

Medier af tredje grad

Af Klaus Bruhn Jensen

Der var engang. Der var engang - i en kort periode i det 20. århundrede - noget, man kaldte for 'massemedier'. På grund af alle de maskiner og penge, der omgav dem, fremstod massemedierne for de fleste som noget ganske andet end romaner og malerier. Nok benyttede også de sidstnævnte kulturformer sig af medier som bogen og institutioner som museerne. Og nok formidlede de på samme måde som radio og tv oplevelser af det fraværende og det fremmede. Men massemedierne var noget 'andet'.

Der var også engang - i en endnu kortere periode i slutningen af det 20. århundrede - nogle, man kaldte for 'medieforskere'. Denne betegnelse tog de på sig, skønt de i årevis blev betegnet som 'såkaldte' medieforskere af journalisterne, som de forskede kritisk i. Medieforskerne vidste godt, at de kun blev tålt som 'massemedieforskere', uvelkomne budbringere og løsarbejdere på kulturens losseplads.

Trods alt lykkedes det for medieforskerne at få indført den dagsorden i offentlig debat, at tv-programmer indeholder lige så umistelige kulturværdier som teaterstykker eller skulpturer. Et af deres kneb var at påpege, at gammelkulturen følte sig truet af den ny, 'anden' kultur: Kulturpaverne ville ikke indrømme, at de selv

forgreb sig på mediekulturen, eller i det mindste var tiltrukket af de forbudte fristelser. Siden Freuds *Drømmetydning* meget passende udkom i år 1900 havde dette været en af århundredets anerkendte sandheder.

Ved indgangen til det 21. århundrede havde medieforskerne sejret - ad helvede til. Selvom nogle få opdagelsesrejsende fra både gammelkultur og nykultur stadig kom på besøg hos hinanden, var kulturens territorier i hovedsagen fordelt. Kunstnere og mediearbejdere mødtes mest i embedsmedfør for at interviewe hinanden, henvendt til deres fælles publikum. Kunstforskere og medieforskere talte også af og til sammen, når de alligevel mødtes i åndens og magtens korridorer, men de tænkte sjældent sammen.

Medier af første grad. Medieforskningen har - måske mere end noget andet kulturfag i det 20. århundrede - udviklet sig i et kulturpolitisk og forskningspolitisk spændingsfelt. Tilbage står mindst ét centralt spørgsmål, som har mere end akademisk interesse: Hvad er et medie?

Det mest almindelige svar - at et medie er en 'kanal' til kommunikation - understreger begrebsforvirringen. Er der en kanal på spil i samtalen mellem mennesker?

Er telefonen et medie? Er litteraturen? Hvilken status har talen i radiomediet - er den, hvad Walter Ong kaldte for en 'sekundær oralitet' (Ong, 1982), eller er den noget for sig? Hvordan skal man i det hele taget trække grænsen mellem medier, gener og tekster? Og hvor går grænsen mellem medier og mennesker?

Den første type af medier er de socialt formede, biologiske ressourcer, som gør det muligt for mennesker at udtrykke sig og at kommunikere med andre som led i et fællesskab, stort eller lille. Det noget overvægtige udtryk, 'socialt formede, biologiske ressourcer', er nødvendigt for at sammenfatte den foreløbige pointe, at mediebegrebet peger tilbage til klassiske spørgsmål om arv og miljø, natur og kultur, og muligvis fremad mod en klarere forståelse af forholdet mellem forskellige kulturformer. De karakteristiske træk ved medier af første grad er, at de har den menneskelige krop som en nødvendig (men ikke altid tilstrækkelig) betingelse, og at de udfolder sig lokalt i tid og rum, ansigt til ansigt. Det prototypiske eksempel er det talte sprog. Hertil kommer sang og andre musikalske udtryk, dans, drama, maleri og andre bildende kunster. I mange tilfælde er medier af første grad afhængige af 'simple', mekaniske teknikker såsom musikinstrumenter eller billedkunstnerens redskaber for at kunne formulere det kulturelle udtryk. En yderligere pointe er, at disse mediers lokale karakter ikke gør dem mindre virkningsfulde, nærmest tværtimod. De utallige kommunikationer, som næsten ethvert menneske indgår i hver dag, er med til at vedligeholde og genskabe samfund og kulturer, i mindst lige så høj grad som aviser, tv-talkshows eller offentlige skrivelser.

Forholdet mellem biologi og kultur, og mellem evolution og historie, er blevet sat

på forskningens dagsorden igen af en række kognitive medieteorier (se f.eks. Messaris, 1994; også Grodal i dette nummer), som har mindet om, at kommunikationens stabile biologiske grundlag i en periode formentlig blev underbetonet, sammenlignet med dens mulige historiske og kulturelle variation. Men biologi såvel som teknologi kan kun forklare visse betingelser for den sociale udformning af medier og kommunikation. En måde at forstå forholdet mellem biologi og kultur på finder man i Stuart Halls begreb om 'determination i første instans' (Hall, 1983). I modsætning til en udbredt opfattelse inden for især kritisk samfundsteori, nemlig at de økonomiske vilkår determinerer eller bestemmer det sociale liv 'i sidste instans', til syvende og sidst, er det Halls tanke, at de økonomiske og andre materielle og institutionelle forhold etablerer ganske faste rammer for menneskers handlemuligheder, men også et betydeligt råderum. Hertil kommer, at menneskers utallige handlinger (og kommunikationer) løbende både omskaber og genskaber selve rammerne. På samme måde kan man opfatte biologi og teknologi som rammer, der nok fastlægger menneskers muligheder for at udtrykke sig, men som samtidig udgør nødvendige ressourcer, der muliggør og fremmer de kulturelle udtryk, alt sammen i første instans. Man kunne sige, at biologi og teknologi tilsammen determinerer, hvad der *ikke* er muligt på et givet historisk tidspunkt, samtidig med at de skaber et betydeligt felt af muligheder. Trykpressen medførte nogle muligheder, der endnu ikke fandtes i middelalderens manuskriptkultur.

Beskrivelsen af sprog, diverse kunstneriske udtryk og artefakter som medier af første grad rejser endnu en problemstilling, der peger både bagud og fremad i

teoriernes historie. Hvor går grænsen mellem medier og de artefakter, specielt fødemidler, redskaber og andre menneskelige frembringelser, som forskellige kulturer tillægger en særlig, symbolsk betydning? Et svar kan findes i antropologen Claude Lévi-Strauss' begreb om objekter-til-at-tænke-med. Specielt dyr, der kan spises, men også andre 'objekter' bliver i en given kultur midler til at klassificere og dermed mestre virkeligheden. Med Lévi-Strauss' (1962/1991: 89) formulering er det ikke så meget det, at de er 'gode at spise', men at de er 'gode at tænke (med)'. I en anden kultur kan de samme objekter betyde noget helt andet, eller slet ikke være gode at tænke med. Sammenlignet med sådanne objekter-til-at-tænke-med er medier af første grad altid allerede - i kraft af deres materielle og strukturelle træk - bærere af betydning og dermed kulturelle ressourcer i lighed med 'massemedier'. Det gælder, selvom medierne selv som et næste skridt kan blive gjort til objekter-til-at-tænke-med, f.eks. når et maleri bliver et skattet nationalt symbol, eller når bestemte filmgenrers popularitet skaber udbredt bekymring for kulturens snarlige forfald. Lévi-Strauss' grundtanke er videreført af Roland Barthes i hans analyser af, hvorledes mad, tøj og andre hverdagsting bliver brugt og fortolket som meddelelser om, hvad der har social værdi og kulturel betydning (Barthes, 1967/1985). Men igen gør dét ikke disse artefakter til 'medier', der i sig selv og på tværs af kulturer og historiske perioder fungerer som bærere af betydning. Det er i denne forstand, at tale, tegninger og sang er medier, og det er disse medier af første grad, som på afgørende vis er blevet suppleret og modificeret i den tekniske reproduktions tidsalder.

Medier af anden grad. Under Walter

Benjamins karakteristik af denne tidsalder lå en udbredt nostalgisk bekymring for tabet af de autentiske oplevelser, man kan få i samværet med stor og original kunst (Benjamin, 1936/1973). I en reproduktion mister kunstværket sin 'aura'. Selv var Benjamin tydeligt ambivalent med hensyn til de progressive og regressive sider af den tekniske reproduktion. På den ene side understregede han teknologiens destruktive kraft, der er ansvarlig for fraværet og tomheden i reproduktionen: "det som det skorter på i den tekniske reproduktions æra, er kunstværkets aura [...] I og med at den mangfoldiggør reproduktionen, erstatter [reproduktionsteknikken] engangsføremkomsten af det reproducerede med dens forekomst i massevis" (p. 63). På den anden side anerkendte Benjamin teknologiens frigørende potentiale og civiliserende indflydelse: "muligheden for teknisk at reproducere kunstværket indebærer at dette for første gang i verdenshistorien frigøres fra sin tilværelse som snylter på ritualen" (p. 66). I modsætning til kunstens traditionelle, mere eller mindre 'religiøse' anvendelser har fremvæksten af teknologier til kulturel reproduktion været med til at fremme en moderne og mere reflekterende tilgang til kunst, foruden de konkrete anvendelser af kunsten i politikens tjeneste. Som et eksempel herpå anførte Benjamin, at "maleriet ikke er i stand til at være genstand for simultan kollektiv konsumering, sådan som arkitekturen altid har kunnet være det og på et tidspunkt epos'et, og i vore dage også filmen kan det" (p. 78). Da Benjamin skrev sin tekst i mellemkrigstiden, var de to centrale eksempler på muligheden for politisering eller i det mindste bevidstgørelse gennem medieteknologi filmen og fotografiet.

For at undgå et ordvalg, der antyder, at når auraen forsvinder, så sker der et kultu-

relt syndefald, kan man i stedet beskrive faserne i denne historiske udvikling med henvisning til deres 'intertekstualitet'. Både inden for medieforskningen og på andre af det 20. århundredes tværfaglige forskningsfelter har dette begreb haft stor indflydelse i forsøget på at redegøre for, hvor det enkelte kulturudtryk, den enkelte tekst, henter sin betydning eller mening fra. Grundtanken er, at en teksts mening altid og nødvendigvis fastlægges i samspil med et stort antal andre tekster, såvel i fortiden som i samtiden. Og disse tekster inkluderer ikke blot 'selve' teksten, såsom en premierefilm, men også reklamekampagnen for den og publikums samtaler om den.

Faktisk kan man opfatte aura som en nærmest idealtypisk form for intertekstualitet. Den tradition, som er kilde til auraen, er altid formidlet af tekster i denne brede forstand. Ligesom intertekstualiteten er auraen det akkumulerede resultat af en lang og bred række kulturelle praksiser. For et samtidigt publikum fremstår auraen som en forventningshorisont, et sæt af forestillinger om, hvordan teksten kan og bør fortolkes, uanset om man står ansigt til ansigt med det originale kunstværk. Det er næppe holdbart at mene, at en reproduceret Leonardo eller Matisse ikke har nogen aura. Tværtimod bærer reproduktionen traditionen videre. Det er snarere sådan, at original og reproduktion, sammen med anmeldelser og museumsreklamer, indgår i en gensidig påvirkning, som på et givet historisk tidspunkt og sted munder ud i en bestemt oplevelse af, hvad det egentlig er, at traditionen overleverer.

I dette perspektiv bliver tekniske reproduktioner af kunstværker til et eksempel på medier af anden grad. Reproduktioner gentager originalen, men de *genskaber* den

også i en ny form, som giver andre muligheder for kommunikation i et større rum og over længere tid. Informations- og kommunikationsteknologier, fra trykpressen til Internettet, har muliggjort udvikling og samordning af menneskelige aktiviteter og projekter i en skala og i en social, kollektiv form, der er uden historisk fortilfælde i de mundtlige kulturer, som er formidlet af medier af første grad. De ændrede muligheder er naturligvis ikke ubegrænsede, og de selvsamme teknologier kan gøre aktørerne opmærksomme på de praktiske grænser, der findes for fremadrettede fantasier. Benjamin var bevidst om, at "idet filmen på den ene side gennem forstørrelser af inventaret, betoning af skjulte detaljer i vores sædvanlige rekvisitter, ved udforskning af banale miljøer under objektivets geniale ledelse øger vort indblik i de tvangsmekanismer som behersker vores tilværelse, forsikrer den os på den anden side om et uhørt og uanet spillerum!" (p. 80). Men den generelle omformning af samfundets tid og rum, som har været et afgørende træk ved moderniteten, er i vidt omfang blevet mulig på grund af nye redskaber til kommunikation (Thompson, 1995). Uden medier af anden grad, ingen modernitet.

Musikken - som desværre er forblevet et af de mest underudforskede emner på medieforskningens dagsorden - kan levere flere eksempler på samspillet mellem teknologiske betingelser, samfundsmæssige forhold og kulturelle processer. Uden anvendelsen af trykkes teknologi til standardisering og mangfoldiggørelse af partiturer fra omkring år 1500 ville udviklingen af orkestermusikken og dens indlemmelse i storstilede politiske og religiøse ritualer have været utænkelig. I allernyeste tid har musikvideo-genrens udvikling været resultatet af et møde mellem videoteknolo-

gien og den kommercielle tv-industri, som har omdefineret betingelserne for formidlingen og markedsføringen af populærmusik. I øvrigt bidrager rockmusikken med endnu en nuancering af forholdet mellem original og reproduktion: Her er det studieoptagelsen, der som regel bliver opfattet som udgangspunktet, og fremførelsen *live* bliver målt og vurderet i forhold til denne originale reproduktion (Middleton, 1990: 69).

Medier af tredje grad. Digitale eller computerbaserede medier udfører endnu en indlejring af kommunikationen, og bliver til medier af tredje grad. Computeren kan inkorporere alle de teknisk reproducerede medier, som allerede havde inkorporeret en række korporlige kommunikationsformer.

Resultatet indtil videre er, at computermedier kan simulere ikke blot medier af anden grad, men også i et vist omfang medier af første grad: I forestillingen om 'kunstig intelligens' ligger tanken om, at medier og mennesker kan erstatte hinanden. Under alle omstændigheder spiller de tre medieformer sammen, når de bliver indlejret og genindlejret i hinanden. De 'nye' computermedier trækker i deres kulturelle udtryk på en tusindårig tradition af genrer og stilarter; de 'gamle' medier som avisen, men også film og tv, henviser til og anvender formater fra de nye medier, fra grafik over ikoner til 'vinduer'. Bolter og Grusin (1999) har sammenfattet denne dobbelte bevægelse i betegnelsen 'remediering' med den pointe, at nye teknologiske muligheder giver anledning til en løbende omarbejdning af kulturformerne og ikke mindst af offentlighedens oplevelse af, hvilke af disse former der er de mest umiddelbare og gennemsigtige adgangsnøgler til virkeligheden. Det var en lig-

nende pointe, Marshall McLuhan (1962, 1964) fremførte - trods sin hang til teknologisk determinisme og historisk abstraktion - da han påpegede, at mediehistorien udgør et kolossalt arkiv med kreative - og kommercielle - muligheder i nutiden.

Naturligt nok er forskningen om computermedier stadig i sin vorden. Der findes et voksende antal teorier og undersøgelser om computeren som et medie i det sociale og kulturelle felt (Andersen, Holmqvist, & Jensen, 1993; Mayer, under udgivelse). Men indtil videre må man hente indsigter i flere forskellige forskningstraditioner, der kun i begrænset omfang er opmærksomme på hinanden. Blandt de traditioner, som har direkte relevans for mediefeltet er *human-computer interaction* (HCI, om menneske-maskin spillet); *computer-supported cooperative work* (CSCW, om computerstøttet samarbejde særlig i organisationer); dele af *artificial intelligence* (AI, teoretisk såvel som eksperimentel forskning i kunstig intelligens); foruden sider af systemdesign og software-udvikling. Ved siden af disse temmelig instrumentelle tilgange træffer man en række mere spekulative kulturkritikker og historiske prognoser om den digitale teknologis indvirkning på individ og kultur. To af de vigtigste temaer er her, at de virtuelle virkeligheder muligvis er ved helt at overskygge hverdagens virkelighed, og at grænsen mellem menneske og maskine er i færd med at blive opløst, således at der i deres sted opstår en *cyborg* (kybernetisk organisme). En kandidat til et samlende perspektiv på dette område, før vi skriver år 2000, er det tværfaglige felt *computer-mediated communication* (CMC), der kan mønstre teoretisk og metodisk inspiration fra sociologi, psykologi, filosofi og lingvistik foruden medieforskning (Jones, 1998). Men de nye klassikere

må skrives i det næste årtusinde.

Som et skridt på vejen kan man identificere nogle forskelle og ligheder i disse traditioners forståelse af det 'medie', den 'diskurs' eller den 'tekst', som bærer kommunikationen mellem computere og mennesker. Metaforerne på feltet både adskiller og sammenføjer 'medier' og 'mennesker'. Sherry Turkle har i sin forskning om den personlige computers skiftende placering i kulturbilledet f.eks. påpeget, at AI-traditionen har bevæget sig fra en forestilling om computeren som en analogi til det menneskelige sind, til en forståelse, der lægger vægten på analogien med den menneskelige hjerne (Turkle, 1995: kap. 5). Den såkaldt regel-baserede AI-forskning fra og med 1950'erne fokuserede på de procedurer, som skulle til for at en maskine kunne simulere menneskers intelligente output i tanke og adfærd. I 1990'erne går AIs hovedstrøm i stedet i retning af 'emergent AI', som fokuserer på de betingelser i form af minimale, 'neurologiske' strukturer, der skal være til stede for, at intelligens kan opstå. Mange små hjerneceller gør (måske) en stor intelligens. Teoretisk set er der sket et skift fra en fænomenologisk eller mentalistisk, til en biologisk beskrivelse af intelligens. I praksis har dette skift også medført betydelig mere forsigtighed med hensyn til udtalelser om, at maskiner ganske snart vil kunne simulere mentale processer i al almindelighed, og det har ført til en større realisme i form af forsøg på at simulere intelligens på afgrænsede videns- og færdighedsområder.

Ikke desto mindre deler de to faser i AI-forskningen en forestilling om, at teknologisk hardware og menneskelig *wetware* kan erstatte hinanden. Denne forestilling har været og er stadig meget udbredt i den gængse forståelse af ny teknologi, med lit-

terære rødder i hvert fald tilbage til Mary Shelleys *Frankenstein* (1818). I princippet skulle maskinen kunne vikariere for mennesket ved at bearbejde information, udføre opgaver og endda give udtryk for følelser. Dette princip for sammenligning mellem menneske og maskine har at gøre med identitet eller substitution mellem den menneskelige og den teknologiske enhed. Heroverfor står f.eks. HCI-feltet, som med baggrund i J.C.R. Lickliders og Douglas Engelbarts *augmentation research* opfatter den teknologiske enhed som en forøgelse eller tilføjelse til menneskets egne muligheder, et redskab til mere udstrakt aktivitet og intervention i virkeligheden. Hermed drejer sammenligningsprincippet sig ikke om erstatning eller substitution, men om udstrækning eller extension. Endelig har CMC-feltet behandlet computeren som endnu en kanal til kommunikation, der i en række henseender er sammenlignelig med andre (masse)medier.

Hver af disse metaforer eller principper - substitution, extension og kanal - angiver en mulig retning for både teoriudvikling og empiriske undersøgelser om computermedier. Og de tre principper kan anvendes ikke alene på medier af tredje grad, men formentlig også til en afklaring af forholdet mellem de tre grader af medier.

For det første henviser *kanalbegrebet* mest indlysende til en simulation eller reproduktion af tidligere teknisk reproducerede medier i en digital sammenhæng. Computerbrugeren kan se 'tv-nyheder' og lytte til nye 'plader', musikudgivelser, på sin 'multimediemaskine'. Imens benytter brugeren sig til dels af forståelsesrammer og fortolkningsprocedurer, som er udviklet til disse andre medier i deres separate form. Hertil kommer selvfølgelig behovet for at kunne mestre computer-plattformen

som en kanal, der giver adgang til forskellige ældre medier i en ny version.

Men også i forbindelse med medier af første grad indfanger kanalbegrebet nogle særlige træk ved kommunikationen. Et eksempel er en musikalsk optræden, der ikke mere blot forstærkes, men også afvikles ved hjælp af digitalt udstyr, som f.eks. muliggør kontinuerlig sampling og bearbejdning on-line af selve denne optrædens elementer. Her er det afgørende forhold ikke så meget, at den digitale teknologi understøtter kommunikation på tværs af tid og rum, men at den skaber nye muligheder for lokale udtryksformer, i musik og andre kunstarter såvel som i leg og hverdagens samvær i øvrigt. Tilsammen udgør performeren og teknologien et udtryksmiddel og en kanal - et sammensat medie af første og tredje grad.

For det andet peger *extensionsbegrebet* på, at kommunikation via en computer ikke blot kanaliserer de eksisterende medier, men også omfatter kvalitativt nye kommunikationsformer. Og disse kommunikationsformer medfører som regel ændrede teksttyper og en anderledes social interaktion. I tilfælde som elektronisk post og *chat* er der tale om henholdsvis en markant hurtigere og ofte mere uformel 'brevveksling' og en mulighed for anonym og alligevel intim udveksling af meddelelser på tværs af store afstande og tidsforskelle. Det var McLuhan (1964), som formulerede det synspunkt, at medier af anden grad fungerer som menneskets extensioner ud i omverdenen. Man kan tilføje, at også medier af første grad, ikke mindst sproget, på radikal vis udvidede mulighederne for menneskelig interaktion og social kompleksitet, og at medier af tredje grad fortsætter extensionen frem mod en grænse, hvor det kan blive vanskeligt at skelne mellem mennesket og dets udvidelser.

Endvidere skaber integrationen af flere medier på den samme computer-plattform en ny receptions-kontekst eller brugssammenhæng, hvor medieteksterne bliver mere direkte forbundet med de handlinger, som brugeren i øvrigt udfører. I sin analyse af radio og tv introducerede Raymond Williams begrebet om *flow* for at fremhæve, at disse medier først og fremmest udgør en strøm af indholdselementer, snarere end afgrænsede programmer, der ellers kunne sammenlignes med 'værker' inden for kunsten (Williams, 1974). Desuden flyder denne mediestrøm i nogle henseender helt sammen med hverdagens strøm af gøremål. Computer-medieret kommunikation kan opfattes som *flow* i anden potens. Det gælder ikke kun for computerspil eller hypertextsystemer, men mere generelt for brugen af flere forskellige applikationer på samme tid som led i en forud defineret aktivitet: Nu arbejder jeg - som medlem af en foreningsbestyrelse - på mit regneark for at kalkulere, hvor mange penge vi har til næste års arrangementer; nu søger jeg information gennem e-mail, WWW og databaser til yderligere *fund raising*; nu forbereder jeg en præsentation af resultaterne med tekst og grafik til resten af bestyrelsen eller til mulige sponsorer og offentlige myndigheder. Ikke blot er denne aktivitet kompleks og intertekstuel, men dens forløb må først og fremmest forklares med henvisning til mine handlinger som bruger, snarere end med henvisning til de enkelte teksters og programmers iboende struktur eller deres repræsentation af den virkelighed, som jeg forsøger at påvirke.

For det tredje har *substitutionsbegrebet* ligget bag mange af utopierne om informations-samfundet. Én ressource, der erstatter alle tidligere medieformer, skal give mennesket et let og digitalt liv

(Negroponte, 1995). Et sådant fleksibelt og alsidigt medie kunne muliggøre både kommunikation hvorsomhelst og nårsomhelst, og lokal udførelse af en lang række opgaver i arbejde og fritid, som tidligere var centraliserede (*ubiquitous computing*). I den tidlige AI-forskning var en af utopierne en Generel Problemløser (General Problem Solver, Turkle, 1995: 127). Sammenlignet hermed er forestillingen om et Generelt Medie i det mindste mere beskeden og realistisk. I det omfang, at menneskelig kommunikation og handling på bestemte områder kan foruddiskontes og automatiseres igennem intelligente agenter og personlige informationssystemer, vil et Generelt Medie kunne opfylde i det mindste nogle af forhåbningerne i AI-traditionen. Derudover har udviklingen inden for *virtual reality* (VR) været med til at omdefinere forholdet mellem de menneskelige sanser og mediernes teknologiske *interfaces*. Selvom VR udvikler sig forholdsvis langsomt, kan man ikke på nuværende tidspunkt afvise muligheden af interaktionsformer, som er principielt forskellige fra medier af første og anden grad, og som et stykke af vejen kan erstatte andre mennesker som kommunikationspartnere.

Computeren har således, noget uventet, igen placeret den menneskelige krop i centrum af praktisk kommunikation, og dermed på forskningens dagsorden. I visse henseender er mennesker medier. En af forskningens næste opgaver bliver at beskrive, forklare og genfortolke forholdet mellem disse to ingredienser i kommunikation og kultur. Mennesket skaber medier; medier genskaber mennesket i nye billeder.

Der bliver engang. Engang i det 21. århundrede bliver det uholdbart at skelne

mellem massemedier og andre medier, kultur og kunst. Medier er midler til kommunikation, som sammenlagt bliver til kultur. At bruge medierne til at tænke over sig selv i virkeligheden, og til at gribe ind i verden, er ingen kunst.

På universiteterne bliver medieforskningen en del af Fakultetet for Medier, Kommunikation og Kultur. Medieforskerens nærmeste kolleger på andre institutter er nu kunsthistorikere og dataloger, psykologer og antropologer. Debatten om skellet mellem mennesker og medier, og om mediernes virkninger på mennesker, når uanede højder. Kommunikeret bliver der alligevel, i forskningen og i samfundet.

Mennesker læser bøger, ser på billedskærme og tager sansedragter på. Den daglige bog og årets kollektion af medie-dragter kan lånes på *public-service* 'biblioteket', et arkiv, der også fungerer som museum for bl.a. 90ernes 3D-briller og datahandsker. En særudstilling vil til den tid belyse sen-90ernes optagethed af de 'nye' medier under titlen "Den gamle verden".

Litteratur

Andersen, P.B., Holmqvist, B., and Jensen, J.F. (eds) 1993. *The Computer as Medium*. Cambridge: Cambridge University Press.

Barthes, R. 1985. *The Fashion System*. London: Cape (Orig. publ. 1967).

Benjamin, W. 1973. "Kunstværket i den tekniske reproduktions tidsalder." In *Kulturindustri: Udvalgte skrifter*, red. Claus Clausen. Kbh.: Rhodos (Orig. publ. 1936).

Bolter, J. and Grusin, R. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Hall, S. 1983. "The Problem of Ideology — Marxism without Guarantees." In B. Matthews (ed.), *Marx: A Hundred Years On*. London: Lawrence & Wishart.

- Jones, S. (ed.) 1998. *Cybersociety 2.0*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lévi-Strauss, C. 1991. *Totemism*. London: Merlin Press (Orig. publ. 1962).
- Mayer, P. (ed.) (under udgivelse). *Communication, Computer Media, and the Internet: A Reader*. New York: Oxford University Press.
- McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. 1964. *Understanding Media*. New York: McGraw-Hill.
- Messaris, P. 1994. *Visual "Literacy": Image, Mind, and Reality*. Boulder, CO: Westview Press.
- Middleton, R. 1990. *Studying Popular Music*. Milton Keynes, UK: Open University Press.
- Negroponte, N. 1995. *Being Digital*. London: Hodder & Stoughton.
- Ong, W. 1982. *Orality and Literacy*. London: Methuen.
- Thompson, J.B. 1995. *The Media and Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Williams, R. 1974. *Television: Technology and Cultural Form*. London: Fontana.