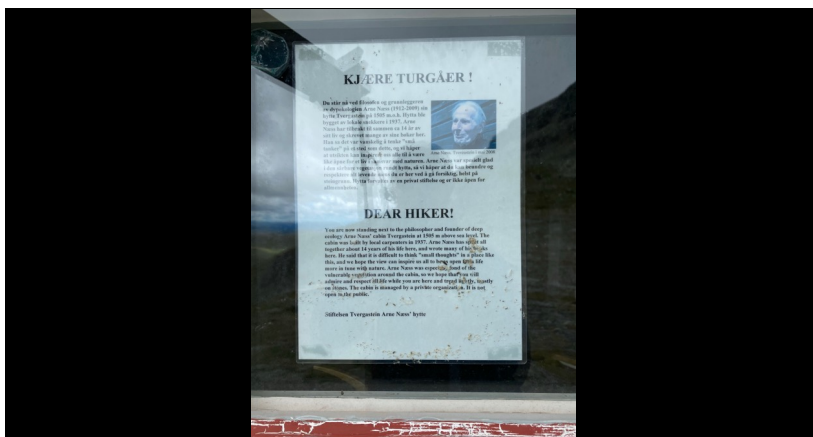




Hvilke konfigurasjoner av *digitalt utstyr* er det som tillater inviterte i et video-møte å delta *fra sitt eget rom* i en *situasjon* som er *hovedsete* for en aktivitet: enten det er en *undervisningssituasjon* (klasserom) eller et *møte* (møterom)? Hvordan unngå at folk opplever *situasjonen* som *utenfor* sin egen?

Dersom vi aksepterer at en del av funksjonaliteten til videomøte-teknologi er *kartografisk*, kan det hjelpe å tenke på to forskjellige scenarier: ett der *kart* og *terreng* er eksterne for hverandre, ett annet der kartet—v/bruken—blir *iboende* terrenget: dvs. at kartet er noe man bruker i *terrenget* (ikke utenfra).

Hvis man tenker at *digitale* ressurser er *kartografiske* med utstrekning til en enorm mengde data som man ikke finner i vanlige kart—og i tillegg er dynamiske—kan dette legge tilrette for *integrasjonen* av digital teknologi: altså å arbeide og bidra fra det rommet der vi er (ikke et der vi skulle vært).



Vi har tatt for vendepunktet i Möbius-kretsen som en inngang til en analytisk forståelse av *passive affekter*—i Spinoza's språkbruk—eller repressive situasjoner og dynamikker mht. aktive affekter. Igjen: affekter tilhører et domene *mellom* subjektet og objektet. De er *verken* subjektive/objektive.

Derav utfordringen å lære og skjelne utifra andre kriterier enn subjektivitet og objektivitet. Spinoza foreslår her *in/adekvat*: *adekvat* erkjennelse (altså med sansene, fornuften og intuisjonen i *samlet* gestalt) er de som avføder *aktive* affekter, mens *inadekvat* erkjennelse avføder *passive* affekter.

Spinoza assosierer dette henholdsvis med *liv* og *død*. Å finner veier rundt *underkastelse* (av diskresjonær makt), *statiske* forklaringer (av diskursiv makt), begge *assosiert* (opprør *mot* dette) og *renkespill* er avgjørende for å utvikle handlingsstrategier som er konsistente med arbeidet *Ethica*.

Forsøket som er blitt gjort i denne serien er konsistente med ideen om geometri (*Ethica* har en geometrisk oppbygning) som *landmåling*, og utgjør en forsøksvis befarings av verkets etiske slagside. Her vil noen sider ved **A** og **B**—der **B** er en virkelighet som traverserer **A**—blir forsøksvis diskutert.

Det er noe vi ved skolen etterhvert har fått endel erfaringer med: hvordan samler vi en *multippel lokalitet* (**B**)—som er logget på med fjernforbindelse—og en *situasjon* som er møtets *hovedsete* (**A**) i ett rom (**X**). Dette er en svært kjent problemstilling dersom man ser den i et kunsthistorisk perspektiv.

Altså, med tidlige eksempler i *ex voto* kunst, og senere eksempler i *Fluxus*: siden video-kunstens dager har problemstillingen rundt en *lokalitet* (video-location) som *traverserer* en annen *situasjon* (white cube) vært et tema. Bruken av *skjermer* til ekspressive formål generelt: black box & white cube.

Når vi for tiden må finne ut gode måter å løse utfordringene med video-konferanse, ved *integrering* av verktøy som Zoom i klasseroms- og møte-situasjoner med et hovedsete—men med en andel deltakere/tilstedeværende fra andre lokaliteter—vil kunne gi nye resultater i design & kunst.

Hva er det som påvirker deltakerne som er i situasjon ved møtets/klassens hovedsete **A**, til å oppleve at den kommunikative interaksjonen foregår i *ett rom* (**X**)—der lokaliteter med fjernforbindelse (**B**) er *traverserende* elementer—*versus* at samtlige involverte er involvert i et annet rom enn sitt eget?

Karl Gerstners arbeider om å *designer programmer* ved hjelp av astro-fysikeren Fritz Zwicky's *boks*, som er utviklet for morfologiske analyser; vi vet allerede at kombinasjonen mellom *bilde*, *lyd* og *orientering* gjør utslag på hvordan rom-forbindelsen fungerer, eller (i mange tilfeller) ikke fungerer.

Det er ikke nødvendig å komplisere 'start-problemet' for mye før vi kommer i gang: bare *tanken* på at 'rommet er en *forbindelse*'—snarere enn mer/mindre svangert tomrom—kan bringe oss på nye veier, fordi det innebærer at måten vi rigger på *ikke* dreier seg om møblering, men *konfigurerings*.