

# Vort digitale liv

Filmen, computermedierne og den biologiske forbindelse

*Af Bent Fausing*

**Fri af tid, sted og stof.** "De digitale initiativer er ikke-lineære. Det vil ændre vor verden."<sup>(1)</sup> Så profetisk og lapidarisk konkluderer den tyske filminstruktør, teoretiker og professor i 'filmens fremtid' ved Det Europæiske Filminstitut i Karlsruhe, Edgar Reitz, i en af sine indsigtfulde artikler om de nyeste digitale, elektroniske medier.

Verden vil tilmed blive ændret til det bedre i Reitz' øjne. Som det er tilfældet med filminstruktøren Wim Wenders radikale arbejder med elektroniske billeder, så har vi også i Reitz at gøre med en meget stilfuld og i bedste forstand traditionel billedkunstner, der i lang tid ikke alene tøver over for de nye digitale medier, han er direkte vrangvillig over for dem. Pludselig - ligesom det skete for Wim Wenders <sup>(2)</sup> - opdagede Reitz sammenhængen mellem nye (og, viste det sig, i virkeligheden gamle) fortælle-måder og så menneskets biologiske grundstruktur gennem de digitale mediers potentialer for at skabe springende erindrings- og bevidsthedsforløb og kvalitativ tid.

Det, der ikke er digitaliserbart er stadig bundet til materiale, tid og lokalitet. Det radikalt nye ved digitaliseringen er ophævelsen af det traditionelle tidsforløb og dermed løsrivelsen fra substans og sted.

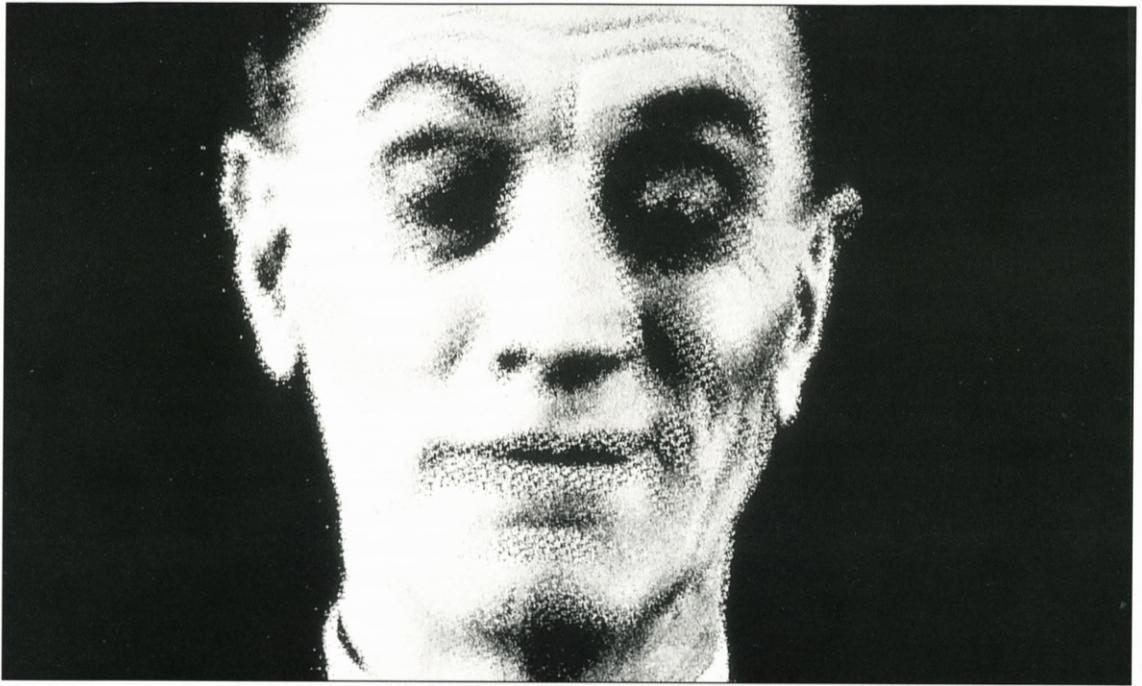
De digitale billeder lokker vedvarende med, at man grænseløst behersker tid, rum og materie.

Den digitale fremgangsmåde bryder med den mekanisk-lineære fremstilling, sådan som den blev fuldkomment gjort med opfindelsen af filmen i slutningen af forrige århundrede. Film eksisterer på spoler, og der er kun én vej og én tid: fra den ene ende til den anden, fra start til slutning, fra den fulde til den tomme spole. Fjernsyn og video er også grundlæggende bundet til en spoles eller et båndes mekaniske forløb fra begyndelse til afslutning.

**Digital biologi.** Den digitale fremstilling er en genopdagelse af den "biologiske forbindelse"<sup>(3)</sup> til omgivelserne, fremhæver Reitz desuden. Hvordan kan digital elektronik genskabe biologisk forståelse?

På to måder.

For det første bliver erindringen og bevidstheden - og deres principper at arbejde på - model for den måde, som en computer arbejder på. Erindring og bevidsthed er forenet med sanser, krop, psyke og hjerne. Erindringen og bevidstheden bevæger sig frem og tilbage, følger pludselige indskydelser, føjer med ét noget til, standser op, går en anden vej. Sådan arbejder



Wim Wenders: *Uomo triste II* (Bedrøvet mand), såkaldt 'electronic painting' fra 1991. Det er et af de mange digitale billeder, som udgør forarbejder eller materiale til scenerne i Wenders' film *Bis ans Ende der Welt* 1993, hvor erindringsglimt visualiseres eller hjernens lager af billeder aftegnes direkte på en skærm. Wim Wenders' digitale billeder - og andre enkelt-billeder - blev udstillet ved biennalen i Venedig i 1993 og udgivet med titlen *Electronic paintings*, Rom 1993.

de digitale systemer også.

For det andet ved at fortællinger vil tage form efter de digitale netværk, der fungerer efter de biologiske grundstrukturer, dvs. de forgrener sig bestandig. Eksemplet par excellence på et sådant elektronisk netværk er internettet.

Den digitaliserbare tidsalder er altså ikke-lineær. I det øjeblik eksempelvis en film foreligger digitalt, ændres dens binding til tid, sted og forløb radikalt. Tidsforløbet kan hele tiden omdannes, opdeles, vendes om eller fastholdes. Ligesom vi meget let kan gribe ind i et digitalt system, cd-rom eller internet, uden slavisk at skulle efterleve en rækkefølge, på samme måde vil vi ikke som i vores traditionelle audiovisuelle oplevelser af film og tv fremover være bundet til et mekanisk,

forudgivet forløb med begyndelse og slutning. Bit eller broadcast-data, vil ifølge lederen af M.I.T.'s Media Lab, Nicholas Negroponte, afgørende karakterisere fjernsynet fremover.(4) At se fjernsyn kommer til at svare til at nedtage data til en computer. Det vil altså blive muligt at se de fleste udsendelser i forskudt tid, og dermed på det tidspunkt og i den rækkefølge man har lyst til.

Denne opløsning er et dybt indgreb i vores indgroede forestillinger om kausalitet, tid og i selve vor biologiske selvforståelse.

Årsag og virkning er grundregler ikke blot for film, det gælder også naturvidenskab, trafik, filosofi, medicin osv. - altså alle de nye medier, videnskaber og fortolkninger, der karakteriserer moderniteten

ved forrige århundredskifte. "Det almene symbol for denne moderne tilstand bliver motorvejen", forklarer Reitz.(5) Reitz tager ikke højde for den gradvise og også tidligere ændring af kausalitet, sådan som den er blevet fremstillet inden for fysikken af videnskabsteoretikeren Thomas S. Kuhn og inden for billedteknologierne af billedhistorikeren Jonathan Crary.(6) Vor biologiske selvforståelse bliver ligeledes angrebet, fordi vi alle oplever biologien som et lineært forløb, som en skala fra fødsel mod død. Biologien kan kun gå i én retning. Alle maskiner bekræfter denne mekanisk-lineære regel, det gør musikkens forløb også, ligesom døden gør det for individet.

Det er imidlertid også væsentligt at pointere, at filmens grundudtryk som det stationære kameras gengivelser omkring 1900 og senere tillige zoom, tilt, panorering og dybdeskarphed også bliver de gængse visualiseringer, der præger computerskærmens hjemmesider, internet og spil.(7) Filmens udtryksmidler bliver overdeterminerende grundformer i de elektroniske billedmedier nu.

**Den menneskelige biograf.** De store sammenhænge og fortællinger er brudt sammen. Den har vi hørt før. Reitz betoner imidlertid, at det har de været i lang tid, de foregående århundreder har været en stadig eksperimenteren med at opløse formen. Den digitale form opløser sammenhængen eller den eventuelle sammenhæng i benyttelsen, dvs. gennem kombination. Det er samtidig også i benyttelsen, at nye forløb og forgreninger kan skabes.

De nye fortælleformer skal derfor digitaliseres, fremhæver Reitz, for derved at blive som de gamle myter, der er uendelige fortællinger, der bestandig kan afbrydes, laves afstikkere fra, tilføjes en episode,

kompletteres med (endnu) en person, osv. Personer og hændelser i den græske mytologi kan aldrig fortælles til ende, for der findes til hver scene adskillige udgaver, bemærkninger og henvisninger til andre fortællecyklusser. "Odysseus' road-movie er netop ikke nogen film, thi den kan til enhver tid standses, forlades, opløses i side-linjer og blev også benyttet sådan."(8) Den elektroniske fortælling tager ligesom de gamle myter form efter den menneskelige erindring og bevidsthed, der bestandig kan tage ny retning, dvæle, gå bagud, fremad, associere, tøve...

Disse ideer om det digitale system, der svarer til bevidsthedens ikke-lineære processer, ser umiddelbart ud til at gå imod filosofien Henri Bergsons teori om bevidsthedens "kinematografiske karakter", som han fremsatte omkring 1900, hvor vi tænker fra punkt til punkt, ligesom filmen, og Etienne-Jules Mareys chronofotografier, der var fra nogenlunde samme tidspunkt, bevæger sig fra billede til billede.(9) Bergson ser imidlertid en vrangforestilling i dette lineære forløb fra punkt til punkt. Det var i virkeligheden rummet imellem, der var væsentligt i den menneskelige biograf. I rummet imellem kan man gøre holdt, gå fremad, bagud i rum og tid - i varen eller med Bergsons egen formulering *durée*, kvalitativ tid, der er modsat *temps*, kvantitativ tid. Kort og godt drejer det sig om de 'brudformer' eller 'mellemlinjer', der først bliver egentlig manifesterede med filmens digitalisering nu, hvor vi kan standse op, gå bagud, fremad, forstørre, fryse...ligesom ved de mentale indre processer. Bergsons teorier har først fået deres adækvate tekniske former i den digitale tidsalder, selvom filmen også - upåagtet af Bergson - foregreb denne form i sin montage og andre visuelle teknikker.(10)

Det, vi kalder digitalt, er for Edgar Reitz følgelig ikke (kun) en ny teknologisk opfindelse, det er snarere en genopdagelse af menneskets biologiske tilknytning til sig selv, til dets episk billedlige behov og til samfundet. Erindringens og bevidsthedens digitale opbygning bliver mere og mere model for samfundets helhed. Det arkaiske menneske havde naturligtvis også en tidsfornemmelse, men den var kosmisk og cyklisk, fordi den fulgte årstidernes gang og døgnets rytme. Det var den samme tid man vendte tilbage til igen og igen. Inden for denne ramme får hver enkelt funktion sin mening og tiden opleves kvalitativt som den tid, der går til at fuldføre den ene eller anden meningsfulde aktivitet: såning, høst, fodring, slagtning...

Man kan anskue Bergsons teori om *durée*, den kvalitative tid, som et forsøg på at genoplive den arkaiske tidsfornemmelse, og endvidere en påpejning af *durée* som et uforanderligt og aktivt element i den menneskelige psyke - på trods af tidens tilsyneladende mekaniske gang. Billed- og litteraturteoretikeren Mark Antliff anfører en række eksempler på, at Bergson blev misforstået i konservativ, endog fascistoid retning på grund af det kvalitative og uafbrudte tidsbegreb i hans teori.(11)

Bergsons teorier blev formuleret på et tidspunkt, hvor den kvantitative, mekaniske tid symboliseret ved filmens spoler, vejens forløb, togets drift, chronofotografiets start og slut med afbildninger af eksempelvis den menneskelige gang fra position til en anden vandt indpas i samfundet og prægede dagligdag, arbejde og de forskellige videnskaber.

Reitz ser af den grund de nye digitale medieformer som en måde at få det, som Bergson kalder *durée*, den kvalitative tid, tilbage på. Det er samtidig en særlig måde at potensere filmens særegne muligheder

på. Filmen er først og fremmest inkarnationen af bevægelse, understreger Reitz, og bevægelse er liv, levet subjektiv tid, der bedst kan favnes i alle sine forbundne energier og uoverensstemmende tider gennem episk, digital skildring.

De to centrale emner i filmhistorien, forbrydelse og seksualitet, sætter altid noget i bevægelse, der ikke sådan er til at standse. Det tyvende århundrede har været bevægelsernes århundrede, også i medierne og deres episke temaer. Der er flere temaer, der uomgængeligt er knyttet til bevægelse, kommer Reitz dog frem til, og det væsentligste er selve "...livsforløbet. Mennesket bærer en anden tid i sig end den historiske tid. Jeg er barn af en urmager og har lært, at tid tilsyneladende er et objektivt begreb. Vi kan tage tid overalt i verden. Og komme til det samme resultat. Alligevel ved vi fra vores eget liv, at der findes en anden tid, som vi ikke har instrumenter til at måle, og som føles subjektivt. Det er vores personlige livs tid, som er den vigtigste form for tid, der findes. Der findes kun én måde at beskrive livets tid på, og det er at fortælle den som en historie."(12) Eller med Bergsons terminologi finde *durée* i temps, fremdrage kvalitativ tid af kvantitativ tid.

**Det digitale og det konkrete liv.** Selve livet er ikke digitalt, det er konkret. Vi kan ikke forlade vores krop, end ikke i tankerne. Vi kan kun forlade kroppen i døden. Vi søger og finder sikkerhed gennem, at vores liv har en mening. Den episke og reflektive længsel fører os sammen med andre mennesker og motiverer os til at fortælle fortællinger, skabe billeder. I hver fortælling og i hvert billede bevarer vi, understreger Reitz, "et stykke liv, så det ikke forsvinder."(13) Mening opstår nemlig, når ingenting kan forsvinde, fordi det er bevaret

i beretninger og billeder.

Ved en computer kan det modsatte jo lige pludselig ske, skærmen kan blive sort, alle ikoner kan forsvinde og en hel dags arbejde på én gang blive væk. I den digitale verden er der ingen sikkerhed, og den "livsglade lethed kan hurtigt ændres til panisk angst." (14) Samtidig er den computerbaserede, digitale fremstilling den, der er nærmest den menneskelige, biologiske opfattelses-, erindrings- og bevidsthedsform. Reitz ser altså en lejlighed til - trods computerens mulighed for sort skærm, nedstyrtning af tekst, mv. - at der kan ske en sammensmeltning af den kvalitative, kosmiske tid mellem individ (erindring, bevidsthed) og computermedie (den digitale fortællings mulighed for standsninger, nye veje, associationer og kombinationer). I bund og grund er det også på den vis, at det - man kunne kalde - tilfældets billeder kan komme bedre til deres ret, idet vi selv (inter)aktivt følger og kombinerer erindringens og bevidsthedens frivillige og især ufrivillige impulser; hjertets periodiske indfald som Marcel Proust poetisk kaldte de sidstnævnte.

**Dampmaskine og computer.** Dampmaskinen karakteriserede den generelle stemning, der prægede bevægelserne inden for produktion og medier, som satte ind i forrige århundredes slutning. Dampmaskinen omsætter vanddamp til mekanisk energi via over- og undertryk og er desuden karakteriseret ved det lineære forløb.

Dampmaskinen spiller en meget lille rolle som energikilde i dag, fortæller mit leksikon mig, (15) men er stadig storleverandør af billedannelser. Skulle man finde en tilsvarende opfindelse, der sammenfatter tidens stemning og dens bevægelser nu, må det være computeren og dens digitale netværk, som også er blevet leve-

randør af metaforer langt ud over dets egentlige brugsområde. Herved bliver bevægelser ikke et spørgsmål om tid og slet ikke om afstand i kilometer (derimod om RAM). Bevægelserne ændres også fra det lineære til afbrudte, ikke-lineære forløb. Det påvirker også den lineære ordtekst, der er ved at finde sin opløsning og nye former i det digitale systems hypertext. Derved ændres den centrale og temporale fokusering på ét bogstav og ét ord ad gangen i retning af en allestedsnærværende tekst og synsoplevelse.

Psykoanalysens grundlægger, Sigmund Freud, og hans elever omkring århundredskiftet kendte meget lidt til dampmaskiner og hydraulik, og alligevel brugte de flittigt fra det vokabularium, der var knyttet til disse apparater fra den første industrielle revolution. Psykoanalysen nu kender måske heller ikke meget til computere; orbilleder herfra - input, output, downloade, opgradere, logge, etc. - bliver alligevel benyttet til at beskrive mentale processer og menneskelige handlinger i en tid, hvor vi er ved at forlade den industrielle revolution til fordel for den elektroniske.

Det digitale system introducerer en særlig krop og et nyt kropsproblem. Omkring 1890 nærede man ønsket om at gøre det usynlige synligt i kroppens bevægelser, det vil i virkeligheden sige tydeliggøre kroppen, som det skete i Eadweard Muybridges, Etienne-Jules Mareys, Georges Demeneys og Thomas Eakins enkeltfotografier af bevægelser, der med positivistisk ærgerrighed søgte at kortlægge det hidtil usynlige. Nu i slutningen af 1990'erne er kroppen ved at forsvinde, dens grænser er i opløsning i billeder og performance, og i forhold til det digitale system er den helt opløst i pixels.

Det har en positiv side, nemlig at vi ikke mere er bundet til kroppens fysiske køn

og beskaffenhed - og dermed har mulighed for at konstruere jeg'et i mange forskellige figurer og identiteter. Det har også en negativ side, nemlig at man aldrig behøver at stå ansigt til ansigt med et andet medlem af det virtuelle samfund. Både filosofen Michael Heim og psykoanalytikerne Slavoj Zizek(16) karakteriserer de personer, der er berørt af sidstnævnte tendens, via filosofen Gottfried Leibniz, som monader: Ensomme personer, der sidder over for hinanden uden vinduer og kroppe.

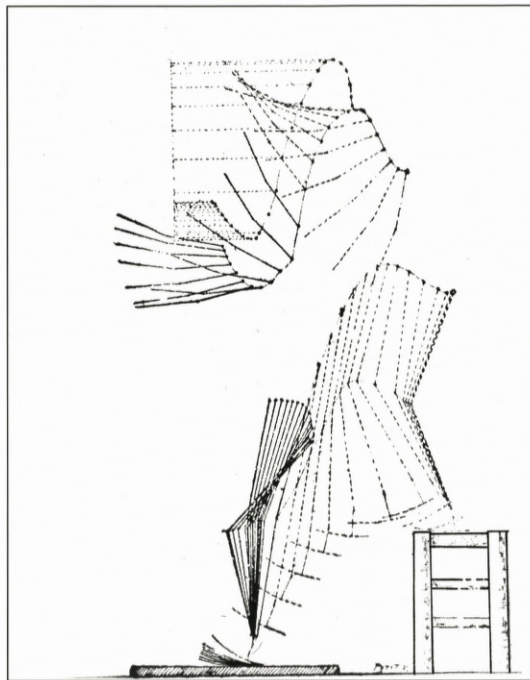
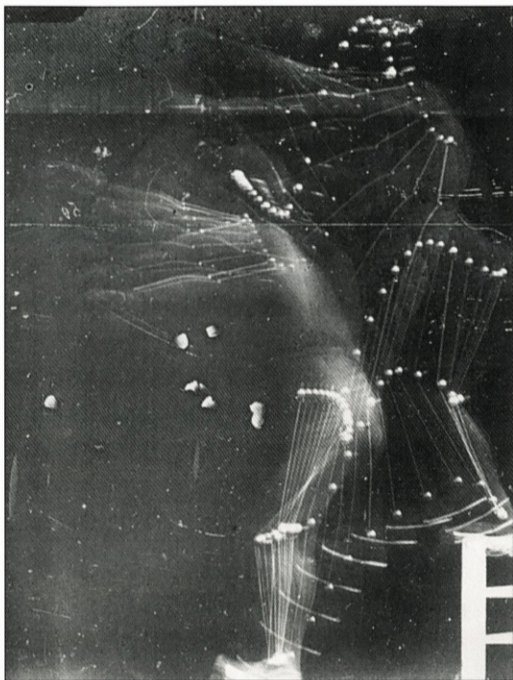
I 1890'erne drejede det sig om at få overblik over objektet, analysere og se skjulte dele af kroppen og psyken. Fotografiet kunne forstørres og fremvise uerkendte dele af motivet, det "optisk ubevidste" som kulturteoretikeren Walter Benjamin benævnte det med et udtryk hentet fra en anden samtidig kulturteoretiker, Siegfried Kracauer.(17) På lignende vis kunne objektet så at sige forstørres, og ubevidste - og bevidste - motiver klarlægges, ligesom fundamentale biologiske bevægelser inde i legemet kunne ses gennem mikroskop og projiceres over på lærreder ved overføring til film. Viden- og morskab forenet. Den usynlige verden, der blev fremdraget via mikroskop, kunne imidlertid også - som kulturhistorikeren Emily Godhey formulerer sig - blive "too close for comfort"(18) på biografens lærred.

Det usynlige blev sekulariseret og var ikke mere et område for guddomme og engle, men maskiner og sanseproteser. Rejsen, der var en af datidens nye ydre bevægelser, gik også indad i kroppens ukendte landskaber, der viste sig heller ikke at være statiske, blodet flød og cellerne bevægede sig. Bevægelserne var både uden for og inde i legemet.

I 1990'erne kan man ikke forstørre det

digitale billede, så det viser noget skjult, den nøjagtige tonalitet og det fastlagte antal billedenheder er åbenlyse. Det skjulte ligger i kombinationen - eller det man også kunne kalde elektronisk montage - ikke i referenten. Der er ikke mere noget skjult som i Michelangelo Antonionis film *Blow Up* (1966), hvor en ung modefotograf bliver ved med at forstørre et fotografi, han tilfældigvis har taget i en park, indtil et mord bliver synligt. Mordet forbliver påviseligt, indtil både fotografi og krop er forsvundet, og alle referenter er diffunderet i forstørrelsesprocessens højere og højere grad af abstraktion fra referentielle omrids. Det er nu også mere og mere kombinationen, eller med et bedre udtryk relationen, der har den største interesse i psykoanalytiske og adfærdsvidenskabelige undersøgelser af mentalitet, handlinger og vaner. Den indre dissekering er ved at blive afløst af eller i al fald suppleret med en vægtning af det interpersonelle rum, hvor perception er vigtigere end program. Inden for computervidenskab har man også forladt den indre programmering for i stedet at se på, hvad der sker mellem individ og computer og i bredere forstand mellem selvet og verden.

Det digitale billede er sammensat af mange forskellige billeder og løsrevne referenceforhold, ligesom objektet ikke mere er en fast størrelse, derimod netop kombineret, mangesidet og foranderligt. Der er på det umiddelbare plan ikke mere noget, der er skjult, kun noget der er sat sammen af mange forskellige dele. Det egentlige også i psykisk forstand forstået som traumat og den kropslige affekt får lov til at være det eksterne, som ikke mindst ethvert talk-show på tv viser. Jeg vender tilbage til denne mentale problemstilling og de behov for synliggørelse og fortælling, den afføder.



Etienne-Jules Marey, chronofotografi fra 1884 af mand, der springer ned fra en stol. Manden er forsynet med lys forskellige steder på kroppen, der markerer hans bevægelser, og bevægelserne er senere i yderligere grad blevet stiliseret - digitaliseret - af Marey til de næsten nonfigurative mønstre løsrevet fra tid og rum på tegningen. De abstrakte linjer på chronofotografierne, tegningerne eller andre anskueliggørelsesmåder øvede en væsentlig indflydelse på den senere billedkunst som hos Duchamp, Klee og Pollock på trods af Mareys udprægede scientisme og anti-æstetiske holdning.

Hed det sig omkring 1900, at vi ikke mere er herrer i vores eget hus (Sigmund Freud), så kunne man nu omkring 2000 sige, at vi frit kan vandre rundt i og 'påtage os' alle rum/identiteter, og selv det reelle affekter kan komme til udtryk. Det er imidlertid ifølge Michael Heims og Slavoj Zizeks dystopiske udlægning et hus uden vinduer, der er blevet skabt mod slutningen af dette århundrede. Det mener jeg ikke - i al fald ikke i alle tilfælde.

Forklaring følger.

Inden den kommer, skal jeg dog indskyde, at Heim(19) ikke mindst i virtual reality ser en mulighed for et sensorisk og synæstetisk feed-back system, der inddrager hele kroppen og alle sanser, og ikke kun synet. Det vil igen kunne påvirke tænkningen og filosofien, som siden

Aristoteles har været knyttet alene til synsansen.

Det er også på sin plads - inden jeg bevæger mig mod den anden forklaring på computerkulturen - at fremhæve, at en række af de digitale bestræbelser nu, også lå i de fotografiske kortlægninger op til 1900, ikke mindst hos Etienne-Jules Marey.(21) Det var nemlig linjer og mønstre fra ikke-synlige bevægelser og spatieringer, der havde Mareys interesse, ikke selve referenten eller repræsentationen. Bevægelsessituationen blev taget væk fra den aktuelle tid og det håndgribelige sted. Denne løsrivelse fra det referentielle og repræsentative mod en flad, todimensional (chronofoto)grafisk registrering peger mod digitalisering og ensartet digital skandering. Mareys analyser af bevægelser



Fra reklame til Larry og Andy Wachowskis film *The Matrix* (1999):  
Fosteret peger mod nye muligheder i det gotiske mørke.  
Illustrationen kan ses på internettet, nærmere bestemt adressen  
<http://whatisthematrix.com/>



gengav en flad, todimensional grafisk afbildning gennem abstrakte, ikke-indexikale mønstre, det var det digitale aspekt i hans arbejde. Han bryder med det tredimensionale rum og med opfattelsen af ramme - det sidste fordi mange bevægelser finder sted inden for samme billede - som havde været knæsat siden renæssancen inden for billedgengivelse.

**Matricen over alle.** Internet bliver også benævnt nettet eller 'the matrix', matricen. Det volder dog vanskeligheder at bestemme dette cyberspace, og forskellige fortolkninger er blevet fremført. Hjemmet uden vinduer er Heims og Zizeks negative begrebsbestemmelse af internettet. En række andre fortolkninger bevæger sig videre inden for konnotationer af hjem og det hjemlige i et forsøg på at bestemme cyberspace, nettet og matrix og i mere positiv retning.

Computer- og medieteoretikeren Allucquère Roseanne Stone betragter således cyberspace som et udtryk for livmodermisundelse, hvor rummene og scenerne tilkendegiver kvindelig blødhed, der skal åbnes og penetreres. Det er mest af alt mænd, der benytter cyberspace, og Stone fremhæver endvidere, at den hyppigst angivne årsag til at benytte elektroniske spil og virtual reality-oplevelser er en "følelse af frihed fra kroppen, og måske især frihed fra en følelse af ikke at miste kontrollen, som følger den voksne mandlige krop." (22) Kontrollen af computeren bliver til beherskelse af kroppe, ens egen og den 'andens', der logges dybere og dybere ind i. Det er da også i langt størsteparten af tilfælde mænd, der 'skifter køn' ved skærmen og giver sig ud for at være kvinder. (23) Michael Heim har nærmere bestemt 'livmoderens' tilhørsforhold: "Ordet matrix stammer naturligvis fra det latin-

ske ord for 'mor', det forplantningserotiske ophav." (24) Hermed er vi også ved et andet sted, nemlig det psykoanalytikerens Christopher Bollas kalder det æstetiske øjeblik, som udspiller sig i relateringen mellem barnet og moren, og som er kreativitetens genese - en tankegang der ligger helt naturlig i forlængelse af de frugtbare muligheder Edgar Reitz ser i de elektroniske netværk. Det er også en association som Larry og Andy Wachowskis film *The Matrix* (1999) spiller på i sin slet skjulte Messias-figur for slet ikke at tale om fil-



Den digitale tekniks frugtbare muligheder, "Et teknologisk mirakel", reklame for computerfirmaet Siemens, marts 1999.

mens reklamekampagne, der viste et lysende foster i en dråbe omgivet af mørke.

Edgar Reitz lavede i firserne to tv-serier om 'husets', 'hjemmets' og 'hjemstavns' betydning, *Heimat* (1981-1984) og *Die Zweite Heimat* (1985-1992). Børns rum og oplevelser bliver nu fra meget tidligt fyldt med elektroniske billeder og telekommunikativ teknologi. Alligevel bliver det elektroniske legetøj, mener Reitz, ikke oplevet på samme måde som "moren, huset man voksede op i, de venner man får og den første, uledsagede vej fra forældrenes hjem til skolen."(25) Eller den første gang vi smagte noget. *Heimat* og begrebet hjem beskriver disse for evigt forladte oplevelser, som skaber længselsbilleder, der kan indgå i omgangen med digitale medier, sådan som navnet matrix udtrykker det, og som endvidere kan genskabes som fortællinger og billeder - blive til et varende 'stykke liv, så det ikke forsvinder.'

Hjemmet har med de elektroniske medier og digitaliseringen ændret karakter. Hjemmet er ikke noget, man trækker sig tilbage til mere; det er noget man kommer hjem til for at åbne op mod verden via fax, telefonsvarer, e-mail, radio og tv. Verden venter nu på en derhjemme med alle sine muligheder.

Computerteoretikeren og psykoanalytikeren Sherry Turkel anslår det tidløse i computerkulturens positiv. For hende minder computeren og livet ved skærmen om den universelle betagelse af ild og vand, som fænomenologen Gaston Bachelard har undersøgt. Det er en fascination til alle tider. Oplevelsen begge steder, altså ved computeren og ilden/vandet, er karakteriseret ved repetition og ensartethed, overraskelse og stabilitet - "livets evige former".(20)

**Tilbage til rødderne.** Endnu en term, der

er knyttet til liv og frodighed, er på det seneste blevet forbundet med internet og cyberspace, det drejer sig om rhizom. Ordet betyder egentlig rodnet, og det er den måde, filosofen Gilles Deleuze (og psykoanalytikeren Félix Guatarri) ser vores sanser og hjerne fungerer. Ingen af delene er som et ensomt og afgrænset subjekt eller et tydeligt defineret visdommens træ, der vokser elegant opad. Både sanser og hjerne fungerer som et heterogent netværk, et rodnet, der ingen begyndelse og ingen ende har.(26) Lige meget hvor vi går ind i netværket, så vil vi altid finde nogle, men ikke alle forbindelser.

Der er ikke ét subjekt, og ikke ét objekt; alt er skabt af mangfoldighed og mange forbindelser. Hjernen og sanserne, der er knyttet dertil, arbejder ikke ud fra repræsentation, men ud fra disse mangfoldige sammenhænge, eller events, som Deleuze kalder dem. At tænke betyder at involvere hele kroppen, inklusive hovedet, i noget, der ikke er knyttet til genkendelse og dermed - simpel - repræsentation, men derimod til tilfældets sammentræf, events.

Mange medier skaber sådanne tilfældige og uforudsete møder. En bog, et billede eller en film danner et rodnet - et rhizom - med verden. Der er dog andre medier og teknologier her ved dette århundred- og årtusindskifte, der er meget mere direkte relaterede til rhizom. Film- og medieforskeren Patricia Pisters: "World wide web og cyberspace tillader heterogene forbindelser som tidligere var umulige eller vanskelige; hypertext fører informationer sammen i ikke-hierarkisk rækkefølge (...) molekylær biologi og genetisk manipulation tillader kombinationer mellem organismer, som vi ikke kunne have forestillet os tidligere."(27) Det falder helt naturligt her at tilføje ændringen fra analoge til digitale billeder, der også tillader uventede

møder mellem elementer via pixels, man ikke før havde forestillet sig kunne kombineres og muteres, og som derved bliver en vigtig bestanddel i ændringen fra at sanse og tænke i repræsentationer til at gøre det i rhizomer og events.

**Nyt hår til det kommende årtusinde.** At subjektet består af mange subjekter, er rhizomt, at det billedligt talt ikke er et enkelt træ, men derimod forgrenet og mangfoldigt som græsrodde, kan altså lyde som aflirning af et teoretisk salmevers, der gør sig godt i tiden. Det gør ikke meningen fejlagtig, det forkerte er, at der mangler noget i udsagnets absolutte karakter. På den ene side har vi det fleksible subjekt, på den anden side har vi endvidere en krop, erindring og bevidsthed, der også er blevet fleksibel, men som også har svært ved at slippe troen på sig selv som index eller referent, altså som del af virkeligheden. Subjektet (be)viser sig nu som samlingspunkt eller reference i affekten, eller psykoteoretisk talt, det reelle - eller det abjekte, som det også hedder i citatet herefter - nemlig den faktor, der ikke kan repræsenteres, og som alligevel forstyrrer bevidsthed og repræsentationer med affekt. Det er disse skjulte og styrende energier, der gør os til subjekter, og som vi søger at billedliggøre os gennem og derved påføre os selv reference og enhed: "Selvom vi ikke synes om det, så er *abjektet* nødvendigt for at definere os som *subjekter*. Ligesom det reelle, så er det truende og på samme tid nødvendigt for identitet, netop fordi det indicerer *grænser*." (28)

I citatet har jeg fremhævet tre ord - subjektet, identitet og grænse - altså udtryk, der alle peger mod en nok så sluttet og entydig subjekttopfattelse. Det er fra et film- og medieteoretisk værk, der omhandler det opløste subjekt. Det er næppe

sket - som Pisters selv skriver i en senere sammenhæng - af gammel vane. For mig at se er det udtryk for, at begge dele, den afgrænsede og den flydende subjekttopfattelse, eksisterer side om side og ligesom perspektiv, referenter og repræsentationer stadig fører en kamp med deres forandringer og modsætninger. Sherry Turkle påpeger, som jeg har været inde på, de mange subjekter og identiteter, windows for nu at bruge en metafor direkte fra software teknologien, der kan udgøre en person i cyberspace. Alle disse formeringer af subjektet er dog til stadighed bundet til en krop og de erindringer, tanker, ønsker og fantasier, der er i denne krop.

En frisør reklamerer med "New Millennium", (29) som ved nærmere eftersyn viser det sig at være nye frisurer, farver og identiteter, der kan "varieres i det uendelige". Flexibiliteten synes nu overalt, mobiliteten er kommet for at blive.

Uden sammenhæng mellem de løse events, uden idé om relation er man i praksis galt på den. Måske er det så det, der i virkeligheden tegner sig som problemet her ved århundred- og årtusindskiftet: Vi har alle identiteterne, niveauerne og rødderne at bevæge os rundt i, ja det er i øjeblikket selve idealet at være mobil og elastisk, og netop ikke rigid og pansret, sådan som idealet for jeg'et var ved forrige århundredskifte. Omkring 1900 søgte man at afbøde chok ved hjælp af kropsspansring, Benjamin skabte i den sammenhæng udtrykket chokberedskab. Nu er der ikke en afbødning til stede ved traumat, derimod indoptagelse, en assimilering, af affekten.

Affekten er så at sige det eneste tegn i tiden på, at vi med sikkerhed er i live, fordi alle de andre tidligere og sikre tegn og referencer, der indicerede dette, er i opløsning - f.eks. det fotografiske billedes

virkelighedsforankring. Det er givet, at ængstelser om digitalisering og virkelighedsforankring i særlig grad gælder, når det er digitale billeder, der er i fokus. Når vi anvender en computer til elektronisk at skabe bogstaver, er der ingen, der er særligt stødt (mere). På lignende måde accepteres digital musik og lyd umiddelbart. Problemer og ængstelser er derimod stadig meget fremherskende ved digitale billeder, selv i fiktionsfilm er digital behandling, 'special effects', set på med misbilligelse til trods for, at alle film nu undergår en eller anden digital (efter)behandling.(30) Samfundet og vores synssans synes at have svært ved at opgive opfattelsen af det fotografilignende billede som knyttet til spor og aftryk af virkelighed, og det vækker dyb ængstelse, hvis denne opfattelse antastes, fordi det kun tager sig ud som dekomposition uden en eller anden form for samlende relation.

I denne opløsning på alle ledder ligger så endnu et problem, ikke mindst i forhold til netop de nyeste digitale billeder, for hvad vil det med de nyeste digitale medier sige at tage noget bogstaveligt. Det afføder netop et stort behov for at gøre synligt, at give kød og blod, til selv at stå frem med sin fortælling - som i talk-showene, Robinson-ekspeditionerne og alle de andre beslægtede medietendenser. At billedliggøre sig selv og sin historie er ikke kun et problem for den traumatiserede, det er et problem og en vedvarende løsning for den digitale kultur selv.(31)

Det faste og pansrede subjekt, som hører den tidlige psykoanalyse til, er erstattet af et fleksibelt ditto. Selv hos Sigmund Freud, kan man finde udtalelser om subjektet, der røber, at udsagnet om det stærke jeg snarere er et ideologisk ønske end virkelighed, jeg'et var jo nemlig ikke mere herre i sit eget hus, som Freud

fremhævede, og fremdriften og bevægelserne i samtiden viste sig ydermere at medføre træthed, og det vil videre sige opløsning af subjektets integritet.(32) Man kan sige, at psykoanalysens ønske var at erstatte dette svage jeg med et stærkt samme: Hvor 'det' er, skal 'jeg' blive. Allerede tidligt slår andre - som eksempelvis Jung, Klein og Fairbairn - på forskellig vis til lyd for et meget mere differentieret subjekt, og for mig at se er det denne differentierede opfattelse, der nu har fået sine adækvate artikulationer i videospillene, i internet, i de elektroniske billedsammenkædninger, i filmenes digitale special-effects, i alle events'ne i tidens medier. Men det ophæver ikke, at der - side om side med disse træk - eksisterer ønsker om medier og en eksistens, der har referentielt grundlag og virkeligt er til i virkeligheden. Jo mere vi kan overveje og lege med valgene, jo mere vil spørgsmålet om identitet, sammenhæng og realitet også træde i forgrunden.

Vi er herrer og damer i eget rhizom, kunne man sige med en allusion. Derved bliver dynamikken mellem det ene og den anden opfattelse, mellem det heterogene og det homogene til ikke kun et umuligt og ufrugtbart paradoks, derimod en befordrende og bekræftende syntese i det 'livsforløb', som Reitz med rette påpeger som den mest essentielle bevægelse i vores liv.

#### Noter

1. Reitz 1995:227.
2. Jf. Fausing 1995:96ff.
3. Reitz 1995:277.
4. Negroponte 1997:57.
5. Reitz 1995:276.
6. Thomas S. Kuhn *The essential tension: selected studies in scientific tradition and change* Chicago/London 1977 og

Jonathan Crary *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century* Cambridge, Mass. 1990. Jf. tillige Fausing 1999b:77ff og 154ff.

7. Lev Manovich "Cinema and digital media" i: Jeffrey Shaw og Hans Peter Schwarz eds. *Perspectives of media art* Ostfildern 1996, samt Manovich 1999. Edgar Reitz har ligeledes berørt filmens overdeterminerende betydning i forhold til digitale billedmedier: "Jeg tror, at de digitale teknologier og billeder, som vi har med at gøre i dag, ikke blot er resultat af nye teknologiske midler, men at de allerede var forberedte i den tidlige filmhistorie." (Reitz 1998a:66).

8. Reitz 1995:278.

9. Bergson fremsætter sine synspunkter i nogle forelæsninger fra 1900 til 1904. Forelæsningerne udgives i 1907 med titlen *L'évolution creatrice*, som udkommer 1915 på dansk med titlen *Den skabende Udvikling*.

10. Jf. nærmere om Henri Bergsons teori i sammenhæng med film og digitale medier i Fausing 1999b:133ff.

11. Antliff 1993:178ff.

12. Reitz 1998, min fremhævelse.

13. Reitz 1995:251.

14. Reitz 1995:252.

15. Gyldendals Tibinds Leksikon, opslag: dampmaskine.

16. Heim 1993:97ff, Zizek 1996:99.

17. Walter Benjamin "Kunstværket i den tekniske reproduktions tidsalder" (1936) i: W. Benjamin *Kulturindustri: udvalgte essays* København 1973:81. Benjamin henter udtrykket fra Siegfried Kracauers essay "Photographie" fra 1927, der findes i samlingen *Das Ornament der Masse* Frankfurt 1977 (1963).

18. Godhey 1998.

19. 1993:152. Heim har arbejdet videre med problemstillinger med virtual reality

og interaktivitet, som han betragter som en form for rekonstruktion modsat dekonstruktionen i tiden, Heim 1998.

20. Turkle 1995:155.

21. Jf. nærmere herom hos Fausing 1999b:121ff og 142ff, hvor jeg har søgt at forklare forskellen til de øvrige billedmager omkring 1900, der søgte at kortlægge de usynlige bevægelser, ikke mindst Muybridge.

22. Stone cit. ef. Graham 1995:86.

23. Jf. nærmere herom i Turkle 1995. En amerikansk undersøgelse viser, at 79 procent af det, undersøgelsen benævner "misbrugere" af internettet, er mænd. Gennemsnitsalderen for disse mænd er 33 år, og de er online omkring syv timer om dagen (iflg. Berlingske Tidende 25.8.1999). Det nye 'rusmiddel' er, som psykiateren Erik Skåderud har udtrykt det, "simulationen." Det, de "afhængige" ikke magter, er det, der i "cybersproget kaldes RL - real life," fremhæver Skåderud videre (Skåderud 1999:246). Skåderuds holdning ligger i forlængelse af Heims og Zizeks dystopi.

24. Heim 1993:88. Jf. videre om sammenhængen mellem mater, materie og (materix) i Bent Fausing *Drømmebilleder* København 1993 (1988):65ff og 361.

25. Bollas 1978:390ff.

26. Deleuze og Guattari forklarer selv rhizomets decentrale og uhierarkiske karakter sådan: "Rhizomet er et decentreret system; det er ikke-hierarkisk og ikke-betydende, uden general, uden organiseret hukommelse eller central automat; det defineres alene ved cirkulation af tilstande. Det, der er på spil i rhizomet, er et forhold til seksualiteten, men tillige til dyret, til planter, til verden, til politikken, til bogen, til naturens og artefaktets ting, som er meget forskellig fra det træliggende forhold: alle former for 'tilbliven.'" (Gilles

Deleuze/Felix Guattari *Mille plateau:capitalisme et schizophrénie* Paris 1980:32).

27. Pisters 1998:23. Jf. mere om de nye billedteknologier og deres rodnet i Fausing 1999b:100ff,205ff, 314ff.

28. Pisters 1998:123 mine fremhævelser.

29. Plakat i vinduet hos Stuhr, Købmagergade, København 28.8.1999, hvor der blev gjort opmærksom på Stuhr Magazine, som citatet, der gælder pagehårets mange muligheder i det nye årtusinde, er hentet fra.

30. Film- og computerforskeren Paula Parisi påpeger, at digital behandling tidligere i midten af 80'erne kun var for de få indviede, især udført af George Lucas' Industrial Light and Magic firma. Nu er computerbilleder og -behandling et helt nødvendigt produktionsredskab for alle film, "fra det mindste drama til det største visuelle udstyrsstykke." (Parisi 1995:144). Ikke et ord om Dogme-film.

31. Jf. nærmere herom i Fausing 1999a og 1999b:191ff.

32. Jf. Anson Rabinbach *The human motor:energy, fatigue, and the origins of modernity* San Francisco 1990. Jeg har søgt at sætte ændringen af bevægelse til træthed ind i en billedhistorisk og -teoretisk sammenhæng og undersøgt beslægtede udtryk - à la ennui, spleen, melankoli, dekadence, hysteri, inerti og på dansk får vi livslede og senere skoletræthed - som kommer til omkring forrige århundredskifte og derefter, Fausing 1999b:148ff.

## Litteratur

Litteratur med mindre betydning for artiklens overordnede emne er kun angivet i noterne.

Antliff 1993: Mark Antliff *Inventing Bergson: cultural politics and the parisian avantgarde* Princeton 1993.

Bollas 1978: Christopher Bollas "The

aesthetic moment and the search for transformation" i: *The annual of psychoanalysis* nr. 6, 1978.

Bergson 1915: Henri Bergson *Den skabende Udvikling: en Studie over det umiddelbart Givne og i de sjælelige Virksomheder og deres Tilstande* København 1915 (1907).

Elsaesser 1998: Thomas Elsaesser "Truth or dare: reality checks and indexicality, or the future of illusion" i: Anu Koivunen/Astrid Söderbergh Widding eds. *Cinema studies into visual theory?* Turku/Åbo 1998.

Fausing 1995: Bent Fausing *Synet som sans* København 1995.

Fausing 1999a: Bent Fausing "Sore-society: the dissolution of the image and the assimilation of the trauma" i: John Fullerton et al eds. *Technologies of moving images* London/Bloomington 1999.

Fausing 1999b: Bent Fausing *Bevægende billeder: om affekt og billeder* København 1999.

Godhey 1998: Emily Godhey "Cinema of (un)attractions: microscopic objects on the screen", forelæsning på konferencen Technologies of moving images Stockholms Universitet 6.-10. december 1998.

Graham 1995: Beryl Graham "The panic button (in which our heroine goes back to the future of phonography)" i: Martin Lister ed. *The photographic image in digital culture* London/New York 1995.

Heim 1993: Michael Heim *The metaphysics of virtual reality* New York 1993.

Heim 1998: Michael Heim *Virtual realism* New York 1998.

Manovich 1999: Lev Manovich "What is digital cinema?" i: Peter Lunenfeld ed. *The digital dialectic: essays on new media* Cambridge, Mass. 1999.

Negroponte 1997: Nicholas Negroponte *Det digitale liv* 2. rev. udg., Århus 1997

(1995).

Parisi 1995: Paula Parisi "The new Hollywood Silicon wars" i: *Wired* nr. 3, december 1995.

Pisters 1998: Patricia Pisters *From eye to brain: Deleuze: refiguring the subject in film theory* Amsterdam 1998.

Reitz 1995: Edgar Reitz *Bilder in Bewegung: Essays. Gespräche zum Kino* Reinbek bei Hamburg 1995.

Reitz 1998a: Edgar Reitz "Speed is the mother of cinema" i: Thomas

Elsaesser/Kay Hoffmann eds. *Cinema futures: Cain, Abel or cable? The screen arts in the digital age* Amsterdam 1998.

Reitz 1998b: Edgar Reitz "Tager tidens temperatur" i: *Berlingske Tidende* 24.10.1998.

Skåderud 1999: Erik Skåderud *Uro: en rejse i det moderne selv* København 1999 (1998).

Turkle 1995: Sherry Turkle *Life on the screen: identity in the age of the internet* New York 1995.