

# Kamerabasert kunst på digitale plattformer

Susanne Østby Sæther

Våren 2020 ble sosiale medier en hovedarena for deling og distribusjon av kunst fra kunstnere og kunstinstitusjoner verden over. De omfattende smitteverntiltakene som ble igangsatt i forbindelse med koronapandemien, skapte en rekke utfordringer for kunst- og kulturlivet, og gjorde at kunstinstitusjoner og museer verden over måtte stenge dørene. Samtidig stimulerte situasjonen mange kunstinstitusjoner og kunstnere til en fornyet utforskning av digitale produksjons-, formidlings- og distribusjonsformer, mens publikum ble stimulert til økt digital kulturbruk.

Museer og gallerier har gjennom det siste tiåret i økende grad brukt sosiale medieplattformer for å nå ut til og å aktivere publikum både i og utenfor utstillingsrommene, og for å måle publikumsengasjement.<sup>1</sup> De har i mindre grad brukt digitale plattformer til å dele og distribuere kunsten i seg selv. Gjennom 2020 endret dette seg, ettersom stadig

---

1 Hjørth & Hinton 2019: kap. 9; Wilson-Barnao 2021: Introduksjon og kap. 4.

flere kunstinstitusjoner og kunstnere presenterte sine verk på internett, og utforsket nye måter å samhandle med hverandre og publikum på via skjermer og digitale plattformer. Krisen fungerte dermed som en katalysator for intensivert utforskning av digitale teknologier også for *distribusjon* av kunst. Fra det opphøyde hvitmalte gallerirommet flyttet kunsten over til små skjermer i publikums hjem.

I denne artikkelen undersøker jeg forskjellige eksempler på distribusjon av visuell kunst via digitale plattformer. Mer spesifikt retter jeg oppmerksomheten mot kamerabasert kunst distribuert både av kunstinstitusjoner og direkte av kunstnerne selv i perioden mars til juni 2020, via medieplattformer for sosial samhandling. Gjennom tre case-studier ser jeg på hvordan kunstneriske praksiser og verk som allerede behandler ideer om distribusjon og deling av informasjon og «innhold», utfoldes og utfordres i møte med de ulike plattformenes tekniske begrensninger og muligheter.

Jeg analyserer følgende tre caser: Penelope Umbricos sesjon i programmet *Screen Walks*, en serie kunstnerpresentasjoner på Zoom organisert i samarbeid mellom Fotomuseum Winterthur i Sveits og The Photographers' Gallery i London; Anders Eiebakkes bestillingsverk til Fotogalleriets *Let's Talk about Images 2.1.0*, et kunstnerisk program som i hovedsak ble distribuert via Instagram; og animasjonsserien *2 Lizards* som er produsert av kunstneren Meriem Bennani i samarbeid med filmskaperen Ben Oraki og distribuert via Instagram. Eksempelene er valgt fordi de alle har introdusert innovative former for digital distribusjon av (kamerabasert) kunst som utfordrer etablerte, museale presentasjonsformer. Videre er de internasjonalt orienterte og spenner over ulike posisjoner i kunstfeltet (fra ledende kunstinstitusjoner til enkeltkunstnere), de er basert på etablerte, «ready to use»-plattformer utviklet for sosial samhandling, og de favner kunstneriske praksiser og distribusjonsformer som er grunnleggende digitalt betinget. Dette siste gjør at casene skiller seg fra majoriteten av digitale korona-initiativer fra etablerte kunstinstitusjoner i perioden, som typisk bestod i tilgjengeliggjøring av en allerede digitalisert museumssamling eller deling av

videoopptak av omvisninger i nedstengte utstillinger. Casene er ikke valgt for å være representative, men er strategisk utvalgt for å belyse hvordan kunstnere i økende grad har gjort distribusjon til gjenstand for kunstnerisk behandling. Alle eksemplene ble produsert og publisert i løpet av våren 2020 som konkrete responser på stengte kunstinstitusjoner. Som sådan gir de et tidsbilde, eller «snapshot», av en brytningsperiode der noen initiativ representerer en forbigående tendens, mens andre kan bidra til en mer varig rekonfigurering av feltet.

## Distribusjon, plattformisering og nettverksbasert fotografi

I kjølvannet av digitaliseringen generelt og fremveksten av sosiale medier utover 2000-tallet spesielt, har både kunstnere og kunst- og medieforskere i økende grad rettet oppmerksomheten mot hvordan distribusjonsmediene påvirker det som distribueres, og dermed også har estetiske implikasjoner.<sup>2</sup> Flere studier fra det siste tiåret fremhever hvordan distribusjonskanaler har stor innflytelse på hvordan vi opplever og forstår kunsten, og hvordan vi skriver dens historie.<sup>3</sup> Mens distribusjon tradisjonelt har vært behandlet separat fra estetiske forhold, har prosessen nå blitt et medieestetisk anliggende. Innenfor mediestudier henviser «distribusjon» helt overordnet til måten medieinnhold blir levert til publikum på. Distribusjon er funksjonen som organiserer dette innholdet i tid og rom.<sup>4</sup> I den innflytelsesrike studien *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in Networked Culture* (2013) avgrensner medieforskerne Henry Jenkins, Sam Ford og Joshua Green

---

2 Se for eksempel Cubitt 2005, Jenkins, Ford og Green 2013; Balsom 2017; Sæther 2018 og Jonvik mfl. 2020. Distribusjon har i økende grad også blitt et tema for forskning på sosiale medier, for eksempel gjennom studier av hvordan algoritmer blir brukt til redaksjonell utvalgelse.

3 Balsom 2017: 8.

4 Cubitt 2005: 1.

begrepet «distribusjon» til å gjelde for sanksjonert, profesjonalisert «top-down»-spredning av innhold, mens de bruker «sirkulasjon» om uformell «peer-to-peer»-deling av medieinnhold blant (for)brukere.<sup>5</sup> I min analyse og i min bruk av begrepet støtter jeg meg heller til Erika Balsom, som argumenterer for at grensene mellom distribusjon og sirkulasjon forstått på denne måten, i økende grad er porøse. Mediekonglomerater «oppfordrer til og profitterer på visse former for peer-to-peer deling», påpeker Balsom, en utvikling som har akselerert det siste tiåret.<sup>6</sup> Det klare skillet mellom profesjonell og brukernes egen spredning av innhold er derfor ikke egnet til å forklare det komplekse samspillet mellom ulike former for digital distribusjon og deling.

Plattformer er vesentlige i disse prosessene der skillet mellom profesjonelle og amatører blir svekket, og har gjennom pandemien fått større innflytelse på en rekke områder, inkludert i kunstfeltet. I boka *The Platform Society* (2018) beskriver José van Dijck, Thomas Poell og Martijn de Waal «plattform» som en programmerbar arkitektur designet for å organisere interaksjoner mellom brukere. En plattform er drevet av data og automatisert og organisert gjennom algoritmer og grensesnitt. Plattformene er i hovedsak eid av selskaper som styrer etter profitt-drevne forretningsmodeller, og forholdet til brukerne er styrt gjennom brukervtaler.<sup>7</sup> Med denne omfattende definisjonen som utgangspunkt bruker jeg her også begrepet mer avgrenset om spesifikke digitale miljøer eller applikasjoner som gjennom grensesnittdesign og funksjonaliteter tilbyr et sett med muligheter og begrensninger, slik Taina Bucher og Anne Helmond har beskrevet det.<sup>8</sup> Det er disse sistnevnte forholdene jeg retter oppmerksomheten mot i analysene.

I undersøkelsen er det videre relevant å se på «plattformisering» som en prosess, slik forskningslitteraturen i økende grad gjør. I artikkelen

---

5 Jenkins, Ford og Green 2013: 2, sitert i Balsom 2017: 10, 11.

6 Balsom 2017: 10, 11 (egen oversettelse).

7 van Dijck mfl. 2018: 4.

8 Bucher & Helmond 2017: kap. 13.

«Platformisation» (2019) argumenterer Thomas Poell, David Nieborg og José van Dijck for at plattformisering utfolder seg langs tre institusjonelle dimensjoner: datainfrastruktur, marked og styring («governance»). Forfatterne påpeker videre at plattformisering fører til en (re-)organisering av kulturelle praksiser rundt plattformer, samtidig som disse praksisene igjen former plattformenes institusjonelle dimensjoner.<sup>9</sup> Kunstproduksjon- og distribusjon er eksempler på slike praksiser som i økende grad preges av plattformisering, med den globale pandemien som en akselererende kraft: Når sosiale medier og internett er de eneste midlene publikum har for å få tilgang til kulturinstitusjoner og deres samlinger og program, får plattformene en betydelig større rolle.<sup>10</sup>

At sosiale medieplattformer får en større rolle i publikums tilgang til kunst og kultur, har konsekvenser for hva slags kunst som produseres og distribueres. Fotografi er det «innholdet» som er mest delt på sosiale medier. Smarttelefoner med integrert kamerafunksjon og oppkobling mot internett har muliggjort umiddelbar deling av fotografier til et stort antall brukere. Sosiale medier har blitt fotografiske i sin karakter, hevder sosiologen Martin Hand, med de følgene at «fotografiet inngår i en større variasjon av sosiale praksiser». «Sosiale medier er nå primært visuelle i sin infrastruktur, estetikk og bruk», konstaterer han.<sup>11</sup>

Med et mediearkeologisk og programvareorientert perspektiv kan man samtidig hevde at fotografiets visuelle nivå i digitale miljøer er mer å anse som en ferniss, og at det kun er ett av flere sentrale trekk ved det digitale fotografiet. Fototeoretikerne Daniel Rubinstein og Katrina Sluis har fremmet dette synspunktet.<sup>12</sup> Helt grunnleggende består digitalt fotografi av bits som trenger en programvare for å kunne realiseres og fremvises som bilde. Det digitale fotografiet som sirkulerer på internett, inngår også i en rekke algoritmiske prosesser der det samles inn data.

---

9 Poell mfl. 2019.

10 Wilson-Barnao 2021: kap. 1.

11 Hand 2020: avsnitt 1.

12 Rubinstein & Sluis 2013a: 156.

Et digitalt fotografi rommer gjerne deskriptiv informasjon frembragt av kameraet og lagt inn i bildefilen, som dato, sted og kameratype. På internett følges bildet i tillegg ofte av en eller flere søkbare emneknagger som brukere legger til. Slike data og metadata gjør fotografiene maskinelt lesbare og søkbare, og er ifølge Rubinstein og Sluis avgjørende for bruk og sirkulasjon av bilder på internett.

Rubinstein og Sluis representerer en nyere fototeori som retter oppmerksomheten mot ulike sider ved fotografiets digitale eksistensvilkår, inkludert fotografiets sirkulasjon på internett og i sosiale medieplattformer. Betegnelser som «det algoritmiske bildet», «det fleksible bildet» og «fotomedieringer», lansert i løpet av de siste femten årene, fremhever de grunnleggende ustabile, fleksible og dynamiske kvalitetene ved digitalt fotografi.<sup>13</sup> Jeg diskuterer casene i denne artikkelen med utgangspunkt i en slik utvidet forståelse av fotografiet, der fotografiet ikke primært forstås som et fiksert og lagret bilde, men snarere som en prosess som stadig involverer andre medier. I det videre bruker jeg betegnelsen «nettverksbasert fotografi», som ifølge Geoff Cox med flere tydeliggjør hvordan fotografiet i dag er «intrikat sammenfiltrert med programvare, maskinvare, koder, programmer, plattformer og brukere».<sup>14</sup>

Denne nye fototeorien og studier av fotografi i sosiale medier omhandler i hovedsak amatørfotografi, det vil si fotografi som er produsert og som sirkulerer i hverdagslige situasjoner utenfor den offisielle kunstverdenen eller andre profesjonelle sfærer. Det er denne typen fotografi vi finner mest av i sosiale medier.<sup>15</sup> Våren 2020 ble sosiale medieplattformer den primære kanalen for distribusjon av fotografisk eller kamerabasert *kunst*. Dette bidro til å synliggjøre en markant spenning i fotofeltet det siste tiåret. Både Andrew Dewdney og Sluis

---

13 Rubinstein & Sluis 2013b; Pontbriand 2011: 13 (siteret i Zylinska 2015: 12); Zylinska 2015: 11.

14 Cox mfl. 2021: 40 (egen oversettelse).

15 Hand 2020; Juergenson 2019.

har påpekt at det innenfor den etablerte museumskulturen råder en forståelse av fotografiet som et «singulært medium», mens fotografiet innenfor den nettverksbaserte kulturen primært blir forstått som et distribuert bilde.<sup>16</sup> Sluis hevder at museer gjennom sine praksiser for samling og utstillingsvirksomhet historisk sett har verdsatt fotografisk representasjon fremfor reproduksjon og distribusjon.<sup>17</sup> Noe forenklet har institusjonaliserte praksiser innenfor kunst- og kulturhistoriske museer med andre ord vektlagt fotografiets funksjon som avbildning av et motiv, i tillegg til dets funksjon som objekt i begrenset opplag, mens prosessene involvert i kopiering og spredning av fotografier i liten grad er prioritert. Fremfor å utforske det digitale fotografiets skjermbaserte eksistensvilkår og distribuerte karakter bruker museene kuratoriske strategier for å redde fotografiet «fra å oppløse seg i et skjermbilde», hevder Dewdney.<sup>18</sup> I de tre valgte casene utforsker derimot kunstnerne og kuratorene fotografiets distribuerte karakter både tematisk og teknologisk, gjennom konkrete, innovative modeller for digital distribusjon av kunst.

## ***Screen Walks*: rutenettets triumf**

*Screen Walks* er en serie med digitalt distribuerte kunstnerpresentasjoner lansert våren 2020 i samarbeid mellom to etablerte institusjoner for fotografisk kunst: Fotomuseum Winterthur i Winterthur i Sveits og The Photographers' Gallery i London. Begge er sentrale bidragsytere til diskursen om nettverksbasert fotografi internasjonalt. Institusjonene har utmerket seg med eksperimenterende kuratering og utstillingsformater som søker å overskride skillet mellom fysisk og digitalt rom. De har også aktive sideprogram og nettsider der de publiserer lengre

---

16 Sluis 2019, Dewdney 2013.

17 Sluis 2019.

18 Dewdney 2014 (egen oversettelse).

tekster av sentrale teoretikere, kunstnere og kuratorer om aspekter ved nettopp fotografiets nettverksbaserte betingelser og funksjon i dag. At *Screen Walks* representerer institusjonell tyngde og erfaring med digitale kuratoriske strategier, gjør programmet til en instruktiv case. I motsetning til svært mange kunstinstitusjoner hadde disse institusjonene en betydelig erfaring med digital distribusjon av kunst og et relevant nettverk av kunstnere og samarbeidspartnere som de effektivt kunne aktivere da de måtte stenge dørene.

Presentasjonene i serien har form av guidede «vandringer» gjennom digitale rom og nettsteder hvor de inviterte kunstnerne henter råmateriale til sitt kreative arbeid, eller som på annen måte er vesentlige for deres praksis, som for eksempel annonsesiden Craigslist, videoer fra YouTube eller det visuelle landskapet i dataspillet *Grand Theft Auto V*. Dette er rom man vanligvis ikke forbinder med kunstverdenen. I sin muntlige introduksjon til den første sesjonen presenterte Marco de Mutiis, digital kurator ved Fotomuseum Winterthur, serien som et initiativ for å opprettholde de to institusjonenes programvirksomhet under nedstengingen, og for å kunne fortsette den pågående utforskingen av nettverksbasert fotografi som de allerede var pådrivere for. Alle skjermvandringene ble gjennomført som livearrangementer på Zoom. Deltagere som hadde forhåndsregistrert seg, mottok en lenke til møtet og fikk mulighet til å stille spørsmål til den aktuelle kunstneren eller kuratoren gjennom chat-funksjonen, som var moderert av programmets kuratorer. Arrangementene ble i tillegg direktestrømmet via nettsidene til The Photographers' Gallery uten registrering. Opptakene har i etterkant blitt lagt ut på YouTube og integrert på nettsiden til The Photographers' Gallery. Gjennomsnittlig varighet for en «screen walk» er på om lag en og en halv time, men enkelte utgaver er kortere og andre betydelig lengre. Etter en pause over sommeren ble programmet gjenopptatt i september 2020, og det har fortsatt gjennom 2021 og utover i 2022.

*Screen Walks* ble innledet med den amerikanske kunstneren Penelope Umbrico, og det er et opptak av denne sesjonen som jeg



analyserer her.<sup>19</sup> I sine fotografiske installasjoner og videoverk jobber Umbrico ofte med store mengder amatørfotografier av bestemte motiv, for eksempel tv-apparater, skap og solnedganger, som hun finner på ulike «peer-to-peer»-nettsteder og bildedelingsplattformer. Slik gjør hun volum, akkumulasjon og sirkulasjon av fotografiske bilder til gjenstand for estetisk undersøkelse. Dette var også tema for hennes skjermvandring. I analysen retter jeg oppmerksomheten mot hvordan Umbrico presenterer sin praksis gjennom Zooms spesifikke funksjonaliteter og grensesnitt. Jeg legger særlig vekt på hvordan bruken av Zoom i dette tilfelle fremhever bestemte aspekter ved digital distribusjon av fotografi.

Zoom er en programvareplattform for videotelefoni og videokonferanser som raskt fikk stor utbredelse under de strenge sosiale koronarestriksjonene våren 2020, også for sosial samhandling utenfor arbeidslivet og for opprettholdelse av sosiale relasjoner. For Fotomuseum Winterthur og The Photographers' Gallery var den eksplosive veksten i bruken av Zoom i denne perioden, sammen med programvarens brukervennlighet og stabilitet, en viktig årsak til at de valgte nettopp den som plattform for *Screen Walks*.<sup>20</sup> Ifølge de Mutiis ble Zoom raskt et «symbolsk rom» for nedstengingen. Å ta i bruk dette rommet som en arena for kunst ble for ham et viktig «statement». I et intervju jeg gjorde med ham i september 2021, formulerte han det slik: «Hvis vi flytter alt til Zoom, også kunst og museumsrom, hva kan vi få til?»<sup>21</sup>

---

19 Opptaket er distribuert av The Photographers' Gallery via YouTube og er integrert i galleriets nettside (The Photographers' Gallery 2020). Jeg deltok også som publikum i den direktestrømmede presentasjonen.

20 Kuratorene hadde imidlertid en klar kritisk bevissthet om utfordringer knyttet til datainnsamling, overvåkning og standardisering ved bruk av plattformen og prøvde i forkant ut en rekke andre plattformer, inkludert løsninger programmert i åpen kildekode. Teams-samtale med Marco de Mutiis, 8. september 2021.

21 Teams-samtale med Marco de Mutiis, 8. september 2021.

Sesjonen med Umbrico innledes med at de Mutiis og medkuratoren John Uriarte ønsker velkommen, før Umbrico starter sin presentasjon. Her (og i øvrige sesjoner) er Zooms skjermdelingsfunksjon sentral: Kunstneren deler eget skjermbilde for å kunne snakke om research- og produksjonsprosess, filsystemer, digital taksonomi og estetikk. Skjermdelingsfunksjonen er en forutsetning for at publikum skal få tilgang til de digitale «rommene» Umbrico presenterer gjennom sesjonen. I øvre høyre hjørne ser vi kunstneren mens hun forteller om hva vi ser på, og om hvordan bestemte dataprogrammer og datamaskinens operativsystem inngår i arbeidsprosessen hennes.

Et slående trekk i Umbricos skjermvandring er at rutenettet opptrer som en organiserende struktur på flere nivåer. Kunsthistorikeren Rosalind Krauss fremhevet i essayet «Grids» fra 1979 rutenettet som et emblem for den modernistiske – og autonome – kunsten.<sup>22</sup> For Krauss var rutenettet en rent estetisk struktur som bidro til å avskjære forbindelsen til verden utenfor bildeflaten, mest iherdig utforsket i det abstrakte maleriet. I dag er rutenettet derimot et bærende element i en rekke digitale grensesnitt som muliggjør handlinger i verden utenfor bildet, som for eksempel sosial kommunikasjon. I Umbricos sesjon antar rutenettet flere funksjoner som mer spesifikt knytter an til digital distribusjon av fotografi.

Sesjonen innledes og avsluttes av Zooms karakteristiske gallerivisning i form av et rutenett av ansikter. Kunsthistorikeren Paula Burleigh har hevdet at rutenettstrukturen siden mars 2020 har blitt et emblem for en distinkt visuell kultur knyttet til pandemien. I en slående vending, hevder hun, har rutenettet nå «blitt reinvestert i det rotete, relasjonelle materialet fra hverdagslivet, og antatt en funksjon som vår digitale bar, arbeidsplass, klasserom og sosiale fellesrom».<sup>23</sup> Rutenettet gjør dessuten noe med relasjonen mellom de objektene eller personene

---

22 Krauss 1979.

23 Burleigh 2020 (egen oversettelse).

som vises på skjermen. Gallerivisningen gir i utgangspunktet kunstneren, kuratorene og publikum like vilkår når det gjelder bildestørrelse og plassering. Rutenettet bringer deltagerne sammen og fungerer tilsynelatende som en avindividualiserende, sosial «utjevner», slik mediekuratoren Christiane Paul har hevdet.»<sup>24</sup>

Når Umbrico tar i bruk Zooms skjermdelingsfunksjon, er presentasjonsverktøyet Prezi det første hun deler. For Umbrico er Prezi «et lerret» hun bruker til å «utforske og kartlegge» arbeidet sitt: «Hver gang jeg begynner på et nytt prosjekt, forsøker jeg å plassere det her for å se hvordan det er forbundet med mine andre arbeider», forklarer hun.<sup>25</sup> Gjennom Prezi presenterer Umbrico både ferdige og pågående prosjekter i form av bildegrupper kategorisert etter motiv og i hovedsak organisert som rutenett av varierende størrelse. Programvaren gjør det mulig å zoome inn på enkeltbilder eller ut til et overblikk over bildegruppene, som fremstår som miniatyrbilder mot en uendelig, hvit bakgrunn. Slik aksentueres forholdet mellom det enkelte bildet og dets detaljer på den ene siden, og systemer for organisering av store bildemengder på den andre. Både digitale bildedatabaser og før-digitale bildekataloger presenterer ofte bildene som rutenett av miniatyrbilder, noe Paul Frosh har påpekt.<sup>26</sup> Rutenettet er følgelig en veletablert markør for store bildemengder, eller det kunsthistorikeren David Joselit kaller «populasjoner» av bilder, og det bidrar her til å fremheve det kvantitatives betydning i Umbricos praksis.<sup>27</sup> Mens rutenettet for Krauss avskar bildeflaten fra verden utenfor, blir rutenettet for Umbrico – gjennom Prezi – en struktur som forbinder det enkelte bildet med populasjonen av bilder det inngår i.

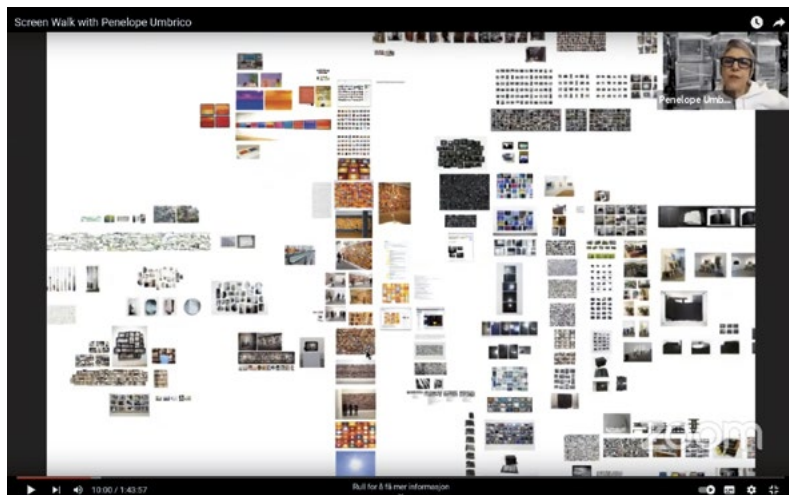
---

24 Paul 2021.

25 Egen oversettelse.

26 Frosh 2013: kap. 8.

27 Joselit 2012: 15.



- **Bilde 1** Penelope Umbrico deler et vindu med programvaren Prezi under hennes «Screen Walk» i mars 2020. Oversiktsbilde som viser ulike bildegrupper, hvorav de fleste er organisert som rutenett.

Videre tar Umbrico deltagerne med inn i operativsystemets mappestruktur. I mappene lagrer hun fotografiene som utgjør råmaterialet for arbeidene. Én mappe inneholder for eksempel mengder av snapshots av tv-apparater hentet fra Craigslist.org – et nettbasert amerikansk rubrikkmarked – mens en undermappe rommer fotografier av ødelagte fjernsynsapparater. Umbrico presenterer innholdet i mappene delvis som vertikale lister og delvis gjennom visningsvalget «symboler», hvor rutenettet igjen organiserer materialet. Også her fremstår rutenettet som en markør for store bildemengder, men det knytter samtidig an til systemer for digital klassifisering og reklassifisering av den informasjonen som ligger i bildene. Mens de ødelagte tv-apparatene for Umbrico først var en variant av tv-apparatene, etablerte hun etter hvert en egen mappe for disse, forklarer hun. Et trekk som i én sammenheng var partikulært, blir generelt og definerende for en ny kategori av bilder. Forholdet mellom generelle og overordnede trekk ved fotografiene og detaljer

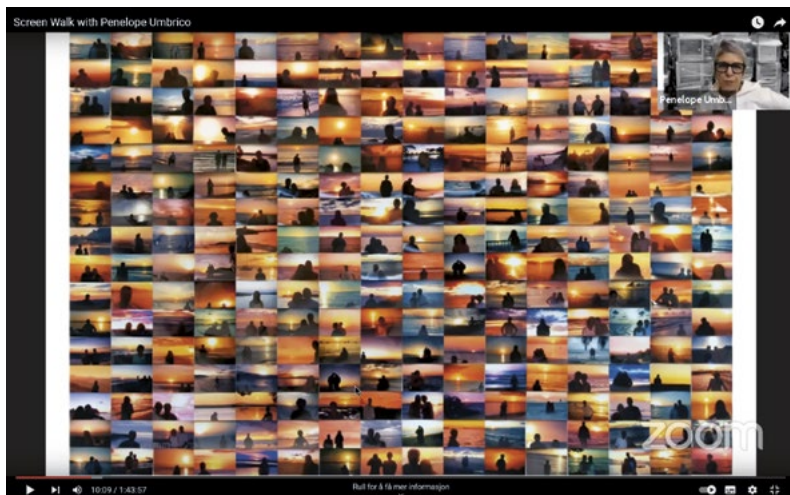
som knytter dem til det private, subjektive og partikulære, står sentralt i Umbricos praksis og hennes undersøkelse av hvordan fotografier endrer betydning og funksjon gjennom digital distribusjon og deling. I presentasjonen kommenterer hun hvordan et fotografisk portrett av en person foran en solnedgang kan være intimt, nært og unikt for den som har tatt det, men når det deles på en bildedelingstjeneste som Flickr, og ses i sammenheng med en mengde andre bilder med tilsvarende motiver, er det likhetene mellom dem som kommer til syne. «Idet jeg deler et bilde, blir det det samme som alle andres», oppsummerer hun.<sup>28</sup> Studier viser at plattformenes algoritmer og filtre, gjennom estetisk seleksjon, bidrar til at fotografiene vi deler blir mer ensartede.<sup>29</sup> At rutenettet organiserer stadig flere av hverdagslivets «rotete og relasjonelle» praksiser, innebærer at disse praksisene underlegges rutenettets utjevne struktur.

Til tross for at Umbricos råmateriale er nettverksbasert fotografi hentet fra ulike fora på internett, presenterer hun arbeidene sine primært i tradisjonelle formater som fysiske kopier montert i gallerirom og museer, eller i bokform, og ikke «delt» på digitale plattformer. Dette kommer frem i installasjonsbilder Umbrico viser gjennom Zooms skjermdelingsfunksjon, og slik tilføyes rutenettet ytterligere en dimensjon. Umbrico viser blant annet det fortsatt pågående arbeidet *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr* (2010–). Her samler Umbrico portrettbilder tatt foran solnedganger, hentet fra fotodelingsplattformen Flickr. Bakgrunnen for arbeidet er et lignende prosjekt som hun startet i 2006, hvor hun fant ut at ordet «sunset» var den termen som ble tagget mest dette året. Umbrico forteller at metoden først er å samle bilder med markerte silhuetter foran en definert sol, deretter gjør hun et løpende utvalg som hun bruker i arbeidet. Bildene maskinprinter hun i et fotolaboratorium rettet mot forbrukermarkedet. Når de små bildene presenteres i en utstilling, monteres de som et gigantisk rutenett tilpasset det spesifikke utstillingsrommet. Prosessen er typisk for mesteparten av Umbricos produksjon.

---

28 Egen oversettelse.

29 Rettberg 2019.



➤ **Bilde 2** Penelope Umbrico viser et installasjonsbilde av verket *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr* (2010–). Når verket presenteres i et utstillingsrom, monteres en stor gruppe enkeltbilder som et rutenett med dimensjoner tilpasset det spesifikke rommet.

I Umbricos presentasjon bygger rutenettet en bro mellom den etablerte kunstverdenen og en utvidet og nettverksbasert forståelse av fotografiet. Rutenettet bidrar til å synliggjøre hvordan Umbrico i alle deler av sin kunstneriske prosess, fra valg av råmateriale til verk montert i gallerirommet, utfordrer forståelsen av fotografi som et «singulært medium» og fremhever fotografiets distribuerte og algoritmiske karakter. Som et «symbolsk rom» forbundet med pandemien bidrar Zoom til å fremheve hvordan Umbrico utforsker spenningen mellom fotografiens partikulære og generelle trekk slik den utspiller seg gjennom digital distribusjon og deling. I denne sammenhengen blir rutenettet en struktur som avgrensner og definerer enkeltbilder, men som samtidig knytter det enkelte bildet til en nær uendelighet av andre bilder.

## *Let's Talk about Images 2.1.0*: virale strukturer

Programmet *Let's Talk about Images 2.1.0* ble arrangert av Fotogalleriet i Oslo. Fotogalleriet ble etablert i 1977 og var det første permanente visningsstedet dedikert til fotokunst i Norge. Det er i dag en liten, men sentral arena for utstillinger og samtaler innenfor kamerabasert kunst i Norge. *Let's Talk about Images 2.1.0* var en serie med ukentlige presentasjoner av prosjekter utviklet av kunstnere og kuratorer spesifikt for dette programmet. Programmet ble planlagt og igangsatt umiddelbart etter at Fotogalleriet stengte dørene for publikum 13. mars 2020, og ble i hovedsak distribuert på Fotogalleriets Instagram-profil. Uttalte ambisjoner var å støtte kunstnere som fikk mange av sine betalte oppdrag avlyst under nedstengingen, å bevare Fotogalleriets rolle som brobygger mellom lokalt og nasjonalt fagmiljø, og å tilrettelegge for at kunstnere og publikum fremdeles kunne møtes.<sup>30</sup>

Åtte prosjekter ble publisert fra 16. april til 7. juni 2020 mens Fotogalleriet var fysisk stengt. Prosjektene inkluderte live «performanceforelesninger», aktivistiske innlegg og workshoper tematisk knyttet til pandemien, og dessuten deling av mer tradisjonell fotokunst på Fotogalleriets Instagram-profil. I tillegg ble Zoom og Facebook brukt til samtaler og direkte sendte innslag.<sup>31</sup> Programmet henvendte seg til et internasjonalt publikum, noe som kom til uttrykk både i valg av kuratorer og kunstnere, og ved at programmet gjennomgående var engelskspråklig. I det videre analyserer jeg prosjektet som avsluttet programmet: Den norske kunstneren Anders Eiebakkes prosjekt *The Park* (2020). Både tematisk og gjennom sin distribusjonsform behandler prosjektet spørsmål om spredning av, og tilgang til, «innhold» via digitale infrastrukturer. At prosjektet også inkluderer teknisk avansert

---

30 Kulturtanken 2020.

31 Følgende kunstnere og kuratorer deltok: performancekunstneren Manuel Pelmuş, kuratoren Anushka Rajendran, fotografene Salvatore Vitale og Bjarne Bare, Håkon Hoffart, kunstnerduoen AA og RG og kunstnerne Anahita Alebouyeh og Anders Eiebakke.

fotografi som ikke enkelt lar seg sluse inn i Instagrams bildestrøm, gjort det til et instruktivt eksempel for undersøkelsen.

*The Park* var et bestillingsverk på oppdrag fra Fotogalleriet og består av et såkalt sfærisk fotografi og syv videoer med varighet fra ett til fem minutter – én video for hver ukedag – som samlet danner en videosuite. Betegnelsen «sfærisk fotografi» brukes om interaktive panoramabilder som er bygget opp av enkeltfotografier, og som ofte er navigerbare i 360 grader.<sup>32</sup> Fotografiet og de syv videoene ble publisert på kunstnerens hjemmeside i uke 22, og – til forskjell fra mange av de andre prosjektene – ikke på en sosial medieplattform.<sup>33</sup> På Fotogalleriets Instagram-profil ble det i samme periode publisert tre enkeltinnlegg som henviste til verket, og som bestod av tekst og stillbilder fra videoene. I *The Park* utforsker Eiebakke distribusjonsstrukturer tematisk og gjennom å kritisk undersøke tekniske muligheter og begrensninger ved henholdsvis Instagram som en proprietær plattform og nettsiden som et dynamisk, åpent dokument på internett.

Videosuiten er utformet som en fiktiv videodagbok som skildrer gåturer i den folketomme Vigelandsparken under nedstengingen. Tematisk tar verket for seg opplevelsen av koronaviruset som en usynlig trussel. For hver ukedag får vi en ny fortelling om parken der fortid, nåtid og fremtid, krigshistorie, konspirasjon, overvåkning og sykdomshistorie veves sammen i en stadig mer uhyggelig og truende fremstilling, og hvor siste episode avsluttes med at viruset beseierer menneskeheten. Allerede i første episode får vi et frempek om hvordan det vil gå: «Everything turns digital. The whole world turns into digital

---

32 Da Eiebakke ble invitert til å utvikle et prosjekt for *Let's Talk about Images 2.1.0*, tok han utgangspunkt i et pågående arbeid med et slikt fotografi av Vigelandsparken, planlagt som et større interaktivt verk. Samtale med Anders Eiebakke, 23. august 2021.

33 I Instagram-postene angir Fotogalleriet at *The Park* er tilgjengelig på kunstnerens nettside frem til 12. juni 2020, men verket ligger fortsatt ute våren 2022, se Fotogalleriet 2020.



code, and afterwards there is nothing. You are alone, you will die alone. There will only be virus.» Utsagnet kommer fra parkforvalteren som jeg-personen møter på en av sine vandringer, og det bidrar til å løfte sammenfallet mellom biologisk og digital *viralitet* som en sentral tematikk i arbeidet. Tematikken følges opp i videre episoder blant annet gjennom henvisning til konspiratoriske forestillinger om at viruset spres gjennom 5G-nettet: «It's in the air. You can't see it. But if you really concentrate, you can feel the electromagnetism. The virus spreads in the waves, but the government keeps it a secret not to spread a panic.»

I dagligtale så vel som i medieteorier og -filosofi forstås «viralitet» som en spesiell form for distribusjon, karakterisert av rask og bred spredning av informasjon gjennom digitale nettverk. Man snakker for eksempel om at en video eller et fotografi har «gått viralt». I *The Park* aktiveres viralitet mer spesifikt på tre ulike måter: som et motiv i verket, som en mulig modell for spredning av verket som Eiebakke velger å *ikke* følge, og som en kunstnerisk strategi for «infisering» av et mediasystem. Som motiv er viralitet sentralt ved at flere av episodene berører forholdet mellom (biologisk) spredning av koronaviruset, digital spredning av informasjon og (sosial) «smittende» adferd, som konspirasjonsteorien nevnt over. For sosiologen Tony B. Sampson er et begrep om viralitet utgangspunktet for en modell for imiterende og repeterende sosial adferd tilpasset den nettverksbasert konnektiviteten som preger vår tid. Snarere enn å skissere en ren biologisk analogi til epidemiologisk smittespredning vektlegger Sampson hvordan smittende adferd ikke er forhåndsbestemt av en evolusjonær, genetisk kode, men at også tilfældigheter spiller inn. Sosial viralitet favner dermed langt bredere enn fenomener som ligner biologisk spredning, hevder Sampson. I tråd med dette kan viralitet i Eiebakkes verk sies å tematisere en smitte som er av både biologisk og sosial art, sistnevnte understøttet av den digitale infrastrukturen.

Mens viralitet er et sentralt motiv i *The Park*, søkte ikke Eiebakke selv en viral spredning av verket da han valgte å tilgjengeliggjøre det på egen nettside heller enn via Fotogalleriets Instagram-profil. I 2021 har

Instagram godt over en milliard brukere og er den største bildedelings-tjenesten i verden målt i antall daglig brukere. Fotogalleriet valgte Instagram som hovedkanal for programmet fordi det var der de hadde flest følgere og registrerte størst aktivitet. Publisering av videoepisodene direkte på Instagram ville automatisk distribuert verket til Fotogalleriets følgere.<sup>34</sup> Imidlertid var det i stor grad opp til de inviterte kunstnerne hvilken plattform som skulle tas i bruk til prosjektene deres, og hvordan de skulle publisere.<sup>35</sup>

At Eiebakke ønsket en annen publiseringsløsning enn Instagram, eller noen av de andre sosiale medieplattformene Fotogalleriet benyttet, hadde både praktisk-tekniske og politiske årsaker. For kunstneren var det avgjørende med en distribusjonsform som rent teknisk tillot en stabil presentasjon av det sfæriske fotografiet av Vigelandsparken på tvers av maskinvare, operativsystemer og programvare.<sup>36</sup> Et sfærisk fotografi gir publikum muligheten til å rotere synsfeltet 360 grader rundt en midtakse og til å bevege seg rundt i landskapet ved å «klikke og dra». I fotografiet som inngår i *The Park*, kan betrakteren selv navigere i Vigelandsparken sett fra fugleperspektiv, basert på en sekvens av dronebilder som er montert sammen. Det er riktignok teknisk mulig å publisere sfæriske bilder på Instagram, men dette er teknisk krevende, og løsningen er lite fleksibel. Andre alternativer som Eiebakke vurderte, fordret at publikum hadde tilgang til avansert, teknisk utstyr, for eksempel VR-briller, for å få fullt utbytte av verkets interaktive dimensjon. «Hva er et sted hvor jeg kan si det jeg ønsker å si uten å gå på kompromisser med noe som helst?», ble et sentralt spørsmål for kunstneren i prosessen.<sup>37</sup> Konklusjonen ble, med Eiebakkes egen formulering, «å gjøre det mest mulig nært den teknologien som alle

---

34 I mai 2022 har Fotogalleriet nærmere tolv tusen fem hundre følgere.

35 Teams-samtale med formidlingsleder ved Fotogalleriet, Håkon Lillegraven, 1. september, 2021. Lillegraven fungerte som koordinator for *The Park*.

36 Samtale med Anders Eiebakke, Oslo, 23. august 2021.

37 Samtale med Anders Eiebakke, Oslo, 23. august 2021.

bruker; en hjemmeside som er kryss-plattform-sertifisert».<sup>38</sup> Ønsket om tilgjengelighet for publikum ble her balansert opp mot behovet for datatekniske løsninger som ikke innebar kompromisser for verkets funksjonalitet og bærende idé. Også idémessig er nemlig bruken av det sfæriske fotografiet vesentlig. Muligheten det gir for 360 graders overblikk knytter an til forestillinger om det alt-seende, og til overvåkning, som under pandemien ble aktualisert gjennom intensivert datainnsamling blant annet i applikasjonen Smittestopp og gjennom registreringer av personopplysninger ved for eksempel kafébesøk.

En annen teknisk utfordring var at Eiebakke ønsket å utforme video-episodene uavhengig av Instagrams føringer på lengde og bildeformat. Alle de syv episodene i *The Park* overskrider Instagrams lengdebegrensning på 60 sekunder. Med IGTV (Instagram TV) som ble lansert som egen applikasjon i 2018, og som ble integrert i den ordinære Instagram-appen i 2022, ble det mulig å publisere lengre videoer, men Instagram prioriterer fortsatt et vertikalt orientert videobilde med sideforhold på 9:16, da dette matcher mobiltelefonens form og bruk best. Som kunstner utdannet ved Kunstakademiet i Oslo på 1990-tallet er ikke Eiebakke, ifølge ham selv, like fortrolig med det vertikale formatet som med det horisontale. Det horisontale formatet har vært normen for opptak og visning av bevegelige bilder siden filmmediets opprinnelse på slutten av 1800-tallet.<sup>39</sup> Vertikal video, derimot, har blitt utbredt gjennom det siste tiåret som et resultat av mobiltelefonens avlange form, skjerm og innebygde kamerafunksjon. Til videovisning på sin egen nettside har Eiebakke brukt videodelingsplattformen YouTube. YouTube er programmert for et horisontalt videoformat og gir mulighet for enkel integrering av videoer i eksterne sider. Til tross for at YouTube er utviklet for å fremme deling, legger ikke plattformen til rette for sosial

---

38 Samtale med Anders Eiebakke, 23. august 2021. Eiebakke bruker her betegnelsen «plattform» om ulike tekniske enheter («devices») fremfor som en digital infrastruktur, slik jeg definerer det i tråd med van Dijck med flere.

39 Samtale med Eiebakke, Oslo, 23. august 2021. Se Ross 2020 for en diskusjon av filmhistoriske eksempler på avvikende sideforhold.

interaksjon i form av tagging, kommentering og *likes* i samme grad som Instagram. Brukere trenger heller ikke å være registrert og innlogget med en brukerprofil for å få tilgang til innholdet. For kunstneren var det avgjørende at arbeidet skulle være tilgjengelig for alle interesserte, inkludert et publikum uten Instagram-konto. Eiebakkes posisjon kan i så måte beskrives som pragmatisk fremfor dogmatisk: Private, proprietære medieplattformer tas i bruk hvis de understøtter de teknisk-kunstneriske valgene og ligger «nær den teknologien alle bruker».

Å ta i bruk en teknologi «alle bruker», har også en politisk dimensjon. Gjennom en rekke prosjekter har Eiebakke siden starten av 2000-tallet kritisk utforsket problemstillinger knyttet til overvåkning og datainnsamling, blant annet gjennom utvikling av egne droner utstyrt med kamera. Med en sterk bevissthet om medieinfrastrukturens betydning for synlighet, maktutøvelse og muligheten til å kapitalisere på brukeradferd var det nærliggende for Eiebakke å arbeide uavhengig av en proprietær plattform som Instagram. Her må Eiebakkes pragmatiske holdning understrekes. Også YouTube's eier, Google, kapitaliserer på brukeradferd, men som nevnt understøtter YouTube i større grad enn Instagram Eiebakkes teknisk-kunstneriske valg. Den kunstneriske og politiske posisjonen Eiebakke inntar når han aktivt velger bort Instagram, har gjenklang i tidlige faser av det Jussi Parikka har kalt «viral filosofi». Parikka har anlagt et mediearkeologisk perspektiv på viralitet, der han ser på smitte («contagion») som et gjennomgående trekk ved digitale nettverksmiljøer.<sup>40</sup> I sin utlegning av «viral filosofi» vektlegger han hvordan et (teknologisk eller organisk) individs «utside» eller miljø kontinuerlig foldes inn i dets «innside» gjennom prosesser for replikasjon. Gjennom disse prosessene oppstår komplekse sammenføyninger mellom biologiske, sosiale og teknologiske systemer.<sup>41</sup> På 1990-tallet ble slike ideer om viralitet sentrale for subversive strategier innenfor mediekritikk og nettkunst. Her var det gjerne snakk om å «infisere» et system for å avdekke svakheter i systemet.

---

40 Parikka 2007.

41 Sampson & Parikka 2020; Parikka 2007.



➤ Bilde 3 Skjermdump fra et av innleggene om Anders Eiebakke verk The Park på Fotogalleriets Instagram-profil. Teksten er hentet fra verkets voiceover.

Eiebakkes kunstnerskap kan plasseres i forlengelsen av en slik viral tradisjon. I tidligere prosjekter har han blant annet tappet data fra mobilnettet og slik avdekket vesentlige mangler i mobildatasikkerhet.<sup>42</sup> I *Let's Talk about Images 2.1.0* sluser han verket sitt både via og utenom Instagram. Som jeg har vært inne på, var det en forutsetning for deltakelse i programmet at Fotogalleriet kunne publisere informasjon om prosjektene på sin Instagram-profil. Kunstnerne i programmet kunne likevel selv velge hvilke plattformer de tok i bruk for å publisere.<sup>43</sup> Fotogalleriets innlegg om *The Park* forholder seg til dette minimumskriteriet. De rommer informasjon om kunstneren og verket i form av stillbilder og sitater fra utvalgte episoder. Samtidig gir de arbeidet og kunstneren en institusjonell innramming. Mens andre poster i programmet gjengir fotografiske arbeid i sin helhet, eller deler innblikk i en kunstnerisk prosess, har Instagram-postene om *The Park* karakter av annonsering: De viser videre til det ferdigproduserte verket, som befinner seg utenfor plattformen.

Publiseringen av *The Park* på kunstnerens egen nettside kan slik ses som en kritisk, og i betydningen angitt over, viral strategi for å forhandle mellom «utsiden» og «innsiden» av et (medie)system, representert ved plattformen Instagram. Panoramafotografiet er avgjørende i denne sammenhengen: Teknisk var det utslagsgivende for publiseringen av verket på egen nettside, samtidig som det konseptuelt var bærende for en overvåkningstematikk som er gjennomgående i Eiebakkes kunstnerskap, og som han her utforsker i sammenheng med pandemien.

---

42 Arbeidet «Stealing Fire from the Gods» ble utviklet i samarbeid med Nando Schneider og vist på SOETH07 i Berlin i 2019. Arbeidet var basert på deres egenutviklede IMSI-catcher, hacking av mobilnettet rundt utstillingen og overføring av geolokaliseringsdata fra de besøkende til et tredimensjonalt lydbilde.

43 Teams-samtale med Lillegraven, 1. september, 2021.

## 2 *Lizards*: «moods» og «memes»

Der Eiebakkes prosjekt tematisk problematiserer viral spredning i sosial, teknologisk og kritisk forstand, kan IGTV-serien *2 Lizards* på en måte sies å ha «gått viralt» – vel å merke innenfor rammene av samtidskunstfeltet. *2 Lizards* er en nettserie skapt av den marokkanske video- og installasjonskunstneren Meriem Bennani i samarbeid med den israelske filmskaperen Orian Barki, som begge er basert i Brooklyn, New York. Serien kombinerer live actionopptak og dataanimasjon, og gjenskaper situasjoner fra karantenelevet i Brooklyn under nedstengingen våren 2020, formidlet med to humanoide reptiler som hovedpersoner. Fra mars til juni produserte og postet Bennani totalt åtte episoder av serien. Episodene varer fra rundt førti sekunder til over to minutter, og de ble publisert med én til to ukers mellomrom. Serien ble raskt mye omtalt og delt etter at første episode ble lansert i mars 2020.<sup>44</sup> Allerede i april 2020 ble de to reptilene beskrevet i *New York Times* som «corona virus art stars».<sup>45</sup> Museum of Modern Art i New York gikk i desember 2020 til innkjøp av serien til museets samling, men den er fortsatt tilgjengelig på Bennanis personlige profil på Instagram. I mars 2022 er første episode vist nesten to hundre tusen ganger på denne plattformen.<sup>46</sup>

De åtte episodene behandler ulike følger av nedstengingen og utspiller seg i en byleilighet og på utendørs lokasjoner i New York. Eksempelvis foregår første episode på en takterrasse ved solnedgang, med byens karakteristiske skyline i horisonten. Her danser øglene til Miles Davis' låt «It Never Entered My Mind», fremført av en trio av animerte dyr plassert på tak rundt om i nabolaget. Episodene drives fremover av samtaler mellom reptilene. Bennani og Barki låner selv stemme

44 Senere episoder har lavere seertall, som ligger på mellom 50 000 og 70 000 per 1. juni 2021.

45 Caramanica 2020.

46 Bennani 2020, sett 9. mars 2022. Serien er også tilgjengelig på kunstmagasinet *Artforums* profil på videodelingsplattformen Vimeo.



➤ **Bilde 4** Skjermdump av tredje episode av Meriem Bennani og Orian Barkis Instagram-serie 2 Lizards (2020). Bildet viser en dansevideo og demonstrerer videoenes horisontale orientering.

til figurene. Dette gir serien et selvbiografisk og dagboklignende preg. Estetisk, tematisk og gjennom kunstnerens valg av distribusjonsplattform behandler serien forholdet mellom sosial distansering og sosiale medier. Ikke minst gjelder dette tredje episode av serien, som jeg analyserer her. Tematisk kretser episoden rundt nettopp mediebruk, inkludert bruk av sosiale nettverksplattformer og deres integrering i hverdagslivet.

Den tredje episoden utspiller seg vekselvis i en leilighet der øglene ligger henslengt på hver sin seng, og utendørs hvor de vandrer rundt i et tåkelagt bylandskap. Her fremstår hjemmet som en trygg sone, der all kontakt med omverdenen foregår gjennom mobil- og dataskjermer. Vi ledes inn i episoden gjennom en sensuell dansevideo som fyller skjermen. Til et lydspor av R&B danser en feminin tiger henvendt mot kameraet. Lenestolen og den skjeve Harry Potter-plakaten i bakgrunnen gjør settingen privat og hjemlig, mens det veggmonterte helfigur-speilet antyder at danseren livnærer seg som webkamera-modell.





- **Bilde 5** Skjermdump fra tredje episode av 2 Lizards. Bildet viser en av øglene som ser en såkalt ASMR-video på en iPhone.

Neste klipp viser en av øglene som humrende nyter synet av videoen på en Mac-skjerm. I et senere klipp ser vi den andre øglen liggende på sengen mens hun ser en ASMR-video på mobiltelefonen, noe vi forstår takket være videoens karakteristiske hviskende stemme.<sup>47</sup> Både danse- og ASMR-videoer er former for adspredelse som er spesifikke for en digital delingskultur basert på brukeregenerert innhold. *2 Lizards* knyttes til en slik kultur og fremviser samtidig selvrefleksivt hva slags innhold serien konkurrerer med i kampen om oppmerksomhet.

Distrasjonene flyter etter hvert over i en nyhetssending. I fullskjerm-presentasjon ser vi Anthony Fauci, direktør for National Institute of Allergy and Infectious Diseases (NIAID) og medlem av White House Coronavirus Task Force, [som kommer med en uttalelse](#). Fauci ble for mange amerikanere en representant for helsemyndighetene som

---

47 ASMR-videoer (autonom sensorisk meridianrespons) er et YouTube-fenomen og refererer til videoer med opptak av kroppslige, rytmiske og myke lydintrykk som kan fremkalle en behagelig, prikkende sanseopplevelse, se Merriam Webster u.å.

utstrålte autoritet, troverdighet og trygghet i en prekær situasjon. Samtidig ble han et yndet hatobjekt for mange vaksineskeptikere og konspirasjonsteoretikere. Her er han gjengitt som en bebrillet slange, men med et autentisk stemmeopptak. «Viruset er klokken», uttaler Fauci og antyder urovekkende at det er vanskelig å angi et tidsperspektiv for bekjempelse av covid-19-pandemien. Også det forlatte byrommet utenfor er preget av en foruroligende atmosfære. I flere klipp vandrer øglene konverserende rundt i et tåkelagt intet. Metropolitens stadig blinkende lys dempes av tåken som omslutter bylandskapet, som i en *film noir*, mens Donald Trumps karanteneskip seiler sakte fra land. I den avsluttende scenen er øglene innendørs igjen, der en av dem deltar i en Zoom-bursdag.

«We decided to go for moods», har Bennani uttalt i et intervju. Fordi nyhetsbildet var dominert av faktainformasjon – og sosiale medier av desinformasjon – ble «moods», eller stemninger, kunstnernes metode å forsøke å abstrahere informasjonen «til en følelse som kan drive en historie».<sup>48</sup> Stemningen ble forsterket av spesialkomponert musikk og gjennom å fremstille situasjoner og følelser som var unike for pandemiens første fase (frykt, kjedsomhet, samhold), og som mange delte. Forskning viser hvordan følelser, affekt og stemninger er sentrale drivere for deling av innhold og informasjon på sosiale medieplattformer.<sup>49</sup> Vi deler det som følelsesmessig fanger oss, som vi begeistres eller forarges av. Slik spres affekter og stemninger gjennom en form for «affektiv smitte».<sup>50</sup> Denne affektive smitten er ifølge Sampson et vesentlig trekk ved viralitet, forstått som en modell for sosial adferd.<sup>51</sup> Når skaperne av *2 Lizards* fremhever «moods» eller stemninger, forankrer de samtidig serien innenfor de sosiale medieplattformenes spredningslogikk.

---

48 Bennani sitert i Caramanica 2020.

49 Sampson mfl. 2018: Introduksjon.

50 Sampson 2018: Introduksjon til del IV.

51 Sampson 2018: Introduksjon til del IV (avs. 2).

I denne sammenhengen er Bennanis og Barkis valg av både den dagboklignende formen og Instagram som distribusjonsplattform betydningsfull. *2 Lizards* skriver seg inn i en historie av dagbokpreget videokunst, der blant annet amerikanske kunstnere som Gregg Bordowitz og George Kuchar står sentralt. Det er MoMA-kuratoren Martha Joseph som har påpekt dette i en introduksjon til serien.<sup>52</sup> I likhet med hvordan Bordowitz og Kuchar fremhever det hverdagslige, alminnelige og repeterende ved krisesituasjoner, i deres verk handler det om henholdsvis hiv-smitte og værphenomenet tornadoer, peker *2 Lizards* ikke på krisen som en hendelse, men heller på dens dagligdagse effekter: «Som hendelse er smitte usynlig, men ringvirkningene er tydelige», påpeker Joseph.<sup>53</sup> En slik fremstilling av krisen kan, fortsetter hun, knyttes til kultur- og affektteoretikeren Lauren Berlants begrep «crisis ordinariness», en form for krisens alminnelighet. I dette ligger det at «krisen ikke er eksepsjonell [...] men en prosess nedfelt i det ordinære som utfolder seg i historier om å navigere i det overveldende».<sup>54</sup> Som den tredje episoden av *2 Lizards* illustrerer, har sosiale medieplattformer under pandemien fått en viktig rolle i denne navigeringsprosessen: Plattformene blir en viktig kilde til informasjon (og desinformasjon) om en ekstraordinær situasjon, men de vever denne informasjonen inn i hverdagslivets rytme og praksiser. Omvendt utfoldes stadig flere av hverdagslivets aktiviteter via sosiale medieplattformer, en situasjon som ble intensivert under pandemien.

Valget av IGTV som distribusjonsplattform for *2 Lizards* forsterker seriens forbindelse til hverdagslivssfæren. Ved lanseringen i 2010 var Instagram en tjeneste kun for deling av fotografi, men siden har plattformen blant annet inkludert muligheten for video og

---

52 Joseph 2021. Blant Bordowitz' arbeider er den episodiske videosuiten *Portraits of People Living with HIV* (1993) relevant i denne sammenhengen. Kuchar er særlig kjent for sin omfattende videoserie *Weather Diaries*, som han startet i 1986, og som dokumenterer hans årlige opphold i El Reno i Oklahoma for å observere tornadoer.

53 Joseph 2021.

54 Berlant 2008: 4–9, sitert i Joseph 2021.

direkteoverføringer, og dessuten muligheten for shopping. IGTV ble, som jeg var inne på tidligere, lansert i 2018 som en selvstendig applikasjon for lengre videoformater, men videoene som publiseres her, kan også innlemmes i den ordinære Instagram-appens bildestrøm i form av korte forhåndsvisninger via profilen til den enkelte bruker. Det var slik *2 Lizards* ble publisert. Instagrams utvidelse fra fotografi til video og reklame innebærer et bredere spekter av brukeraktiviteter, og dermed også en høyere grad av det teknologibransjen selv gjerne omtaler som «brukerengasjement» og interaksjon. Som Tama Leaver, Tim Highfield og Crystal Abidin understreker i sin studie av Instagram, bidrar disse utvidelsene til å veve Instagram ytterligere inn i hverdagslivet.<sup>55</sup> Forbindelsen til hverdagslivet var da også utslagsgivende for Bennanis og Barkis valg av IGTV som publiseringsplattform for *2 Lizards*. Bennani har selv begrunnet valget med at «det er den plattformen vi bruker hver dag».<sup>56</sup>

Til tross for at Bennani ofte gjør opptak til sine videoinstallasjoner med mobilkameraet og er fortløpig med det vertikale formatet, har kunstnerne her valgt et horisontalt format, noe som bryter med «malen» og dermed de dominerende estetiske konvensjonene på Instagram. Hvis det vertikale videoformatet er forbundet med brukergenerert innhold og amatørpraksiser, slik blant andre Miriam Ross har påpekt, kan det motsatt hevdes at bruken av horisontalt videoformat på en sosial medieplattform signaliserer profesjonalitet. Som henholdsvis video- og installasjonskunstner og dokumentarfilmskaper og -produsent, begge med en masterutdannelse fra velrennomerte, internasjonale utdanningsinstitusjoner, er Bennani og Barki definitivt å anse for profesjonelle aktører. Det horisontale formatet har konkrete konsekvenser for hvordan betrakteren interagerer med videoene. På

---

55 Berlant 2008: 4–9, sitert i Joseph 2021.

56 Zoom-samtale mellom kurator Myriam Ben Salah og kunstnerne Meriem Bennani og Neil Beloufa arrangert av *Bidoun Magazine* i samarbeid med galleriet François Ghebaly (egen oversettelse). Se *Bidoun Magazine & François Ghebaly* 2020.

andre videodelingsplattformer som YouTube og Vimeo må brukeren aktivt trykke «play» for å starte en video. På Instagram, derimot, starter videoene automatisk idet man skroller nedover en *feed* av poster. For Bennani var denne funksjonen avgjørende for valget av IGTV, fordi det presumptivt gjør terskelen lavere for å se videoen: «Folk er late. De gidder ikke klikke på en lenke. Og jeg er den verste.»<sup>57</sup> Det horisontale videoformatet kan imidlertid sies å forstyrre den automatiske og friksjonsløse videoavspillingen plattformen legger opp til. For å se videoen fra egnet vinkel må brukeren aktivt rotere skjermen over i en horisontal posisjon. Dette kravet til aktiv handling gjør at *2 Lizards* skiller seg ut.<sup>58</sup> Mens det horisontale bildeformatet knytter serien til etablerte medierformer som kinofilm og fjernsyn, er episodenes korte varighet og den hyppige publiseringen diktert av en sosial medielogikk. Slik reflekterer *2 Lizards* endrede former for produksjon og bruk av bilder som går i retning av mindre, mer portable skjermer og brukergenerert innhold.<sup>59</sup>

Bennani har vært engasjert i diskusjonen om kunstnerens rolle under pandemien og nedstenging av kunstinstitusjonene. Ved å distribuere serien direkte via sin egen Instagram-profil har Bennani ønsket å omgå det hun har referert til som tendensen til at kunstinstitusjoner gjennom våren 2020 brukte kunstnere som «influensere». «Det dreide seg om ting som en selfie i studioet, en spilleliste; om alt det som ikke er kunsten», har hun forklart.<sup>60</sup> Fremfor å bli redusert til «innholdsleverandører» for kunstinstitusjoner med behov for stadig nytt innhold på sine profiler på sosiale medieplattformer, brukte Bennani og Barki situasjonen til å utforske former for produksjon og distribusjon som var mer uavhengige av kunstinstitusjonene. For kunstnerne ble Instagram en distribusjonsarena frikoblet fra (kunst)institusjonelle agendaer. Samtidig valgte de en privat, proprietær *ready-to-use*-applikasjon med

---

57 *Bidoun Magazine* & François Ghebaly 2020 (egen oversettelse).

58 Strauven & deRosa 2020.

59 Joseph 2020.

60 *Bidoun Magazine* & François Ghebaly 2020 (egen oversettelse).

gitte tekniske begrensninger og muligheter, som sin distribusjonskanal. Bred og enkel tilgang for publikum og muligheten for å produsere og distribuere (relativt) uavhengig fra kunstinstitusjonene, var altså viktigere enn plattformens tendenser til standardisering og sentralisering.

«Vi ville at den skulle være som et mem».<sup>61</sup> Slik har Bennani selv beskrevet seriens distribusjonsprinsipp. Et mem defineres gjerne som et kulturelt uttrykk som utvikler seg gjennom ulike former for etterliggning eller kopiering, og gjennom konkurranse og utvelgelse.<sup>62</sup> Begrepet brukes oftest om visuelt materiale, som bilder og videoer, som spres raskt og bredt på internett. Sosiale medieplattformer er sentrale for spredningen. Internettmemer kan knyttes til viralitet, men for å anses som et internettmem må viral spredning blant annet «utvikle seg fra en enkelthendelse til å bli en gjenkjennelig struktur av elementer som kan varieres».<sup>63</sup> Mens viralitet er en prosess, er et mem en form for materiale som genererer en prosess. At *2 Lizards* var ment å skulle fungere som et mem, innebærer at serien skulle kunne danne utgangspunkt for nye versjoner laget av andre. I motsetning til kunstfeltets tradisjonelle modell for unike verk eller svært begrensede opplag (typisk tre til fem for reproduserbare medier som fotografi og video) ligger det her også et ønske om bredest mulig spredning av arbeidet. Som Bennani har utdypet, var hun interessert i å utforske distribusjonsmodeller som lignet mer på dem vi finner innen filmfeltet, der et verk kan vises på flere arenaer og steder samtidig. Slik utfordres singulariteten som definerer kunstfeltets verkstankegang, med stor gjenklang i nyere begreper om nettverksbasert fotografi.

---

61 *Bidoun Magazine* & François Ghebaly 2020 (egen oversettelse).

62 Shifman 2013; Ervik 2021.

63 Ervik 2021.

## Avslutning

Mens Eiebakkes videosuite *The Park* ble utviklet uavhengig av sosiale medieplattformer, er Umbricos «Screen Walk»-sesjon og Bennani og Barkis *2 Lizards* eksempler på det kuratoren Ben Vicker har beskrevet som å «legge innhold på toppen av en plattform». <sup>64</sup> I motsetning til strategier utviklet spesifikt for digital distribusjon av kunst uavhengig av eksisterende, proprietære plattformer, dominerte en slik «innhold på toppen»-tilnærming kunstinstitusjonenes innledende respons til pandemien. <sup>65</sup> Artikkelen viser imidlertid at også disse plattformbaserte konseptene og arbeidene rommer komplekse strategier for distribusjon, utviklet i utveksling med de ulike plattformenes tekniske muligheter og begrensninger, og differensiert ved at de vektlegger ulike aspekter ved distribusjonsprosessen.

Kuratorene bak *Screen Walks* tok i bruk Zoom på grunn av den eksplosive veksten i plattformens utbredelse i koronaperioden. Ambisjonen var å tilrettelegge for at kunsten kunne innta dette nye «symbolske rommet». I sesjonen med Penelope Umbrico bidro Zooms funksjonaliteter og grensesnitt til å fremheve vesentlige dimensjoner i Umbricos kunstnerskap spesielt og ved nettverksbasert deling av fotografi mer generelt. På ulike nivåer av den digitale informasjonsarkitekturen fremstod *rutenettet* som en viktig figur for organisering av store bildemengder, og som en markør for det digitale fotografiets distribuerte og nettverksbaserte karakter. Rutenettet bidro til å avgrense og definere enkeltbildet og dets partikulære detaljer, samtidig som det bidro til å fremheve generelle trekk ved store bildegrupper. På den måten fungerte det utjevne. Analysen påpekte dessuten hvordan rutenettet under pandemien har underlagt seg stadig flere av hverdagslivets mer private og «rotete» områder.

---

64 Vicker sitert i Bertrand 2022: 3.

65 Bertrand 2022: 3.

Programmet *Let's Talk about Images 2.1.0* var i hovedsak lagt til Instagram, fordi det var her Fotogalleriet registrerte mest aktivitet. Analysen av *The Park*, Anders Eiebakkes bestillingsverk til programmet, viser hvordan Eiebakke navigerte rundt det han anså som tekniske, konseptuelle og estetiske begrensninger ved Instagram, ved å distribuere videosuiten på egen hjemmeside. I dette tilfellet utviklet kunstneren og Fotogalleriet en egen (mer tradisjonell) digital distribusjonsløsning spesifikt for bestillingsverket. *Viralt* fremstod her både som et motiv i verket og som en kritisk strategi for å forhandle mellom «utsiden» og «innsiden» av et (medie)system, representert ved plattformen Instagram. Derimot synes ikke viralitet forstått som rask og bred spredning av verket å ha vært vesentlig for Eiebakke: For ham var det viktigere å nå et interessert enn et bredt publikum.

Der Eiebakkes distribusjonsstrategi var rettet mot å utvikle et bestillingsverk mest mulig uavhengig av Instagrams begrensninger, jobbet Meriem Bennani og Orian Barki i hovedsak *med* de sosiale medienes logikk for å utfordre strukturer og praksiser i kunstfeltet. Instagramserien *2 Lizards* inngikk ikke i et kuratorisk konsept eller program utviklet av en kunstinstitusjon, men ble distribuert direkte på IGTV av kunstnerne selv. Bennanis uttrykte ønske om at serien skulle fungere som et *mem* – og dermed spres og modifiseres hinsides kunstnerens kontroll – utfordret de strengt regulerte modellene for begrenset opplag som dominerer i kunstfeltet. Også Instagrams innveving i en rekke av hverdagslivets praksiser og IGTVs automatiske videoavspilling viste seg vesentlig her, ved at terskelen for å se – og dele – serien ble lav. Mens Eiebakke prioriterte å nå et interessert publikum, ønsket Bennani og Barki å nå et «uinteressert» publikum.

Felles for casene er at de alle var kunstnære tiltak rettet mot å opprettholde en form for aktivitet og mot å skape nye modeller for distribusjon av kunst i en prekær situasjon, der oppdrag og inntekt bortfalt for mange kunstnere. De er eksempler på kulturelle praksiser som i utgangspunktet ikke er det Thomas Poell, David Nieborg og Brooke Duffy har kalt «plattformavhengige», men som i denne perioden



i større grad ble underlagt plattformenes teknikk og logikk.<sup>66</sup> Disse akutte responsene inngår i en mer omfattende og langvarig endring der kunstfeltet i økende grad plattformiseres, slik Wilson-Barnao minner om.<sup>67</sup> Samtidig er plattformisering basert på (ikke-jevnbrydige) interaksjoner mellom plattformer og kulturprodusenter, der også kulturprodusentenes praksiser influerer plattformenes institusjonelle utvikling.<sup>68</sup> Rutenettet, viralitet og memer er henholdsvis strukturer, prosesser og uttrykk som har blitt utbredt eller ytterligere utbredt gjennom sosiale medieplattformers grensesnitt og distribusjonslogikker. I casene blir disse formene utgangspunkt for videre kunstnerisk bearbeiding og for utvikling av nye strategier for distribusjon i kunstfeltet. På ulike vis – om enn i liten skala – utfordrer disse strategiene aspekter ved etablerte institusjoner, enten «institusjoner» her forstås som plattformer (slik Poell, Nieborg og Duffy gjør) eller som kunstinstitusjoner. Slik viser artikkelen noen av de komplekse kunstneriske forhandlingene som inngår i plattformiseringsprosessen, og noen av de kunstneriske handlingsrommene som åpner og lukker seg underveis.

## Litteratur- og kildeliste

- Balsom, E. (2017). *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. Columbia University Press.
- Bennani, M. [@meriembennani] (2020, 18. mars). *2 Lizards Ep 1* [video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B92m4rrhiFx/>
- Berlant, L. (2008). Thinking about feeling historical. *Emotion, Space and Society*, 1, 4–9.
- Bertrand, S. (2022). Curating Networked Objects: Towards an Authentically Digital, Online Mediation Protocol for Art Digitizations. *Journal of*

---

66 Poell, Nieborg & Duffy 2022: Introduction.

67 Wilson-Barnao 2021.

68 Poell, Nieborg & Duffy 2022: Introduction.

- Curatorial Studies*, 11(1). Pre-print hentet fra <https://hcommons.org/deposits/objects/hc:40636/datastreams/CONTENT/content>
- Bidouin Magazine and François Ghebaly (arrangør) (2020). *Neil Beloufa and Meriem Bennani in Conversation with Myriam Ben Salah* [video av Zoom-samtale]. Vimeo. <https://vimeo.com/424369817>
- Braun, J. (2015). Social Media and Distribution Studies. *Social Media + Society*, 1(1), 1–2. <https://doi.org/10.1177%2F2056305115580483>
- Burleigh, P. (2022, 22. juni). Square Roots. *Artforum*. <https://www.artforum.com/slant/paula-burleigh-on-the-zoom-grid-83272>
- Caramanica, J. (2020, 22. april). The «2 Lizards» of Instagram are Coronavirus Art Stars. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/04/22/arts/design/lizards-instagram-coronavirus-stars.html>
- Centre for the Study of the Networked Image, Cox, G., Dekker, A., Dewdney, A. & Sluis, K. (2021). Affordances of the Networked Image. *The Nordic Journal of Aesthetics*, 30(61–62), 40–45. <https://doi.org/10.7146/nja.v30i61-62.127857>
- Cubitt, S. (2005). Distribution and Media Flows. *Cultural Politics*, 1(2), 193–214.
- Dewdney, A. (2013). Curating the Photographic Image in Networked Culture. I M. Lister (red.), *The Photographic Image in Digital Culture* (2. utg.). Taylor and Francis.
- Dewdney, A. (2014, mai). *Zombie Photography: Or, the Long Afterlife of the Analogue Image*. Keynote-presentasjon *Kræsj! Brytninger i fotoarkivet*. Landskonferanse for foto, Oslo. <https://openresearch.lsbu.ac.uk/download/145dc25a686a1dd8a16f121fb867214e2244329417e3831ea3e09795271c08a8/149648/Zombie%20Photography.pdf>
- Drotner, K. & Schrøder, K.C. (2014). *Museum Communication and Social Media: The Connected Museum*. Taylor and Francis.
- Eiebakke, A. (u.å). The Park. <https://www.anderseiebakke.no/>
- Elmer, G., Neville, S.J., Burton, A. & Ward-Kimola, S. (2021). Zoombombing During a Global Pandemic. *Social Media + Society*, 7(3), 1–20. <https://doi.org/10.1177/20563051211035356>
- Ervik, A. (2022, 16. februar). mem. I *Store norske leksikon*. <http://snl.no/mem>

- Fotogalleriet 2020. Fotogalleriet [@fotogalleriet] (2020, 5. juni). *It was springtime* [Instagram-post]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CBDEIWunurx/>
- Frosh, P. (2013). Beyond the Image Bank. Digital Commercial Photography. I M. Lister (red.), *The Photographic Image in Digital Culture* (2. utg.). Taylor and Francis. <https://www.perlego.com/book/1612752/the-photographic-image-in-digital-culture-pdf>
- Hand, M. (2013). *Ubiquitous Photography*. Wiley.
- Hand, M. (2020). Photography Meets Social Media Image Making and Sharing in a Continually Networked Present. I G. Pasternak (red.), *The Handbook of Photography Studies*. Routledge.
- Helmond, A. & Bucher, T. (2017). The Affordances of Social Media Platforms. I J. Burgess, T. Poell & A. Marwick (red.), *The SAGE Handbook of Social Media* (s. 233–253). SAGE Publications. <https://dx.doi.org/10.4135/9781473984066.n14>
- Hjorth, L. & Hinton, S. (2019). *Understanding Social Media* (2. utg.). Sage Publications.
- Jaeggi, M. (2013, 14. januar). The Shifting Relations of Still and Moving Images. *Still Searching...* <https://www.fotomuseum.ch/de/2013/01/14/the-shifting-relations-of-still-and-moving-photographic-images/>
- Jonvik, M., Røssaak, E., Stien, H.H. & Sunnanå, A. (2020). *Kunst som deling, delingens kunst*. Fagbokforlaget.
- Joselit, D. (2012). *After Art*. Princeton University Press.
- Joseph, M (2021, 8. februar). Crisis Ordinairness: Meriem Bennani and Orian Barki's 2 Lizards. *MoMa Magazine*. <https://www.moma.org/magazine/articles/505>
- Juergenson, N. (2019). *The Social Photo. On Photography and Social Media*. Verso.
- Kaste, A.M. (2020, 12. oktober). Hva er ASMR? *forskning.no*. <https://forskning.no/internett-media-psykologi/interessen-har-eksplodert-pa-youtube-hva-er-asmr/1747566>.
- Krauss, R. (1979). Grids. *October*, 9, 50–64.

- Kulturtanken (2020, 27. september). Nye rom og nye praksiser. *Kulturtanken*.  
<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2020/nye-rom-og-nye-praksiser/>
- Leaver, T., Highfield, T. & Abidin, C. (2020). *Instagram*. Wiley.
- Merriam-Webster (u.å). *Words We're Watching: «ASMR»*. Hentet 28. juni 2022 fra <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/asmr-abbreviation-meaning>
- O'Doherty, B. (1976). *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. University of California Press.
- Parikka, J. (2007). *Digital Contagions*. Peter Lang, International Academic Publishers.
- Paul, C. (2021, mai). *Becoming Hybrid: The State of the Art in Mixed Realities*. Keynote-presentasjon på HyMEx – Hybrid Museum Experience Online Symposium, online. <http://hymex2021.ludwigmuseum.hu/speaker/christiane-paul/>
- Poell, T., Nieborg, D. & Duffy, B.E. (2021). *Platforms and Cultural Production*. Wiley.
- Poell, T., Nieborg, D. & van Dijck, J. (2019). Platformisation. *Internet Policy Review*, 8(4). <https://doi.org/10.14763/2019.4.1425>
- Pontbriand, C. (2011). *Mutations. Perspectives on Photography*. Steidl.
- Rettberg, J.W. (2019). Et algoritmisk blikk. Algoritmers rolle i produksjonen av hverdagsfotografier. *Norsk Medietidsskrift*, 26(3), 1–20.
- Ross, M. (2014). Vertical Framing: Authenticity and New Aesthetic Practice in Online Videos. *Refractory. A Journal of Entertainment Media*, 24. <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/08/06/ross/>
- Ross, M. (2020). The Reconfiguration of Screen Borders: The New or Not-So-New Aspect Ratios. I S. Sæther & S. Bull (red.), *Screen Space Reconfigured*. Amsterdam University Press. [https://doi.org/10.5117/9789089649928\\_ch04](https://doi.org/10.5117/9789089649928_ch04)
- Rubinstein, D. & Sluis, K. (2013a). Notes on the Margins of Metadata. Concerning the undecidability of the digital image. *photographies*, 6(1), 151–158. <https://doi.org/10.1080/17540763.2013.788848>
- Rubinstein, D. & Sluis, K. (2013b). The Digital Image in Photographic Culture. Algorithmic Photography and the Crisis of Representation. I M. Lister

- (red.), *The Photographic Image in Digital Culture* (2. utg.). Taylor and Francis.
- Sampson, T. (2012). *Virality. Contagion Theory in the Age of Networks*. University of Minnesota Press.
- Sampson, T. (2018). Introduction to Part IV. Affective Contagion: I Heard a Rumour. I T. Sampson, S. Maddison & D. Ellis (red.), *Affect and Social Media: Emotion, Mediation, Anxiety and Contagion*. Rowman & Littlefield International.
- Sampson, T. & Parikka, J. (2020, 10. april). The New Logics of Viral Media. *boundary 2*. <https://www.boundary2.org/2020/04/tony-d-sampson-and-jussi-parikka-the-new-logics-of-viral-media/>
- Sluis, K. (2019, 29. oktober). Post-Photography Should Not be Curated? *Still Searching...* <https://www.fotomuseum.ch/de/2019/10/29/post-photography-should-not-be-curated/>
- Sæther, S. (2018). To double or Diffuse? Art and the Mobility of Images, ca. 2005. *NECSUS, Spring*. [https://necsus-ejms.org/?page\\_id=5956](https://necsus-ejms.org/?page_id=5956)
- The Photographers' Gallery (2020). *WATCH: Screen Walk with Penelope Umbrico*. Hentet 28. juni 2022 fra <https://thephotographersgallery.org.uk/whats-on/watch-screen-walk-penelope-umbrico>
- The Photographers Gallery (u.å.). Hentet 17. oktober 2020 fra <https://thephotographersgallery.org.uk/photography-culture/screen-walks>
- van Dijck, J., Poell, T. & de Waal, M. (2018). *The Platform Society. Public Values in a Connective World*. Oxford University Press Academic US.
- Vickers, B. (2020, 1. november), Remediation & Digitisation [video]. Freiraum Festival 2020. <https://vimeo.com/494767575>
- Wilson-Barnao, C. (2021). *Digital Access and Museums as Platforms*. Taylor and Francis.
- Zylinska, J. (2016). Photomediations. An Introduction. I J. Zylinska & C. Kuc (red.), *Photomediations: A Reader* (s. 7-17). Open Humanities Press.