud på en fjern og farlig rejse. Dernæst følger festen, fornøjelserne og alt det sjove, letsindige ved livet på havet. Man hører jazz-musik fra en kuffert med musikinstrumenter: Ved siden af denne er en kuffert med en "sovende" (meget livagtigt udstoppet) hund. Tankerne ledes hen på, at hunden er gået omkuld, alt imens sømændene fester og drikker natten lang. Sidst ses, hvad jeg vil kalde "konsekvenserne"; her er kufferterne fyldt med varme sokker, men også af billeder af kønssygdomme, medicin, og (noget som særligt sprang mig i øjnene) en lolitadukke klods op ad en bibel. Festen har lagt sig, og temaet for kuffertindholdet er drejet hen på noget konsekvensbetonet. Lolitadukken og biblen tolker jeg som en reference til kødets lyst mod moralens bånd. Den forfalskede

kærlighed, som sømændene må ty til, når deres kærester er langt væk, og den skam, som kan følge de seksuelle udskejelser.

Som det fremgår af min analyse er temaet for Kuffertvæggen komplekst, og flere af genstandene står i skarp kontrast; tankerne ledes både hen på store emner, såsom savn, død og sex, men Kuffertvæggen fortæller ligeledes den mere praktiske historie om livet på søen gennem hverdagsgenstande. Det er livet på havet i alle henseender.

5. Filmen.

Del 5 af udstillingen består af tre skærme, som afspiller hhv. højre side, midten og venstre side af en kortfilm. Kortfilmen kan ses i fuld længde i bilag 5. Skærmene er placeret i en hesteskoform, hvilket gør, at man kan bevæge sig "ind i" filmen. Hesteskoen lukkes af en væg med en vinduesåbning med tunge, røde gardiner. I vinduet står to fajancehunde (Staffordshirehunde). Fajancehunde blev (ifølge genstandstekster) brugt af prostituerede til at vise potentielle kunder, at sømanden i huset var bortrejst, og at der var "fri bane". Foran vinduet (inde i kvadratet) står en gammel, blød, uredt seng med metalstel, som knirker, når man sætter sig på den. Under sengen er en kasse med kondomer og nogle pornoblade, og der ligger desuden silkekimonoer smidt i et hjørne.



Billede 6, Uredt seng til filmkiggeri.

Kortfilmen er baseret på interviews med kvinder og mænd, som har levet på havet. I filmen fortæller unge, uerfarne sømænd og gamle søulke om deres oplevelser - både de

åbenbare og de private. På de tre skærme projiceres en eller flere sømænd samtidig (hver på sin skærm), og det er timet således, at talerne i de respektive klip reagerer på og "lytter" til hinanden. Tale-klippene afbrydes eller akkompagneres fra tid til anden af billeder af horisonten over havet, krabber på havbunden, måger, letpåkledte kvinder, store fragtskibe og nøgne, svømmende mennesker.

Igennem hele filmen afspilles musik, som varierer i instrument, tempo og genre alt efter, hvad der tales om. Musikken består af klaverspil, strygeinstrumenter, akustisk guitar og en Shehnai-fløjte blandet med lyden af bølgebrus, tordenbrag og mågeskrig. Filmen varer knap 15 minutter, vises i et loop, og handler om emner som frihed og hjemve, fascinationen af kvinder, at møde kvinder i nye havne, homoseksualitet blandt sømænd, sammenhold på skibet og kønssygdomme.

"Fortællinger fra sengekanten" er en dominerende genstand i *Sex and the Sea*, idet den er voluminøs, er lyst kraftigere op og afspiller højere lyd end de andre genstande.

5a. Semiotisk tolkning af Filmen.

Der er mange elementer i filmen, som kan behandles semiotisk. I dette afsnit fokuseres der på de tegn, som var mest dominerende i min læsning.

Diversiteten i fortællere viser, at sømænd kan være meget forskellige, og således ikke behøver at leve op til den stereotype forestilling om "en sømand". I filmen repræsenteres "sømænd" af forskellige typer mennesker, som varierer i både alder, personlighed og køn. Dette symboliserer en almenmenneskelighed, som fortæller mig, at historien om livet på havet vedrører andre end sømænd alene.

Shehnai-fløjten var især stemningsskabende, og er den lyd jeg særligt betoner, når jeg efterfølgende har omdannet værkoplevelsen til en fortælling (oplevelse som fortælling, Forlizzi & Ford, 2000). I sin førstehed har fløjten den emotionelle effekt, at jeg bliver opmærksom, nysgerrig, og drages mod lyden. I sin andethed (og sin indeksikale form) peger den på en orientalsk, fremmed, og forførende stemning og kultur. Den refererer til de fremmede havne, som sømændene oplever på deres færd.

Et andet forhold, som jeg vil fremhæve er filmklippene, hvori en overvægtig kvinde med dykkerbriller tager svømmetag, samtidig med at der vises billeder af forførende, letpåkledte kvinder, som er skabt i *Second Life* (bilag 5, 06:20). Denne

tegnbrug har i sin førstehed en kontrastfuld, emotionel effekt på mig; Jeg væmmes og fascineres på samme tid. Den overvægtige kvindes uelegante fremtoning og grove svømmetag holdt op mod de kunstigt perfekte avatarer, som sensuelt og lokkende svinger hofterne, kan ses som et indeks-tegn, som peger på, at der er konflikt mellem idéen om kvinden og virkelighedens kvinde. Det kan desuden ses som et symbol på den idylliserede forestilling om sømandsrejsen, og den virkelige, uperfekte oplevelse. Med anvendelse af Second Life-avatarer skabes således et rum mellem virtualitet og realitet, som åbner nye muligheder for erkendelse, jf. Boddekes intention som kunstner.

I passagen 05:00-06:00 svømmer fisk, nøgne mænd og nøgne kvinder hen over skærmen (bilag 5). Disse billeder giver en emotionel forestilling om den frihed, som man føler, når man svømmer nøgen i havet, og symboliserer den samhørighed, vi har med havets dyr. Nøgenheden tolkes desuden som et symbol på ærlighed i filmens fortalte historier. Billeder og lyd fra havet går igen i løbet af filmen. Havet er omdrejningspunktet for hele værkfortællingen, og de visuelle og auditive tegn på havet fungerer som et genkommende symbol på idéen om frihed, potentialer og uforstyrrelighed, som motiverer sømændenes rejse.

I filmen fortæller sømændene historier om skjult homoseksualitet, hvilket er et tegn på skam og hemmeligholdelse (bilag 5, 09:50). Til gengæld fortæller de om luderbesøg og kønssygdomme på en måde, som peger på en almen accept af og åbenhed om sexlivet samt konsekvenser ved ikke at beskytte sig. Dette symboliserer et sammenhold mellem sømændene, som skaber nye normer på havet, der adskiller sig fra dem, de ville efterleve derhjemme. En af sømændene siger dog, at han helst ikke går til luder, da han ikke synes, det er fair over for dem (bilag 5, 08:55). Der frembringes således en konflikt om hvorvidt, det er rigtigt og godt at gå til luder. Sømændene fortæller desuden historier om de korte ophold i alverdens havne, hvilket peger på rejsens flygtighed og symboliserer frihed og dermed en uansvarlighed overfor dem, man måtte møde på sine ophold.

6. En blød, rød veloursofa.

Bag højre skærm er placeret en rød veloursofa, og ved siden af sofaen står en vandprøve ("Vandprøver fra hele verden"). Sofaen er lyst op med et rødt spot. Fra sofaen kan man se og høre kortfilmen, men herfra er billedet projiceret omvendt (man ser bagsiden).

6a. Semiotisk tolkning af En blød, rød veloursofa.

Mine refleksioner over sofaens semiotik åbner op for to tolkninger: Dels peger sofaens dybrøde velourstof på sensualitet i sin førstehed: Den bløde overflade "kærtegner" huden, når man berører den. Dels ledes tankerne hen på biografsæder, som i farve og form kan ligne sofaen. Fra sofaen har man (ligesom i biografen) udsyn til en skærm, men installationen adskiller sig fra biograftrummet, eftersom spotlyset er ikke på skærmen, men på den siddende. Desuden projiceres filmbilledet spejlvendt, og viser således en forvrænget virkelighed.

Jeg tolker sofaen som en plads til selvrefleksion. Man sætter sig i sofaens spotlys, bliver en del af værket, og ser fortællingen - og potentielt sig selv - "udefra".

7. Vinduer til ludere og kønssygdomme.

Sidste del af udstillingen består af tre glasmontrer, som er forsynet med gardiner og ligner vinduer. I monterne udstilles figurer af kønsdele, billeder af symptomer på kønssygdomme, diverse medikamenter til behandling og fajancehunde. Nogle genstande er "skjult" bag gardinerne.



Billede 7, Vinduer til ludere og kønssygdomme.

7a. Semiotisk tolkning af Vinduer til ludere og kønssygdomme.

Jeg har valgt at kalde denne genstand for "Vinduer til ludere og kønssygdomme", fordi glasrammerne sammenlagt med gardinerne får monterne til at ligne vinduer. Man må "lure" ind bag gardinerne for at få øje på de genstande, som er placeret længst mod siderne. Jeg måtte strække hals for at få det hele med og følte, at genstandene var på samme tid skjult og fremlagt. I den ene montre er medicinske genstande, og her viser udstillingen de (alvorlige) sygdomme, som kan følge med den fri og letsindige livsstil, som føres på havet. Denne kliniske behandling står i kontrast til de bløde velour-gardiner; som alvorlige konsekvenser i en tillokkende og fristende indpakning. Den midterste montre er fyldt med diverse seksuelle figurer og billeder af pin-up-kvinder. Den sidste montre er fyldt op med fajancehunde. Jeg tolker sidstnævnte som et tegn på de mange kvinder, som måtte bruge deres hjem som arbejdsplads, når manden var på havet. Almindelige kvinder (mange af dem mødre) måtte prostituere sig selv, hvilket også blev kommenteret i filmen.

Harmoniserende og kontrastskabende tegn og indtryk

Dette afsnit vil nu knytte værkets tegnbrug til den æstetiske sanseerkendelse samt analysere, hvordan æstetikken hhv. harmoniserer og skaber kontrast. Det diskuteres derefter, hvordan tegnbruken åbner for refleksion over "det gode liv" og at handle godt.

Som det fremgår af ovenstående er *Sex and the Sea* en stærkt tegnmættet tekst. Hvad der gør netop denne tekst særlig, er dens dominerende brug af ikoniske tegn. De ikoniske tegn giver læseren en emotionel reaktion, som ikke umiddelbart knytter sig til en idé eller et objekt. En dominerende del af tegnene i værket knytter sig således til kroppen og dermed sanseerkendelsen. Denne accentuering af det sanselige kan være en fordel i forhold til at skabe det bevidste erkendelseschok i den transformerende oplevelse.

Eksempler på denne ikoniske og sanselige tegnbrug ses især i forbindelse med værkets lyssætning og lydside, og tegnbruken gøres mulig i kraft af værkets integration af digitalitet. De kraftige, hvide spotlys og dynamiske projiceringer i mørket har den effekt i sin førstehed, at den vækker opmærksomhed og nysgerrighed, hvilket "lokker" læseren gennem værket. Det er læserens intuitive rute fra én enkeltgenstand til den næste, som styrer narrativet, hvilket tillader, at læseren indlever sig i og bliver ét med

narrativet. Lysets effekt på narrativet harmoniserer således mellem læser og tekst. De auditive stimuli fra skjulte lydkilder, hvorfra stemmer, latter, hvin og knurren lyder, giver ligeledes en emotionel reaktion - men hvor lyssætningen skaber nysgerrighed, skaber lydsiden forvirring. Denne forvirring forstærkes i sammenhold med mørket. Påvirkning fra lyd og lys sker gennem hele værket, hvilket holder sanserne aktive og dermed sanseerkendelsen i gang.

Referencer til kroppen er genkommende i løbet af udstillingen; nøgne kroppe i havvand giver en emotionel fornemmelse af frihed og lethed, mens billeder af betændte sår på kønsdele giver en forestilling om smerte. I refleksionsprocessen bliver disse tegn symbol på hhv. frihed og ærlighed, men også sårbarhed og konsekvens. Læseren lokkes af frihedens lyst og leg, men fremmedgøres fra sine letsindige handlinger i konfrontationen med konsekvenserne.

Denne dualitet mellem forestilling og virkelighed ses desuden i forbindelse med søkoen, som repræsenterer "den smukke løgn" om livet på havet. I idylliseringen af idéen om havets magi, forvandles søkoen til et ophøjet væsen; en kærlig havgud, som elegant danser i det glitrende vand. Når man erkender, at sirenen (havfruen) blot er en almindelig søko, sås tvivl om det tillokkende behag, som først drog én til genstanden. Noget lignende forekommer i forbindelse med den overvægtige svømmer og Second Life-kvinderne. Her gøres idéen om kvinden fremmed fra eksemplet på virkelighedens kvinde, som snarere vækker emotioner af væmmelse end af lyst.

Lolitadukken er endnu et eksempel på en forfalsket kvinde. Dukkens kolde, kunstige overflade står i kontrast til den varme og nærhed, hun skal bringe. Dukken ligger op ad Bibelen, som er et stærkt symbol på "det moralsk dydige". Placeringen af genstandene fremhæver, hvordan lyststyrede handlinger står i direkte kontrast til det bibelsk moralske. Med reference til Kant kan man sige, at placeringen af genstandene fremhæver medieringen af forholdet mellem drift og fornuft, hvilket kan iværksætte erkendelsesprocessen. Med reference til lykkeidealer kan man sige, at det fremhæver medieringen af forholdet mellem hedonistisk lykke og lykken ved et dydigt liv.

Kuffertvæggens divergerende tegn skaber refleksion over store emner som død, liv og lyst, hvilket på samme tid drager og frastødender én. Man lokkes ind i skønne tanker om frihed og muligheder i det ene øjeblik, men konfronteres med ubehagelige konsekvenser i det næste. Dette skaber en æstetisk oplevelse, hvor man i en

vekselvirkning rives ind i og fremmedgøres fra historien om livet. Historien om livet er ikke blot sømændenes historie, men vores fælles historie, idet den skaber refleksion over følelser, som er universelle. Det er almenmenneskelige oplevelser og emotioner, som berøres, og vi kan identificere os med dem. Harmoniserende natur-tegn, som vækker refleksion over frihed, nysgerrighed og potentialer, optræder igennem værket, hvilket minder os om de ting, som motiverer sømændenes rejse. Til trods for, at vi forfærdes eller føler skam over visse genstande, bliver denne følelse igen og igen erstattet af en følelse af harmoni, som får os til at glemme ubehaget.

Værket formidler fortællinger om dydige handlinger, såsom modet til at rejse væk hjemmefra, og mindre dydige handlinger, såsom det lyststyrede liv på havet. Sømændene handlede f.eks. ikke dydigt, når de var deres ventende kærester utro, eller når de dyrkede sex med en prostitueret mor, hvis barn lå i fodenden. Måden hvorpå værket fortæller om disse handlinger er ikke moraliserende - det fortælles ikke klart, hvad der er "rigtigt" eller "forkert" - hvorfor det er læserens ansvar selv at finde frem til, hvad man bør gøre. Gennemgående for værket er, at det er ærligt: Det fortæller den ærlige historie om det fejlagtige menneske. Det kræver mod at fremvise disse usædelige sider af sig selv, og det kræver på samme måde mod at spejle sig i historierne og reflektere over deres betydning ift. ens eget liv. Man opnår først indsigt i sig selv og verden, så man kan handle godt, når man tør være ærlig overfor sig selv.

Værkets hedonistiske nydelse er ikke konstant. Den overtages fra tid til anden af forvirring og forestilling om død og smerte. Dette har den effekt, at læseren konstant bliver mindet om konsekvenserne af hedonistisk og lyststyret nydelse. Det er en kontrastfuld, ærlig fortælling, som virker fremmed og bekendt på samme tid. Det er ikke "nogens" fortælling - det er fortællingen om livet og livets kontrastfuldhed.

Analyse af intentio lectoris

Go-along

Med anvendelse af go-along-metoden efterprøves egne, fænomenologisk funderede erkendelser. Med reference til Ecos tekstlæsningsteori kan man sige, at specialet vha. denne undersøgelse, skal afdække intentio lectoris. I den semiotiske analyse var et ideal om at skabe logiske argumentkæder via tekstens semiotik, men det er umuligt at holde sin subjektivitet ude af tolkningen. Denne undersøgelse skal således imødekomme det forhold, at teksten kan læses anderledes af andre individer.

Go-along-metoden er udviklet af Margarethe Kusenbach (2003), og hendes formål med metoden er at tilbyde et etnografisk forskningsredskab, som frembringer nogle af de reflektive aspekter af erfaring og knytter dem til et specifikt sted (Kusenbach, 2003: 465). I specialet er dette sted udstillingen, Sex and the Sea. Metoden er en hybrid mellem deltagende observation og interview. På go-alongs følger forskeren sine informanter i deres "naturlige" omgivelser. Forskeren stiller undervejs spørgsmål, lytter og observerer, alt imens hun aktivt udforsker informantens strøm af oplevelser og handlinger (Kusenbach, 2003: 463).

Go-along-metoden kombinerer styrker fra to videnskabelige traditioner; fænomenologien og etnografien. Hvor fænomenologien fokuserer på erkendelse gennem subjektbunden sansning (og erfaring, jf. Husserl, 1999: 15), fokuserer etnografien på mennesker i en strukturelt organiseret sammenhæng, og ser på denne i et holistisk, kvalitativt beskrivende perspektiv (kultur og socialt liv) (Kusenbach, 2003: 456). Groft sagt kan etnografiske metoder deles op i to; interviews og observation af naturligt forekommende adfærd (Kusenbach, 2003: 458). Men etnografiens metoder kommer til kort i forhold til specialets fokusområde: Hvor et interview, alene, ville frembringe erindrede svar, løsrevet fra stedet, ville observation, alene, give resultater om adfærd løsrevet fra refleksion (Kusenbach, 2003: 459). Man risikerer således at komme til at spejle egne oplevelser i det observerede og derigennem fejltolke adfærd (Kusenbach, 2003: 469). I go-along-metoden er begge etnografiske greb indarbejdet, og dette åbner for forståelse af informantens fænomenologiske erkendelse:

- Forskeren lader sig føre gennem rummet af informantens umiddelbare, instinktive og impulsive adfærd (svarende til observation).
- Forskeren foretager et in situ-interview, hvilket foranlediger informantens italesættelse af sine refleksioner over handlinger.
- Forskeren kan, gennem informantens egne italesættelser og adfærd, sammenstykke dennes fænomenologiske erkendelse af oplevelsen i rummet.

Med reference til filosoffen, Edward S. Casey, skriver Kusenbach, at kroppens bevægelser konstituerer vores primordiale sansning af sted og miljø ((Kusenbach, 2003: 455). Observation af kroppens bevægelser gennem et rum afslører altså informantens umiddelbare eller instinktive reaktion på rummet.

Kusenbach skriver egentlig, at go-alongs bør foretages i "naturlige" omgivelser, hvilket man ikke kan sige, at Sex and the Sea er. Jeg foretager således undersøgelsen i en "konstrueret" eller eksperimentel sammenhæng (Kusenbach, 2003, 464). Årsagen til, at jeg alligevel benytter mig af metoden er, at den åbner tilstrækkeligt op for refleksioner kombineret med adfærd. Eftersom undersøgelsen er konstrueret, åbner den ikke for rutiner og normer i en specifik kultur, hvilket heller ikke er specialets fokus: Specialets fokus er, som det står skrevet i det videnskabsteoretiske kapitel, at tilgå casen fænomenologisk - og at nuancere denne fænomenologiske erkendelse gennem etnografiske greb.

Fremgangsmåde

Retningslinjer for, hvordan metoden anvendes optimalt, blev fastlagt forud for undersøgelsen. Jeg var på forhånd bevidst om, at de forhold, undersøgelsen sigter efter at afdække, skulle hentes frem fra respondenternes private verdener, som ofte forbliver uformuleret. Dette var en udfordring, som skulle imødekommes, hvilket blev gjort gennem rammesætning af egne replikker. Gennem mit sprog og formuleringer skulle relevante svar foranlediges. På denne måde, ville undersøgelsen "styre" respondenternes svar i højere grad, end Kusenbach anbefaler i sin forskningsartikel (Kusenbach, 2003: 465). Til trods herfor fandt jeg det nødvendigt at gøre dette, idet jeg alternativt kunne risikere, at respondenterne ikke talte (om refleksioner), og at go-along-undersøgelsen således blev "nedgraderet" til en observationsundersøgelse. I udgangspunktet skulle jeg dog befinde mig i baggrunden, så min tilstedeværelse, på

mest begrænset vis, skulle forstyrre og styre respondenternes umiddelbare adfærd (Kusenbach, 2003: 464).

Tilfældige respondenter blev kontaktet ved indgangen til Sex and the Sea. Der var sat én dag af til undersøgelsen, og målet var at nå mindst fire respondenter. I en indledende samtale med respondenterne blev undersøgelsens formål præsenteret, herunder dens fokus på oplevelser, stemninger, følelser og refleksioner. Jeg bad respondenterne være så verbale som muligt, men uden at det var et krav, at de skulle kommentere på alt. Jeg sagde, at jeg ville spørge ind undervejs, hvis jeg manglede kommentarer. Jeg anvendte formuleringen; "Tal til dig selv - men gerne så jeg kan høre det". For at knytte respondenternes læsninger og oplevelser til transformerende oplevelser, spurgte jeg dem afslutningsvist, om de kunne sige noget om oplevelsen som helhed, og om de følte, oplevelsen havde ændret noget i dem.

Jeg fravalgte at tage billeder undervejs. Jeg vurderede, at dette ville lægge et unødigt pres på respondenterne, som ikke skulle bekymre sig om andet end at opleve og formulere oplevelser. Jeg fravalgte også at optage lyd, da en indledende test viste, at lydoptagelser var ubrugelige, dels pga. værkets dominerende lydside og dels pga. en observeret tendens i besøgendes adfærd, nemlig at mange talte lavt eller var stille i rummet. Notater blev taget på papir, som kan gøres diskret. Disse notater blev umiddelbart efter hver undersøgelse tilføjet detaljer, som ikke var nedfældet undervejs i undersøgelsen. Respondenternes ruter gennem rummet blev desuden noteret. Derigennem producerede undersøgelsen to typer data; de formulerede refleksioner over oplevelser samt bevægelse gennem rummet. De samlede resultater af undersøgelserne er efterfølgende skrevet i sammenhængende tekst, som findes i bilag 3.

Analyse af undersøgelsesresultater

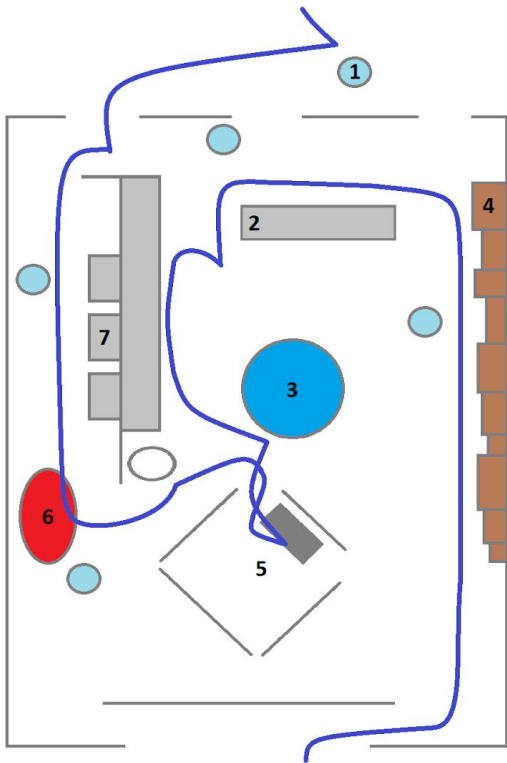
Respondenterne i undersøgelsen blev; Jørgen, 72, Marlene, 40, Birgitte, 61 og Sanne, 34.

Om tempi og ruter

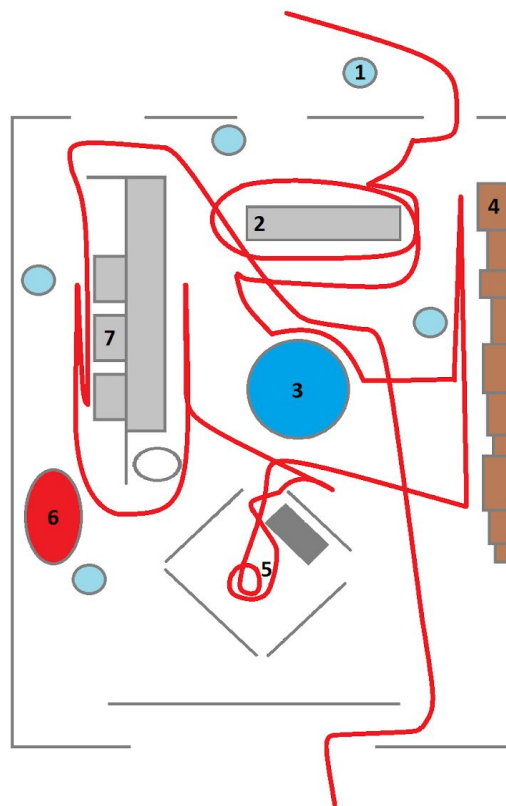
Det gjaldt for alle respondenter, at de tog sig kortere tid til at gennemgå udstillingen end forventet. Den korteste go-along varede 25 minutter (Jørgen) og den længste varede 40 minutter (Marlene). Forventningen om en længere proces blev skabt på baggrund af

min egen oplevelse i udstillingen, hvor jeg grundet stærk sansepåvirkning fra lys og lyd sænkede tempoet, så jeg kunne undersøge værkets detaljer.

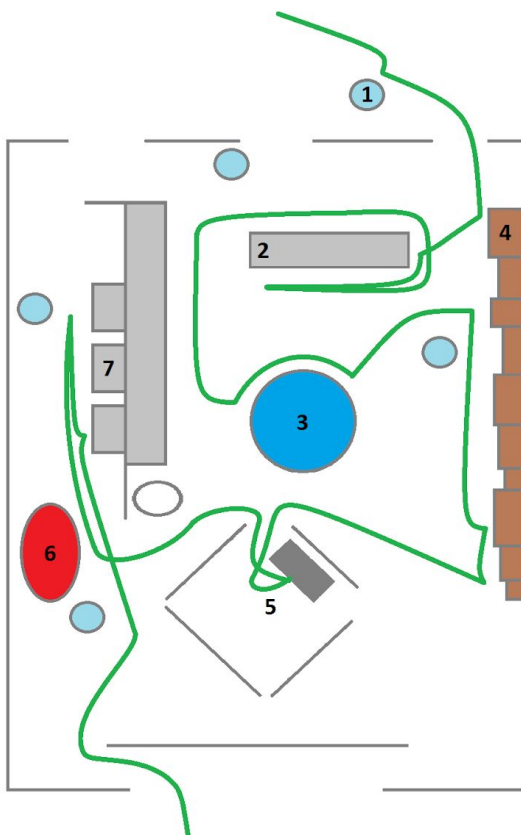
Et interessant resultat af undersøgelsen var, at alle respondenterne valgte forskellige ruter; hvor Jørgen tog højre indgangsdør (model 7) og gik højre om gennem udstillingen, valgte både Marlene, Birgitte og Sanne venstre dør (model 8, 9 og 10). Herfra tog de forskellige ruter gennem udstillingen. Marlenes og Sannes ruter var desuden cirkulære, hvilket for begge betød, at de, kortvarigt, mistede orienteringen i rummet; Sanne kunne ikke finde udgangen, og Marlene gik nær glip af Kuffertvæggen (se model 8 og 10). Respondenternes tempi varierede; Jørgen havde det højeste tempo, og dette ses reflekteret i hans svar og adfærd, som generelt var mindre præget af eftertænkksomhed og sanselighed end de andre respondenter. Birgitte havde et roligt tempo gennem udstillingen, og havde tendens til at røre ved genstandene (bilag 3, linje 150, 163). Sanne havde et friskt tempo, lige indtil hun trådte ind af indgangsdøren til udstillingen, hvor jeg bemærkede en tydelig adfærdsændring - hun stoppede op, så sig omkring og sænkede stemmen (bilag 3, linje 201). Der var forskel på, hvilke genstande på ruterne respondenterne dvælede ved. Dette underbygger teorien om, at man ikke kan designe den præcise oplevelse, men alene rammerne, da oplevelserne er skabt og afhængige af individet (Jantzen et al. 2011: 37; Hird & Kvistgaard, 2010: 43).



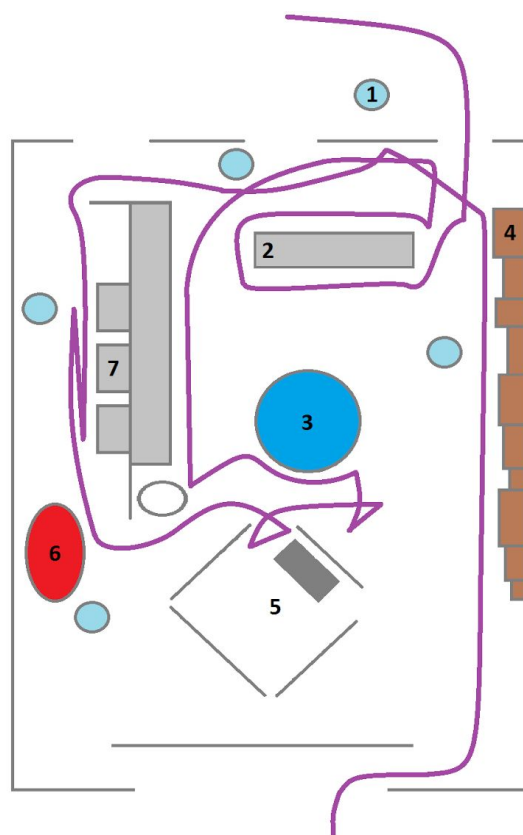
Model 7, Jørgens rute.



Model 8, Marlenes rute.



Model 9, Birgittes rute.



Model 10, Sannes rute.

Om lys og lyd

Lys og lyd var et gennemgående tema i alle undersøgelserne. Lys og lyd var desuden en faktor i forhold til respondenternes ruter og ophold; Jørgen måtte stoppe op undervejs for at vænne øjnene til mørket. Han kommenterede på det meget kraftige lys, som gør udstillingen "dramatisk", og som gør, at genstandene står mere frem (bilag 3, linje 50). Jørgen forvekslede desuden lydinstallationerne med min stemme, og troede at der blev talt til ham (bilag 3, linje 51). Sanne kaldte påvirkningen fra lys og lyd "rimeligt vildt", og denne påvirkning gjorde, at hun sænkede sin stemme og sit tempo. Hun sagde, der "sker en masse [så hun skulle] lige følge med" (bilag 3, linje 204). For Birgitte virkede lyset og lyden distraherende. Dette specifikt ved montren ved indgangen ("Myter om livet på havet"), hvor hun flere gange blev forstyrret, og måtte kigge op for at undersøge, hvor lyset og lydene kom fra (bilag 3, linje 161). Både ved indgangen og ved Kuffertvæggen påvirkede lyd Birgittes rute, da hun skulle undersøge, hvor lyden kom fra (bilag 3, linje 156). Marlene sagde om lyden, at det føltes som om, nogen kaldte på hende, da hun stod under lydinstallation 1, 2 og 3 (se model 6). Hun sagde, at det var forvirrende, fordi hun ikke umiddelbart kunne finde lydkilden. For Malene, skabte lydinstallationerne en "bizar stemning", som opstod i samspil med lyssætningen på galionsfigurer, som var ophængt ved indgangen. De så "spooky" ud, og mindede hende om uhyggelige scener fra film.



Billede 8, Oplyste galionsfigurer ved indgang (A).



Billede 9, Oplyste galionsfigurer ved indgang (B).

Marlenes rute blev påvirket af lys og lyd, da hun var ved Kuffertvæggen, som hun forlod, fordi hun blev distraheret og nysgerrig (bilag 3, linje 106). Lyset fra søkøernes oplyste plade påvirkede ligeledes Marlenes rute: Hun sagde, at lyset og bevægelsen “trak i hende” (bilag 3, linje 92).

Om søkøerne

Respondenternes reaktion på søkøerne varierede; for hverken Jørgen eller Sanne gav genstanden anledning til en kommentar eller et ophold (bilag 3, linje 40 og 214). Birgitte, derimod, gik langsomt forbi, imens hun lod hånden glide over den oplyste plade. Til spørgsmålet om, hvorfor hun rørte ved den, svarede hun, at hun ikke havde gjort det bevidst, men den var indbydende og havde flotte farver (bilag 3, linje 165). Marlene var mere verbal om genstanden; som skrevet ovenfor trak dens lys og bevægelse hende til sig. Den gav hende en “magisk” følelse, som om hun “udforskede noget”. Marlene trak ligeledes en reference til sommerferieminder fra Kroatien, og udtrykte overraskelse, da hun fik øje på de nøgne kroppe, som svømmede over pladen i det projicerede lys. Ligesom Birgitte gjorde, lagde Marlene hånden på pladen, og blev således “en del af værket”, da de nøgne kroppe svømmede over hendes hånd (bilag 3, linje 96).

Om vandprøverne

Jørgen og Birgitte stoppede op ved vandprøven ved indgangen til udstillingen, og begge kommenterede på brugen af koordinater (hvilke tidligere er behandlet som et tegn). For Jørgen repræsenterede vandprøven med koordinater noget gammelt - men han kommenterede dog, at han mente, vandet måtte stamme fra et vandværk i Helsingør (bilag 3, linje 15). Han forholdt sig skeptisk til, hvorvidt indeks-tegnet var troværdigt. Birgitte havde en anderledes, sansende tilgang til vandprøven, som hun kaldte "autentisk", og hun gned papirlappen mellem fingrene (bilag 3, linje 150). Både Marlene og Sanne gik forbi vandprøverne uden at studere dem nærmere eller kommentere på dem.

Om filmen

Som den eneste, valgte Jørgen ikke at se filmen i sin fulde længde. Dette på trods af, at han havde sat sig til rette på sengen mellem lærrederne, hvor han mente, at han kunne "blive siddende i lang tid" (bilag 3, linje 36). Som skrevet tidligere, vises filmen i et loop, og for Jørgen startede filmoplevelsen i en sekvens, som er båret af interviews på hollandsk. Han syntes, det var "besværligt at forstå", men at det var nogle "skønne billeder af kvinder og natur" og dejlig musik (bilag 3, linje 39). Birgitte satte sig også på sengen, og, ligesom Jørgen, kommenterede hun på, at den var rar at sidde på. Hun blev siddende, indtil filmen loopede, og talte ikke undervejs. Efterfølgende sagde hun, at filmen var flot, og at den gerne måtte have varet længere (bilag 3, linje 177). Marlene gik ind mellem skærmene og snurrede langsomt rundt om sig selv, mens hun så sig omkring. De mange skærme gjorde hende lidt forvirret men også nysgerrig (bilag 3, linje 111). Marlene, der, som den eneste benyttede hovedtelefoner til filmens lydside, så filmen færdig stående. For hende var diversiteten i fortællingerne interessant; det kunne gælde "hvem som helst" (bilag 3, linje 117). Sanne stod op og så hele filmen, da sengen var optaget af en anden besøgende. Hun kommenterede undervejs på filmen, som hun blev opslugt af (bilag 3, linje 225). Hun kommenterede bl.a. på filmens brug af Second Life-animerede kvinder, som hun kaldte smukke, men kunstige (bilag 3, linje 221), og historien om prostituerede med babyer liggende i fodenden, som hun kaldte "forfærdelig grafisk, når man selv er mor" (bilag 3, linje 224; bilag 5, 10:56).

Om intentioner, transformationer og kontrastfulde følelser - intentio lectoris

De fire respondenter udviste forskellig adfærd i deres læsning; både hvad angår den valgte rute, tempoet, mængden af italesættelser, refleksionsniveauet af italesættelserne, samt de personlige erfaringer, som genstandene mindede dem om.

Særligt iøjnefaldende for undersøgelsen med Jørgen var, at han lod til at distancere sig fra dybfølelse ved at reagere på genstande med vittige kommentarer (bilag 3, linje 34). Hans tempo var hurtigere end de andre respondenter, og, som den eneste, var hans rute ikke cirkulær, ligesom han ikke så filmen færdig. Jørgens referencer var snarere konstaterende end sanseligt reflekterende; han bemærkede, at hans kones navn var på et af skibsnavneskiltene, og at kufferterne i udstillingen lignede hans egne (bilag 3, linje 18, 56). Den eneste nævneværdige følelse, han italesatte, var følelsen af forlegenhed, da han så de seksuelle genstande i en af de montrer, som jeg kalder "Vinduer til ludere og kønssygdomme". Jørgen uddybede ikke denne følelse yderligere (bilag 3, linje 23). Man kan således sige om Jørgens intention i værklæsningen, at han holdt distance, og han lod sig ikke fuldstændigt nedsænke i læsningen - hvilket ellers var kunstnernes intention. Dette kan have forhindret et poetisk og/eller sygt historie- og hukommelsestab i kunstoplevelsen, jf. Løgstrup. Jørgen mente heller ikke, at oplevelsen havde ændret noget i ham, men sagde dog, at den havde givet ham en forståelse af "de gode og de grimme dele af sømandslivet" (bilag 2, linje 61). Således afspejler hans distancerede adfærd sig i hans overordnede refleksioner over udstillingen.

Marlenes skift i tempo illustrerede, hvordan påvirkning fra udstillingens lys og lyd forandrede hendes tilgang til oplevelsen; da hun så galionsfigurerne ved indgangen og hørte lyden fra loftet, mærkede hun en stemning af bizarreri (bilag 3, linje 82), og refererede til uhyggelige scener fra film. Marlene var nysgerrig på udstillingen, hvilket hun også sagde direkte (bilag 3, linje 112). Hun havde en sansende tilgang, hvilket især blev tydeligt, da hun stoppede op under lydinstallationerne og sagde, at det var som om, nogen kaldte på hende (bilag 3, linje 89), og da hun langsomt drejede rundt om sig selv i filminstallationens og tog rummet ind (bilag 3, linje 109). Marlene fortalte, at oplevelsen havde ændret hende i den forstand, at den havde fået hende til at tænke over nogle ting, og forstå nogle ting om sømænd og mennesker i almindelighed. Den havde f.eks. fået

hende til at indse nogle gode såvel som dårlige ting om sin familie, som har en historie der knytter sig til havet (bilag 3, linje 142).

Ligesom Marlene, havde Birgitte fokus på sansningen i værklæsningen. Det var særligt udstillingens taktile side, hun var nysgerrig på (bilag 3, linje 150, 163). Indtil flere gange brugte hun hænderne til at opleve udstillingen. Birgitte fremlagde, som den eneste respondent, en reel tegntolkning i undersøgelsen - dette tegn var en sommerfugl i en glasramme, som hun sagde kunne repræsentere en stækket frihed (bilag 3, linje 171). Dette siger om hendes intention, at hun var åben for at reflektere over værkets semiotik, og antyder, at hendes sind var stemt til at lade sig berøre af udstillingen. Til spørgsmålet om, hvorvidt udstillingen havde ændret noget i hende, svarede hun bekræftende, at udstillingen var "utroligt nærværende", selvom det var komplekse emner, og hun fortalte desuden, at hun blev opslugt i en sådan grad, at hun glemte sin sult (bilag 3, linje 189).

Særligt for Sannes værklæsning var, at hun var opmærksom på kontrasterende genstande og effekter. Ved flere lejligheder satte Sanne ord på konkrete genstande, som var skønne, men som på samme tid bibragte en fremmedgørende sublimitet; galionsfigurerne ved indgangen, som almindeligvis er smukke, men som i installationen så døde ud (bilag 3, linje 211), Second Life-figurerne som udover at være smukke også var kunstige (bilag 3, 221) og den smukke galionsfigur i marmor, som i kraft af sin størrelse virkede intimiderende (bilag 3, linje 213). Om genstandene på Kuffertvæggen fremhævede hun ligeledes det kontrastfulde forhold, at de refererer til både rare oplevelser (musik og instrumenter) og ubehagelige oplevelser (dødsattester) (bilag 3, linje 240). Sanne fortalte afslutningsvist, at udstillingen havde "sat nogle ting i perspektiv", og selvom det var nogle "hårde fortællinger", var udstillingen "sindsygt sej" (bilag 3, linje 244).

Respondenterne udtrykte en bred vifte af kontrasterende stemninger og følelser under undersøgelsen: Uhygge og magi (bilag 3, linje 78, 94), forfærdelse og fortabelse (bilag 3, linje 224, 225), frihed og ansvar (bilag 3, linje 171, 173), fortidighed og nutidighed (bilag 3, 126, 121). Denne kontrastfuldhed blev ligeledes læst frem i den semiotiske analyse af værket, som med sin sanselige og symbolske tegnbrug skaber skiftevis indlevelse og fremmedgørelse. Kontrasterende forhold er et centralt punkt for kunstnerparrets intention med deres arbejde generelt og specifikt for *Sex and the Sea*;

body vs. mind (Greenaway), realitet vs. virtualitet (Boddeke) og norm vs. normbrud (Boddeke & Greenaway). Med begreber fra æstetisk teori kan man sige, at kunstnerne søger, at værket bibringer både fremmedgørende oplevelser (syge historie- og hukommelsestab) og harmoniserende oplevelser (poetiske historie- og hukommelsestab). Selvom den overordnede kontekst for udstillingen er maritim og har 'livet på havet' som genstand, kan dette ikke læses tydeligt af respondenternes kommentarer, som behandler følelserne mere almenmenneskeligt. Flere af respondenterne knyttede desuden disse følelser til eget liv, hvilket peger på en identifikation med fortællingerne i udstillingen.

Kapitel 6

Diskussion af resultater

Det var kunstnernes intention at skabe et værk, som giver en sansemættet oplevelse der medfører, at den oplevende kan sætte sig uden for sig selv, og ind i nogle universelle og modsatrettede følelser gennem et åbent narrativ. I udførelsen af værket, har de søgt denne intention indarbejdet, hvilket de har gjort gennem tegnbrug og æstetisk stimuli. I resultaterne af værklæsningen, som blev frembragt gennem go-along, har kunstnernes arbejde med fremmedgørelses- og indlevelsæstetik vist sig effektivt, da dette skaber et spændingsfelt mellem velbehag og ubehag hos læserne. Det vekslende behag sammenholdt med lyst-tegn og moral-tegn, skulle ifølge den semiotiske analyse og i teorien, give anledning til refleksioner over selvet, eftersom lyst og moral knytter sig til almenmenneskelige konflikter, som opstår mellem drift og fornuft. Denne konflikt er iboende og eviggyldig for alle, jf. Kant.

Ubehaget ved oplevelsen viste sig, idet respondenterne mistede orientering, måtte stoppe op for at følge med, blev distraherede og i tvivl om, om nogen kaldte på dem. Dette sammenlagt med de italesatte følelser af forlegenhed og bizarreri peger på fremmedgørelse og uoverskuelighed i oplevelsen. Om denne oplevelse reelt har resulteret i et fremmedgørende og sygt historie- og hukommelsestab er svært at svare på. Dog kan man tolke ud fra resultaterne, at der er forekommet en form for fremmedgørelse. Dette ses f.eks. i forvirringen og i italesættelser af ubehageligheder, herunder prostitution og sygdomme. Denne fremmedgørelsesæstetik kan beskrives med det æstetiske begreb om sublimitet. Særligt det "matematisk sublime", som ikke kan forbindes sanse-anskueligt, jf. Kant, lod til at påvirke respondenterne. Denne sanse-uanskuelighed blev frembragt af ikoniske tegn, som ikke umiddelbart præsenterede deres objekter, jf. Peirce. Respondenternes adfærd ændrede sig i forhold til sansepåvirkningerne, og dette antyder en højnelse af deres arousalniveau, hvilket skærper tilstedeværelsen i oplevelsen (Berlyne, 1971). Måden hvorpå deres adfærd

ændredes sammenlagt med deres italesættelser peger endvidere på, at arousalniveauet knyttede an til en ubehagelig hedonic tone snarere end en behagelig (Apter, 2007).

Som modpol hertil sagde respondenterne, at værket var indbydende, magisk, og at historierne kunne "gælde hvem som helst" (bilag 3, linje 110). Sengen, som man kunne se film fra, bibragte desuden et fysisk velbehag, og billeder af nøgne, svømmende mennesker og fisk viste en frihed og samhørighed med naturen. Dette peger på harmoniserende indlevelse mellem subjekt og værk. Også i dette tilfælde er det svært at konkludere, om respondenterne oplevede et poetisk historie- og hukommelsestab, men det blev afsløret, at respondenterne reflekterede over sig selv i relation til værket. Der var tidspunkter i undersøgelsen, hvor respondenterne sænkede tempoet, stoppede op og virkede tænksumme - og dette sammenholdt med italesættelser, hvor elementer fra sømændenes historier blev knyttet til eget liv, viser, at en refleksionsproces må have fundet sted. Denne resulterede i, at respondenterne kunne sætte sig udover sig selv, og indleve sig i værkets verden. Denne sænkelse af tempo og harmoniserende udtalelser peger på en sænkelse af arousalniveauet samt en højnelse af behagelighed (Apter, 2007).

Selvom go-along-undersøgelsen viser konkrete eksempler på vekslen mellem behag og ubehag, frembringer den kun få resultater, som direkte viser respondenternes selvrefleksion i relation til værket. Det blev nævnt flere gange, at værket taler ind i respondenternes egen verden, men den konkrete kobling til individets liv og handlinger forblev usagt, og er dermed ikke mulig for specialet at konkludere på. Flere af udstillingens store emner, herunder sex, troskab, sygdom og død, vil i langt de fleste tilfælde have betydning i ethvert menneskes liv - og eftersom disse emner kan forekomme private eller tabuiserede, kan dette forklare, hvorfor de ikke viser sig tydeligt i undersøgelsen.

De forskellige respondents adfærd og udtalelser antyder dog, at værket har formået at "stemme" dem, i højere eller mindre grad, til at være åbne for indtrykket af tingene, og dermed lade sig berøre i et interesseløst møde, jf. Løgstrup. Stemtheden, som er muliggjort af den sanselige oplevelse, har således gjort individerne bevidste om sig selv i en hhv. fremmedgørende/meningstømmende og indlevende/meningsgivende proces. Dette har bibragt refleksion over gode og dårlige handlinger, som er udsprunget af enten drift eller fornuft. Således er den transformerende oplevelse muliggjort med

Sex and the Sea. Om en reel og dyb transformation har fundet sted i det enkelte individ, på baggrund af refleksionerne, kan specialets undersøgelser ikke afsløre. Heller ikke go-along-undersøgelsens afsluttende spørgsmål formår at afdække dette forhold. Tre af de fire respondenter mente, at udstillingen havde ændret noget i dem, og baggrunden for denne forandring var bl.a. indsigt og indlevelse i historier om menneskets komplekse liv.

Stemtheden var mindst tydelig at spore i Jørgens adfærd. Han var desuden den eneste, som svarede, at han ikke havde oplevet en ændring i sig som resultat af oplevelsen. Jf. Hume kan subjektivitet og personlighed påvirke ens smagsvurdering. På samme måde som en ung mand "hvis lidenskaber er hede" i højere grad lader sig berøre af amourøse billeder (Hume i: Andersen, 2012: 99), kan Jørgen, som beskriver sig selv, som en "gammel mand" (bilag 3), have svært ved finde interesse i emnet. Alternativt interesserer han sig for emnet, men finder ubehag i at udtrykke sine tanker i undersøgelsen, hvorfor han holder distance. I en undersøgelse, hvor deltagerne udvælges tilfældigt, er det desuden ikke muligt at vide på forhånd, hvorvidt deltagerne er i stand til at tildele værket udelt opmærksomhed. Den personlige kontekst kan spille ind og forpurre individets nedsænkning i værkets verden. Dette er et forhold, man aldrig kan designe sig udenom; har den oplevende netop mistet et familiemedlem, vundet i lotto eller kraftige menstruationssmerter, kan dette naturligvis optage dennes tankevirkksomhed i en sådan grad, at det ikke er muligt at give slip og lade sig berøre.

Udstillingens digitale effekter spillede en afgørende rolle for muliggørelsen af stemthed. Lys og bevægelse fra projiceringer samt lyd var i mange tilfælde årsag til, at respondenterne oplevede ændringer i emotioner, og dette fastholdt opmærksomhed på værket. Disse påvirkninger bevirkede, at respondenterne blev "lokket" rundt, og dermed frit kunne udforske udstillingen uden stillingtagen til en fastlagt kronologi. Digitalitet som koncept spillede desuden en symbolsk rolle i udstillingen, idet den repræsenterer en konstrueret, kunstig idé om verden, som står i kontrast til den virkelige, komplekse verden.

Sex and the Sea og “den gode oplevelse”

Sex and the Sea blev valgt som ekstrem case på baggrund af en aksiomatisk forventning om, at udstillingen kan give en forståelse for, hvordan sanselige oplevelser, som snarere giver eudaimonisk end hedonisk lykke, kan virke transformerende. Om den rutine- og identitetsdannende transformation fandt sted, kan undersøgelsen ikke konkludere på, da denne først vil vise sig i respondenternes liv efter oplevelsen. Specialet kan dog konkludere, at rammerne for en transformerende oplevelse fandtes; Sex and the Sea var bevægende i den sanselige oplevelse, og den var interessant og vedrørende, hvilket muliggjorde et erkendelseschok (jf. Jantzen et al., 2011). Oplevelsen gav ikke et rendyrket hedonistisk velbehag, hvor alle forvirrende eller uoverskuelige elementer var udeladt, og fokus alene var på harmoniserende skønhed. I stedet balancerede udstillingsoplevelsen mellem arousalniveauer, hvilke skabte pendulerende emotioner af angst og afslapning. Et gennemgående tema i udstillingen var, at tegnbrug fordrer refleksion over handlinger, som man kan forholde sig mere eller mindre dydigt til, herunder mod, ærlighed og selvbeherskelse. Disse dyder indeholder en intrinsisk godhed og er almenmenneskelige, hvilket gør dét emotionelle ubehag, som måtte opleves i forbindelse med udstillingen, både vigtigt og relevant for individet. Således forblev angsten ikke ukendelig, men kunne bearbejdes og tilskrives mening gennem refleksion.

Kapitel 7

Designprincipper for transformerende og eudaimoniske oplevelser

Denne del af specialet har en mindre analyserende og mere producerende funktion. Arbejdet med Sex and the Sea eksemplificerede, hvordan et kunstværk kan give en unik oplevelse, som med sine sansepåvirkninger giver anledning til transformation. Med værket blev det bl.a. illustreret, hvordan en vekslen mellem velbehag og ubehag kan holde arousalniveauet højt - og dermed fastholde tilstedeværelsen i oplevelsen og opmærksomheden på refleksion over dydige handlinger. I sammenhold med principper fra teori om oplevelser, kunst og æstetik kan således opstilles en række generiske punkter, som kan vejlede designere i udvikling af eudaimoniske oplevelser.

Kunst og oplevelsesdesign kan hver især noget særligt, og felterne trives i hinandens selskab. Dette fordi kunsten tillægger oplevelsesdesign erkendelsesbetinget dybde, ligesom oplevelsesdesign tillægger kunsten forståelse for planlægning og produktion. Som oplevelsesdesigner med et mål om at opstille principper for refleksionsbetinget transformation, er det således fordelagtigt at indarbejde greb fra kunsten i oplevelsesplanlægningen.

Principper for design

Hermed præsenteres fem overordnede principper for, hvad en transformerende oplevelse med et eudaimonisk lykkeideal bør indeholde:

1. Oplevelsen skal være stærkt sansemættet.
2. Oplevelsen behøver ikke være behagelig for at være god.
3. Oplevelsen skal arbejde med kontraster.
4. Oplevelsen skal referere til almenmenneskelige følelser og idéer.
5. Oplevelsen skal designes, så der er rum til refleksion.

Førend en transformation kan finde sted, må man sikre sig, at den oplevende er nærværende og opmærksom i oplevelsen. Derfor er sansningen det centrale ad. pkt. 1. Sansningen er første led i den transformerende oplevelse, og kan gøre os bevidste om vores krop og sidenhen vores identitet. I den stærke sanselige oplevelse stemmes sindet, således at vi bliver åbne for at begribe indtrykket af tingene. I denne åbenhed muliggøres det, at vi berøres. Når målet er at skabe eudaimonisk snarere end hedonistisk lykke, påpeges det, at oplevelsen ikke behøver være nydelsesfuld i hedonistisk forstand for at være god, ad. pkt. 2. Dermed ikke sagt, at oplevelsen skal være decideret ubehagelig, men den bør i stedet pendulere mellem behag og ubehag, hvilket fastholder et højt arousalniveau og holder vores sanseerkendelse aktiv over længere tid. Den eudaimonisk gode oplevelse knytter an til idéer om gode handlinger, og disse gode handlinger ses først klart i relation til deres udydige modstykker; lysterne og lasterne. Oplevelsen må udfordre den oplevende, så denne opfordres til at tage stilling til de modsatrettede kræfter, ad. pkt. 3. Er oplevelsen alene behagelig, kan man risikere, at den ikke når ind til den oplevendes dybere erkendelse og får denne til at stille spørgsmålstejn ved sine hverdagslige antagelser og fortrolige omgang med tingene. Dyderne, hvilke eudaimonisk lykke er forbundet til, vedrører alle mennesker og indeholder en intrinsisk godhed. Herfra skal den lykke, som "går tabt" i det hedonistiske ubehag, hentes. Når narrativet i oplevelsen bygger på vores fælles historie, som mennesker, vil det have almenmenneskelig relevans, eftersom alle skal tackle den udfordring, som det er at handle i livet, ad. pkt. 4. Det centrale ad. pkt. 5 er rum og ro. Et rum til fordybelse bør integreres i oplevelsen - enten spatialt eller tidsligt - således at den dybe refleksionsproces får plads til at udfolde sig. Der skal være tid, rum og ro til at fortabe sig i refleksionsprocessen og knytte oplevelsens fragmenterede indtryk sammen, således at de kan tilskrives mening for den oplevendes eget liv.

Sansningen er helt central i forhold til muliggørelsen af transformation. Derfor står og falder transformationen med pkt. 1. Man kan således med fordel integrere digitale elementer i oplevelsen, som skærper de sanselige stimuli. 360-graders lyd, lysprojiceringer eller AR-briller er alle eksempler på teknologier, som kan accentuere sanseligheden ved at give oplevelsen dybde; de udvider eller forstørre de fortællinger, som findes i oplevelsen. Således kan rum og begivenheder skabes med digitale bits, som

ikke på anden vis er mulige at integrere i oplevelsen. Hvis den oplevende bliver omsluttet af stimuli, vil dette desuden højne muligheden for, at han eller hun lader sig nedsænke mentalt i oplevelsen. Digitale elementer må ikke forstyrre, således at den oplevende fokuserer på dem, men de skal understøtte oplevelsen af den "virkelige verden".

Kapitel 8

Konklusion

I nærværende speciale har målet for arbejdet været at besvare problemformuleringen, som lyder:

Hvordan kan man med udgangspunkt i æstetisk teori forklare, hvorledes oplevelser med et eudaimonisk lykkeideal kan virke erkendelsestransformerende, og hvad skal man være bevidst om, når man designer sådanne oplevelser?

En udredning af lykkeidealer har vist, hvordan lykken ikke nødvendigvis afhænger af den umiddelbare nydelse, men derimod kan være en konsekvens af, hvorvidt vi tænker og handler godt og dydigt som mennesker. For at iværksætte en refleksionsproces, hvori disse tanker om det gode og dydige liv kan opstå, må æstetikken inddrages, eftersom denne netop fremhæver medieringen mellem modsætninger, herunder godt og dårligt, lyster og laster, i en harmoniserende eller fremmedgørende proces. Når man oplever indlevelse eller at blive fremmedgjort, sættes ens person samt ens forudantagelser og fortrolighed med tingene i spil, og dette kan medføre, at man mister mening og oplever et såkaldt erkendelseschok, hvilket kan føre til transformation. Dette erkendelseschok danner udgangspunkt for revideret erkendelse og dermed mere reflekterede og hensigtsmæssige handlinger.

Specialet har frembragt fem generiske punkter, som kan benyttes retningsgivende i oplevelsesdesign. Principperne påpeger vigtigheden af stærk sanselig stimuli, kontrastfuldhed og rum til refleksion. De understreger desuden, med reference til eudaimonismen, at oplevelsen ikke nødvendigvis skal være behagelig, men at behageligheden kan opstå i identifikationen med almenmenneskelige idéer. Sex and the Sea eksemplificerer, hvordan kontrastfuldhed i et værk påvirker de oplevendes emotioner, således at det kropslige behag er vekslende, hvilket holder sindet stemt og opmærksomheden skærpet. Analysen af udstillingen viser endvidere, hvorledes man gennem tegnbrug kan skabe refleksion over idéer som vedrører almenmenneskeligt,

hvilket kan danne udgangspunkt for refleksion over handlinger, som enten er styret af drift eller fornuft.

Som det forholder sig med alle oplevelsesdesigns, er det ikke den præcise oplevelse, men derimod rammen for oplevelsen, man skaber. Oplevelser afhænger af den oplevende, og denne afhængighed imødekommer specialet ved at arbejde med universelle størrelser, herunder æstetik og dyder, som indeholder en intrinsisk værdi, som det almene menneske bør kunne finde værdi i. Om transformationen, hvor den oplevendes selvforståelse og handlinger ændres på baggrund af oplevelsen med specialets case, har været uden for specialets undersøgelses rækkevidde, idet handlingerne først vil vise sig i tiden efter oplevelsen.

Litteratur

Abbott, S. H. (1997). *Peter Greenaway*.

Lokaliseret d. 22. maj 2017 på:

<http://users.skynet.be/chrisrenson-makemovies/Greenaw3.htm>

Andersen, J. E. (2012) *Sansning og erkendelse - æstetikhistoriske grundtekster fra Baumgarten til Kant*. Aarhus Universitetsforlag.

Apter, M. J. (2007). The Experience of Arousal. I Apter, M. J, *Reversal Theory - The Dynamics of Motivation, Emotion, and Personality*. (s. 10-33). Oneworld Publications.

Aristoteles (2004). *Etikken*. Det lille forlag 2004.

Berlyne, D. (1971). *Aesthetics and Psychobiology*. New York: Appelton-Century-Crofts.
Kapitel 7 og 8.

Borchovski, R. (u.å.). *A jump in and out of Second Life*.

Lokaliseret d. 11. april 2017 på:

<http://brightlights.altervista.org/bl/index.php/interviste/144-rose-borchovski-a-jump-in-and-out-second-life>

Brinkmann, S. (2006). *John Dewey - En Introduktion*. Vol. 2006. Hans Reitzels Forlag.

Brochmann, J. (2007). *Æstetik. I: Leksikon for det 21. århundrede*.

Lokaliseret d. 11. oktober 2017 på:

<https://www.leksikon.org/art.php?n=712>

Bryman, A. (2012). *Social research methods*. 4. udgave. New York: Oxford University Press Inc. 66-71.

Collin, F. & Køppe, S. (2003) Humanistisk Videnskabsteori. I: *Humanistisk Videnskabsteori - DR Multimedie*. Søborg: DR Multimedie. 127-129.

Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S. & Gardner, H. (2012). *Theory of Multiple Intelligences*.

Lokaliseret d. 12. oktober 2017 på:

<https://howardgardner01.files.wordpress.com/2012/06/443-davis-christodoulou-seider-mi-article.pdf>

Det Danske Sprog og Litteraturselskab (u.å.). Humaniora. I: *Den Danske Ordbog*.

Lokaliseret d. 26. september 2017 på:

<http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=humaniora>

Det Danske Sprog og Litteraturselskab (u.å.). Humanvidenskab. I: *Den Danske Ordbog*.

Lokaliseret d. 26. september 2017 på:

<http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=humanvidenskab>

Det Danske Sprog og Litteraturselskab (u.å.). Oplevelse. I: *Den Danske Ordbog*.

Lokaliseret d. 26. september 2017 på:

<http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=oplevelse>

Eco, U. (1990). *The Limits of Interpretation*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Everaert-Desmedt, N. (2011). Peirce's Semiotics. I: Hébert, L. (dir.), *Signo* [online], Rimouski (Quebec).

Lokaliseret d. 23. maj 2017 på:

<http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>.

Fink, H. (1995) *Samfundsfilosofi*. Aarhus Universitetsforlag.

Flyvbjerg, B. (2010) Fem misforståelser om casestudiet. I: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. *Kvalitative metoder - en grundbog*. Hans Reitzels Forlag. 463-488.

Forlizzi, J. & Ford, S. (2000). The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers (419-423). I: *Designing Interactive Systems*. ACM.

Forlizzi, J. & Battarbee, K. (2004). *The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers*. New York: ACM.

Hawthorne, C. (1997). *The Salon Interview - Peter Greenaway*.

Lokaliseret d. 22. maj 2017 på:

<http://users.skynet.be/chrisrenson-makemovies/greenaw5.htm>)

Heidegger, M. (1994). *Kunstværkets oprindelse*. Gyldendal

Hird, J. & Kvistgaard P. (2010). *Oplevelsesrum: Turisme, kulturarv og oplevelser - et krydsfelt*. Aarhus: Academica.

Husserl, E. (1999). *The Idea of Phenomenology – lecture I*. Kluwer Academic Publishers. 15-21.

Husted, J. & Lücke, P. (2001). *Politikens filosofihåndbog*. København: Politikens Hus. 297-318

Imdb (u.å.). *Peter Greenaway - Biography*.

Lokaliseret d. 22. maj 2017 på

http://www.imdb.com/name/nm0000425/bio?ref=nm_ov_bio_sm

Jantzen, C. & Vetner, M. (2006). *Oplevelser: Koblinger og transformationer*. Aalborg Universitetsforlag. 239-249.

Jantzen, C., Vetner, M., & Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign*. Samfundslitteratur. s. 1-286.

Kant, I. (2000). *The Critique of the Power of Judgment*. Cambridge: Cambridge University Press. 89-96 (§1-5).

Kjørup, S. (1996). *Menneskevidenskaberne - Problemer og traditioner i humanioras videnskabsteori*: Roskilde Universitetsforlag. 265-287.

Klausen, S. H. (2017). Fænomenologi. I *Den Store Danske*, Gyldendal.

Lokaliseret d. 26. september 2017 på:

<http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=81241>

Kusenbach, M. (2003). Street phenomenology: the go-along as ethnographic research tool. I: *Ethnography*, 4(3), s. 455-485.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Interview - introduktion til et håndværk*. 2. udgave.

København: Hans Reitzels Forlag.

Luperpedia Foundation (2016). *Sex and the Sea*.

Lokaliseret d. 22. maj 2017 på:

<http://www.luperpediafoundation.com/sex-and-the-sea/>

Luperpedia Foundation (2017a). *Saskia Boddeke*.

Lokaliseret d. 22. maj 2017 på:

<http://www.luperpediafoundation.com/saskiaboddeke/>

Luperpedia Foundation (2017b). *Second Life*.

Lokaliseret d. 22. maj 2017 på:

<http://www.luperpediafoundation.com/secondlife/>

Museet for Søfart (u.å.). *Historien*.

Lokaliseret d. 6. oktober 2017 på: <http://mfs.dk/museet/historien/>

Pahuus, M. (2016). *Løgstrup og kunsten*. Aarhus: Forlaget Klim.

Warren, J. (2002). *Epicurus and Democritean ethics: an archeology of Ataraxia*.

Cambridge: Cambridge University Press. 49-51.

Wenzel, C. H. (2005). *An Introduction to Kant's Aesthetics: Core Concepts and Problems*.

Blackwell Publishing. 24-26.

Wille, N. E. (2007). *Fra tegn til tekst - En indføring i teorier om sproglig kommunikation*.

Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.