

– *One must therefore challenge, in the very name of the arbitrariness of the sign, the Saussurian definition of writing as “image”, Jacques Derrida.*

– *All art is quite useless, Oscar Wilde*

– *There’s no emoticon for what I’m feeling right now, Comic Book Guy.*

1.

En varseltrekant er blant de minst komplekse kommunikasjonsformer som finnes. Den har én enkelt oppgave; å advare om en type fare. Blant alle de tegn vi tvinges til å fortolke i hverdagen, er varseltrekanten blant de enkleste. Et *tegn*, slik begrepet benyttes av filosofer som Charles Sanders Peirce og Ludwig Wittgenstein, har én funksjon, og den funksjonen er å kommunisere noe. Hvis denne funksjonen av en eller annen grunn ikke oppfylles, så har tegnet ingen verdi, og et tegn uten verdi er egentlig ikke lenger et tegn ettersom definisjonen ligger i bruken. For et tegn er ikke en selvstendig enhet; det er kun en brikke i et større spill hvis regler noen har klart å bli enige om. Et tegn er som valuta; hvis man ikke kjenner systemets regler er det stort sett umulig å forstå meningen.

I et fabrikklokale finner vi generelt mer spesifikke behov til presisjon enn hva som er vanlig i resten av samfunnet. Det som trengs å formidles er stort sett av større, og mer konkret, betydning enn det meste av den kommunikasjonen vi er vant til å forholde oss til. Christensen og Dahls verk *Fun Games Lose Eye (A Cautionary Tale)* spiller på nettopp dette. På den ene siden har man laboratoriets behov for tydelig, målrettet kommunikasjon, og på den andre siden har man et moderne kunstverks iboende forpliktelse til å være «komplekst», «tvetydig» og «useless». At noen i det hele tatt har kommet opp med å forene disse, svært uforenlige, kommunikasjonsformene er et resultat av et samfunn hvor kunst, på et administrativt plan, skal integreres i alt.

En tvetydig varseltrekant er kanskje det mest ubrukelige tegn vi kan tenke oss. Dersom faren oppstår, må de som er tilstede for å tolke det, instinktivt, nærmest på et molekylært nivå forstå beskjednen uten så mye som et sekunds pause for refleksjon. Det er dette man lærer seg ved et universitet, og senere i arbeidslivet, det er en type internalisert kunnskap som fester seg over tid. Jeg kan bli fortalt hva de fire tegnene som Christensen og Dahls kunstverk er basert på betyr, og jeg kan lese om det i en bok, men jeg vil glemme det ettersom jeg ikke har behov for kunnskapen. Det ville først være dersom jeg over en lengre periode arbeidet i en setting der dette var viktig for meg å vite at jeg ville være i stand til å *kroppsliggjøre* kunnskapen på en tilstrekkelig måte.

I så måte ligner denne typen varselmekanismer på en annen form for kunnskap som også er en sentral del av laboratoriearbeid, nemlig såkalt «tacit knowledge». Innen naturvitenskapelig forskning står laboratoriet i en særstilling hva dette, som på norsk gjerne blir oversatt til «taus kunnskap», angår. Mens laboratoriet på den ene siden kan sies å være arenaen der tester gjennomføres for å bekrefte eller avkrefte teorier, så er det samtidig det stedet der mange av disse teoriene blir til. Og den prosessen hvor vitenskapelige teorier blir til er jo fremdeles et område svøpt i mystikk. Hva består de egentlig av de kognitive prosessene som foregår når en vitenskapskvinne foretar det tankemessige spranget inn i en ny teori? Her inngår alt mulig av ulike, og ofte høyst personlige og intuitive elementer, en kreativ prosess langt nærmere det vi tror «kunstnere» driver med til hverdags.

2.

Hvis vi skal nærme oss dette verket fra en mer kunstfaglig vinkel, så er det først nærliggende å lese det som et utslag av postmoderne ikonoklasme. Christensen og Dahl bryter ned etablerte kommunikasjonsmidler og gjør dem, essensielt, nonsensical. Samtidig blåses de opp i størrelse på en måte som stiller dem på en pidestall, og *fremviser* dem som noe i seg selv, noe hinsides fortolkningens domene, som noe som simpelthen er fremfor å oppfylle en kommuniserende funksjon. Verket er uvanlig nær å forene såpass forskjellige kunstformer som postmoderne ikonoklasme, modernistisk abstraksjon og popkunst. Det er både svært dekorativt som et tegneserieaktig element inne i laboratoriet, og det tilfredsstillende ønsket om å fungere som bygningens signatur

ettersom det er godt synlig fra utsiden. I denne forstand er verket først og fremst, kanskje utelukkende, en visuell markør, som meningsbærer nesten fullstendig tomt, og altså «quite useless». Dets funksjon er ikke å formidle noe konkret innhold, eller relatere til noe som kunne inspirere det som innen kunsthistoriefaget kalles «ikonologi», den fortolkningsvirksomhet som har å gjøre med et verks innholdsmessige mening. Verket i seg selv har ingen mening utover å ha vrenget på en gruppe symboler for på den måten å tømme disse for mening. I et tidlig verk av Jan Christensen finner vi formuleringen «the fact that this is meaningless doesn't mean that it can't be art», en påstand som er blitt tolket dithen at et utsagn fremsatt av en kunstner må aksepteres «som kunst», enten fordi dette er kunstnerens intensjon, eller fordi utsagnet presenteres innenfor en kunstinstitusjonell kontekst. Altså aktiverer påstanden kjernespørsmålene i kunsten etter at den franske kunstneren Marcel Duchamp, og den konseptuelle kunsten via Andy Warhol til i dag, skapte situasjonen der «alt kan være kunst». Denne holdningen utgjør i dag fremdeles en provokasjon for mange; «Hvorfor er denne kunststudentens stabel med ferdigkjøpt bjørkeved *kunst* når min datters teknisk perfekte oljemaleri ikke er det?».

Mange av Christensens arbeider har handlet om å pirke borti denne verkebyllen. I tilfellet *Fun Games Lose Eye (A Cautionary Tale)* er jeg imidlertid fristet til å si at mange nok vil snu på formuleringen og antyde at «the fact that this is meaningless doesn't mean it's art». For er det ikke heller slik at vi i dag er kommet dit at vi krever mer av kunsten enn meningsløshet? Men i dette tilfellet har meningsløsheten selvsagt og en didaktisk funksjon i den forstand at den tvinger frem en sammenkobling mellom det som fremdeles av mange forstås som grunnleggende ulike måter å tenke på, den kunstneriske og den vitenskapelige. Det viktige er imidlertid at verkets tilnærming består i noe helt annet enn den etter hvert parodisk gjentatte ambisjonen om at «kunst» er en type «forskning» og «kunnskapsproduksjon».

Tittelen *Fun Games Lose Eye (A Cautionary Tale)* er i seg selv en variant av det som foregår i verket. Informasjon er tatt vekk. «It's all fun and games until someone loses an eye» er noe amerikanske foreldre sier om, og til, barn som leker. Dette er kanskje det mest didaktiske elementet i dette arbeidet; påstanden om at vitenskapslaboratoriets virksomhet har noe felles med barnets lek. Her er vi tilbake ved spørsmålet om hva slags

tenkning som finner sted både når noen lager et kunstverk, når noen ser på eller skriver om et kunstverk, og når noen utvikler eller etterprøver en vitenskapelig teori ved hjelp av et eksperiment. Med det er det ikke sagt at kunstens funksjon er «å få oss til å tenke» hvilket utgjør en grov banalisering av både kunst og tenkning. Kunstens funksjon *er* ingenting, men den kan være alt og hva som helst. Kunst *er* ingenting utover seg selv, og samtidig alt. De fire abstraherte symbolene er forvirrede, tømte, meningsløse, sjikanerende, men først og fremst *muntre*. Og de henger der, over rommet hvor fremtidige ingeniører skal tilegne seg den tause kunnskapen som trengs for å kunne utføre fagene sine, som en både glorete og ærbødig påminnelse om at alle former for kommunikasjon avhenger av at man klarer å enes om noen regler for hvordan det man sier skal forstås.

Erlend Hammer, 2015