



Chris Evans i *Cellular* (2004, *Final Call*, instr. David R. Ellis).

Mobiltelefonitis

Om mobiltelefonens entré i film og tv-serier

Af Jakob Isak Nielsen

Mens filmen er i fuld færd med at finde sin plads i det nye medielandskab, så er det nye medielandskab også ved at finde sin plads i filmen. Det er mobiltelefonen et slående eksempel på.

Mobiltelefonen er ikke alene blevet hvermandseje over det meste af verden – ifølge ICT Facts & Figures var der 4,6 milliarder mobilabonnementer på globalt plan i 2009 – den har også haft en gennemgribende betydning for bl.a. interpersonel kommunikation og for grænse-

fladerne mellem offentligt og privat rum. Med det stigende antal funktionaliteter, der efterhånden er samlet i mobiltelefonen, anvendes den desuden i flere og flere situationer i dagligdagen – og bliver dermed vanskelig at komme udenom for film og tv-fiktion, der udspiller sig i nutiden. Men mobiltelefonen er meget mere end en realistisk motiveret rekvisit – den byder også på nye dramaturgiske muligheder og begrænsninger.

Der knytter sig mange interessante problemstillinger til mødet mellem film-

mediet og mobiltelefonen – herunder også produktion og distribution af film på mobile medier¹ (se Sune Svanborg Sørensen's artikel i dette nummer af *Kosmorama*, red.) – men her skal det specifikt handle om iscenesættelsen af mobiltelefonen i film og tv-fiktion.²

Mobiltelefonen iscenesat. Inden for en række forskningstraditioner er der stigende opmærksomhed på mobiltelefoni som selvstændig erkendelsesinteresse – med en hastigt voksende litteraturmængde til følge. Her beskæftiger man sig med alt fra teknologihistorie til mobiltelefonens relation til teenageres løsrivelsesproces (for et nyere udvalg, se Goggin 2006, Goggin og Hjorth 2007 og 2009, Ling og Pedersen 2006, Ling og Donner 2009, Kavoori og Arceneaux 2006, Nyíri 2005 og 2009, Horst og Miller 2006).

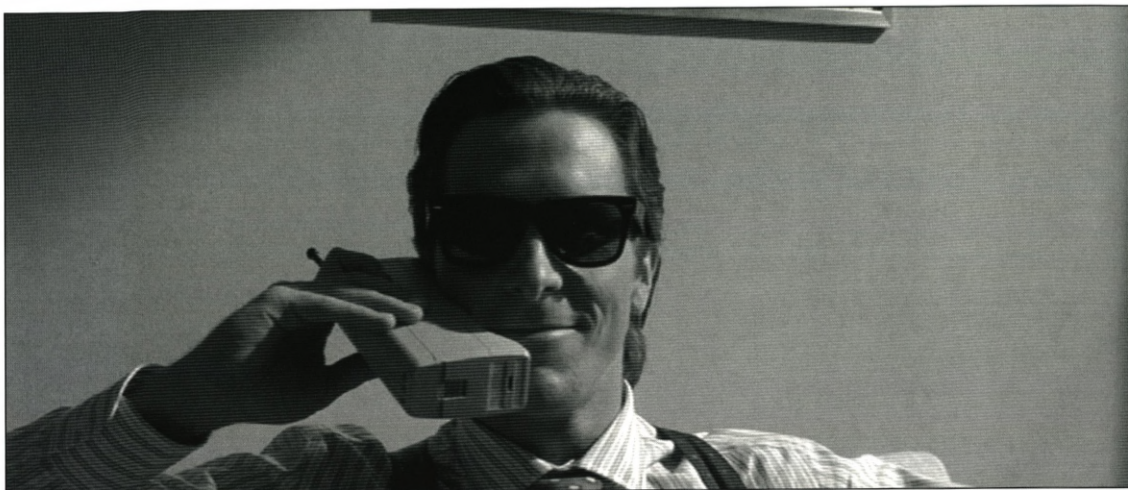
Litteraturen om mobiltelefoni kan have en vis forklaringskraft i forhold til analysen af mobiltelefoni på film og i tv, for fiktionskarakterer bruger naturligvis i vidt omfang mobiltelefonen på samme måde, som vi gør det i hverdagen. Men det er vigtigt at holde sig for øje, at fiktionen ikke gengiver virkeligheden i et 1:1-forhold. Hvis f.eks. 25 procent af al interpersonel kommunikation mellem femten-årige teenagere i Faaborg foregår per mobiltelefon, så *behøver* fiktionen ikke gengive dette forhold. Ud fra mobiltelefonens faktiske (og forestillede) brugsspektrum kan instruktøren eller manuskriptforfatteren udvælge en eller flere funktioner og iscenesætte disse i en given narrativ kontekst – om dette så er at antænde en bombe (*The Hurt Locker*, 2009, instr. Kathryn Bigelow), at fjernstyre en bil (*Tomorrow Never Dies*, 1997, instr. Roger Spottiswoode) eller at bestille en pizza. **Mobilfetichisme.** Mobiltelefonens liv på filmværket går mange år forud for dens

gennembrud i virkelighedens verden. Allerede i 1963 kunne publikum måbe over, hvordan James Bond (Sean Connery) i *From Russia With Love* (*Agent 007 jages*, instr. Terence Young) på en picnic først bliver kontaktet via en *pager* og derpå går op til sin bil og besvarer det indkommende opkald fra Moneypenny.³ Selv om der her ikke er tale om det, vi i dag ville kalde en mobiltelefon (den er knyttet til bilen), endsige en trådløs telefon (den er knyttet til bilen via et telefonkabel), men en *transportabel* telefon⁴, illustrerer scenen et par af mobiltelefonens mest fundamentale karakteristika: Den præsenteres som en genstand med en selvstændig attraktionsværdi, og den afstedkommer en øget tilgængelighed for information. I denne sammenhæng er der naturligvis også tale om en genstand og en kommunikationsform, der opskriver karakterens betydning og status – forstærket af den nonchalante selvfølgelighed, hvormed Bond betjener den.

Attraktionsværdien kan naturligvis antage forskellige former og have varierende tematisk tyngde. Hvor den transportable telefon i *From Russia With Love* appellerer til *tilskuerens* fascination af *gadgets*, fremhæver f.eks. *American Psycho* (2000, instr.

Sean Connery med transportabel telefon i *From Russia With Love* (1963, *Agent 007 jages*, instr. Terence Young).





Mobilten som statussymbol for 1980'ernes yuppies. Christian Bale i *American Psycho* (2000, instr. Mary Harron).

Mary Harron) næsten fyrrer år efter tværtimod *karakterernes* fetichistiske optagethed af mobiltelefonen som statussymbol, mens der i forhold til *biografvængerer* er indlagt en distance til denne tingsglæde.⁵

Distancen findes allerede i Bret Easton Elliss' romanforlæg, der udkom i 1991, blot to år efter tidspunktet for handlingens udspillelse, men er mere udtalt i filmen, som i kraft af de mellemliggende ti år har fået et stærkere præg af tilbageblik. Mobiltelefonen bliver i filmen et humoristisk indslag, der fungerer som *comic relief* i forhold til den gru og væmmelse, som hovedpersonen Batemans handlinger ellers vækker. Batemans (Christian Bale) selvforståelse som *frontrunner* står således i et inkongruent, og dermed lattervækkende, forhold til mobiltelefonens udbredelse på filmens premiertidspunkt.

Latterliggørelsen af karakterernes mobilbrug underbygges af, at opkaldene grundlæggende fremstår som unødvendige – såvel for karaktererne selv som for filmens overordnede fortælle-mæssige

forløb: Fra en limousine bestiller Bateman f.eks. en blond escortpige, selv om han lige så godt kunne have ringet hjemme fra sin lejlighed. Da han senere fra sit kontor ringer for at bestille bord på Dorsia, bruger han også mobiltelefonen, selv om der kun to meter fra ham står en fastnettelefon, han lige så vel kunne anvende. En veninde (Elizabeth) ringer forgæves fra en mobiltelefon for at bestille stoffer hos sin pusher, og til sidst i filmen ringer to af Batemans kolleger fra hver sin mobiltelefon efter en bil og for at bestille bord på en restaurant.

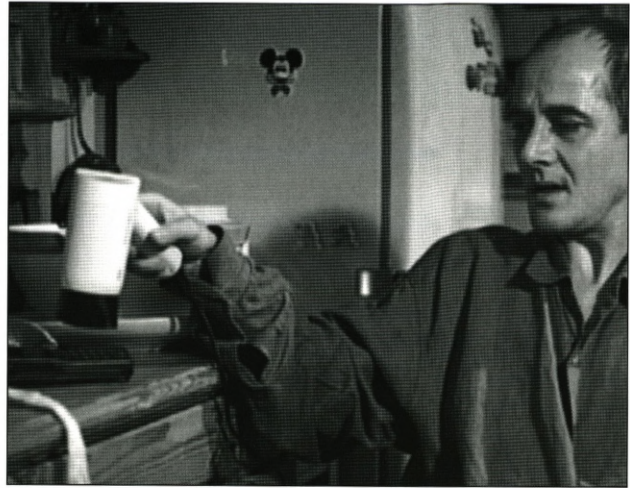
På intet tidspunkt i filmen ser vi, hvem der er i den anden ende, og ingen af disse telefonopkald har som sagt nævneværdig indvirkning på filmens fortælle-mæssige forløb. Til gengæld bidrager de til filmens tematiske palet: ydre stillen til skue og overfladiske ritualer.

Hvorfor ringer de ikke bare? Selv om mobiltelefonen i dag stadig kan have en vis signalværdi, så er den nu – såvel i hverdagen som i fiktionens verden – først og

fremmest en ordinær brugsgenstand. Inden for bare en kort årrække er den blevet allestedsnærværende i film og tv-fiktion, hvor hurtig indhentning og afgivelse af information er afgørende.

Et offer for denne udvikling er den sympatiske bibliotekar Pamela Gettum i Dan Browns *Da Vinci Mysteriet* (2003) – hun kom simpelthen ikke med i Ron Howards filmudgave (2006). I stedet for at aflægge besøg på biblioteket på King's College får Sophie (Audrey Tautou) sig indsmigret sig hos en ung mand med mobiltelefon, og sammen søger de online på ”London Knight Pope Grail”. De finder frem til Alexander Pope – og dernæst Isaac Newtons grav, hvor Teabings (Ian McKellen) hensigter afsløres. Ændringen fra bog til film er naturligvis et udslag af fortællelemæssig effektivitet, en kondensering af handlingsforløbet, men den kan også forstås som en iscenesættelse, der er mere indlysende i 2006 end i 2003 – ikke mindst for filmens publikum, som må formodes at være yngre end bogens læsere. Hvem sjosker da hen på biblioteket for at finde information nu om dage?

Ligesom mobiltelefonen har gjort hverdagen mindre omstændelig på en række punkter, så har den imidlertid også gjort det nærmest for let at løse problemer, som før kunne afstedkomme megen dramatisk spænding. Tag f.eks. en scene fra Don Siegels *Madigan* (1968, *Skyd ... uden varsel*) – en art forløber for Dirty Harry-filmene – hvor to politibetjente (Richard Widmark og Harry Guardino) bliver overrumplet af en forbryder. Han snupper deres pistoler og efterlader dem på taget af en ejendom. Herfra kan de se ham løbe ud på gaden, men kan ikke varsko deres kolleger, eftersom der naturligvis ikke er telefon på taget. I stedet må Widmarks karakter springe over en stor afgrund mellem to bygninger,



Ulrich Mühe som faderen i Michael Hanekes oprindelige udgave af *Funny Games* (1997).

og de to betjente må efterfølgende halse efter forbryderen og finde en telefonboks, hvorfra de kan ringe til kollegerne.

Mens det før var nødvendigt at motive-re, *hvordan* langdistance-kommunikation fandt sted, så er det i dag snarere nødvendigt at finde en dramaturgisk motivation for, at kommunikationen *ikke* kan finde sted: Hvorfor ringer de ikke bare fra mobilen? Det gælder ikke mindst gysergenren, hvor mobiltelefonen er blevet lidt af et dramaturgisk problem – som genren imidlertid også kan vende til en fordel.

Tag f.eks. Michael Hanekes *Funny Games* (1997) og *Funny Games U.S.* (2007), hvor den ene af de to unge mænd, der har taget en sagesløs familie som gidsler, ’kommer til’ at skubbe moderens mobiltelefon ned i en vask fyldt med vand, umiddelbart før de to unge mænds leg med familien – og Hanekes ’leg’ med tilskueren – for alvor tager fat.⁶ Haneke dvæler længe ved først moderens og så faderens forsøg på at tørre batteriet og lader sågar ondskabsfuldt faderen få forbindelse – til en ’Peter’ i den

oprindelige udgave og til en vagthavende på 911-centralen i den amerikanske, men ingen af dem kan tilsyneladende høre ham. Haneke formår på én gang at vride nervepirrende suspense ud af scenen og, på et meta-plan, at fremstille og parodiere det genremæssigt konventionelle ved netop denne type iscenesættelse.

Connecting people. De senere års film og tv-fiktion byder imidlertid også på en lang række eksempler, hvor mobiltelefonen har en ganske fremtrædende rolle i forbindelse med dramatiske vendepunkter og klimakser.

I Danny Boyles *Slumdog Millionaire* (2008) vælger mobiltelefonsælgeren Jamal at bruge sin sidste livline i *Hvem vil være millionær?* på at ringe til en ven for at få hjælp til at svare på, hvad Alexandre Dumas' tredje musketer hedder. Modsat eksemplet fra *Da Vinci Myseriet* er *Slumdog Millionaires* anvendelse af mobiltelefonen ikke realistisk motiveret, eftersom *Hvem vil være millionær?* hverken sendes live eller tillader opkald til mobiltelefoner.⁷ Men det gør blot den fortællemæssige motivation

for at vælge mobiltelefonen så meget desto mere interessant, for scenen er nemlig i høj grad betinget af mobiltelefonen som dramaturgisk redskab. Den er et kardinalpunkt, som på finurlig vis sammenfletter en række af filmens fortællemæssige og tematiske tråde.

Selv om det er Jamals udkårne, Latika, der besvarer opkaldet, så er det i udgangspunktet rettet mod Jamals bror, Salim. De to brødre bliver både hjem- og forældreløse i filmens begyndelse og hænger sammen som ærtehalm – eller som to musketerer. Ikke desto mindre stiller Salim sig filmen igennem i vejen for sin yngre brors ønsker og drømme – lige fra Amitabh Bachchans autograf over Jamals forsøg på at indlemme Latika i brødrenes tosomhed (som den tredje musketer) til Jamals kurtisering af Latika. Det er således Salim, der indirekte har drevet Latika ud i prostitution og efterfølgende i hænderne på Salims gangsterboss, Javed. Til sidst bliver det dog Salim, der under den afsluttende udsendelse af *Hvem vil være millionær?* vender sig imod Javed, frisætter Latika og udstyrer hende med sin mobiltelefon.

Latika (Freida Pinto) i *Slumdog Millionaire* (2008, instr. Danny Boyle).



Latika bringer således mobiltelefonen med sig på flugt fra gangsterbossen. Ude i Mumbais gader ser hun, hvordan folk er stimlet sammen foran butiksvinduer for at følge Jamals forsøg på at besvare det sidste spørgsmål til 20 millioner rupees. Netop på dét tidspunkt ringer mobiltelefonen – som kulminationen både på Jamals deltagelse i konkurrencen og på deres kærlighedshistorie (Jamals begrundelse for at deltage er netop håbet om at retablere kontakten til Latika).

Danny Boyle holder sig ikke for god til at klemme ekstra dramatisk spænding ud af dette opkald: Latika har glemt mobiltelefonen i bilen, da hun ude på gaden erfarer, at opkaldet er til Salims telefon. Hun når at hente telefonen, men i og med at hun besvarer opkaldet og på ny knytter bånd til Jamal, kappes forbindelsen til Salim. Da gangsterbossen Javed – som alle andre i Mumbai – ser programmet på tv og hører, at Latika svarer på et opkald, som egentlig var til Salims telefon, bliver han klar over Salims bedrag, hvilket fører til et opgør, hvor såvel Salim som Javed må lade livet. Opkaldet kommer således også til at markere Salims selvopofrende bodshandling, og ordet 'livline' får dermed en dobbelt betydning i filmen.

Disse sindrige tråde leder uundgåeligt tankerne hen på Nokias berømte slogan, "Connecting people". Ikke kun i betydningen at forbinde de 'tre musketerer' Jamal, Latika og i indirekte forstand Salim qua hans mobiltelefon. Men også i betydningen at forbinde det jublende 'folk'. Det er således en væsentlig pointe, at Mumbais befolkning ikke alene overhører telefonsamtalen på tv, men at Latika også er blandt dem, da samtalen finder sted.

Hvem er filmens fjerde musketer, kunne man spørge? Er det mobiltelefonen selv, der ligesom D'Artagnan i romanen knytter



Colin Farrell nåede lige akkurat at blive holdt som gidsel i en telefonboks, før de offentlige telefoner forsvandt fra gadebilledet. *Phone Booth* (2002, instr. Joel Schumacher).

aktørerne sammen? Eller er det Mumbais befolkning, der konstant er til stede som dramaets sociale klangbund?

Disconnecting people. I Jesper W. Niensens *Okay* (2002) er det omvendt et mobiltelefonopkald, der afslører utroskab og derved bringer et ægteskab i fare. Akademikeren med forfatteraspirationer (Troels Lyby) ringer således op til sin kones (Paprika Steen) mobiltelefon fra sin unge elskerindes fastnettelefon og kommer derved ufriwilligt til at afsløre sit opholdssted og sin utroskab: "Alle mennesker ved, at når man ringer til en mobil, så viser den nummeret,

ik” som Nete (Steen) syrligt bemærker til den unge studine (Laura Drasbæk). Det tænkte Kristian (Lyby) naturligvis ikke over i al sin befippelse, men selv i denne situation formår Nete at fastholde sin sarkasme og kritisere Kristians distraete og verdensfjerne væsen. Dermed benytter filmen også omgangen med og kendskabet til mobiltelefonen til at tegne Kristians og Netes karakterer og deres indbyrdes forhold.

Som med andre rekvisitter aktiveres mobiltelefonens funktioner og betydninger i hænderne på en skuespiller, instruktør, manuskriptforfatter, fotograf eller scenograf. En af mobiltelefonens vigtigste fortrin frem for fastnettelefonen – at den flytter kommunikationen ud af intim- og privat-sfæren og ind i det offentlige rum – benyttes f.eks. ofte kreativt i film og på tv. Det gælder bl.a. den australske tv-satire *The Chaser's War on Everything* (2006–), der i indslaget om ”Clive The Slightly-Too-Loud Commuter” vrider adskillige grin ud af at lade titelpersonen snakke i mobiltelefon i bussen og højlydt delagtiggøre medpassagererne i sine personlige problemer, der spænder fra herpes på albuerne til besværlige spermprøver.

Larry Cohen. Så udbredt et dramaturgisk virkemiddel er mobiltelefonen blevet, at man ligefrem kan finde manuskriptforfattere, der har feltet som spidskompetence. Det gælder ikke mindst Larry Cohen, der dog allerede interesserede sig for telefoner, før de blev mobile. Han siges således at have foreslået Hitchcock at lave en film, der udelukkende foregik i en telefonboks. Han kunne imidlertid ikke finde en begrundelse for at fastholde karakteren ved telefonboksen hele filmens spilletid, men flere årtier senere blev idéen til *Phone Booth* (2002, instr. Joel Schumacher) – på et hængende

hår, inden telefonboksene skulle blive håbløst anakronistiske.

Siden har han udtænkt historierne til *Cellular* (2004, *Final Call*, instr. David R. Ellis) og *Messages Deleted* (2009, instr. Rob Cowan). I førstnævnte er mobiltelefonen nærmest ophøjet til en selvstændig karakter: Her lykkes det den bortførte Jessica (Kim Basinger) at få kontakt til en mobiltelefon, der viser sig at tilhøre den selvoptagede Ryan (Chris Evans). Hun får ham overtalende til at hjælpe såvel hende som hendes søn og mand, før kidnapperne finder dem. Mobiltelefonkontakten til Ryan bliver Jessicas livline, og filmen igennem forsøger han at redde kastanjerne ud af ilden for hende og hendes familie.

Ud over at modtage anvisninger fra Jessica bruger Ryan mobilen til at lagre videooptagelser, som kan bruges imod filmens korrupte politimænd, ligesom han med et mobilopkald afslører en korrupt strømers placering, således at *the good cop* kan nå at skyde ham. Ligesom *Slumdog Millionaire* benytter *Cellular* sig her af, at mobiltelefonen i modsætning til fastnettelefonen er knyttet til individet snarere end til et rum (stuen, kontoret, gadehjørnet mv.). Men hvor Salims telefon blev tillagt emotionelle værdier – nærmest en personlig aura – så er det i *Cellular* i højere grad et spørgsmål om, at Ryan er ’klogere’ på den teknologi, som filmen er opkaldt efter, og på raffineret vis benytter den til at snøre skurkene.

At mobiltelefonen er et individualiseret medium koblet til kroppen, er i øvrigt et forhold, som benyttes på ganske forskellige vis inden for forskellige genrer.

Morderen på terrassen. For gysergenren repræsenterer mobiltelefonen ikke alene en dramaturgisk udfordring – nu, hvor ofret som regel bare kan ringe efter hjælp – men også nye muligheder. Hvor uger-

ningsmænd tidligere måtte foretage deres trussel-opringninger fra en vis distance, kan de nu via mobiltelefonen tiltuske sig eksklusiv adgang til det potentielle offers privat- og intimsfære. Mobilen gør det nu muligt for morderen at stå ude på terrassen og betragte sit potentielle offer, mens han fremsætter sine trusler.

En af de få artikler, der er skrevet om mobiltelefonens rolle og funktion i spillefilm, handler netop om den amerikanske horrorfilm – særligt Wes Cravens *Scream*-film fra 1996, 1997 og 2000 (Whitney 2006: 125-38). En af Whitneys pointer er, at mobiltelefonen gør det muligt for karaktererne at manipulere med deres identitet og placering – som da Sidney Prescott (Neve Campbell) bliver ringet op fra sin egen veranda i begyndelsen af den første *Scream*-film. "Why would you be calling me from my front porch?" spørger hun. "That's the original part," lyder det genrebevidste svar. Manipulationen med karakterens placering spiller – ligesom i *Cellular* – på mobiltelefonen som en forlængelse af kroppen (Townsend 2002: 69).

I krimigenren har mobilen oftest den funktion, at den tilfører opklaringsarbejdet en mere fleksibel og dynamisk udveksling af information. På den anden side kan brugen af mobiltelefon også spores og gøres til genstand for overvågning. Der kan således f.eks. være tale om et kærkomment hjælpemiddel til at fange en usympatisk gerningsmand, eller vores helt kan være truet af korrupte politifolk, der sporer hans færdsel. Variationsmulighederne er mange.

Netværk og fletværk. Film, der sammenvever en række skæbner og fortælletråde, burde være særlig disponeret for mobiltelefoni, da mobiltelefonen netop er i stand til at trække flere forbindelseslinjer, etablere hurtige overgange fra én karakter til en an-

den og sende fortællingen i nye retninger. Da de såkaldte multiprotagonistfilm (eller ensemblefilm) og konvergerende skæbnefortællinger (*network narratives* eller *criss-cross'ere*)⁸ imidlertid først og fremmest bygger på skæbne- og ikke viljebestemte forbindelser, er anvendelsen af mobiltelefon ikke så udbredt i disse film, som man måske umiddelbart skulle tro. Mobilopkald finder trods alt oftest sted mellem mennesker, som bevidst vil nå hinanden.

Anderledes forholder det sig med tv-serien, der over længere tid kan etablere en række forbindelseslinjer – arbejdsmæssige såvel som private – mellem karaktererne. Tv-serien er derfor i højere grad disponeret for mobiltelefoni. I tillæg har serien det privilegium, at den ikke er forpligtet til at afrunde en given karakters historie inden for et enkelt afsnit. Midt i en arbejdsmæssig samtale kan Thea (Ghita Nørby) i DR's *Ørnen* (2004-6) f.eks. pludselig blive afbrudt af et mobilopkald fra hendes højgravide datter, uden at vi behøver at høre mere til dét – i hvert fald ikke i samme afsnit. Serien kan med andre ord benytte mobilopkald til at kaste spor ud til senere afsnit eller vedligeholde en række tangentielle forbindelser uden nødvendigvis at afvikle dem i det enkelte afsnit. Det kunne den for så vidt også før mobilens entré, men 'sporudlægningen' er blevet lettere at dosere og motivere, fordi karakterer som Thea er *always on*.⁹

I det hele taget overgår *Ørnens* brug af mobiltelefoni selv 'mobilglade' serier som *24* (2001-, *24 timer*). Ikke overraskende havde Hans Flemming Kragh (Gogge) en bemærkning om de mange mobiltelefoner, da han anmeldte andet afsnit af serien i *Ekstra Bladet* den 18. oktober 2004:

Hvad skulle moderne dansk tv-dramatik gøre, hvis ikke mobiltelefonen var opfundet? Når handlingen er ved at gå i stå, ringer den ganske

belejligt. Forfatterne til 'Ørnen' har i den grad forelsket sig i det moderne isenkram, at de også har videotelefoner med, altså dem, hvor man kan se den, man snakker med. Vore dages mobilhelvede giver nye dramaturgiske muligheder. Der bliver talt en del i de små værktøjer i andet afsnit af DR's krimi-odyssé. (2004: 7).

Hvad disse dramaturgiske muligheder består i, hører vi ikke mere om fra Gogge, men kigger man nærmere efter og forsøger at opliste de dramaturgiske anvendelser, som serien vrider ud af mobiltelefonen, er det til at blive helt stakåndet af. Faktisk er *Ørnen* et af de bedste eksempler på, hvor dybt mobiltelefoni kan infiltreres i værket – ikke blot fortælle-mæssigt, men også tematisk, stilistisk og genremæssigt.

Teknologisk state of the art. At mobiltelefoner spiller en væsentlig rolle i *Ørnen*, varsles allerede ved, at titlen på de enkelte afsnit angives med en umiskendelig sms-skrift, som var det en sms-besked fra seriens forfattere til seeren. Sms-skriften er velvalgt i betragtning af, at cirka halvdelen af al den information, der formidles af seriens karakterer, synes overbragt via mobilopkald. I andet afsnit har Michael (David Owe) og Frandsen (Steen Stig Lommer) sågar en samtale om gruppens

anvendelse af ovennævnte videotelefoner – en samtale, som ikke kun anbringer de to i hver sin ende af det teknologiske *know how*-spektrum, men som også bevæger sig på et metatekstuel niveau:

Michael: "Du skal holde den sådan her, når du taler."

Frandsen: "Hvorfor det?"

Michael: "For så kan vi se hinanden, når vi taler sammen."

Frandsen: "Det har jeg sgu forstået, men hvorfor skal vi det?"

Michael: "Fordi det fremmer kommunikationen."

Frandsen: "Med mindre man står og pisser, når den ringer."

Det sidste skånes vi trods alt for at bevidne i *Ørnen*, men telefonen ringer så ofte, at vi kan tænke os, at det sker *off screen*. Men det metatekstuelle spørgsmål, som samtalen efterlader, er naturligvis, om seriens mobilglæde også fremmer kommunikationen til seerne hjemme i stuen.

Årsagen til *Ørnens* mobiltelefonitis antydes i Theas interview med DR's Claus Hagen Petersen i første afsnit: "Når de kriminelle bliver grænseoverskridende, så bliver politiet også nødt til at være det." Her refereres der naturligvis til internationalt politisamarbejde o.l., men kampen mellem politiet og de kriminelle står også om bemestringen af den moderne kommunikationsteknologi – herunder de mobile medier. Mobilen bliver eksempelvis et vigtigt led i at lokalisere seriens superskurk, Sergej (Thomas W. Gabrielsson), efter at han er flygtet til Sverige. Her ser politiet hans bil eksplodere, men ved at ringe fra en afdød politibetjents mobiltelefon til (den formodet ligeledes afdøde) Sergejs ditto, opdager gruppen, at den ikke 'er død'. Hvordan kan der være forbindelse til Sergejs mobiltelefon, hvis han – og dermed hans mobiltelefon – var i bilen, da den eksploderede? Her spiller serien – ligesom *Scream* og *Cellular* – på opfattelsen af mo-

Titelskilt i *Ørnen* (2004, DR)

Kodenavn: Sisyfos



Marina Bouras og Morten Lützhøft, begge fordybet i samtale på hver sin mobiltelefon, i første afsnit af *Ørnen* (2004, DR). Framegrab.

bilen som 'en forlængelse af kroppen', men tilretter dette forhold til krimigenren ved at knytte en uvished til efterforskningen.

Herudover har mobiltelefoni en række generelle funktioner i serien. F.eks. anvendes mobiltelefonen til *live* videotransmission fra gerningsstedet (inden det 'svines til'), hvilket er med til at underbygge opfattelsen af enhedens teknologiske kunnen som *state-of-the-art*.

Fortættet kommunikation. Men først og fremmest tegner den udstrakte mobilbrug et billede af travle karakterer i dynamiske miljøer og tilspidsede situationer, samtidig med at den intensiverer seriens overleveling af fortælle-mæssig information. En tidlig scene fra seriens første afsnit er et eksempel på, hvorledes begge funktioner bringes i spil på samme tid og i samme rum.

Knap otte minutter inde i første afsnit

ser vi første gang Marie (Marina Bouras). Eller rettere: vi hører hende. I nær lyd, mens vi ser eksteriøret af en lille sort bil. Hun træder ud af bilen med en mobiltelefon i hånden og bevæger sig hen mod en stor bygning, som et tekstschild og et helikopterskud har fortalt os ligger på Holmen i København. I én fortsat bevægelse afslutter hun telefonsamtalen: "Nej, jeg måtte sende Helweg i byretten [pause: hun lytter]. Jamen Frandsen. Det var jeg da nødt til. Den gamle idiot insisterede på at møde mig nu. Ringer du, når I ved noget?" Uniformerede elitesoldater løber ud ad døren, og før hun når at afslutte opkaldet, træder indsatslederen (Morten Lützhøft) ud med en mobiltelefon i hånden. Imellem Maries spørgsmål og hendes afsluttende "farvel", hører man indsatslederen sige: "Det er udmærket, Hallgrim, vi er på vej." Karaktererne har nok at se til hver især, og det samme har tilskueren, der midt i én

samtale altså får en ny at forholde sig til – oven i det, som i øvrigt sker på billedsiden.

I løb hen imod enhedens minibus afslutter indsatslederen opkaldet med meldingen: ”Cirka ti minutter.” Fra vi første gang hører Marie, til indsatslederen sidder i minibussen, er der blot gået femten sekunder. Forløbet er afviklet i fem indstillinger, hvor vi i den fjerde ser Marie og indsatslederen i samme billedbeskæring – med hver sin mobiltelefon.

Det er ganske forbavsende, hvor meget information disse to mobilopkald hver for sig – og i samspil – kommunikerer til seeren:

1. Vi introduceres for en af seriens hovedpersoner. Samtalens art og afvikling indikerer, at hun er en ambitiøs karrieretytter. Vi kan f.eks. udlede, at hun har ført dele af samtalen, mens hun kørte bil på vej til stedet.
2. Vi hører om en Frandsen og ”en gammel idiot”. Særligt sidstnævnte vækker interesse og peger spørgende frem mod næste scene. Hvem er det, Marie opfatter som en idiot? Det viser sig senere at være Ghita Nørbys Thea, der i lighed med Frandsen (Lommer) er en af seriens hovedpersoner.
3. Vi hører om en retssag i byretten. Resultatet af retssagen påvirkes af Maries fravær, hvilket er af afgørende betydning for resten af handlingsforløbet i dette og senere afsnit.
4. Vi møder en elitestyrke under fuld udrykning. Dem kommer vi til at se meget mere til under Hallgrims (Jens Albinus) forsøg på at afværge en mulig flykapring. Den hast og det tempo, som indsatsstyrken lægger for dagen, bæres videre over i scenerne ved lufthavnen.
5. Hallgrim (eller i det mindste hans navn) og Marie bringes her sammen for

første gang – endda i samme indstilling. De skal senere indlede et forhold.

6. Maries omtale af kollegerne giver os en karakteristik af dem, som serien bygger videre på. Da Thea afslører, at hun er snu nok til at kende Maries reelle holdning til hende: ”Jeg ved godt, du synes jeg er en gammel idiot,” ved vi således, at hun har ret, selv om Marie nægter. Marie spørger endvidere, om Frandsen vil ringe, når han ved noget nyt. Ganske betegnende for hans *old school*-metoder, så ringer han netop *ikke* for at fortælle Marie, hvad der er af nyt i sagen, men cykler hen til hovedkvarteret.

Man kunne uden tvivl fremhæve flere funktioner og forbindelseslinjer, men denne liste skulle være tilstrækkelig til at illustrere, hvordan mobilopkald kan intensivere overleveringen af fortælle-mæssige oplysninger til et punkt, hvor der næsten er tale om informationsmæssig *overload*.

Informationssamfundets helt. I *Ørnen* som i tv-serier generelt bruges mobiltelefoni desuden til at sammenflette forskellige handlingsspor. Karakteristisk for en række nyere danske dramaserier er, at et kriminologisk handlingsspor kobles med et spor, der omhandler karakterernes privatliv i form af deres relationer til familie, venner, kærester mv. I det opklaringsmæssige spor afvikles handlingen ofte inden for et enkelt afsnit, mens det personlige handlingsspor kan være af føljetonkarakter, således at problemer bearbejdes over en række afsnit. Men uanset hvordan den enkelte serie blander scenebuer, episodebuer, føljetonbuer, sæsonbuer og seriebuer¹⁰, så kan mobiltelefonen forbinde dem på kryds og tværs. I første afsnit af *Ørnen* gør det sig både gældende inden for det kriminologiske handlingsspor alene og på tværs af de to spor.

Godt en halv time inde i første afsnit er der et ganske slående eksempel på en sådan spor-sammenfletning. Hallgrim skal beslutte, hvorvidt eliteenheden skal storme et passagerfly, og i en højspændt scene, hvor han afventer et afgørende opkald fra sin kollega Nasim (Janus Nabil Bakrawi) og samtidig skal stå stejlt over for en utålmodig indsatsleder, ringer hans søster og fortæller, at deres mor netop er død. Til overflod ringer Thea også og presser på for, at han skal søge den ledige stilling som efterforskningsleder.

Via mobiltelefonen udsættes Hallgrim således for et veritabelt informations-bombardement i en situation, hvor han skal træffe et svært valg. Det svære valg er naturligvis en af de mest veletablerede konventioner inden for såvel film som tv-fiktion, og der vil som regel være en lang række faktorer, der spiller ind og påvirker beslutningen. Det særlige her er, at mobiltelefonen fletter sig ind i handlingen og udfordrer Hallgrims mentale styrke på en tidstypisk måde.

Det er velkendt, at mobilopkald udfordrer adskillelsen af private og offentlige/arbejds-mæssige rum og kan gøre det vanskeligt at skelne *front stage* fra *back stage*. I lufthavnsscenen placeres Hallgrims opmærksomhed i en skruetvinge mellem den aktuelt igangværende aktion og en krimi-nologisk (Nasim), en familiær (søsteren) og en arbejds-mæssig informationskilde (Thea).

Rumlige skel synes umiddelbart at kollapse i denne scene, men Hallgrim viser sig som en traditionalist, der opretholder konventionelle afgrænsninger mellem job og privatliv. Da han ser opkaldet fra søsteren, bevæger han sig væk fra indsatslederen og de øvrige aktører for at tage telefonen et mere afsondret sted. Hallgrim reetablerer således en privatsfære, så mobilopkaldet

kan afvikles i den rette kontekst. Det kan godt være, at mobilen ikke kender sit sted, men det gør Hallgrim.

Hallgrim kommunikerer i det hele taget ikke per mobiltelefon for legens eller selskabelighedens skyld. Det betones tilmed, at mobilen er en fattig erstatning for det fysiske samvær: Hallgrim er netop *ikke* på Island hos sin døende mor. Hvor andre kan finde det fornøjeligt at være forbundet via mobilen, der kan medvirke til at etablere en selskabelig samhørighed, som ikke er bundet af vores rumlige forankring (Hjarvard 2006: 11) – i *Ørnen* gælder det ikke mindst teknikguruen Michael, der til tider omgås de nye mobile medier på en decideret legende facon¹¹ – får Hallgrims mobiltelefon tværtimod verden til at folde sig sammen om ham *i situationen*, hvorved hans mentale styrke testes. Hallgrim er informationssamfundets helt – ikke det selskabelige samfunds.

En taknemmelig rekvisit. Grundlæggende er mobiltelefonen en taknemmelig rekvisit. Vi har jo ikke med en øloplukker at gøre, men med en genstand, der har et næsten uendeligt antal reelle og potentielle funktioner. Mobilen kan *kanalisere* alle mulige former for kommunikation: en trussel, en kontant ordre, en flirt, en betroelse osv. Og den kan gøre det på et væld af forskellige platforme. Foran mig ligger i skrivende stund en iPhone 3GS, som ud over at være et medie for samtale, tekst-, billed- og videobeskeder også rummer en række andre funktioner og applikationer: en web-browser, en diktafon, et fotografiapparat, et videokamera, en 32 GB harddisk, en mini-spilkonsol, en GPS, et digitalt kompas mv. Ligesom internettet har gjort det, simulerer, integrerer og absorberer mobiltelefonen en lang række ældre medier (Fin-nemann 2001).

Diskussionen om, hvad der konstituerer et medie, skal ikke optage os her, men det er vigtigt at have for øje, at mobiltelefonens alsidighed bevirker, at den kan integreres i og tilrettes en lang række genre- og fortælle-mæssige kontekster: thriller, komedie, melodrama, actionfilm, krigsfilm, spionfilm, sci-fi, klassisk film, kunsthøj, parametrisk film, foruden næsten alle tænkelige tv-serier, der udspiller sig i nutiden.

Vil læseren forfølge mobilens iscenesættelsesmuligheder ud over de eksempler, som er gennemgået her, så er der interessante eksempler at give sig i kast med fra så forskellige film som Dardenne-brødrenes *L'Enfant* (Barnet, 2005), Neill Blomkamps *District 9* (2009), Abbas Kiarostamis *The Wind Will Carry Us* (*Bad ma ra kha-had bord*, 1999), Michael Manns *Collateral* (2004), Johnnie Tos *PTU* (2003), Stephen Gaghans *Syriana* (2005), Paul Greengrass' *United 93* (2006) – og Søren Faulis *Polle Fiction* (2002), som pudsigt nok er stort set rensat for mobiltelefoni.

Men specielt inden for tv-serier synes eksempel-mængden at eksplodere. Bl.a. filtrer stort set alle nyere danske serier, hvor kriminalitet og efterforskning kobles med privatlivsproblemer – fra *Rejseholdet* (2000-04) over *Forbrydelsen* (2007) og *Forbrydelsen II* (2009) til *Livvagterne* (2009-10) – mobiltelefoni ind i deres dramaturgiske struktur.

Er mobilens filmiske funktions- og betydningspotentiale grænseløst? Til en vis grad ja, men fiktionen orienterer sig som regel mod visse aspekter af dens brugsspektrum, mens andre stort set ignoreres. Den mikro-koordinering, som mobiltelefonen ofte benyttes til i hverdagen (Ling 2009: 56), optræder f.eks. sjældent i film og tv-serier. Måske småbeskeder om indkøb, børneafhentning og ti minutters forsinkelser er både for ordinære og for vanskelige

at forlene med ekspressiv mimik og gestik? For fiktionen handler det ikke i første række om at 'være tro' mod hverdagens mobilbrug, men om at integrere mobilen på en måde, så dens brugsspektrum kan tilpasses – og forny – nogle dramaturgiske, tematiske eller genre-mæssige rammer.

Noter

1. *SMS Sugar Man* (2008) er efter sigende den første spillefilm, som udelukkende er optaget vha. mobiltelefoner (Krimmel 2006). Filmen kan ses online, men har ikke fået officiel premiere pga. retslige stridigheder. Se bl.a. kaganof.com/contents.html og Mike Erleths omtale af filmen (www.badlit.com/?p=1901). For en artikel om prisvinderen på 2007-udgaven af Pocket Films Festival, se David (2009: 77-86). Ikke overraskende er intimitet et centralt tema i denne – og andre – af disse film.
2. Casper Tybjergs artikel "Forbindelsen er af brudt!" (2005) fremhæver og diskuterer på imponerende vis en række funktioner, som telefonopkald har haft på film fra *The Lonely Villa* (1909) til *Collateral* (2004) – herunder også en håndfuld eksempler, som involverer mobiltelefoni. Tybjerg skelner ikke skarpt mellem fastnet og mobil, men det bliver der sandsynligvis mere og mere grund til. Der er i øvrigt en forbavsende mængde litteratur om (fastnet-)telefonens stilistiske, fortælle-mæssige, teoretiske og genre-mæssige funktioner og implikationer i film. En del af litteraturen er refereret i Tybjerg (ibid.), men se også Gunning (1991), Salt (1992: 57, 99-100), Garwood (2008), Hagener (2008) og Dias Branco (2008). Særligt split screen og telefoni er et yndet diskussionsemne.
3. Selv om de ikke var hvermandseje, fandtes der faktisk på filmens premieretidspunkt såvel *pagere* som telefoner installeret i biler. Om pageren og 'bilertelefoner', se www.motorola.com/staticfiles/Business/Corporate/US-EN/docs/history-motorola-timeline-overview-1p06mb-20.pdf og www.time.com/time/photo-gallery/0,29307,1636836_1389495,00.html.
4. Gerard Goggin gør i øvrigt opmærksom på, at det, man på engelsk typisk omtaler som *cell phone* (kort for *cellular telephone*) eller *mobile phone*, har forskellige navne rundt om i verden, som er afledt af og betoner forskellige karakteristika ved genstanden: celledisplayet teknologi, mobilitet, bærbarhed, bekvem-

- melighed, status som forlængelse af hånden (Goggin 2006: 15). *Cellular* kommer af, at langt de fleste mobiltelefoner forbinder sig til et dækningsområde, som udgår fra såkaldte basestationer (BTS) eller på engelsk *cell sites*, der er koblet til en mast eller antenne.
5. I romanen refereres der ofte til trådløse telefoner, men sjældent til mobiltelefoner. Det antydes, at en mobiltelefon står på Batemans ønskeliste, men at han endnu ikke har anskaffet én: "I am twenty-six years old I am thinking. I will be twenty-seven next year. A Valium. I would like a Valium. No, two I am thinking. Cellular phone I am thinking" (Ellis 1991: 81). Først til sidst i bogen omtales igen opkald fra en mobiltelefon – lig de opkald, vi også ser til sidst i filmen: "Someone has already taken out a Minolta cellular phone and called for a car [...]" (ibid.: 398). Filmen lader imidlertid til at have opdateret Bateman, da den grå telefon, som vi ser i såvel filmens sidste scene som tidligere (opkaldene til escort-bureauet og til Dorsia), umiskendeligt ligner Motorolas DynaTAC-mobiltelefon.
 6. En sammenligning af den samme scene fra 1997- og 2007-udgaven giver i øvrigt et godt indblik i, hvorledes selv Michael Haneke i 2007 finder det nødvendigt at motivere, hvorfor familien ikke kan kommunikere til omverdenen. I 2007-versionen er der selvfølgelig ikke kun én mobiltelefon i huset – her har også far en "handy", som moderen bliver nødt til at spørge til. Det kunne ligne en trådløs telefon i 1997-udgaven, men der står rent faktisk "Cellular Phone" på den.
 7. Der er en ganske udførlig beskrivelse af programmets regler på wikipedia samt en reference til disse *goofs* på www.imdb.com/title/tt1010048/goofs.
 8. For en distinktion mellem disse betegnelser, se Nielsen (2006).
 9. Som Paul Levinson præcist formulerer det, så har denne evige tilgængelighed nærmest af født en ny retorisk kunstart: undskyldninger for, hvorfor man ikke besvarede et mobilopkald (2006: 12-13). Om andre konsekvenser af denne *always-on*-disposition se Naomi Baron (2008: 213-36).
 10. I Peter Harms Larsen (2003) er der en overskuelig skitse af, hvorledes en serie kan forvalte diverse fortælletråde. Harms Larsen skelner dog ikke mellem serie- og sæsonbuer.
 11. "Er det noget, du kunne tænke dig at lege med?" spørger Hallgrim sågar sin kollega, da han giver ham Sergejs mobiltelefon i seriens andet afsnit.

Litteratur

- Baron, Naomi S. (2008). *Always On: Language in an Online and Mobile World*. Oxford, Oxford University Press.
- Bordwell, David (2008). *Poetics of Cinema*. New York og London, Routledge.
- David, Gabriela (2009). "Clarifying the Mysteries of an Exposed Intimacy". In: Nyíri, Kristóf (2009) (red.): *Engagement and Exposure. Mobile Communication and the Ethics of Social Networking*. Wien, Passagen Press.
- Debatin, Bernhard og Wulff, Hans J. (1991) (red.). *Telefon und Gesellschaft: Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*, bind 4. Berlin, Spiess Volker GmbH.
- Dias Branco, Sergio (2008). "The Mosaic Screen: Exploration and Definition". In: *Refractory* vol. 14: blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/
- Ellis, Bret Easton (1991). *American Psycho*. New York, Vintage Books.
- Everleth, Mike (2008). "SMS Sugar Man". www.badlit.com/?p=1901 (17.11.2008).
- Finnemann, Niels Ole (2001). "Internet – A New Communicative Infrastructure". In: *Skrifter fra Center for Internetforskning*, no. 2. Århus, Aarhus Universitet.
- Garwood, Ian (2008). "Sound and Space in the Split Screen Movie". In: *Refractory* vol. 14: blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/
- Goggin, Gerard og Hjorth, Larissa (2009). *Mobile Technologies*. New York, Routledge.
- Goggin, Gerard og Hjorth, Larissa (2007). *Mobile Media 2007*. Sydney, University of Sydney.
- Goggin, Gerard (2006). *Cell Phone Culture*. New York, Routledge.
- Gunning, Tom (1991). "Heard over the Phone". In: *Screen* no. 32, 1991.
- Hagener, Malte (2008). "The Aesthetics of Display: How the Split Screen Re-Mediates Other Media". In: *Refractory* vol. 14: blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/
- Hjarvard, Stig (2005). *Det selskabelige samfund*, 2. udgave. København, Samfundslitteratur.
- Horst, Heather A. og Miller, Daniel (2006). *The Cell Phone: An Anthropology of Communication*. Oxford og New York, Berg Publishers.
- ICT (2010). "The World in 2009: ICT Facts and Figures". www.itu.int/ITU-D/ict/index.html
- Katz, James Everett (2008) (red.). *Handbook of Mobile Communication Studies*. London og Cambridge, MIT Press.
- Kavoori, Anandam og Arceneaux, Noah (2006) (red.). *The Cell Phone Reader*. New York, Peter Lang.
- Kragh, Hans Flemming (2004). "TV: Det islandske vasketøj". In: *Ekstra Bladet* 18/10 2004, 1. sektion, s. 7.

- Krimmel, Micki (2006). "The World's First Cell Phone Feature Film". www.worldchanging.com/archives/004150.html (25.2.2006).
- Larsen, Peter Harms (2003). *De levende billeders dramaturgi*, bind 2. København, DR.
- Laursen, Ditte (2007). "Nåede han busen?". In: *Mediekultur* nr. 42/43. Århus, SMID.
- Levinson, Paul (2006). "The Little Big Blender: How the Cell Phone Integrates the Digital and the Physical, Everywhere". In: Kavoori, Anandam og Arceneaux, Noah: *The Cell Phone Reader*. New York, Peter Lang.
- Ling, Rich & Per E. Pedersen (2005) (red.). *Mobile Communications: Re-negotiation of the Social Sphere*. London, Springer.
- Ling, Rich (2009). "Mobile Communication and Teen Emancipation". In: Goggin, Gerard og Hjorth, Larissa (red.): *Mobile Technologies*. New York, Routledge.
- Ling, Rich og Donner, Jonathan (2009). *Mobile Communication*. Cambridge og Malten, Polity Press.
- Meyrowitz, Joshua (1997). "Tre paradigmer i medieforskningen". In: *MedieKultur* no. 26. Århus, SMID.
- Meyrowitz, Joshua (1985). *No Sense of Place*. Oxford og New York, Oxford University Press.
- Meyrowitz, Joshua (2005). "The Rise of Glocality". In: Nyíri, Kristóf (red.): *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*. Wien, Passagen Press.
- Mittel, Jason (2006). "Narrative Complexity in Contemporary American Television". In: *The Velvet Light Trap* no. 58, efterår 2006.
- Nielsen, Jakob Isak (2006). "Konvergerende skæbner". In: 16:9 no. 19. www.16-9.dk/2006-11/side03_leder.htm. Forfatternavn ikke angivet.
- Nyíri, Kristóf (2005) (red.). *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*. Wien, Passagen Press.
- Nyíri, Kristóf (2009) (red.). *Engagement and Exposure: Mobile Communication and the Ethics of Social Networking*. Wien, Passagen Press.
- Poster, Mark (2005). "Digitally Local". In: Nyíri, Kristóf (red.): *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*. Wien, Passagen Press.
- Salt, Barry (1992). *Film Style and Technology: History and Analysis*. London, Starword.
- Sconce, Jeffrey (2004). "What If? Charting Television's New Textual Boundaries". In: Spigel, Lynn og Olsson, Jan (red.): *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*. Durham, Duke University Press.
- Townsend, A. M. (2002). "Mobile Communications in the Twenty-First Century City". In: Brown, Barry, Green, Nicola og Harper, Richard (red.): *Wireless World: Social and Interactional Aspects of the Mobile Age*. London og New York, Springer.
- Tybjerg, Casper (2005). "Forbindelsen er afbrudt". In: Jespersen, Anne og Jørholt, Eva (red.): *Som i et spejl*. Charlottenlund, Forlaget Ries.
- Whitney, Allison (2006). "Can You Fear Me Now? Cell Phones and the American Horror Film". In: Kavoori, Anandam og Arceneaux, Noah: *The Cell Phone Reader*. New York, Peter Lang.