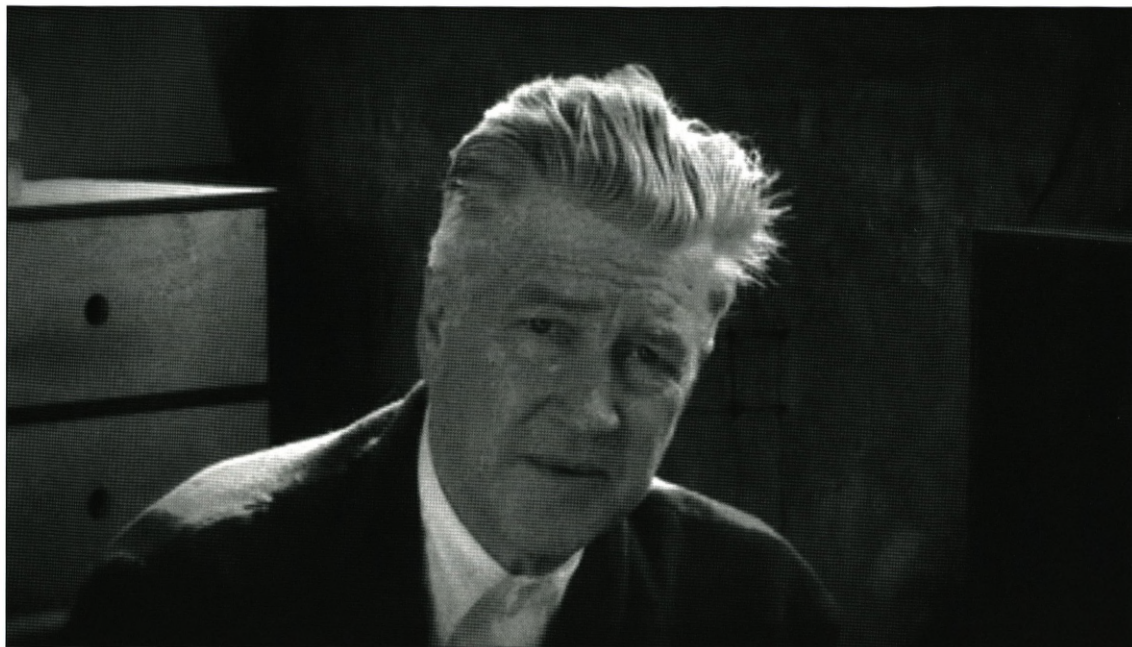




David Lynch introducerer selv hvert interview i det webbaserede *Interview Project* (2009-10).

David Lynch i den digitale verden

Om tid, forandring og det organiske i
Lost Highway, *The Straight Story* og *Interview Project*

Af Anne Jerslev

I Chris Rodleys interviewbog med David Lynch, *Lynch on Lynch* (1997), fremhæver instruktøren, at han ikke kan lide at arbejde med digitale teknikker. Han hader digitale editeringssystemer, der ikke giver ham fysisk adgang til det filmiske materiale, og hvis teknologi han fundamentalt set ikke forstår. I forlængelse heraf siger han om sekvensen, hvor Fred transformeres til Pete i *Lost Highway* (1997), at

Morphing og Computer Generated Imaging og al den slags er ligesom at arbejde med Avid for mig nu. Alle og enhver bruger det. Det er super

dyrt, det kræver uanede mængder af tid, og det er den slags, hvor man aldrig er helt sikker på, hvor meget man virkelig kan se, før man bliver fastlåst i en accept af det endelige produkt. Og lige så snart man forsøger at fjerne en digital effekt, lukker man en dør. Jeg ville finde en anden måde. Der er faktisk rigtig mange elementer i den transformation, men de er allesammen organiske: i kameraet. (Rodley 1997: 238).

Senere har Lynch dog entusiastisk tilsluttet sig den digitale filmverden. *Inland Empire* (2006) er optaget med dv-kameraer, og i den lille vignet-bog *Catching the Big Fish. Meditation, Consciousness, and Creativity*

fra samme år hylder han den for ham nye digitale optageteknik (med Sonys PD-150), som dels giver nye muligheder for fleksibilitet og kontrol i produktionsprocessen, dels giver et perfekt, ikke high-definition æstetisk udtryk, der giver mulighed for, at "the mind can go dreaming":

Kvaliteten minder mig om film fra 1930'erne. Dengang var emulsionen ikke så god, så der var færre informationer på lærredet. Sony PD giver lidt det samme resultat; det kommer ikke i nærheden af high definition. Og hvis du af og til spørger dig selv, hvad det er, du ser i en indstilling, eller du ser et eller andet mørkt hjørne, så bliver der plads til at drømme. Hvis alt er krystalskarpt, så er det det, der er – så er det *alt*, hvad der er." (Lynch 2006: 153).

"Digital is here," konstaterer han (ibid.: 156), og han har i flere år arbejdet med de æstetiske og kommunikative muligheder i digitale teknikker og platforme, idet han på sin lukkede, medlemsskabsbaserede, hjemmeside, davidlynch.com, både har lagt en række af sine kunstneriske eksperimenter i flere forskellige medier ud og eksperimenteret med hjemmesiden som digital, multimodal platform. Senest har man fra hjemmesidens forside kunnet klikke sig ind på dokumentarfilm- og hjemmesideprojektet *Interview Project* – interviewproject.davidlynch.com (password ikke påkrævet!) – hvor der over et års tid, fra 1. juni 2009 og til sommeren 2010, hver tredje dag offentliggøres et nyt lille dokumentarisk portræt.

Lynch er altså gået helhjertet ind i de digitale mediers verden, og dét i en sådan grad, at han i *Catching the Big Fish* kundgør, at "working with film is so cumbersome," så "I'm through with film as a medium. For me, film is dead." (Lynch 2006: 150, 149). På den anden side synes fascinationen af det materielt-stoflige og det organiske materiales transformation over tid ikke at være forsvundet med den stigende

interesse for digitale teknologiers snilde lethed og hurtighed. En fascination, som i det første Lynch-citat knyttes til selve den type processer, som det filmiske materiale fordrer – en fascination, som han i interviews igen og igen er vendt tilbage til som en optagethed af selve det organiskes forvandringsprocesser (uanset materiale og medie), og dermed også af tiden som udstrækning. Tværtimod kan man anskue *Interview Project* som en række forskellige iscenesættelser af tidslig udstrækning og processualitet i digital teknologi, på en computermedieret platform og som et multimedialt produkt.

Til trods for de meget forskellige udtalelser om digitale teknologier med knap ti års mellemrum kan man igennem flere af Lynchs værker fra *Lost Highway* se en æstetisk bestræbelse på at udforske transformationen som et forhold mellem tid og materialer og undersøge, hvordan en sådan transformationsfigur kan sættes i scene. Jeg vil i det følgende udforske denne problemstilling om tid og transformation med *Lost Highway*, *The Straight Story* (1999) og *Interview Project* som eksempler – med fokus på værkernes brug af *ansigtet* som det sted, hvor dette forhold indskrives og lader sig iagttage.

Jeg vil for det første argumentere for, at digitale billedmanipulationsteknikker indgår i *Lost Highway*s metamorfoser som en slags strukturerende fravær, til trods for eller måske netop fordi Lynch vægrer sig ved at bruge disse teknikker. For det andet vil jeg argumentere for, at en omvendt bevægelse finder sted i *Interview Project*. Dette netbaserede, multimediale og multimodale dokumentarfilmprojekt iscenesætter i omfattende forstand det organiskes forandringsprocesser og tiden som udstrækning, dels igennem projektets fremhævelse af tidslig varighed i såvel pro-

duktionsprocessen – et 70 dages roadtrip tværs over USA, fra Californien gennem Georgia til Maine, og via Tennessee vestpå igen til Minnesota – som distributionen på nettet (en ny episode hver tredje dag, 121 episoder i alt), dels igennem brugen af den særlige netgenre blog'en og endelig, ikke mindst, igennem de mange optagelser af menneskers ansigter, der fremhæver ansigternes tekstur som levet tid.

I den forstand kunne man påstå, at *Interview Project* basalt set eksperimenterer med at overføre det analoge filmmedies materialitet og den udstrækning i tid, der klæber til filmen som fotografisk registrerende medie, til det digitale medie. Mens *The Straight Story* – en film om tid, som er gået, og om tiden, som går – kan anskues som en slags både melankolsk og munter svanesang til filmen som analogt medie.

Lost Highway. *Lost Highways* to centrale scener drejer sig om metamorfose: Da Fred i cellen på dødsgangen transformeres til Pete, og da han i filmens slutbilleder tilsyneladende påbegynder endnu en transformation. Man kan diskutere denne utroligt komplekse og rige film fra mange vinkler,¹ men her vil jeg se den som en film, der etablerer et dialogisk forhold til den digitale billedkultur, den selv er en del af, og til denne digitale billedkulturs magisk-tekniske evne til at skabe lynhurtige transformationer og overskride fysiske love. Når Mystery Man f.eks. øjensynligt kan være to steder på én gang, så er det jo i en vis forstand en påstand, der giver mening i en digital billedkultur, hvor en visuel figur blot kan kopieres og dernæst *pastes* ind i et andet fiktionsrum. Derfor vil jeg argumentere for, at metamorfosen som transformations*figur* spiller op imod morphen og morphing som digital transformation*steknologi*; Lynchs analoge



Patricia Arquette og Balthazar Getty i *Lost Highway* (1997).

billedmetamorfoser bliver så at sige gestaltet i morphens digitale billede.

I David Lynch og Barry Giffords manuskript til *Lost Highway* beskrives den første transformation af Fred til Pete som en flydende bevægelse fra én figuration til en anden:

Fred ligger stadig krøllet sammen på gulvet, mens voldsomme trækninger begynder at gennemryste hans krop. Han går i krampe, blod fosser ud af hans næsebor. Hans hoved er forfærdelig opsvulmet. Fred kaster op flere gange og vælter rundt i sine efterladenskaber. Fred vender sig og vrider sig opad, som vi har set ham gøre før. Hans ansigt og hele hoved er hæsligt fordrejet.

Fred fører sine rystende og forpinte hænder op til panden. Han lader hænderne løbe ned over ansigtet og klemmer det. Samtidig med at hænderne føres ned over ansigtet, forsvinder Freds træk; tilbage bliver en tom, hvid masse.

Vi bevæger os ind i og igennem øjenhulerne. [...]

Freds tomme ansigt begynder at blive fordrejet og tage Pete Dayton's fremtoning på sig, træk for træk.

Fred Madison bliver til Pete Dayton. (Lynch og Gifford 1997: 48-49).

Det er svært igennem skriftsproget at beskrive, hvad vi faktisk ser i den færdige film, og ikke mindst er det lyden, der i filmen bidrager til at skabe det voldsomme udtryk, den trykte tekst også former. Men

vi ser Fred rulle frenetisk rundt på cellegulvet i sit blod, med hænderne mod de smertende tindinger. Derefter klippes til lampen i loftet, og kameraet kører nedad gennem en elektrificeret tåge, tæt på overfladen af celledøren og ind i en rødlig, kødeligt glinsende formation. Derefter fades ud og ind igen til en overbelyst, bevægelig og udflydende figuration i billedfeltets højre side. Det hele varer under tyve sekunder.

Hvor manuskriptet gennem skriftsproget formulerer en beskrivelse af en karacters morphing til en anden, etablerer filmen en mere amorf proces, hvor det er uigennemsigtheden, det abstrakte og taktilt-materielle, der fremhæves. Som Gifford og Lynch i manuskriptet beskriver realiseringen af Freds metamorfose, synes de at have haft computersoftware i tankerne, idet det er den eneste teknologi, der kan sætte en sådan transformation i scene visuelt som en ubrudt, glidende metamorfose. Transformationen beskrives som én kontinuerlig bevægelse, uden klip, og skulle denne intention overføres fra printmediet til et visuelt medium, ville metamorfosen skulle realiseres teknisk som en digital morphing.

I filmen er transformationen imidlertid realiseret på en anden måde, uden digitale teknikker og som en langt mere diffus forvandling af menneskelig, genkendelig form til en amorf organisk masse. Som Lynch siger i citatet i indledningen af denne artikel, er det det organiske, der optager ham, en organiskhed knyttet til filmmediets materialitet og til tid. Han understreger nærværet og taktiliteten i optageprocessen, og at han umiddelbart kan se, hvad der sker i kameraet. Det er den manglende mulighed for at opleve arbejdsprocessen som netop proces, der generer ham ved digitale teknologier.

Morphing er betegnelsen for visuel transformation ved hjælp af computer-

grafisk teknologi; et objekt transformeres hurtigt ind i en anden form for øjnene af publikum. Morphing er altså en visuel akt, der finder sted uden om cinematografiske processer som klipning eller andre former for overgange mellem enkeltbilleder. Ved hjælp af computeren sker disse transformationer modstandsløst, gnidningsfrit, trinløst og hurtigt – *quick-change* kalder den amerikanske filmforsker Vivian Sobchack (2000) morphing. Morphen er en transformationsfigur, der er defineret ved sin fysiske og temporale umulighed. Morphing er en uendeligt reversibel og dermed endeløs proces. Videre er det en proces, der sætter spørgsmålstegn ved etablerede kategorier, og som med sin sømløse metamorfose kan skabe utænkelige nye sammenhænge – mellem levende og dødt og mellem menneskeligt og animalsk, mellem ung og gammel, kvinde og mand, organisk og uorganisk, osv. (Krasniewicz 2000: 52). Den digitale morph repræsenterer, siger Sobchack, ”det menneskeliges transformation, metamorfoser, foranderlighed, hinsides tid, arbejde, kamp og magt, i en bevægelse, der synes at transcendere strukturer som hierarki og rækkefølge.” (Sobchack 2000: 151).

Men hvorfor er disse bestemmelser af morphing og morphen som transformationsfigur relevante i forbindelse med metamorfoserne i *Lost Highway*, når jeg indledningsvis citerede Lynch for at hade morphing? Det er de umiddelbart heller ikke på et medieteknologisk niveau, idet Lynch ikke bruger digitale teknikker i *Lost Highway*. Ikke desto mindre synes det, som om alle de bestemmelser af morphing, jeg har anført her, også passer på *Lost Highway*, som var de ikke en karakteristik af en digital billedmanipulationsteknik og en digital transformationsfigur, men af Lynchs film:

Lost Highway drejer sig om en umulig – uforståelig – transformation i et tidsligt forløb, der bider sig selv i halen. Filmen synes (uendeligt) reversibel: Til sidst er Fred igen i gang med en metamorfose – måske til Pete, måske til noget helt andet. Der er ikke noget åbenlyst hierarkisk forhold mellem de to figurer Pete og Fred. Transformationerne er foruroligende og uhyggelige, fordi de overskrider det menneskelige som kategori. Tid er ikke en meningsfuld strukturerende faktor; der er ingen binding til sted, osv. *Lost Highway* kan således anskues som et aftryk af eller et billede på en medieteknologisk udvikling, hvor digitale medier er blevet de dominerende – det viser beskrivelsen i manuskriptet tydeligt. Filmen transporterer denne teknologiske formelle udtryksmuligheder over i sit eget analoge medie og efterligner disse. Men den gør det i mareridtets form.

Således kan *Lost Highway* ses som en æstetisk bestræbelse, der taler imod den *quick-change*, den tidslige overfladiskhed og reversibilitet, der er morphens essens både som visuel figuration, som digital teknologi og som kulturel metafor. Den digitale morph er uden tid og er i den forstand u-menneskelig, en figuration, der, som Vivian Sobchack siger, negerer den dødelighed, der er indskrevet i tiden. ”I modsætning til morphen eksisterer jeg som et levende væsen, der transformeres ikke bare *i* tiden men også *af* tiden.” (Ibid.: 153). Indskrevet i det narrative loop bliver metamorfoserne grænseløshed *horrifying* i *Lost Highway*; de er uhyggelige, fordi de har elimineret døden og dermed tidslig udstrækning som fænomenologisk grundvilkår.

Hvis vi kigger på den sidste metamorfose, beskrives den i manuskriptet således:

Freds ansigt begynder at ændres igen. Det drejes grotesk, mens han racer mod malstrøm-

men. Hans smertefulde skrig blander sig med lyden af sirenerne fra politibilen, der vinder ind på ham. (Lynch og Gifford 1997: 144)

I filmen skaber de lynhurtige overblændinger, der danner groteske ansigtsformationer, samme effekt som morphen; men de er mere ’edgy’, og i modsætning til den første metamorfose transformeres ansigtet tilsyneladende ikke fra én form til en anden, men fra form til abstraktion. I hvert fald fremstår de allersidste frames, inden vi igen ser highwayens gule midterstriber, som tekstur, en kornet mørkhed. Fred er væk, eller også er filmen fastfrosset i et sort mellemrum, i blændelukningens otteogfjortyvendedel af et sekund. Anskuet sådan ender *Lost Highway* med at gøre opmærksom på, hvad analog film er – titusindvis af frames projiceret som levende billeder. Bevægelse i tid.

The Straight Story. Til trods for, at *The Straight Story*, Lynchs næste film efter *Lost Highway*, handler om at være tæt på døden, er den på alle måder den lyse antitese til *Lost Highway*s mørke univers, og den indeholder en række intertekstuelle henvisninger, der på én gang positionerer den som modpol til og del af det Lynch’ske oeuvre. Med sin grundtone af harmoni, sin jordbundethed og sin fremhævelse af familien som stærk social enhed er *The Straight Story* blevet set som en gøgeunge eller næsten et forræderi i auteursens produktion; omvendt kan den også ses som et forsøg på at balancere mørket i de andre film. *The Straight Story* er endvidere blevet set som det endelige bevis på, at Lynch er en reaktionær filmskaber, hvis portræt af det amerikanske *mainland* ikke lader Reagans og Bushs mytiske fremstillinger noget efter (Johnson 2004).

Jeff Johnsons læsning af filmen er sjældent stivnakket, mens Todd McGowan



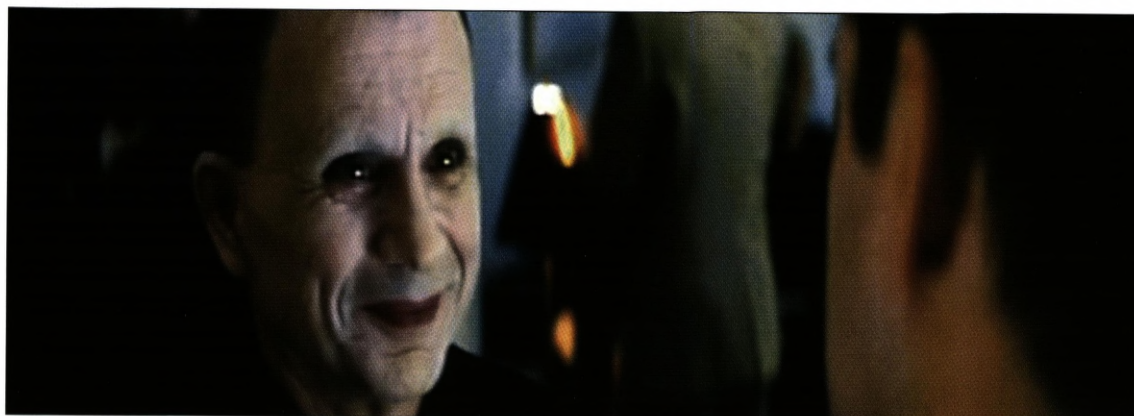
Richard Farnsworth som den 73-årige Alvin i *The Straight Story* (1999).

forsøger at 'redde' filmen fra den banale undtagelses skraldespand ved at se den som en fantasi, ligesom Lynchs andre film: *The Straight Story* "understøtter ikke, men afslører derimod den typiske myte om det amerikanske 'heartland', "netop fordi vi ser det gennem Alvins fantasi" (McGowan 2007: 179, 190, McGowans understregning). Frem for altså at bekræfte myten forholder *The Straight Story* sig kritisk til den, mener McGowan, ligesom filmens historie om den 73-årige Alvin, der på en motoriseret plæneklipper rejser de 500 kilometer fra Iowa til Wisconsin for at forsones sig med sin bror og undervejs møder en række åbne og positive mennesker, ses som en kritisk kommentar til en omsiggribende paranoia i den amerikanske kultur.

Lynch har selv udtalt, at filmen ikke er hans personlige Midwest *fantasy*, men et realistisk billede af, hvordan han har oplevet denne del af USA (Sragow 1999). Og i lyset af det senere internet-værk, *Interview Project*, men også i forlængelse af *The Elephant Man* (1980), kan man påstå, at *The Straight Story*, iklædt en variant af den klassiske amerikanske historie om den ensomt vandrende cowboy, drejer sig om

noget helt andet. Noget på én gang meget mere banalt end de skruede og narrativt komplicerede beretninger fra den kulturelle og psykologiske underverden og meget mere dybt, menneskeligt, nemlig *mødet* mellem mennesker og *ansigtet* som den bærer af en fortælling om tidens gang, der kan skabe kontakt mellem mennesker.

Hvor de fleste af Lynchs andre film har gjort opmærksom på udyret i mennesket, viser *The Straight Story* det menneskelige menneske. Slavoj Žižek har kaldt Alvin Straight for en 'etisk helt' (Kember 2004: 33). I modsætning til de mange *perverts* i Lynchs værk er Alvin i stand til at se ud over sig selv og igennem samtalen etablere respektfulde, ligeværdige forbindelser til andre. Vi ser Alvins og den jævnaldrende Vernons møde og deres svære, men også forløsende udveksling af traumatiske minder fra Anden Verdenskrig på en bar. Og i en natlig samtale på en kirkegård fortæller Alvin en præst om det nære forhold, de to brødre havde til hinanden, da de voksede op på en gård: "We pretty much talked each other into growing up." Det er den samtale, hans tur skal bringe til at fortsætte.



'Mystery Man' (Robert Blake) fra *Lost Highway* (1997) og Alvin fra *The Straight Story* (1999).

Ligesom *The Elephant Man* er *The Straight Story* en film om dødens nærvær. Den har skrevet tidens gang ind i hovedrolleindehaverens furede ansigt, der som organisk tekstur trænger sig på i de mange nærbilleder. I modsætning til *Lost Highway* er tiden allestedsnærværende i *The Straight Story* som en melankolsk resonansbund, der etablerer figurens menneskelighed og autenticitet. I Alvins ansigtsfurer har tiden skrevet sin historie som et gådefuldt net af betydninger – i modsætning til *Lost Highway*s Mystery Man med det glatte maskeansigt og kameraet for øjet, synsprotesen, der transformerer øjet til en televisuel modtager, der kan projicere sig ud i rum-

met, transcendere tid og sted, se alt og se igennem alt, og dermed eliminere mysteriet. Mystery Mans ansigt fremstår som en grotesk, uorganisk flade, som det er umuligt at se igennem. Alvins ansigt, derimod, tilbyder på én gang en organisk tekstur og et landskab at gå på opdagelse i.

Nærbillederne giver adgang til et særligt livs historie, samtidig med at de viser ansigtet netop som en overflade, et kort – som Joe Kember (2004) fremholder. Kember har ret i sin betragtning om, at Alvins ansigt "giver os mulighed for at opleve mere end bare empati" (Kember 2004: 33). På den ene side beforder og understreger Alvins lidt rindende øjne og rynkede træk

de empatiske følelser, som historien om denne etiske helts rejse mod forsoningen med sin bror vækker. På den anden side er ansigtet også et ikke-dechiffrerbart univers. Filmen giver os nogle af brikkerne til den unikke historie, ansigtet bærer på, men ikke dem alle. Teksturen peger på en betydning, vi ikke kan afkode, men først og fremmest peger den på tid, der er gået – på sporene efter mange års levet liv.

Nærbillederne af Alvins ansigt etablerer en autenticitet, som det glatte ansigt ikke kan give. Ansigtet i nærbilledet, en helhed bestående af enkeltdele, der hver for sig er spor efter hændelser, livet har tildelt et menneske, etablerer en dyb sandhed, som den ungarske filmteoretiker Béla Balázs (1970 [1923]) formulerer det. I Balázs' berømte tekster om nærbilledet argumenterer han for, at nærbilledet ikke bare kan vise os *the face of man*, men også menneskeligheden i tingene. Ifølge Balázs konstituerer nærbilledet i næsten religiøs forstand en slags visuel antropomorfisme.

Vigtigere end nærbilledets afsløring af tingenes fysiognomi er dog, fortsætter han, at vi igennem nærbilledets mikro-fysiognomi, "ansigtstrækkenes mange-stemmige, 'polyfoniske' spil" (ibid.: 64), de små og ellers usynlige træk i ansigtets muskulatur, gives adgang til "sjælens dyb" – om end på afstand, objektiveret. Nærbilledet af ansigtet etablerer en enetale, der de-kontekstualiserer ansigtet, frigør det fra dets narrative bundethed og placerer det lige over for tilskueren uden anden mellemkomst end medieringen. Ikke bare karakteren og skuespilleren, men også tilskueren frigøres fra sin rumlige placering for at træde i umiddelbar og privilegeret relation til den andens ansigt: "At stå over for et isoleret ansigt hæver os ud af rummet. Vores fornemmelse af rum elimineres, og vi befinder os i en anden dimension:

fysiognomiens." Nærbilledet kan sige mere end ord – Balázs taler om "fysiognomiens stumme enetaler" (ibid.: 72). For Balázs er det vigtige og værdifulde, næsten guddommelige i nærbilledet igen, at det synes at give adgang til den menneskelige sjæl – uden om tid og sted – i et eksklusivt, helt særligt møde, der udelukker alt andet og alle andre. Det filmiske nærbillede kan således, mener Balázs, give os en indsigt i det menneskeliges særegenhed, som vi ellers ikke har adgang til.

Det ansigts-nærbillede, Balázs taler om, er ikke det Max Factor-sminkede, udglattede Hollywood-stjerneansigt. Han nævner bl.a. nærbilleder af Asta Nielsen og Lillian Gish, men af og til synes han at tale om nærbilledet som en perceptuel fokusering snarere end som en audiovisuel indramning ved hjælp af en filmisk teknologi. På den anden side er Balázs også optaget af teknologiens mulighed for at give os en indsigt i det menneskelige ansigt, som det hidtil ikke har været muligt at få. Filmbilledet bliver her et mere sandt realitetsaftryk end ord, et næsten videnskabeligt redskab til at blive klogere på forholdet mellem det unikke og det almene – "hvor meget af det, der er i vores ansigter, som er vores eget individuelle, og hvor meget der tilhører familien, nationen eller klassen" (ibid.: 83).

Nærbilledet forhindrer stereotypificering. Igennem nærbilledet fremstår ansigtet på én gang som et aftryk af og som beviset på det ganske særlige, som det enkelte menneske er, samtidig med at det er et aftryk af en historie, der rækker ud over det selv og ind i en social kontekst. Så selv om Balázs slutter sin artikel af med at beklage sig over, at filmen igennem nærbilledet, "nærbilledets mikro-dramatik" (ibid.: 88), har fået endnu en mulighed for at fortabe sig i detaljen og dermed lægge endnu en alen til en borgerlig filmkunsts eskapisme,

understreges igennem hele teksten dét mageløse, at close-up'et kan sige så meget mere, end det viser.

Nærbilledet af ansigtet er både konkret, individuelt, og et abstrakt udtryk for den tid, der er gået. Livet som proces er indskrevet i det. Nærbilledet er således fundamentalt analogt. Balázs' pointe om, at det også er abstrakt, er vigtig. Denne kvalitet er ikke mindst tydelig i det aldrende ansigt, som Alvins – og i flertallet af ansigterne i *Interview Projects* fortællinger.

I vignetten om "Beauty" i *Catching the Big Fish* siger Lynch, at ...

Når du ser en gammel bygning eller en rusten bro, ser du naturen og mennesket arbejde sammen. Hvis du maler en bygning over, forsvinder magien i bygningen. Men hvis man tillader den at ældes, så har mennesket bygget den og naturen føjet noget til – det er så organisk.

Oftest vil folk dog ikke drømme om at tillade det – lige med undtagelse af scenografer. (Lynch 2006: 119).

Den proces, Lynch her beskriver, den organiske sammensmeltning af det menneske- og naturskabte, som tidens aftryk på materialerne udvirker, er et af Lynchs genkommende motiver som fotograf – ofte i fotos af mennesketomme, industrielle landskaber, der minder om de locations, Lynch brugte i *Eraserhead* (1976).

Jeg vil vove den påstand, at en lignende organisk sammensmeltning kan ses i hans usminkede nærbilleder af det ordinære ansigt: magien i tidens og det levede livs aflejring som alderens tekstur. Både i fiktionsfilmen *The Straight Story* og i det dokumentariske *Interview Project* aktiveres ansigtets betydningsfuldhed som bærer af en unik individualitet i mødet mellem mennesker og i den tillid, der er betingelsen for mødet.

Interview Project iscenesætter 121 sådanne møder mellem projektets produk-

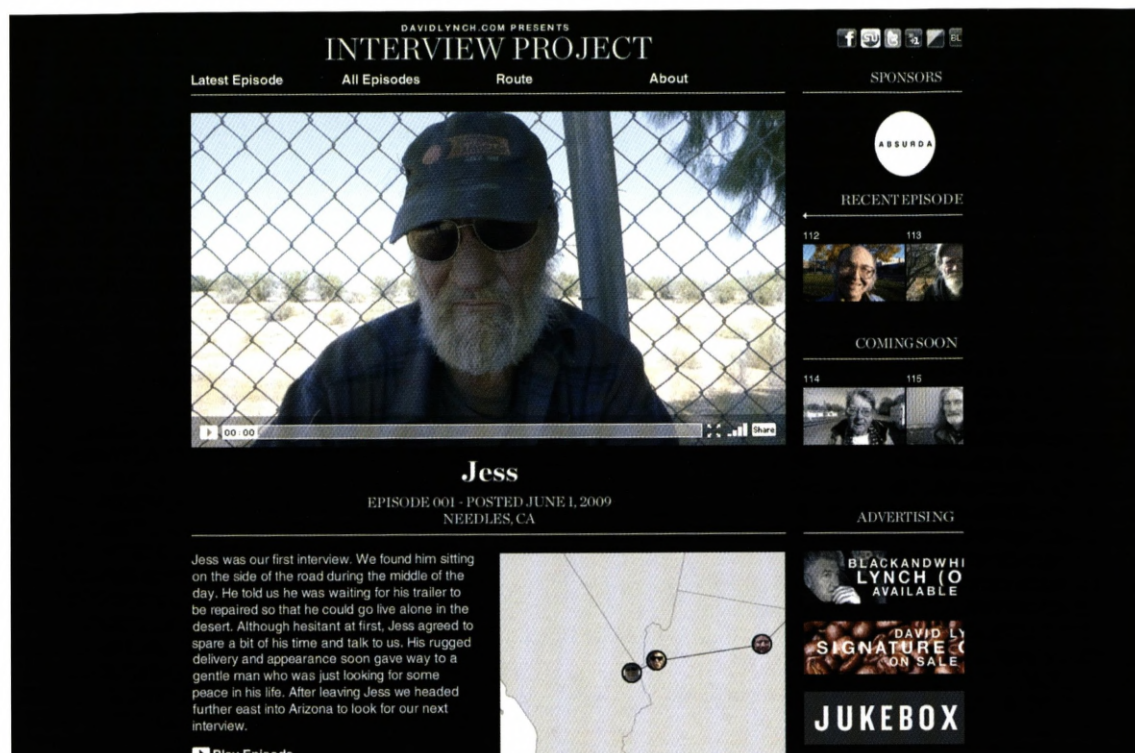
tionsteam og mennesker, holdet møder på turen gennem USA og beder om et interview om deres liv. Ved at klikke på billedet af hver enkelt interviewperson på hjemmesidens forside og høre ham eller hende fortælle har også brugerne mulighed for at møde disse personer.

Interview Project. Det digitale medie er ikke blot en ramme om de dokumentarfilm, der præsenteres i *Interview Project* (interviewproject.davidlynch.com). De små film er direkte formgivet af internettet. De er konciperet i forhold til dette specifikke medie snarere end rundet af den filmiske dokumentarfilmtradition: De enkelte beretninger er korte, projektet er serialiseret (afsnit-inddelt) og sekventialiseret (afsnittene kan ses i vilkårlig rækkefølge). Og samtidig lægges der op til interaktivitet, idet flere af historierne fra og med nr. 48 indeholder en feed-back mulighed på projektets blog (jf. Birchall 2009).

Men *Interview Project* er også et multimedieprojekt – og i semiotisk forstand et multimodalt projekt (Engebretsen 2006) – hvor en række medier (skriftsprog, fotografi, video, reklame, grafik) konvergerer i web-mediet og tilsammen former et unikt multimodalt udtryk, der repræsenterer David Lynch som digital multimediekunstner og som distributør af sine egne produkter.²

De (til slut) 121 små videoer af mellem tre og fem minutters varighed kan afspilles i vilkårlig rækkefølge, men man må enten tilbage til under-sitet "All Episodes" for at klikke sig ind på den næste film, man ønsker at se, eller klikke på de små ansigter på kortet over ruten på forsiden.

Videoerne har hver især en tydelig filmisk form, og de peger på to andre analoge medier: gramfonen og radioen. Samtidig præsenteres Lynchs hjemmeside som projektets vært: Hver episode starter med



Det første interview i *Interview Project* var med Jess i Californiens ørken (2009).

producent-credits – DAVIDLYNCH.COM PRESENTS – i hvidt på sort baggrund, hvorefter en velkendt Lynch-signatur – et skratende analogt lydmix, der lyder, som om der blev drejet hurtigt mellem stationerne på en gammeldags radio, og et zigzaggende uroligt billede, som var der opstået interferens – leder over i et halvnærbillede af David Lynch selv. Siddende ved sit arbejdsbord og med en svag rumlen af torden i baggrunden siger han "Hello" og gør os opmærksom på, at vi nu er "tuned into Interview Project". Med en enkelt beskrivende sætning præsenterer han den person, vi skal møde og slutter med ordene "Enjoy the interview".³ Hver film afsluttes med at vise Lynchs produktionsselskab Absurdas logo, samtidig med at vi på lydsiden hører noget, der kan minde om en grammofoon-

plade, der er kørt fast i en rille – igen lyden af et analogt medie. Således sætter Lynch sit særegne visuelle og auditive mærke på hver film, til trods for at han ikke selv er en del af produktionsteamet, der bl.a. tæller hans søn, Austin Lynch, som instruktør og klipper.

Fører man cursoren hen over det ikon, der aktiverer den enkelte episode (et halv-nærbillede af den interviewede), lyder en *sound bite* fra interviewet (som ikke nødvendigvis er med i filmen), og når man klikker på et ikon, kommer en lille skriftsproglig beskrivelse af såvel den interviewede som mødet med den interviewede frem under videorammen, inden man starter filmen (f.eks. episode 1):

Jess var den første person, vi interviewede. Vi fandt ham siddende ved vejkanthen midt på da-

gen. Han fortalte os, at han ventede på, at hans trailer blev repareret, så han kunne komme ud og bo alene i ørkenen. Skønt han tøvede i starten, sagde han ja til at bruge lidt af sin tid på at tale med os. Hans barske måde at tale på og hans lige så barske fremtoning ændrede sig dog hurtigt og gav plads for en blid mand, der bare ledte efter fred. Efter at have sagt farvel til Jess rejste vi videre mod øst, ind i Arizona, på udkig efter vores næste interview.

Tekstvignetterne har mere eller mindre samme form: De fortæller, at et møde kom i stand, understreger mødets tilfældighed, og konstaterer, at interviewet er baseret på gensidighed. Holdet har spurgt om lov, og personen har indvilget i at lade sig interviewe. Vignetterne giver endelig lidt information om og også et synspunkt på de interviewede – undertiden information, som interviewet ikke selv indeholder. Ofte slutter teksten med at fortælle, at teamet drager videre.

Således komplementerer film og trykt tekst hinanden og bidrager gensidigt til at etablere en fornemmelse af autenticitet – hvilket understreges af brugen af et tredje medie: en frise af fotos placeret under tekstvignetten. Fotografierne forestiller ofte den interviewede og dennes omgivelser, men de er samtidig spor efter teamets *haven været der*. Så selv om en række konventioner for kreditering af en film understreger interviewenes værk-karakter og deres karakter af film ('web-cinema'), negeres denne altså også af, at tekst og fotografi indgår en multimodal forbindelse med filmene og etablerer *Interview Project* som en helt ny genre, en *multimedial dokumentar*.

Endelig indeholder *Interview Project* mulighed for at kommentere en række af interviewene på under-sitet *Interview-blog*, som dog er minimalt aktiv, idet kun ganske få brugere har kommenteret på den. Der er flere kommentarer på Facebook, hvor projektet har over 17.000 fans.⁴ På bloggen

oplyses om projektet, at det er "a portrait of everyday Americans filmed during an extensive road trip through the United States", og at hvert enkelt interview i gennemsnit varede mellem en og to timer, der derefter blev redigeret ned til de korte netfilms kondenserede udtryk.

Flere af bloggens informationer om projektet findes også i en to-minutters video, hvor Lynch forklarer om projektet og udtrykker håb om, at det, folk får ud af at se *Interview Project*, er "a chance to meet these people. It's something that's human and you can't stay away from it." Videoen afsluttes med en montage af helt korte sort-hvid sekvenser, hvor en række af de interviewede alvorligt gentager et af de spørgsmål, de er blevet stillet, som f.eks.: "How would I describe myself?", "What were my dreams as a child?", "Do I have any regrets?", "What are my plans for the future?", "What am I most proud of?" eller "How would I like to be remembered?"

Alt i alt indeholder sitet altså en række medier, genrer og stemmer, der fra forskellige vinkler giver et bidrag til interviewpersonens livshistorie og understreger mødet med et andet menneske: 1. Lynchs introduktion til interviewet, 2. teamets skriftlige beskrivelse af interviewpersonen, 3. interviewpersonens egen fortælling (klippet sammen af teamet og tilføjet stemningsbillede og musik), 4. En fotofrise af de interviewede og deres omgivelser, og endelig, 5. kommentarer på bloggen.

De enkelte interviews er bygget nogenlunde ens op. Med få undtagelser er alle spørgsmål klippet ud. De talende indrammes i forskellige kamera-afstande, men hovedsageligt benyttes nærbillede og halvnærbillede. Der er (ofte) optaget med to kameraer, og den interviewede taler både til personen ved det optagende kamera og ud af billedrammen til højre eller venstre

til en anden person.⁵ Den interviewedes tale er primært diegetisk, men i alle afsnit høres talen også *off screen*. Enten ledsager den indstillinger af den interviewede, som uden at bevæge sig kigger ind i eller væk fra kameraet, eller den høres under nogle af de delikate og stemningsfulde billeder af interviewpersonens omgivelser – nærbilleder af naturen eller af de ejendele, der omgiver et hus som et tegn på, at der er mennesker i nærheden, foruden totalbilleder af veje, vejskilte, kornsiloer, landhandler mm.

I slutningen af nogle af filmene ser man en ung pige med et klaptræ – som for at minde seeren/brugeren om, at dette var et interview, der oprindeligt bestod af mange takes, og at baggrunden for interviewet var et tilfældigt møde med et formål: at skabe en lille film. Således gør projektet på den ene side opmærksom på, at interviewene ikke er et resultat af hverken indgående research eller etnografiske forstudier. På den anden side viser det også, at det korte møde kan etablere tillid, og at mennesker kan være umiddelbart parate til at give den gave til andre, som det er at berette deres historie.

Mange af *Interview Projects* film skilddrer møder med mennesker, som har levet i og fortæller om en tid, der er forbi – mænd og kvinder i 50'erne og derover, som er vokset op på landet og forblevet boende på landet.⁶ *Interview Project* handler om "everyday Americans", som det hedder på sitet, men det viser i virkeligheden det modsatte: at der i en vis forstand ikke findes en sådan almindelig amerikaner. Først og fremmest giver den store samling af interviews et indtryk af menneskelivet som unikt i al dets banalitet. Igennem buketten af 121 interviews iscenesættes livet som alt andet end upåfaldende, og når flere af de interviewede ganske enkelt konkluderer, at de har haft et godt liv, fremstår udsagnet

som et prægnant og sandt udtryk for et livsforløb.

Flere gange beskriver *Interview*-teamet, hvordan de spottede en kommende interviewperson siddende på dennes *front porch* eller kørende en græsslåmaskine – med skyldig reference til *The Straight Story*. Projektet har hverken været ude efter originaler eller efter personer med en spektakulær og dramatisk livshistorie – selv om der også er dybt traumatiske oplevelser iblandt de 121. Svar på de store og svære, brede og almene spørgsmål, som projekt-teamet har forberedt, gives i mange tilfælde i knappe, men prægnante formuleringer – f.eks. af den 42-årige Lynn (en af de yngre deltagere; episode 14), der som barn har oplevet at blive misbrugt af sin far. Adspurg, hvordan hun vil beskrive sig selv, svarer hun: "How would I describe myself? Broken ... Broken I guess."

De store spørgsmål fører hos flere af de interviewede til basale og bevægende enkle svar, der giver dem en aura af selvberoenhed, som måske netop er en betingelse for at etablere mødet med projektteamet: Den 67-årige Mick Case (episode 81), som har fortalt, at det vigtigste, der er sket for ham i livet, er mødet med hans kone, svarer f.eks. på spørgsmålet om, hvordan han gerne vil huskes, at "I would like to be remembered as George Case's husband who lived at 404 North Maine Lagan and didn't bother people, just liked to have a pretty house and that's it." Hvorefter han griner lidt selvironisk og kigger ud på interviewereren.

Cindy (episode 38) fortæller ikke, hvor gammel hun er, men hun er måske i den anden halvdel af 50'erne. Hun er tilsyneladende blevet spurgt om, hvad hendes drømme var, da hun var barn, og hun svarer:

Actually, I don't know if I had any dreams as far as being anything in particular, because I got married to my first husband at 16. So I basically

didn't really have any dreams as to being anybody in particular. I mean, when you get married at 16, there's not too many that you can.

I slutningen af filmen gentager hun spørgsmålet *off screen* "How would I like to be remembered?" – mens man i et totalbillede ser hende sidde ubevægelig på verandaen til søsterens hus. Derefter klippes til et nærbillede, og hun svarer: "Just as me, as, you know, the fun we all had, growing up in high school, and, just, remembering me as me". Mens harmonika-klange intones, klippes afslutningsvis til et totalbillede og dernæst et halvtotalbillede af huset med verandaen, hvor Cindy sidder – ubevægelig som et stilleben. Til slut løfter hun armen og vinker farvel ud til teamet, hvorpå der udtones. Således slutter en række afsnit med understregningen af det korte møde: Teamet skal videre på deres rejse, og interviewpersonen bliver tilbage, men en kontakt blev etableret, en historie blev fortalt og foreviget.

Billeder af dårlige tænder, af fuger og rynker, af kinder med spor af blodsprængninger, af gråt hår og skaldethed, af sporene efter slagtilfælde, af de mærker, som tiden kontinuerligt og irreversibelt tilføjer kroppen, peger i en helt anden retning end morphingens quick-change og udraderingen af sporene efter transformationen. I morphen er tiden og processen forsvundet. I *Interview Project* er tiden, ligesom i *The Straight Story*, allestedsnærværende både som tid, der er gået, og som tid, der skal bevares for fremtiden.

I den forstand er Lynchs projekt ganske moderne eller sætter en central modernitetsproblematik i scene, anskuet fra et sted nær et slutpunkt: "Måden, hvorpå vi oplever eller lever i tiden som nuets konstante forsvinden," som David Rodowick siger i sin diskussion af filmens skæbne som analogt, fotografisk medie, og hvordan man

skal forstå det specifikt filmiske i en digital tid (Rodowick 2007: 74). Den dobbelthed, som Rodowick her formulerer så delikat – at vi som mennesker er placeret i et nu, der i sig indeholder både fortiden og fremtiden – kan man også læse ind i projektets mange ansigter. De aldrende ansigter peger på den tilstundende død, som for nogle vil være tættere på end for andre, men i al deres hverdagslighed og bundethed til tiden henviser de også til hvert enkelt menneskes helt unikke og uerstattelige karakter og den proces, som det levede liv er.

Carl Plantinga (1999) gør opmærksom på, at det menneskelige ansigt har en central funktion i forhold til at producere følelser i tilskueren. I fiktionsfilmen giver ansigtet information om karakterers følelser, lægger op til narrativ udvikling og kan med en slags afsmittende effekt fremprovokere lignende følelser i tilskueren. Der er ingen tvivl om, at *Interview Projects* dokumentarer skaber følelsesmæssige reaktioner, og at disse for en stor del er knyttet til oplevelsen af de interviewedes ansigter. Balázs mente, at ansigtet er sjælens spejl, at nærbilledet giver direkte adgang til sjælen, men at det også er et abstrakt udtryk for tid. Det forekommer mig dog ikke ganske præcist at sige, at *Interview Projects* billeder af ansigtet giver en sådan direkte adgang. Det forekommer mig heller ikke, at internet-dokumentarerne skaber empati som følelsesmæssig reaktion – netop fordi ansigterne også er abstrakte og uden specifik betydning. De fremmede mennesker giver *Interview Project*-teamet adgang til dele af deres historie, og det fremhæves ofte, at der netop er tale om et møde. Men samtidig tilfører den visuelle opbygning af interviewene – at de interviewede af og til taler ud af billedet i stedet for ud til os, og at de af og til fastholdes i tavse, ubevægelige positurer – nærbillederne en uigen-



42-årige Lynn fra Texas: "How would I describe myself? Broken ... Broken I guess."
Interview Project, episode 14 (2009).

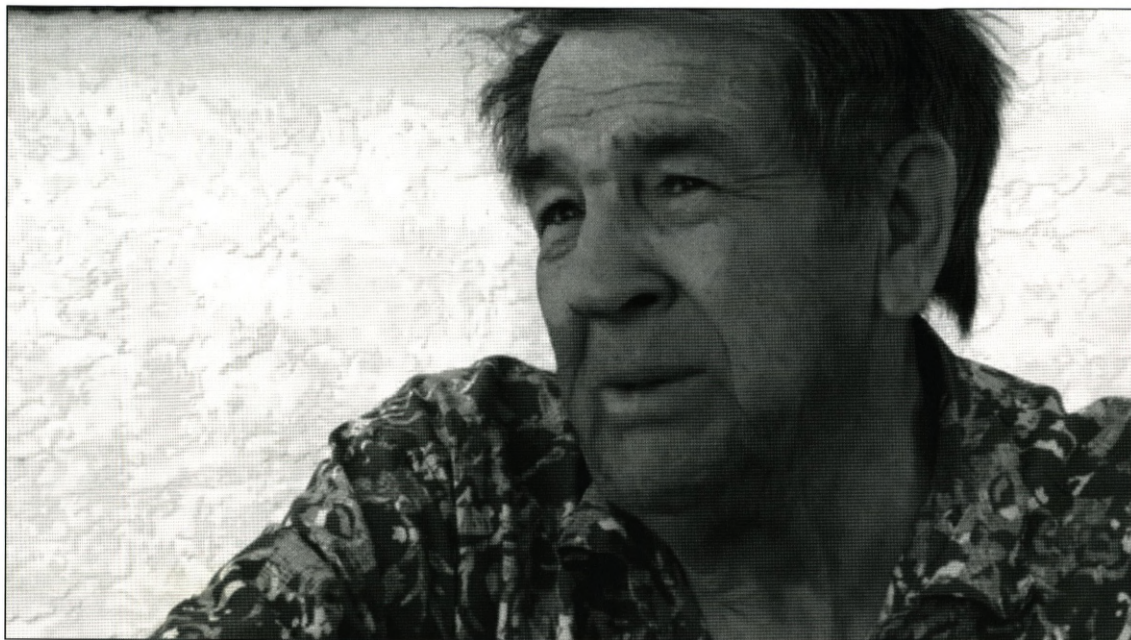
nemtrængelighed, der, trods nærheden i rum, fastholder de interviewede som det, de er, fremmede.

At filmene er så korte og intense, og at der er så mange af dem, bidrager til oplevelsen af fremmedhed og nærhed på én gang; vi møder disse mennesker i et kort nu i al deres forskellighed. Og det bevægende ved møderne ligger måske netop i denne kombination af nærhed og absolut fremmedhed. Igennem ansigternes tekstur, igennem halvnærbillederne af de ubevægelige ansigter og kroppe og i kraft af mængden af forskellige ansigter bliver de hver især en slags hverdagslivets *etiske helte*, ligesom projektet som helhed får en etisk dimension, idet det fastholder den fremmedes fremmedhed.

Selv om den franske filosof Emmanuel Levinas hverken beskæftiger sig med medier, det medierede ansigt eller følelser, og i øvrigt, som Peter Kemp (1992) gør

opmærksom på, mener, at mødet med den anden som det absolut anderledes, som Anden, kun kan finde sted ansigt til ansigt, kan Levinas' berømte refleksioner over ansigtet hjælpe til at sætte ord på oplevelsen af denne samling korte portrætter og måske bidrage til en forståelse af, hvorfor de bevæger.⁷

Levinas siger i sit hovedværk, *Totalitet og Uendelighed*, at "[a]nsigtet er nærværende, fordi det nægter at være indeholdt. I den forstand vil det ikke kunne begribes, dvs. omslutes" (Levinas (1996 [1961]): 190). Den Andens ansigt er det fundamentalt og uigenkaldeligt anderledes. Derfor kan det ikke perciperes fuldstændigt; det fremstår hverken som perciperbart eller begribbart objekt, men i stedet, som den amerikanske filosof Diane Perpich (2008) understreger, som en etisk modalitet. I samtalerne med Philippe Nemo (Levinas 1995 [1982]) siger Levinas, at "[a]nsigtet



Jim Carter på 77 har ingen uddannelse og har altid opfattet sig selv som dum: "I can't say that I did anything that I'm so proud of, but I'm thankful that God has saved me." *Interview Project*, episode 10 (2009).

er betydning, en betydning uden sammenhæng. Ansigtet er det, som aldrig kan blive et indhold, der omsluttet af tanken, det som ikke kan indeholdes, det som fører os hinsides" (ibid.: 82).

Det uendeligt mere, der findes i et menneske, er det Andet hos Levinas, det helt forskellige, der aldrig helt kan omfattes eller forstås. Igennem ansigtet etableres da en fundamentalt etisk relation til den anden som Anden, fordi ansigtet forhindrer udraderingen i den forstand, at den Anden kan bringes ind under det Samme. Ved at fastholde, at den Anden aldrig kan forstås fuldstændigt, at der altid er noget, der undrager sig, som med Levinas benævnes *transcendent*, etableres et lighedsforhold, der dog altid vil være asymmetrisk: Jeg'et har et fundamentalt ansvar og en grundlæggende forpligtelse over for den Anden, men om det omvendte også er tilfældet, er op til den Anden. "At ansigtet i sam-

talen indgår i et forhold til mig, bringer det ikke ind under det Samme," siger han (Levinas 1996 [1961]: 191); ansigtet er netop betydningsfuldhed, men "betydning uden sammenhæng" (Levinas 1995 [1982]: 82). Det er ikke et udtryk, der svarer til et bestemt indhold, og som dermed kan fortolkes præcist og bemestres. Derfor siger han også, at "[a]nsigtet sætter sig mod min besiddelse og magt" (Levinas 1996 [1961]: 194).⁸ Som det helt fremmede udfordrer ansigtet den anden som besidder af magt.

Hos Levinas er der en ubegribelighed (en transcendens) i den Andens nærvær, der, netop derfor, ikke kan objektiveres, tingsliggøres. Igennem samtalen kan man nærme sig det, man ikke kan nærme sig; det er i mødet og samtalen, den forpligtende relation til den Anden opstår: "at hilse på den anden, det er allerede at have ansvaret for ham, at tale, at svare den anden, det er allerede at være ansvarlig for ham"

(Levinas 1995 [1982]: 84). Og som Peter Kemp siger i sin introduktion til Levinas:

For den Andens ansigt udtrykker den første belæring: belæringen om, at al tænkning og viden forudsætter den Anden. Intet tegn, intet af det, der siges, havde mening uden den Anden. Al betydning forudsætter det oprindelige møde ansigt til ansigt. En meningsfuld verden er en verden, hvor den Anden er. (Kemp 1992: 52).

Men samtidig er det i, hvad Levinas kalder for 'modstanden', eller socialiteten, at den Andens fremmedhed fastholdes, og idéen om det uendelige frigøres. Afstanden i nærheden bliver altså betingelsen for mødet som etisk handling. *Interview Project* kan anskues som en konkret, multimedial udfoldelse af Levinas' tanker.

Afslutning. Omdrejningspunktet for denne artikel har været refleksioner over tre Lynch-værker, der på hver sin måde indskriver sig i en digital billedkultur og alle forholder sig til spørgsmål om tid. Jeg har anskuet dem som værker, der både eksplicit og implicit har afviklingen af den analoge filmproces som resonansbund og undersøger de æstetiske og teknologiske muligheder i filmen som digital kommunikationsform. Når *Interview Project* er fuldt af referencer til *lyden* af analoge medier, kan det forstås i denne optik, ligesom jeg har set optagetheden af ansigtet i *The Straight Story* og *Interview Project* som en form for forskydning af det analoge filmmaterials taktilitet til et visuelt medies udtryksside. Jeg har set *Lost Highway* som en film, der i en vis forstand tænker æstetisk gennem de muligheder, der åbnes op for med de digitale billedbehandlingsprogrammer, som den samtidig forholder sig afvisende til. Endelig har jeg, på baggrund af Lynchs vedvarende optagethed af materialers forandringsprocesser, set især de sidste to værker som visuelle iscenesæt-

telser af ansigtet som smukke udtryk for organisk materiales forandring over tid.

Min pointe har altså været, at nærbilledet af det aldrende, usminkede ansigt kan afgive den samme fornemmelse af sammensmeltning mellem menneskeskabt og naturskabt som den gamle bygning eller den rustne bro. Filmteoretikeren Béla Balázs' tanker om nærbilledet som adgang til det indre og til forståelsen af det menneskelige er sammen med nogle af filosofen Emmanuel Levinas' tanker om ansigtet blevet brugt som baggrund for at se *The Straight Story* og *Interview Project* som film om mødet mellem mennesker, på én gang enkle og dybe historier – den første i et enkelt og poetisk billedsprog, den anden igennem en flot og gennemtænkt hjemmesides multimedialitet.

Det usminkede menneskeansigt er som et mysterium at gå ind i, og det forbliver et mysterium, noget der aldrig kan aflæses til bunds. Måske derfor er Lynch så optaget af det; det er en foranderlig tekstur, som tiden hele tiden virker ind på. David Lynch blev kritiseret for med *The Straight Story* at lave en ikke-Lynch'sk film. Men i den forstand er den for så vidt vældig meget Lynch, blot indsætter den sin optagethed af tekstur og tidens indvirkning på materialer (her: ansigtet) i et enkelt, lineært narrativt forløb. I modsætning hertil imploderer tiden i *Lost Highway*, og ansigtet er en uorganisk maske – derfor må filmen få mareridts form.

Både *The Straight Story* og *Interview Project* iscenesætter i næsten demonstrativ forstand tiden som fortløbende. I *The Straight Story* har Alvin døden i hælene, samtidig med at han har et målrettet, fremtidsorienteret projekt. Og som svar på spørgsmålet om, hvilke planer han har for fremtiden, svarer den 81-årige Frank i *Interview Projects* 64. episode:

To ... die dignified. Dignified death. I mean what else is between 81 and death other than fun all day and bike riding and ... I'd like to ride my bike more.

Således er fremtiden, kort eller lang, en mulighed i disse værker, der især igennem nærbillederne af ansigtet peger på og fortæller om den tid, der er gået.

The Straight Story og *Interview Project* giver os nærbilledets forening af nærhed og afstand, billeder af levet liv i abstrakt form. Mysterier, portrætter, der ikke gør den Anden til det Samme – for at tale Levinas'sk. Snarere end at betragte *The Straight Story* som u-lynch'sk ser jeg både den og *Interview Project* – om end netdokumentarværket ikke kun indeholder interviews med ældre mennesker – som nye visuelle udforskninger af Lynchs årelange optagethed af det organiskes forandring.

Noter

1. Se f.eks. Jerslev 2001 og Jerslev 2008 for to forskellige indgange til filmen.
2. Der er reklamer for flere af hans produkter på sitet og også et link til Amazon.
3. Efter Lynchs introduktion er i hver film indsat en tekst, der gør opmærksom på, at en films synspunkter kun repræsenterer den interviewede selv.
4. *Interview Project* er også lagt ud på Twitter.
5. Det samme er tilfældet i Lynchs indledninger til de enkelte afsnit. At dømme efter den måde, hvorpå lyset flytter sig på hans arbejdsbord, synes indledningerne at være optaget mere eller mindre umiddelbart efter hinanden. For en ordens skyld skal tilføjes, at der er to varianter af disse indledninger.
6. Kun 30 af interviewene er med kvinder. To er med ægtepar.
7. Den følgende fremstilling er bygget på Levinas 1995 [1982], Levinas 1996 [1961], Kemp 1992 og Perpich 1998.
8. Perpich (2008) gør i sin bog rede for en række paradokser i Levinas' tanker om ansigtet; de inddrages ikke her.

Litteratur

Balázs, Béla (1970 [1923]): "The Close-up" og "The Face of Man". In: Balázs, Béla: *Theory of*

the Film. Character and Growth of a New Art. New York, Dover Publications, Inc.

Birchall, Danny (2008). "Online Documentary". In: Thomas Austin og Wilma de Jong (red.): *Rethinking Documentary. New Perspectives, New Practices*. Maidenhead, UK, og New York, McGraw Hill.

Engebretsen, Martin (2006). "Making sense with multimedia. A text theoretical study of a digital format integrating writing and video". In: *Seminar.net, International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning*, Vol. 2, Issue 1.

Jerslev, Anne (2001). "Hinsides grænserne. David Lynchs *Lost Highway*". In: *Kritik* 152.

Jerslev, Anne (2008). "Stil i *Lost Highway*". In: Eva Bakø og Jo Sondre Moseng (red.): *Filmanalytiske tradisjoner*. Oslo, Universitetsforlaget.

Johnson, Jeff (2004). *Pervert in the Pulpit. Morality in the Works of David Lynch*. Jefferson, North Carolina, og London, McFarland & Company Inc., Publishers.

Kember, Joe (2004). "David Lynch and the Mug Shot: Facework in *The Elephant Man* and *The Straight Story*". In: Erica Sheen og Annette Davison (red.): *The Cinema of David Lynch*. London, Wallflower Press.

Kemp, Peter (1992). *Levinas*. Frederiksberg, Anis.

Krasniewicz, Louise (2000). "Magical Transformations. Morphing and Metamorphosis in Two Cultures". In: Vivian Sobchack (red.): *Meta-Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis og London, University of Minnesota Press.

Levinas, Emmanuel (1995 [1982]). *Levinas. Etik og uendelighed*. København, Hans Reitzels forlag.

Levinas, Emmanuel (1996 [1961]). *Totalitet og uendelighed*. København, Hans Reitzels forlag.

Lynch, David (2006). *Catching the Big Fish. Meditation, Consciousness, and Creativity*. London, Penguin Books.

McGowan, Todd (2007). *The Impossible David Lynch*. New York, Columbia University Press.

Plantinga, Carl (1999). "The Scene of Empathy and the Human Face on Film". In: Carl Plantinga og Greg M. Smith (red.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press.

Perpich, Diane (2008). *The Ethics of Emmanuel Levinas*. Stanford, CA, Stanford University Press.

Rodley, Chris (1997). *Lynch on Lynch*. London og

- Boston, Faber and Faber.
- Rodowick, D.N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA, og London, England, Harvard University Press.
- Sobchack, Vivian (2000). "At the Still Point of the Turning World". *Meta-Morphing and Meta-Stasis*". In: Vivian Sobchack (red.):

Meta-Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change. Minneapolis og London, University of Minnesota Press.

Sragow, Michael (1999). "I want a dream when I go to a film". *Salon.com*: <http://www.salon.com/ent/col/srag/1999/19/28/lynch/index.html>. (hentet 18.2.2010)