

We seem to have an ambivalent relation to the computer. We know we can't maintain either social infrastructure or everyday life without the computer and sometimes we even credit the computer for being the instrument of democracy. Simultaneously we produce dreadful scenarios of a future society, where technology has man in its strings, and we lose our freedom in favour of a self-generating and organic technical progression. This ambivalence is probably the product of us ascribing to technology so many myths and conventions in combination with us having problems seeing our own position as humans in a society constantly aiming at structures of technology and objects. We can no longer presuppose the former obvious separation of the concept of human and the concept of machine. The existence of the human body in the computer society puts the whole idea of the "unnatural" into question. In the same fashion the machine is no longer purely instrumental, not inhuman. The gap between organism and apparatus is decreasing.

The exhibition Lords of Legacy is basically a number of scenarios based on thought experiments where man's relationship to the computer is being explored. The exhibition plays with the conventions and myths that surrounds human/machine and which generally are based on the idea that man and technology are in bipolar oppositions to each other.

When the project was being shaped, it was meant to reflect an object-oriented society, a society that in a pathological manner is being occupied with producing problems simultaneously as it develops solutions to old ones. The project came to focus upon the individuals that this society consists of. What constitutes the human being? How does the way we reflect upon our selves as humans change in relation to technical progress and how does our self-opinion relate to the changes in our instrumental world of objects? What happens when Descartes's dichotomy of mind/body is being replaced by the trichotomy body/mind/machine?

The working process of the project has been distinguished by issues of how we use the computer to simulate our ideas of the human, how we use technologies as metaphors for our selves as humans and individuals. One central question has been: What happens to our conceptual references when the computer becomes the "natural" and static point for our references and the human on counterpoint becomes an abstraction?

Technology becomes a metaphor, lingual tools and ideological constructions that we apply on ourselves as humans. Obviously this has consequences; positive or negative cannot be determined here. It is tempting to speculate about the consequences on our self-opinion when we refer to our brain and mind in terms of hardware and software. Or when we explain our personality as something depending on solid entities, that is our DNA. It is also interesting to try to reveal the mechanisms that sometimes prevent us from saying negative things about our computers when we are in their immediate presence, afraid that they will retaliate.

Lotten Wiklund

# L O R D S

Vi tycks ha en ambivalent syn på datorn. Vi vet att vi varken kan upprätthålla samhällsstruktur eller vardagsliv utan datorn, och teknologin får i vissa sammanhang rollen av demokratins redskap. Samtidigt konstruerar vi skrämmande framtidsscenario där teknologin tagit makten över människan, där vi förlorar vår frihet till förmån för en i det närmaste självgenererande och organisk teknikutveckling. Denna ambivalens har förmodligen sin grund i att teknologin omges av en mängd myter och konventioner i kombination med att vi har svårt att se vår egen position som människor i vår teknikorienterade objektsvärld. Vi kan inte längre förutsätta den tidigare självklara gränsen mellan människa och maskin. Vårt samhälles utveckling innefattar också ingrepp i den mänskliga kroppen. Människokroppens existens i datorsamhället ifrågasätter underminerar våra föreställningar om det naturliga. På samma sätt är maskinen inte längre instrumentell, inte omänsklig. Klyftan mellan organism och apparat minskar.

Utställningen Lords of Legacy är ett antal olika scenarior som bygger på tankeexperiment där människans förhållande till datorn problematiseras. Utställningen leker med våra konventioner och myter kring människa/maskin, vilka till stor del baseras på idén om att människan och teknologin står i bipolär motsats till varandra.

Då projektet formades var det tänkt att återspegla ett objektorienterat samhälle, ett samhälle som på ett patologiskt sätt sysselsätter sig med att producera problem i samma takt som det utvecklar lösningar på gamla problem. Snart kom dock projektgruppens intresse att fokuseras på de individer vilka utgör detta samhälle. Vad är det som konstituerar människan? Hur har vårt sätt att se på oss själva som människor förändrats i och med teknikutvecklingen och hur relateras vår självuppfattning till förändringarna i vår instrumentella objektsvärld. Vad händer då Descartes dikotomi (kropp/medvetande) ersätts av trikotomin (kropp/medvetande/maskin).

Projektets arbetsprocess har präglats av frågor kring hur vi simulerar människan med hjälp av datorn, hur vi hela tiden använder datorn eller maskinen, dvs delar av vår objektsvärld, som metaforer för oss själva som människor och individer. En central fråga har varit: Vad händer med vår begreppsvärld när datorn blir vår grundläggande, "naturliga" referens och människan en abstraktion istället för tvärt om?

Tekniken blir till metaforer, språkliga verktyg och idémässiga konstruktioner som vi applicerar på oss själva som människor. Detta får naturligtvis konsekvenser, positiva eller negativa får vara osagt. Det är svårt att låta bli att fundera på vilka konsekvenser det får för vår självbild när vi refererar till hjärnan och medvetandet i termer av hårvara och mjukvara. När vi förklarar vår personlighet som bestående av små solida entiteter i form av vår genetiska uppsättning. Det är också intressant att fundera på vilka mekanismer som styr oss när vi inte törs tala illa om våra datorer när vi är i närheten av dem av rädsla för att teknologin ska utsätta oss för vedergällning.

Lotten Wiklund

# L O R D S

