

Ubekymrighedens taktik

Om garn, it og flygtigt anarki

Af Lone Koefoed Hansen

The 'nomadic war machine' conquers without being noticed and moves on before the map can be adjusted. (Hakim Bey).

Much of what is exciting about DIY is not just what we do, but how we do it: the subversiveness of the projects (...) or that empowering moment when you realize that this thing is so much simpler to make than you ever expected. (Buechley et al, 2009: 7).

Under overskriften "Digital Life. New World" var jeg for to år siden på konference med lige over tusind andre it-forskere, og her deltog jeg i en workshop, der handlede om *DIY* (do it yourself, eller gør-det-selv) som kreativ designstrategi. Min 'adgangsbillet' var to hjemmehæklede hatte, fem garnnøgler, tre hæklenåle og en pose glasperler. Andre deltagere medbragte foruden materialer fx en origamiuro, en spilkonsol lavet i smeltede plastikperler og en lampe lavet af papir.

Den korte beskrivelse af selve konferencen lød: "Computing is reaching into all parts of modern life. CHI 2009 will be the showcase for the technologies, designs and ideas that will form the new world of digital life." (chi 2009). CHI står for *Computer Human Interaction* og er en årligt tilbagevendende konference med deltagelse af førende forskere og praktikere inden for feltet. Her handler det med andre ord om, hvordan avanceret IT sætter sit præg på nutidens og fremtidens hverdags-, kultur- og arbejdsliv, og det handler om, hvordan designere, dataloger, ingeniører og lignende videnskabsretninger kontinuerligt arbejder med at udvikle avancerede teknologier og finde nye domæner. På konferencens fire dage er der derfor i alt adskillige hundrede foredrag om forskningsprojekter og -resultater om alt fra studier af, hvordan læger anvender mobiltelefoner, over studier af computerbrug i praksis til udregninger af de mest effektive interfaces. Men sammen med 40 andre deltagere deltog jeg altså også i en workshop, hvor vores opgave var at skabe nye ting ud af fx garn, glasperler, strikkepinde, nogle loddekolber og en bunke brugt batteridrevet legetøj (se figur 1). Mit indledningscitater om DIYs frigørende kvaliteter er taget fra introduktionen til den bog, der dokumenterede vores forskellige 'adgangsbilletter' til workshoppen.

Jeg vil i denne artikel tage udgangspunkt i denne og en anden, lignende workshop for at undersøge, hvordan man kan forstå denne type begivenheder, hvor hverken materialer eller metoder er gængse i forhold til, hvad man plejer at se på 'seriøse' konferencer som *Computer Human Interaction* (CHI). Jeg vil derfor i det følgende analysere denne alternative måde at tilgå it-forskningen på ud fra to perspektiver: det ene handler om, hvordan strik og håndarbejde i sig selv kan anskues som en manifestation af tredje-bølge-feminisme; dvs. at dele af de senere års opblomstring af håndarbejde og alt-med-garn kan forstås som en manifestation af en feministisk diskurs, der hænger sammen med en bredere samfundskritik. Mit andet perspektiv tager udgangspunkt i begrebet "temporary autonomous zone" ("TAZ"), som er formuleret af en af de teoretiske hovedfigurer i anarkismen, Hakim Bey (pseudonym for Peter Lamborn Wilson). Bey mener, at det er kendetegnende for nutidens anarkisme, at den forsøger at skabe midlertidige zoner, hvor man kan opstille alternativer til en eksisterende og dominerende forståelse af et domæne. Ved at kombinere de to perspektiver



Figur 1: Deltagere på workshoppen DIY4CHI i gang med at kortslutte ('circuit bending') et brugt legetøjsorgel for at undersøge, hvilke andre lyde, det kan lave. (Foto: Lone Koefoed Hansen)

vil jeg argumentere for, at de nævnte workshops udgør eksempler på sådanne midlertidige rum, der – ved at inddrage materialernes og arbejdsformens kritiske konnotationer som aktører – formår at stille vigtige spørgsmål til deltageres sædvanlige forskningsvirkelighed og -agenda. De omtalte workshops giver således mulighed for at performe verden på en anden måde; dels fordi materialerne og tilgangen er helt anderledes end, hvad man 'normalt' ser, og dels fordi denne workshopstype fungerer som en 'midlertidig autonom zone', hvor alternative virkeligheder og fremtider kan formuleres gennem kreativ handling, der benytter ubekymrigheden som taktik. Men først lidt mere om min case, to 'skæve' workshops på it-konferencer.

Hæklede computermus?

Workshops til it- og designkonferencer ligger altid i dagene op til selve konferencen og foregår typisk på den måde, at deltagerne mødes for at diskutere et bestemt emne og evt. præsentere teknologi-udviklingsprojekter, som de pt. arbejder med. Formålet er, at man bruger en dag på at have dybe faglige diskussioner om et givent emne eller en given teknologi. Men gør-det-selv workshoppen var anderledes, for nok skulle vi mødes for at diskutere med hinanden, men vi skulle først og fremmest mødes for at skabe nye ting ud af det, som vi hver især havde med. Som der stod i workshop-opslaget:

People creatively repurpose and modify existing materials to produce new things. These techniques are sometimes codified and shared so that others can reproduce, reinterpret or extend them. This workshop will explore DIY as an important alternative digital design practice. (Fra indkaldelsen til DIY 4 CHI).

Det engelske DIY-begreb favner bredere end det danske gør-det-selv, som primært konnoterer no-



Figur 2: Mine to hjemmehæklede 'teleportationshuer' som jeg bidrog med til workshoppen DIY4CHI. Den hypotetiske funktionalitet inkluderer, at mønsteret og farverne identificerer den enkelte hue i 'systemet', og at toppens 'dud' kan sende og modtage. (Foto: Lone Koefoed Hansen)

get, man udfører med en hammer og en boremaskine. DIY – do it yourself – dækker over alt, man kan gøre med sine hænder, dvs. også håndarbejde, cykelreparationer og forandring af eksisterende produkter (en slags hacking). Det bruges med andre ord som et begreb, der udtrykker en slags opposition eller modstand til den masseproducerede vare og til den vare, som kun sælges med ét formål, selvom den måske kan have flere. Som it-forskerne Kuznetsov og Paulos skriver i artiklen "Rise of the expert amateur" (2010), så er nutidens DIY-kultur forbundet med hacker-kulturen, og den afspejler dermed "anti-consumerism, rebelliousness, and creativity of earlier DIY initiatives, supporting the ideology that people can create rather than buy the things they want". (Kutnetzov og Paulos 2010: 296).

For at blive optaget på workshoppen skulle vi i denne ånd derfor hver for sig præsentere noget, som vi selv havde lavet med vores hænder, og optagelseskriteriet var desuden, at vi lavede en trin-for-trin beskrivelse af vores 'produkt', sådan at andre ville kunne gøre os kunsten efter. Mit bidrag var to hjemmehæklede huer (se figur 2), som, jeg påstod, var Teleportationshuer; altså to huer, som refererede til bl.a. sci-fi tv-serien StarTreks koncept om teleportation, hvor en person kan rejse hurtigere end lysets hastighed fra en portal til en anden. I mit tænkte koncept var hver hue en portal, således at hvis man tog den ene hue på, ville man kunne blive 'sendt' til den anden hue. Det er et åbenlyst fjollet design, som ikke har meget hold i virkeligheden, fordi den teknologi selvfølgelig kun findes i science fiction litteraturen, men huerne var et kæmpehit til workshoppen, som i øvrigt også var enormt sjov. Som en del af ansøgningen til workshoppen havde jeg oprettet en case på DIY-websitet instructables.com, hvor jeg beskrev 'formålet' med huerne og løseligt beskrev fremgangsmåden. Kort tid efter blev mit bidrag fremhævet som særligt interessant af sitets administratorer, og siden er beskrivelsen inkluderet i en e-bog om sjove huer, som er skabt med udgangspunkt i beskrivelser på instructables.com (Hansen 2009). En af årsagerne til teleportationshuernes succes

er utvivlsomt, at de på humoristisk (og meget konkret) vis italesætter noget, som mange teknologier allerede implicit arbejder hen imod: at vi ved teknologiens mellemkomst kan komme tæt på hinanden, selvom vi er adskilt i tid og ikke mindst sted.

Ved en lignende workshop på en tilsvarende, men mindre konference et års tid senere, arbejdede jeg videre med huekonceptet med henblik på rent faktisk at gøre en hue anvendelig til et konkret, omend stadig lidt fjollet formål: den skulle kunne tænde for Skype og ringe til en på forhånd udvalgt person. Denne workshop havde titlen "Handcrafting Textile Mice" og havde til formål, at man skulle frembringe interaktionsredskaber ('computermus') ud af 'bløde' materialer såsom garn og stof (dokumentation fra workshoppen kan ses på Kobakant, jf litteraturlisten). Her var vi ni forskere, der mødtes i to dage for at flikke hver vores funktionelle prototype sammen (se figur 3 og 4). Lokalet var fyldt til randen med symaskiner, garnnøgler, primitive strikkemaskiner, hæklenåle, loddekolber, computere og elektronikkomponenter, der skulle medvirke til, at vi kunne 'programmere' vores prototyper til at kunne styre noget – eksempelvis bevægelserne af musens cursor – på vores computer. Jeg nåede aldrig til det punkt, hvor jeg kunne tænde for Skype, men jeg fik da huen til at styre et simpelt tegneprogram, sådan at jeg ved at bevæge hovedet kunne tegne med musen. Deltagerne til denne workshop fordelte sig ligeligt mellem dem, som vidste noget om garn, stof og syning, men meget lidt om elektronik og programmering, og dem som vidste en del om elektronik og programmering, men meget lidt om garn, stof og symaskiner. I dette tilfælde var der også initiativtageren til workshoppen, som ved noget om begge dele, idet hun er i gang med et ph.d.-projekt om "blød elektronik" ved en af verdens mest kendte teknologi-forskningsinstitutioner, MIT Media Lab. Dette er nemlig også et 'seriøst' forskningsområde (velrenommerede forskningsinstitutioner i Boston, Montreal og svenske Borås er stærke inden for det felt), men i denne sammenhæng vil jeg udelukkende holde fokus på workshops som de nævnte, fordi de åbenlyst anlægger en strategi om at være alternative til 'normal' it-forskning, og ikke mindst om at have en ubekymret og legende tilgang til at tænke it.

De to workshops var meget forskellige, men iscenesatte begge et alternativt syn på, hvad it-forskning og -udvikling kan være og er på den måde en slags kulturelle markører af en bestemt måde at anskue it-forskning på. Selvom mange har hørt om, at eksempelvis tekstiler kan indeholde computerteknologi, så er 'bløde' materialer, genbrug og hacking langt fra en del af mainstreamforskningen i, hvordan computere og it kan se ud og fungere, og det er langt fra normalt, at it-forskningen iscenesættes som noget, der også har decideret skøre formål og tillige er humoristisk. Langt de fleste synes naturligvis, at deres forskning er interessant, men der er langt derfra og til, at man melder sig til en begivenhed, som eksplicit opfordrer til, at man tænker i, hvad der kan fremkalde smil og uventede øjeblikke *samtidig* med, at det understreges, at det også er forskningsrelevant. Det er netop det 'smilende' og let selvironiske element ved disse workshops, som jeg her vil forsøge at opstille nogle, muligvis lidt spekulative, forståelsesrammer for.

Jeg vil begynde med at fortolke Beys begreb, TAZ, lidt frit og anskue det som en (kunstnerisk) taktik, der kommenterer på eksisterende forhold uden nødvendigvis at ville forandre verden på permanent basis. Derfra vil jeg fortsætte til tesen om, at håndarbejdets opblomstring også er et udslag af nyere former for feministisk samfundskritik, og jeg vil i den forbindelse kort vende en oplagt historisk reference hertil.

TAZ

Som navnet antyder, er en Temporary Autonomous Zone et midlertidigt og autonomt territorium. Begrebet stammer fra Hakim Beys bog af samme navn, hvor han kommer med en slags anarkis-



Figur 3: Stemningsbillede fra workshoppen "Handcrafting Textile Mice". (Foto: Hannah Perner-Wilson.)

mens teori og beskriver, hvordan anarkisten og anarkistisk tænkning undgår at blive indoptaget af de systemer og strukturer, som man er i opposition til. Beys diskussion skal bl.a. forstås i forlængelse af Michel de Certeaus begrebspar om strategi og taktik, hvor ethvert system lægger strategier for sin opbygning og hvor dem, der skal (over)leve i systemet, anvender taktikker for at manøvrere i strategierne. En given taktik, bevidst eller ej, har således til formål at personliggøre systemets strukturer, således at individet 'overlever' mødet dermed. En af De Certeaus centrale pointer er i den forbindelse, at selvom et system kan forsøge at forudsige og modarbejde potentielle taktikker i strategien, vil det altid være umuligt for et system at forudsige og nogle gange endda at opdage konkrete taktikker. Vi har altså at gøre med to forskellige perspektivtyper, som er i et dynamisk afhængighedsforhold til hinanden: strategier (eller planlægning eller dominans) giver kun mening, hvis der er en form for opposition – også selvom denne opposition ikke er 'ondsindet', men blot er et udtryk for praktisk og hverdagslig tilpasning af strategien eller masterplanen. Modsat giver tanken om individets hverdagslige dispositioner og taktikker kun mening, når man forstår dem som et samspil med en form for masterplan eller mainstream, hvad enten denne hovedfortolkning er bevidst udtænkt eller ej.

Bey understreger selv flere gange, at hans definition af en TAZ er sløret, og at begrebet primært skal forstås som en metafor: "I don't intend the TAZ to be taken as more than an essay ("attempt"), a suggestion, almost a poetic fancy." (Bey 1991, kapitlet "Pirate Utopias"). Der er altså ikke tale om, at han beskriver og analyserer konkrete fænomener, og der er ikke tale om, at hans tekst kan fungere som en 'facitliste' for, hvornår noget er eller ikke er anarkistisk. Som metafor beskriver begrebet, hvordan midlertidige modbevægelser opstår og overlever uden at blive opslugt af mainstream, og inspireret af Deleuze og Guattaris tanker om den nomadiske krigsmaskine, handler det om, hvordan modstand mod mainstream fungerer systemisk. Begrebet TAZ beskriver såle-

des, hvordan dominerende forståelser af samfund, kunst, liv, etc. kan udfordres i korte udbrud af modstand, der arbejder i de inkonsistenser, som altid findes i et givet systems struktur. Der opstår ganske enkelt 'huller' i systemet, som kan udnyttes til at skabe midlertidige territorier, der eksisterer indtil systemet har 'opdaget' hullet og går i gang med at kortlægge, indoptage og/eller reparere det, der er opstået. Det er dog netop på det tidspunkt, skriver Bey, at anarkisten straks må forsvinde. Eller rettere: anarkisten skal på det tidspunkt allerede være væk igen, for en TAZ er netop midlertidig og må, for at overleve, være forsvundet før det bliver indlemmet i systemets 'maskine'. En TAZ bliver dermed: "a guerilla operation which liberates an area (of land, of time, of imagination) and then dissolves itself to re-form elsewhere/elsewhen, before the State can crush it." (Bey 1991, kapitlet "Waiting for the revolution").

Det centrale for Beys midlertidige autonome zone er dermed, at den opstår der, hvor de accepterede systemer ikke nødvendigvis selv ved, at de har 'huller'. Ydermere er det vigtigt, at anarkisten (eller zonen, alt afhængig af, hvem vi tilskriver som aktør) beskæftiger sig med centrale spørgsmål, ultimativt med selve de ideer, som holder systemet sammen: "The strike is made at structures of control, essentially at ideas" (Bey 1991, kapitlet "Waiting for the revolution"). Hvad er om muligt endnu mere interessant er, at metoden er at arbejde kreativt med midlertidigt at opløse eller tilside sætte de strukturer, som 'hullet' er opstået i (her som modsætning til at føje systemets strategi, jf. De Certeau), hvilket bliver tydeligt i en af Beys andre centrale tekster "Immediatism" (først udgivet som "The Radio Sermonettes"). "Immediatism" er et manifest, der hylder nu'et som kreativ basis for udvikling, og hvor hovedargumentet er (med tydelig inspiration fra bl.a. medieteoretikeren Marshall McLuhans tanker om *(an)aesthetics*), at det er nødvendigt at opstille modspil til teknologiernes indflydelse, fordi deres mediering medvirker til, at individet er trukket mere og mere tilbage fra den umiddelbare sansning af verden. Dermed ikke sagt, at medier ikke må findes, for Bey og de fleste af hans læsere er inden for medieindustrien, men argumentet er, at det også er vigtigt at modarbejde dem:

(...) they must not possess us, nor must they stand between, mediate, or separate us from our animall/animate selves. We want to control our media, not be Controlled by them (...) therefore, as artists & "cultural workers" who have no intention of giving up activity in our chosen media, we nevertheless demand of ourselves an extreme awareness. (Bey 1992, afsnit viii og ix).

Læst samlet fortæller de to tekster en historie om, at i det øjeblik, at et kreativt 'nu' får permanent status, bliver det indlemmet i systemet, hvilket umuliggør kreativt arbejde, fordi man nu ikke længere arbejder i 'hullerne' i systemet, men indenfor dets lukkede rammer. Anarkisten (og dermed TAZ) skal dermed operere i en nærmest konstant flux for ikke at blive låst fast af de rammer, som det forsøger at manipulere. Og en af måderne at yde modstand mod indlemmelsen er at insistere på at tænke ud-af-boksen, dvs. at tænke taktisk og ikke strategisk, hvis vi skal bruge De Certeaus begreber. En måde at tænke – eller iscenesætte – en sådan taktik på er at forskyde målet fra at være 'seriøst' til at være eksperimenterende på en legende måde. Det er i hvert fald det indtryk, man får af de nævnte workshops. Man kan sige, at man anvender det ubekymrede som en taktik til at fremvise og ligefrem skabe 'huller' gennem at arbejde kreativt.

Fremtidsvisioner og udfordring heraf

Den normale fremgangsmåde i it-forskningen og -diskursen er at forsøge at undskylde det, der (endnu ikke) er perfekt ved bl.a. at påpege, at så snart teknologien forbedres i en bestemt retning,



Figur 4: På workshoppen "Handcrafting Textile Mice" får jeg hjælp til at få min netop syede testhat til at virke med min computer. (Foto: Chat Wacharamanotham og Hannah Perner-Wilson.)

så vil de fejl og mangler, som findes i den nuværende situation, forsvinde. Altså at teknologien blot skal blive en smule bedre/hurtigere/mere stabil/lettere/mindre, så vil 'hullet' lukkes, og verden være 'perfekt'. Inden for it-forskningen findes der dog en begyndende anerkendelse af, at "cracks and fissures" (jf. Beys terminologi) også kan fungere konstruktivt og måske ligefrem være et vilkår, man aldrig slipper ud af. Som Bell & Dourish påpeger i en skelsættende artikel fra 2007, "Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision", så er teknologi nærmest per definition 'messy' og ukomplet, og i stedet for at begræde og/eller undskylde det, så bør it-forskningen udnytte det konstruktivt og snarere begynde at studere det, der allerede findes på de vilkår, der nu engang er. I forbindelse med denne artikel er Bell & Dourish's anmærkninger interessante, fordi de utvetydigt belyser den dominerende forventning til teknologier: at de *kan* blive perfekte, og ikke mindst at de nødvendigvis vil fortsætte ud af det spor, som allerede synes tydeligt optegnet (også selvom det måske netop ikke er spor tydeligt optegnet, men blot eksisterer som et fælles håb i en slags drømmeverden af perfekt teknologi). Netop i denne forbindelse bliver workshops som de her nævnte interessante, fordi de tydeligt iscenesætter en slags pausetilstand, hvor alternativer kan udforskes på ubekymret vis. På den måde bliver workshoppen netop til midlertidige zoner, der decideret kræver, at teknologiudvikling og -brug 'arbejder' i de "cracks and fissures" som åbenbares, når man ikke længere undskylder og bortforklarer, at teknologien ikke virker helt som i fremtidsvisionerne. Og på den måde bliver fremtidsvisionerne selv udfordret, uden at de dermed bliver forkastet.

Det interessante er dog ikke blot, at workshoppen udfordrer de dominerende paradigmer. Det er bemærkelsesværdigt, at det foregår ved at inddrage helt andre materialer end dem, som de fleste it-udviklingsprojekter normalt anvender. Det legende og ubekymrede opstår på sin vis også som konsekvens af de materialer og de metoder, som man anvender. Er der noget, der ikke normalt

associeres med computere og it-forskning, så er det glasperler, garn og strikkepinde. Det er også derfor, at jeg har set så mange skeptiske blikke, når jeg har fortalt om min deltagelse, og det er en af hovedårsagerne til, at det er så enormt morsomt at deltage. Det er noget typisk 'mandligt', der kombineres med noget typisk 'kvindeligt', og det interessante ved netop garn-håndarbejde er, at det bestemt ikke er et ukendt fænomen, at strik forbindes med en revolutionær diskurs, hvilket jeg vil se på nedenfor. Ikke alene blev den franske adel henrettet foran et strikkende publikum under den franske revolution¹, men vi er også midt i en periode, hvor strik for anden gang på 40 år bliver italesat i en feministisk diskurs og som et decideret 'våben'.

Strik som samfundskritik?

“Det var vores bibel”, sagde min underbo, da hun for nylig overrakte mig sit eksemplar af bogen “Hønsesrik” (Hofstætter 1973) sammen med en datidig kreation. Bogen var en udgivelse, der samlede op på en begyndende strikretrend og samtidig fik afgørende betydning for 1970'ernes sy- og strikkepraksis, og den italesætter eksplicit, at strikning både er en kreativ og en politisk handling. Her fra indledningen:

Hønsesrik er et OPRÅB mod garnfirmaerne, der nægter at udlevere en strikkeopskrift, uden at man samtidig køber det garn, der anbefales til opskriften!

Hønsesrik er et OPGØR med de sædvanlige strikkebøger, der altid angiver et bestemt garn-fabrikat til hver opskrift!

Hønsesrik er et OPRØR mod de fastlåsende opskrifter, der ikke får strikkere til at digte og fantasere i strikketøjet! (Hofstætter 1973: 3).

Der udkom i alt tre bøger i serien (1974-80), og deres kendetegn er, at de består af enkle grundopskrifter, en masse eksempler på hvad man kan gøre med dem, samt beretninger fra strikkere over hele landet. Det er også slående, at de blev en integreret del af kvindefrigørelsen (feminismens anden bølge) i 1970'erne. Bogens eksplicitte formål var at understrege, at strikning både er sjovt, kreativt og ikke mindst at det er et middel til at gøre sig fri af de eksisterende konventioner, hvor industrisamfundets masseproduktion både bestemmer, *hvem* der producerer, og *hvad* der produceres. Ved at afmystificere og konkretisere strikning, og ved at indeholde beretninger fra mænd og kvinder, unge og gamle, øvede og nybegyndere, er det bogens budskab, at alting starter med et friskt sind: Det er gennem hele bogen tydeligt antydnet, at gennem kreativt arbejde (her: strikning) ansføres revolutionen: “Lad os begynde med at lave samfundet om, mens vi strikker os selv og vore børn en dejlig trøje” (Hofstætter 1973: 8) og “Når først du har fået dit første arbejde fra hånden, er der ingen ende på, hvad du tør give dig i kast med næste gang, ikke blot på strikkefronten.” (Hofstætter 1973 : 9). Bogen taler om “strikkundertrykkelse” og om at afmystificere “den autoritære ekspertholdning vi møder ikke blot inden for strikningen, men på alle livets områder – en holdning, som fratager os lysten til at gøre alle de ting, som er dejlige og kreative.” (Hofstætter 1973 : 47). Strikkeopskrifter beskrives som “lammende” og “autoritetsskabende”, og ikke mindst skaber de en “usikkerhedsfølelse”, og strikkeren beskrives som en, der alt for nemt føler sig utilstrækkelig.

1) Eller rettere: det franske ord “tricoteuses” betyder “strikkere” og stammer fra den franske revolution. Se Godineau for en redegørelse for og kritik af den historieskrivning, som ligger til grund for den almindeligt anerkendte betegnelse for revolutionære franske (strikke-)kvinder.

Kort sagt skal bogen hjælpe læseren til at indse, at man bogstaveligt talt kan tage 'magten' over produktionen tilbage – såvel i strik som i samfundet generelt. Hønsesrik blev på den måde italesat som et 'våben' i kampen for ligestilling og frihed fra autoritære bånd.

I 2009 blev Hønsesrik genudgivet. Det interessante er her, at næsten alle tegninger og en del fotografier er skiftet ud, men ellers er bogen uforandret, og den er udgivet som en kombination af et mindesmærke over en svunden tid og en nutidig appropriering med et glimt i øjet. Med andre ord en nyklassisk 'hipster'-udgivelse. Det er nemlig markant, at de nutidige eksempler har et helt anderledes udtryk – nogle af de håndstrikkede motiver i 1973-udgaven, som primært bestod af billeder af eksempelvis stiliserede heste, mennesker og kvindefrigørelses-logoer, er erstattet af nye motiver som eksempelvis et adidas-logo og computerspilsfiguren Super Mario. Kommentaren er altså blevet en anden: det fremkaldte smil er blevet ironisk i sin kommentar på forbrugerkulturens mærkevarer, og det er underforstået, at den far og baby, der på et nutidigt billede er iført hjemmestrikkede bluser med 'falske' Adidaslogoer, sikkert samtidig bærer 'ægte' Adidassko. Mønsteret til den nævnte Adidasbluse 'falske' logo er i øvrigt lavet vha. hjemmesiden microvolt.org, et kunst- og aktivistprojekt som beskriver sig selv på følgende måde:

In the Tactical Media lab in Troy, New York between 2003-2006 microRevolt created a series of "logoknits" – knitted garments with the logos of sweatshop offenders. The garments were part of an artistic practice created for discussion on the relation between craft, labor, production and consumption, as well as appropriation and digital copyright. (Microvolt).

Microvolt skriver sig på den måde ind i tredje-bølge-feminismen, hvor bl.a. opblomstringen af håndarbejde og alt-med-garn kan forstås som en manifestation af den nyere feministiske diskurs, der hænger sammen med en bredere samfundskritik. I den forbindelse bliver Microvolt en del af "craftivism"-bevægelsen, som jeg vil se nærmere på i det følgende.

"Stitch'n'bitch" og "Happy Hooker" er titlerne på to strikkebøger i min bogreol (Stoller 2003 og 2006). Begge er solgt i millionoplag. De er skrevet af Debbie Stoller og indeholder ikke blot (i mange tilfælde alternative) opskrifter, men er også basis i de strikkeklubber, som opstod mange steder i begyndelsen af 2000-tallet, hvor (fortrinsvist) kvinder mødtes for at lære at strikke i hyggeligt lag. Det er ikke nyt at lave strikkeklubber, ligesom navnet Stitch-n-bitch heller ikke er nyt, men med bøgerne fik praksissen en helt ny betydning. Opblomstringen af strikkeklubberne blev forbundet med en form for humoristisk og selvbevidst oprør mod traditionerne, og navnet understregede det selvironiske aspekt. Man kan med nogen ret sammenligne dem med ny-udgivelsen af ovennævnte Hønsesrik (som dog blev genudgivet seks år efter den første Stitch'n'Bitch bog udkom): man anvender klassiske teknikker, men på en ny og meget eksplicit samfundskommenterende måde. Med bøgernes opskrifter på en hæklet cowboyhat og på mønstre med dødningshoveder og computerspilslegenden PacMan er det tydeligt, at det her ikke blot handler om at arbejde med garnet og pindene, det handler også om at forholde sig kritisk og med et stort ironisk smil til det, man laver, og til verden omkring os. Det er også tydeligt, at det kreative element ligger i, at man viser, at man kan lave håndarbejde, men det ligger ikke mindst i, at man som strikker bliver inspireret til at tilgå allerede eksisterende symboler med et kreativt blik. Man opfordres med andre ord til at appropriere verden gennem bogstaveligt talt at strikke den.

I artiklen "Feminism, activism, and knitting: Are the fibre arts a viable mode for feminist political action" argumenterer Pentney for, at den nylige opblomstring af strikning og andet håndarbejde kan anskues som en feministisk praksis (Pentney 2008). Ikke fordi den typisk udføres af kvinder, men fordi den er et eksempel på noget, som indgår i en kritisk, reflekteret og ofte humoristisk

dialog med “capitalist consumption and media”, som ifølge Heywood & Drake er et af fællestrækene ved det, de (og andre) kalder tredje-bølge feminisme (Heywood & Drake 2004). Pentney argumenterer endvidere for, at stitch-n-bitch strikningen ligger i direkte forlængelse af de bestemte æstetiske praksisser, som man finder i 1990’ernes DIY-æstetik: Grupper/bevægelser som Riot Grrrl udspang fx af punkbevægelsen og gjorde udstrakt brug af gør-det-selv-æstetikken i magasiner og musikproduktion (for en omfattende redegørelse herfor, se Spencer 2005). Pentney mener, at “Like the Riot Grrrl movement’s DIY aesthetic [...] knitting discourse encourages creativity in spite of artistic skill or training, the creation of personalized, one-of-a-kind objects” (Pentney, uden sidetal). Det handler altså ikke om godt eller perfekt håndværk, men snarere om at anvende kreativ praksis til at modarbejde det færdigproducerede look og indhold. Det er basalt set samme udgangspunkt som Hønestrik-bøgerne, der også fokuserede på det kreative element frem for det regelrette og perfekte håndværk. Begge handler om at turde handle og om at give kreativiteten frit spil uden hensyntagen til praktiske evner, og i den DIY-culture, som Spencer redegør for, bliver den manglende håndværksmæssige kunnen – i bedste punk-tradition – en integreret del af det æstetiske udtryk. Det er dog ikke en forudsætning for Pentneys argument, at genstandenes udtryk bærer præg af at være lavet af én, hvis håndværk ikke er i orden. Det er derimod en forudsætning, at de genstande, der produceres, på en eller anden måde bærer præg af det ikke-konforme; at det ’stikker ud’ i forhold til den traditionelle måde at opfatte ’hjemmestrik’ på. Enten i sit udtryk eller gennem den måde, det bliver skabt på.

Pentney argumenterer for, at praksissen er feministisk af to årsager, som befinder sig i hver ende af et politisk kontinuum, der begge implicit eller eksplicit fungerer som kommentarer på kønsrollemønstre. For det første søger den, i lighed med hønestrikbevægelsen, at omdefinere strikkepraksis (og i bredere forstand håndarbejdspraksis) fra at være forstået som noget, der fastlåser kvinden i et bestemt kønsrollemønster til at blive forstået som noget, der er forbundet til *empowering*, idet det bl.a. muliggør, at man kan lave præcis de varer, man vil, uden at være bundet til, hvad, industrien mener, er ’korrekt’. Altså en slags kønnet forbrugersamfundskommentar – det kaldes også *guerilla knitting* – der samtidig er hyggelig at udføre. ‘Bevægelser’ som Stich’n’bitch er et godt eksempel herpå, fordi bøgerne italesætter strikkerens/hæklerens muligheder for at vælge frit på alle hylder, både hvad angår form, farve og materiale, hvad angår stedet, hvor der skal arbejdes: i tog, busser, parker og stuer, og hvad angår konteksten: til møder, foredrag, koncerter og tv-kiggeri. For det andet benyttes praksissen til *craftivism*, som er en sammentrækning af *craft* og *activism* (se bl.a. Carpenter 2010 og Jortveit 2009). Ofte har disse eksplicit politiske formål, som når kunstneren Hanne Gaard Grønlund laver en kollektion af hæklede våben (Bangsgaard 2007), når kunstneren Stephanie Syjuco hækler kopier af dyre mærkevarer i “The counterfeit crochet project” (se Bryan-Wilson 2011), eller når den århusianske kunstner Marianne Jørgensen strikker og syr et lyserødt overtræk til en tank med det eksplicite formål at demontere dens farlighed: “when the tank is covered in pink, it becomes completely unarmed and it loses its authority. Pink becomes a contrast in both material and color when combined with the tank”. (Jørgensen).

Hvad *craftivism* angår, er Julia Bryan-Wilson enig i, at det at udføre håndarbejde kan betragtes som en politisk handling. I artiklen “Sewing Notions” præsenterer Bryan-Wilson en række kunstneriske projekter, der har det til fælles, at de for det første anvender garn som materiale (strik, hækling, syning) og for det andet bevidst anvender materialets konnotationer til at understrege politiske pointer. Hun spørger eksempelvis helt konkret om “is there something inherently political in crocheting your own hat?” (Bryan-Wilson 2011 : 74) og svarer, at ja, det er der. Netop fordi der er tale om arbejde, som ikke er nødvendigt i et høj-industrialiseret samfund, er håndarbejde, craft,

(også) en politisk handling, og det er netop det, som de enkelte kunstneriske projekter udstiller.

Fælles for de ovenstående tekster er således, at de gennem en række eksempler på, hvad man vist roligt kan kalde alternativ håndarbejdspraksis, overbevisende argumenterer for, at håndarbejde har skiftet status og er blevet til en slags meget løs mini-protestbevægelse, som har rødder i en feministisk orienteret samfundskritik. Hvilket betyder, at det måske nærmest ligger i tidsånden, at brugen af garn konnoterer, at man er i gang med at underkaste et givent fænomen et kritisk blik. Hvad enten det drejer sig om våben, striktrøjer eller måske netop også computere og den digitale kultur, hvilket man netop ser på de workshops, som denne artikel omhandler.

Et hjemmestrikket frirum

I lyset af ovenstående vil jeg vove den (noget spekulative) påstand, at netop inddragelsen af garn, sytråd og strikkemaskiner er med til at skabe det 'frirum', som man har brug for, hvis man på en it-konference med over 2000 deltagere har behov for at forsøge at italesætte alternative forståelser af, hvordan nutiden og fremtiden med computere kan se ud. Workshops som de her nævnte inddrager netop håndarbejdets kritiske konnotationer som aktiv medspiller i workshoppenes formål: Når der opfordres til, at man mødes og 'leger computer' med bl.a. garn og plastikperler, trækker arrangørerne således på den nutidige forståelse af håndens arbejde: at hjemmelavede ting også fungerer som en kommentar til industriens dominans, som i høj grad er en præmis for it-forskningen. Workshoppen kan med andre ord rekonceptualisere teknologi og teknologiforståelse vha. en midlertidig tilsidesættelse af 'normaltilstanden', hvor det måske lige præcis er koblingen af garn, stof og it-konferencer, som skaber det clash, som en TAZ leder efter. Det er ganske enkelt den kobling, der muliggør det 'spring', som både Stougaard Pedersen og Rosendal Nielsen omtaler i dette nummer. Især hvis man har at gøre med nogle workshopdeltagere, der for det første godt ved, at de lige nu er i gang med midlertidigt at ophæve gældende konventioner og for det andet i den forbindelse er i stand til at se sig selv som en slags midlertidige teknologi-aktivister, der netop gør brug af en slags ubekymrethedens taktik for på den måde midlertidigt at kunne omgå de strategier, som resten af konferencens foredrag og genstande er udtryk for.

I forlængelse af dette nummers artikler af hhv. Krøgholt, Gram og Stougaard Pedersen, som alle refererer til Edward de Bonos begreber om vertikal og lateral tænkning (se disse), kan man betegne det som et forsøg på at iscenesætte lateral tænkning i den forstand, at såvel materialer som ramme for workshoppen er medvirkende til at udfordre deltagernes gældende forestillinger om og forventninger til teknologiudvikling. Netop ved at fokusere på DIY, som er amatørernes version af den gode håndværker, og netop ved at inddrage 'bløde' materialer og alternative arbejdsformer, bliver det muligt at forskyde de gængse forestillinger om it og teknologi, der jo normalt er produceret på en fabrik og består af plastik og stål. En TAZ har i sig selv en del fællestræk med de spilleregler, som Christoffersens artikel i dette nummer omhandler. Her beskrives de æstetiske potentialer for spilleregler og obstruktioner, hvis formål bl.a. også er at forstyrre rutinen og gøre bevidst om ens normale diskurs (jf. også Rosendal Niensens artikel om første- og andenordens-iagttagelse som to forskellige praksisformer). Forskellen mellem denne artikels cases og de benspænd, som Christoffersen beskriver, er dog, at formålet med mine workshops er meget mindre styret, og at det ikke handler om at komme frem til et egentligt produkt, men snarere nærmest udelukkende handler om en proces, der blot eventuelt og tilfældigvis fører til et produkt, når dagen er omme. Det handler altså ikke så meget om varigt oprør, men snarere om at verden skal 'prikkes til', sådan at man måske skubber en smule til eksisterende dominante verdensforståelser. Også selvom det er midlertidigt og umiddelbart kun har forbigående effekt.

Afrunding

Jeg har i artiklen søgt at argumentere for, at de åbenlyst kreativt orienterede workshops, som jeg har deltaget i på konferencer, der ellers ikke åbenlyst satser på særligt kreative indslag, kan forstås som en slags midlertidig aktivisme. Det er imidlertid en særlig slags aktivisme, hvis kreative tilgang indskriver sig i en næsten ironiserende diskurs, hvor håndens arbejde indtager en særlig status som der, hvor det bliver muligt at kommentere på verdens tilstand uden at sætte verden over styr. Workshoppen omgår på sin vis de eksisterende diskurser og paradigmer ved at iscenesætte et rum, som tydeligvis er alt andet end møntet på varige eller 'seriøse' resultater. Samtidig er det netop et rum, hvis eksistens afhænger af, at deltagerne færdes hjemmevant i de eksisterende diskurser: Deltagerne er alle også 'normale' deltagere i den 'normale' it-diskurs og praksis, men allerede ved ansøgningen om at deltage i workshoppen overskrider de med stor sandsynlighed mange af de grænser, som deres normale forskningspraksis foreskriver. Med workshoppen får de altså netop mulighed for at benytte den kreative praksis til at vise sig selv og hinanden, at man både fagligt og personligt har brug for noget andet end den strømlinede og målrettede forskning i fremtidens teknologier. Workshoppen fungerer på den måde som en meget konkret italesættelse af, at eksisterende paradigmer netop kun er paradigmer og ikke uomtvistelige sandheder. Selvom det lyder enkelt, er det dermed en ret kompleks anerkendelse, som deltagerne på den måde 'leger frem' undervejs i workshoppen, hvis styrke netop opstår som konsekvens af, at de aparte it-materialer parres med en aparte forskningsbegivenhed, således at kombinationen heraf giver lige præcis den ironiserende og legende distance, som deltagerne har brug for. For selvom nogle af deltagerne også i deres hverdag arbejder med stof og it, sker det ikke på den samme halv-ironiserende og ubekymrede måde, som workshoppen lægger op til.

Der er med andre ord alvor bag disse workshops, selvom de indeholder en del åbenlyst fjollede elementer – herunder mine egne bidrag – for de kan bl.a. forstås som en måde at italesætte alternative fremtider og virkeligheder på, uden at man er begrænset af ens nuværende forståelse af, hvad teknologi er og kan. Workshoppen iscenesætter altså et rum, hvor alt er muligt, og hvor alt skal prøves af. Den eksplicite fokus på kreativitet gennem alternative materialer virker således til at blive brugt som en ressource til at tænke, at verden kan være helt anderledes – til ganske enkelt at 'lege' sig til at kunne tænke fremtiden på en ny måde (jf. også andre artikler i dette nummer). Man forstår, at den 'legende' tilgang og de ofte uteknologiske materialer får fat i nogle ikke før tænkte eller bevidstgjorte fremtidsvisioner. Og man forstår, at den stærkt eksperimenterende tilgang er en særlig vigtig måde at være kreativ på i en verden, der er domineret af at være meget dyr og krævende at operere i. I forlængelse af Bell og Dourish' artikel om den 'uperfekte' teknologiske møde med de 'perfekte' fremtidsvisioner kan man sige, at workshops som disse netop formår at fremvise og fremleje en erkendelse af, at al teknologi bør approprieres 'kreativ' i stedet for blot at blive forstået i forhold til, hvad producenten eller forskningsfællesskabet implicit antager. Ligesom i Beys TAZ kan man på den måde anskue disse enormt sjove og meget givende workshops som midlertidige autonome forsknings- og innovationszoner, hvor materialet arbejder sammen med, snarere end bestemmer, resultatet, og hvor det er underforstået, at kreativt arbejde i én diskurs (garn, plastikperler og legetøj, der har set bedre dage) kan være med til at påvirke diskursen i et andet domæne (it-forskningens). Så hvis jeg skal komme med et bud på, hvilken effekt denne type workshops har uden for workshoprummet selv, så kunne det være, at deltagerne går videre på konferencen – og senere hjem i deres forskningsmiljøer – med viden om og ikke mindst konkret erfaring med, hvordan man med få midler kan sætte spørgsmålstegn ved den måde, som it-forskningen typisk tænker fremskridt og teknologi på.

Men ligesom Beys TAZ forsvinder lige så snart, systemet får nys om det, så er det – trods mit forsøg ovenfor – heller ikke nemt at sætte ord på, hvad disse workshops helt præcist betyder for it-forskningen uden at det på sin vis forsvinder mellem fingrene på en. Det er enormt sjovt at lave en hat, som kan ringe til min veninde over Skype, men det bliver også hurtigt meget fjollet og umuligt at se, hvordan det nogensinde skulle blive muligt at få det til at give mening i den 'virkelige' verden, hvor hatte ikke ringer til nogen, og hvor der ikke er ret mange af mine teknologiske aggregater, der er lavet af garn med en hæklenål. Men det ændrer ikke på, at hvis man tilbringer to dage sammen med en ingeniør, som sveder over en symaskine, mens jeg sveder over at få min hat til at ringe til Canada, så bliver vi om ikke andet midlertidigt tvunget til at forholde os til, om de genstande, vi pt. omgiver os med, mon også er de mest optimale objekter. Eller om Hønsestrikkerne mon havde ret i, at de store forandringer først kommer, når man indser, at de måske begynder med, at man griber sine strikkepinde og det nærmeste nøgle rødt bomuldsgarn.

Litteratur

Bangsgaard, Jeppe, 2007. Hækling for Fred. Berlingske Tidende, 21. januar 2007.

Bell, Genevieve, and Paul Dourish, 2007. Yesterday's Tomorrows: Notes on Ubiquitous Computing's Dominant Vision. *Personal and ubiquitous computing* 11 (no. 2)133-143.

Bey, Hakim, 1991. *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. London: Autonomedia.

Bey, Hakim, 2001. *Immediatism*. Essays by Hakim Bey: AK Press.

Bryan-Wilson, Julia, 2011. Sewing Notions. *ArtForum* 49 (no. 6) 73-74.

Buechley, Leah, Daniela Rosner, Eric Paulos & Amanda Williams, 2009. *Diy for Chi: Methods, Communities, and Values of Reuse and Customization*. <http://www.lulu.com/product/paperback/diy-hci-%e2%80%94-showcase-of-methods-communities-and-values-for-reuse-and-customization/4625663>. (Besøgt 15. december 2011).

Carpenter, Ele, 2010. "Activist Tendencies in Craft." I Geoff Cox, Nav Haq & Tom Trevor (red.). *Art, Activism and Recuperation, Concept Store #3*. Bristol: Arnolfini.

de Certeau, Michel, 2002 [1984]. *The Practice of Everyday Life*. Translated by Steven Rendall. Berkeley, Calif.: University of California Press.

CHI 2009. Conference, Boston 2009. <http://www.chi2009.org/> (Besøgt 15. december 2011).

DIY4CHI, "DIY for CHI". Workshop, Boston 2009. <http://people.ischool.berkeley.edu/~daniela/diy/> (Besøgt 15. december 2011).

Godineau, Dominique, 1998. *The Women of Paris and Their French Revolution*. Berkeley, Calif. ; London: University of California Press.

Hansen, Lone Koefoed, 2009. Teleport Hats. <http://www.instructables.com/id/Teleport-hats/> (Besøgt 15. december 2011).

Heywood, Leslie, and Jennifer Drake, 2004. "It's All About the Benjamins': Economic Determinant of Third-Wave Feminism in the United States." I Stacey Gillis, Gillian Howe & Rebecca Munford (red.). *Third-Wave Feminism: A Critical Exploration*. New York: Palgrave Macmillan.

Hofstätter, Kirsten, 1973. *Hønsestrik*. Espergærde: Forlaget Hønsetryk.

Hofstätter, Kirsten og Mads Lindberg, 2009. *Hønsestrik (Redux)*. København: Emancipa(t/ss)ionsfrugten.

Lone Koefoed Hansen

Jortveit, Anne Karin, 2009. Håndlagde Handlinger. *Billedkunst*. 7.

Jørgensen, Marianne. <http://www.marianneart.dk/> (Besøgt 15. december 2011).

Kobakant. "Handcrafting Textile Mice". Workshop, Aarhus 2010: <http://www.kobakant.at/DIY/?p=2752> (Besøgt 15. december 2011).

Kuznetsov, Stacey, and Eric Paulos, 2010. "Rise of the Expert Amateur: Diy Projects, Communities, and Cultures." I *Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*. Reykjavik, Iceland: ACM.

Microrevolt. http://microrevolt.org/knitPro_intro.htm (Besøgt 15. december 2011).

Pentney, Beth Ann. 2008. Feminism, Activism, and Knitting: Are the Fibre Arts a Viable Mode for Feminist Political Action? I *Thirdspace: a journal of feminist theory & culture*. 8, no. 1.

Spencer, Amy, 2005. *DIY: The Rise of Lo-Fi Culture*. New York: Marion Boyars Publishers Ltd.

Stoller, Debbie, 2003. *Stitch 'N' Bitch: The Knitters Handbook*. New York: Workman Publishing Company.

Stoller, Debbie, 2006. *Stitch 'N' Bitch Crochet: The Happy Hooker*. New York: Workman Publishing Company.

Lone Koefoed Hansen

Ph.d., adjunkt i digital design og æstetik på Aarhus Universitet. Har skrevet artikler om digital kunst og kultur, bl.a. i tidsskrifterne Digital Creativity, ToCHi, Slagmark og K&K, og i bøgerne Interface og Interface Criticism. Er pt tilknyttet forskningsprojektet Digital Urban Living og arbejder her med, hvordan man kan forstå, (gen)tænke og designe den måde, hvorpå vi lever med teknologi i hverdagen.
