Nr. 224 - vinter 1999

DFI/Museum & Cinematek

KOSMORAMA

Tidsskrift for filmkunst og filmkultur

Filmens ny verden

Filmens ny verden

Forord

Filmen har været 1900-tallets store medium, et oplevelsesmedium, et fortællemedium og et informationsmedium. Her på tærskelen til det nye århundrede - skal vi tale om 2000-tallet? - tager vi bestik af filmens situation og fremtid. Vi ser på de nye strømninger i mediebilledet, teknisk og æstetisk. Og på den filmkunst, der peger fremad.

Klaus Bruhn Jensen og Stig Hjarvard analyserer mediernes situation i 90'erne og gør sig hver især tanker om mediernes fremtidige udvikling. Bent Fausing belyser med udgangspunkt i den tyske instruktør Edgar Reitz den moderne tilværelses transformation til digitaliseret medium. Torben Grodal undersøger computerspillets interaktive fortælleform, mens Ole Ertløv Hansen leder efter nye tendenser i filmfortællingen. Jakob Stegelmann giver en oversigt over de nye computeranimationsteknikker, kendt som CGI (Computer Generated Images), der præger flere og flere film, både animationsfilm og 'almindelige' film. Lennard Højbjerg ser på det æstetiske samspil mellem musikvideo og fiktionsfilm.

Endelig er der fokus på tre nyskabende instruktører fra 90'erne. Adam Frederik Nissen Feldt fortæller om Peter Greenaways nye gigantprojekt *The Tulse Luper Suitcase*; Birger Langkjær fortæller om spillet mellem fiktion og virkelighed i Lars von Triers dogmefilm, og endelig analyserer Eva Novrup den originale struktur i Atom Egoyans *The Sweet Hereafter*.

Kosmoramas næste nummer kommer til sommer og handler om Filmens fjerne verden, bl.a. om afrikansk og asiatisk film

Kosmorama er et uafhængigt filmtidsskrift, der udkommer to gange årligt, udgivet af Det Danske Filminstitut/Museum & Cinematek, Vognmagergade 10, 1120 København K, tel 33 74 35 75, i samarbejde med Institut for Film- & Medievidenskab, Københavns Universitet.

Abonnement kan tegnes direkte på Museum & Cinematek eller via Filmhusets boghandel, pr. check eller giro 604 67 38. Abonnement 1999, 45. årg. koster kr. 250, løssalg kr. 175 pr. nummer. Abonnement 2000, 46. årg., samme pris.

Redaktion: Peter Schepelern (ansvarshavende), Eva Jørholt, Dan Nissen. Layout: Thomas Ring - 2x2mas. Grafisk tilrettelæggelse: Boris Pedersen, KUA. Tryk: Eks-Skolens Trykkeri. ISSN-nr. 0023-4222.

Forsiden: Screenshot fra Kingpin (computerspil)

Indhold

Klaus Bruhn Jensen
Medier af tredje grad 5

Stig Hjarvard
Fra digitale medier til sociale hjælpemidler.
Mennesker og medier i det 21. århundrede 14

Bent Fausing
Vort digitale liv.
Filmen, computermedierne og den biologiske forbindelse. 29

Torben Grodal
Fortællingens frie spil.
Film, computerspil og interaktionens æstetik 44

Ole Ertløv Hansen
Har vi set det nye årtusindes fortælling? 61

Jakob Stegelmann
To Infinity - and Beyond!
Film og computeranimation 76

Lennard Højbjerg
Den inspirerende fortælling.
Musikvideoen og filmen som gensidige forbilleder 86

Adam Frederik Nissen Feldt
San Luis Rey Broen passeret?
En bagudrettet foromtale. 97

Birger Langkjær
Fiktioner og virkelighed i Lars von Triers *Idioterne* 107

Eva Novrup
Mindernes magt.
Historie og hukommelse i Atom Egoyans *The Sweet Hereafter* 121

Boganmeldelser

Casper Tybjerg
Marguerite Engberg:
Filmstjernen Asta Nielsen 138

Johannes Riis
Allen, Richard og Murray Smith:
Film Theory and Analytic Philosophy
Anderson, Joseph:
The Reality of Illusion
Hjort, Mette og Sue Laver:
Emotions and the Arts
Plantinga, Carl og Greg Smith:
Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion 140

Medier af tredje grad

Af Klaus Bruhn Jensen

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

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

Trods alt lykkedes det for medieforskerne at få indført den dagsorden i offentlig debat, at tv-programmer indeholder lige så umistelige kulturværdier som teaterstykker eller skulpturer. Et af deres kneb var at påpege, at gammelkulturen følte sig truet af den ny, 'anden' kultur: Kulturpaverne ville ikke indrømme, at de selv forgreb sig på mediekulturen, eller i det mindste var tiltrukket af de forbudte fristelser. Siden Freuds *Drømmetydning* meget passende udkom i år 1900 havde dette været en af århundredets anerkendte sandheder.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Resultatet indtil videre er, at computermedier kan simulere ikke blot medier af anden grad, men også i et vist omfang medier af første grad: I forestillingen om 'kunstig intelligens' ligger tanken om, at medier og mennesker kan erstatte hinanden. Under alle omstændigheder spiller de tre medieformer sammen, når de bliver indlejret og genindlejret i hinanden. De 'nye' computermedier trækker i deres kulturelle udtryk på en tusindårig tradition af genrer og stilarter; de 'gamle' medier som avisen, men også film og tv, henviser til og anvender formater fra de nye medier, fra grafik over ikoner til 'vinduer'. Bolter og Grusin (1999) har sammenfattet denne dobbelte bevægelse i betegnelsen 'remediering' med den pointe, at nye teknologiske muligheder giver anledning til en løbende omarbejdning af kulturformerne og ikke mindst af offentlighedens oplevelse af, hvilke af disse former der er de mest umiddelbare og gennemsigtige adgangsnøgler til virkeligheden. Det var en lignende pointe, Marshall McLuhan (1962, 1964) fremførte - trods sin hang til teknologisk determinisme og historisk abstraktion - da han påpegede, at mediehistorien udgør et kolossalt arkiv med kreative - og kommercielle - muligheder i nutiden.

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

må skrives i det næste årtusinde.

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

Ikke desto mindre deler de to faser i AI-forskningen en forestilling om, at teknologisk hardware og menneskelig *wetware* kan erstatte hinanden. Denne forestilling har været og er stadig meget udbredt i den gængse forståelse af ny teknologi, med litterære rødder i hvert fald tilbage til Mary Shelleys *Frankenstein* (1818). I princippet skulle maskinen kunne vikariere for mennesket ved at bearbejde information, udføre opgaver og endda give udtryk for følelser. Dette princip for sammenligning mellem menneske og maskine har at gøre med identitet eller substitution mellem den menneskelige og den teknologiske enhed. Heroverfor står f.eks. HCI-feltet, som med baggrund i J.C.R. Lickliders og Douglas Engelbarts *augmentation research* opfatter den teknologiske enhed som en forøgelse eller tilføjelse til menneskets egne muligheder, et redskab til mere udstrakt aktivitet og intervention i virkeligheden. Hermed drejer sammenlignings-princippet sig ikke om erstatning eller substitution, men om udstrækning eller extension. Endelig har CMC-feltet behandlet computeren som endnu en kanal til kommunikation, der i en række henseender er sammenlignelig med andre (masse)medier.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der bliver engang. Engang i det 21. århundrede bliver det uholdbart at skelne mellem massemedier og andre medier, kultur og kunst. Medier er midler til kommunikation, som sammenlagt bliver til kultur. At bruge medierne til at tænke over sig selv i virkeligheden, og til at gribe ind i verden, er ingen kunst.

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

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

Litteratur

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

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

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

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

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

Jones, S. (ed.) 1998. *Cybersociety 2.0.* Thousand Oaks, CA: Sage.

Lévi-Strauss, C. 1991. *Totemism.* London: Merlin Press (Orig. publ. 1962).

Mayer, P. (ed.) (under udgivelse). *Communication, Computer Media, and the Internet: A Reader.* New York: Oxford University Press.

McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg Galaxy.* Toronto: University of Toronto Press.

McLuhan, M. 1964. *Understanding Media.* New York: McGraw-Hill.

Messaris, P. 1994. *Visual "Literacy": Image, Mind, and Reality.* Boulder, CO: Westview Press.

Middleton, R. 1990. *Studying Popular Music.* Milton Keynes, UK: Open University Press.

Negroponte, N. 1995. *Being Digital.* London: Hodder & Stoughton.

Ong, W. 1982. *Orality and Literacy.* London: Methuen.

Thompson, J.B. 1995. *The Media and Modernity.* Cambridge: Polity Press.

Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.* New York: Simon & Schuster.

Williams, R. 1974. *Television: Technology and Cultural Form.* London: Fontana.

Fra digitale medier til sociale hjælpemidler

Mennesker og medier i det 21. århundrede

Af Stig Hjarvard

De gamle mediers aktualitet. I den almindelige hype omkring IT, Internet, computer og andre nye medier er det en uudtalt antagelse, at de nye medier er på forkant med udviklingen. De nye mediers højteknologiske form bliver taget som udtryk for deres sociale og kulturelle duelighed i et højmoderne samfund. 'Cutting-edge'-teknologi bliver på denne måde ikke kun gjort til et tegn på ændrede måder at kommunikere mellem mennesker på, men også til et varsel om nye sociale relationer, om fremkomsten af nye kulturformer og dermed også af ændrede forbrugsmønstre.

Men hvad nu, hvis det forholder sig lige omvendt? Hvis nye digitale medier er bagud i forhold til den sociale og kulturelle udvikling, og de gamle medier, bøger, presse og broadcasting måske nok benytter sig af ældre teknologi, men i social og kulturel forstand er langt mere på omgangshøjde med den virkelighed, den almindelige dansker befinder sig i. Hvad ældre medier mangler af ny teknologi, opvejes måske af en langt større tilpasning - form- og indholdsmæssigt - til den moderne danskers adfærd og livsstil. De nye IT-medier er måske kun nye i teknologisk forstand; i social og kulturel forstand er de om ikke gammeldags, så slet og ret umodne; de venter som en anden teenager på en social rollemodel, der kan udstyre dem med et mål med tilværelsen, med kommunikativ retning, form og substans.

Hvis de nye IT-medier har været præget af en larmende teknisk revolution gennem det sidste årti, har dette århundrede budt på en stille social og kulturel revolution for de trykte medier. Et par enkelte citater fra to redaktører af en større københavneravis - med godt hundrede års mellemrum - kan illustrere spændvidden i denne stille revolution; først Viggo Hørup i 1884, dernæst Tøger Seidenfaden i 1998:

> Enten raader den offentlige Mening eller den raader ikke. Men i det Øjeblik, vi slipper den offentlige Mening, forvandler vi alle vore Institutioner til Gøgl og Blændværk, alle vore politiske Rettigheder til Skin og Humbug, thi de hviler allesammen paa Landets offentlige Mening, de er byggede derpaa, det er deres bærende Kraft. [...] Lad Pressen høre op at tale om Politik; det er ligegyldigt, om den vinder Stemningen eller taber den. Lad den nøjes med de brækkede Ben og med at følge Skuespillerne frem og tilbage mellem Sekundtheatrene. Fornægt den offentlige Menings Myndighed, og de har magtstjaalet alt Udviklings Arbejde, alt Fremskridt og al Agitation. Vort Aarhundrede siger til os: Stræb at trænge igennem, læg alle Kræfter i Din Sag og Du skal sejre. (Viggo Hørup, Politiken, 25. oktober 1884).

Politiken er skrevet for dig, der synes, at livet skal leves hver dag - og som bruger fritiden aktivt og gerne vil have nye oplevelser. Næsten uanset hvad dit hjerte banker for, finder du det i Politiken, landets førende kulturavis. Vi kommer hele spektret rundt. Liv og død, bøger, film, arkitektur, sex, kærlighed, rock, mad, vin, mode, forældre, børn, samliv, underholdning, markedsføring, kunst, teater, rejser... og meget mere [...] Vi er sikre på, at du vil finde ny inspiration og gode ideer - og masser af kærlighed til livet i din avis.
(Tøger Seidenfaden, Politiken, direct mail 6. maj 1998).

Hvor Hørups avis var i den politiske kamps og den offentlige menings tjeneste, er Seidenfadens avis i det private individs tjeneste. Mest iøjnefaldende er der indtruffet en revolution i valg af emner og sprogtone. Hvor Hørup talte om politik og magt, myndighed og udvikling, taler Seidenfaden om liv og død, sex og kultur. Det betyder ikke, at politik og magt er forsvundet fra den moderne omnibusavis' spalter, men at den politiske journalistik er blevet ét blandt mange andre stofområder. Hvor Hørups sprogbrug var agitatorisk og offentlig, er Seidenfadens behagende og intim. Paradoksalt nok er det formmæssigt mest personlige af de to indlæg en direct mail fra Politikens marketingsafdeling, hvorimod Hørups bombastiske tale netop var forfattet af ham selv personligt; han havde holdt talen dagen forinden til et politisk møde. Skinnet bedrager: det personlige er ikke reelt mere personligt; men det personlige forstået som det private individ er rykket i centrum - både som emne og modtager - for kommunikationen.

Ved indgangen til det 21. århundrede er pressen ikke længere den fjerde statsmagt, men er med den norske medieforsker Martin Eides formulering blevet til den 14 "fjerde servicemagt" (Eide, 1992). Pressens opgave er at levere livshjælp til det enkelte individ på praktisk talt alle livets områder, at bistå den enkelte i hans eller hendes vej til det gode liv. Denne service-journalistik deler perspektiv med forbrugerjournalistikken, men den rækker langt videre end forbruger-synsvinklen. For selvom forbrugsvalg er et vigtigt element i den moderne danskers identitetsdannelse og karriere, udstrækker service-journalistikken sig til alle, også ikke-kommercielle felter. Når traditionen ikke længere kan bistå med klare normer for, hvordan man bør leve sit liv, er man overladt til selv at tage hånd om sit liv. Når den moderne dansker læser sin avis er det ikke mindst for at blive præsenteret for livsudkast. Igen: det betyder ikke, at politisk stof er overflødigt eller uinteressant, men det er fra at have været et hovedanliggende blevet til ét specialområde blandt andre, hvor - i dette tilfælde - individets rolle som samfundsborger betjenes. Og det individuelle perspektiv viser sig ved, at også den politiske journalistik i stigende grad præges af, at samfundsborgerrollen tolkes som en rettighedshaverrolle.

Bogmarkedet har også oplevet serviceperspektivets indtog. Her bugner det med selvhjælps- og lær-at-udvikle-dig-selv-bøger. Hvor man for halvtreds år siden stadig kunne finde retledningslitteratur, der angav hvordan den enkelte kunne tilpasse sig en fælles norm, har man i dag kun vejledningslitteratur, hvor den enkelte ikke skal finde den rette, men sin 'egen vej' og derigennem 'skabe sit eget liv'. Litteraturboomet inden for genrerne biografier og erindringer er endnu et tegn på bogmarkedets tilpasningsdygtighed over for danskernes efterspørgsel på livshjælp i bred forstand. Hvor dannelsesromanen tidligere gav retledning - og advarsler - til

den unge vordende borger, giver biografien og selvbiografien en forsmag på den fylde, man kan opnå ved at blive helt i sit eget liv. Magasinpressen og dele af ugepressen er de medier, der er gået længst i serviceringen af det private individ. Hylderne i en velassorteret banegårdskiosk har netop karakter af at være et stort tagselv-bord med opskrifter på alle mulige lykkelige liv.

De betydelige forandringer, der har fundet sted inden for radio og tv i det seneste årti, kan umiddelbart ses som udtryk for, at disse medier har været mest 'omstillingsparate', men det behøver ikke at være tilfældet. Der er snarere belæg for at sige, at 1990'ernes omstilling af radio og tv fandt sted, fordi man skulle indhente det efterslæb, man i kulturel og social forstand var præget af. Det traditionelle public service koncept var usamtidigt i forhold til danskernes øvrige virkelighed, og 1990'ernes deregulering gav mulighed for, at radio og tv kunne komme på omgangshøjde med de trykte medier og den serviceindstilling, de havde udviklet over for brugerne.

Tilsvarende må de nye IT-medier - for at slå igennem - først udvikle en form og et indhold, der mindst er på niveau med det, som de eksisterende medier kan tilbyde. De nye medier må lære af de gamle, for de gamle mediers form og indhold udgør en genetisk pulje, en tavs viden akkumuleret gennem årtier om brugernes præferencer.

Den bedste teknik er den mindst egnede. Hvis man vil skabe sig en idé om, hvilke typer af medier der vil opnå større udbredelse i de kommende år, kan man se på det eksisterende mediesystems genetiske sammensætning; her får man et fingerpeg om, hvilke egenskaber ved medier der har vist sig egnede frem til nu. Når forbrugeren står over for at vælge en ny medieteknologi, synes der at være i hvert fald ét forhold, som næsten har karakter af en lovmæssighed: forbrugeren fravælger konsekvent den mest avancerede medieteknologi. Hardware-branchen lokker fortsat med den bedste billedopløsning og den fineste lydkvalitet, men det viser sig gang på gang, at det ikke er udslagsgivende for forbrugerens valg. Tværtimod vil han eller hun ofte vælge den ringeste tekniske løsning, blot den kan noget andet. Men hvad er så det andet, han eller hun foretrækker?

Da kassettebåndoptageren vandt stor udbredelse i 1960'erne og 1970'erne, var kvaliteten klart ringere end både spolebåndoptagerens og pladespillerens lyd. Men kassettebåndoptageren tilbød noget andet: den var billigere og mere mobil, og så tillod den brugeren at optage selv for en billig penge. Da salget af mobiltelefoner eksploderede, var lydkvaliteten så ringe, at enhver KTAS-tekniker ville have roteret i sin grav. Først et årti efter mobiltelefonens introduktion kan TeleDanmark stolt lancere modeller, der har en kvalitet, der blot minder om lyden i en fastinstallation. Men mobiltelefonen var netop mobil og tilbød dermed større fleksibilitet for brugeren.

Det store HDTV-projekt (High Definition Television) led både i Japan, USA og Europa en krank skæbne, blandt andet fordi det viste sig urealistisk at få forbrugere til at betale enorme summer for blot at få bedre billede og lyd. Folk ville hellere have flere tv-kanaler og dermed større programudbud at vælge imellem og gerne gratis eller så billigt som muligt gennem brug af piratdekoderkort o.lign. Cd'ens afløsning af LP'en kan umiddelbart anskues som et udtryk for, at teknisk kvalitet undertiden spiller en vigtig rolle, men det er

næppe en holdbar tolkning. cd'ens udbredelse var i høj grad et resultat af en stærkt udbudsstyret fællesindsats fra musikbranchen, og når kunderne købte teknologien, var det ikke mindst for at udnytte cd'ens større fleksibilitet: programmeringsmuligheden.

Distributionen af film- og tv-billeder over Internettet fra filmselskabers og tv-stationers websites er måske det fremmeste eksempel på, at en ny medieteknologis indtog indebærer et drastisk fald i lyd- og billedkvalitet. Det er stort set kun den øgede fleksibilitet, herunder interaktivitet, der kan foreklare, at nogen vil se film-trailers og tv-aviser i en ekstremt dårlig kvalitet, der er så markant afvigende fra film- og tv-forbilledet, at den har udviklet sig til en særegen 'low-res' (lavopløsning) æstetik. DVD-formatet kæmper i øjeblikket med VHS-båndet, men førend DVD-formatet kan tilbyde større fleksibilitet (både optagemulighed og tidsforskydning - ikke kun overflødiggørelse af spoling) end videobåndet, kan det næppe få forbrugeren til at opgive det velafprøvede videobånd og de akkumulerede lagre af gode videofilm. DVD'ens store fortrin vil være, at den tilbyder brugeren en fleksibilitet i platformsvalg: den kan både køre på computeren og tv-apparatet. Men den vil næppe ændre på distributionsforholdene. Videobutikker vil fortsat eksistere, men nu som DVD-butikker med en mindre afdeling VHS-bånd for entusiaster og efternølere.

Skal man sammenfatte nogle hovedtendenser i denne sociale selektionsproces kan man sige, at tre forhold kendetegner de bedst egnede medieteknologier: de skal tilbyde brugeren det *største softwareudbud*, de skal være *fleksible* for modtageren i brugssituationen (mobilitet, tidsforskydning, programmering etc.), og endelig skal de være *prisbillige*. Høj teknisk kvalitet er en ekstra gevindst, som forbrugeren tager med, hvis de øvrige faktorer er tilstede. Ellers udgør høj teknisk kvalitet en udviklingshistorisk blindgyde.

Store og små skærme. Når mediets fleksibilitet i forhold til brugeren er så vigtigt et parameter, hænger det sammen med, at medier er noget, mennesker bruger til at definere sociale situationer med. Jo mere brugeren selv kan bestemme over mediet (hvor, hvornår, hvilken form og indhold), desto mere kan han eller hun skabe de ønskede sociale situationer ved hjælp af mediet tilpasset de konkrete omstændigheder (opholdssted, deltagere, stemning, tid på dagen etc.) Medier bruges først og fremmest til at definere hvilken adfærd, hensigt og stemning, der skal høre til en bestemt situation (hyggeaften med venner; frikvarter mellem arbejdsopgaver; markere overgang før søvn etc.); mediets kommunikation er ikke et mål i sig selv, men et middel til at skabe bestemte sociale situationer.

Fleksibiliteten er øget i takt med antallet af medier i hjemmet. Da der kun var én avis, én telefon, ét radioapparat og ét tv-apparat - alle placeret i stuen - kunne mediet definere den sociale situation i hjemmet. Mediets definition blev hjemmets definition, og mediebrugen blev en selvstændig situation og aktivitet i forhold til hjemmets øvrige aktiviteter. Efterhånden som antallet af radioer, blade, telefoner, telefonsvarere, computere, tv-apparater, walk-men, musikanlæg og ghettoblastere er vokset eksponentielt i de fleste husstande og har bredt sig til bilen, sommerhuset, båden og havestuen, og for enkeltes lydmediers vedkommende også til cyklen, jogging-turen og hundeluftningen, er definitionsmagten blevet vendt om. Det

er i stigende grad brugeren, der afstemt i forhold til hjemmets lokaliteter bruger medierne som byggestene til understøttelse af bestemte situationer.

Medier er ikke længere magtfulde massekommunikationsmidler, men sociale hjælpemidler spredt rundt omkring i hjemmets møblement. Og i takt med spredningen er der åbnet for en langt mere differentieret og individualiseret brug af medierne til at understøtte mange forskellige sociale situationer. Definitionsmagten er flyttet fra familie-enheden - under husfaderens overopsyn - til individniveau, hvor børn og voksne tendentielt har lige stor magt. Det forhold at flere medier er tilgængelige i de fleste rum og flere medier er tilgængelige i samme enhed (radio, kassette, cd i én; radio og ur i én, tv, tekst-tv, tv og spillemaskine i én) får mediet til at ændre karakter; snarere end at være en selvstændig enhed bliver mediet til en genre. Radio er ikke længere radio som selvstændigt medie, men bliver en lydgenre, der kommer ud af samme kasse som cd'en og kassettebåndet. Alle tre medier giver lyd - og først og fremmest musik. I stedet for den gamle opdeling i medier baseret på afsenderinstitution og teknik, får man en brugerbaseret opdeling baseret på basale kognitive og fysiske karakteristika: lydmedie, skærmmedie, papirmedie. Medierne bruges i lyset af dette i forhold til, hvad de sociale situationer tillader eller indbyder til: er der kun plads til lyd, så vælges der en lydgenre. Er der behov eller mulighed for en større opmærksomhed, vælges en skærm- eller papir-genre. Skal situationen være mere kollektiv, vælges et skærmmedie; skal den være mere individuel, vælges et papirmedie.

Hidtil har medierne spredt sig fra hjemmets centrum - stuen - til periferien: børneværelser, forældresoveværelse, arbejdsværelse, køkken etc. Typisk har den nyeste og bedste generation af et medie befundet sig i stuen og i takt med nyanskaffelser, børnefødselsdage og konfirmationer er ældre, mindre eller billigere modeller langsomt diffunderet ud i resten af hjemmet. Den fremtidige diffusion af medier i hjemmet vil formodentlig gå knapt så entydigt fra centrum til periferi - i nogle tilfælde vil det gå den modsatte vej: periferien vil råde over det nyeste og mest avancerede, og først siden vil centrum blive tilgodeset med nyskabelserne. Et eksempel på dette vil være integrationen af tv og computer.

Konvergensen mellem tv og computer vil i løbet af de næste 5-10 år tage betydelig fart. Det sker ikke i første omgang som et resultat af, at én fælles digital platform bliver markedsført af IBM eller Sony, ej heller som følge af at MIT eller Microsoft får udviklet dét geniale styresystem, der på en intuitiv måde forener brugen af tv med computer. Det sker fordi brugerne ønsker at opnå større fleksibilitet og softwareudbud for en billigere penge. Et tv-indstikskort, et parabolindstikskort og et DVD-drev til computeren tilbyder et billigt tv-apparat, en billig parabol og en relativt billig videoafspiller, der også kan bruges til avancerede spil. Når der alligevel står en computer med skærm i arbejds- eller børneværelset, er det fristende at forvandle den til et tv-apparat for 695 kr, ligesom et DVD-drev med medfølgende indstikskort forvandler computeren til både tv og videomaskine. Ofte kan man på samme indstikskort få tekst-tv-modul, clock-radio eller lignende med i købet, plus et par DVD-film eller -spil for de samme penge. På nye og lidt større computere er DVD-drev fast udstyr, og dermed er pc'en tilnærmelsesvist født som video og tv-apparat. Tilsvarende kan børneværelsernes små

tv-apparater for en billig penge gøres til spillecomputere med en Nintendo- eller Playstation-spillekonsol. På denne måde bliver hjemmets små skærme stedet for integration af tv og computer.

I denne proces vænnes forbrugeren gradvist til at opfatte tv og computer som beslægtede medier eller rettere: som en billedskærm med forskellige sociale brugsfunktioner. I samme moment vænnes brugeren til ækvivalensen mellem forskellige interfaces: knapperne på apparatet, musen, fjernbetjeningen, tastaturet eller en visuel repræsentation af disse på skærmen kan alle bruges til at tænde for fjernsynet og slukke for computeren. Der er ikke noget softwarefirma, der har succes med et fælles multimedialt interface, men i brugerens omgang med medierne er dette interface ved at opstå som en praktisk viden; en evne til at overføre funktioner fra et medie til et andet. Når det første intuitive styringssystem eller interface til en fælles digital medieplatform udvikles og slår igennem, vil det derfor næppe være en stor eller overraskende opfindelse. Når et sådant interface vil fremstå som intuitivt rigtigt, skyldes det netop, at det vil artikulere en tavs praktisk viden, der allerede er til stede hos brugeren i et eller andet omfang.

Der sker ikke kun en konvergens mellem den lille computerskærm og tv's store skærm. Der sker også en konvergens nedad: mellem computerens lille skærm og mobiltelefonens mikroskærm. De mere avancerede mobiltelefoner tillader allerede i dag at modtage og sende elektronisk post og forskellige former for visuel information. Næste generation af mobiltelefoner vil ud over dette være fulddygtige Internetbrowsere, der gennem brug af særlige protokoller kan forenkle informationen fra de enkelte hjemmesider, så de kan aflæses på en mobiltelefonskærm. Udbredelsen af spillemaskiner i lommeformat og udviklingen af CE-computere og digitale assistenter er et tegn på, at også computeren nærmer sig mobiltelefonens skærmformat, og flere af dem leveres nu med enten modem eller rigtig mobiltelefon indbygget. Multifunktionalitet ledsager på denne måde mediekonvergensen.

Spredningen af tv, computer og telefon i hjemmet og den samtidige konvergens mellem medierne bidrager til, at de som selvstændige medier mister definitionsmagt over mediebrugen. I stedet vil to - ganske håndgribelige - forhold blive af afgørende betydning for deres brug: skærmens størrelse og skærmens placering i hjemmets sociale geografi. Den amerikanske antropolog Edward T. Hall påviste i sine studier, hvorledes størrelse og afstand mellem mennesker har afgørende betydning for kommunikation og adfærd og for deltagernes opfattelse af selve interaktionen (Hall, 1967). Han viste således, at der til bestemte afstande kaldet intim, personlig, social og offentlig afstand, knytter sig bestemte auditive, visuelle, kinetiske og andre sansemæssige karakteristika. Samtidig knytter der sig til disse afstande forskellige former for social interaktion af henholdsvis intim, personlig, social og offentlig karakter. Hvis man er i en arbejdssammenhæng, vil man typisk interagere på social afstand (1,2 - 3 meter), hvorimod man i en snæver vennekreds i bogstavelig forstand vil interagere snævert: på personlig afstand (0,5 - 1,2 meter). Og omvendt: skaber man en bestemt fysisk afstand til andre mennesker, giver det i sig selv en social mening.

Skal man forstå, hvorledes brugeren vælger medier og genrer i et mediemiljø, hvor der dels er en flerhed af medier tilgængelige i alle hjemmets rum og dels har

fundet en vis konvergens sted mellem medierne, kan man tænke sig nogle brugsprofiler baseret på Halls afstands-taxonomi. Hvis vi tager skærmmedierne, kan man således skelne mellem fire forskellige skærmstørrelser, der hver især ækvivalerer med en bestemt interaktionsafstand: Mikroskærmen, den lille skærm, den store skærm og det store lærred. I valget af skærmstørrelse indgår ønske om interaktivitet som et vigtigt parameter. Jo større skærm, desto mere vil der være tale om "ren" reception, en mediebrug hvor modtageren altovervejende har rollen som modtager. Jo mindre skærm, desto mere vil mediebrugen åbne mulighed for interaktion, enten med nogen langt væk eller med de personer, brugeren er sammen med. Tabel 1 giver en oversigt over nogle de brugsformer, der kendetegner omgangen med de enkelte skærmstørrelser.

De hidtidige genrer i tv, radio og

Interaktion ◄——————► Reception

Intim afstand	Personlig afstand	Social afstand	Offentlig afstand
Mikroskærm Under 10"	Den lille skærm 10 - 19"	Den store skærm 20 - 29"	Det store lærred Over 35"
Arbejde og fritid. De små praktiske opgaver, tidsfordriv, interpersonel kommunikation. For 1 - 2 personer. (Notater, email, telefoni, chat, spil, udregning)	Arbejde og fritid. Alene, fælles eller bare sammen De store opgaver og de små oplevelser. For 1 - 3 personer. (Internet, tekstbehandling, radio, tv, video, spil, email).	Fritid. Fælles underholdning og information, store oplevelser. For 2 - 6 personer. (Spillefilm, lejevideo, weekendunderholdning, koncert, fodboldkamp).	Fritid. Fælles underholdning uden for hjem og hverdag. For mange mennesker, der ikke alle kender hinanden. (Spillefilm, IMAX).

Tabel 1. Medieskærmens størrelse og kendetegn ved den foretrukne mediebrug.

Internet vil næppe ændre karakter i større omfang som følge af den igangværende udvikling, i hvert fald ikke inden for en overskuelig årrække. Om 5-10 år vil der fortsat være god afsætning for brede underholdningsprogrammer i tv fredag og lørdag aften, søndagssport i tv, korte og lange nyhedsprogrammer i radio og tv ugen igennem, ligesom aktualitets-udsendelser, reality-programmer, talkshows, film, serier, musik og speedsnak er slidstærke mediegenrer på tværs af medieplatforme.

I stedet vil der ske nogle forandringer i

brugerens nærmiljø, som vil påvirke den måde, hvorpå medier forstås og bruges. Pointen med at påpege sammenhængen mellem skærmstørrelse og mediebrug er således at eksemplificere nogle konsekvenser af en ændret mediesammensætning i brugerens hjem. Den vigtigste konsekvens er i denne sammenhæng, at der hos brugeren gradvist vil opstå nogle præferencer og brugsmønstre, der tager afsæt i en række genre- og medieskel, som udspringer af mediernes størrelser og placering i hjemmet - og dermed ikke tager afsæt i de genre- og medieskel, som producenterne opererer med. Hvor avisen, radio, tv og Internet tidligere tilbød modtageren en ny oplevelse ved at skabe en ny social situation, vil udviklingen i hjemmets medieøkologi snarere betyde en integration af medierne i individers og sociale gruppers egen skabelse af sociale situationer. Medieudviklingen er generelt gået fra at være en afsenderstyret til en modtagerstyret virksomhed, og dette afspejler sig også i mediebrugens individuelt tilpassede form. På en vis måde vil mediebrugernes praktiske omgang med medierne være forud for digitaliseringen. I den praktiske hverdagsbevidsthed vil både betjeningen og brugen af de forskellige medier og genrer gradvist udviske absolutte skel mellem de enkelte medier; medier vil gradvist få status af genrer, og man vil gradvist se disse 'nye' genrer som funktionelle ækvivalenter på tværs af medieplatforme. Den tekniske enhed, som digitaliseringen vil skabe mellem alle medieformer, er således allerede i støbeskeen i den praktiske omgang med de eksisterende medier.

Typologien over forskellige skærmstørrelser angiver, hvad brugeren fortrinsvis vil bruge de forskellige skærme til. Men brugeren er fleksibel og vil jævnligt - af praktiske årsager - bruge skærme af lidt større eller mindre størrelse til samme formål, selvom det ikke er ideelt. Forbrugeren vil forvente, at alle størrelser kan anvendes til stort set alle formål, hvilket betyder, at de forskellige medieydelser i mere eller mindre udvidet form skal være tilgængelige på alle platforme. Hvis der på apparatet er en skærm, vil det for brugeren være handy, hvis den både kan tage tv-avis, email og pc-spil. I konsekvens heraf vil der være behov for, at software af enhver slags versioneres teknisk, form- og indholdsmæssigt til de fleste platforme, også selvom hovedbrugen kun vil ligge på bestemte skærmstørrelser og medietyper.

Medier har personlighed. Medier er sociale hjælpemidler, men for brugeren er de lige så meget sociale væsener som de er rene redskaber. Normalt vil man trække på smilebåndet over den ældre medborger, der hilser igen, når tv-værten siger "god aften". Man ved jo bedre: hverken tv-apparatet, programmet eller værten hilser i virkeligheden på én; man ved, at mediet er et teknisk redskab for fremførelsen af industrielt produceret software. Men selvom brugeren godt ved det med sit bevidste jeg, handler hun på en ganske anden måde. Eksperimentel forskning i menneskers omgang med både nye og gamle medier viser, at brugerne er tilbøjelige til at indtage en social og naturlig indstilling til medier: medier, der hilser og er høflige, bliver ikke blot behandlet som sociale væsener; de bliver også opfattet mere positivt, netop fordi de er høflige. Den sociale og naturlige indstilling afspejler sig også i mediehistorien; medierne har successivt indoptaget træk fra den interpersonelle kommunikation; de bliver dermed til en slags parasociale samtalepartnere for mediebrugeren (Hjarvard, 1997).

I receptionsteori har man tidligere talt

om "the suspension of disbelief", d.v.s. det forhold, at man skal overvinde sin skepsis over for mediet for at tage det for gode varer. For at lade sig underholde af en spillefilm eller et underholdningsshow i tv skal man mentalt fjerne parenteserne rundt om filmen og showet, så man for en stund tager fiktionen for virkelighed og ser sig selv som rigtig tilskuer til showet. Det forholder sig bare ikke sådan. Den naturlige indstilling til medierne og deres indhold er netop naturlig: man tager det umiddelbart for gode varer. Hvis stemmen i radioen lyder ked af det, så er det fordi personen faktisk er ked af det. Hvis fjernsynet smiler til en, ja så får man spontant lyst til at smile tilbage til det. Faktisk kræver det et mentalt arbejde at suspendere denne naturlige indstilling; man skal anstrenge sig for ikke at tage pålydende for gode varer.

Når det forholder sig sådan, hænger det sammen med, at grundbestanddele i den menneskelige adfærd og den kognitive og sansemæssige udvikling var færdiggjort længe før, der var tænkt på trykte og elektroniske medier. Resultatet er, at "modern media now engage old brains", som Reeves & Nass (1996: 12) formulerer det. Gennem eksperimentel forskning viser de, hvordan mennesker spontant behandler medier og forskelligt medieindhold som sociale væsener og steder. Hvis et medie regelmæssigt smigrer brugeren, ja så synes han, at det er et meget bedre medie - også selvom han ved, at smigeren ikke bygger på noget kendskab til ham. Hvis mediet tilpasser sig brugerens personlighed, vil hun også vurdere det mere positivt. Uden at være bevidst om det tillægger brugeren sit tv-apparat, computer, programmer og software personlige egenskaber, et køn, et socialt tilhørsforhold o.lign. Hvis mediet imødekommer denne sociale og naturlige indstilling hos brugeren, vil det både fremme brugen af mediet og resultere i større påskønnelse af mediet:

> Because people have a strong positive bias towards social relationships and predictable environments, the more a media technology is consistent with social and physical rules, the more enjoyable the technology will be to use. Conforming to human expectations means that there is an instant expertise just because we're human, and there are positive responses, including feelings of accomplishment, competence, and empowerment.
> (Reeves & Nass, 1996: 8-9)

I et mediemiljø, der rummer mange kanaler og medieformer, og som i stigende grad integreres i hverdagssituationer overalt i hjemmet, vil mediets evne til at respondere positivt som et socialt væsen på brugerens behov være afgørende for dets succes. Det bevidste og reflekterede valg af kanaler og programmer vil fortsat spille en rolle, men det vil påvirkes af kanalernes og programmernes evne til at være socialt imødekommende og optræde adækvat i forhold til de situationer, som brugeren ønsker, de skal indgå i. Det nytter ikke noget, at en kanal leverer et kvalitetsprodukt, hvis ikke brugeren gennem sin spontane omgang med mediet fornemmer, at der er tale om en sådan kvalitet. Den rette kompetence inden for et felt skal kommunikeres på en brugerrelevant måde.

I det virkelige liv vil mennesker normalt fæste mere lid til personer, der inden for deres felt præsenteres som eksperter. Udsagn fra personer, der fremstår som sagkyndige, vil blive tillagt større vægt end udsagn fra lægfolk. Det samme gælder for medier. Medier, der på den ene eller anden måde præsenteres som særligt kyndige inden for deres felt, vil blive tillagt større autoritet og generelt blive mere værdsat

- også selvom de leverer fuldstændig det samme produkt som et konkurrerende medie. Et forsøg dokumenteret hos Reeves & Nass (1996) kan illustrere, hvor minimal en social påklædning, der skal til, for at brugeren tillægger et medie ekspertstatus og dermed evaluerer mediets ydelser anderledes.

En gruppe forsøgspersoner går ind til ét tv-apparat, hvorpå der står et skilt med teksten "news and entertainment tv". En anden gruppe forsøgspersoner går ind til to tv-apparater. På det ene står et skilt med teksten "news", på det andet et skilt med teksten "entertainment". Begge steder vises fire nyhedsindslag og fire uddrag af forskellige komedier. I den første gruppe vises det hele på samme "generelle" tv-apparat. I den anden gruppe vises nyheder og komedie på hvert sit 'specialiserede' tv-apparat for henholdsvis 'news' og 'entertainment'. Bagefter evaluerer de respektive grupper kvaliteten af de viste programmer. Forsøgsgruppen, der evaluerer de 'specialiserede' udsendelser, har gennemgående en meget bedre vurdering af programmerne end gruppen, der evaluerer de "generelle" udsendelser. Nu skulle man tro, at det skyldes forskelle programmerne imellem. Men, nej. De helt samme nyhedsindslag og komedie-uddrag får en bedre evaluering i den anden gruppe, alene fordi der på en meget simpel måde er angivet, at de pågældende apparater er 'specialiserede' inden for de respektive genrer. Researchen af nyhederne, ja selv den tekniske kvalitet blev vurderet bedre på den 'specialiserede' nyhedskanal.

Når brugerens evaluering af tv-udsendelser kan manipuleres med så enkle midler, hænger det dels sammen med den naturlige indstilling til mediet og dels sammen med, at kvaliteten af information i elektroniske medier er vanskelig at bedømme for forbrugeren. Man kan til en vis grad vurdere underholdningsprogrammers kvalitet - i det mindste kan man konstatere om man griner ind imellem - men kvaliteten af de informationstunge og seriøse genrer er det meget vanskeligt for seeren at vurdere. Man skelner i økonomisk teori mellem tre typer af varer: 'inspection goods', hvor man umiddelbart kan checke, om kvaliteten er i orden (man mærker bare, om æblerne og pærerne er gode nok); 'experience goods' giver først gennem nogen tids brug mulighed for at vurdere, om varen er god nok (vaskemaskinen vasker fint gennem længere tid). Endelig er der 'credence goods', hvor man aldrig helt kan opnå sikkerhed for kvaliteten, men dybest set må forlade sig på en tillid til leverandøren. På samme måde som man aldrig helt kan vide, om bilmekanikeren efterså bilen ordentligt, vil forbrugeren ikke kunne vide, om en nyheds- eller aktualitetsudsendelse er af ordentlig kvalitet. Der er måske nok nogle ydre kendetegn på godt håndværk, men forbrugeren må først og fremmest basere sin brug på tillid til, at både udvælgelse og research har været foretaget på bedste vis.

I et multikanalsystem med høj konkurrence er 'credence goods' af høj kvalitet en sårbar varegruppe, da forbrugeren kan få mange varer til en billigere penge, uden at der umiddelbart ser ud til at være forskel på kvaliteten. Varemærket er en kompensation for dette, idet det både sikrer genkendelighed og tillid mellem forbruger og vare, og det vil være afgørende, at varemærket signalerer ekspertise; det vil i sig selv kunne fremme modtagerens positive evaluering af medieproduktet. Problemet er imidlertid, at et varemærke i sig selv ikke vil være nok. Brugeren omgås medier som sociale væsener, der bistår individet med at skabe forskellige sociale situatio-

ner. Det føromtalte forsøg var i den forstand en alt for kunstig sammenhæng, i den forstand at ekspertise (og varemærkets andre kvaliteter) i praksis skal kommunikeres gennem selve mediets personliggjorte kommunikation. Varemærkets kvaliteter - eksempelvis ekspertstatus - skal omsættes i en kommunikationsform, der for brugeren signalerer social imødekommenhed. Faglig og social kompetence vil set fra et bruger-synspunkt være to sider af samme sag.

Hedonismens jernhårde lov. I 1958 kunne Regnecentralen indvie DASK, Dansk Automatisk Sekvens Kalkulator. Det var den første datamaskine i Danmark, og den blev i offentligheden omtalt som en sensation, der bragte Danmark ind i edb-alderen. DASK holdt ikke i 10 år; i 1967 blev den overført til Danmarks Tekniske Museum i Helsingør (Jensen, 1997). I slutningen af 1990'erne kunne en betydelig mere avanceret datakraft købes i Fætter BR af ethvert dansk barn for en uges lommepenge. Hvad der fire årtier siden kostede en formue, vejede flere tons og fyldte et stort lokale, kan nu fås gratis gennem brevsprækken som bonuspakke for hurtig reaktion på en annonce.

Det ekstraordinære og spektakulære bliver på ét årti det almindelige og ønskelige, på 2-4 årtier det trivielle og selvfølgelige. Hvad der i én tid er et iøjnefaldende fremskridt er efter en generations forløb kun noget, man bemærker, når det mangler. Tilbageskridt og afsavn er derimod langt vanskeligere at håndtere og er ikke noget, der glemmes så let. I psykologien beskriver man dette fænomen gennem *loven om den hedoniske asymmetri* (Frijda, 1998). Mennesker håndterer nye fænomener og livsvilkår gennem vanedannelse. Man kan ikke overleve i en verden, hvor alt er nyt, hvorfor vanen træder ind som hjælp til at indkapsle det nye. Det viser sig, at fremskridt, forbedringer og lykkeligere vilkår i det hele taget meget let gøres til genstand for habituering, hvorimod afsavn i den ene eller anden form meget længere vil forblive genstand for bekymring, klage, ubehag eller blot opmærksomhed. Konsekvensen er, at positive forandringer kun meget kortvarigt vil blive oplevet som fremskridt og derefter vil optræde med en neutral valør, blive baggrund og sædvane.

Loven om den hedoniske asymmetri betyder i mediernes verden, at forbrugeren aldrig bliver tilfreds. Man ser det allerede i vurderingen af programudbuddet. Hvor man som tv-seer for 15 år siden skulle være heldig, hvis der var mere end én spillefilm på programmet om ugen, kan den gennemsnitlige mediebruger i dag vælge mellem adskillige spillefilm hver eneste dag, og hver weekend byder på et sandt orgie af spillefilm. Alligevel høres sjældent begejstring over dette filmiske overflødighedshorn, men ofte lyder sure opstød om magert udvalg og få rigtig gode film. På tilsvarende måde vil man opleve, at dét, der i dag opleves som overvældende og nyskabende, i løbet af nogle årtier vil blive usynligt. Det vil eksempelvis gælde kunstigt skabte verdener i tv-fiktion og brug af 'live'-formen i tv-nyheder.

Selvom vi allerede har vænnet os til Spielbergs dinosaurer i *Jurassic Park*, kan vi dog stadig begejstres over de store optrin med rumvæsener i *Star Wars* og hovedpersonernes metamorfoser i *The Matrix*. Men om nogle årtier vil det være gængs inventar i hver eneste fiktionsfortælling i film og tv, og selv det mindste produktionsselskab i 3. baggård vil råde over langt mere avanceret udstyr, end Industrial Light and Magic gør i dag. Og mediebrugeren vil være helt uimponeret,

blandt andet fordi hun selv kan lave noget tilsvarende på sin egen mediekonsol. Den største forskel vil imidlertid ikke ligge i den lethed, hvormed man kan skabe 'naturlige' udgaver af hypotetiske verdener fra fortiden eller fjerne galakser, men i den selvfølgelighed hvormed man kan skabe realistiske udgaver på skærmmedier af den naturlige verden, vi lever i: hele det danske landskab, hovedstad og provinsbyer, gader, interiører etc. På samme måde som man arbejder på at lægge den danske kulturarv på digital form, vil man i løbet af nogle årtier konvertere den danske nutid til et digitalt format, sådan at man i alle typer af audiovisuel produktion kan genskabe faktisk eksisterende landskaber og byer, ligesom man i dag tilsætter realistiske lydeffekter efter behov. Optagelser on location og i studier vil i længden vise sig at være for dyre, når det samme miljø kan skabes - og bedre kontrolleres - gennem digital teknologi.

Nu findes der også en række konstanter, som vil præge mediebrugen. Ikke mindst er menneskets behov for samvær - og ikke mindst medieformidlet samvær - med andre mennesker umætteligt, hvorfor der til alle tider vil være stor afsætning på genrer, der i en eller anden form tilbyder snak, store armbevægelser, smil og glade ansigter - kort sagt selskabelighed. Sådanne genrer vil i produktionsmæssig forstand være mindre påvirket af digitaliseringen af danskernes nutid, men alle genrer, der rummer naturalistiske scenerier eller udstyrsstykker vil trække på den store digitale version af danskernes verden. Mediebrugeren vil være vænnet til en sådan udstyrsmæssig overflod selv i de billigste fiktionsproduktioner og vil ikke slå sig til tåls med ringere.

Avisens genkomst. Brugen af direkte transmission i tv er set fra brugerens synspunkt forlængst blevet et af fremskridtets selvfølgeligheder. Det var kun i tv's barndom, at man indledte en direkte transmission med Eurovisionens logo og præludiet til Te Deum. Selv i den genre, der giver mindst tid til forberedelse, tv-nyheder, er direkte indslag blevet fast inventar omend endnu ikke dominerende som form. I fremtiden vil 'live'-transmission imidlertid få konkurrence fra et beslægtet fænomen: 'on-line'. Hvor 'live' betegner, at virkeligheden formidles her og nu via en leverandør, betegner 'on-line', at brugeren interagerer her og nu med en leverandør. Selvom der i dag er tale om to forskellige fænomener tilknyttet to forskellige medier (henholdsvis tv og computer), vil 'live' og 'on-line' danne par i et fremtidigt mediemiljø i takt med mediernes konvergens. 'Live' og 'on-line' vil i løbet af et par årtier fusionere og blive til 'real-time'.

Som Bolter & Grusin (1999) peger på i deres teori om "remediation" er ethvert nyt medie kendetegnet ved, at det tilbyder brugeren en endnu større *transparens* og *"immediacy"* i adgangen til virkeligheden, og i konvergensen mellem tv og computer og mellem 'live' og 'on-line' vil der ligge en intention om at tilbyde *samtidighed mellem bruger og verden*: det er ikke kun informationssøgningen, der foregår i 'real-time', men den verden, man udforsker, befinder sig også i 'real-time'. Bolter & Grusin (1999) peger tillige på, at nye medier samtidig vil trække på andre og ældre medier i deres gestaltning af medieindhold og -form, og den øgede transparens til verden vil kun delvis være en realitet. For tv-nyheders vedkommende kan det betyde, at avisens formattering af indhold kan vinde indpas i et kommende 'on-line' medies nyhedsformidling.

I et fremtidigt audiovisuelt medie, hvor

alle tjenester i princippet er on-line, vil der ikke længere være en programschedule eller et programforløb, men en programmenu der sætter brugeren i stand til selv at hoppe rundt i udvalget og mixe sit eget medieforbrug. Der vil således snarere være en række vinduer, hvori leverandøren præsenterer sine aktuelle ydelser. Hvor tv-brugeren i dag tager afsæt i *tidspunktet*, når hun skal vælge i forhold til programoversigten, vil hun i fremtiden tage afsæt i det *genrevindue*, der passer bedst til den *situation*, hun ønsker at skabe. I et sådant mediemiljø vil der ikke være behov for vore dages tv-continuity til at skabe forventninger og fastholde seere, men denne funktion vil i stedet ligge i de enkelte vinduer som 'appetizere'.

For nogle genrer vil denne udvikling nok ikke have de store konsekvenser. For fiktionsfortællinger vil on-line miljøet primært betyde, at video- og DVD-butikken er overflødiggjort, men selve programindholdet kan udmærket være det samme. For en genre som tv-nyheder vil udviklingen have større konsekvenser. Når brugeren gennem menuen kan se, hvilke nyheder der er tilgængelige, kan hun selv sammensætte sit nyhedsprogram. På den måde bliver brugssituationen snarere lig vore dages avislæsning, hvor læseren hopper frejdigt rundt mellem sider og sektioner, læser mange overskrifter og enkelte artikler halv- eller helvejs igennem. Hverken den samlede "on-line" avis eller de enkelte indslag skal derfor komponeres ud fra den antagelse, at det hele ses. I stedet skal nyhedsprogrammet snarere være som en søndagsavis med mange forskellige sektioner for alle mulige interesser og -servicebehov, og de enkelte indslag skal komponeres som en avisartikel: man kan se med på skærmen, så længe man har lyst, uden at noget væsentligt går tabt hvis man ikke har fået det sidste med. På samme måde som en avisartikel kan beskæres nedefra og op, skal et audiovisuelt indslag kunne forkortes bagfra.

For nyheder vil der være en særlig forventning om, at 'on-line' også betyder 'live'-nyheder. Forskellen mellem den trykte avis og "on-line" mediet vil på flere punkter være svundet ind, så hvis det elektroniske medie skal give mening, må det netop levere noget, som den trykte avis ikke kan: den direkte formidling af verdens begivenheder til seerne - og gerne med mulighed for, at seeren kan interagere med den igangværende virkelighed ved at stille spørgsmål til aktører, give response i form af meningsmålinger etc. Set i dette lys vil en fremtidig tv-avis måske bestå af to hovedvinduer: dels en fortløbende opdateret elektronisk 'søndagsavis' som beskrevet ovenfor, og dels et kontinuerligt åbent 'real-time'-vindue til verdenen, som man kan logge sig på, følge med i og interagere med.

Det lokales død, det næres brød. Medierne producerer i stigende grad service til det private individ. I en lang række genrer herunder nyhedsformidlingen (Hjarvard, 1999) har denne serviceorientering haft som konsekvens, at *nærhed* er blevet et fremherskende kendetegn ved både emne og fremstillingsmåde. Stoffet skal være vedkommende og genkendeligt, det skal gå tæt på modtageren og hans hverdagsliv. Ingen detalje er for lille til at blive stof i tv-nyheder og forbruger-programmer. Samtidig har man oplevet en vækst i antallet af lokal- og regionalmedier, der med et mere lokalt udgangspunkt beretter om nære emner. Redaktører over det ganske land råber på stof med en lokal og nær indfaldsvinkel; vé den journalist, der vil fortælle om komplicerede emner, der ale-

ne gør krav på almen interesse. På vej ind i det 21. århundredes højteknologiske og globale samfund kunne det således se ud som om, at danskerne havde påbegyndt en retribalisering i mindre lokalsamfund; en venden sig bort fra det globale og nationale mod det lokale.

Det er imidlertid kun ud fra en overfladisk betragtning, at det lokale er beslægtet med det nære. Der er god grund til at holde fast i, at den samfundsmæssige udvikling i stigende grad gør tilknytning til det lokale overflødig. Både organisationer og individer er blevet langt mere mobile, og de færreste bor og arbejder det samme sted livet igennem. I takt med dette har det lokale forstået som et geografisk nærmiljø mistet status som centralt orienteringspunkt i individets liv, og i stedet er individets eget livsprojekt, karrieren, familielivet, fritidslivet etc. blevet det centrale omdrejningspunkt. I takt med det lokales uddøen har nærheden i forhold til individets livsverden og livsforløb overtaget rollen som orienteringspunkt. Det lokales død er blevet det næres brød.

I en overraskende analyse af det stærkt individualistiske og mobile amerikanske samfund viser Wuthnow (1994), hvordan der er opstået en omfattende og livskraftig 'smågruppe'-bevægelse, hvor mindre grupper af amerikanere regelmæssigt samles for at holde religiøse eller spirituelle møder, udøve hjælp til selvhjælp eller på anden måde støtte hinanden gennem samtale og praktiske aktiviteter. Omkring 40% af amerikanerne deltager i sådanne smågruppe-sammenhænge, hvad der er et vidnesbyrd om, at menneskets trang til socialt fællesskab selv under stærkt individualistiske og mobile forhold er overordentlig stor. Wuthnow viser samtidig, hvordan disse nye religiøse og sociale grupper på en gang kan ses som en reaktion på individualismen og mobiliteten og som en tilpasning til disse forhold. Kendetegnende for disse grupper er ikke kun, at de tilbyder socialt samvær, men også at de tilbyder det i en form, der gør det let for den enkelte deltager at begynde i gruppen og holde op igen, når individet skal videre i livet - geografisk og socialt. I modsætning til ældre og mere forpligtende sociale netværk bundet til en bestemt lokalitet har disse nye sociale netværk til opgave at understøtte den enkeltes rejse gennem livet gennem et løsere fællesskab med andre: "sharing the journey" gennem disse fællesskaber både kompenserer for og muliggør en løsrivelse fra lokale bindinger.

I det stærkt organiserede danske samfund er der ikke samme behov for frivillig smågruppe-organisering; i stedet orienterer individet sig mod forskellige private organisationer og offentlige institutioner og søger forskellige former for fællesskab i disse sammenhænge. Men også i Danmark sker det i stigende grad i forhold til den enkeltes livsprojekt. Når en mor bliver aktiv i vuggestuens bestyrelse, sker det ikke ud fra en interesse i den lokale arbejdsplads og de ansattes vé og vel. Det skyldes primært interessen for det nære - ens eget barn og dets lykke - men samværet med andre kommer med som en ekstragevinst. Når barnet bliver ældre, flytter interessen og samværet med andre forældre sig til børnehaven, skolen og siden gymnasiet; og moren og faren flytter tilsvarende deres engagement i de sammenhænge, de møder i deres livsforløb.

Interessen for det lokale er således kun tilsyneladende; det nære kan i konkrete tilfælde være noget lokalt, men man misforstår interessen og engagementet i disse fællesskaber, hvis man ser dem som et udtryk for, at det lokale i sig selv er interes-

sant. Det lokale er kun interessant, så længe det for individet fremstår som nært. Danskerne er forlængst blevet moderne, og i denne proces døde det lokale fællesskab. Interessen for den lokale læge, brugsuddeleren og førstelæreren forsvandt med det nye lægehus, SuperBrugsen og skolesammenlægningerne. I stedet opstod fællesskaber baseret på nærhed i forhold til individernes livsprojekter. På samme måde som disse 'rigtige' fællesskaber fungerer de moderne medier som fleksible fællesskaber, der tillader et vist mål af samvær, som individet selv kan kontrollere, og som ikke fordrer større genydelser. Medier, der er i stand til at udfylde denne rolle som assistenter for det lykkelige liv, har gode chancer for at overleve i det fremtidige mediemiljø. Medier, der tolker interessen for det nære som en genuin interesse for det lokale, vil opleve, at de gradvist bringes ud af samklang med den sociale virkelighed, som danskerne befinder sig i ved begyndelsen af det 21. århundrede.

Litteratur

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999) *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

Eide, Martin (1992) *Den fjerde servicemakt*, Bergen: Institutt for massekommunikasjon, Bergens Universitet.

Frijda, Nico H. (1998) "The Laws of Emotion", in *American Psychologist*, vol. 43, no. 5.

Hall, Edward T. (1967) *The Hidden Dimension*, Garden City, New York: Anchor Books.

Hjarvard, Stig (1997) "Simulerede samtaler. Om forholdet mellem interpersonel kommunikation og medieformidlet kommunikation", in *MedieKultur* nr. 26, april 1997.

Hjarvard, Stig (1999) *TV-nyheder i konkurrence*, København: Samfundslitteratur.

Jensen, Klaus Bruhn (1997) *Dansk Mediehistorie*, bd. 3: 1960-1995, København: Samlerens Forlag.

Reeves, Byron & Nass, Clifford (1996) *The Media Equation. How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places*, New York: GSLI Publications / Cambridge University Press

Wuthnow, Robert (1994) *Sharing the Journey. Support Groups and America's New Quest for Community*, New York: The Free Press.

Vort digitale liv

Filmen, computermedierne og den biologiske forbindelse

Af Bent Fausing

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

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

Det, der ikke er digitaliserbart er stadig bundet til materiale, tid og lokalitet. Det radikalt nye ved digitaliseringen er ophævelsen af det traditionelle tidsforløb og dermed løsrivelsen fra substans og sted. De digitale billeder lokker vedvarende med, at man grænseløst behersker tid, rum og materie.

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

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

På to måder.

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

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

de digitale systemer også.

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

Den digitaliserbare tidsalder er altså ikke-lineær. I det øjeblik eksempelvis en film foreligger digitalt, ændres dens binding til tid, sted og forløb radikalt. Tidsforløbet kan hele tiden omdannes, opdeles, vendes om eller fastholdes. Ligesom vi meget let kan gribe ind i et digitalt system, cd-rom eller internet, uden slavisk at skulle efterleve en rækkefølge, på samme måde vil vi ikke som i vores traditionelle audiovisuelle oplevelser af film og tv fremover være bundet til et mekanisk, forudgivet forløb med begyndelse og slutning. Bit eller broadcast-data, vil ifølge lederen af M.I.T.'s Media Lab, Nicholas Negroponte, afgørende karakterisere fjernsynet fremover.(4) At se fjernsyn kommer til at svare til at nedtage data til en computer. Det vil altså blive muligt at se de fleste udsendelser i forskudt tid, og dermed på det tidspunkt og i den rækkefølge man har lyst til.

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

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

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

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

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

De nye fortælleformer skal derfor digitaliseres, fremhæver Reitz, for derved at blive som de gamle myter, der er uendelige fortællinger, der bestandig kan afbrydes, laves afstikkere fra, tilføjes en episode, kompletteres med (endnu) en person, osv. Personer og hændelser i den græske mytologi kan aldrig fortælles til ende, for der findes til hver scene adskillige udgaver, bemærkninger og henvisninger til andre fortællecyklusser. "Odysseus' road-movie er netop ikke nogen film, thi den kan til enhver tid standses, forlades, opløses i sidelinjer og blev også benyttet sådan."(8) Den elektroniske fortælling tager ligesom de gamle myter form efter den menneskelige erindring og bevidsthed, der bestandig kan tage ny retning, dvæle, gå bagud, fremad, associere, tøve...

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

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

Man kan anskue Bergsons teori om durée, den kvalitative tid, som et forsøg på at genoplive den arkaiske tidsfornemmelse, og endvidere en påpegning af durée som et uforanderligt og aktivt element i den menneskelige psyke - på trods af tidens tilsyneladende mekaniske gang. Billed- og litteraturteoretikeren Mark Antliff anfører en række eksempler på, at Bergson blev misforstået i konservativ, endog fascistoid retning på grund af det kvalitative og uafbrudte tidsbegreb i hans teori.(11) Bergsons teorier blev formuleret på et tidspunkt, hvor den kvantitative, mekaniske tid symboliseret ved filmens spoler, vejens forløb, togets drift, chronofotografiets start og slut med afbildninger af eksempelvis den menneskelige gang fra position til en anden vandt indpas i samfundet og prægede dagligdag, arbejde og de forskellige videnskaber.

Reitz ser af den grund de nye digitale medieformer som en måde at få det, som Bergson kalder durée, den kvalitative tid, tilbage på. Det er samtidig en særlig måde at potensere filmens særegne muligheder på. Filmen er først og fremmest inkarnationen af bevægelse, understreger Reitz, og bevægelse er liv, levet subjektiv tid, der bedst kan favnes i alle sine forbundne energier og uoverensstemmende tider gennem episk, digital skildring.

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

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

i beretninger og billeder.

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

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

Dampmaskinen spiller en meget lille rolle som energikilde i dag, fortæller mit leksikon mig,(15) men er stadig storleverandør af billeddannelser. Skulle man finde en tilsvarende opfindelse, der sammenfatter tidens stemning og dens bevægelser nu, må det være computeren og dens digitale netværk, som også er blevet leverandør af metaforer langt ud over dets egentlige brugsområde. Herved bliver bevægelser ikke et spørgsmål om tid og slet ikke om afstand i kilometer (derimod om RAM). Bevægelserne ændres også fra det lineære til afbrudte, ikke-lineære forløb. Det påvirker også den lineære ordtekst, der er ved at finde sin opløsning og nye former i det digitale systems hypertekst. Derved ændres den centrale og temporale fokusering på ét bogstav og ét ord ad gangen i retning af en allestedsnærværende tekst og synsoplevelse.

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

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

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

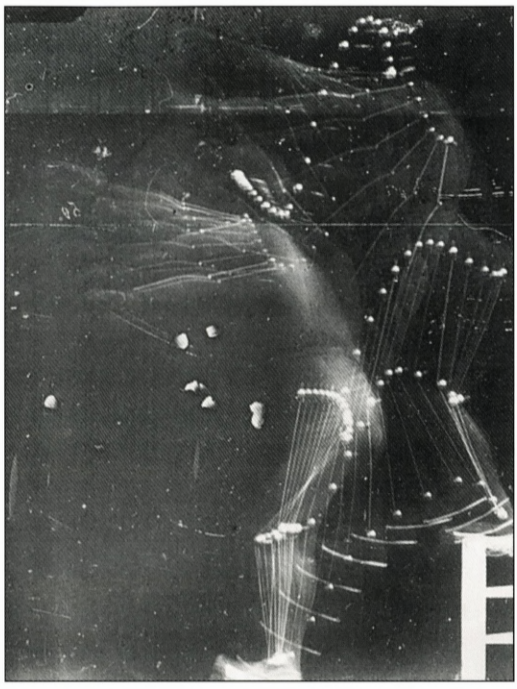
og beskaffenhed - og dermed har mulighed for at konstruere jeg'et i mange forskellige figurer og identiteter. Det har også en negativ side, nemlig at man aldrig behøver at stå ansigt til ansigt med et andet medlem af det virtuelle samfund. Både filosoffen Michael Heim og psykoanalytikeren Slavoj Zizek(16)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

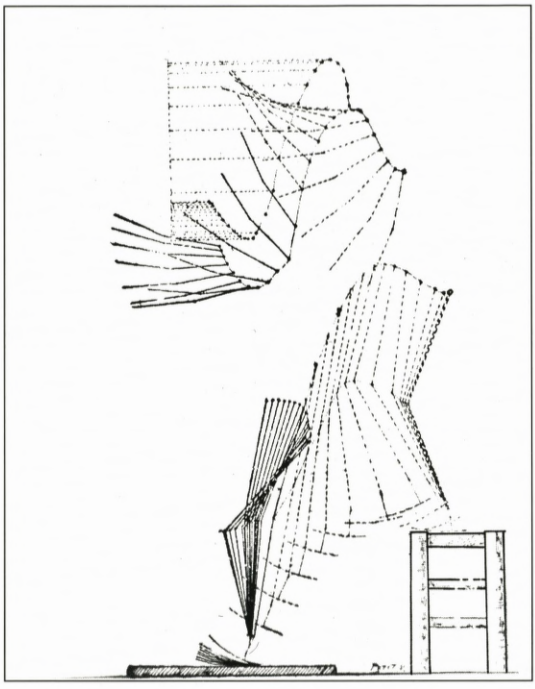
I 1890'erne drejede det sig om at få overblik over subjektet, analysere og se skjulte dele af kroppen og psyken. Fotografiet kunne forstørres og fremvise uerkendte dele af motivet, det "optisk ubevidste" som kulturteoretikeren Walter Benjamin benævnte det med et udtryk hentet fra en anden samtidig kulturteoretiker,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

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

I 1990'erne kan man ikke forstørre det digitale billede, så det viser noget skjult, den nøjagtige tonalitet og det fastlagte antal billedenheder er åbenlyse. Det skjulte ligger i kombinationen - eller det man også kunne kalde elektronisk montage - ikke i referenten. Der er ikke mere noget skjult som i Michelangelo Antonionis film *Blow Up* (1966), hvor en ung modefotograf bliver ved med at forstørre et fotografi, han tilfældigvis har taget i en park, indtil et mord bliver synligt. Mordet forbliver påviseligt, indtil både fotografi og krop er forsvundet, og alle referenter er diffunderet i forstørrelsesprocessens højere og højere grad af abstraktion fra referentielle områds. Det er nu også mere og mere kombinationen, eller med et bedre udtryk relateringen, der har den største interesse i psykoanalytiske og adfærdsvidenskabelige undersøgelser af mentalitet, handlinger og vaner. Den indre dissekering er ved at blive afløst af eller i al fald suppleret med en vægtning af det interpersonelle rum, hvor perception er vigtigere end program. Inden for computervidenskab har man også forladt den indre programmering for i stedet at se på, hvad der sker mellem individ og computer og i bredere forstand mellem selvet og verden.

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





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

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

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

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

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

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

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

Computer- og medieteoretikeren Allucquère Roseanne Stone betragter således cyberspace som et udtryk for livmodermisundelse, hvor rummene og scenerne tilkendegiver kvindelig blødhed, der skal åbnes og penetreres. Det er mest af alt mænd, der benytter cyberspace, og Stone fremhæver endvidere, at den hyppigst angivne årsag til at benytte elektroniske spil og virtual reality-oplevelser er en "følelse af frihed fra kroppen, og måske især frihed fra en følelse af ikke at miste kontrollen, som følger den voksne mandlige krop."(22) Kontrollen af computeren bliver til beherskelse af kroppe, ens egen og den 'andens', der logges dybere og dybere ind i. Det er da også i langt størsteparten af tilfælde mænd, der 'skifter køn' ved skærmen og giver sig ud for at være kvinder.(23) Michael Heim har nærmere bestemt 'livmoderens' tilhørsforhold: "Ordet matrix stammer naturligvis fra det latinske ord for 'mor', det forplantningserotiske ophav."(24) Hermed er vi også ved et andet sted, nemlig det psykoanalytikeren Christopher Bollas kalder det æstetiske øjeblik, som udspiller sig i relateringen mellem barnet og moren, og som er kreativitetens genese - en tankegang der ligger helt naturlig i forlængelse af de frugtbare muligheder Edgar Reitz ser i de elektroniske netværk. Det er også en association som Larry og Andy Wachowskis film *The Matrix* (1999) spiller på i sin slet skjulte Messias-figur for slet ikke at tale om fil-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

I citatet har jeg fremhævet tre ord - subjektet, identitet og grænse - altså udtryk, der alle peger mod en nok så sluttet og entydig subjektopfattelse. Det er fra et film- og medieteoretisk værk, der omhandler det opløste subjekt. Det er næppe sket - som Pisters selv skriver i en senere sammenhæng - af gammel vane. For mig at se er det udtryk for, at begge dele, den afgrænsede og den flydende subjektopfattelse, eksisterer side om side og ligesom perspektiv, referenter og repræsentationer stadig fører en kamp med deres forandringer og modsætninger. Sherry Turkle påpeger, som jeg har været inde på, de mange subjekter og identiteter, windows for nu at bruge en metafor direkte fra soft-ware teknologien, der kan udgøre en person i cyberspace. Alle disse formeringer af subjektet er dog til stadighed bundet til en krop og de erindringer, tanker, ønsker og fantasier, der er i denne krop.

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

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

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

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

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

Det faste og pansrede subjekt, som hører den tidlige psykoanalyse til, er erstattet af et fleksibelt ditto. Selv hos Sigmund Freud, kan man finde udtalelser om subjektet, der røber, at udsagnet om det stærke jeg snarere er et ideologisk ønske end virkelighed, jeg'et var jo nemlig ikke mere herre i sit eget hus, som Freud fremhævede, og fremdriften og bevægelserne i samtiden viste sig ydermere at medføre træthed, og det vil videre sige opløsning af subjektets integritet.(32) Man kan sige, at psykoanalysens ønske var at erstatte dette svage jeg med et stærkt same: Hvor 'det' er, skal 'jeg' blive. Allerede tidligt slår andre - som eksempelvis Jung, Klein og Fairbairn - på forskellig vis til lyd for et meget mere differentieret subjekt, og for mig at se er det denne differentierede opfattelse, der nu har fået sine adækvate artikulationer i videospillene, i internet, i de elektroniske billedsammenkædninger, i filmenes digitale special-effects, i alle events'ne i tidens medier. Men det ophæver ikke, at der - side om side med disse træk - eksisterer ønsker om medier og en eksistens, der har referentielt grundlag og virkeligt er til i virkeligheden. Jo mere vi kan overveje og lege med valgene, jo mere vil spørgsmålet om identitet, sammenhæng og realitet også træde i forgrunden.

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

Noter

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

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

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

8. Reitz 1995:278.

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

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

11. Antliff 1993:178ff.

12. Reitz 1998, min fremhævelse.

13. Reitz 1995:251.

14. Reitz 1995:252.

15. Gyldendals Tibinds Leksikon, opslag: dampmaskine.

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

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

18. Godhey 1998.

19. 1993:152. Heim har arbejdet videre med problemstillinger med virtual reality og interaktivitet, som han betragter som en form for rekonstruktion modsat dekonstruktionen i tiden, Heim 1998.

20. Turkle 1995:155.

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

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

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

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

25. Bollas 1978:390ff.

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

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

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

28. Pisters 1998:123 mine fremhævelser.

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

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

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

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

Litteratur

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(1995).

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

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

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

Reitz 1998a: Edgar Reitz "Speed is the mother of cinema" i: Thomas Elsaesser/Kay Hoffmann eds. *Cinema futures:Cain, Abel or cable? The screen arts in the digital age* Amsterdam 1998.

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

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

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

Screenshot fra *Quake II*

Fortællingens frie spil

Film, computerspil og interaktionens æstetik

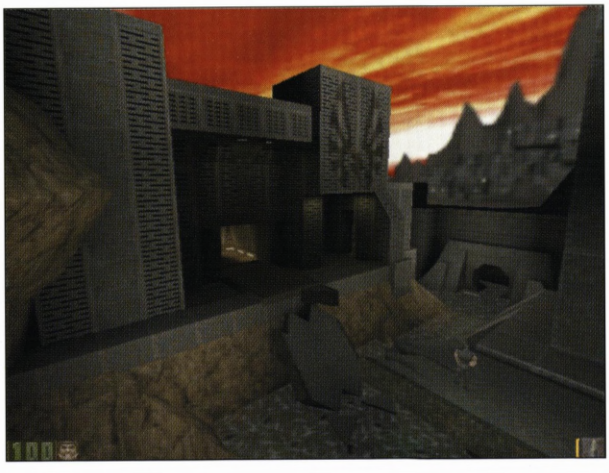
Af Torben Grodal

Fortællinger har formodentlig eksisteret så længe som der har eksisteret mennesker. Mange forskere er endda af den opfattelse, at fortællinger udgør et grundformat i den måde, hvorpå mennesker forstår tilværelsen (se f.eks. Grodal: *Moving Pictures,* Schank: *Tell Me a Story*). I hovedparten af dette lange tidsrum har fortællingerne eksisteret i mundtlig eller skriftlig form, omend teatret også har formidlet historier gennem synssans og øre. Det sidste århundrede har frembragt historier der formid-

les gennem et helt nyt medium, film, og dens slægtninge tv-fiktionen og video-fiktionen. Alle disse medier formidler historier til læsere eller tilskuere, der mere eller mindre passivt forsøger at gendanne de oplevelser, som er 'båndlagt' i en mundtlig, skriftlig eller audiovisuel form. Men på det seneste er der fremkommet en ny variant af fortællingen, computerspillet, som tilføjer fortællingen en helt ny æstetisk dimension: interaktionen mellem spiller og fiktionsunivers. Den efterfølgende artikel vil beskrive nogle af de æstetiske effekter af dette nye fortællemedie og kontrastere disse med filmoplevelsen. Først vil jeg imidlertid kort karakterisere forskellige former for computerspil og karakterisere den 'traditionelle' oplevelse af fortællinger og disses rod i vores almene oplevelse af den ikke-fiktive verden, for derefter at kunne præcisere hvorledes computerspil bidrager til vor oplevelse.

Computerspillenes typologi.
Computerspil eksisterer i mange forskellige udformninger, og en hel strikte kategorisering er umulig. Dette er ikke overraskende for dem der ved, at ordet 'spil' netop ofte bruges som et eksempel på en kategori, hvis elementer sammenknyttes ved familielighed, fordi der ikke er en entydig gruppe af træk der findes i alle spil. Men jeg vil skitsere nogle prototyper.

Den første gruppe af spil består af spil som skak, kortspil, puslespil osv. der er overført til computerformatet, ofte i en todimensional form, og sådanne spil er kun i ringe grad beslægtet med fiktionsfortællinger. Den anden gruppe af computerspil, ofte kaldet 'strategispil', består i en simulering af komplekse sociale interaktioner, som for eksempel det berømte *Civilization,* der iscenesætter kulturens udvikling, eller *Sim City*, hvor spilleren



Screenshots fra *Quake II*

skal styre opbygningen af et bysamfund. Sådanne spil har en række narrative træk, man styrer hæres kampe, bygningen af akvadukter, osv. Men fremstillingen foretages i sagens natur ofte fra et overindividuelt, olympisk synspunkt, fjernt fra fiktionernes centrering omkring enkeltskæbner, og den visuelle fremstilling er som regel skematisk. Den tredje gruppe består af 'simuleringsspil' der f. eks. simulerer 'fartøjskontrol', såsom bil-væddeløb, flyvning osv. eller simuleringer af sportsbegivenheder, såsom fodboldspil, boksespil eller golfspil. I nogle henseender er disse simuleringsspil beslægtede med fiktionsforløb, særlig de spil der er baseret på 'fartøjskontrol'. Sådanne spil vil ofte bestå af situationer, hvor spilleren har en 1. persons adgang til at handle i et simuleret, dvs. 'fiktivt' rum, og heri kunne foretage en række handlinger, f.eks. styre et fly i en tre-dimensional verden. I modsætning til fiktioner er der dog som regel ikke komplekse narrative situationer.

Den fjerde gruppe består af spil der centralt beskæftiger sig med simulationer af 'fortællinger'. En undergruppe inden for de narrative spil udgøres af det der normalt kaldes adventurespil og mysteryspil. Disse spil har i stigende grad forsøgt at efterligne andre fiktioners mere komplekse verden, for eksempel deres tematiske og narrative kompleksitet og deres karakter- og motivkompleksitet osv. For at afvikle disse komplekse fortællinger må spillene ofte gribe til fremstillinger, der er set fra en udvendig tredje persons synsvinkel, ligesom de ofte har sekvenser, der er rent 'filmiske', dvs. at de for et kortere tidsrum ikke besidder nogen interaktive muligheder. Andre spil, særligt de såkaldte actionspil eller skyde-spil (såsom *Wolfenstein* og *Quake*) lægger en større vægt på at fremstille spillene i en 1. persons interaktiv form, mens deres fortællestruktur ofte er enklere end adventurespil og mysteryspil.

Fortællende computerspil ligner således film ved en fælles tematik og fortællestruktur. *Star Wars*-verdenen er således omformet til computerspilserien *Rebel Assault*, og Indiana Jones-trilogien er ligeledes omformet til en serie computerspil. Mange nye film udkommer samtidig også i en computerspilversion. Mange vil både se filmen og købe computerspillet og dette forhold peger på, at der er forskellige typer af æstetisk oplevelse på spil, knyttet til forskellen i de to fiktionsformers grad af interaktivitet. I det efterfølgende vil jeg begrænse mig til at omtale de 'fortællende' computerspil og kontrastere spiloplevelsen ved disse med filmoplevelsen.

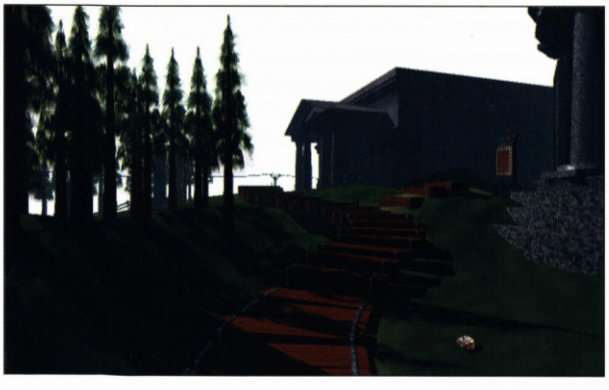
Fortælling, film, computerspil og interaktion. Fortællinger består typisk af en fremstilling af et begivenhedsforløb, der er af relevans for et eller flere levende væseners interesser. Disse væsener kan være passive 'objekter' for det som angelsakserne kalder 'agency', den 'kraft' eller det 'subjekt' som frembringer den serie af begivenheder, som udgør fortællingen. Men ofte er disse væsener aktive 'subjekter' for fortællingens handlinger. Fortællingens oprindelse er, må man formode, en fremstilling af en typisk måde at opleve virkeligheden på, nemlig som et begivenhedsforløb, hvori et levende væsen sanser træk af verden (f.eks. registrerer tilstedeværelsen af en prinsesse), foretager subjektive følelsesmæssige vurderinger af disse sansninger (f.eks. begærer prinsessen) og foretager handlinger, der kan indfri disse ønsker.

Læseren af eller tilskueren til en fortælling vil forsøge at 'opleve' begivenhederne ved at 'simulere' hovedpersonernes oplevelser og handlinger. Det er ikke så van-

skeligt at simulere oplevelser, de fleste fortællinger vil forsyne modtageren med information i form af billeder eller beskrivelser, der er tilstrækkelige til at modtageren kan genskabe hovedpersonernes oplevelser i bevidstheden. Lidt anderledes stiller det sig med mulighederne for til fulde at simulere alle de elementer i en historie som er fremtidsvendte, dvs. i særlig grad handlinger. I film, men også ofte i sprogligt formidlede fortællinger, fremstilles handlinger væsentligst 'behavioristisk' dvs. tilskueren kan registrere adfærden når den igangsættes, men tilskueren kan ikke ganske simulere den oplevelse af 'frie, fremtidsrettede valg og handlinger' der karakteriserer vor oplevelse af virkelige handlinger. Mens tilskuerens oplevelse af sansninger og situationer således er 'aktiv', er oplevelsen af handlinger ofte mere 'passiv'.

En filmfortælling kan med forskellige midler forsøge at kompensere for tilskuerens manglende 'interaktive' adgang til den filmiske verden. Filmen kan forsøge at vække nogle bestemte forventninger til de handlinger som hovedpersonen står overfor at udføre, således at tilskueren oplever at hovedpersonen 'udfører de handlinger som tilskueren forventer skal udføres', i det mindste på et abstrakt plan. Når Indiana Jones er placeret i en slangegrotte, forventer tilskueren at han forsøger at undslippe, omend tilskuerens forventninger er af en relativt abstrakt karakter. I en film med et hurtigt tempo og med situationer der frembringer nogle rimelige forventninger til hovedpersonernes fremtidige handlinger, kan tilskueren således til en vis grad også simulere, 'deltage i', handlingerne. Men oplevelsen er i høj grad 'bevidsthedsmæssig' og følelsesmæssig, og savner den konkrete forankring i motoriske handlinger, som karakteriserer såvel 'virkeligheden' oplevet i 1. person som computerfortællingen. Og ofte vil tilskuerens forventninger ikke holde stik: Tilskueren ønsker eller forventer én type handlinger, men hovedpersonen udfører en anden.

Dette kan beskrives på en anden måde: Filmfortællingen er i høj grad 'input'-drevet: Tilskueren reagerer kognitivt og emotionelt på filmens input, og dette input har - særlig i biograffilmen - en rigdom af visuelle og akustiske detaljer, ligesom handlingen og det øvrige indhold ofte er meget komplekst. Men tilskuerens muligheder for output er mere begrænset: dels kan tilskueren frembringe forventninger, dels kan han/hun reagere på filmens 'handlingsoutput'. Man har ofte i filmhistorien karakteriseret hovedstrømmen inden for filmproduktionen som 'melodramaer', for derved at påpege den måde, hvorpå tilskueren 'overvældes' af filmiske indtryk, ofte endda i en sådan grad at tilskueren kun kan reagere med 'autonome' følelsestiltag såsom gråd, gysen eller latter. Selvom computerfortællinger ofte fortæller de 'samme' historier som film, er de i nogle henseender filmfortællingens modstykke: computerspillenes input er langt mindre visuelt og akustisk detaljerede end filmfortællingen, de første computerfortællinger (som f.eks. *Pac Man*) var endda ekstremt detaljefattige. Men til gengæld har computerfortællingerne en langt mere konkret 'output'-side: Spilleren kan vælge mellem at udføre en række forskellige handlinger, og handlingsmæssigt, out-putmæssigt har computerfortællingen derfor langt stærkere måder at aktivere spillerens 1. persons oplevelse af at handle på måder der svarer til virkelighedens. Nøglen til at forstå interaktionens fascination består derfor i at forstå hvilket bidrag vores handlinger eller muligheder for at udføre handlinger spiller for vor oplevelse.



Screenshots fra *Myst*

Fænomenal interaktivitet og objektiv interaktivitet. Når en spiller interagerer med et givet computerspil vil dette frembringe en oplevelse af at spilleren har en aktiv kontrol i forhold til spillet og spilverdenen, fordi spilleren har en række valgmuligheder, og fordi de forskellige valgmuligheder frembringer et audiovisuelt 'feedback' i form af de billeder der bliver resultatet af en given handling. Denne subjektive oplevelse af interaktivitet vil jeg kalde 'fænomenal interaktivitet'. Man kan imidlertid (som nogle forskere faktisk har gjort) hævde, at denne fænomenale oplevelse er 'falsk'. Spilleren har ingen absolut indflydelse på spillet, som er en fast og uforanderlig størrelse, indkodet på en cd-rom. Spilleren kan kun realisere de spillemuligheder som producenten af spillet har stillet til rådighed. Selvom der f.eks. er flere veje gennem et givet spillandskab er der kun et endeligt antal veje, ligesom en overgang fra en spillefase til en anden spillefase oftest kræver at spilleren har løst et bestemt antal opgaver. Der er ligeledes ikke uendeligt mange forskellige muligheder for at løse et givet problem, nogle strategier er bedre end andre, og det vil ofte være spilproducenten der bestemmer hvad der er optimalt. Nogle forskere vil endda hævde, at der er en vis form for 'ideologisk indoktrinering' indlejret i mange computerspil, fordi de indgyder spilleren en følelse af selv at bestemme udformningen af spillet, mens de bare 'af sig selv' lærer at acceptere de indbyggede regler. Disse forudsætninger kan være trivielle, som når en spiller er nødt til at finde en bestemt nøgle for at åbne en bestemt dør. Men de kan også være mere 'ideologisk betingede: I *Sim City* er der f.eks. nogle antagelser om, hvor højt et skattetryk kan være, og sådanne antagelser kan opfattes som implicitte ideologiske forudsætninger. Set fra

denne synsvinkel har spilleren ingen 'objektiv' interaktivitet med spilverdenen, fordi spilleren ikke kan ændre de fundamentale spilleregler, modsat i virkeligheden, hvor man kan ændre sit eget livsforløb eller måske endda 'historiens gang'. Dog er der også i virkeligheden en række uomgængelige 'systemkrav', fra tyngdekraft til psykologiske mekanismer eller sociale regler, der begrænser individets frihed.

Den indvending at nogle centrale træk er fastlagt på forhånd af spil-producenten kan have sin rigtighed, men samtidig kan man hævde, at spilleres 'fænomenale' oplevelse af interaktivitet også er reelle. Når spillere derfor oplever computerspil som ægte interaktive oplevelser, er der grund til at tage disse for gode varer: Spillerens oplevelse af handlingsfrihed og interaktivitet er psykologisk virkelig.
Handlefriheden er ikke absolut, men udfolder sig inden for nogle forud programmerede rammer, ligesom naturlove og sociale love danner rammen for handlingsfrihed i virkeligheden. Set fra et fænomenalt synspunkt er det ligegyldigt om mennesket 'faktisk' har en fri vilje, det afgørende er, at det fænomenalt oplever en sådan frihed, og på tilsvarende vis er det i det interaktive computerspil afgørende at der er en fænomenal oplevelse af frihed, hvad enten den er 'styret' eller ej.

Interaktion som en syntese af sansning, tænkning, følelse og handling. Vor virkelighedsoplevelse består af en lang række komponenter, der hver for sig kan bidrage til en given oplevelses grad af 'oplevet virkelighed'. En given audiovisuel sekvens kan have en markant og detaljeret virkelighedsfremstilling, og en sådan synssanselig virkelighedsfremstilling er ofte central for filmfascinationen. Men for at en given fremstillet virkelighed skal kunne opleves som en fuld 'online' virkelighed er det som oftest en forudsætning, at tilskueren også kan handle i forhold til det sete. Denne handlingsmulighed kan enten eksistere pr. stedfortræder, som det ofte sker i fortællende film, eller den kan, som i computerspillet, være direkte knyttet til spillerens motoriske beherskelse af spillet, via tastatur, mus eller joystick. I film vil vi ofte opleve de sekvenser, i hvilke der ikke sker handlinger i fiktionen som mere 'uvirkelige', f.eks. ved at tilskueren registrerer de handlingstomme sekvenser som 'lyriske', mens de handlingscentrerede sekvenser fremtræder med et større virkelighedspræg. Denne oplevelse af 'virkelighed' har intet at gøre med sekvensernes faktiske grad af sandsynlighed og virkelighed, men er derimod den direkte mentale virkning af, at de pågældende sekvenser blot muliggør sansninger og tanker, men ikke muliggør handlinger. Således vil også computerspil som *Myst,* der normalt afspilles i et meget langsomt tempo, og som er et spil der i høj grad vægter den visuelle oplevelse, opleves som mere lyrisk, mindre 'virkeligt' end andre mere tempofyldte og handlingsorienterede actionspil.

Den ændrede oplevelse af de visuelle fænomener ved fremkomsten af interaktion skyldes ikke blot det bidrag til virkelighedsoplevelsen som selve den motoriske udfoldelse bibringer, altså det forhold at spillerens handlinger direkte ændrer skærmens udseende. Selve handlingsaspektet griber ind i udformningen af den visuelle oplevelse. Mens en lyrisk, handlingsfattig sekvens kan beskrives som relativt 'ufokuseret', fordi alle dens elementer er ligeværdige, lige gode input for den visuelle kontemplation, så nødvendiggør handlinger at den visuelle opmærksomhed 'fokuseres', koncentreres om de elementer i billedet

som i særlig grad er handlingsrelevante (f.eks. en dør der muliggør at en helt kan flygte). I en række computerspil har spilleren endda en aktiv kontrol over hvad de ser, ved at spilleren kan flytte placeringen af og retningen af det 'kamera', det fiktive 'øje', der bestemmer en given sekvens' synsfelt. Den interaktive visuelle opmærksomhed er ikke en passiv opmærksomhed, der forsøger at holde fodslag med instruktørens kontrol over den visuelle opmærksomhed via strømmen af indstillinger, den er en aktiv og opsøgende opmærksomhed, styret af spillerens intentioner. I computerspillet er den visuelle oplevelse således en integreret del af et stadigt mentalt flow, hvor en given billedsekvens frembringer handlinger (herunder ændringer af point of view), der frembringer en ny billedsekvens, og så fremdeles.

Fascinationen af et sådan interaktivt sanse-handle-flow består i, at det simulerer nogle centrale træk af den måde, hvorpå vi også i virkeligheden har en stadig interaktion mellem sansning og handling, en interaktion mellem 'øje' og 'hånd' og 'fødder'. Vi kan ganske vist i handlingsfilm passivt simulere et sådant sanse-handlings-flow, men tilskueren har ikke nogen indflydelse på flowet, andet end ved mentalt, følelsesmæssigt og handlingsmæssigt at foregribe hvad instruktøren har fastlagt under optagelse og ved klippebord.

Det interaktive flow har ikke alene en afgørende indvirkning på vor sansning og evne til handlingssimulering, men får også en afgørende indflydelse på den følelsesmæssige oplevelse. For at indse dette vil jeg fremstille nogle grundtræk af følelsernes funktion som vejledere for handling. Vores basale følelser, såsom had, kærlighed, angst eller glæde er i deres grundtræk handlingsanvisninger og handlingsvurderinger. Had implicerer en tendens til at foretage ting der kan skade genstanden for hadet, frygt en tendens til at fjerne sig fra genstanden for frygten osv. Men det er let at indse, at følelserne ikke alene udtrykker en given persons vurdering af en given person i forhold til personens egne interesser, men også udtrykker personens vurdering af egne handlingsmuligheder. Hvis vi møder en løve, kan denne indgyde frygt, hvis vi er ubevæbnede, og kan endda indgyde fortvivlelse, hvis vi hverken tror at vi kan løbe fra den eller kravle op i et træ. Men hvis vi er bevæbnede med en løveriffel vil vi måske blot føle aggression, og hvis vi iagttager løven fra safari-jeepens trygge omgivelser vil vi måske føle glæde ved synet. Følelser udtrykker altså ikke alene en given persons præferencer (had, kærlighed osv), men også en given persons vurdering af sine egne evner og muligheder for at handle i forhold til følelsens objekt eller situation.

I fiktionsfilm vil det være protagonisternes handlingsmuligheder og tilskuerens forventninger til protagonisternes handlingsmuligheder, som afgører 'etiketteringen' af en given følelsesmæssig situation. I det interaktive computerspil vil det imidlertid som oftest være spillerens egne kompetencer som er afgørende for den følelsesmæssige oplevelse ('etikettering'). Og denne vil endda ændre sig over tid: Nybegynderen frygter de farlige robotter, mens han senere med stor ro kan affyre sin laser-kanon mod uhyret. For spilleren vil det derfor ikke alene være 'synsindtrykkene' som er sammenvævede med handlingsmulighederne, men også de vakte følelser, som umiddelbart er sammenvævede med spillerens egne handlingsmuligheder.

Men den interaktive form vil også sætte nogle begrænsninger for hvilke følelser der kan simuleres. Følelser som kærlighed forudsætter som oftest et passivt element

af 'hengivelse', og ved computerspillenes centrering omkring aktiv, motorisk handling vil sådanne passiv-oplevelser kun kunne fremkaldes ved at spillet helt eller delvis blokerer denne handlingstendens. Nu er kærlighed en sjælden vare som hovedfølelse i computerspil, men, som jeg skal vende tilbage til, vil computerspil ofte forsøge at fremkalde 'sublime følelser', baseret på at de visuelle oplevelser ikke kan udageres gennem handling, og sådanne sublime sekvenser vil ofte være karakteriseret ved at spillerens handlingsadgang til spiluniverset midlertidigt er afbrudt.

Engangsoplevelse og gentagelsesoplevelse. De fleste spillefilm produceres med henblik på kun at skulle ses én gang, selvom det selvfølgelig ikke forhindrer en række tilskuere i at se deres yndlingsfilm flere eller mange gange. Forudsætningen for at få en optimal suspense ud af en spændingsfilm er at slutningen er ukendt for tilskueren. Glæden ved at se film er således oftest forbundet med at filmene simulerer den for virkeligheden karakteristiske fremtidsåbenhed: På et givet tidspunkt er fremtiden et åbent mulighedsfelt, der kan formes via vores forventninger, og som derefter langsomt aktualiseres. Nogle film er derimod centrerede omkring filmens 'hvordan', mere end om filmens 'hvad': Filmen kan indledes med at vi fortælles filmens slutning, f.eks. at helten dør, og vores spændte opmærksomhed ændres til en opmærksomhed mod 'hvordan' helten føres mod sit tragiske endeligt.

Nu vil de fleste af de fortællinger der fremstilles på film ikke være ganske nye, selv for førstegangseeren. I deres konkrete udformning vil fortællingerne ganske vist være nye. Men de fleste filmfortællinger er konstrueret på basis af et relativt lille antal fortællemæssige skabeloner, skemaer. De fleste tilskuere har nogle genre-forventninger der gør at de med en vis usikkerhed kan forudsige forløbet af en kriminalfilm (den ender som regel med opklaring) eller en kærlighedskomedie (den ender som regel med en lykkelig pardannelse). Formelt set er også oplevelsen af filmfortællingen således baseret på en vis blanding af engangsoplevelse (den specifikke film) og gentagelsesoplevelse (gentagelsen af de fortællemæssige skemaer).

Imidlertid afviger computerspil radikalt fra narrative film ved det forhold at computerspillet (som andre spil) netop er beregnet til at blive spillet mange gange. Selvom den overordnede struktur i et givet computerspil er uforanderlig fra spil til spil, så er det praktisk taget umuligt at gentage et spil på præcis den samme måde som tidligere. At spille et computerspil ligner mere en oppeppet udgave af vor mere trivielle hverdag, hvor vi gentager de samme handlinger igen og igen, for derved at lære dem til perfektion, end den dramatiske film, hvor vi simulerer det 'enestående' begivenhedsforløb. Dermed ikke være sagt at computerspil ikke indeholder spektakulære begivenheder, tværtimod, men disse begivenheder skal spilleren lære at mestre ved at gentage spillet. Samtidig bibringer computerspillet en række lystgevinster, der er knyttet til den måde, hvorpå spillet på en gang har en overordnet identitet og samtidig består af en uendelig mængde af større eller mindre oplevelsesvariationer.

Dette medfører en dramatisk ændring af de kompetencer som en spiller af computerspil skal erhverve i forhold til en filmtilskuer. Jeg kan illustrere dette ved at gennemgå nogle af de færdigheder som en *Quake*-spiller skal erhverve sig. Den første færdighed som spilleren skal erhverve sig er et dybtgående kendskab til en kompleks tredimensional verden, struktureret som

en serie af underjordiske huler, med tilhørende slimsøer osv. For at kunne orientere sig i denne verden må spilleren ved gentagelse opbygge en række 'mentale kort', der i detaljer analyserer opbygningen af de enkelte rum og de døre eller tunneler der forbinder disse med hinanden. Spilleren skal også lære hvor de forskellige fjender befinder sig, og hvilke angrebsevner disse har. Spilleren skal finde ud af hvor der er våbendepoter eller depoter af 'lægemidler' der kan forlænge spillerens 'liv'. De visuelle oplevelser får derfor en særlig karakter, fordi den visuelle information hele tiden opleves i lyset af hvorledes den kan vejlede spillerens handlinger.

En tilskuer til en tilsvarende spillefilm ville behøve et langt mindre dybtgående kendskab til filmens rum og de procedurer der bringer personerne fra scene til scene. Ganske vist vil også handlingsfilm fremkalde tilskuerens interesse for rum og genstande der kan være af betydning for handlingsudviklingen, men mange rumlige træk er helt udefinerede, og andre træk kun med en så tilpas detaljeringsgrad at tilskueren i grove træk kan forstå handlingsgangen. Og ofte har filmscener en række associationsvækkende eller sansevækkende træk, som fanger opmærksomheden, ikke fordi de er vigtige for handlingsudviklingen, men fordi de er vigtige for den æstetiske oplevelse eller for forståelsen af overordnede tematiske træk, fra karakterisering af miljø til markering af budskaber.

Computerspillet fordrer således ofte en uendelig tålmodighed af sin spiller. En given handlingsepisode, der i en film overstås på et par minutter, kan i et computerspil kræve anstrengelser i timevis, fordi dette kræver såvel motorisk rutine som dybtgående kendskab til episodens fysiske rammer. Til gengæld er stoltheden ved en endelig succes helt spillerens egen, hvorimod han i filmen 'blot' lever med i heltens udfoldelse. Samtidig fremkalder gentagelsen en helt anden grad af 'hjemlighed' i forhold til spillets forskellige scener, svarende til dagligdagens opbygning af fortrolighed med bestemte omgivelser.

Nysgerrighed, overraskelse og suspense. Fordi computerspil er baseret på gentagelse, vil oplevelsen af en række træk der også er manifesteret i film, opleves på en anderledes måde. Jeg vil skildre tre typer af kognitiv-følelsesmæssig aktivering: nysgerrighed, overraskelse og suspense - der ændrer karakter i computerspillet. En film vil ofte fremkalde nysgerrighed fordi tilskueren registrerer, at filmen tilbageholder nogle oplysninger om fiktionsverdenens forhold. F.eks. vil kriminalfilm ofte præsentere tilskueren for en række gåder, som pirrer tilskuerens nysgerrighed og som derefter langsomt løses. Nysgerrigheden fremkalder spændt ophidselse (arousal), som forsvinder når gåden opklares. I computerspil er nysgerrigheden derimod den drivende kraft; der sker ofte intet i et computerspil, med mindre spilleren nysgerrigt udforsker spillets verden. Man kunne betegne denne udfoldelsesform som 'handlingsudviklende nysgerrighed' for derved at understrege nysgerrighedens interaktive dimensioner. Denne udforskning kan have alle mulige grader af målrettethed, fra en ufokuseret trial and error-adfærd, hvor spilleren klikker på alle tilgængelige objekter og knapper, og undersøger alle mulige døre og gange, til den eksperimenterende afprøven af kausale sammenhænge. Selvom spilleren i et spil finder ud af nogle sammenhænge, skal spilleren stadig rette sin nysgerrige opmærksomhed mod fænomenerne, for opmærksomheden er led i en indlæringsproces, hvor spilleren

skal huske den erhvervede viden til næste gang, og han skal også huske tilstrækkeligt godt til i en senere fase af spillet at kunne huske grunden til at 'noget gik galt'.

En film kan skabe overraskelse ved nogle pludselige begivenheder. Disse vil skabe en brat ophidselsesstigning, efterfulgt af et ligeså brat fald i ophidselsen når årsagen til overraskelsen er analyseret. Den tekniske betegnelse for dette forløb er et 'arousal jag'. I film er brugen af overraskelse noget der kun frembringer en kortvarig effekt, der under alle omstændigheder kun sjældent har nogen særlig virkning ved andet gennemsyn af en film. Men de fænomener som i et computerspil skaber overraskelse den første gang, vil stadig bevare en del af sin følelsesmæssige ladning den næste gang, fordi spilleren nu skal forberede sig mentalt og fysisk på den overraskende begivenhed, for derved at være i stand til at bemestre årsagen til overraskelsen. Når derfor spilleren nærmer sig det rum og den tid, hvor den overraskende begivenhed fandt sted i første spil, f.eks. den pludselige opdukken af en fjende, vil det således fremkalde arousal. Det er først gennem en række gentagelser af mødet med det overraskende fænomen at spilleren har lært tilstrækkelige rutiner til mestring at arousal formindskes. Når f.eks. hundeglam bagfra efterhånden opfattes som et signal om at farlige hundske fjender nærmer sig, vil spilleren lære at vende sig hurtigt og skyde. Ofte vil en spiller ikke ved første gennemspilning fuldt forstå årsagen til overraskelsen (fordi f.eks. overraskelsen sker uden for spillerens synsfelt). Modsat i film, hvor en overraskelse ofte har udtømt sin kraft ved første gennemsyn, kan overraskelser i computerspil indgå i langtudstrakte mestringshandlinger.

En film kan skabe en arousal der er knyttet til tilskuerens forventninger til hvad der vil ske med hovedpersonerne. En sådan forventning kaldes normalt for 'suspense'. Forventningerne kan være knyttede til viden om farer eller positive begivenheder, som af instruktøren er meddelt til tilskueren, men ikke til personerne. Nogle teoretikere (se Brewer 1996) benytter udelukkende ordet suspense til at beskrive sådanne følelsesmæssige hensyn i forhold til hovedpersoner, hvis de er afledt af viden som personerne ikke besidder. Årsagen til udbredelsen af denne definition kan skyldes, at suspensemesteren Hitchcock i et interview med Truffaut har filosoferet over sin egen brug af suspense i film som *Vertigo*, der netop er baseret på at han meddeler viden til tilskueren som han ikke meddeler til James Stewart-karakteren. Men definitionen dækker end ikke den typiske måde hvorpå Hitchcock selv fremkalder suspense. I en typisk Hitchcock-suspensefilm som *The 39 Steps* skabes suspense ved tilskuerens empatiske medleven i heltens forventninger, og kun to små og betydningsløse begivenheder adskiller tilskuerens viden fra hovedpersonernes. Jeg vil derfor benytte ordet 'suspense' i denne bredere betydning, hvor suspense fremkaldes ved tilskuerens medleven i en protagonists stærke følelsesmæssigt markerede forventninger til fremtiden (f.eks. i form af angst for at blive fanget eller dræbt og ønsker om at opklare mysterier).

På grund af de interaktive aspekter af computerspil vil suspense også struktureres på en anden og mere fluktuerende måde end i film. På grund af de interaktive aspekter af spillet, vil udfaldet af et givet spil i princippet være lige så usikkert anden gang spillet spilles som første gang. Spilleren kan f.eks. i den første omgang ved et tilfælde komme til at skyde en vig-

tig modstander, eller stå i et 'beskyttet' område, eller spilleren kan gøre en perceptuel eller motorisk fejltagelse. Spændingen ved computerspillet understøttes således af den interaktive form, hvor der er så mange forskellige spilelementer, så mange forskellige parametre, at selvom antallet af disse er endeligt, er det tilstrækkeligt stort til gentagne gange at give en spændt oplevelse af at handlinger er frie, hvorimod enhver film selvfølgelig i anden gennemsening erkendes som 'båndlagt', som fuldstændigt bestemt på forhånd. Kun træning kan efterhånden give en spiller en sådan grad af kompetence at spillet bliver forudsigeligt og derved mister sin spændingsmæssige tiltrækning.

Nysgerrighed, overraskelse, suspense, og handlingsudviklende nysgerrighed er således ikke fikserede, båndlagte aktiviteter, der forårsager faste følelselsmæssige reaktioner. Tværtimod undergår oplevelsen af givne situationer stadige ændringer, forårsaget af læreprocesser, og etiketteringen af følelserne vil derfor også ændre sig. Følelserne er ikke kun input-drevne, men er også knyttet sammen med spillerens ønske om emotionel kontrol gennem handlinger. Derfor vil de følelsesmæssige reaktioner i computerspil ofte afvige fra beslægtede følelser i film. Mens f.eks. film ofte vil fremkalde vrede mod de onde antagonister, så vil sådanne reaktioner være mindre nærliggende i computerspil, fordi spilleren kun har sin egen manglende kompetence at kaste skylden på, og yderligere er selv det at blive 'dræbt' ikke, som i en film, en endelig tilstand, spilleren kan bare trykke på en knap for derved at spille et nyt spil, der kan få en helt anden udgang.

Interaktion og vold i film og computerspil. Fremkomsten af nye medier har som oftest givet anledning til bekymring over deres mulige skadelige virkninger. Fremkomsten af computerspil danner ingen undtagelse i denne henseende. Hovedparen af den forskning der hidtil er blevet udført omkring computerspil har som deres hovedformål haft at undersøge hvorvidt computerspil skulle have en skadelig virkning, og dette især med henblik på at belyse om voldelige computerspil skulle fremkalde voldelig adfærd. Disse undersøgelser har i en række henseender været kalkeret over de undersøgelser, der i årtier har forsøgt at bestemme en eventuel skadelig virkning af film og fjernsyn på basis af disse mediers fremstillinger af vold og sex. Nogle forskere har ment at voldelige film inspirerer til voldelige handlinger, og mener at have empirisk belæg for dette (omend undersøgelserne i sagens natur kun har kunnet måle korttidsvirkninger). Andre har hævdet at voldelige film og tv-fiktioner skulle have en slags 'rensende', katarsisk virkning, fordi tilskuerne i fiktionens form kunne udleve deres voldelige impulser. Dette synspunkt har dog kun haft en begrænset gennemslagskraft, og de færreste forskere tror på en sådan katarsisk virkning.

De forskere der har argumenteret for voldelige computerspils skadelige virkning har fremført, at de skadelige virkninger som skulle fremkomme ved at spillerne 'lærte' voldelige handlinger fra spillene på samme måde som ved at se voldelige film yderligere blev forstærket af computerspillenes interaktive form, fordi spilleren selv er ansvarlig for de voldelige handlinger. Andre forskere har imidlertid ikke fundet nogen voldelige effekter af at spille voldelige computerspil, og nogle forskere har endda ment at have fundet 'katarsiske', rensende virkninger.

Påstanden om at voldelige computerspil

skulle medføre en endnu mere voldelig påvirkning af spillere end den fundet på tilskuere af voldelige film, på grund af interaktivitetens personliggørelse af volden, fortjener imidlertid nogle kommentarer. Først og fremmest den, at sigtet med at spille voldelige computerspil primært består i at lære en række praktiske tiltag der muliggør at en spiller er i stand til at klare spillets voldelige situationer. Selvom motiveringen for spillet således er af voldelig karakter, og selvom f.eks. det at skyde eller bokse spiller en central rolle, så er der som oftest en række andre mestringsaktiviteter der også spiller en afgørende rolle. En stor del af spillet består ofte i at lære at manøvrere fartøjer, såsom fly, eller i at oparbejde et godt kendskab til nogle rum, nogle kausale relationer osv. Modsat filmoplevelsen, der ofte er centreret omkring en 'passiv' indlevelse i aggressive handlinger, udført med en stor grad af visuel realisme, og centreret omkring aggression mod fjenderne, så består computerspillene i at opnå en række kognitive færdigheder, der som deres resultat har at spilleren kan kontrollere de stærkt emotionsfremkaldende situationer. Den sociale realisme i voldsudøvelsen som i filmoplevelsen måske kan opflamme svage sjæle til vold, er i computerspillet erstattet af et mere abstrakt univers der i højere grad lægger op til at man 'tester' sine egne færdigheder. Yderligere kan spilleren som oftest spille spillet så længe som han ønsker det, dvs. indtil spillerens 'aggressive' impulser nedbrydes ved træthed eller ved at han har lært spillet. Alle disse faktorer kan begrunde, at computerspillets interaktive form snarere svækker end fremmer en direkte voldelig påvirkning af spilleren, fordi de som deres centrum har følelseskontrol ved handling. Dermed være dog ikke sagt at det ikke kunne være ønskeligt at der blev fremstillet computerspiltyper, der i højere grad var baseret på andre adfærdstyper end aggression, særlig fordi en række studier har vist at netop dette aspekt ofte afholder piger/kvinder fra at spille computerspil.

Tid og interaktion i computerspil. Vor oplevelse af tid er som oftest knyttet til de handlinger og processer, der markerer tidens flow og vores egen rolle i dette flow. Vi kan i computerspil finde fire tidstyper. Den første tidstype består i at handlinger og begivenheder udvikler sig uden spillerens kontrol, og denne tid kunne man kalde den 'passive tid'. Den anden tid er 'pausens tid', svarende til filmens still-billede, intet sker. Den tredje tid, som man kan kalde den 'eksplorative', fremkommer i de situationer hvor tidsudviklingen helt er knyttet til spillerens egne initiativer på skærmen. Når spilleren interagerer med spilleverdenen sker der noget, men der er ikke andre kræfter der blander sig i processerne. Denne tidsoplevelsesform svarer til den vi kan have når vi går en tur og derved selv har fuld kontrol over vores oplevelser. Den fjerde tidsoplevelsesform, som ofte kaldes 'real-time', består af de situationer (de rum) hvor ikke alene spilleren, men også andre kræfter udfolder sig med en bestemt proceshastighed.

Jeg skal først karakterisere nogle aspekter af den passive tid. Den passive tid er i princippet computerspillets simulering af den 'filmiske tid', hvor spilleren har en synssanselig adgang til spillets processer og handlinger, men hvor der ikke er mulighed for interaktion. Mange computerspil har en intro-sekvens af filmisk karakter, men særlig i adventure-spil er der også indlejret sådanne filmiske sekvenser på forskellige steder inde i spillet, f.eks. når givne handlinger er for indviklede til at

kunne blive fremstillet i en interaktiv form. Netop fordi sådanne filmiske sekvenser er indlejret i computerspil, der ellers typisk er interaktive, fremtræder sådanne sekvensers 'passive form' på en særlig iøjnefaldende vis. De opleves på en mere 'lyrisk' vis, fordi de kun muliggør en perceptorisk og associativ bearbejdning. Derfor 'synliggør' sådanne sekvenser forskellen mellem en filmisk-passiv og en interaktiv oplevelsesform: De passive billedsekvenser er på en gang mere 'mættede' (fordi de ikke er tilknyttet en handlingsmæssig afladning af de affekter der opbygges, jf. Grodal 1997), og dels opleves de med en vis 'død' kvalitet, som netop udtrykker fraværet af interaktion. Netop fordi computerspil som hovedregel har en interaktiv adgang til handlingsudvikling, opleves de 'passive' og 'døde' aspekter af de ikke-interaktive sekvenser langt stærkere end under filmoplevelsen. Selvom filmiske sekvenser kan simulere 'liv' ved at lade hovedpersonerne udføre handlinger, vil en sådan 'stedfortrædende' handling ikke helt kunne erstatte computerspillets fremstilling af handling på baggrund af spillerens 'egen' handlende forbindelse med spillets verden. Til gengæld vil den passive fremstilling af processer være i stand til at oplade oplevelsen ved at kunne gengive komplekse associative sammenhænge.

Den næste oplevelsesform, 'pausens tid', svarer i en række henseender til den oplevelse som man får i en film, hvis man ser på et stillbillede. Også denne oplevelsesform er baseret på en passiv og associativ modus. Her kan spilleren hvile ud. Et spil som *Myst* er i høj grad baseret på associationsvækkende, smukke stillbilleder, der kan danne den oplevelsesmæssige skandering af spillet, fordi netop dette spil er beregnet til at spilles i et langsomt tempo med mange pauser, der giver spilleren lejlighed til at nyde stillbilledets fascinationskraft, dets evne til at fremkalde associationer.

Den tredje tid, den 'eksplorative', muliggør at spilleren i ro og mag kan udforske computerfiktionens rum og genstande. Spilleren har fuld kontrol over handlingerne, fordi der kun sker ændringer i spillets verden når spilleren tager initiativ til nogle handlinger.

Den fjerde oplevelsesform, den fjerde 'tid' udgør computerspillets mest intense simulering af virkelighedens 'real time', dvs. tiden som den opleves i intense situationer, hvor ikke blot personen selv, men også spillets agenter og processer udfolder sig ifølge deres egne indbyggede lovmæssigheder. Nu kan fjenderne 'af sig selv' opsøge spillerens fiktionsmæssige alter ego, og hvis ikke spilleren 'skyder først' vil han kunne dø. Hans handlinger er også underkastet en række begrænsninger, f.eks. at han kun kan svømme under vandet i en begrænset tid, således at hvis han ikke kommer op og får luft, vil han 'dø'. 'Real time'-oplevelserne kræver derfor intens opmærksomhed og effektiv handlingsafvikling, og der fremkommer en aktiv, 'personlig' oplevelse af nødvendigheden af at samordne sansning, tænkning og handling, modsat filmens 'passive' registrering af handlingsudviklinger. Sådanne sekvenser kræver ofte en høj grad af opmærksomhed, og frembringer dermed en fortættet oplevelse af 'interaktiv virkelighed', fordi der ikke er et mentalt overskud til at registrere, at dette 'kun er et spil', sekvenserne frembringer en total opslugthed i spilleverdenen.

Sådanne real-time oplevelser kan selvfølgelig også blive stærkt stressende ved de krav de stiller til opmærksomhed, og derfor er mange spil inddelt i zoner, i rum,

hvoraf nogle rum eller områder er 'eksplorative', mens andre er 'real time'-rum, således at spilleren kan veksle mellem at opholde sig i mere afslappede, eksplorative zoner og i mere hektiske real-time rum. Spilleren kan derved optimere sin 'oplevelsesintensitet' udfra sine egne præferencer, hvorimod spillefilmens 'oplevelsesintensitet' er båndlagt og udenfor tilskuerens kontrol. Ydermere vil mange spil give spilleren en yderligere mulighed for at tilpasse intensiteten til sine egne forudsætninger, nemlig ved at vælge mellem forskellige vanskelighedsniveauer. En sådan tilpasning kan for eksempel bestå i at processerne i real-time-rummene foregår med forskellig hastighed, og ved at der er en større eller mindre grad af kompleksitet i processerne. Computerspil er således også i denne henseende oplevelsesformer, der medtænker spilleren og dennes oplevelse af aktiv kontrol.

Eksplorativ tid og 'real time' er to oplevelsesformer, hvor computerspillene i særlig grad muliggør at nye aspekter af vores 'virkelige', interaktive omgang med verden kan gøres til genstand for æstetisk leg. Udviklingen af 'real time' oplevelser er indtil dato i særlig grad sket i de spil der udspiller sig i en voldelig verden, der især tiltaler 'drenge', men efterhånden som de tekniske muligheder for handlingssimuleringer vokser, tegner der sig et rigt felt for at skabe nye æstetiske oplevelsesformer, der også med tiden kan forventes at føre til frembringelse af 'finkulturelle' kunstværker.

Computerspil og opbygningen af (hypertekstuelle) associationer. Mens nogle spil, f.eks. 'skydespil' i særlig grad simulerer vores handlende tilgang til virkeligheden, er der andre spilletyper der udbygger vores 'associative' tilgang til virkeligheden, omend disse spiltyper endnu ikke er helt udbyggede. Mennesker har to fundamentale måder, hvorpå de strukturerer deres bevidsthed. Den ene er den 'narrative' og lineære, der er baseret på at gengive handlingsforløb, og som derved er opbygget på grundlag af 'nærhed' i tid og rum. Når en person bevæger sig gennem rum, vil han som hovedregel kun kunne bevæge sig kontinuerligt fra ét sted til et andet sted der støder op til det foregående. Den anden måde at strukturere virkeligheden på er baseret på bevidsthedens evne til at associere fænomener ved mental lighed uafhængigt af tid og rum. I vores associationsverden ligger 'New York' ved siden af 'London' fordi de begge er hovedstæder, ligesom vi let kan associere fra en nuværende oplevelse til f.eks. en barndomsoplevelse. Også filmen benytter associationer, som vi kender det fra flashbacks eller filmsekvenser der er tematisk organiseret. En computer har imidlertid langt mere omfattende midler til at skabe forbindelser mellem forskellige emner. Et centralt aspekt af en computer består i at den kan skabe 'hypertekstuelle' forbindelser mellem to emner, således at når der f.eks. i en given billedramme er et billede af en 'rangle', kan billedfladen besidde en 'associativ', intertekstuel forbindelse til f.eks. et barndomsbillede, hvor man ser hovedpersonen lege med en rangle, og denne intertekstuelle association kan aktiveres ved f.eks. at klikke på den. Der kan så igen i barndomsbilledet være en række hypertekstuelle forbindelser til atter andre billeder. Vi kan derfor skabe en computerfortælling der ikke er baseret på handlinger, men derimod baseret på mentale netværk af associationer.

Et eksempel på et computerspil der benytter hypertekstuelle forbindelser for dermed at simulere indre associationsfor-

løb er *Phantasmagoria*. Helten har nogle traumer, og en væsentlig del af handlingen består i eftersporingen af, hvilke fortidige oplevelser der har medført disse traumer. Han besøger bl.a. en psykoanalytiker, og ved at klikke på forskellige objekter mv. kan han fremkalde billeder af tidligere oplevelsesforløb. Der er rige muligheder for at udbygge sådanne ansatser til fremstillinger af subjektive associationsforløb på basis af simple principper om at oprette et komplekst netværk af hypertekstuelle links. Derved kan computerspil på interaktiv vis simulere de mange forskellige former for 'stream of consciousness' som inden for romankunsten har været vigtige bidrag til en æstetisk simulering af disse aspekter af vores mentale oplevelser.

Spiller og tilskuer. Som tidligere anført er mange computerspil, og særligt 1. persons skydespil af Quake-typen, udformet således at spilleren direkte oplever sig selv som aktør i spillets verden, hvorimod tilskueren til en fiktionsfilm kun stedfortrædende, via identifikation med hovedpersonerne, lever med i fiktionsforløbet. Dette medfører, at spillerens 'spiller-ego' mere direkte involveres i succes og fiasko. At spille et computerspil er en slags 'selvtest', der i nogle spil endda understreges ved at spilleren tildeles 'scores' i forhold til sine præstationer. Som tidligere omtalt er der dog ofte indbygget muligheder for at vælge forskellige vanskelighedsniveauer, for at også den mindre erfarne spiller kan opnå succesoplevelser.

Den typiske filmtilskuer har et langt mere upersonligt forhold til forløbet af en given fiktion, fordi tilskueren ikke selv er ansvarlig for udfaldet af handlingerne. Ikke forstået på den måde at tilskueren ikke kan have en omfattende og dyb indlevelse i en given film, tværtimod. Men 'ansvaret' for udfaldet opleves som tilhørende 'skæbnen', en oplevelsesmæssig eufemisme for instruktøren, der har ansvaret for, hvorvidt en persons stræben krones med succes eller fiasko. Den gennemsnitlige film kræver ikke særlige forudsætninger for at blive forstået, og det at følge et filmisk forløb er derfor ikke en selvtest (omend komplicerede avantgardefilm kan kræve særlige forudsætninger og derfor også af denne grund kan have en særlig appel for den tilskuer der besidder særlige filmiske kompetencer).

Den interaktive æstetik. I begejstrigen over fremkomsten af et nyt æstetisk medie, computerspillet, skal man ikke forfalde til den illusion, at man herved har frembragt et medie der vil erstatte de tidligere medier. Filmlærredet vil i al overskuelig fremtid kunne levere en langt mere sofistikeret visuel fremstilling end computerskærmen. Samtidig er computerspillets force, interaktiviteten, også det, der kan opfattes som dets svaghed, med tre underbegrundelser. For det første vil de stærke krav til personlig indsats i computerspillet ikke af alle mennesker og til enhver tid opleves som positive. Nydelsen ved at blive underholdt på en måde, der nok kræver en intellektuel indsats men ikke en aktiv 'motorisk' indsats er ikke blot en fad erstatning for interaktivitet, den har sine egne lystgevinster. For det andet medfører interaktiviteten en vis begrænsning af den grad af kompleksitet som et givet computerspils handlinger kan struktureres med: En instruktør kan gennem en længere planlægnings-og-optage-fase udtænke langt mere komplekse handlingsforløb og psykologiske processer, end en spiller kan finde på gennem et spilforløb, selvom han får hjælp af spilproducenten. Interaktivitet må nødvendigvis på nogle punkter forud-

sætte en forenkling af muligheder der muliggør at spilleren kan udvikle spillet. Og for det tredje egner ikke alle oplevelsesforløb sig lige godt for en interaktiv præsentation, fordi, som nævnt, visse oplevelsesforløb netop forudsætter at modtageren passivt overvældes.

Til gengæld byder computerspil på nogle oplevelsesformer som film eller romaner ikke, eller kun i rudimentær form, kan opvise. For det første muliggør computerspil muligheden for på radikal vis at opleve et fiktivt begivenhedsforløb i 1. person, hvilket aktiverer de dele af modtagerens mentale evner der direkte knytter oplevelser sammen med et 'prospektivt' planlæggende og udførende aspekt af virkelighedsoplevelsen.

For det andet muliggør computerspil, at man umiddelbart kan simulere fiktive forløb der på 1. persons niveau involverer en såvel synssanselig som motorisk adgang til en simuleret virkelighed. Derved kan computerspillet iscenesætte handlingers bidrag til virkelighedsoplevelsen ved at aktivere stadige feedbacks mellem sansning og handling. Dette medfører en helt ny 'dyb' oplevelse af at være visuo-motorisk 'immersed' i en virtuel virkelighed, fordi den integrerer den motoriske interaktion i virkelighedsoplevelsen.

For det tredje muliggør computerspil gennem gentagelse, at man kan få en oplevelse af at lære en verden at kende med en 'kognitiv' dybde der som oftest er fraværende i film. Spillets rum, kausale træk osv. opleves med en dybde der er typisk for vor interaktion med virkeligheden, men ukarakteristisk for f.eks. films i denne henseende mere flygtige fremstilling.

For det fjerde muliggør computerfortællingen, at man kan opleve et fiktionsunivers gennem hvilket der er mange forskellige 'handlingsforløb'. Den kan derved simulere den oplevelse af subjektiv frihed, der karakteriserer vor typiske oplevelse som handlende subjeker: der er ikke en, men mange veje der fører til Rom, hvorimod en film med nødvendighed må fastlægge et kanonisk gennemløb. Nogle forskere har filosoferet over at computerspil og andre aspekter af computermediet udgør et brud med en særlig vestlig og lineær tankegang, men dette er dog ikke indlysende. Selvom en computerspilverden muliggør mange forskellige gennemløb vil det enkelte gennemløb altid være lineært, fordi handlingsforløb nu engang udfolder sig i en kontinuerlig lineær tid. Det oplevelsesmæssige centrum i dette aspekt af interaktiviteten er oplevelsen af spillerens handlende frihed.

For det femte muliggør computerspillet en mulighed for en udbygget fremstilling af associative oplevelsesforløb, omend disse muligheder p.t. ikke er fuldt udviklede.

Computerspil er således endnu et element i mediernes årtusindlange forsøg på at skabe 'virtual reality', at kunne simulere træk af virkeligheden og af menneskets psykologiske potentiale med henblik på at udvinde æstetisk lyst såvel som med henblik på at skabe sig virtuelle erfaringer gennem leg. Computerspil er endnu i deres barndom, og med den rivende udvikling der er i computernes ydeevne, kan man forestille sig helt nye muligheder i fremtiden. Den blotte forøgelse af den visuelle og akustiske perfektion vil i sig selv forøge oplevelsen af virtual reality. Den begrænsning som tastatur, mus eller joystick sætter på interaktionen kan i fremtiden tænkes erstattet med interaktion baseret på tale. Hvis en sådan interaktionsform kombineres med fremtidige muligheder for at simulere langt mere komplekse personer i spillene, vil de for alvor kunne give spilleren en intens ople-

velse af interpersonel kommunikation. Endnu mangler computerspil meget i at kunne konkurrere med films evne til at simulere 'spontan' menneskelighed i deres persongalleri. Men med computeren er der frembragt et medie, der ikke kun muliggør en passiv oplevelse, men som også giver store løfter om aktive, interaktive æstetiske oplevelser.

Litteratur

Brewer, W. F. (1996) 'Narrative suspense and rereading' I Vorderer, P, Wulff, H. J. & Friedrichsen, M. (1996). *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations.* Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Bryant, J., Zillmann, D. (Eds). *Media Effects. Advances in Theory and Research.* Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Greenfield, P. M. (1984) *Mind and Media. The effects of television, computers and video games.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Grodal, T. (1997). *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition.* Oxford: Oxford University Press/Clarendon.

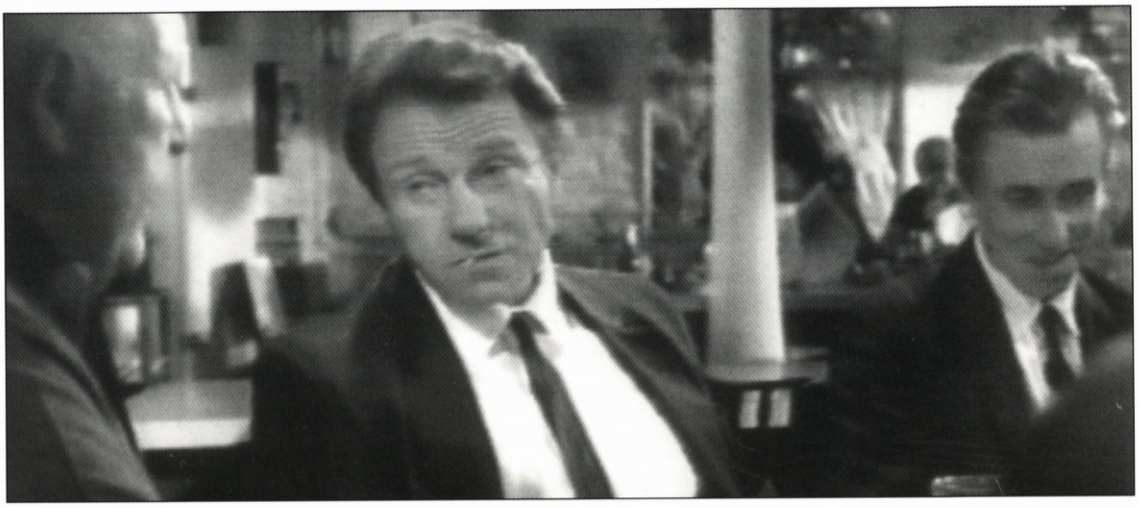
Journal of Applied Developmental Psychology 15, 1994.

Loftus, G. R. & Loftus, E. F. (1983). *Mind at Play. The Psychology of Video Games.* New York: Basic Books.

Provenzo, E. F. (1991). *Video Kids. Making Sense of Nintendo.* Camb. Mass.: Harvard University Press.

Reeves, B. & Nass, C. (1996) *The Media Equation. How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places.* Cambridge: Cambridge University Press..

Turkle, S. (1984). *The Second Self. Computers and the Human Spirit.* New York: Simon and Schuster.



Quentin Tarantino: *Reservoir Dogs*

Har vi set det nye årtusindes fortælling?

Af Ole Ertløv Hansen

Det er med filmen, som med de fleste andre kunstarter, således at hver dekade stort set har sin 'isme'. Vi har igennem 80'erne og 90'erne hørt den gentagne konstatering af at nye tendenser på banebrydende vis florerede i filmen og på tv. Generelt var basis for disse konstateringer en observation af en række stilistiske excesser. Det audiovisuelle var ikke længere begrundet ved en ontologisk kvalitet, men æstetisk refleksivt kunne man tro.

Det man iagttog var kulturproducenternes stigende bevidsthed om mediets store muligheder for at indarbejde udtryksfulde scenarier i postmoderne højglans eller i den efterhånden hult kliché-rungende MTV-stil, der i sin rystede håndholdte wideangle-fotografering bragte den for subjektet gældende diskotekssfære-oplevelse ud på det ufarlige lærred. I dag findes de to elementer både på tv og film, om end det første brød igennem på filmen og det sidste på tv.

De stilistiske excessers brud på det i tiden ellers konventionaliserede sås som en radikalisering af kommunikationen som oplevelsesgenerator og som eksplicitering af individets nye selvforståelse og erkendelsesform - vi var som individer i forhold til 'virkeligheden' ligeså højglanspolerede overfladeeksistenser med en berøringsflade til de omgivende samfund, der ikke strakte sig langt ud over storbyweekendernes overfladiske hurtighed og kontinuerli-

ge skift i såvel hype som partner. Det postmoderne med dets klichéer om de store fortællingers død og individets 'simulakrisering' tordnede gennem stort set samtlige discipliner på de akademiske parnasser. Vi levede i en fragmenteret verden af virkelighed som ikke var der. Fortællingen var der heller ikke mere. Tilbage var kun fragmenter af fortælling, fragmenter bestående af lån og referencer på tværs af hævdvundne kulturelle skel.

Mange og lange diskussioner om hvorvidt fortællingen er død eller levende har ikke givet en endelig afklaring på, om vi er trådt ud af den kohærente logik og indgået i et netværkets flux, eller vi stadig befinder os i en kausal referenceramme, der kun på overfladen rammes af et dynamisk flimmer af konjugenrende 'udtryksformer' (1).

Er der i bund og grund kun tale om en stilistisk dynamik? Er det mon således at det æstetiske udtryk i sin unikke fremtrædelse ikke er mere unikt end den enkelte dag, der med et andet perspektiv blot er en del af en årstid, som igen er del af en klimatisk konjunktur, hvor fortællingen således er klimaet og stilen dets dagsform.

Dette er nok et eller andet sted der hvor diskussionen er landet. Artiklen her vil derfor i en blød bue bevæge sig uden om det postmoderne og vha. den klassiske og nyeste filmnarratologi forsøge at sige noget om hvordan og hvorfor nogle 90'er-film ser ud som de gør og tegne et perspektiv for det nye årtusinde. Men lad os først diskutere et par begreber.

Fortællingens epistemologi. Fortællingens form, eller det videnskabelige begreb om narratologi, er et ikke entydigt defineret og forklaret begreb, i forståelsen af individets erkendelse af den information det møder på sin færd gennem tid og rum. Alt fra at være prædeterminerede kulturskabte logikker til at være basale epistemologiske strukturer i perceptionsapparatets bearbejdning af perceptet, har været defineret som grundlaget for at fortællinger tog og tager sig ud som de gør. Fortællingens elementer har været bestemt som universelle mindstestrukturer (Lévi-Strauss, Greimas og strukturalismen) og funktionsmoduler (Propp og 'morfologien') eller kausallogiske i subjektet funderede inferenser (Bordwell og kognitivismen).

Langt hen ad vejen har det som en yderligere grundantagelse været forudsat, at fortællingen havde en fortæller. Men efterhånden som fortællingen har bevæget sig fra den orale over den visuelle (både 'showing' og 'telling') til den skrevne og sidst, men ikke mindst, den audiovisuelle i form af det levende billede med den simultane lyd, er der i sidste led blevet sat spørgsmålstegn ved den direkte erkendelse af fortalthed (Bordwell 1990 & Grodal 1994).

Før den filmiske fortællers endeligt, var én måde at forsøge en skelnen mellem fortalthed og ikke-fortalhed på, at forstå fortællingen som mere end en enhed, mere som en dualitet bestående af en fortællers tilstedeværelse som den fortællende (fortælleplan eller diskurs) og en fortællingens nærhed som et eksisterende univers af hændelser uforstyrret af vores perception, stedet som bare er en række hændelser, som nærmest ville være der selvom vi ikke er, eller var, og fik dem forevist/fortalt. Dette var handlingens plan (denne skelnen blev hentet fra litteraturteorien). Dertil er det naturligvis blevet hævdet at alt er fortalt i kraft af repræsentationens mellemkomst eller at selv de mest fortalte sekvenser ikke tilskrives en fortæller, men nærmere en meningsdannelse som ikke antropomorficeres. Filmen

bliver så at sige sin egen fortæller. Filmen bliver organisation uden organiserende entitet - et struktureringsprincip, der kan ses som yderst analogt med det vi anvender til at strukturere den almene perception efter. Man kan sige, at jo mere den eksplicitterede antropomorficerede fortæller bevæges bort fra sin i verden tilhørende fysikalitet - jo mere denne bliver repræsentation, jo mere vil vi antage denne som værende del af verden og derfor ikke repræsenterende, men netop værende.

Kan og skal vi erkende fortællingen som 'ufortalt' fortalt, må vi nødvendigvis medregne den dimension, der således beretter det ikke berettede. Med andre ord hvis fortællingen ikke fremstår i filmen, men hos tilskueren i mødet med denne i en dialogisk proces af organiserende karakter, så må vi antage at forståelsen af filmens betydningsdannelse og meningsdannelse bør kunne fortolkes indenfor den måde betydningsdannelse og meningsdannelse i almindelighed foregår på, dvs. det strukturerende princip, der bringer os igennem mange andre daglige 'fortællinger'. At filmreceptionen basalt er funderet på det samme basisapparatur er således grundlaget for de seneste filmteoretiske begrebsrammer (en oversigt findes hos Riis 1998). Denne begrebsramme kan nærværende skrift ikke nægte sin afhængighed af.

Problemfri er en narratologisk teori, der funderer sig på funktionelle egenskaber ved den menneskelige erkendelse, dog ikke. For det første er det grundlæggende et spørgsmål om at afklare, hvilken specifik forståelse af den menneskelige erkendelse man har.

Ser man denne som udslag af en materialistisk helhedsforståelse, vil det i al væsentlighed være muligt at diskutere æstetikken som grundlæggende funktionel. Det irrationelle er ikke mere irrationelt end at det tjener et rationelt formål i vores omgang med den øvrige verden, også i f.eks. et altruistisk perspektiv.

Bevidstheden kan være præget af bestemte hedonistiske toninger, men er basalt funderet på, af evolutionen allerede fastlagte, menneskelige egenskaber, som disse er kodet i generne og fastlagt af kroppen. At foretage sig noget så irrationelt som at udsætte sig for, og finde behag i, f.eks. tragiske æstetiske udtryk forklares som en art øvelse i selvopholdelse, den viljestyrede selvopholdelse spændes til bristepunktet, for derefter at give efter i en autonom reaktion af gråd eller gysen (Grodal 1999).

En sådan betragtning bereder scenen for en synkron betragtning af det æstetiske og herunder filmfortællingen, som værende godt nok distinkte frembringelser, men også generelle gennemlevelser af basale kognitive og emotionelle funktioner (kompetencer og præferencer) i den menneskelige kapacitet.

At evolutionen har tildelt os en bestemt kapacitet er uomtvisteligt (hvilket i princippet også gælder muligheden for at denne yderligere udsættes for evolution). Men lige så indlysende er det, at måden vi anvender denne kapacitet på, specielt set i lyset af vores selvrefleksive erkendelse af den, varierer gennem tid. Dette har fører til diakrone betragtninger af det æstetiske og filmfortællingen. I disse betragtninger er det grundlæggende at se det æstetiske som udtryk for en udvikling og en forandring baseret på menneskets 'åndelige' kreativitet og frie vilje. Dette kan antage en dualistisk karakter af splittelse mellem ånd og krop, en splittelse som også er blevet tilskrevet de kulturalistiske æstetiske teorier (poststrukturalismen og postmodernismen) og som er basis for den sta-

digt aktuelle polemik med de mere materialistiske kognitivistiske æstetiske teorier. Man må dog nødvendigvis se lidt mere nuanceret på dette.

At sansning og erkendelse er tæt forbundne, er allerede diskuteret af fænomenologien i dens opgør med det kartesianske subjekt. Endvidere er reelt ingen vel i tvivl om, at de kulturelle frembringelser ændrer sig over tid. Et af kognitionsteoretikernes forbilleder kunstteoretikeren E.H. Gombrich peger i sin bog *Art and Illusion* (1992/1960) på at dette kan tilskrives en udvikling i og opøvelse af skemata. Både hos de udøvende kunstnere og hos os som tilskuere. Disse skemata er ikke stabile men deltager i et kontinuerligt samspil med sansedata og hypotese-testning, hvor de korrigeres og opdateres. Når på denne måde sansningens grundlag udvikler sig, må erkendelsen ligeledes kontinuert rekonfigureres, ikke i dens basale funktion (f.eks. det at kunne se i farver), men i dens æstetiske nuancer.

Betragtninger af denne karakter vil sige noget om hvordan vores selvrefleksion og forholdet til subjekt og objekt relationerne vil betinge de kulturelle (og videnskabelige) frembringelser og deres forståelsesrammer. En omfattende gennemgang af netop relationerne mellem det videnskabsteoretiske, epistemologiske og kulturproducerende (specielt film) findes hos Eva Jørholt i hendes afhandling *Tænkende billeder* (Jørholt 1996). I afhandlingen afdækkes tre 'arkiver' indenfor hvilke 'tænkningen' har udfoldet sig. Det klassiske, domineret af kausallogikken orienteret mod objektverdenen; det moderne, domineret af ubestemthed og komplementaritet orienteret mod subjektverdenen; og det eksistentielle, domineret af kaos og dynamisk dialog orienteret mod samspillet mellem sansning, bevidsthed og verden i en enhedstankegang.

At kulturens form konstituerer vores erkendelse ville nok hverken 'arkivtænkerne' eller kognitivisterne skrive under på, men at erkendelsens form konstituerer kulturens, ville begge parter nok tilslutte sig, blot med den basale forskel at kognitivisterne ville definere erkendelsens form som værende lineær evolutionsbetinget funktionel og 'arkivtænkerne' den samme som værende dynamisk i dialog med sine frembringelser.

Det er altså muligt at se filmfortællingen som knyttet til nogle basale processuelle funktioner, som så udspilles gennem en aktualisering i forskellige temaer og former, hvor disse temaer og former spejler vores refleksion over vores forståelse af de processuelle funktioner i et epistemologisk perspektiv.

En overvejelse man i denne forbindelse må gøre sig, er rettet mod den processuelle relation, der er imellem det perceptive input og den kognitive bearbejdning med efterfølgende output. Som det kunne tolkes af den måde opstillingen er refereret her, kunne man forvente at opfattelsen er, at der er en lineær progressiv forbindelse af stimulus respons karakter. Dette er også den 'skjulte' dagsorden i dele af de nye teorier. Dette er dog en tvivlsom antagelse, der ikke reflekterer over de ikke blot komplekse behandlinger af det perceptuelle input som foregår, hvilket bl.a. er understreget af Grodal i dennes afhandling *Moving Pictures* (1997a), men ligeledes de elementer af dynamisk feedback som forekommer i det processuelle.

Det er således at dele af det perceptoriske indput er funderet i det processerede output (selve grundlaget for hypotese testningen, spillet mellem 'bottom-up' og 'top-down' i perceptionen). Vi bruger, så at sige, vores egne kognitive og emotionel-

le evalueringer til at generere nye ditto. Dette fungerer i en kontinuerlig strøm, som det ikke er muligt at angive et 'nulpunkt' på og som derfor må antages at være baseret på relative forbindelser. Det betyder ligeledes at vi f.eks. nødvendigvis må affinde os med ikke at kunne finde 'kernen' af vores bevidsthed.

Et system af ovennævnte karakter, som principielt er strengt deterministisk, kendes inden for naturvidenskaben som arnested for både dynamiske attraktorer, emergens og de kaotiske processer, hvor det nærmeste man kommer forudsigelighed er stokastisk bestemt udvikling. Systemer af denne art er bragt i anvendelse til at forstå og beskrive komplekse naturfænomener, fysiologi og økonomi (Mosekilde 1985), som grundlag for konstruktion af interaktive medier (Bøgh Andersen 1997) og, som allerede nævnt, til beskrivelsen af film (Jørholt 1996).

Store dele af Jørholts behandling af det eksistentielle arkiv er en gennemgang og diskussion af forskellige dynamiske og kaotiske teorier. Og det er vel nærmest evident at hvis dette er vel valgte beskrivelser af kompleksiteter i naturen, så er det også vel valgte beskrivelser af os, vores krop og bevidsthed, og i sidste ende de frembringelser af kompleks art vi måtte bringe for dagen.

At der kan findes ligheder i både undersøgelsesarbejdet og undersøgelsesobjektet når der tales om hhv. mennesket og dets frembringelser, blev allerede antydet af Rudolf Arnheim i bogen *Art and Visual* Perception: "To derive such generalities from a work of art is laborious, but not different in principle from trying to describe the nature of other complex things, such as the physical or mental make-up of living creatures. Art is the product of organisms and therefore probably neither more nor less complex than these organisms themselves." (Arnheim 1954/1974, p. 2)

Kunsten og mennesket er altså 'ligestillede' i kompleksitet, men om dette berettiger til at anlægge samme apparat til at beskrive dem, vil nok stå til debat, men ikke i det efterfølgende.

At vore kroppe er uhyre sensitive, komplekse og dynamiske systemer, der i kraft af påvirkninger kan udføre nærmest kvantespringsagtige kvalitative skift (som er en del af emergens-begrebet) giver en ny ikke-lineær forståelse af vores reception og kreative tænkning.

Forestillingen om betydningsdannelsen og meningsdannelsen som værende dynamiske giver også et understøttende grundlag til menneskets evne til association eller på videnskabelig basis abduktion (2). Evnen til at knytte forbindelser mellem forskellige substansområder af mere eller mindre komplementær eller divergerende form – at nå til de muligvis sande slutninger.

Herfra kunne der trækkes en umiddelbar analogi til emergens-tankegangen (om emergens-begrebet se f.eks. Jørholt 1996, p. 710-713), dette er Jørholt ikke opmærksom på når hun vedgår at "enhver form for kreativitet – hvad enten det gælder kunst eller videnskabelig intuition – bygger på, at man i et vist mål tilsidesætter den kontrollerende instans, som udgøres af bevidstheden eller den automatiske perception." (Jørholt 1996, p. 729). Nej, enhver form for kreativitet bygger på at den dynamiske bevidstheds feedbacksløjfer påvirkes og ændringerne enten forstærkes og får systemet til at ændre karakter eller udjævnes af nye påvirkninger – en art resonans – dissonans. Dermed er der ikke noget der skal 'kobles fra' og den bevidste sansende krop kan fortsætte med at være 'hel'.

Hvis ovenstående dynamik er en af måderne vi relaterer perceptive inputs på, er det så også et muligt grundlag for at organisere fortælling? En fortælling der videregives i den form vi øjensynligt selv bearbejder den perceptoriske flux. Hvis det er således at udviklingen i filmens fremstilling fra Griffith til Resnais er som François Niney påstår: "The history of cinema shows an evolution which progresses from editing according to the logic of the action to editing according to the logic (associative, not necessarily chronological) of the mental representation." (Niney 1994, p. 18) Er det så også muligt at forfølge en udvikling fra Resnais til f.eks. en Tarantino og pege på at denne bygger på en logik der baserer sig på en psykofysisk dynamik, en dialog mellem organismens eksistentielle kompleksiteter? For Jørholts vedkommende præsenteres det eksistentielle fortrinsvist i kraft af tematiseringer, men kan det også findes på det formelle niveau?

Den 'klassiske' fortælling er ikke død og vil formodentlig ikke dø. Nu har den teoretisk som begreb, i den ene eller anden udlægning, eksisteret siden Aristoteles gjorde sig umagen at nedskrive sine refleksioner over denne, men den har vel i en eller anden form eksisteret så længe vi som sociale individer har gjort os umagen at fortælle. Man bør dog nok være varsom med at drage så konsekvente konklusioner som den, at dette derfor kan ses som værende en medfødt eller iboende kvalitet ved menneskets funktionelle mentale egenskaber (Carroll 1988, p. 212). Tanken om at filmen i sin fremstilling 'mimer' dele af vores perceptoriske apparat er heller ikke ny. Kameraet som 'den usynlige observatør' og continuity-klipningen som analog til menneskets opmærksomhedsfokus har været på dagsordenen inden for både filmteorien og i håndbøger om filmproduktion. De åbenlyse problemer, i disse tanker, i forhold til filmfortællerens allestedsnærværende og alvidende karakter, er grundigt diskuteret af David Bordwell (Bordwell 1990, p. 3-15).

Man burde derfor nærmere sige, at filmen 'mimer' den måde vi forholder os til det perceptive input på. Hvorved virkelighed flyttes fra noget fysisk muligt til noget psykisk muligt. Dette er på en måde analogt til de to virkelighedsfremstillinger, der er repræsenteret hos Grodal og Højbjerg (Grodal 1997b og Højbjerg 1997), hvor det psykisk mulige udspænder sig omkring grader af perceptorisk realisme (objektivitet og konventioner om objektivitet) og handlingsrealisme (motiver, intentioner og kausaliteter). Oftest er den sidstnævnte den styrende for meningsdannelsen (jf. Højbjergs analyse af *Riget* (Trier 1994), Højbjerg 1997). Virkeligheden har således flere parametre.

Efter disse teoretiske rundture, vil det nu være på plads at nærme sig filmen noget mere.

Nye tendenser i fortællingen. Nu skal man naturligvis være endog meget påpasselig med at udråbe nye tendenser på baggrund af ganske fåtallige eksempler hentet ud af et universelt på det nærmeste statisk udbud af 'konventionelle' fortællinger. At pege på en håndfuld film og udråbe en tendens i et visionært perspektiv, er et noget mere tvivlsomt og strengt uvidenskabeligt forehavende i modsætning til en retrospektiv opsummering af historiske betragtninger, om end nogle af de sidstnævnte bæres oppe af et lignende snævert sæt af film. Kosmorama nummer 223 om Film noir f.eks. refererer stort set ikke til mere end en snes film, hvoraf ca. en god håndfuld gentages igen og igen (hvis vi

holder os til den klassiske periode).

Det der normalt bestemmer fastlæggelsen af en 'tendens', hvis vi kan bruge dette som overordnet begreb for et bestemt udtryk i en række kulturelle produkter, er enten en observation af tilpasning til en art morfologi (à la Propp) som Grodal eksemplificerer i sin indledning (Grodal 1999 p. 45) eller en centrum-periferi-relation som den der udredes af Jerslev (Jerslev 1999 p. 12f), som det praktiseres i deres artikler om film noir. Ingen af delene er principielt på dagsordenen i dette skrift, men med udgangspunkt i forgående afsnits overvejelser, er det min intention at pege på få, men for mig at se, centrale film for en forståelse af en ny tendens i filmfortællingen.

Det basale begreb der er på spil i det efterfølgende er ideen om tidslig repræsentation forstået inden for rammerne af kronologi, virkelighed og subjektivitet samt erkendelse og refleksion.

Kronologi, nonkronologi og akronologi. Filmens muligheder for repræsentation af andre tidslige former end den kronologiske er blevet betragtet som noget af det grundlæggende filmiske. Den systematiske måde hvorpå den nonkronologiske film kan analyseres er indgående forsøgt beskrevet gennem appliceringer af bl.a. Gérard Genettes (Genette 1980) litterære tidsbegreber på filmen (se Chatman 1978, Bordwell 1990). Med disse begreber er det muligt at skelne repræsentationernes indbyrdes relationer i forhold til en fortællingens tid – en fortællingens 'objektive' kronologi.

Det væsentligste nonkronologiske begreb er flashback'et, der er konstituerингen af divergerende tid i forhold til en fortællingens nu, med det formål at afdække fortidige hændelser. Er det ydere mere således at fortidigheden har karakter af en aktørs erindring, dvs. er tekstuelt markeret som sådan, er det også muligt at tale om en subjektivisering af hændelsen – den løsrives fra den 'virkeligheds nuhed' som omgiver kronologiske fortællinger. Klassisk narratologi, som Chatman, ville her tale om etableringen af to nuheder (NOWs), hvor den ene tilhører diskursen og den anden historien (Chatman 1978, p. 63). Hvorimod Grodal nok nærmere ville tale om en løbende modificering af parametrene for virkelighedsfremstilling. Denne subjektivisering er et andet væsentligt aspekt af nonkronologi. Subjektivisering kan optræde i andre former end erindring. Former hvor fortællingen markerer at det fortalte er knyttet til indre forestillinger i alle afskygninger og alle tidsrelationer.

Der findes naturligvis detaljerede redegørelser for nuancer og muligheder inden for den nonkronologiske og subjektive repræsentation (Schepelern 1972, Branigan 1984, Grodal 1997a, Grodal 1997b), men mere interessant er det, som Schepelern også er inde på, hvorvidt den nonkronologiske repræsentation er tættere på den subjektive refleksive erkendelse, end det er tilfældet med den lineære kronologiske (3). Den nye kognitivistiske filmteori har bl.a. fokuseret på dette aspekt af tiden og tidsoplevelsen (Salomonsen 1992, Grodal 1997a). Filmen som hændelsesstruktur er her ikke kun kronologi og nonkronologi i et systematisk lineært perspektiv, men også ansatser til en nærmest mimetisk gengivelse af subjektive tidslige erkendelsesformer, eller strukturer der skal inducere kimen til disses optræden hos den perciperende. Vi taler her om rent mentale subjektive tidsoplevelser. Forskellen på oplevelsen af et minut ved baren og et minut foran det optagede toilet.

Et andet aspekt af kronologi er akronologi (4), det at frasige sig et forhold til kronologiske strukturer. Man kan selvfølgelig indvende at al tidslighed indregnes i tilstande af før, efter eller samtidigt, eller fortid, fremtid og nutid (Øhrstrøm og Hasle 1995, p. 243f), men indskrænker vi betragtningerne til repræsentation af hændelser, tidsligheder der ikke kan afgrænses som nuheder, men altid vil stå i relation til den umiddelbare fortid og fremtid (i Deleuze'sk forstand en art tidskrystaller), således som dette sker i f.eks. film, er der her tale om fremstillinger der hverken markerer eller konstituerer nogen former for kronologi hvor en beskrivelse i form af fortid nutid eller fremtid vil være relevant, men derimod fremstillinger der lader begivenheden træde frem på bekostning af begivenhedernes rækkefølge eller rumlige konstituering. Begivenhederne bevæger sig på en måde ud i en ikke-tid i et ikke-rum set udfra fortællingens konstituerede rum og tid, det eneste der er konstitueret er tid og rum som erkendelsens apriori. Begivenhederne bevæger sig ind i et mentalt rum og en mental tid, en mimetisk gengivelse af det psykofysiske arbejde, bevidsthedens dialog med sanserne, som konstruktionen af mening består af. Det springende, afprøvende, sammenfattende, redundante, iterative og til tider 'abduktive' – ikke målet men vejen dertil.

Akronologi i film. Nu vil forventningen til det filmiske eksemplifikationsmateriale nok for de flestes vedkommende centrere sig omkring en række modernistiske film eller instruktører - *L'Année dernière à Marienbad* (Resnais 1961), *La Jetée* (Marker 1964) eller diverse film af Godard, m.m.. Hvis dette er tilfældet, så må jeg desværre skuffe. Anledningen til de ovenstående overvejelser baserer sig på et par 90'er-film, der hver på deres måde er repræsentanter for den akronologiske fortælling. Det er film der ikke, i hvert fald ikke som hovedpointe, tematiserer tiden, men springer i øjnene i deres brud med tidens formelle logik, deres spil eller leg med kronologien og nonkronologien. Uden at afkræve meningsdannelse heraf.

Filmene deler sig i to typer af akronologi. Den ene ombryder den 'normale' kausale kohærens og tidslige logik og skaber deraf en ny kohærens. Dette er film som Tarantinos *Reservoir Dogs* (1992) og *Pulp Fiction* (1994). Den anden type er film, der genererer en repetitiv oplevelse af mulighedsafprøvning. Hvilket er film som Howits debutfilm *Sliding Doors* (1998) og Tykwers *Lola* (1999).

Den første type film er dem, der mest udførligt vil blive behandlet her, og specielt *Reservoir Dogs*, Quentin Tarantinos debut og eksplosive gennembrud. Filmen blev især bemærket for sin eksplicitte voldelighed og senere, i mere akademiske diskurser, for sine utallige intertekstuelle referencer.

Dens opbygning, der er struktureret som en nærmest episk række af flashbacks, som indskydes i det, der må betragtes som nutidsfortællingen, blev bemærket, men ikke fremhævet og slet ikke på samme måde, som den meget mere komplekse tidsstruktur Tarantino præsenterede i *Pulp Fiction*. Men allerede i *Reservoir Dogs* lå kimen til den gennemførte akronologi, som kom til udtryk i *Pulp Fiction* og som Tarantino i øvrigt også havde indskrevet i originalmanuskriptet til *True Romance* (Scott 1993).

At kalde filmens struktur for en række flashbacks er umiddelbart at gøre vold mod Tarantinos egen opfattelse. Tarantino har om cinematisk kronologi udtalt: "I always felt that if you were to adapt a no-

velistic structure to cinema, the result would be extremely cinematic;" "What I'm going against is that chronological order isn't the only way you can tell a story. ... .I always felt that those juxtapositions – if you do it right – jumping around back and forth, would be very cinematic." (Dawson 1995, p. 68-69) og videre om strukturen: "It's not a flashback. Novels go back and forth all the time. ... Is that a flashback? No, I don't think about it when I'm reading it that way;" "Flashbacks, as far as I'm concerned, come from a personal perspective. Thsese aren't, they're coming from a narrative perspective." (Dawson 1995, p. 69-70). For Tarantino er flashback således et narrativt begreb som påklistres filmen af analytikeren, det er ikke en bevidsthed hos seeren i den aktuelle sening. Men netop bruddet med den kronologiske form er for ham eksplicit filmisk. Skal man gøre sig klog på Taratinos refleksioner, kunne man henvise til at det Tarantino oplever er, at den udfyldning af tomme pladser en litterær tekst forårsager, netop ikke kun består af en visualisering af universer, men ligeledes en navigering i deskriptioner knyttet til dette univers' udfolden. At den brudte kronologi ikke nedbryder, men på en anden måde understøtter den mentale konstruktion af fabula.

På nærværende sted vil jeg dog holde mig til de analytisk udviklede termer og karakterisere strukturen ud fra forholdet til nutiden som værende enten flashbacks eller subjektive forestillinger uden specifik defineret tidslighed. *Reservoir Dogs* kan på denne måde siges at bestå af en prolog, en rammehistorie, historien om et mislykket diamantrøveri, i nutid, og fire indlejrede historier i anden tid. Prologen udspiller sig på en diner og er egentlig mere en præsentation af smalltalk'ens kunst end den er en præsentation af karakterne. Der gives ingen klare hints om hvad filmen egentlig skal omhandle. Selve rammehistorien foregår efter det fatale diamantrøveri, som vi aldrig ser, og udspiller sig i og omkring en lagerhal aftalt som gruppens mødested efter røveriet. De fire indlejrede historier (bortset fra den første) (5) er markeret ved en overgang bestående af et sort billede med en 'kapiteloverskrift', som angiver hvilken af personerne den indlejrede historie er centreret omkring.

Nu kunne man jo hævde at denne struktur ikke adskiller sig nævneværdigt fra andre nonkronologiske forløb, hvilket i princippet også er korrekt, men hvor andre nonkronologiske forløb er bundet sammen af en for fortællingen kausal kohærens, optræder de her forekommende mere som attraktorpunkter for fabulakonstruktionen i en nærmest associativ forbindelse. Strukturen i *Reservoir Dogs* er hyppigt blevet sammenlignet med den, der optræder i Kubricks *The Killing* (1956), men der er væsentlige forskelle. *The Killing* bindes sammen af en voice-over (ekstradiegetisk-heterodiegetisk) og ikke kapiteloverskrifter, der er ikke tale om indlejrede fortællinger men parallelle fortællinger i samme tidslighed, hvor redundante scener binder historierne sammen og sidst men ikke mindst, de er forbundet med en høj grad af kausalitet. At der på handlingsplanet cirkuleres om samme tema: en gruppe sammenbragte mænd udfører det store kup, hvor alt til sidst går galt, kan således ikke redde de på det formmæsige plan store forskelle.

Går vi yderligere et skridt dybere ned i analysen af de indlejrede fortællinger, springer specielt afsnittet om mr. Orange frem som en klar akronologisk fortælling. En fortælling der både kan forstås i en kausallogisk meningsdannelse, men i analytisk sammenhæng viser sig at være end-

og meget vanskelig at få en logisk tidslig og rumlig struktur ud af.

Mr. Orange historien starter som de øvrige med en kapiteloverskrift. Dernæst etableres en scene på en diner hvor Orange, der er undercover politiagent, mødes med en kollega for at berette om sin succes med infiltreringen af gruppen. Efter en længere udredning om vejen ind i gruppen, filmet i en række shot-reverse indstillinger, dvæler kameraet ved kollegaen og dennes replik: "Used the commode story?" Hvorefter der klippes i rum og tid til Orange, der replicerer "What's a commode story?"

At kollegaens replik er et spørgsmål, fremstår kun gennem intonationen i udsigelsen, og idet svaret efter klippet ligeledes er et spørgsmål, har dette åbenbart foranlediget den danske oversætter til at omforme det første spørgsmål til imperativ: "Du bruger lokumshistorien." Dette er i et receptionsanalytisk perspektiv en fatal fadæse. Den del af befolkningen (som må antages at være endog væsentlig), der danner mening af det sete gennem en læsning af underteksten i kombination med billedet og ikke i kombinationen mellem originalsprog og billedside, ledes til en kronologisk meningsdannelse af diametralt modsat orientering. Den danske oversættelse peger mod en kausal kronologi, hvorimod den engelske version peger mod en kausal nonkronologi eller evt. en akronologi (hændelsen er her mere vigtig end dens tidslige relation), som referenceramme for den efterfølgende scene (6). Det der kan have foranlediget den forkerte oversættelse er muligvis at filmen på billedsiden kun meget svagt markerer fortidighed eller subjektivisering. Det er med andre ord kun næsten uanselige tekstuelle elementer, der peger på, hvordan klippet skal indpasses i en fabulakronologi eller, hvorvidt der er tale om subjektivitet knyttet til en mental forudsætning i en af karaktererne. Den eneste indikering er et svagt zoom/track ind på kollegaens ansigt, hvilket anses for at være en konvention til etablering af subjektivitet. Det er dog uklart hvorvidt hele den indlejrede sekvens skal tilskrives kollegaen eller Orange som kilde eller 'origin' til subjektiviteten (jf. Branigan 1984, subsidiært Højbjerg 1994).

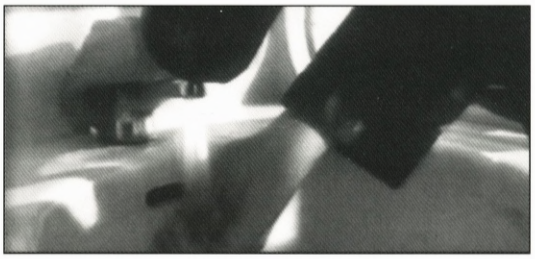
Der følger nu i filmen tre scener som illustrerer indstuderingen af den fiktive historie ('The commode story'). Overgangene mellem scenerne kan betegnes som elliptisk, men med den specielle karakteristik, at lydsiden er kontinuerlig, dvs. den fiktive fortælling fortælles fortløbende af Orange imens billedsiden skifter i rum og tid. I den efterfølgende scene optræder en mindre redundans, idet den allerførste sætning i historien gentages. Årsagen er, at vi i tid og sted er nået til det tidspunkt, hvor 'the commode story' bringes i anvendelse overfor resten af gangstergruppen. På dette tidspunkt ændrer fortællingen sig fra at være elliptisk montage til parallel fortælling, hvor den parallelle historie er en visualisering af den fiktive 'commode story'. Denne visualisering må betegnes som den subjektive forestilling Orange har (subsidiært den intersubjektive forestilling fortællingen fremkalder hos de lyttende inkl. os som tilskuere).

Det interessante ved denne histories fortælleforhold er at den skifter fra, i Genettes terminologi, at være ekstradiegetisk-homodiegetisk til at være intradiegetisk-homodiegetisk, dvs. hvorvidt den fortællende fortæller fra en position uden for eller inde i fortællingen.

Et andet interessant perspektiv er den måde hvorpå den indlejrede fiktive historie skifter virkelighedsstatus i løbet af dens

progression. I begyndelsen optræder den med en høj grad af både handlings- og perceptuel realisme. Det første der bryder 'realismen' er skiftet i fortælleforhold. Den vender dog tilbage til første stadie da personerne i denne historie 'overtager' fortællerollen og den derfor ophører med at være en voice-over fortælling. Vi må dog hurtigt revurdere vores tilskrivning af virkelighedsstatus idet fortællingen udfolder sig som, viser det sig, en ren mental forestilling båret frem af den stilistiske markør for en sådan evaluering: slow motion (Grodal 1997a og 1997b). Intentionen med denne konstruktion er på en måde at visualisere fortællekunstens mentale og sanselige grundlag – at skabe en art metafortælling. Indledningsvis har Oranges kollega indskærpet at det essentielle i at gøre en historie til sin, er at tilføje detaljer – detaljer som har sansemæsige fundamenter, såsom lugte og berøringsoplevelser. Det der netop fokuseres på i slowmotion-indstillingerne er fornemmelsen af vandet fra hanen, at der er lufttørrer og ikke håndklæde, en politihunds gøen (uden lyd) og ansigterne på tre af betjentene. En fokusering på den totale indlevelse fortælleren Orange har i sin historie.

Fra diner-scenen bevæger vi os således længere og længere ind i en ren mental konstruktion af fortælling, hvor tid, rum og virkelighedsstatus nedbrydes til fordel for en mediation af konceptuel sanselighed. Historien *er* på samme måde som vores akronologiske forestillingsevne ville etablere den. Og fortællingen spiller på dette vores kognitive arbejde; den udfolder sig i detaljerne på en måde så vores mentale hypotesearbejde kommenteres og reflekteres i en art spejling ved eksplicit at fremstille Oranges egen refleksion over fortællingens progression. Ekspliciteringen af detaljen findes i den del af scenen hvor



Reservoir Dogs

Orange vasker hænder i slow motion, hvor der klippes mellem hænderne og hans ansigt, hvor vi på basis af identifikationen med Orange, mentalt først bearbejder sansningen af vandet. 'Sansningen' af vandet efterfølges af at der klippes til et halvnærbillede af Orange, der ser op og til siden, hvorpå han pludselig tøver. Men hvorfor tøver han? Hans tøven er en visualisering af hans egen position som værende forud for fortællingens udfolden i hans bevidsthed om detaljerne: han ved, at han nu skal fortælle hvorvidt der er lufttørrer eller håndklæde – og hans tøven er et indforstået hint til os som tilskuere og vores meddigtning af historien, på samme måde som vi senere smiler med ham da han skælmsk betragter en anden af gangsterne fortælle en anden historie, idet vi, som Orange, ikke er interesseret i historien, men kun i hvordan fortælleren klarer detaljerne.

Den indlejrede 'commode story' afsluttes ved at gangsterchefen Cabot som voice-over 'afbryder' den, hvorefter der klippes til et nærbillede af Cabot. Og på analog vis afbrydes fortællingen om 'commode story'en' med at kollegaen fra diner'en afbryder i voice-over og der klippes tilbage til udgangsscenen i diner'en. På dette tidspunkt er forvirringen hos dem der lænede sig op ad den danske oversættelse vel total, hvorimod det for de øvrige blot er en konsekvens af en konventionel rammestruktur i forbindelse med benyttelse af flashback. Oplevelsen kan siges at afsluttes med hhv. en modernistisk fremmedgørelse og en mættet indlevet akronologi.
I oversigtsform ser indledning (de første ca. 10 min.) af Orange-'kapitlet' således ud:

Det ligner jo umiddelbart en konventionel kronologisk flashback struktur, men her er det min påstand, at filmen i kraft af sin relativisering af tids- og rum-konstitueringer, indtræder i en repræsentation af meningsdannelse. Filmen både tematiserer sanselighed og synæstesi, og udfolder en introspektiv form.

Filmen gengiver ligeledes den spørgsmål-svar interesse vi finder i narrationen (Carroll 1988) på et mere komplekst niveau, den mimer den fordybelse i deskription eller deskriptionsafsøgning, vi kan opleve i vores omgang med begivenheder eller hændelser: Det at forfølge et sidespor for derefter at vende tilbage til hovedsporet. En konstruktion som på en måde er

kapiteloverskrift

Diner
- 'Commode story' indlæring (elliptisk)
  - 'Commode story' udøvelse parallelt med:
    - Visualisering af 'Commode story' (ekstradiegetisk)
    - Visualisering af 'Commode story' (intradiegetisk – subjektiv)
  - 'Commode story' udøvelse

Diner

analog til den måde mange computerbaserede hypertekstformater er struktureret på (Barner-Rasmussen in Jensen 1998). Tarantinos anden film, *Pulp Fiction,* er på denne måde, i sin storform, nærmest en tur gennem en hypertekst, hvor påstanden bliver den, at naturligvis er hyperteksten interaktiv og ubestemt, men filmen i den analoge struktur forsøges struktureret i en version der tilnærmer sig en forventet netstruktur – en parallel til det mentale projekt at afsøge fortællingens nuancer, på næsten samme vis som vi klikker os igennem et adventure-spil på computeren.

At påstå, at denne slags filmsekvenser findes, og kan afstedkomme akronologiske oplevelser, bliver hurtigt samme svævende forklaring, som den David Bordwell har om sin parametriske fortælleform (Bordwell 1990), hvor denne kun optræder som værende parametrisk såfremt vi er i stand til at gribe dens specielle interne stilistiske norm. Hvorimod den, hvis vi ikke gør, ligeledes kan forstås indenfor andre fortælleformater, hvilket principielt gør det parametriske skemata til en eksklusivitet. Derfor vil jeg ikke hævde at *Reservoir Dogs* er blevet misforstået, men gerne at der har været minimum to typer af oplevelser/receptioner knyttet til den.

Filmfortællingen – computerfortællingen, en antydning af fælles fortællestrukturer. Nu vi har bragt computermedieret kommunikation ind i billedet som ramme for delforståelser af film, så er det også i det samme lys den anden af de akronologiske former kan få en del af sin forklaring. For virker akronologitanken og analogien til computermediet, og de forestillinger om det mentale der ligger her, en anelse søgt i ovenstående, så er det så meget desto mere klart i den efterfølgende korte omtale af to andre film.

Både *Sliding Doors* og *Lola* er bygget op omkring gennemlevelsen eller gentagelsen af et muligt hændelsesforløb. *Sliding Doors* gennem parallellisering, *Lola* gennem repetition. Dette er naturligvis ikke nye foreteelser. Det parallelle liv findes f.eks. i *La Double vie de Véronique* (Kieslowski 1991) og repetition er brugt som dramatisk figur i forskellige anliggender f.eks. som initialisering: tallerkenscenen i *Bronenosec Potemkin* (Eisenstein 1925); som vendepunkt: flugtscenen i *Pierrot le fou* (Godard 1965) eller til at gøre en slutning åben: *Boy meets Girl* (Carax 1984). For nu at tage en tur gennem filmhistorien. Men ingen af disse bruger det så eksplicit som en bærende del af formen som de førstnævnte.

Sliding Doors og *Lola* gengiver åbenlyst, ifølge denne artikel, det mentale arbejde vi udfører som grundlag for mange af vore beslutninger i forsøget på at forudsige fremtidige konsekvenser. Vi gennemspiller forskellige scenarier alt efter hvilken beslutning vi skal tage eller ikke tage. Eller vi dagdrømmer om: hvis nu!

Og her er det disse film forsøger at læne sig op ad computerfortællingens akronologiske struktur, hvor tiden ikke kan tilskrives en afsenderstyring, men er mere åben og ubestemt (jf. Grodal i nærværende nummer). Det at gentage og gennemleve samme handling med forskellige parametre og valg undervejs kan genfindes som det basale grundlag for et stort antal af computerspil. Så det er vel ingen overraskelse at en anmelder af *Lola* fremkommer med følgende udbrud: "Du får en film, der jonglerer med sin historie som en anden kunstfilm, men som pumper adrenalin som et knaldende computerspil … Og husk: Game Over, når du er død tre gange – eller når du har vundet spillet!" (Thomas Porskjær Christiansen på

WWW.scope.dk). *Lola* låner unægteligt sin form fra computerspillet.

Det er min klare overbevisning at denne afsmitning vil blive mere udbredt med årene, hvor vi vil se film, der spiller på de nonkronologiske og akronologiske strukturer, i et forsøg på at fremstille nye intersubjektive repræsentationer. Hvor filmen var en udfordring for æstetikken i dens evne til at simulere perceptionen i et visuelt intersubjektivt perspektiv, så er computeren en udfordring for æstetikken i dens evne til at strukturere sig efter det mentale arbejde der ligger til grund for intersubjektiviteten. Og en del af dette er filmen i stand til at indarbejde i sit udtryk - og den vil gøre det.

Noter

1. Indenfor den danske filmvidenskab findes disse diskussioner bl.a. i KOSMORAMA 189 og SEKVENS 1992.

Abduktion er et begreb introduceret af Peirce som en 'videnskabelig erkendelsesmetode', i selskab med induktion og deduktion. En god introduktion til denne tankegang findes hos Gall Jørgensen: *Semiotik,* p. 44-46, 1993.

2. Et argument der ligeledes er fremført om computerbaserede hypertekster med udgangspunkt i videnssociologien (Michael Barner-Rasmussen "En model for analyse og produktion af hypertekst" In Jensen 1998, p. 155-172).

3. Akronologi er en term jeg udvinder af akronisk, der er den tidsfrigjorte betragtning i modsætning til diakronisk og synkronisk.

4. Det første flashback starter umiddelbart, næste flashback starter ligeledes umiddelbart, men afbrydes kort efter af 'kapiteloverskriften', de to sidste starter begge efter en 'kapiteloverskrift'.

5. En ganske uvidenskabelig receptionsanalyse blandt mine studerende har vist, at langt hovedparten tolker klippet som elliptisk og derfor den efterfølgende scene som fremtid.

Litteratur

Arnheim, R.: *Art and Visual Perception.* University of California Press 1974 (1954)

Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film.* Routledge, London 1990 (1985)

Branigan, E.: *Point of View in the Cinema. A theory of Narration and Subjectivity in Classical Film.* Mouton, New York 1984

Bøgh Andersen, P.(m.fl.): "Interaktive tekster" In Juel, H.(ed.): *Multimedieteori – om de nye mediers teoriudfordringer.* Odense Universitetsforlag 1997

Carroll, N.: *Mystifying Movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory.* Columbia University Press, New York 1988

Chatman, S.: *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film.* Cornell University Press, Ithaca 1978

Dawson, J.: *Tarantino. Inside Story.* Cassell, 1995

Genette, G.: *Narrative Discourse. An Essay in Method.* Cornell University Press, Ithaca & New York 1980 (1972)

Grodal, T.K.: "Stil og narration i visuel fiktion". In SEKVENS, Institut for Film- og Medievidenskab, København 1994

Grodal, T.K.: *Moving Pictures.* Clarendon Press, Oxford, 1997a

Grodal, T.K.: "Audiovisuel virkelighedsfremstilling" In SEKVENS, Institut for Film- og Medievidenskab, København 1997b

Grodal, T.K.: "Melodrama, seksualitet og altruisme. Stil og følelser i film noir." In KOSMORAMA 223, sommer 1999

Højbjerg, L.: "Nyere Fortælleteorier" In SEKVENS, Institut for Film- og

Medievidenskab, København 1994

Højbjerg, L.: "Visuel stil som repræsentation". In SEKVENS, Institut for Film- og Medievidenskab, København 1997

Jensen, J.F. (ed): *Multimedier Hypermedier Interaktive Medier*. FISK-serien 3, Aalborg Universitetsforlag, 1998

Jerslev, A.: "Film noir. Et netværk af familieligheder." In KOSMORAMA 223, sommer 1999

Jørholt, E.: *Tænkende billeder*. Ph.d.-afhandling, Institut for Film- og Medievidenskab, 1996

Mosekilde, E.: *Dynamisk simulering af sociotekniske systemer*. Polyteknisk Forlag, Lyngby 1985

Niney, F.: "One image always conceals another." In DOX nr.3, p.18-23, 1994

Riis, J.: "Film, Følelser og forståelse. David Bordwell, Noël Carroll og kognitionsteori." In KOSMORAMA 221, sommer 1998

Salomonsen, S.: *Den filmiske oplevelse. Om filmens semiotik og kognition*. Ph.D.-afhandling, Institut for Film- og Medievidenskab, København 1992

Schepelern, P.: *Den fortællende film*. Munksgaard, København 1972

Toy Story

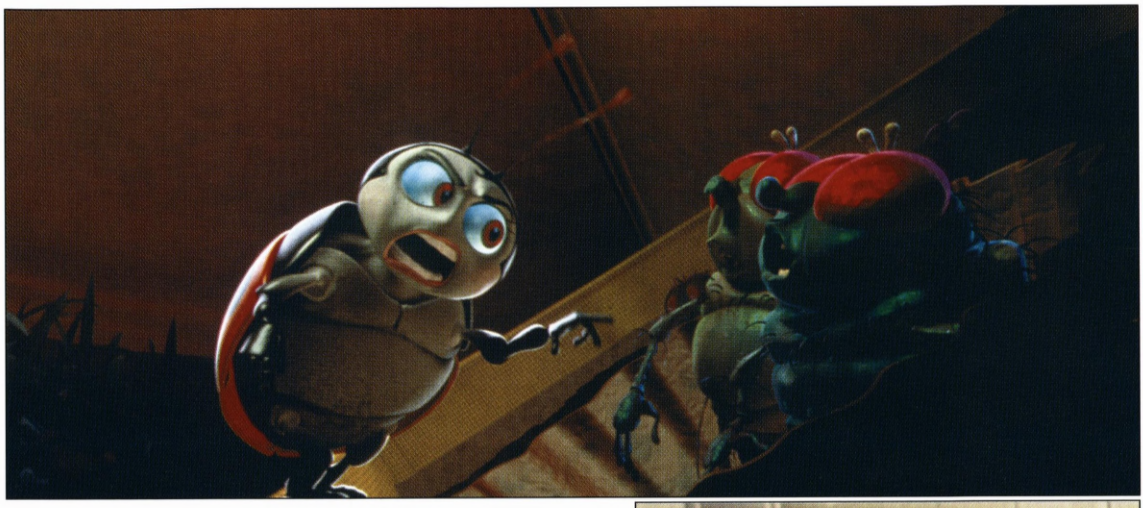
To Infinity - and Beyond!

Film og computeranimation

Af Jakob Stegelmann

Buzz Lightyear, den ene af de to hovedfigurer i John Lasseters *Toy Story* (1995), udtrykker med sit enkle kampråb den fornemmelse af nye muligheder, der i det forløbne årti har både præget, presset og stimuleret de filmkunstnere, der arbejder med computeren som en del af en films tilblivelse.

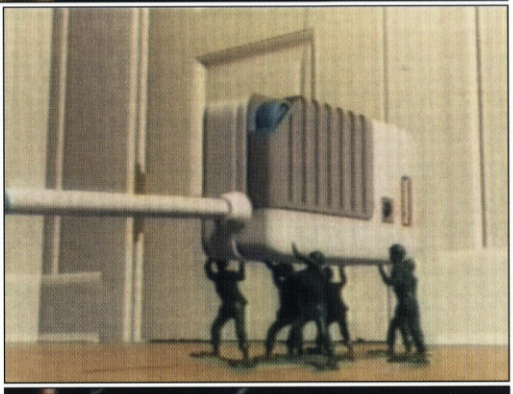
Han siger det som den enkle rumhelt, han er, en mand, der kæmper for retfærdighed, samtidig med at han udforsker universet. En Jens Lyn-variation, der aldrig har eksisteret som tv-seriehelt eller legetøj. Men som John Lasseter bruger som sit billede på den type amerikanske drengehelt, der er dukket op i mængder af udgaver i hele dette århundrede - og måske også som billedet på den ene halvdel af sin egen kunstneriske bevidsthed. Buzz er den naivt optimiske rumfarer, der

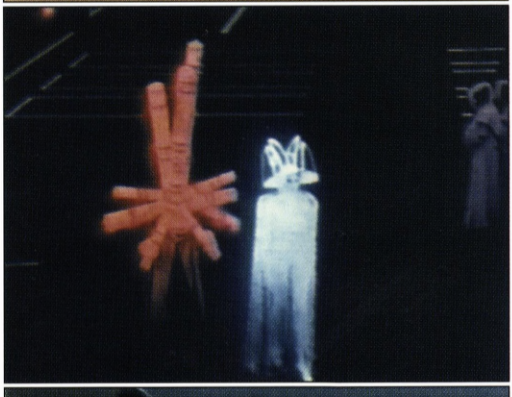


ser alt som en ny, vidunderlig udfordring. Hvorfor han naturligvis må støde hårdt mod cowboydukken Woody, der har det gamle legetøjs livserfaring, selvironi og menneskekundskab. Lasseters anden side, for han er jo netop uddannet og opdraget under Disney-studiernes vinger, med de store Disney-tegnefilm som umiddelbare, naturlige forbilleder.

Men for John Lasseter er konflikten mellem den gammeldags håndanimation og den nye computeranimation ikke af det onde. Lasseter har fundet en lykkelig vej, for han har altid dyrket selve det at give døde objekter liv og få dem til at udtrykke personlighed (allerede hans afgangsfilm fra California Institute of the Arts handler om levende lamper, *Lady and the Lamp* (1979), omend den er lavet som traditionel animation i penciltest-form), og computergrafikken har vist sig perfekt til netop denne lille, men essentielle illusion.

Til gengæld er John Lasseter også en af





Fra oven:
A Bug's Life
Toy Story
Tron
Terminator 2: The Judgement Day

de få filmkunstnere, for hvem computerne er blevet en utvetydig vej frem. Harmonien hos Lasseter hænger sammen med, at computeranimation er i stand til at udtrykke netop hans visioner, og han er således også en af de ganske få, der har brugt computeranimation uden at afgive kunsterisk frihed eller produktionsmæssigt overblik og kontrol.

CGI-effekter. For de fleste andre har computer-frembragte billeder, CGI (Computer Generated Images) været behæftet med en indbygget skizofreni, der både har affødt store triumfer kunstnerisk og økonomisk - og en modsatrettet reaktion. Selve den overlagte mangel på visuel komposition, der præger dogme-bølgen, er i sig selv en reaktion på teknologiens krav til instruktøren. Han er ved at miste tøjlerne og kan kun vinde sin kunstneriske kontrol tilbage ved at fyre hele filmholdet - med effektfolk og CGI-kunstnere som de første.

Til gengæld har computerens effektmuligheder genindført den spektakulære film, som igen har vist sig levedygtig og populær (*Titanic*) - samtidig med at enkelte instruktører har set CGI-effekternes mulighed for at understrege pointer i filmgenrer, der traditionelt betragtes som 'effekt-frie' (*Forrest Gump*).

De første computerskabte tegninger er fra 60'erne, hvor MIT i Boston foretog en række eksperimenter, der dannede basis for teknologien, som vi kender den i dag. Disney-studierne stod for den første egentlige computerskabte film, Steven Lisbergers *Tron*, der i 1982 var banebrydende på alle måder. Dens ret enestående historie foregår inde i et computerspil, hvor de levende skuespillere er reduceret til brikker i et brutalt spil. Kombinationen af realoptagelser og CGI-baggrunde og -køretøjer er primitiv, og det er karakteristisk, at mange af de scener, der skulle være lavet med computerens hjælp, måtte tegnes som gammeldags cel-animation, simpelthen fordi computerne ikke kunne følge med. Ambitionerne var ganske enkelt for høje, hvilket måske også var det, der fik instruktøren til at miste overblikket. *Tron* er en dramaturgisk svag film, der kun fungerer i enkelte, hæsblæsende actionsekvenser - men den har en umiskendelig stemning af 'things to come', og selv om dens fiasko i biograferne bremsede CGI-udviklingen for en tid, blev den alligevel en slags forbillede.

Næsten samtidig begyndte en lille gruppe i Lucasfilms ILM at arbejde med computeranimation. Det var den gruppe, der senere blev til Pixar og solgt til Steve Jobs, som sørgede for, at eksperimenterne tog fart. I en række kortfilm udforskedes især 3D-baggrundene og animationen, der byggede på den klassiske figur-animations principper fra Disney-studierne. *Luxo Jr.*, *Red's Dream* og *Tin Toy* definerede Pixar og John Lasseters stil og temaer, men det var også via disse film, nye, vigtige CGI-programmer blev skabt, f.eks. det berømte *Renderman*.

Nick Castles *The Last Starfighter* (1984) samlede op, hvor *Tron* var gået i stå. På to år var renderings-tiden blevet nedsat, og i denne historie om en dreng, der bliver hyret til kamptjeneste på en fjern planet, spillede CGI-effekterne en meget vigtig rolle. I stedet for at bruge indkopierede modeller som George Lucas' *Star Wars* (1977) og *The Empire Strikes Back*, var de meget tilsvarende rumskibe her skabt som 3D-animationer. Ialt 21 minutter af filmen bestod af forskellige effekter, der var genereret af en 'Cray'-computer. Deres kvalitet og omfang fik mange til at øjne de fremtidige muligheder, selv om *The Last Starfighter* ikke var altfor original og heller

ikke blev en markant succes.

Fra midten af 80'erne gik udviklingen således i to, klare retninger. Én, der satsede på at erstatte traditionelle optiske effekter med CGI, i ret veltimet harmoni med genoplivning af den fabulerende science fiction-film, klassiske gyser-film og storslåede familie-underholdningsfilm.

Og en anden, der forsøgte at fortælle historier alene med CGI-billeder, Pixars retning, en form for moderne 3D-tegnefilm - eller blot at kombinere gammeldags celanimation med computerskabte scenerier, objekter og figurer.

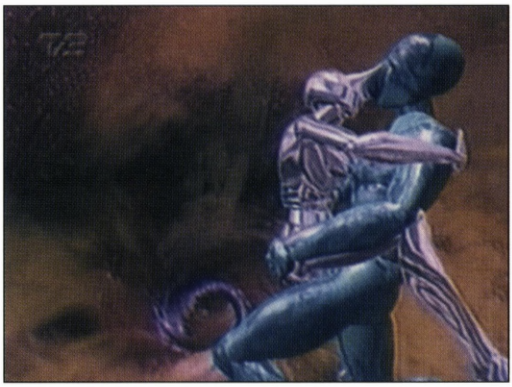
Listen over film, der har benyttet CGI-effekter i større eller mindre udstrækning er efterhånden meget stor, og det er typisk ikke længere en nyhed i sig selv, at en spillefilm involverer CGI. Men hvert år bringer ny udvikling, ligesom instruktørerne tydeligvis har mere og mere greb om prioritering og brug af CGI. Effektfilmene kan deles op i en række undergrupper, der hver har deres hovedværker. Der er endnu ingen vedtagne grupperinger, så disse kasser skal ses som et forsøg på at få overblik - med de generaliseringer og overlapninger, som er uundgåelige.

Computeranimerede monstre og andre væsener. Siden Harry Hoyts *The Lost World* (1925) har stop motion-animation været den foretrukne måde at levendegøre uhyrer, fortidsøgler og andre mere eller mindre uvirkelige væsener. Willis O'Brien skabte teknikken, forfinede den i Merian Cooper og Ernest Schoedsacks *King Kong* (1933) - og gav den videre til sin elev Ray Harryhausen, der blev teknikkens mester i bl.a. *Jason and the Argonauts* (1963) og *One Million Years B.C.* (1966), begge instrueret af Don Chaffey - men med Harryhausen som filmenes egentlige skaber. I dag har CGI-teknikken overtaget stop motion-uhyrerne, først i Steven Spielbergs *Jurassic Park* (1993), der beviste den nye tekniks overflod af muligheder og hyper-realisme. Dinosaurerne havde dog ikke personlighed af betydning, det var heller ikke tiltænkt. Men det havde til gengæld dragen i Rob Cohens *Dragonheart* (1996) og den enorme Jabba the Hutt i den opgraderede udgave af George Lucas' *Star Wars* (1977/97). De tre *Star Wars*-film fik alle tilføjet CGI-skabninger i de nye udgaver fra 1997.

Traditionelle, destruktive og skræmmende monstre er også set CGI-frembragt i Frank Marshalls primitive, men klichébevidste *Congo* (1995) og Paul Verhoevens vittige og effektive *Starship Troopers* (1997), tilmed i enorme antal (ikke-jordiske insekter). Steven Spielberg vendte tilbage til dinosaurerne i *The Lost World* (1997), hvor enkelte af dyrene fik lov at udvise andet end skræmmende adfærd.

For det japanske uhyre Godzilla var CGI-udgaven en markant forbedring, selv om mange savnede de gamle films overlagt primitive mand-i-gummitøj-effekter. Ikke desto mindre var Roland Emmerichs *Godzilla* (1998) en visuelt inspireret monsterfilm, hvor man fornemmede instruktørens sans for at komponere billeder og situationer, hvori CGI-effekterne kunne indgå sømløst.

Overlagt stop-motion-agtige væsener sås i Tim Burtons parodiske *Mars Attacks!* (1996). Burton ønskede sig stop-motion animation à la Harryhausen til de små uopdragne marsmænd, men det viste sig, at CGI-animatorerne godt kunne efterligne den gamle, lidt rykvise fornemmelse. Andre ikke-jordiske CGI-væsener sås i Barry Sonnenfelds morsomme *Men in Black* (1997) og Stephen Sommers mekaniske *Deep Rising* (1998). Joe Dante blandede effektivt stop motion, dukker og



CGI-figurer i *Small Soldiers* (1998), hvor skiftene mellem de forskellige effektformer var forbilledlig.

En række Harryhausen-inspirerede CGI-uhyrer er også dukket op i de spillefilmlange tidlige episoder af tv-serien *Hercules: The Legendary Journeys*. Teknikkens overkommelighed efter 1995 har således gjort det muligt for selv beskedent budgetterede film at skabe monstre af rimelig karat.

Rumskibe og andet isenkram i og fra det ydre rum. *The Last Starfighter* plantede kimen i enhver science-fiction-instruktørs bevidsthed, og siden midten af 90'erne har det myldret med computerskabte rumskibe og andet hardware fra rummet. Indflydelsen fra Douglas Trumbulls rumskibe i Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968) og John Dykstras stjerneflåde i *Star Wars* er stadig mere end mærkbar, og de karakteriske slagscener mellem rumskibene har antaget en vis monotoni, omend rumskibenes detaljer, manøvrer og design bliver stadigt mere indviklet og fascinerende.

Star Trek-filmene har fra David Carsons *Star Trek: Generations* (1994) gjort god brug af CGI, og man finder også smukke rumscenerier i Paul Andersons noget oversete *Event Horizon* (1997) og Stephen Hopkins iøvrigt mislykkede *Lost in Space* (1997). George Lucas' *Star Wars: Episode One - The Phantom Menace* (1999) indeholder bunker af eksperimenterende CGI-rumskibe og andre fartøjer, og det er ty-

Fra oven:
The Mask
Babe
Lawnmover Man
The Frighteners

pisk for Lucas, at mange af dem antager halv-organisk karakter og således er på nippet til at være både fartøjer - og figurer.

CGI-rumskibe ses også i rigt mål i tv-serierne *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Star Trek Voyager* og *Babylon 5*. Her har CGI-mulighederne sørget for et effekt-mæssigt niveau, der ellers har været prohibitivt. Men tv-skærmens opløsning er også væsentlig lavere, hvorfor CGI-scenerne tager langt mindre tid at generere, end hvis de skulle bruges på et lærred.

Halvmenneskelige/gudeagtige væsener. To milepæle i CGI-effekternes historie flirter begge med computergrafikkens muligheder som bevidsthedsudvidende, nærmest surrealistisk billedmedie. Det har altid været en hjørnesten i den traditionelle animations katalog, men CGI kan endnu mere. I James Camerons *The Abyss* (1989) fik vi den berømte vand-animation, hvor et menneskelignende, ikke-jordisk væsen manifesterer sig fra havet. Effekten tog pusten fra tilskueren, dels fordi filmen i sig selv er ret gumpetung og sært sløv, men også fordi den vandige skabning bevæger sig så overbevisende på grænsen mellem virkelighed og illusion.

Ligeså stærkt surreal er den nådesløse, næsten-udødelige robot i *Terminator 2: The Judgement Day* (1991), også af James Cameron. Edward Furlong spiller den humanoide robot, der kan omdanne sin krop til lejligheden - og som kun får mindre skrammer, der hurtigt glattes ud, når han bliver skudt. CGI-effekterne var banebrydende og endnu et eksempel på det overrumplende, når grænserne overskrides og det uvirkelige bliver reelt og tilstedeværende. Camerons intense instruktion af jagtsekvenserne øgede spændingen, især fordi han også var bevidst om, hvor meget effekterne kunne bære - og hvornår han skulle klippe væk. Set med 1999-øjne er robottens metamorfoser nemlig ret tamme, og allerede dengang ville svaghederne være sprunget i øjnene, hvis scenerne var holdt for længe.

Begge film gjorde det klart for alle, at CGI-mulighederne var mange.

Cyberspace/computer-temaer. Både *Tron* og *The Last Starfighter* brugte computerspillet som tema, og flere er fulgt efter. Stephen King-filmatiseringen *Lawnmower Man* (1992) af Brett Leonard og dens efterfølger *Lawnmower Man: Beyond Cyberspace* (1996) af Farhad Mann handler begge om en tungnem mand, der med virtual reality-indlæring pludselig bliver 'klog'. Her spillede virtual reality-sekvenserne en vigtig rolle, men ligesom i *Tron* var de et stykke foran realiteterne i den aktuelle spilverden. Til gengæld virker de spil, der skulle gøre den svagtbegavede stjernedygtig meget primitive i forhold til grafikken i 1999-spil.

Cyberspace-virkelighed blev også udforsket i Paul Verhoevens *Total Recall* (1990), men med forbløffende lidt brug af CGI. Til gengæld var den danske *Skyggen* (1998) af Thomas Borch banebrydende, idet den på meget lavt budget fik genereret imponerende effekter, der simulerede en alternativ tilværelse på nettet.

Robert Longos paranoide *Johnny Mnemonic* (1995) havde lidt CGI-grafik, når hovedpersonen (spillet af Keanu Reeves) afspillede data, der var lagret på et diskdrev i hans hoved - og Reeves var på samme boldgade i Wachowski-brødrenes spændende, men også noget anstrengte fremtidsgyser *The Matrix* (1999). CGI-effekterne i *The Matrix* er brugt med omhu: de er ikke særlig imponerende, men de

dukker op på rette tid og sted og leverer - bogstaveligt talt - sug i maven. Her er dog tale om ret simpel billedmanipulation, der antyder mere, end man rent faktisk ser.

Metamorfoser i fantasy og tegneserie-teamer. I tegneserie/fantasy-inspirerede film har CGI-effekterne haft mange opgaver, især som skabere af magi og trylleri, forskellige former for metamorfoser, der spænder fra små, subtile fysiske ændringer til komplette transformationsscener. Den gamle overtonings-teknik, hvor ulvemanden langsomt mister hårene og ender som et menneske uden behåring, er udtjent og har i dag svært ved at imponere publikum. CGI-effekterne har skabt forventning om, at alle slags metamorfoser kan forgå for øjenene af tilskueren, uden fikse indklip eller overtoninger. Man så de første effektive af slagsen i Michael Jackson-videoen *Black or White* (1992), Sam Raimis *Army of Darkness* (1993), Russell Mulcahys *The Shadow* (1994), Stuart Ormes *The Puppet Masters* (1994) og Danny Cannons *Judge Dredd* (1995). Men milepælen er Charles Russells veloplagte *The Mask* (1994), hvor Jim Carrey tager en maske på og derefter ændrer såvel krop som personlighed. CGI-animatorerne skelede kraftigt til pifte-af-natklubsangeringen-vitserne fra Tex Averys-ulvetegnefilm fra 40'erne - og understregede endnu engang disse animatorers kunstneriske slægtskab med tegnerne fra den traditionelle animationsfilms klassiske periode.

Mindre humoristisk, men dog alligevel med en hel del barsk ironi, er animatoren Mark A.Z. Dippés *Spawn* (1997), bygget over Todd MacFarlanes tegneserie af samme navn. Her gennemgår flere af figurerne jævnlige, totale transformationer i et orgie af mættet visualitet, som desværre også virker anstrengende. Et eksempel på en film, hvor effektfolkenes ambitioner blev filmens samlede kunstneriske udtryk - med altoverdøvende virkning. Filmen blev også lavet som en traditionel tegnefilm (til kabel-tv), pudsigt nok med en bedre virkning, der lå nærmere tegneseriens stemning.

Mere afdæmpet og lidt mere uhyggelig er transformationerne i David Twohys *The Arrival* (1996), hvor rumvæsener forklæder sig som mennesker. Og ganske elegant er den fødselsbetonede transformation i Luc Bessons ellers ret hule og visuelt overlæssede *The Fifth Element* (1997).

Horror. Først med Stephen Sommers *The Mummy* (1999) synes de klassiske gotiske gysere at skulle nyde godt af CGI-grafik. *The Mummy* byder på en stribe meget muntert skræmmende animationer, heriblandt en overflod af dødbringende skarabæer og en støvsky, der tager form efter den onde, genoplivede mumie.

Francis Ford Coppola brugte dog nogen CGI-animation, da han skulle gøre sin og Gary Oldmans vampyrgreve levende (og transformerende) i *Bram Stoker's Dracula* (1992), men ellers har det været forbløffende småt med rendyrkede horror-effekter. Alex Proyas *The Crow* (1993) havde ganske lidt, men benyttede ellers primært ganske enkle virkemidler. Mere kontante, blodige effekter så man i de to *Tales From The Crypt*-film, Ernest Dickersons *Demon Knight* (1995) og især Gilbert Adlers *Bordello of Blood* (1996). Anthony Wallers billige *An American Werewolf in Paris* (1997) bød også på et par vellykkede varulve-scener.

Computeranimerede spøgelser og poltergeister sås i begrænset omfang i Ivan Reitmans komedie *Ghostbusters* (1984) og efterfølgeren *Ghostbusters II* (1989). Meget

effektive var spøgelserne i Peter Jacksons oversete, kontante og morsomme *The Frighteners* (1996).

Katastrofefilm. Muligheden for at lave CGI-simulationer af realistiske situationer har genoplivet katastrofefilmen, som ellers blev begravet sent i 70'erne. Det er selvfølgelig især James Camerons universelt succesrige *Titanic* (1997), der har påvist CGI-effekternes mulighed for at indgå i en realistisk film, dels til rekonstruktion af en isoleret begivenhed - selve forliset - dels som en del af filmens art direction

Andre CGI-hjulpne katastrofer har været lavaen i Mick Jacksons *Volcano* (1997), skypumperne i Jan de Bonts *Twister* (1996), raketten i Ron Howards *Apollo 13* (1995) og de to komet/meteornedslag i henholdvis Mimi Leders *Deep Impact* (1998) og Michael Bays *Armageddon* (1998). Alle meget effektive, kulørte og præget af fascination ved destruktion i sig selv.

Komiske effekter. Endnu før *The Mask* havde flere instruktører udnyttet muligheden for at få komisk effekt med CGI-hjælp. I *The Addams Family* (1991) udvidede Barry Sonnenfeld den gamle tv-series snævre rammer og gjorde Addams-familiens hus til en hel verden for sig. Og i *Memoirs of an Invisible Man* (1992) forsøgte John Carpenter (med ringe held) at puste liv i de gamle usynlige mand-effekter fra James Whales *The Invisible Man* (1933). Samme år lod Robert Zemeckis effekterne have stjernestatus i *Death Becomes Her*, tilmed ved siden af Goldie Hawn og Meryl Streep. Forsøget var ærligt nok: Zemeckis ville skabe en grotesk screwball-komedie, hvor effekter som huller gennem kroppen og hoveder, der drejes helt rundt, trækker alt ud i ekstremer. Forsøget mislykkedes.

Til gengæld var John Payson heldig med en kortfilm, han lavede til MTV i 1992. Den handlede om syngende kakerlakker, og blev fire år senere til spillefilmen *Joe's Apartment*, om en ung mand, der flytter ind i en forfalden New York-lejlighed beboet af tusinder af computeranimerede, syngende og dansende kakerlakker. Plottet er tyndt og den romantiske del utroværdig, men kakerlakkerne sørger for underholdningen, dels med morsom animation og vittig, rapkæftet dialog.

Familiefilm. Familiefilmen er en anden forkætret genre, der har fået et løft af computer-teknologien - i flere tilfælde i en grad, der har givet genren større anseelse, end den nogensinde har haft.

De første af slagsen var dog ikke meget bevendt. Kenny Ortegas *Hocus Pocus* (1993) bød på et computeranimeret kattehoved - og bør først og fremmest huskes for at have udforsket mulighederne for dyre-dialog, siden anvendt i *Babe* (1995). Lidt computeranimation sneg sig også ind i den uprætentiøse *The Flintstones* (1993) af Brian Levant, men de mest vellykkede af denne films effekter er faktisk meget gammeldags, mekaniske og nærmest teateragtige.

Chris Noonans *Babe* (1995) var på alle måder banebrydende. Dels i kraft af den sært dystre idyl, der præger historien, men også på grund af de realistiske dyreeffekter, som bl.a. bestod af animerede munde, der gjorde dialogen læbesynkron. Mundene fungerede så sømløst, at man følte sig ret overbevist om, at dyretrænerne havde lært såvel grise som hunde og heste at tale. Teknikken udnyttedes med samme held i den endnu mere dystre (men også smukke) to'er *Babe 2: A Pig in the Big City* (1999) af George Miller.

Talende dyr optrådte på samme måde i Stephen Hereks *101 Dalmatians* (1996), en noget anstrengt genindspilning af Wolfgang Reithermans tegnefilm af samme navn (1961).

Stor opsigt vakte Brad Silberlings *Casper* (1995), bygget over de gamle korttegnefilm. Opsigten skyldtes især, at der her var tale om den første fuldanimerede hovedperson i en realfilm, spøgelset Casper naturligvis, animeret af et hold cel-animations-uddannede tegnere hos Industrial Light and Magic. Filmen er svært ujævn, men Casper fungerer godt som CGI-figur i de virkelige omgivelser. Den blev fulgt op af to billigt producerede fortsættelser til video, af hvilke den anden, *Casper Meets Wendy* (1998) teknisk nåede op på originalens standard - til trods for et langt lavere budget. På tre år var teknikken blevet så meget hurtigere og billigere.

CGI-effekterne havde også den altdominerende hovedrolle i Joe Johnstons *Jumanji* (1995), hvor Robin Williams forgæves forsøgte at stjæle billedet. Mange af effekterne var kun til dels vellykkede, for computeranimerede udgaver af eksisterende dyr er notorisk sværere end fantasivæsener eller uddøde øgler. Man kender elefantens og løvens udseende og bevægelsesmønster, og ved den mindste afvigelse brister illusionen. *Jumanji* var et dyrt og drabeligt eksperiment, der gav mulighed for afprøvning af teknikken - men som helhed var den ikke særlig vellykket.

Blandt de øvrige familiefilm, der har brugt CGI-effekter, er Gore Verbinskis *Mouse Hunt* (1997), Peter Hewitts *The Borrowers* (1997), Les Mayfields *Flubber* (1998) og John Roberts' *Paulie* (1998), sidstnævnte med et stort udvalg af meget talende fugle.

Atypiske genrer. Enkelte instruktører har formået at bruge CGI-effekter i film, der henvender sig til den effekt-forskrækkede del af publikum. Mest berømt er tilfældet med Robert Zemeckis stærkt overvurderede moralske komedie *Forrest Gump* (1994). Her trådte CGI-folkene fra ILM til i en grad, der gjorde filmen til en af de mest computergrafik-fyldte nogensinde - uden at det fik publikum til at betragte den som en 'effektfilm'. I historien om den naive Forrest Gump brugtes CGI dels til at skabe en stribe historiske forfalskninger, hvor hovedpersonen bl.a. hilser på præsidenter. Dels til at skabe overbevisende illusioner: Gary Sinises ben blev skåret af (han spiller invalid Vietnam-veteran), Tom Hanks spiller bordtennis med en verdensmester m.m.

Et tilsvarende forsøg gjorde Mel Smith og George Lucas med den ganske muntre, men noget kaotiske *Radioland Murders* (1994), hvor et komplet miljø fra en radiostation i åbningspanik 1939 er skabt digitalt. Ingen havde tidligere brugt CGI i kulisse-sammenhæng så gennemført, men filmen blev hurtigt glemt.

Pixar og de andre. Blandt de til dato ret få rene computeranimationsfilm står Pixar for de væsentligste. John Lasseters *Toy Story* (1995) er omtalt i starten af denne artikel. Den efterfølges af *Toy Story 2* (1999) - og ind i mellem de to film instruerede Lasseter den mere Disney-agtige, men også meget vellykkede *A Bug's Life* (1999). De levende myrer, græshopper og andre insekter er tydeligvis et større problem for computerne end legetøjet i *Toy Story*, og der er med vilje valgt et meget karikeret udtryk, så illusionen fungerer optimalt.

Et alternativt bud på computergenereret myre-design kom fra DreamWorks *Antz* (1998), instrueret af Eric Darnell og Tim

Johnson fra Pacific Data Images - et noget mere groft design, som ikke desto mindre passer perfekt til filmens lettere, voksne, ironiske storby-tone. Mens Pixar har satset på at erobre det samme publikum som de store Disney-tegnefilm, har DreamWorks forsøgt at være lidt mindre familiefikseret og lidt mere intellektuelle.

Både *Antz* og *A Bug's Life* er imponerende præstationer, der rimeligt nok får de traditionelle filmtegnere til at spekulere på den gammeldags tegnefilms fremtid. Måske derfor har Disney-studierne valgt at lade deres år 2000-film være den 100% CGI-skabte *Dinosaur*, om en dinosaurus, der kæmper for overlevelse i øglernes sidste dage, måske en slags 3D-udgave af Don Bluths tegnefilm *Land Before Time* (1988).

Tegnefilm med CGI-hjælp. Allerede i den næsten kuldsejlede Disney-tegnefilm *The Black Cauldron* (1987), instrueret af Ted Berman og Richard Rich, bestod enkelte scener af en kombination af cel-animation og computerskabte 3D-baggrunde. Men effekten var klodset og primitiv. Det var den også i Hendel Butoy og Mike Gabriels *The Rescuers Down Under* (1990).

Disney-folkene fortsatte dog ufortrødent med at integrere 3D-baggrunde, og i Gary Trousdale og Kirk Wises *Beauty and the Beast* (1991) leverede de balsalen i den centrale dansescene. Disharmonien mellem de flade 2D figurer og den hyperrealistiske 3D-baggrund var dog stadig kluntet. I John Musker og Ron Clements *Aladdin* gik det bedre. Her var det magiske tæppe en vellykket kombination, og Disney-studierne havde således for første gang prøvet at lave en CGI-figur, der spillede komedie. I tråd med John Lasseters tanker lykkedes det forholdsvis smertefrit, fordi der var tale om et dødt objekt, der fik liv.

Samme år lavede Bill Kroyer filmen *Fern Gully - The Last Rainforest*, som ikke var en økonomisk succes, men som brugte computeranimation i et par nøgle-scener. Kroyer havde tidligere lavet den vittige kortfilm *Technological Threat* (1988), der satiriserede over kampen mellem gammeldags animation og computergrafik.

Tilbage hos Disney blev CGI-effekterne dog stadig mere avancerede - men som rendyrkede special effects, som da gnuerne bisser i Roger Allers og Rob Minkoffs *The Lion King* (1994), indianerpigens kajak i Mike Gabriel og Eric Goldbergs *Pocahontas* (1995) og Notre Dame-kirken i Gary Trousdale og Kirk Wises *Hunchback of Notre Dame* (1996).

Men noget tyder på, at de hånd-animerede tegnefilm stadig har svært ved at finde den ideelle udnyttelse af 3D og CGI - og at computerne stadig kun vil være et effektredskab. Ihvertfald kan det gå galt, når man lader figurer animere i 3D - og så kombinerer med 2D. I John Musker og Ron Clements *Hercules* (1997) er det computeranimerede monster decideret mislykket.

Den inspirerende fortælling

Musikvideoen og filmen som gensidige forbilleder

Af Lennard Højbjerg

Da MTV i 1981 begyndte at sende non stop musikvideoer, blev det i manges øjne anset for at være en helt ny udtryksform, der udpræget var en stilistisk og fortællemæssig modsætning til filmen og tv-seriens afgrænsede værkform. Siden da er det blevet mere synligt, hvordan de to værktyper - filmen og musikvideoen - inspirerer eller kopierer hinanden, og nu er der ganske mange inspirationer på tværs af værktyperne. Og selvom man altid har kunnet finde fortilfælde i filmhistorien blandt avantgarde- og art-narrationsfilmenes særligt ekspressive udtryksformer - som nu (og i 80'erne) sås i musikvideoen - er det påfaldende, at der nu i mainstream-spillefilmen ses langt flere fortællemæssige eksperimenter, mens der i musikvideoen ses klassiske fortælletræk fra spillefilmen. I det efterfølgende vil jeg derfor beskrive, hvad det er for 'inspirationer' der tilsyneladende gensidigt udvikler musikvideoen og spillefilmen omkring årtusindskiftet.

De første år ... det narrative og stilen.
Musikvideoen som værktype blev noget ganske særligt - allerede i sit distributionsmæssige gennembrud med MTVs oprettelse i 1981. Den lignede ikke kortfilmen, reklamefilmen, spillefilmen eller nogen anden af de mange tv-genrer, som den dengang konkurrerede med. Det stof, den formidlede - musik og primært populærmusik - blev fremstillet vha. en radikal anderledes *mise en scène*(1) end den rockbandet eller solisten kunne iscenesætte live. Med hele film- og tv-industriens scenografiske kompetence til rådighed og med en ung målgruppe, havde den mulighed for mere komplicerede kulisser, en fri ageren i rummet, en mere gennemarbejdet lyssætning - end tv-koncertens indretten sig efter forholdene. Det prægede i høj grad musikvideoens første år. Senere i 80'erne blev den visuelle stil mere markant, da det *cinematografiske* aspekt af stilen udviklede sig. Kameraholdet kunne bevæge sig mere frit, tippe horisonten (kælkede linjer) og bruge varierende brændvidder (fra korttele til ultra-wide), klipperen kunne vælge at klippe i takt til musikken, etablere en parallel rytme til musikken, klippe på beatet, udvælge sig forskellige teksturer og farvefiltreringer osv. Alt i alt bød mediets mange tekniske muligheder på så store kreative tilbud, at det ikke tog lang tid før musikvideoen foldede sig ud.

I begyndelsen gav stilens variation og afvigelse fra mainstream-stilen i levende billeder anledning til påstande om, at musikvideoen var en postmoderne udtryks-

form (se f.eks. Fiske 1986, Kaplan 1987, Wollen 1986), der nedbrød den klassiske enhedsskabende fortælling til fordel for en uendelig række af forskellige musikalske fragmenter. Mere nærsynede analyser (f.eks. Goodwinn 1992, Højbjerg 1993, 1996) kunne dog vise, at musikvideoen forholdsvis enkelt kunne klassificeres i nogle få hovedkategorier, der så yderligere kunne kombineres. Populært sagt er der tre typer - en lyrisk, en narrativ og en performance-agtig musikvideo, hvor den mest udbredte efterhånden er en kombination af performance og narrativ fortællen. Alle musikvideoer falder i disse kategorier og i 80'erne er det oftest den lyriske og den performance-narrative musikvideo, som er dominerende. Der findes også en del rent narrative musikvideoer - bl.a. den måske mest berømte af dem alle, John Landis' *Thriller* (1986) med Michael Jackson. Bortset fra denne karakteriseres de fortællende dele af musikvideoen enten af meget enkle lineære fortællinger eller fortællinger med mange 'tomme pladser'. For eksempel synger George Michael i *Careless Whisper* (1984) en kærlighedshistorie, imens der parallelklippes til en række indstillinger, der brudstykkevis fortæller historien om manden og kvinden, der elsker hinanden, kvinden rejser - en anden kvinde dukker op, den første vender tilbage og tager manden i utroskab, rejser igen osv. Selve fortællingen følger et kendt skema, mens dens udforming, hvor der ikke fortælles f.eks., hvordan kvinden kommer ud til flyet, og hvornår hun vender tilbage igen (tomme pladser), fordrer mentalt arbejde af modtageren for at konstruere en sammenhængende historie. 80'ernes musikvideoer kan samlet karakteriseres som kompositorisk enkle (montager, performance eller fortælling), men med stor variation i det visuelle udtryk - i begyndelsen karakteriseret af en *mise en scène*-æstetik og senere en dynamisk *cinematografi*-stil (1).

Målgruppen - de unge - kunne i visualitetens ekstreme udfoldelser se sin generations kendetegn; en tilsyneladende endeløs række af muligheder overfor pædagogsamfundets og skolelærer-monopolfjernsynets talen-ned til sig. Den varierede, til tider normbrydende, stil var et generationsopgør, og da det var svært at iværksætte overfor de nære autoriteter - forældre, fraskilte, papfædre- og mødre - der sjældent var nærværende pga. egen karriere eller skilsmisse - repræsenterede MTV-æstetikken mediernes tilbud om oprør imod 'autoriteterne' - det brugsorienterede og værdidogmatiserende tv. Interessant er det, at målgruppen er den samme som mainstream-spillefilmen produceres til.

Den direkte og indirekte indflydelse fra musikvideoen til spillefilmen. Den direkte indflydelse skal forstås som den, der finder sted når personer i det produktive miljø i hhv. film- og tv-branchen er de samme. Russell Mulcahy - australsk instruktør med spillefilm som *Razorback* (1984), *Highlander* (1986), *Highlander II* (1991) og *The Shadow* (1994) som sine mest markante værker blandt spillefilmene - har instrueret mange musikvideoer i begyndelsen af 80'erne. Han gjorde først karriere som musikvideoinstruktør og blev kendt for sine meget stærkt kolorerede rockvideoer - et stilpræg han har overført til alle sine spillefilm, hvor måske *Highlander* med sin filtrerede fotografering og ekstreme lyssætning blev en slags eksponent for den ekstreme *mise-en-scène*-stil i midt-80'erne. Udover John Landis har selv en anerkendt art-filminstruktør som Scorsese prøvet genren - og-

Baz Luhrmans Everyone Is Free (to Wear Sunscreen).

så her med Michael Jackson i musikvideoen *Bad* - som den udøvende. Herhjemme har Lars von Trier - som den mest velrenommerede - instrueret musikvideoer med Laid Back. Derudover har andre anerkendte filminstruktører som Spielberg, De Palma, Lynch, Rafelson, Antonioni og Jarmusch været kreative på området, og som et kuriosum kan nævnes, at Baz Luhrman, der har instrueret *Strictly Ballroom* (1992) og *Romeo & Juliet* (1996), efterfølgende har skabt 1999s mest omtalte musikvideo - den lyriske recitation *Everyone is Free (to wear Sunscreen)* ledsaget af en billedmontage af foto, reklamer og hjemmevideoer. Mange filminstruktører har kastet sig over musikvideoen, og den direkte indflydelse imellem de to værktyper er formodentlig grundlaget for den indirekte gensidige inspiration imellem film og musikvideo.

Mindre direkte ses inspirationen fra musikvideoen i en lang række spillefilm, der begyndte at inkorporere musikvideofragmenter som en del af titelsekvensen men også som lyriske, eller narrative sekvenser i selve filmens fortælling.

I musik- og dansefilmene var rock- og populærmusikken allerede en selvfølgelighed og efter MTVs tilsynekomst blev populærmusikkens allerede kendte numre en del af lydsiden. Selvom enkelte spillefilm allerede i 60'erne brugte samtidige hits - f.eks. *Easy Rider* (1969) - var det langt fra normen i mainstreamfilmen. Komponeret titelmusik og instrumental underlægningsmusik - også komponeret til filmen - var normen (2). Først i 80'erne - med f.eks. *Valley Girl* (1982) og *Tuff Turf* (1983), *Flashdance* (1983), *Career Opportunities* (1991), *Richy Rich* (1994) blev mange hits en del af lydsiden og i flere af filmene er mange scener og sekvenser uden reallyd - kun ledsaget af kendte rocknumre. Også i den voksne mainstreamfilm - f.eks. *Rocky III* (1982), *IV* (1985) og *V* (1990), *Cocktail* (1988), *The Secret of My Success* (1987), *Knight Moves* (1992), *Exquisite Tenderness* (1995), *Blown Away* (1994) - ser man musikvideofragmenter og populærmusik anvendt i stigende grad. I *The Hoosiers* (1985) er der udvalgte sekvenser, der i deres redigering minder meget om musikvideoen samtidig med at lydsiden kun består af et rockhit. For eksempel er den afsluttende basketballkamp ledsaget af et rocknummer, mens kampens afgørende forløb er elliptisk klippet med mange tidsspring og omvendingen fra nederlag til sejr for det undertippede collegehold (trænet af Gene Hackman). Ellers er de scener, som ledsages af populærmusik, ofte kærlighedsscener, naturbeskrivende scener, biljagter, actionscener osv., der er kendte som en slags visuelle formler af tilskueren. I nogle film stoppes handlingen så at sige af et sådant fragment, eller den tidsforlænges, og i andre film er sådanne fragmenter blot en del af det narrative forløb. I enkelte film f.eks. *Absolute Beginners* (1985) og *Cool as Ice* (1991), blev musikvideoen så at sige selve formen, hvortil der var koblet en forholdsvis spinkel fortælling. Indflydelsen

fra musikvideoen kunne umiddelbart ses i den direkte efterligning af musikvideoens audiovisuelle udtryk, men spillefilmens 'adaption' af musikvideoen begyndte gradvis at blive mere varieret i begyndelsen af 90'erne. Nu kunne man blande reallyd, replikker, effektlyd og kendte rocknumre. I *Blown Away* konstruerer IRA-terroristen en bombe, mens en af U2s klassikere *With or Without You* spilles på lydsporet - og terroristen synger med på sangen, som er underlægningsmusik! Fra 80'ernes mere enkle musikfremstillinger ses i 90'erne en langt mere kompliceret fortællemæssige fremstilling i spillefilmen, men en tilsvarende udvikling finder sted inden for musikvideoen.

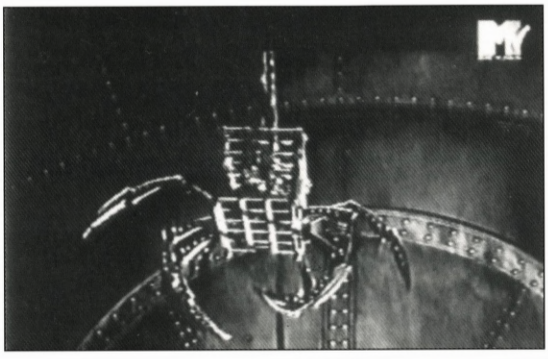
Frem imod årtusindskiftet. I 90'erne og frem til årtusindskiftet ændrer musikvideoen sig på mange måder. En tendens fra 80'erne var, at bestemte fremstillingsformer var knyttet til de forskellige genrer. Sort musik - R&B, rap, soul, gospel - delte sig i to typiske musikvideoe-former. Rap blev næsten altid fremstillet som gademusik, med stor vægt på de udøvendes påklædning og i særdeleshed deres kropssprog - som et oppositionelt betydningssystem i forhold til 'det hvide styrende samfund i USA', mens R&B, gospel og soul oftest var simple performancevideoer, hvor den agerende optrådte med direkte øjenkontakt til publikum og varierende kulisser i baggrunden. En undtagelse herfra var den sorte Detroit-techno, hvis musikvideoer ofte var narrative. Mens al anden techno i 80'erne og i begyndelsen af 90'erne oftest blev sendt ud til computernørder, der lagde billedside til det demobånd, de sad og hørte på. Især tysk techno - der var dominerende både kvantitativt og kvalitativt i 80'erne og begyndelsen af 90'erne - var på musikvideoplanet blot lyriske fremstillinger eller nonfigurative farve- og figurforandringer. Det var stereotypt, men meget billigt at producere - men de valgte genrer inden for technoen ændrer sig radikalt med fransk technomusik i 90'erne, hvor langt de fleste musikvideoer er avancerede og gennemførte 'filmiske' fortællinger. Og inden for mainstream-poppen havde det pudsigt nok siden midten af 80'erne været legitimt at skifte musikvideogenren ud selvom musikgenren forblev den samme. Elton John, Pet Shop Boys, Aha og andre solister og bands fremstillede både rent lyriske og narrative musikvideoer til deres mange hits. Henimod årtusindskiftet synes to tendenser at gøre sig gældende: blandt de mange nu traditionelle performance-videoer bliver de narrative musikvideoer flere og spænder fra det fortælleeksperimenterende til det ekstremt avantgardistiske - og flere narrative musikvideoer lægger sig tæt op ad spillefilmen.

Den intertekstuelle musikvideo - spillefilmen som inspiration? Michael Jacksons *Thriller* var et enkeltstående tilfælde blandt 80'ernes musikvideoer. Dels på grund af længden (14 min.), dels på grund af fortælleformernes utvetydige filmiske karakter. I 90'erne finder vi imidlertid langt flere narrative musikvideoer, der enten låner temaer og emner fra spillefilmen eller lader sig inspirere med hensyn til iscenesættelsen og brugen af fortælleformer.

Robin Williams synger titelnummeret fra sit CD-album *Millennium* (1998) i et fortælleplan, alt imens der med jævne mellemrum krydsklippes til James Bond-agtige scener med sangeren selv i den prægnante hovedrolle. Beastie Boys optræder (i egen instruktion) i *Body Movin'* (1999), hvor der fortælles en historie om

en klatretyv, der bryder ind på et slot og engageres i en fægtescene med slotsherren, der får hovedet kappet af. Tyven flygter og ender i nutiden i en sort Jaguar E - jagtet af adelsmanden (der tidligere fik hovedet kappet af); ender senere i en flyvemaskine og undslipper med faldskærm osv. Fortællingen, der her er 3. personal(3) - der synges på lydsporet (vi ser ikke de syngende og spillende) imens den usynlige fortæller skifter billederne for modtageren - er en sammenblanding af hhv. kappe- og kårdefilmens genreklichéer og agentfilmens scenarier i en meget parodisk form - på trods af de uhyrligste begivenheder overlever alle helt usandsynligt. I instruktøren Chris Cunninghams *Come on My Selector* (af technobandet Squarepusher) ses en filmisk gennemarbejdet mise-en-scène og cinematografi. Kulisser, lyssætning, kameragang, instruktion, kostumer etc. er så udpræget taget fra spillefilmen, samtidig med at fortællingens hovedpersoner - en lille asiatisk pige og en hund - er lige præcis det, som hører til musikvideoens univers. Den lille pige og hendes hund er på flugt fra et industrielt-videnskabeligt forsøgsanlæg bevogtet af store fede sumobryderlignende vagter, der opdager at pigen og hunden i cellen er udstoppede. I mellemtiden begynder pigen at omprogrammere en computer til et brain swopping-program; jagten på de to forsvundne indledes; den lille pige, som tilsyneladende kan avanceret orientalsk selvforsvar, får slået en af sumobryder-plejerne ned og placeret ham i en stol med tilkoblede elektroder, mens hunden placeres i den anden stol med elektroder på pelsen; hjerneombytningen kan begynde. Det lykkes pigen at undslippe mens hunden sidder tilbage og siger den samme sætning om og om igen til de indtrængende og bevæbnede vagter. Tilsyneladende var den hjerneombyttede vagt så mental indskrænket, at hunden kun fik det ud af hjerneombytningen, at den lærte én sætning. Karakteristisk nok for sen-90'ernes narrative musikvideoer er fortællingen ikke specielt vanskelig at forstå - der er slet ikke de mange tomme pladser som i 80'ernes musikvideoer. Til gengæld er der lidt mere budskab og satirisk bid i 90'ernes musikvideoer. Et eksempel herpå er Daft Punks allerede klassiske musikvideo *Revolution 909* (1996).

Det er en instrumental fransk techno-musikvideo, hvor bandet ikke optræder (3. personalfortæller), men hvor der til gengæld fortælles en god historie på billedsiden. I en skummel baggyde hænger nogle unge ud uden for et dansested. Politiet ankommer, og en af betjentene forsøger at arrestere en ung langhåret pige, der ser, at der på betjentens hvide rullekravesweater sidder en rød plamage. Herefter klippes der til en grafisk animationsfilm af tomatplantens vækst, tomater, der høstes - nu tilbage i et realistisk billedunivers - sælges og indkøbes af en ældre kvinde, der laver tomatsovs af dem, samtidig med, at opskriften detaljeret angives med tekst og vises i billedet. Over noget færdigkogt spaghetti i en plasticboks hælder hun spaghettisovs, hvorefter der klippes til politivognen, hvor den ene betjent tager plasticboksen frem og begynder at spise af retten. Alarmen lyder, han spilder sovs på rullekraven og ankommer til den skumle baggyde, vil arrestere pigen, der stirrer på sovsepletten, ser selv ned på pletten, og imens undslipper pigen. Indledningsvis ved modtageren ikke rigtigt om pigens blik på betjentens røde rullekraveplet udløser en subjektiv tankeproces, men denne forståelse af fortællingen begynder at falde fra hinanden da den gamle dame - formodentlig betjentens

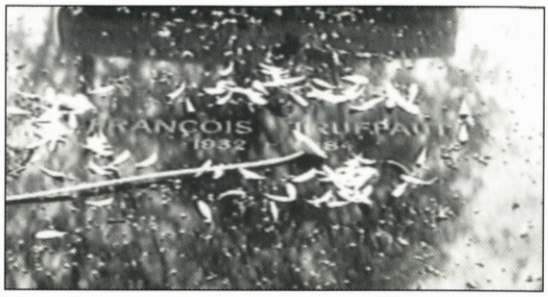


Will Smith og Selma Hayek i musikvideoen til Wild Wild West.

moder - laver tomatsovs med et tv-køkkens faktaprægede undertekstning. Og en anelse mere sikker bliver man, da man opdager, at det er betjenten som spiser den ret, der er fremstillet - det må være et fortæller-flashback, selvom det synes helt underligt at se rent fakta-tv i en lille filmisk fiktionsfortælling. Oveni det en krøllet pointe - at politi-dengsen, som nok bor hjemme hos sin gamle mor, ikke får sin ungdomsfangst af selv samme grund - og den unge storbypige og hendes generation kan tælle et pluspoint i regnskabet med det etablerede ('voksne') system.

I den nye og spillefilmrelaterede *Wild Wild West* (1999) optræder Will Smith som syngende western-helt i en rap-version af Stevie Wonders *I wish* og med Wonder som salonpianist i kulissen. Det vrimler med replikker fra andre film, filmtitler og andre intertekstuelle referencer, men det mest interessante er nok, at denne performance-narrative musikvideo på et tidspunkt standser musikken for at give plads for handlingen - Will skal redde Selma Hayek fra en postmoderne western-skurk, der har udset hende som sit næste offer til henrettelse - og da denne del af handlingen er vist, fortsætter saloonshowet med Will dansende og syngende. Den musikvideostandard, der har været gældende i mange år - at musik og sang forløb uhindret på lydsporet - er her suspenderet til fordel for en mere filmisk fortællen.

I musikvideoen *Kiss Me* (1999) ses den unge sangerinde og de to mænd (band: Sixpence None The Richer) udklædt som personerne i Truffauts *Jules og Jim* (1961). Musikvideoen er i sort-hvid og repeterer



Sixpence None the Richers hyldest til Truffauts Jules et Jim.

direkte scener fra filmen og for at modtageren ikke skal være i tvivl afsluttes med en scene, hvor den kvindelige sanger lægger en rose på Truffauts grav (4).

Hvad enten der eksperimenteres med mise-en-scènen (*Come on my Selector*), med blanding af fakta og fiktionsgenre og subjektivitet eller med virkelighedsdimensionerne (*Revolution 909*), så er inspirationen fra spillefilmen tydelig. Musikvideoen som kortgenre muliggør fortælleteknikker, der ikke bliver realiseret i samme omfang i den markedsafhængige mainstream-spillefilm. Det er vel at mærke fortælleteknikker, som er afprøvet af spillefilmen i løbet af filmhistorien og som i nogle tilfælde har vist sig ikke at fungere (f.eks. i filmen *The Lady in the Lake* (1946), hvor hovedpersonen optræder som subjektivt kamera igennem en hel film) men som så netop viser sig at fungere i en kort-film-genre som musikvideoen - f.eks. i Prodigys *Smack Up Your Bit* (1997). Og tilsvarende er det interessant, at spillefilmen tilsyneladende 'lærer' af musikvideoen, og her i 90'erne begynder at eksperimentere med fortælleformerne.

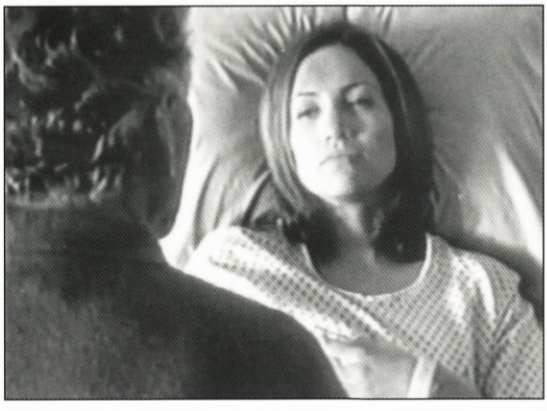
I Richard Donners *Maverick* (1994) ses et enkelt eksempel på, hvordan der leges med subjektiviteten. Efter at Brett Maverick (Mel Gibson) har hængt ud over kanten på en dyb canyon, læner Zane Cooper (James Garner) sig ud over kanten, og der klippes til hans subjektive indstilling; kameraet trækker sig tilbage og herefter ser vi dem alle i en objektiv indstilling. Overgangen fra den subjektive indstilling (hvis det var en sådan?) til den objektive indstilling er helt umarkeret. Selvom *Maverick* er en svindlerkomedie, forventer man ikke 'svindel' med fortælleteknikkerne. En tilsvarende umarkeret overgang til en subjektiv fortælling findes i *Lone Star* (1997), hvor sheriffen udspørger sin fars (den tidligere sherif) partnere om, hvordan det gik for sig - før i tiden. En af de gamle mænd ved bordet svarer, mens kameraet fokuserer på en brødbakke (der tales om i replikkerne), og en hånd tager noget brød og nogle penge imellem brødene. Vi er nu tilbage i tiden, for hånden tilhører den korrupte sherif Charlie Wade (som den nuværende sherifs fader gør op med). Overgangen er helt umarkeret, der er ingen stilforskel, men man er ikke i tvivl om, hvor man er tidsligt set, samtidig med at vi meget selvbevidst er blevet gjort opmærksom på fortællemåden. Umarkerede spring i tid og umarkerede overgange fra objektivitet til subjekti-

vitet er efterhånden ved at blive en del af mainstream-spillefilmen her i slutningen af 90'erne.

Både eksperimenter med subjektiviteten og tidsstrukturen finder man i Steven Soderberghs *Out of Sight* (1998). I denne mainstream-krimi er forbryderen Jack Foley (George Clooney) sluppet ud af fængsel og under flugten og af forskellige grunde havnet i et bagagerum sammen med den tilfangetagne U.S. marshall Karen Sisco (Jennifer Lopez). Hendes opgave bliver at få ham ind i fængslet igen, men samtidig næres kærligheden i bagagerummet under den lange samtale imellem de to. Hun bliver senere ført over i en anden bil med en alt for syreafhængig chauffør. Jack og hans ven Buddy tager til nærmeste storby, lejer sig ind på et hotel og Jack går i karbad. I mellemtiden ser vi Karen nærme sig hotelværelset og med draget pistol gå ind i badeværelset. Jack ser op og tager hende med en meget erotisk bevægelse med ned i badet. Herefter klippes der til en hospitalsseng, hvor Karen vågner op af sin drøm. Senere får vi at vide, at hun er kommet til skade, bragt på hospitalet efter den syrede chaufførs uheld.

Det interessante i denne fortælling er imidlertid, at vi med objektive indstillinger får etableret det badeværelse, som Jack går i bad i, og uden markering anbringes vi i Karens våde drøm om et badekar-rendezvous. At fortælleren undgår at markere overgangen fra den subjektive til den objektive dimension er set før - men hvilken logik retfærdiggør, at Karens drøm indeholder præcis de lokaliteter, som Jack rent faktisk befinder sig i? Hun har i kraft af trafikuheldet ikke på noget tidspunkt været i stand til at se det rum, Jack befinder sig i eller have viden derom. Derfor kan scenen kun ses som en meget selvbevidst leg med fortælleteknikker, på kanten af det sandsynlige (eller hvis man accepterer betingelsen: Jack og Karen er i en slags telepatisk kontakt med hinanden).

Out of Sight indledes med et bankkup, hvor Jack nærmest charmerer en pengesum ud af den kvindelige kasserer. Det samme kup og de efterfølgende handlinger (hvor Jack bliver taget pga. en bil, der ikke kan starte) er spredt ud over filmen i



George Clooney og Jennifer Lopez i Out of Sight.

brudstykker, og først et stykke henne i filmen bliver vi klar over, at tiden for kuppet skal placeres imellem flere af Jacks fængselsophold. At tiden brydes op er ikke unormalt i spillefilmen, men det er et nyere fænomen i mainstream-spillefilmen, at tidsmarkørerne er så svage, at de først langt henne i fortællingen kan falde på plads i en modtagerkonstrueret kronologi. Et andet eksempel fra samme film er, hvor Jack og Karen mødes på et hotel. Jack frelser Karen fra tre sælgeres seksuelle tilnærmelsesforsøg, og vi ser Jack og Karen sidde og tale over en drink i baren, mens der parallelklippes til en scene, hvor de to er i gang med et samleje. Der klippes flittigt imellem samlejescenen og samtalen i baren og i begyndelsen må man antage, at det er en subjektiv fantasi, som den ene eller de begge har samtidigt med samtalen, men jo længere der går, jo mere bliver man forvisset om, at der ind i nutidens samtale er klippet et fortællerskabt flash forward - fremtiden - hvor de går i seng med hinanden.

Mange andre film - flere afQuentin Tarantinos og den romantiske komedie *Notting Hill* (1999) - leger tilsvarende med tidsforholdene.

Men også sammenblanding af fiktion og virkelighedsfremstilling foregår i den moderne spillefilm. I Barry Sonnenfelds *Get Shorty* (1995) er John Travolta gangsteren, der under indkrævningen af en gæld hos en filmproducer i stedet får denne til at lave en film for sig. Mange af filmens scener starter inde i filmoptagelser og efter et stykke tid bliver publikum (i biografen) klar over, at det er fiktion - eller en optagelse af filmoptagelsen. Da disse også omhandler den 'egentlige' historie, bliver udredningen af de forskellige dimensioner et puslespil modtageren kan løse undervejs eller vente på, når filmen selv (engang imellem ganske chokerende) afslører det.

Spørgsmålet i forlængelse af disse eksempler er: Skyldes det musikvideoen, at spillefilmen i 1990'erne udfolder fortællemuligheder i en grad, som er langt større end tidligere? Svaret er mere kompliceret end som så. Men for det første kan man altid finde den slags fortælletekniske manipulationer i tidligere avantgardefilm og visse high art-film - men netop ikke i noget nævneværdigt omfang i mainstreamfilmen før 1990. Med hensyn til musikvideoen er det påfaldende, at den eksperimenterer med fortælleteknikkerne - i nogle tilfælde synes ligheden til spillefilmens tilsvarende eksperimenter at være meget synlig, i andre tilfælde knap så synlig.

En helt tredje kategori er den, hvor musikvideoen direkte låner handlingselementer fra kendte film. Flere filminstruktører arbejder med begge værktyper og der er derfor en direkte synlig inspiration imellem filmen og musikvideoen, men det er ikke nok til at forklare den mere indirekte gensidige inspiration. Derfor må man se sammenhængen imellem de forskellige fremstillingsformer (spillefilmen og musikvideoen) i et større perspektiv. Og her giver det mening at se musikvideoen som en del - og i mange år som den mest synlige del af mediebilledet - af et æstetisk opbrud, et nyt æstetisk paradigme.

Det ny-æstetiske paradigme. Lars von Triers dogme-erklæring (det asketiske stilkoncept) - af nogle udråbt som et helt nyt fortællesprog - er måske det mest synlige udtryk for en ny æstetisk kurs, men faktisk indvarslede de tidlige 80'ere denne ændring inden for specielle tv-genrer. Serier som *Miami Vice* (montager og rockmusik og højstiliseret kameraarbejde) og *Hill Street Blues* (håndholdt kamera i

roll call-scenerne) og musikvideoen indvarslede en æstetik i opposition til den 70'er-realisme, der dominerede såvel tv som film. Sen-60'ernes ungdomsoprør havde med sine fabulerende udtryksformer sat en udvikling i gang, som paradoksalt nok endte i sin egen stivnede konformisme med transformeringen til et politisk korrekt realisme-krav til medierne. Hverdags- og socialrealismen dominerede film og tv fra starten af 70'erne, og efterfølgende blev punkmusikken og musikvideoen den nye generations opgør imod forældregenerationens venstre- og medieorienterede konservatisme.
Ungdomsfilmene fra 80'erne og spillefilmen generelt fra midt-80'erne og fremefter blev langt mere ekspressive, og på tv's område betød slutningen af 80'erne og starten af 90'erne en langt større accept af en mere fri og ekspressiv audiovisuel stil. Det håndholdte kamera, letterboxformatet på tv, væltede linjer, breaks (små montager med jingler imellem scener/indslag), reklameblokke på public service-tv - alt dette er udtryk for, at den ekspressivitet man tidligere kunne tilskrive musikvideoen og ungdomsmålgruppen nu er blevet mere accepteret blandt familiepublikummet.

Det er i perspektivet af denne æstetiske legitimitet, at musikvideoen såvel som spillefilmen udfolder sig omkring årtusindskiftet. Musikvideoen låner fra spillefilmen - næsten epigonisk - og den har som genre ikke samme behov for at legitimere sin selvstændighed i forhold til andre genrer som i 80'erne. For spillefilmens vedkommende synes det milde klima for æstetisk ekspressivitet at få en lidt anden betydning. Det ekspressive og eksperimenterende har man altid kunnet finde blandt art-narrationens film og avantgarden - det nye i den forbindelse er, at mainstreamfilmen også stilistisk er blevet mere sprælsk. Men først og fremmest er det på det fortællekompositoriske område at mainstreamfilmen viser sin eksperimenteren. Legen med subjektivitet, rum og tid er fænomener, som kendetegner mainstreamfilmens æstetiske variation omkring årtusindskiftet.

Når de forskellige film- og tv-udtryksformer tilsyneladende baserer sig på en fælles æstetisk platform, hvor det er legitimt at skabe stilistisk og fortællingskompositorisk udvikling, skyldes det måske i bund og grund, at den 50 år gamle konkurrence mellem film og tv om publikums gunst er ved at forsvinde. Film produceres for både biograf- og tv-distribution og de økonomiske interesser er efterhånden så infiltreret i hinanden at adskillelsen af de to medier mest handler om, hvilke målgrupper man henvender sig til. Tv's meget brede målgruppe adskiller sig fra spillefilmens primært ungdommelige målgruppe, men musikvideoens lancering som tv-genre/værktype dokumenterede, at man kunne producere for en meget mere afgrænset tv-målgruppe - ungdommen. Men selvom de to værktyper har en fælles målgruppe er der stadigvæk forskellige hensyn. Spillefilmen har primært til formål at ramme målgruppen med en god fortælling, mens musikvideoen også har pladesalget og kunstner-lanceringen som en ikke uvæsentlig del af sin målgruppeorientering.

Noter

1. I stilanalysen skelnes der imellem den stil, der skabes i billedet vha. scenografi, lys, tøj, frisurer, og iscenesættelse - som *mise en scène*-stilen, og *cinematografi*-stilen, som den del af den visuelle stil, der skabes af kameraforhold - dvs. brændvidder, blændeåbning, kamerabevægelser,

væltede linjer og tekstur.

2. Peter Larsen (1988) har beskrevet, hvorledes den klassiske musiknorm med underlægningsmusik af mere symfonisk karakter efterhånden afløses af rock- og popmusik i slutningen af 70'erne.

3. I fortælleteorien skelnes imellem 1. personal- og 3. personalfortæller. Den fortæller, som fortæller om sig selv som agerende eller det, han/hun har været vidne til er en 1. personal fortæller, mens den klassiske voice-over fortæller, der ikke selv deltager i handlingen, men fortæller den fra en position uden for fortællingen er en 3. personal fortæller.

4. Bandet Sixpence Non the Richer og nummeret *Kiss Me* er også produceret med en anden billedside, som en slags reklame for filmen *She's All That* (1999).

Litteratur

Fiske, John: "MTV Post-structural post modern" *Journal of Communication Inquiry* vol. 10 nr. 1. 1986.

Frith, Simon: "Picking up the Pieces. Video Pop" *Facing the Music.* Pantheon, New York 1988.

Goodwin, Andrew: *Dancing in the Distraction Factory. Music Television and Popular Cultur.* Routledge. London 1993.

Højbjerg, Lennard: "TV-genre og udsigelse" *Sekvens 1993.*

Højbjerg, Lennard: *Fortælleteori II: Musikvideo og reklamefilm* København 1996.

Højbjerg, Lennard: "Den fortællende musikvideo" *Kvan 50* 1998.

Ihleman, Lisbeth: "Fra rockkoncert til musikvideo" *MedieKultur 19*, 1992

Kaplan, E. Ann: *Rocking Around the Clock.* Routledge 1987.

Kinder, Marsha: "Musikvideoer og tilskuer: fjernsyn, ideologi og drøm" *MedieKultur 6.* 1987.

Larsen, Peter: "Musik og TV-fiktion - eller hvad bestiller Jan Hammer egentlig i Miami?" *MedieKultur 9* Århus. 1988.

Wollen, Peter: "Ways of thinking about music video (and postmodernism)" *Critical Quarterly* vol 28. nr. 1-2. 1986

San Luis Rey Broen passeret?

En bagudrettet foromtale

Af Adam Frederik Nissen Feldt

Peter Greenaways velsmurte intellektuelle had-kærlighedsforhold til filmen har fundet sit udtryk i en praksis, der stadig forsøger at gennemskære filmens kukkasse med tankeskarpe sabotagestrategier. Han angriber på skift filmens rammer indefra ved at lade sit vildtvoksende billedsprog gro ud over alle bredder og konstruere sindrige kinesiske æsker om sine fortællinger, og udefra ved at montere filmiske elementer sammen med andre udtryk i andre rum (udstillingsrum, installationsrum, perfomancerum, byrum. og ved at forsøge at sprænge selve filmens konventionelle værkbegreb. Hvad kan vi vente os af Peter Greenaway? Vil hans angreb bære frugt? Vil hans profetier om filmens fremtid blive realiseret, og vil han blive den der realiserer dem?

Hvor andre ynder at omtale filmen som et medie der nu, trods hast- og vokseværk, i dag vel er ud over sin første ungdom, hælder Peter Greenaway til den opfattelse, at filmen har været død temmelig længe, og at de projektioner fra maskinerne som vi i dag kan opleve i biograferne er dele af een stor livløs båndsløjfe, drevet af konventioner, vaner og kolde kontanter.

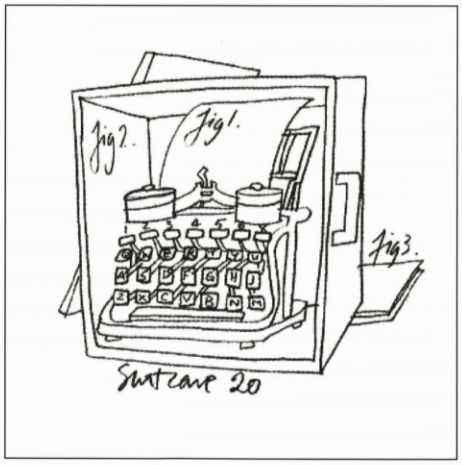
Selve biografrummet, og dets indretning er genstand for Peter Greenaways vrede. Det er unaturligt for mennesket, at sidde i et mørkt rum i flere timer uden at bevæge sig, tale, handle eller gøre noget andet aktivt. Men her sidder biografgængeren altså, til Peter Greenaways store bittersøde fortrydelse og stirrer op på et rektangulært lærred, hvis form er dikteret af kunstnormer der har rod helt tilbage i renæssancen. Peter Greenaway gør i foredrag og interviews altid et stort nummer ud af, at han er uddannet kunstmaler. Han har udtalt, at han har været besnæret af at konstruere en hybrid mellem maleriet og filmen, der udnytter de to mediers tidslige fordele: Maleriets, som består i beskuerens tidslige frihed i forhold til værket, og filmens som består i instruktørens friere spil med sekvenser, tidslig konstruktion og ikke mindst dialog. Det ville være rart, mener Peter Greenaway, hvis publikum kunne forholde sig friere til mediet, samtidig med, at instruktøren beholdt sin kontrol over værkets tidslige organisation. Denne ambition manifesterer sig allerede tidligt i hans filmproduktion, som i *The Falls* (1980). *The Falls* er en travesti over den klassiske BBC dokumentar; på over tre timer gennemgår den 92 biografier over personer, der alle er ofre for en mystisk tildragelse kaldet VUE eller Violent Unknown Event. Alle har de som en konsekvens af VUE udviklet et mere eller

mindre anstrengt forhold til fugle, flyvning og kunstsprog. Filmen kan ses fra ende til anden, men instruktøren anbefaler at man ser den i små bidder i ny og næ. *The Falls* er, siger Peter Greenaway, en film der således egentlig egner sig meget bedre til videomediet end til biograferne.

De 92 biografier i *The Falls* præsenteres som et tilfældigt udsnit af et langt større katalog med svimlende 19 millioner biografier. De 92 portrætterede VUE ofre, hvis navne alle begynder med bogstaverne FALL, er således stillet op som repræsentativ delmængde af en større, mere kompleks sammenhæng.

Som katalog og som opslagsværk er *The Falls* særlig interessant, idet den udgør en række idéer, figurer og beskrivelser som dukker op igen og igen i Peter Greenaways senere værker. Peter Greenaway beskriver således også *The Falls* som sin egen kunstneriske encyklopædi, idet så meget af det han senere har lavet er foregrebet her.

The Falls er således fuld af interessante kim for den der ønsker at danne sig et billede af Peter Greenaways univers, således også hvis man skulle ønske at beskrive hans orientering, og den retning hans værk måtte komme til at få. I denne forbindelse vil jeg bide særligt mærke i et par af disse kim.



I biografi nummer 61 hører vi om Shey Fallenby. Fallenby, hører vi, er medlem af the San Luis Rey Society for VUE ofre der er blevet ramt af VUE på broer over rindende vand. Kendere af amerikansk litteratur vil vide, at Peter Greenaway her henviser til Thornton Wilders bog *The Bridge of San Luis Rey* fra 1927, en bog som selve Peter Greenaways titel *The Falls* og hele filmens projekt retter en markant henvisning til.

"**On friday** noon, july the twentieth, 1714, the finest bridge in all Peru broke and precipitated five travellers into the gulf below." Sådan indleder Thornton Wilder sin bog. Den bro som peruanerne anså for uforgængelig og en enestående konstruktion, bryder sammen til deres store bestyrtelse. Dette til trods for, som Wilder siger, at det advokater kalder "Acts of God" hørte den peruanske dagligdag til med hyppige flodbølger, jordskælv og deslige. Én mand blev dog ikke lammet af chokket. Franciskanermunken Broder Juniper, der bevidnede det Wilder kalder "the accident" som bedre end det danske "uheldet" rammer elementet af tilfældighed. Broder Juniper, der brændende ønskede at føje teologien til de eksakte videnskaber så i "the accident" netop en "Act of God", og en enestående chance for at konstruere et gudsbevis, at retfærdiggøre Guds uransagelige veje for menneskene, for hvorfor var det lige disse fem rejsende der skulle styrtes i afgrunden? For at finde frem til dette studerer og optegner Juniper nu de fem personers liv i en stor bog der som Wilder beskriver: "... deals with one after another of the victims of the accident, cataloguing thousands of little facts and anecdotes and testimonies, and concluding with a dignified passage describing why God had settled upon that person and

upon that day for His demonstration of wisdom." Resten af *The Bridge of San Luis Rey* er en mere skeptisk forfatters senere genfortælling efter tur af de fem faldne ofres liv, der således kommer til at repræsentere Junipers værk.

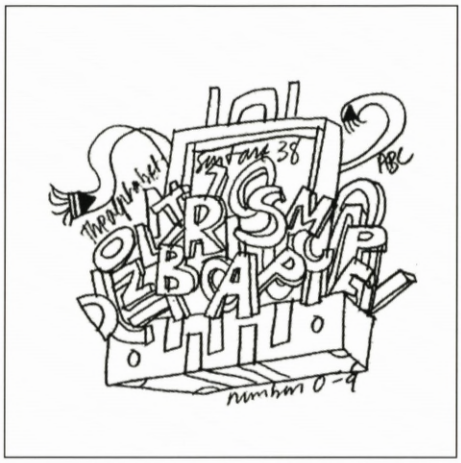
De spørgsmål der rejses i Wilders bog er i høj grad sammenfaldende med spørgsmål der rejses i Peter Greenaways værker: Hvad er tilfældets karakter? Hvad er en begivenhed? Hvad er en "Act of God"? Hvad er et katalog eller en liste? På hvilken måde står kataloget eller listen i forhold til viden, indsigt eller skuen (VUE)? Og fald fra broer synes da også at have fået en plads hos Peter Greenaway, om det så er fra de parisiske broer i Seinen i *Les Morts de la Seine* (1989) eller fra broen i voldgraven som i *The Draughtsman's Contract* (1982) (eller styrter Mr. Herbert ud af et vindue som Kracklite gør det i *Belly of an Architect* (1987)? Eller som i *Windows* (1975)?).

Thornton Wilder er ikke en tilfældig valgt forfader til Peter Greenaway, for som Greenaway selv udtaler i et interview i Politiken d. 9. maj 1996: "Der er altid én bog, der har ændret vores liv og fået os til at tænke på en ny måde. For mig var det Thornton Wilders *San Luis Rey Broen*. Fem mennesker falder ned i en kløft, fordi en bro bryder sammen. Og følelsen af 'hvorfor? hvorfor skete det?' går igennem alle mine film. De er alle en slags undersøgelser, men undersøgelser, hvor facit er kendt. Alt beror på tilfældigheder, der findes ingen skæbne, der findes ingen Gud. Mine lister over ting, over begreber, over idéer er måske et forsøg på at holde mig kaos fra livet. Alle bøger, alle romaner og film er en form for lister. Politik, religion, moralske regler, alt sammen er et forsøg på at holde fast i noget midt i evige omskiftelser."

Peter Greenaway vedkender sig sine lister og regimer, som perspektiver der indstifter en midlertidig orden i en kaotisk fluktuerende virkelighed. Disse perspektiver fungerer som kort eller designs, der virker som midlertidige guides eller opslagsværker over virkeligheden, men som med tiden vil vise deres utilstrækkelighed, bryde sammen og erstattes af andre. Mennesket er altid sat i perspektiver og/eller vælger perspektiver.

Den orden Peter Greenaway forsøger at sætte op imod kaos, synes at ligne den orden der hersker i det barokke allegoriske billede. Det barokke billede, med dets emblemer og allegorier, synes at bestå af uendeligt mange betydningslag. Ligesom labyrinten i den barokke havekunst. Indefra synes labyrinten uendelig i kraft af sine perspektiviske illusionsvirkninger. Billedet har dog ramme og overflade, og hæver man sig op i et fugleperspektiv over labyrinten vil illusionen om uendelighed brydes idet man skuer labyrintens afsluttede form og geometri. For Greenaway er denne form, dette kort, dette design og denne geometri suspekt, men det er nødvendigt for ham hele tiden at udkaste, skabe og udfordre disse former i sine værker, der indeholder dette skisma i kraft af deres ironi. Herom senere.

Peter Greenaways kunstneriske aktiviteter er selvironisk afspejlet i *The Falls*, i biografi nummer 88, hvor der siges om Erhaus Bewler Falluper, at hans: "... halffictions were valuable and effervescent byproducts of his compulsion to draw maps, index disaster and break chaos into small pieces so that he might re-arrange those pieces in a different way, perhaps alphabetically." I Peter Greenaways filmproduktion finder denne korttegning, indeksering af katastrofer og arrangering af kaos sted igen og igen. Indekseringen af katastrofer



er naturligvis udtalt i de to kortfilm *Windows* og *Act of God* (1981), mens korttegningen rendyrkes i *A Walk Through H* (1978). Antallet af arbitrære ordnings- og indekseringsprincipper i Peter Greenaways film i øvrigt er som bekendt legio: Alfabetet i *Misfor, Man, Music Mozart* (1991), tegningerne i *The Draughtman's Contract*, numrene et til hundrede i *Drowning by Numbers* (1988), Prosperos personlige bibliotek i *Prospero's Books* (1991) osv.

Indeksering og katalogisering er i litteraturen, kunsten og filmen knyttet til teknikker som liste, montage og collage. Disse teknikker har i deres rene former den egenskab, at de ophæver den narrative tid. Alle punkter på listen, alle dele af collagen, alle monterede dele påkalder sig en samtidighed som sætter alt hvad der hedder plot eller lineært narrativ i stå (montagen skiller sig dog i sin klassiske filmiske definition i denne forbindelse ud som et eksempel på en teknik der muliggør etablering af en narrativ linearitet på kryds og tværs af tid og rum.) Hos Greenaway er listen et udtryk for hans ambition om at krydse film og maleri. Værkets tidsstruktur forskydes fra fortællingens tidslige udstrækning mod den tidslige udstrækning af beskuerens afkodningsarbejde. Til dette hører også Greenaways velkendte fascination og brug af barokke emblemer og allegoriske billeder (*The Draughtsman's Contract, A Zed and Two Noughts* (1986), *Prospero's Books* m.fl.), det barokke teater med dets metamorfoser og opbrudte scenerum (*The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* (1989), *The Baby of Macon* (1993) m.fl.) hans brug af billeder i flere lag og rammer på lærredet (*Prospero's Books, The Pillow Book* (1996) m.fl.), samt hans direkte allusioner til lærreder af Velasques, Vermeer, Rembrandt osv. (*The Draughtsman's Contract, Drowning by Numbers, The Cook, the Thief, his Wife and her Lover, A Zed and Two Noughts* m.fl.)

I Danmark kunne denne side af Greenaway senest opleves på Holmen, med hans katalog over verden, repræsenteret ved 100 objekter, sammenstillet i en ambitiøs performance.

De arbitrære regimer Peter Greenaway opretter, låner eller overlejrer, er altid med til at tematisere selve meningsdannelsen. Der springer andre gnister af 100 objekter der er ordnet efter alfabetet end efter en livscyklus hvor fødslen eller skabelsen træder i stedet for A og døden eller dommedag i stedet for Z.

100 Objects to Represent the World knytter (tungen i kinden eller ej) med sin ambition om at beskrive hele verden, som andre af Greenaways værker, an til en ganske særlig form for katalog, nemlig encyklopædien, det ultimative katalog.

Peter Greenaway har i et interview udtalt, at encyklopædien er en form der synes skabt udelukkende med tanke på ham. Det er måske frugtbart at se dette i sammenhæng med hans forkærlighed for barokken. I generelle termer kan man beskrive encyklopædien som et produkt af oplysningstidens forsøg på, med videnska-

ben i ryggen, at rationalisere og samle det destabiliserede verdensbillede vi finder udtrykt i barokken. Barokken fordunkler, oplysningen, ja den oplyser og mellem disse to poler finder vi en Peter Greenaway, der igen og igen ironisk spiller barokkens vilde sanselige excesser, blændværker, forvandlinger og katastrofer ud imod den skematiske geometrisering af virkeligheden, der med Descartes forsøger at undslippe sansernes vold og komme sandheden om f.eks. betingelserne for San Luis Rey Broens kollaps nærmere.

Greenaways ironi kan i det hele taget siges at være gennemgribende, fra den form jeg just har beskrevet, som kan siges at være en art romantisk ironi i Nietzscheansk perspektivistisk udgave, disciplineret til en britisk version som han selv kalder lidenskabelig kølighed, til hans knivskarpe sans for ordspil og sarkasme, til stede i alt hvad han foretager sig. Greenaway selv er i stigende grad blevet en del af det globale mediecirkus med sine omrejsende udstillinger, foredrag med mere. I takt med hans stigende anerkendelse får han i rigt mål mulighed for at ytre sig i medierne om sine værker, projekter, ideosynkrasier m.m. Han er sig naturligvis dette fuldstændig bevidst, og hans provokerende og sarkastiske stil i medierne, der raskvæk bliver udlagt som højpandet arrogance, er ikke fri for selviscenesættelse. Til dette hører også, at Greenaway i sine film aldrig, med sin ironiske perspektivisme, har været belastet af intellektuelle ambitioner om at være folkelig.

Det kan i lyset af det ovenstående ikke undre, at Peter Greenaway ønsker at sprænge biografernes plysbløde tyranni, og at han gennem sin omfattende udstillings-, teater-, og operavirksomhed, samt sin nylige fascination for interaktive medier ønsker til stadighed at konstruere sig væk fra mainstreamfilmens fladpandethed. Mainstreamfilmen repræsenterer netop et perspektiv på virkeligheden der er så forstokket, at det i høj grad bliver forvekslet med virkeligheden. Mainstreamfilmen besinder sig ikke på sin tilstand af artefakt. Den er ren illusionskunst. Greenaways kritik har rødder i 50'ernes og 60'ernes eksperimenterende litteratur og kunst, og dens kritik af størrelser som romanen og den lineære fortælling. Det er i denne eksperimenterende litteratur og kunst listen, kortet, kollagen og andre greb bliver kørt i stilling.

Greenaways ironi er den sidste af de ting jeg i denne omgang vil putte i hans bagage. Den har han med sig, når han kaster sig ud i sine igangværende og kommende projekter, der måske, måske ikke skal komme til at indvarsle nye tider for filmmediet, sådan som Greenaway fremmaner det i foredrag og utallige interviews.

Griber vi et øjeblik tilbage til Greenaways kreative værktøjskasse *The Falls* finder vi adskilligt, der peger frem imod Greenaways kommende og igangværende projekter. I biografi nummer 91 hører vi om det af Leasting Fallvo indstiftede VUE bibliotek. På hylderne finder vi

adskillige interessante værker, men blandt dem et der særlig interesserer os her: The Tulse Luper Suitcase.

The Tulse Luper Suitcase er også navnet på et storstilet projekt der er i gang i øjeblikket, og som i løbet af en periode på tre år skal komme til at udgøre et værk bestående af intet mindre end fire to-timers spillefilm, en bog, 52 tv-programmer, adskillige CD-rom'er samt et omfattende website.

Udgangspunktet for værket er dels *The Falls*, idet Greenaway selv betragter *The Tulse Luper Suitcase* som en form for *The Falls 2*, dels historien om Raoul Wallenberg. Wallenbergs forsvinden, og skjulte skæbne i russisk fangenskab. Denne historie har inspireret Greenaway til historien om Tulse Luper, der mellem 1928 og 1989 kastes hid og did mellem forskellige fængsler i det meste af verden. En skælmefortælling, ikke fra trediveårskrigen men fra den kolde krig. Årstallene 1928 og 1989 markerer hhv. opdagelsen af Uran og berlinmurens fald. Uran har i denne forbindelse en særlig væsentlighed, idet dets atomnummer er 92, et tal der er helt centralt i *The Tulse Luper Suitcase*. Som et vildspor efterlader Tulse Luper sig rundt om i verden 92 kufferter, hvis indhold værket vil gøre rede for. Nogle har han selv pakket, andre ikke. Undervejs på rejsen gennemleves 92 begivenheder, og vi præsenteres for 92 centrale personer med hver mindst 92 personlige karakteristika.

Særlig interessant er *The Tulse Luper Suitcase* som et værk, der i tid og rum sideordner en række forskellige medier og udtryksformer. Selv i værker som *100 Objects to Represent the World*, hvor de filmiske elementer måske nok kunne siges at være sideordnede med andre af de anvendte virkemidler, er der i langt højere grad en markeret ramme om værket, end det Peter Greenaway lægger op til med *The Tulse Luper Suitcase*. Når en af de 92 personer i historien ønsker at genfortælle *1001 Nats Eventyr* vil disse historier være tilgængelige i samlet form på en cd-rom eller på Internettet, således at man kan fordybe sig i dem eller skøjte hen over dem som man lyster, hvornår man lyster. I denne form vil de naturligvis være forsynet med referencer til andre dele af værket som man så kan frekventere.

Indtil videre har man på Internettet kunnet følge en række appetitvækkere til værket, i form af en række forskellige oplysningshierarkier: På 92 sider, der repræsenterer 92 dage, beskrives 92x10 handlinger og karakteristika ved 92 personer, illustreret af 92 tegninger af 92 kufferter. Herudover er man henvist til interviews fra de sidste 4-5 år for at få oplysninger om det kommende værks beskaffenhed. Man må derfor tage højde for Peter Greenaways egen notoriske evne til at lægge vildspor ud. Enhver beskrivelse af *The Tulse Luper Suitcase* inden det endelige værk foreligger vil på denne baggrund være meget modig. Jeg vil derfor indskrænke mine udtalelser til nogle generelle iagttagelser omkring *The Tulse Luper Suitcase* s mulige skæbne.

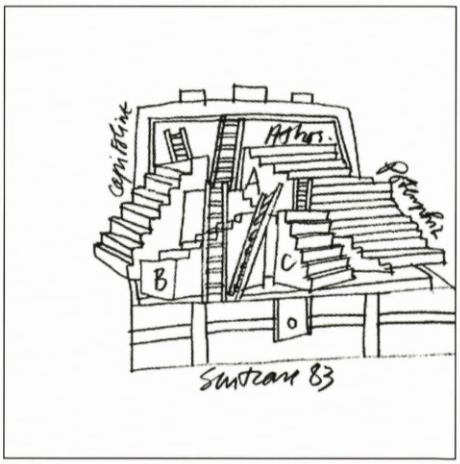
De enkelte elementers samtidighed i *The Tulse Luper Suitcase* gør værket til et netværk. Det faktum, at Peter Greenaway nu for alvor bevæger sig ind på de hypertekstuelle mediers område, betyder potentielt en ny åbning af hans værker.

Den frihed til at organisere informationen som de hypertekstuelle medier tilbyder publikum har en række forfattere og kunstnere med rod i 60'ernes eksperimenterende litteratur og fransk sprogfilosofi taget til sig. I et forsøg på at få taget livet af forfatteren eller kunstneren, ser de i hyperteksten en realisering af et centrumsløst netværk, en have med stier der deler sig, hvor fortællingens begyndelse, midte og slutning kun giver mening i forhold til den individuelle læsning. Jeg tror ikke det vil træde mange over tæerne, hvis jeg siger, at begejstringen for det kunstneriske potentiale i de hypertekstuelle medier indtil videre har påkaldt sig mere opmærksomhed end egentlige kunstneriske landvindinger på dette felt. Den konservative kritik har forklaret dette med, at man ikke så godt kan tage sin computerskærm med i seng, eller have den med sig i baglommen som en god bog, lige som man heller ikke lige hænger den op over sofaen til almen vederkvægelse. Den mere optimistiske kritik påpeger, hvor mange år der gik fra oliemalingens opfindelse til Michelangelo malede det Sixtinske Kapel.

Hypertekstforekæmperen og forfatteren Robert Coover, der selv har rødder i 60'ernes eksperimenterende prosa i USA, var i halvfemserne blandt de første, der beskæftigede sig akademisk med hypertekster. I et indflydelsesrigt indlæg i *The New York Times Book Review* (21. juni, 1992) med titlen *The End of Books*, udtrykker han sin fascination af mediets evne til samtidigt at kunne indeholde elementer af tekst, film, lyd og billede i et interaktivt netværk. Nok har Peter Greenaway udtalt sin interesse for de hypertekstuelle medier, men jeg tvivler på, at han vil forsvare et medie, hvor publikum, interaktivitet eller ej, sidder alene bomstille (med mulig undtagelse af et enkelt klik på musen) foran en lille rektangulær computerskærm.

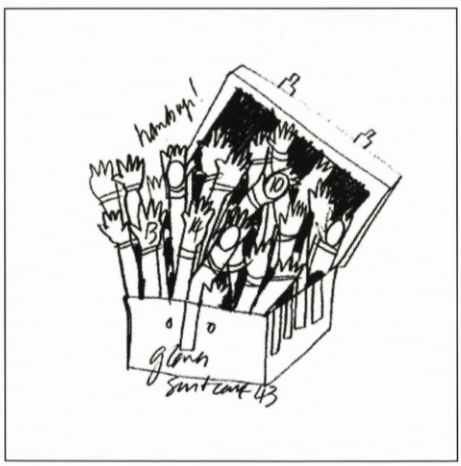
Det interessante ved Greenaways forventede sideordning af medierne i *The Tulse Luper Suitcase* er i denne forbindelse, at han kommer til at overhale udviklingen i hypertekst indenom, i både ambitionsniveau, kunstnerisk udførsel og interaktivitet. Ikke alene ved at sideordne en række udtryk i cyberspace, men ved at sideordne hypertekstmedierne med mere envejskommunikerende medier som film og tv, og derved skabe og pointere en fysisk afstand og aktiv forskel mellem de enkelte dele. Det er således tanken at drage fordel af det enkelte medies særlige styrke, i stedet for at være låst til et enkelt medies fordele og ulemper.

Værkets distribution mellem medierne beskrives delvist på *http://www.tulseluper.net* således: "Because of the ambitious, encyclopaedic size, scope and length of the project, it demands new ways of presentation, and although the main narrative thrusts and agendas will be arranged as dramatic narrative for the big screen, the



examination and dramatic presentation of Luper's many projects, and the excessive details of all the biographies of the many characters involved will be pursued on the CD-Roms and on the Website." De grundlæggende narrative fremstød og dagsordener skal altså præsenteres på film, men selve den videre undersøgelse, og fordybelse i overfloden af detaljer, der er helt centrale praksisser for Greenaway, bliver lagt i hypertekstuelle rammer. Det er derfor vanskeligt at tale om en entydig hierarkisering af medierne. Snarere er der tale om en funktionel rollefordeling, der lader filmen om det den er bedst til, nemlig fortælling. Opløsningen af hierarkierne mellem medierne er dog ikke en hindring for almindelig opbygning af formelle informationshierarkier i de hypertekstuelle medier.

Inden for de hypertekstuelle medier er labyrintmetaforen også meget vedholdende. Med baggrund i fransk tænkning hos f.eks. Roland Barthes og Gilles Deleuze har forestillingen om det centrumsløse værk eller netværk taget form, som en metafor for de æstetiske vilkår og muligheder i de nye medier. Indtil videre har det dog været den barokke labyrint, der har været den metafor, der bedst har kunnet beskrive de værker af forskellig karakter, der har set dagens lys inden for hypertekstuelle medier. "Set ovenfra" har de alle haft logiske hierarkiske digitale strukturer, og kun Internettet som sådan har indtil nu lignet et bud på en størrelse, der besad den fraktale uendelighed, som med sin konstante flimren mellem orden og kaos har kunnet leve op til ironiens ultimative værkbegreb.



Hele Internettet som ironiens ultimative hovedværk, opfundet af den amerikanske hær (eller var det Al Gore?), se det er vel en tanke der kræver et minuts tavshed.

Jeg tror dog ikke, at Internettet endnu griber så meget ind i virkeligheden, at det alene kan tilfredsstille en Peter Greenaways ambitioner om rammerne for et interaktivt værk. For ham indeholder cyberspace og hypertekstmedier ikke verden nok i sig selv, de har ikke historie nok, og netop den virkelige verdens historie er noget Greenaway ønsker at gribe fat i.

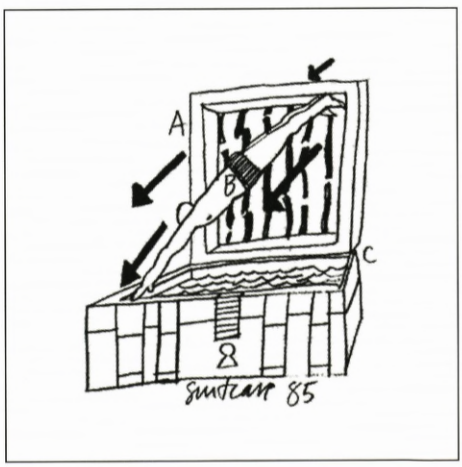
På *The Tulse Luper Suitcase* s hjemmeside på Internettet kan man også læse lidt om Peter Greenaways næste projekt: *The Historians*. Ambitionsniveauet lader ikke til at falde for Greenaway. Om *The Historians* siger han: "Its ambition is to rewrite a century's history in all meticulous detail.", med den ligeledes ambitiøse tilføjelse: "And a history of the world must surely be a history of all its inhabitants." Om drivkraften bag dette projekt siger Greenaway: "The fascination now is to examine exactly what an encyclopedia is - and to bend it to new uses."

Jeg vil ikke komme med spekulationer om *The Historians* ud fra disse løse antydninger, men konstatere, at hvis man læser Peter Greenaways tidlige udtalelser om *The Tulse Luper Suitcase* vil man erfare, at de to projekter engang var ét projekt, *The Historians* har altså udskilt sig undervejs og er nu et af Peter Greenaways næste sig-

tepunkter. Tesen bag *The Historians* er, at Historien ikke eksisterer, kun historikere. Med foromtalen af *The Tulse Luper Suitcase* er det ikke svært at se ligningen mellem Tulse Lupers rejse med efterladte kufferter som spor og vildspor og Historien, sådan som dens vilkår er, vilkår der sammenlignes med den måde vi hver især forsøger at rekonstruere historier, f.eks. som publikum til *The Tulse Luper Suitcase*.

Begge projekter, *The Historians* og *The Tulse Luper Suitcase*, rejser dog nogle generelle spørgsmål vedrørende fordøjeligheden af Peter Greenaways værker. Som nævnt har Peter Greenaway med sin stigende anerkendelse opnået en større økonomisk frihed til at skabe sine værker. I værker som *The Falls* og en række af de tidlige kortere værker, var den økonomiske begrænsning ikke kun et onde. I mine øjne har Peter Greenaway været i stand til at indoptage stadig større dele af sine encyklopædiske udkast i sine film og værker. De tekniske muligheder og de flere ressourcer har sat ham i stand til at visualisere stadig større portioner af de encyklopædier han før pga. tekniske begrænsninger var nødt til at fremmane for publikum, ved blot at antyde den større sammenhæng. Her tænker jeg især på hans besynderlige delmængder i *The Falls*, *Windows* og *Act of God*, hvor en række sager tilsyneladende vælges ud af en større sammenhæng og præsenteres for beskueren.

Peter Greenaways større fokus på de tekniske virkemidler, såsom paintbox-billederne i *Not Mozart*, *Prospero's Books* og *The Pillow Book*, samt øget frihed til at producere og optage film i bl.a. Asien, har i de senere år muligvis slidt lidt på den detaljeperfektionisme Greenaway er kendt for. Hans film har haft en tendens til at lyde mere spændende end de var, på det seneste. En detalje som kvaliteten af replikarbejdet er en sikker indikator på dette. Peter Greenaway har aldrig været den store personinstruktør. Han har i sine bedste film et langt stykke hen ad vejen levet højt på fremragende skuespillere, hvis fornemme håndværk var med til at bære filmene igennem. Jeg tænker her særlig på Joan Plowright, Janet Suzmann, Michael Gambon og naturligvis Sir John Gielgud. I film som *The Draughtsman's Contract* blev replikkerne gennemterpet inden optagelse, idet meget af filmen stod og faldt med replikkernes vokale kvaliteter, da dialogen nærmest var endeløs i denne produktion. Siden har der været deciderede kiksere, hvad dette aspekt angår. Jeg tænker især på *The Pillow Book (1996)* og senest den ikke særlig vellykkede *8 1/2 Women (1998)*. Da jeg spurgte Greenaway om dette, på Internettet, i anledning af hans besøg på Holmen, svarede han, at hans store optagethed af tekniske ting samt det faktum, at han i de to film arbejdede med asiatiske skuespillere, satte sine begrænsninger. I Asien er det nemlig ikke lige til at finde gode engelsktalende skuespillere med de rette vokale kvaliteter. Man har vel lov at håbe, at Greenaways fremtidige pro-



duktioner vender tilbage til fordums dyder på dette punkt.

Hvis det lykkes for Peter Greenaway at gøre *The Tulse Luper Suitcase* til et virkelig encyklopædisk værk, om ikke for andre end ham selv, bliver det ventetiden værd. Det er så tydeligt, hvordan den kraftpræstation *The Falls* udgør i Peter Greenaways værk, har givet liv til en række af hans bedste film. Kunne det nu ske igen, at han med *The Tulse Luper Suitcase* får lavet et forråd af sædekorn til nye radikale værker, ville det være ikke kun fantastisk, men måske også tiltrængt efter et par film, der begge virkede forcerede.

Intet tyder dog på, at Greenaway med *The Tulse Luper Suitcase* vil passere San Luis Rey Broen og skrinlægge de temaer og figurer, som udsprang af den katastrofe der i Peru styrtede fem mennesker i afgrunden.

Af Greenaways indvendinger imod mainstreamfilmen kan man nok ikke lære så forfærdelig meget. Hans afstandtagen er meget iscenesat og polemisk. I stedet for at sætte sig i stand til at kunne diskutere god og dårlig film, kommer Peter Greenaway til at stille sig i en arrogant avantgardepositur, som ikke virker saglig og dermed ikke, selv ikke som satire eller ironi, når nogen vegne. Med kampråbet "Don't tell it, show it!" kunne man måske bede om at få lov selv at danne sig sin mening, og måske blive overbevist af Greenaways værker i stedet for af hans profetier.

"Peter Greenaway hopes to make a work that truly reflects the start of the new century and anticipates a great many of the possibilities of the new languages we know are going to radically change our thinking." (http://www.tulseluper.net/)

Tegningerne
stammer fra

The Tulse Luper Suitcase hjemmeside
http://www.tulseluper.net/

Litteratur

San Luis Rey Broen

Wilder, Thornton: *The Bridge of San Luis Rey*, Albatros 1947 (1927)

The Tulse Luper Suitcase:

http://www.tulseluper.net/

http://www.worlds4.com/greenaway/movies/grtulse.htm

http://www.december.org/

Greenaway chat-interview:

http://www.live.eon.dk/

Greenaway foredrag i RealAudio:

http://www.fortunecity.com/westwood/mugler/251/green.ram

The Falls:

Greenaway, Peter: *The Falls*, Dis Voir, 1993

Greenaway og Barokken:

Thau, Carsten & Troelsen, Anders: *Filmen som verdensteater*, Klim, 1995

Hypertext:

Coover, Robert: "The End of Books," in *The New York Times Book Review*, 21. juni, 1992

Coover, Robert: "Hyperfiction," in *The New York Times Book Review*, 29. August, 1993

Landow, George P.: *Hypertext - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press 1992

Bodil Jørgensen som Karen i Idioterne.

Fiktioner og virkelighed i Lars von Triers *Idioterne*

Af Birger Langkjær

I Triers Dogme 95-film *Idioterne* (1998) kombineres de ekstreme eksistentielle og følelsesmæssige elementer fra *Breaking the Waves* (1996) med den morbide humor, der så pludseligt fandt udtryk i *Riget* (1994) og *Riget II* (1997). Desuden videreføre*r Idioterne* de mere iøjefaldende stilistiske elementer fra *Breaking the Waves* og *Riget* samt *Riget II*. *Idioterne* er både en morsom, en pågående og en til tider ubehagelig samt æstetisk skæv film.

Men *Idioterne* udmærker sig yderligere i kraft af en leg med grænserne mellem fiktioner og virkelighed, der hos Trier tidli-

Den tematiserede grænseoverskridelse: Normale spiller åndssvage

gere er set i *Epidemic* (1987), men som her bliver en afgørende del af filmens nerve, dens energi og dens farlighed.

I filmen *Idioterne* fremkommer sammenfaldet af fiktioner og virkelighed ved, at filmens fiktive personer, dvs. filmens karakterer, inden for fiktionsuniversets rammer både er, spiller og reflekterer over sig selv som karakterer. Denne forskel i fiktionsstatus markeres gennem forskellige udtryksformer: filmkarakterernes 'spontane' spillestil (den 'sande' karakter), den 'spassede' spillestil (den påtagede karakter) og den reflekterede spillestil (karakteren der reflekterer over og vurderer sig selv og de andre). Desuden optræder der personer, der 'spiller' sig selv. Sammen med en meget iøjnefaldende æstetik og en sært fnisende humor er det i høj grad igennem denne sidestillede iscenesættelse af fiktioner og virkelighed, at *Idioterne* oplevelsesmæssigt synes at gå andre veje.

Det følgende udgøres af såvel teoretiske overvejelser over karakterer i fiktionsfilm i almindelighed som af en analyse af det, der er *Idioternes* centrale 'trick', nemlig at sidestille fiktion og virkelighed i samme filmiske rum. Det er en teknik, der som nævnt blev benyttet af Trier i *Epidemic*, men som i tilfældet med *Idioterne* er helt afgørende for, at dens ubehagelige overgreb på tilskueren kan lykkes.

Handlingen og den tematiserede grænseoverskridelse. *Idioterne* handler om en gruppe (forholdsvis) unge, en slags aktionskollektiv, der det meste af tiden har det som deres primære formål at udgive sig for at være mentalt handicappede. De bebor et smukt hus i Søllerød Kommune, hvorfra de tager på forskellige udflugter: til en restaurant, til en rundvisning på en Rockwoolfabrik, til Dyrehaven, til en svømmehal etc. Alle steder optræder de fleste af dem i rollen som 'spassere' (deres eget udtryk), mens et par stykker udgiver sig for at være plejepersonale. Vi følger såvel deres 'spasseri' og folks reaktioner som deres efterfølgende diskussioner af hinanden og deres præstationer. I kort form handler filmen om at prøve grænser af og om at overskride dem. Ved at være 'almindelig' og spille 'idiot', dvs. udfolde den lille idiot som vi alle - ifølge filmens Stoffer - har inden i os, sættes virkeligheden i spil, den leges med og udfordres.

Denne leg med normaliteten kontrasteres af en tragisk rammehistorie, der har gruppens sidst ankomne medlem, Karen, som bærende karakter. Umiddelbart før hun møder 'idioterne' dør hendes nyfødte barn. Hun har forladt mand og hjem, og hun er udeblevet fra barnets begravelse. Denne parallelhistorie afsløres dog først i filmens sidste scene, da Karen i selskab med en af 'idioterne', Susanne, vender hjem en sidste gang.

Størsteparten af filmen udgøres altså af en legen med grænser gennem at påtage sig en rolle som 'idiot' og herunder at udfordre de 'normale' til at reagere på 'idio-

ten', reaktioner der svinger lige fra overbærende velvilje til egentligt ubehag. Jeg vil betegne dette som filmens *tematiserede* grænseoverskridelse. Det er den, som Stoffer sætter ord på over for Karin, da han ude i skoven siger, at i middelalderen slog man idioter ihjel, men sådan behøver det ikke længere at være. Tværtimod, idiotien er en ressource, et privilegium, et udtryk for rigdom, hævder Stoffer. Temaet kan virke lidt slidt her mere end tre årtier efter anti-psykiatriens storhedstid, hvor de psykiatriske patienter blev set som et udtryk for en sund reaktion på et sygt samfund. "Borgerligt lort" og "borgerlighed" er da også faste skældsord i *Idioterne*, som de var det i 60'erne og 70'erne.

Hjemme hos Karin: Anne Louise Hassing som Susanne

Men trods denne forslidte tematik virker *Idioterne* langt fra slidt. Den er fuld af liv og farlighed, af rablende og alligevel nødvendig fremdrift. Dette har at gøre med, at filmens tematiserede grænseoverskridelse træder i baggrunden til fordel for det, jeg vil kalde den *oplevede* grænseoverskridelse, og som der ikke tales om filmens karakterer imellem, men som filmens tilskuer til gengæld i rigt mål udfordres af. Denne oplevede grænseoverskridelse opstår ved, at flere af karaktererne både er og spiller en rolle. Idet fiktionskarakteren - der realiseres ved, at en skuespiller spiller en rolle - selv spiller en rolle, fordobles fiktionen. Samtidig trues filmen på sit fiktive liv af såvel forskellige former for dokumentar- og virkelighedseffekter som af personer, der er eller 'spiller' sig selv i selskab med filmens fiktive karakterer. Desuden ses flere gange mikrofoner og kamerafolk i billedet, sandsynligvis i færd med at optage den film, som vi netop sidder og ser. Det er denne *oplevede* grænseoverskridelse, der giver filmen en stor del af dens styrke.

For at forklare dette kræves en mere omfattende redegørelse for fiktion i almindelighed og vores opfattelse af fiktionskarakterer i særdeleshed - og det vel at mærke i mere normale film, end *Idioterne* kan siges at være.

Personer, skuespillere og karakterer i fiktionsfilm: En teori. Normalt kan det at se en person i en film opleves på to måder på samme tid: Vi ser på én gang en fiktionskarakter og en skuespiller, der spiller rollen. Personen på lærredet har på én gang en fiktiv status (en karakter) og en udenomsfiktiv virkelighedsstatus (en skuespiller). Den normale personcentrerede tilskueroplevelse af film (eller tv-fiktion) kan altså opskrives som følger:

skuespilleren S spiller
karakteren K

Typisk vil karakteren K være det centrale, idet vi - såfremt filmen er tilstrækkeligt spændende - vil være mest interesseret i, hvad der foregår i fiktionsuniverset (fremfor f.eks. på optagestedet), og på tilsvarende vis mere interesseret i, hvad fiktionska-

rakteren tænker, føler og gør i fiktionens nu, fremfor i hvad skuespilleren tænkte, følte og gjorde, da filmen blev optaget. For forskellen på filmen som fiktion og som udenomsfiktionel realitet er også et spørgsmål om tidslig modus. Skuespilleren blev affotograferet dér foran kameraet og efterdubbede måske siden sin egen stemme samtidig med, at der blev tilføjet forskellige effektlyde, f.eks. til at fremhæve kropsbevægelser, mens fiktionen derimod hænder i et oplevet nu, idet vi ser og hører det, der udspiller sig for vores øjne og ører.

Vi kan udvide dette og sige, at skuespilleren typisk vil være kendt fra en række andre sammenhænge således, at modellen kan udvides til:

skuespilleren S (om hvilket vi ved V) og
som spiller
karakteren K

Det, vi ved om en given skuespiller, kan bestå i kendskab til skuespillerens tidligere roller i andre film (eller på teater, reklamer eller andet) men kan også være viden om skuespillerens privatliv, meninger eller andet (f.eks. fra ugeblade, aviser, tv). Et berømt amerikansk eksempel er Judy Garland. *A Star is Born* (1954) spillede i høj grad på ligheden mellem skuespilleren Judy Garland (om hvem offentligheden vidste, at hun - efter de succesfulde år som barnestjerne - var endt i alkoholisme) og den karakter, som hun fremstillede, og dét i en sådan grad at skuespiller og karakter fungerede som emotiv resonansbund for hinanden (se Dyer 1979). John Fiske har skrevet om dette i forbindelse med amerikanske tv-serier, men her synes pointen at være, at tv-stjerner i overvejende grad eksisterer udenomsfiktionelt i forlængelse af en bestemt fiktionsrolle (dvs. de er ét med deres tv-rolle) i en given tv-serie (Fiske 1987: 149-178). Men set i forhold til danskproduceret fiktion er det mere normalt, at skuespillere kendes fra andre sammenhænge (og altså ikke kun er berømte i forbindelse med en enkelt tv-serie), således at skuespillerens tidligere roller bliver en del af vores måde at forstå den aktuelle karakter, som skuespilleren fremstiller.

I forbindelse med audiovisuel fiktion kan filmoplevelsens faktuelle elementer også have at gøre med vores viden om skuespillerens særlige spilleteknik, om hvorvidt denne plejer at fremstille bestemte karaktertyper eller andet.

Undertiden kan filmfiktionens faktuelle komponenter yderligere udvides, som når en film omhandler en virkelig person P, nulevende eller fortidig:

Personen P (om hvilket vi ved VP)
fremstilles af
skuespilleren S (om hvilket vi ved V) og
som spiller
karakteren K

I såvel filmen (1995) som tv-serien (1997) *Kun en pige*, der er baseret på Lise Nørgaards erindringsbøger, fremstilles dele af *den virkelige person* Lise Nørgaards liv. *Skuespilleren* Amalie Dollerup, der tidligere har medvirket i en række film, er én ud af tre skuespillere, der spiller *karakteren* Lise Nørgaard som lille pige. Spørgsmålet kunne så lyde: hvornår opfatter vi dén person, som vi ser og hører, som henholdsvis person, skuespiller eller karakter?

Sandsynligvis vil ingen opfatte denne som P. De fleste vil vide, at den virkelige Lise Nørgaard, da filmen bliver indspillet og første gang vist, er en hel del ældre og næppe kunne spille sig selv som barn. Personen P (om hvilket vi ved VP) er altså kun indirekte tilstede i dén måde, vi op-

"Søllerødfascister!": Idiotkollektivets chefideolog, Stoffer, iført ankelsokker og på kørebanen i kamp mod nordsjællandsk intolerance

fatter det sete og hørte på, nemlig som en slags iscenesættelse af noget, der rent faktisk har fundet sted nogenlunde, som vi ser det. Personen P, og vores viden om personen P, skaber en slags faktuel fortolkningsramme omkring personen og aktiverer yderligere fortolkningsrammer omkring en mere eller mindre specifik historisk fortid, herunder en historisk viden om økonomiske, politiske og kønsrollemæssige forhold, der har været af betydning for Lise Nørgaards opvækst. Hermed får det sete en faktuel tyngde, for at bruge en newtonsk metafor, gennem vores viden om den virkelige person, der fremstilles, og om den historiske sammenhæng, som personen har levet i. Viden om personen (VP, viden om person) må altså reelt udvides med personrelateret eller kontekstuel viden (VK, viden om kontekst).

Omvendt må vi sige, at både skuespilleren S (om hvilket vi ved V) og karakteren K er tilstede for både øjne og ører. Vi ser på én gang skuespilleren, her Amalie Dollerup, og karakteren, her Lise Nørgaard, gøre en bestemt bevægelse, sende et bestemt blik eller andet. Et bestemt udtryk kan så f.eks. enten ses som en typisk Amalie Dollerup-gestus, som vi evt. har set hende gøre i andre film, og som derfor siger noget om den professionelle (og ikke private) side af skuespilleren, dvs. om hendes skuespillerteknik, eller som en gestus, der siger noget om karakteren i en given fiktionssituation, dvs. som noget der direkte viser karakteren Lise Nørgaard (og som måske indirekte fremstiller personen Lise Nørgaard).

Jeg er ikke af den opfattelse, at oplevelsen af fiktionsfilm forudsætter, at vi er fuldstændig opslugt af fiktionen, at vi forglemmer os selv, og at vi alle tror, vi er en af dem på lærredet. De ovennævnte distinktioner peger netop på, at filmoplevelsen indeholder flere samtidige lag, der endda kan være aktiveret på én gang men med forskellig vægt. Typisk vil karakteren være det centrale objekt for tilskuerens opmærksomhed. Men en meget kendt skuespiller vil ofte kunne tiltrække sig opmærksomhed som skuespiller i filmen, måske særligt i sekvenser der kun i begrænset grad kræver mental aktivitet fra tilskuerens side mhp. at aktualisere fiktionsuniverset som karakterer, fysiske rum og handlinger. Eller hvis fiktionsbegivenhe-

Lyttende opmærksomhed overfor og reaktioner på instruktøren Lars von Triers spørgsmål og kommentarer. Skuespillernes/karakternes omskiftelige blikke – mod kameraet og til siden – er typiske autenticitetsudtryk i interviewsekvenserne.

derne ikke formår at fastholde interessen som fortælling, som det muligvis har været tilfældet for andre end undertegnede i forbindelse med den dramatisk set meget lidt vellykkede tv-serie *Bryggeren* (1996), vil den faktuelle fortolkning ('sådan gjorde han', 'sådan skete det', 'sådan så det virkelig ud') måske oftere træde i forgrunden. I tilfældet med den langt mere vellykkede *Kun en pige* vil en sådan faktuel fortolkning overvejende komme i stand, fordi personen og forfatteren Lise Nørgaard er kendt af de fleste og i 90'erne hyppigt har optrådt og udtalt sig i en lang række forskellige medier.

Der findes andre (og supplerende) oplevelsesniveauer af såvel fiktiv som faktuel karakter i fiktionsfilm knyttet til stiltræk, mise-en-scène og narration (f.eks. benytter fiktionsfilm ofte eksisterende offentlige rum som *location* såsom hovedbanegården i København, Christiansborg o.l.). Men ovennævnte er *karakter*relaterede oplevelses- og forståelsesniveauer. Netop karakteren er - med Noël Carrolls ord - typisk den helt centrale størrelse, der gør en film

Katrine (Anne-Grete Bjarup Riis): Et intenst og omskifteligt men også noget spillet udtryk, der giver fiktionen troværdighed

meningsfuld, og som "etablerer tilskuerens moralske perspektiv på begivenhederne" (Carroll 1993: 76, min oversættelse). Og hermed tilbage til filmen, som jeg startede det hele med, nemlig Lars von Triers *Idioterne*.

***Idioterne* og den oplevede grænseoverskridelse.** Det, der bla. er med til at gøre *Idioterne* kompliceret, er, at vi som minimum kan føje to yderligere niveauer til den ovennævnte inddeling. For det første er der for flertallets vedkommende ikke kun tale om en skuespiller, der spiller en karakter, men om en skuespiller der fremstiller en karakter, der undertiden spiller en anden karakter, dvs. 'spasser'. Det er kun karaktererne Susanne og Nana, der aldrig spiller andet end sig selv. Og det er ikke mindst denne forskel mellem karakteren, der er sig selv, og karakteren, der (i fiktionen) spiller en rolle, som giver tilskueren det første ubehag, og som ligger tættest på filmens *tematiserede* grænseoverskridelse. Den af filmen tematiserede grænseoverskridelse iscenesættes, idet gruppen udfordrer normaliteten gennem at spille idioter, og den fremhæves endvidere i deres diskussioner, uenigheder og konflikter. Det er en tematiseret grænseoverskridelse, der eksisterer inden for filmens fiktionsrammer, og som forstærkes og perspektiveres af Karens tragiske parallelhistorie.

Men det er netop i forskellige former for punkteringer af fiktionsuniverset og i forskydninger såvel mellem karakter og spasser-rolle som mellem skuespiller og karakter, at den af tilskueren *oplevede* grænseoverskridelse kommer i stand. Dette sker primært i form af a) 'interviews', b) Trier, delvist Trine Michelsen og mongoler der 'spiller sig selv' og c) en række nøgen- og sexscener, der problematiserer tilskuerens mentale adskillelse af skuespiller og karakter:

a) 'Interviews.' Vi møder ikke kun karaktererne som handlende *i* fiktionsuniverset. Vi møder dem også *efter* begivenhederne, hvor de reflekterer over det skete. Det sker i en række interviewsituationer, hvor karaktererne (eller er det skuespillerne?) direkte henvender sig til intervieweren, dvs. Lars von Trier, der aldrig ses men til gengæld høres på lydsporet. Henrik er her uden det fuldskæg, som han tidligere havde, Susannes blonde hår er blevet rødt, detaljer der sammen med deres overvejelser over, hvorfor det gik som det gik, er med til at indramme 'spasseriet' som noget, der virkelig er hændt.

Det første interview optræder allerede efter filmens to første sekvenser (Søllerød

Fiktionens Pernille og virkelighedens Lis Bente Petersen.

Kro plus den efterfølgende taxatur). Ingen af disse interviews er angivet i manuskriptet. De har altovervejende karakter af at være spontane samtaler. Vi ser de interviewedes lyttende ansigter, de ser let forbi kameraet, sandsynligvis på Trier selv, imens hans spørgsmål høres. De interviewede er tydeligvis (eller tilsyneladende) på en gang 'på tæerne' og delvist usikre på situationen. Deres ganske svagt forsinkede reaktioner indicerer, at det er første gang de hører spørgsmålet, og at de er uforberedte på de enkelte spørgsmål på en måde, der ville være uhyre svær at spille. Det er en autenticitetseffekt, der forstærkes af halvgjorte sætninger samt andre former for tøvesignaler i blik og stemmeføring.

Bortset fra Karen og Stoffer, der ikke bliver interviewet, opleves alle filmens gennemgående karakterer på to tidspunkter: dels som handlende (den fiktive hovedhistorie), og dels som reflekterende efter begivenhederne (en slags faktuel indramning). Sådan kan såvel interviewsekvenserne som 'spasser'-rollen indskrives i den ovenfor nævnte model:

Personen P (om hvilket vi ved VP)
fremstilles af
skuespilleren S (om hvilket vi ved V) og
som spiller
karakteren K (i adskilte tid-rum T1 og
T2) der spiller
rollen R

Denne model er - i tilfældet med *Idioterne* - ikke så entydig endda. Som den fremstår her, betegner de to øverste linjer forhold i verden, mens de to nederste betegner forhold i fiktionen.

Hvis vi starter med at betragte niveauet 'skuespilleren S (om hvilket vi ved V)', så kan vi konstatere, at der for de gennemgående spilleres vedkommende er tale om skuespillere, der ved filmens premiere i 1998, er forholdsvis unge, nyuddannede og ukendte (eller i hvert fald mindre kendte), om hvilke den almindelige tilskuer næppe ved særligt meget - måske med undtagelse af Anne Louise Hassing (hun spillede den kvindelige hovedrolle i Nils Malmros' *Kærlighedens smerte,* 1992). Og karakteren Axel spilles af en amatør. Det er kun de korte optrædener, der byder på velkendte skuespillere: Claus Strandberg som den plagede rockwoolrundviser, Paprika Sten som rig dame på husfremvisning, Erik Wedersøe som onklen, Michael Moritzen som manden fra kommunen, Jens Jørn Spottag som reklamedirektør og John Martinus som den rige mand med de skæve køresten. Det er korte og overvejende morsomme roller, der alligevel får en vis tyngde og gennemslagskraft både igennem en række elementært gode skuespilpræstationer og i kraft af, at skuespillerne er relativt kendte. Deltagerne i idiotkollektivet har derimod ikke samme faktuelle belastethed. De eksisterer altovervejende gennem de begivenheder og hand-

En af de oplevede grænseoverskridelser i form af skuespillerenes nøgenhed samt af erektion og penetration.

linger, der udspiller sig i netop denne film.

Hvis vi ser nærmere på niveauet 'karakteren K', er det spørgsmålet om det, der i modellen figurerer som karakteren K, der udtaler sig efter begivenheden, i T2, i virkeligheden er karakteren eller skuespilleren, der udtaler sig. Hvis vi skal tro Trier selv, så er der tale om, at Trier bad skuespillerne udtale sig om såvel deres egne som de andres karakterer. Der er altså tale om en virkelig person, her en skuespiller, der udtaler sig om, hvad han eller hun tror, at en fiktiv person - dvs. en karakter - tænkte, følte eller gjorde. Det svarer til, at jeg, Birger Langkjær, skriver, at jeg synes det er synd for Karen i *Idioterne*, fordi hendes familie slet ikke forstår hendes reaktion, da hun mister barnet, og at jeg måske udtrykker, hvad jeg tror hun (i fiktionen) tænkte på dét og dét tidspunkt. Interviewene i *Idioterne* udgøres altså af skuespillere, der fortæller om, forklarer og vurderer de handlinger, tanker og følelser, som de forestiller sig de karakterer, som de har fremstillet og spillet sammen med, har haft.

De interviews, som vi ser og hører, giver dog et mere tvetydigt billede. 'Vi' og 'jeg' er hyppige ord i de interviewedes mund, personlige pronominer der ikke indicerer en forskel mellem skuespiller og karakter, men som snarere indicerer, at den der taler, og den der tales om, måske nok er adskilt i tid men deler realitetsstatus.

F.eks. lyder ordvekslingen i det sidste af ialt fire interviewindslag med Axel (der spilles af en amatør, Knud Romer Jørgensen) som følger:

LARS VON TRIER: "Katrine [pause, vi hører barnegråd] påstod at du havde nogle meget anti-borgerlige ligesom, øh, synspunkter eller, øh, ideologier på et tidspunkt?"

AXEL: "Men det har jeg da også."

Her et abrupt billed- og lydklip til en kvinde (Marina Bouras), der smiler mod kameraet og rækker en sutteflaske til Axel, der sidder og trøster en grædende baby.

Her konfronteres den interviewede med en andens udtalelser om ham (de anti-borgerlige synspunkter), samtidig med at hans svar umiddelbart efter ironisk kom-

menteres af filmen (den anti-borgerlige far, der trøster sit barn), en kommentar der forstærkes ved, at filmen umiddelbart efter springer tilbage til interviewsituationen, hvor Axel taler imod, at ting skal være meningsfulde. Her er ikke nødvendigvis tale om et fiktionstræk, men nærmere om et retorisk træk, der - måske i en mere diskret manipulerende form - er hyppig i f.eks. dokumentarfilm, hvor interviewudtalelser kan fremstå i et dårligt lys, hvis de klippes sammen med noget, der modsiger den interviewedes udtalelser. Den ironiske kommentar, der ellers ofte hos Trier kan betragtes som et metafiktivt element, synes derfor i dette tilfælde at benytte sig af en retorik, der er knyttet til faktaformer fremfor fiktion. Den ironiske kommentar fungerer hermed som en (morsom) forstærkning af sekvensens autenticitetseffekt.

Så selvom skuespiller-udtaler-sig-om-karakteren-konceptet muligvis er blevet brugt under indspilningen af filmen, så sidder man som tilskuer tilbage med en vis usikkerhed omkring følgende tre muligheder:

1) En faktisk person reflekterer over en fiktiv person, som den faktiske person selv har spillet, og en række fiktive begivenheder, som den faktiske person selv har været med til at fremstille, eller;

2) En fiktiv person reflekterer over sig selv og andre fiktive personer samt en række begivenheder, der er foregået i et andet (og tidligere) tid-rum, eller;

3) En faktisk person reflekterer over sig selv i en tidligere situation.

I tilfældet 1) er interviewet fakta og idiothistorien fiktion, i 2) er såvel interviewene som idiothistorien fiktion og i 3) er såvel interviewene som idiothistorien fakta.

Jeg antager, at disse receptionsformer skiftevis alle kan gøre sig gældende således, at 2) i høj grad svarer til den måde, som de fleste tilskuere vil opfatte det på, men at 1) som produktionsomstændighed (og som mulig receptionsform) tilfører det fingerede interview en vis autenticitet, dvs. giver en oplevelse af at 3) (delvist) også *kunne* være tilfældet. I takt med at filmen giver skiftende signaler, kan tilskuerens opfattelse af filmens virkelighedsstatus på tilsvarende vis skifte, dog således at filmens fiktive tråd er den centrale og derfor også dén, der udfordres.

Interviewene har en slags reflekterende fortællerfunktion. De interviewede har dog ikke så meget status af at være egentlige fortællere, der er hævet over begivenhedernes gang. Deres udsagn står for egen regning og vidner ikke nødvendigvis om større troværdighed og sandhedsværdi end de begivenheder, som de udtaler sig om, og som vi som tilskuere er vidner til. De interviewede optræder på niveau med (og ikke så meget hævet over) den historie, de taler om, og de er hermed en slags involverede vidner.

De eneste, der ikke optræder i interviewsekvenserne, er Karen og Stoffer, de to centrale karakterer i fiktionsuniverset. De er på hver deres måde primus motor i filmens fiktionshistorie. Og ved at de er helt centrale for filmens fiktionsforløb, er de retningsbestemmende for tilskuerens sympatier. På den ene side Karens historie, en slags borgerligt frigørelsesdrama i Ibsen-traditionen, her sat igang af den hjerteskærende historie om det døde barn, som vi først får afsløret til slut. Dette er filmens fiktive rammehistorie, der løber parallelt med og afslutter filmens handlingsforløb, og som på én gang sætter idiotprojektet i perspektiv og tilfører filmen en meget klassisk fortælleform. På den anden side Stoffer, hvis fortid vi ikke kender, men

Mikrofoner og kamerafolk som observatører i udkanten af – men bestemt ikke udenfor – selve fiktionsuniverset tilfører lejlighedsvis begivenhederne et dokumentarisk præg.

som synes at være den centrale idémand bag idiotkollektivet og som er dén, der vedvarende udfordrer de andre karakterer. Filmens fortælletråd bæres altså af to karakterer, der også 'spasser', men som vi ikke ser i en senere interviewsituation efter begivenhederne, og som derfor i højere grad end de andre kan forstås som 'normale' fiktionskarakterer.

b) Personer der 'spiller sig selv.' Men hvad med Triers karakteristiske interviewstemme? Hvordan skal vi forstå og opfatte den? Trier er jo sig selv, filminstruktøren Trier, der spørger sine skuespillere om, hvordan de opfatter deres karakterer. Han er vel nærmest personen Trier, som filmen godt nok ikke direkte fremstiller, men som ganske enkelt optræder - også selvom det kun er på lydsiden. Trier som interviewer aktiverer altså det første realitetsniveau i den ovenstående model: Personen P. Men det er ikke en udenomsfiktionel og derfor eksisterende person, der fremstilles som karakteren K af skuespilleren S. Personen optræder som sig selv, dvs. som vi (gen)kender ham fra andre medieoptrædener.

Endvidere kan karakteren Nana, der måske mere legemliggøres end spilles af Trine Michelsen, ses som en variant af denne samtidighed af fiktion og virkelighed for så vidt, at hun aldrig rigtigt synes at træde i karakter. Hun er mest Trine Michelsen, der med en næsten maskulin kantethed vader rundt og fungerer som trøste-søster: det er hende, der opdager, at

Karen er "gået i spas", og det er hende, der efter en forsoningsscene med Katrine og Axel fortæller Katrine, at nu er hun "hoppet i igen". Men hun bliver aldrig rigigt andet end personen (fremfor skuespilleren) Trine Michelsen, der vader rundt mellem og taler med en række fiktionskarakterer, som hun - gennem sine handlinger og det hun siger - tilsyneladende accepterer som virkelige.

Dernæst er der mongolerne, der - efter min bedste overbevisning - er sig selv. Men de er det sammen med skuespillere, der ikke 'er sig selv', men fremstiller en række karakterer.

Således forholder mongolerne sig til fiktionskaraktererne, som var de faktiske. Da karakteren Stoffer knalder sit kaffekrus i bordet i irritation over de andres benovelse over de 'søde' mongoler, ses to af dem hoppe og blive underligt utrygge et kort øjeblik. Her fremprovokeres mongolernes ægte reaktioner af spillede udtryk, og herved sidestilles fiktionens karakterer og virkelighedens personer i samme filmiske rum.

c) Nøgenhed og gruppeknald. Sidst men ikke mindst er der nøgen- og sexscenerne: Stoffer med "en halvfed" (Trine Michelsens udtryk, se Trier 1998: 178), dvs. halvstiv tissemand, i damernes bruserum i svømmehallen; Trine Michelsens bare bryster i skovscenen og nøgen helfigur i scenen med onklen (Wedersøe); Jeppe der tisser, mens en rockertype holder hans tissemand; Stoffer nøgen og i løb på en villavej idet han råber "Søllerødfascister" efter manden fra kommunen samt - scenen over dem alle - gruppeknaldet til Stoffers fødselsdagsfest, hvor alle (undtagen Karen) ses klæde sig af, ligge på hinanden, gnubbe og kopulere: vi ser to egentlige *hardcore* billeder, ifølge Trier selv udført af proffer fra pornobranchen (Trier 1998: 248-249). Det er en viden, de færreste har, når de ser filmen første gang, og som - i hvert fald for undertegnede - kan være svær at mobilisere selv efter adskillige gennemsyn af filmen.

Gruppeknaldscenens specielle virkning kommer af mindst tre ting:

1) Levende billeder af nøgne og kopulerende kroppe vil - alt andet lige - virke exciterende (vi kan blive opstemte, foruroligede eller måske føle afsky): dels har det at gøre med en meget basal interesse for andres og egne kønsorganer, dels har det at gøre med en kulturel praksis omkring påklædthed/afklædthed (nøgenhed opstår først som begreb og oplevet realitet, idet vi klæder os på), der giver denne interesse en særlig (og kulturelt besat) form;

2) En moralsk størrelse, der har med vores vurdering af fiktionens karakterer at gøre: i og med at de spiller en rolle, dikterer rollen dem en række handlinger og reaktioner, som de ellers ikke ville have foretaget. De er ikke uden indflydelse, men har de først valgt 'spasser-rollen', så har den sin egen logik, der fører karakteren steder hen, som denne ellers ikke var kommet. Karakteren går ind på at følge spillets regler og ikke sine egne. Gruppeknaldet er en del af spillets regler, som de løbende defineres og redefineres af 'spasser-rollen', og det er processen af denne løbende definition og redefinition af - ikke mindst - seksuelle grænser, der bærer den oplevede grænseoverskridelse;

3) Et erigeret lem i et bruserum, nøgenhed og egentlig kopulation (som vi antager er udført af dem, vi ser) synes ikke blot at kompromittere karakteren, der lader sig føre af sin spasser-rolle, men også at kompromittere skuespilleren, der lader sig føre af sin karakter. Det ligger også i hele improvisationskonceptet, der delvist

blev gennemført i forbindelse med produktionen (i hvert fald før optagelsen) af *Idioterne*: skuespilleren lever sig ind i sin karakter på en sådan måde, at karakteren får sit eget liv. Men ud over 1), der angår en form for kombineret *hardwired* og kulturbestemt men kontekstuafhængig respons, og 2) der er en fiktionskontekstualiseret respons bestemt af fortælling og karakterfremstilling, så synes 3) at være et virkelighedskontekstualiseret reaktion: Gør skuespillerne virkelig det? Smider de tøjet, rører de ved hinandens kønsorganer, boller de?

***Idioterne*, penetration og ubehag.** Trier pointerer selv i sin dagbog, at "vi [Lars von Trier og Thomas Vinterberg] har med stor lyst diskuteret det påkrævede i at have adskillige erigerede lem og forskellig penetration med i filmen" (Trier 1998: 163). Man kunne måske tilføje, at den type penetration det i lige så høj grad handler om, er virkelighedens penetration af fiktionen, en penetration der fratager fiktionen dens uskyld.

En stor del af filmens spænding (og tilskuerens ubehag) opstår altså af denne samtidighed af ellers uforenelige niveauer: Instruktøren (eller personen) Trier der som sig selv udspørger sine skuespillere om deres fiktionskarakterer, og dét de - i fiktionen - har gjort; Trine Michelsen der som noget nær sig selv forholder sig til en række fiktive situationer og fiktive personer; en række skuespillere der i karakter (som fiktiv person) spiller op til mongoler, der reagerer på dem, som var de fiktive karakterer faktiske personer; en række forholdsvis ukendte skuespillere i de gennemgående roller, der spiller karakterer, som 'spasser', og herunder deltager i en form for bunkepul; og så en række forholdvis kendte, der leverer mere 'klassiske' skuespilpræstationer (en skuespiller der fremstiller en karakter), som det er tilfældet med den række af oftest morsomme karakterer, der kun optræder en enkelt gang. Desuden ses adskillige gange filmen igennem en mikrofon eller en kameramand i færd med at filme det, vi ser og hører, forhold der ikke blot aktiverer tilskuerens bevidsthed om filmen som optaget (dvs. en distanceskabende meta-indramning af fiktionen), men som også giver den en indlevelsesbefordrende autenticitet, idet begivenhederne får karakter af at være en form for dokumentarisk spontanspil med virkeligheden.

Det, der gør *Idioterne* til en fiktionsfilm (og ikke f.eks. en dokumentarfilm), er, at de centrale begivenheder og handlinger er bundet op omkring fiktionskarakterer. Det, der er med til at gøre det til en ubehagelig fiktionsfilm, er - ud over de i sig selv forfærdelige og ulykkelige historier som den fremstiller og/eller antyder - at der samtidigt optræder personer, skuespillere, karakterer og karakterer i roller, der med forskellig realitetsstatus (i forhold til såvel fiktionens virkelighed som den udenomsfiktionelle virkelighed) alligevel optræder sideordnet i samme filmiske univers.

Note

Tak til gruppen for Film- og tv-fiktion på 14. Nordiske Konference for Medie- og kommunikationsforskning, Kungälv august 1999, for nyttige kommentarer.

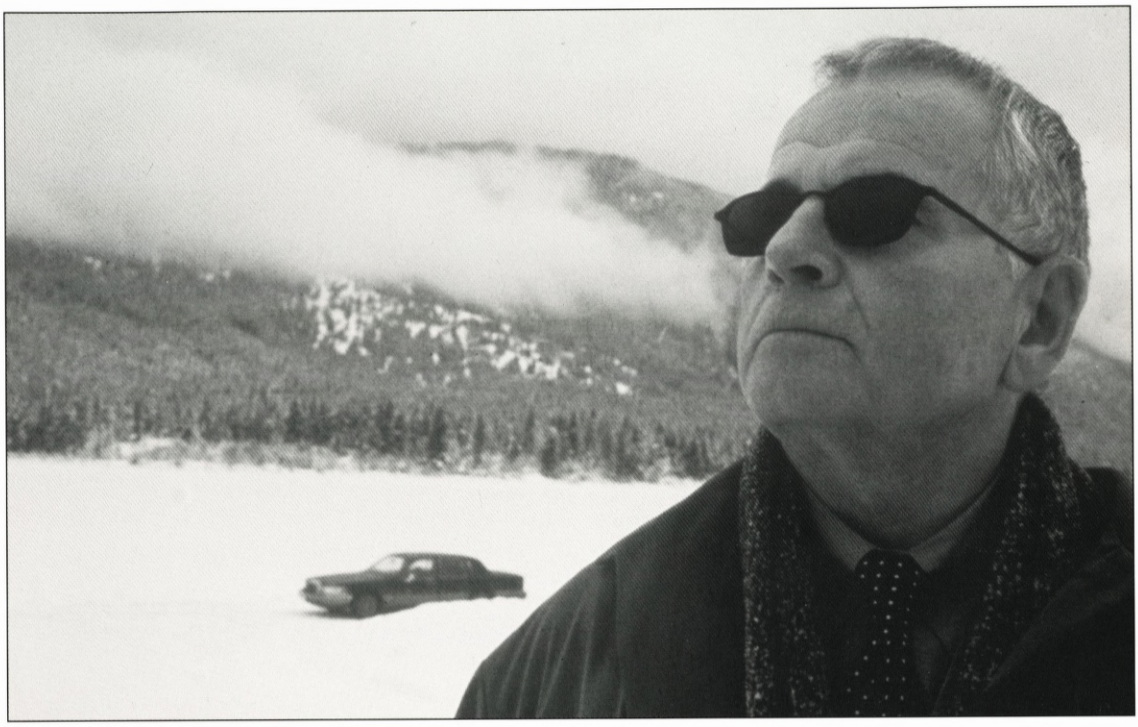
Litteratur

Carroll, Noël (1993): "Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communi–cation, Emotion, and the Movies", in: *Poetics Today*, 14:1

Dyer, Richard (1979): *Stars*, BFI, London

Fiske, John (1987): *Television Culture*, Routledge.

Trier, Lars von (1998): *Idioterne. Manuskript. Dagbog*, Gyldendal.



Ian Holm som Mitchell Stephens i The Sweet Hereafter.

Mindernes magt

Historie og hukommelse i Atom Egoyans *The Sweet Hereafter*

Af Eva Novrup

En film skal have en begyndelse, en midte og en slutning, men ikke nødvendigvis i den rækkefølge.

Den franske instruktør Jean-Luc Godards udtalelse kan virke simpel, men ikke desto mindre tør de færreste film stadig bryde kronologiens stramme bånd og manipulere med den tidsmæssige placering af hændelser i en historie. Ud over enkelte flashbacks er størstedelen af alle film kronologisk fremadskridende med en intakt tidslinje. Denne opbygning skaber et forførende forløb, hvor alt oftest er kausalt forbundet og forklaret. Modsat oplevelsen af en uoverskuelig og fragmenteret virkelighed får man her en sammenhængende historie, men det byder nogle filmskabere imod at præsentere verden på en sådan letfordøjelig måde.

En af dem er den canadiske instruktør Atom Egoyan, der i forbindelse med sin nye film *Felicia's Journey* (1999) slår fast: 'I

feel very constrained by using time in a strictly linear way. The mind naturally floats back and forth through different experiences as they relate to present circumstances, and it seems completely organic to structure my films this way. The resistance we have to non-linear storytelling is that most films don't take advantage of what the medium can do. I'm convinced that when you show scenes that are fractured and disparate or seem, at first glance, to lack cohesion, there's a very creative and interactive impulse on the part of the viewer to put the pieces together' (1)

Egoyan har med sine seneste film *Calendar* (1993), *Exotica* (1994) og *The Sweet Hereafter* (1997) valgt at lege med vores opfattelse af begyndelse, midte og slutning. Her er fortid, nutid og fremtid flettet sammen i en dynamisk tidsopfattelse, som skaber eftertanke omkring vores opfattelse af historie(r) og hukommelsen.

Man kan undre sig over, at næsten alle film anvender samme aristoteliske dramaturgiske model til at fortælle sine forskellige historier. Oftest er den grundlæggende dramaturgiske form statisk, og indholdet må anpasse sig efter den. Skulle man ikke kunne opnå et bedre resultat, hvis dramaturgien samspillede med indholdet i stedet for altid at presse det ned i samme skematiske model?

Egoyans film handler om hukommelse og tab. Hans historier er befolket af mennesker, der alle har mistet noget i fortiden og derfor sidder fast i en slags tidslomme, låst mellem fortid og nutid. Historierne kredser om dette fortidige tab, og filmenes dramaturgiske opbygning har en klar kobling til dette tema. Tydeligst i *The Sweet Hereafter*, hvor den uigennemskuelige elliptiske struktur med mange spring i tid og rum tilfører historien en ekstra dimension, som en traditionelt fortalt film ikke ville have fået med.

Ved at lade fortælleapparatet komplettere filmens indhold opnås en anden oplevelsesform for tilskueren, som ikke bliver forført af den almindelige films uforstyrrede støt fremadskridende fortælleflow, men får tid og plads til eftertanke undervejs. Tilskueren bliver aktivt deltagende i filmfortællingen og ikke bare en underholdt grøntsag. Den komplicerede struktur minder også i højere grad om hukommelsens kringlede veje og giver dermed en forståelse af karakterernes situation. De vil for altid kredse om deres fælles smerte, og vi kredser med i løbet af filmen.

Tabet i fortiden. Egoyan blev i firserne kendt som en svoren udforsker af billeders status og vores stadig stigende billedforbrug. I film som *Next of Kin* (1985), *Family Viewing* (1987), *Speaking Parts* (1989) og *The Adjuster* (1991) udforskede han familiens fallit over for et mediemættet samfund, hvor vi ikke kan finde ud af at forholde os direkte til hinanden, men kun kommunikerer via vores fælles elektroniske billedbank og medierede billeder. De mange omgivende billeder og vores besættelse af dem gør os til ensomme voyeurer og tilskuere i stedet for aktive deltagere. Disse tidlige film handler alle om tab, men her har videobilleder erstattet hukommelsen. Gennem videoklip genoplever og genopliver karaktererne deres minder, og videoklippene er desuden deres eneste måde at komme tæt på andre menneskers private sfære og tab.

I Egoyans debutfilm *Next of Kin* har den 23-årige Peter f.eks. mistet sin identitet, mens forældrene har opdraget ham til at være deres 'pride and joy'. Sammen opsøger familien en terapeut, som forsøger at løse Peters ligegyldighed over for alt ved at filme deres samtaler og senere lade

Peter se sine reaktioner. Ved en fejltagelse kommer Peter en dag til at se en armensk families bånd. Det fremgår, at familien lider under tabet af en søn, som de bortadopterede ved ankomsten til USA for 20 år siden. Peter bestemmer sig for at opsøge dem og udgive sig for at være den tabte søn. I rollespillet finder han en ny identitet og bliver en del af deres familiealbum, hvor han konstaterer, at han befinder sig bedre end hos sine biologiske forældre og ender med at blive.

I *Family Viewing* kæmper drengen Van for at genvinde sine armenske rødder og dermed sin forsvundne mor ved at redde videobåndene med hans barndomsminder fra at blive overspillet af faderen, hvis credo er "I like to erase". At han overspiller minderne med optagelser af egne præstationer i soveværelset med sin nye elskerinde gør ikke tabet lettere for den historieløse søn, som ved at redde videodokumentationen af sin forhistorie, redder sin egen identitet.

Speaking Parts handler om tabet af en bror, som hans søster mindes i et majestætisk videomausoleum med de sidste optagelser af ham. Hun prøver desuden af genkalde deres forhold ved at få realiseret et filmmanuskript og forelsker sig i en ung skuespiller, som minder om broderen. Denne skuespiller dyrkes sideløbende af en stilfærdig pige, som ser hans få filmoptrædener gang på gang, skønt han ikke en gang har en 'speaking part'. Men som hun spørger: "What's so special about words?" Det er billeder, det handler om.

Egoyans tidlige film beskriver tabet med udgangspunkt i billeder af det. Vores minder bliver i stadig højere grad 'filmatiserede', og risikoen er, at vi sidder fast i dem som hovedpersonen i *Calendar*, der ikke kan slippe tabet af sin elskede under en rejse til Armenien, hvor han gemt bag sit kamera var ude af stand til at forholde sig til hende og deres fælles fædreland. Med Egoyans egen brogede baggrund som egyptisk født armener opvokset i Canada er tabet af rødder og national identitet et naturligt tilbagevendende tema, men i *Exotica* og *The Sweet Hereafter* slipper han de nære tab i familier og parforhold til fordel for større ulykkelige begivenheder, der ved et tilfælde binder en gruppe mennesker sammen. I *Exotica* er det tabet af et barn, i *The Sweet Hereafter* tabet af en hel bys børn.

Disse to film tematiserer ikke tabet i forhold til bevarede billeder af det tabte, men i forhold til egne minder om det. Der er smertefulde begivenheder og billeder i ens liv, som man aldrig glemmer, og som konstant vender tilbage i ens bevidsthed. I *The Sweet Hereafter* gennemsyrer de forskellige menneskers tab hele fortællestrukturen. Filmen udfolder sig som en mosaik, hvor de mange huller først langsomt bliver fyldt ud. Det tematiske indhold konkretiseres på det dramaturgiske niveau, hvor Egoyan subtilt sammenfletter begyndelse, midte og slutning. Fortid, nutid og fremtid.

Efter en kort gennemgang af grundlæggende dramaturgiske modeller vil jeg gennem en analyse af *The Sweet Hereafters* opbygning samt tids- og rumsopfattelse redegøre for strukturen og dens betydning for det fortalte. Den samme historie kan fortælles på uendelig mange måder, og når man bryder med den indoktrinerede opfattelse af, at begyndelsen altid skal komme før midten og efterfølges af slutningen, får det store konsekvenser for værket og tilskuerens oplevelse af det.

Det aristoteliske enhedsdrama.

Manuskriptskrivningsbøger indleder som regel med at understrege vigtigheden af at

Bruce Greenwood og Alberta Watson som Billy og Risa.

have en god historie med klar fremdrift og nogle interessante karakterer, hvoraf i hvert fald hovedkarakteren gennemgår en markant udvikling undervejs. Bøgerne forsøger at opsætte regelsæt for den optimale måde at konstruere en film på, så tilskueren lader sig forføre ind i fiktionen uden at tænke over selve konstruktionen.

Herhjemme er det primært Ola Olssons dramaturgiske model, som har udgjort det teoretiske fundament for dramaturgiske analyser af film (2). Olsson bygger sin model på filosoffen Aristoteles' principper, som de blev formuleret i hans *Poetik*. Ifølge dem skal en film udgøre en tidsbunden fremadskridende bevægelse, hvor scenerne kausalt indskriver sig i en spændingskurve.

Olsson inddeler spændingskurven i seks faser: anslag (præsenterer hovedkonflikten og slutter som regel med et vendepunkt), præsentation (informerer om miljøer, karakterer, relationer og konflikter), uddybning (skal skabe følelsesmæssigt engagement hos tilskueren), konfliktoptrapning (tydeliggør konflikten og slutter som regel med et vendepunkt), konfliktløsning (afslører hvem der sejrede) og udtoning (konflikterne er løst, og alt er klarlagt). Spændingskurven skaber en fremdrift på det overordnede plan, men gælder også for den enkelte scene, der hele tiden skal lede videre mod den næste. Tilskueren ledes frem mod trinvise konklusioner, indtil den i forvejen givne sandhed afsløres til sidst.

Andre nøglebegreber hos Olsson er fremdrift og konflikt. Hver scene skal give

en fremdrift, som fastholder tilskueren, og fremdrift skabes af forhindringer, komplikationer og konflikter. Hovedkonflikten skal introduceres allerede i anslaget og strækker sig gennem hele filmen for først at blive løst til sidst. Sideløbende skal delkonflikter skabe fremdrift i en kortere periode og kan blive løst undervejs, men de skal have relation til hovedkonflikten.

Olssons model bygger på Aristoteles i sin faste tro på det såkaldte enhedsdrama, der er karakteriseret ved kausale sceneforbindelser med en handling, der forløber efter formlen: begyndelse, midte, slutning med sandsynlighed eller nødvendighed som de vigtigste principper. Historien må ikke rumme noget overflødigt eller mangle noget nødvendigt. Hvis et element flyttes eller fjernes forstyrres helheden.

Den svenske teoretiker Lena Israel argumenterer i sin bog *Filmdramaturgi och vardagstänkande* (1991) for, at denne form for dramaturgi udspringer af et cartesiansk livssyn med dets opfattelse af individet som passiv modtager af kundskab. Bogen behandler filmen som kognitionsobjekt mellem social eksistens og bevidsthed, og Lena Israel mener, at films dramaturgi spejler og påvirker tilskuerens måde at tænke og handle på. Visse former for dramaturgi, som den aristoteliske, kan potentielt lede til, at tilskueren pacificeres, da strukturen ikke tillader denne at medgestalte filmen. Andre mere alternative dramaturgier kan potentielt aktivere tilskueren, som f.eks. den episk-lyriske dramaturgi, der efter Israels mening udtrykker et hegeliansk livssyn. Den episk-lyriske dramaturgi forsøger at overvinde den grundlæggende dualisme mellem krop og sjæl i en dialektisk helhedstanke, hvor individet er aktivt i kundskabsprocessen.

Ikke-aristotelisk dramaturgi. Den såkaldt ikke-aristoteliske dramaturgi eller den episk-lyriske, som Lena Israel vælger at kalde den, undsiger sig den kausale handlingsfølge, således at passager godt kan undlades eller ombyttes, uden at det forstyrrer helheden. Fortællingen er ofte ikke-lineær, og der kan forekomme flere parallel- eller bi-handlinger. Lena Israel mener, at filmen inden for denne tradition indgår en dialog med tilskueren og sig selv modsat den aristoteliske opfattelse af tilskueren som passivt modtagende.

Israel opsummerer den episk-lyriske dramaturgis hovedtræk således: "Berättartempot är ofte långsammare med vilopunkter som ger åskådaren möjlighet att reflektera. Scenerna är inte alltid välavgränsade, utan glider in i varandra, med ett eget liv i sig. Det är mindre handlingen än tillstånd och stämninger som gestaltas. Åskådaren måste själv foga ihop lösa fragment till en enhet. Nyansrika tillstånd låter åskådaren bestämma vad som är sant och falskt. Berättarplanet är viktigare än handlingsplanet. Filmen skapes i dialogen mellem åskådaren och filmen själv. Mångtydigheten är et viktigt drag. Filmens öppna struktur tillåter flere tolkninger" (3). Ved at forkaste kausaliteten som styrende princip forhindres de enkelte dele i at smelte sammen til en forførende illusion. De enkelte dele kontrasterer i stedet hinanden, så tilskueren ikke glider ind i et usynligt fiktionsnet, men bliver opmærksom på, at han deltager i et spil. Netop denne flertydighed ser Lena Israel som en essentiel faktor i aktiveringen af tilskueren. Der er ikke længere nogen givne svar, men et kaos af spørgsmål. Der er ikke længere nogen klar begyndelse eller slutning, og det samme tema kan belyses fra forskellige synsvinkler.

Inden for filmdramaturgien har den danske dramatiker Ulla Ryum opbygget

en dramaturgisk model med inspiration fra Bertolt Brecht, og den kan være behjælpelig i forhold til Egoyans film, hvis dramaturgi er svær at indfange.

Ulla Ryum bruger spiralen som grafisk model for en dynamisk tidsopfattelse. Spiralens midtpunkt illustrerer 'det centrale spørgsmål', som filmen vil undersøge. Filmen udfolder sig ved at lade en række scener demonstrere og problematisere forhold vedrørende 'det centrale spørgsmål'. Filmen kredser således om kernen og kan både gribe frem og tilbage i tiden afhængig af forskellige begivenheders relevans i forhold til spørgsmålet. Modellen supplerer den fremadskridende lineære tidsstruktur med en tidsdimension, der relaterer til tilskuerens bevidsthedsniveau. Tilskueren får uddybet sin viden i forhold til "det centrale spørgsmål" ved at få det belyst stadig mere facetteret. Som Ryum selv formulerer det: "Scenerne bliver således resultatet af en proces – en stadig udvidet indsigt og erkendelse – ikke nødvendigvis baseret på et årsagssammenhæng, snarere som følge af en bevidsthedsstrøm" (4).

Der indgår scener efter almindelig aristotelisk opbygning i modellen, men det nye er, at der tilføres et ekstra lag af hændelser i de eksemplificerende scener, som ikke har nogen kausal nødvendighed, men uddyber det centrale spørgsmål. Som Lene Nørgaard Mikkelsen har påpeget giver modellen mulighed for, at "handlinger kan foregå parallelt, og scenerne udbreder sig snarere vertikalt, i dybden, end horisontalt, lineært, fremadskridende" (5).

Ryum mener, at denne struktur udelukker forekomsten af "egentlige karakterer" og vanskeliggør tilskuerens indlevelse. Tilskueren bliver frataget sin voyeuristiske status, fordi spiral-modellen opfordrer til stillingtagen. Det er ifølge hende en proces-orienteret dramaturgi, som indbyder til mange tolkninger undervejs, mens den aristoteliske dramaturgis passiverende virkning på tilskueren er tolkningsreducerende.

Efter min mening er grænserne ikke så skarpe som Ulla Ryum og Lena Israel trækker dem op. Det er muligt at kombinere den aristoteliske traditions fremdrift, spændingsforløb, identifikation og forførelsesforsøg med den ikke-aristoteliske traditions tematiske uddybninger og påpegning af fortælleapparatet, der tvinger tilskueren til stillingtagen. *The Sweet Hereafter* kombinerer på mange måder det bedste fra de to traditioner, og skaber med sin utraditionelle blanding et spændende bud på, hvordan man både kan sikre spændingen undervejs og kredse om og gå i dybden med det centrale spørgsmål om tab og smerte.

The Sweet Hereafter. *The Sweet Hereafter* er baseret på Russell Banks' roman af samme titel fra 1991. Bogen præsenterer i fire kapitler handlingen set fra fire af de implicerede karakterers synsvinkel, så man får forskellige udlægninger af samme hændelse. Banks har selv påpeget, at "the book is constructed like a spiral. Each narrator picks up from the one before and backs up what has just been said" (6). Bogens struktur er formmæssigt og tidsmæssigt kompliceret, men den tankeformidlende opbygning er svær at anvende på film og Egoyan har i sin adaption foretaget betydelige ændringer i forhold til forlægget. Dem vil jeg imidlertid ikke komme ind på her, men blot skitsere filmens handlingsforløb, før analysen af dens struktur.

The Sweet Hereafter foregår i den lille by Sam Dent i British Columbia. Den lokale skolebus kørt af chaufføren Dolores foru-

lykker, og næsten alle byens børn omkommer. Denne tragedie rammer stort set alle i det lille samfund. Forældrene har ingen steder at gå hen med deres sorg og vrede. Der er ingen syndebuk for den kollektive sorg. Foranlediget af ulykken kommer en opportunistisk storby-advokat, Mitchell Stephens, til den lille by. Han har selv store følelsesmæssige problemer, da hans datter, Zoe, er narkoman.

Stephens bliver katalysator i det store spørgsmål om, hvordan man kommer videre efter en tragedie. Han forsøger at mobilisere forældrene til et fælles sagsanlæg mod busselskabet, og under hans besøg i de mange hjem præsenteres sider af samfundet, som ikke er så perfekte, som man kunne tro. Han møder bl.a. modstand fra mekanikeren Billy, som har mistet begge sine børn i ulykken, men ikke mener, at der vil komme noget godt ud af en retssag.

Retssagen afhænger af, om et af de eneste overlevende børn, Nicole, vil sige sandheden om ulykken - og det er tilfældigvis et barn, der er blevet seksuelt misbrugt af sin far. Nicole ender med at lyve og sige, at buschaufføren Dolores kørte for hurtigt. Dermed bliver der ingen retssag, og Stephens må rejse hjem med uforrettet sag.

Filmens hovedhistorie er identisk med bogens, men en vigtig tilføjelse er Robert Brownings digt om *The Pied Piper of Hamelin* fra 1842, som Nicole læser højt af, da hun aftenen inden ulykken babysitter Billys børn, og som dukker op på lydsiden flere gange undervejs. Digtet, som ofte er blevet læst som en lignelse om Børnekorstogene (7), handler om en fløjtespillende rottefænger, som lokker alle byens børn med sig ind i et bjerg – undtagen en dreng, som er halt og derfor ikke kan følge med de andre. Digtet får en allegorisk funktion i forhold til historien om byen, som har mistet sine børn.

Dramaturgisk opbygning. Dramaturgisk er *The Sweet Hereafter* Egoyans mest komplicerede film til dato. Han opererer med over 30 forskellige tidszoner, men han formår at gøre det på en måde, hvor forbindelserne stadig står klare for publikum, selv om tidsspringene ikke bliver eksplicit indikeret. Der er flere parallelhistorier, men samtidig en klar hovedhistorie, som driver filmen: Vil Mitchell Stephens få sin erstatningssag igennem? Hovedhistorien følger en klassisk aristotelisk spændingskurve efter Olssons model. Anslaget er forholdsvis vagt, men introducerer gennem Stephens isoleret i bilvasken med Zoe på mobiltelefonen det centrale spørgsmål om tabet af børn. Siden følger præsentationen af karaktererene, samfundet og ulykken; uddybningen, der skaber følelsesmæssigt engagement for Dolores, Billy (som i forvejen har mistet sin kone) og Stephens (som forsøger at hjælpe Zoe); konfliktoptrapningen med ulykken og den centrale scene med Stephens' anekdote om angsten for at miste et barn, efterfulgt af konflikterne mellem de stridende parter Stephens-Nicole, Stephens-Billy, Nicole-hendes forældre og Billy-Nicoles forældre; konflikten løses med Nicoles vidneudsagn, hvor erstatningssagen falder til jorden; udtoningen viser Sam Dents beboere i 'The Sweet Hereafter', mens Stephens tilsyneladende stadig har de samme problemer med Zoe.

Hovedhistorien har en klar fremdrift og konflikt, men den bliver konstant afbrudt og nuanceret af tilbageblik og sideløbende historier. Filmen har for mange sidespring og uddybninger til at kunne rubriceres som et klassisk enhedsdrama efter Olssons model. Den komplicerede kronologi for-

styrrer hans vigtige begreber om en klar begyndelse, midte og slutning, og de kausale sammenhænge er ofte dunkle i stedet for klart definerede, hvilket generer forløbet mod det afsluttende sande svar.

En klassisk kronologisk film om en ulykke ville først præsentere de implicerede karakterer grundigt, så vi føler for dem, når ulykken sker, og derefter engagerer os i deres kamp for at finde mening og forstå det skete. *The Sweet Hereafter* begynder (bortset fra credit-sekvensens billede) efter, at ulykken har fundet sted. Billedet af den sovende familie på gulvet under credit-sekvensen har på dette tidspunkt ingen klar betydning. Hovedhistorien indledes med Stephens på vej til Sam Dent i den canadiske ødemark. Hans problematiske forhold til datteren introduceres, men allerede derefter brydes kronologien, og der springes tilbage før ulykken for at præsentere Nicole. I den efterfølgende scene ser Stephens skolebussen, og de mærkelige lyde og skrigende børn på lydsiden indikerer tydeligt, at der er sket noget forfærdeligt. Næste scene viser skolebussen på vej til en forlystelsesplads, og derefter vender Egoyan tilbage til Stephens, da han ankommer til et motel i Sam Dent. Vi får at vide, at han er advokat, og at han er i byen på grund af 'the accident'.

Godt ti minutter inde i filmen afsløres således det afgørende vendepunkt for filmens karakterer, uden at vi får lov at se det. Vi forstår stadig ikke helt springene i tid, men vi er klar over, at der er et tydeligt før og efter ulykken. Ulykken er den begivenhed, som har sat Stephens' projekt i gang, men vi følger hans projekt i stedet for at få lov at se katalysator-begivenheden. Desuden fortæller filmen begivenheder fra før, ulykken fandt sted; både selve dagen, men også Nicoles og hendes fars incestuøse forhold. Siden bliver Stephens' minde fra Zoes barndom også introduceret, og den historie giver pludselig mening til credit-sekvensens billede af den sovende familie.

Ved at vise os billeder og situationer, som først langt senere bliver forklaret og får betydning, tvinges vi til selv hele tiden at gribe tilbage i filmen. Et eksempel er creditsekvensen. Hvor man først kunne se en trygt sovende familie, ser man nu faren lure og ved, hvad der sker, når de vågner. Tidligere sete billeder tages op til revision. Det vigtigste eksempel er incestforholdet mellem Nicole og hendes far. Da vi først ser dem, forledes vi til at tro, de er kærester, men finder så ud af, at de er far og datter. Siden introduceres incest-forholdet. I en stiliseret scene i en lade oplyst af hundredevis af stearinlys, ser vi deres forhold fra Nicoles romantiserende synsvinkel. Da hun aftenen før vidneafhøringen nævner for sin far, at han i sin tid ville bygge en scene kun oplyst af stearinlys til hende, får den scene pludselig en giftig og ny mening. Vi forstår, at han har lokket hende til at se deres forhold i et bestemt lys.

Egoyan tvinger os til at gribe tilbage i historien, ligesom han selv konstruerer sin fortælling som en række tilbageblik. Forgangne begivenheder får senere ny mening, og ligesom karaktererne bliver ved med at søge tilbage i hukommelsen, må vi søge tilbage og revidere vores opfattelser af sete scener. Billeder er ikke altid, som de umiddelbart ser ud.

Man kan betragte filmen som kredsende omkring det centrale spørgsmål om tab og smerte efter Ulla Ryums spiralmodel. Der introduceres fortløbende nye aspekter af det centrale spørgsmål gennem flere forskellige forløb, som ikke har en kausal nødvendighed, men er vigtige for indsigt og erkendelse omkring spørgsmålet. Der

er først og fremmest hovedhistorien om tabet af byens børn og den efterfølgende sorg, men der er også Nicoles tab af sin barndom (gennem det incestuøse forhold til sin far og tabet af alle sine venner). Der er Stephens' tab af forteksternes familieidyl og især tabet af datteren og sorgen over det. Der er også tabet af fællesskabet i Sam Dent efter ulykken og ikke mindst hele samfundets tab af børnene, som Stephens udtrykker det i mødet med Billy, hvor han erklærer, "at vi alle har mistet vores børn."

Denne kredsen om det centrale spørgsmål gennem forskellige historier og vinkler skaber en mangfoldighed af tolkningsmuligheder, som aktiverer tilskueren. Selv om historien efter ulykken forløber forholdsmæssigt kausalt og kronologisk, er der i løbet af den første del af filmen introduceret så mange flertydige indgangsvinkler til historien, at der hele tiden er meget at arbejde med. Filmen er ikke det samme detektivarbejde som *Exotica*, hvor de mange brikker først falder på plads til allersidst, men der er hele tiden overraskelser. F.eks. forstår man først til sidst, at samtalen i flyet finder sted efter Stephens' tur til Sam Dent og ikke er et tilbageblik, mens han er der. Samtalen er altså et flashforward og foregår efter erfaringerne der, og han er tilsyneladende ikke kommet videre i sit forhold til datteren.

The Sweet Hereafter kombinerer effektivt aristotelisk og anti-aristotelisk dramaturgi. Hovedhistoriens projekt skaber en lineær spændingskurve, som først bliver forløst med Nicoles vidneudsagn, og det er den handling, som naturligt leder Stephens rundt til de forskellige karakterer og har scener, som kausalt fører over i hinanden. Filmen bryder imidlertid med den aristoteliske dramaturgi i de mange digressioner, der hele tiden springer i tid og fremhæver fortælleplanet. Filmen bliver som en bevidsthedsstrøm, hvor det centrale spørgsmål konstant uddybes, samtidig med at formen afspejler og visualiserer temaet og karakterernes tanker. Ved kun at antyde flere forhold, f.eks. incest-forbindelsen, og aldrig give svar på oplagte spørgsmål tvinges tilskueren til selv at skabe sammenhænge og forklaringer, og således aktiverer filmen tilskueren og provokerer til stillingtagen og meddigtning.

Tidsmæssig strukturering. Kun få scener i filmen følger naturligt efter hinanden i tid. Der veksles mellem Stephens' projekt efter ulykken, dagen inden ulykken i Sam Dent, selve ulykken og Stephens' flytur med Allison, hvor han mindes Zoe. I løbet af filmens spilletid på 1 time og 50 minutter er der således en plottid over to år, fra ulykken og Stephens' ankomst i Sam Dent til hans flyvetur (8). Selve plottet og dets spændingskurve er baseret på konflikterne efter ulykken, men der præsenteres også visuelle bidder fra forudliggende begivenheder, som normalt ville høre til historietiden. Historietiden er her formodentlig omkring 25 år, da den rækker tilbage til Zoe som ganske lille, men eftersom vi ser klip fra den fjerne fortid, kan man anse plot og historie-tid som sammenfaldende, selv om fortidens klip i princippet ikke er afgørende for plottets gang.

Filmen åbner midt i plottet med Stephens' ankomst, og de tidligere begivenheder bliver fortalt gennem en række eksterne analepser (9), som griber tilbage til punkter uden for hovedhistorien. Flyturen bliver samtidig inddraget før tid som en ikke indikeret prolepse, der er vigtig for forståelsen af Stephens' baggrund. De mange ellipser bliver aldrig eksplicit påpeget, men tilskueren formodes at kun-

Tom McCamus og Sarah Polley som Nicole og Sam.

ne skabe en sammenhæng i rækkefølgen. Overgangene kan være utroligt barske, som når den forfærdelige ulykke klippes direkte sammen med Stephens' fortælling om Zoe. Filmen giver ikke tid til at dvæle ved chokket og sorgen, men fører fluks videre til endnu en belysende side af historiens centrale spørgsmål.

Fortællingen er fortrinsvis singulativ, selv om der er visse repeterende elementer (10). Vi ser ikke nøjagtig samme scene flere gange, men fortællingen forlader visse scener uden klar afslutning for senere at vende tilbage til dem. I den aristoteliske dramaturgi skal hver scene helst have en spændingskurve i sig selv, men her er der mange scener, som umiddelbart ikke formidler eller forklarer meget og ikke har et indlysende forløb. F.eks. er det først fjerde gang, vi ser samtalen mellem Stephens og Allison på flyet, at vi får den afgørende anekdote. Man kunne have vist flyscenen som en lang, sammenhængende sekvens, men her splittes den op og placeres rundt omkring i filmen. På den måde bruges en singulativ scene repeterende, men hver gang for at tilføje nye informationer. Interviewet med Dolores er opdelt på samme måde, og filmen vender til sidst også tilbage til den aften, hvor Nicole babysittede tvillingerne for Billy. Filmen springer således ikke kun mellem scener, som ligger forskelligt i tid, men også i de enkelte scener.

Filmen skaber med den elliptiske struktur gang på gang tidsmæssige tomrum, som tilskueren skal forstå og forklare. Der er store ellipser som det omfattende tids-

mæssige spring tilbage til Zoe eller frem til flyturen, men der er også et væld af små. Den komplicerede kronologi kan opfattes som endnu en uddybning af det centrale spørgsmål om tab og sorg. Den tragiske busulykke har slået indbyggernes liv i stykker, og det er svært for dem at samle stumperne. Deres børn er væk, og de klamrer sig til minderne om dem og kredser konstant om den ulykkelige begivenhed. Deres nutid har fået et permanent præg af datid gennem tabet, der hele tiden er nærværende. På samme måde som Stephens altid bærer det smertefulde tab af Zoe med sig og bruger vreden over tabet som drivkraft.

Filmens tidsmæssige strukturering er fragmenteret ligesom karakterernes splintrede tidsopfattelse, hvor tidligere markante begivenheder er en konstant del af nutiden. Ud over de mange tidsmæssige spring mellem filmens scener er der også enkelte korte minde-billeder i selve scenerne. F.eks. når Billy mindes sine legende børn som en skarp kontrast til den netop skete ulykke, eller når Stephens mindes Zoe som lille under en telefonsamtale med hende. Gennem de korte billeder kommer tilskueren ind i deres tankegang og forstår deres smerte. Man får visualiseret tankerne og tabet, og den skærende kontrast mellem før og nu tydeliggøres. Langsomt fyldes hullerne i præsentationen af historien ud.

Det personlige rum: Experience over incident. *The Sweet Hereafters* fortællerum styres af en alvidende fortæller, der smidigt bevæger sig ind og ud af mange forskellige synsvinkler. Fortælleren kender til alle begivenhedernes gang og formidler dem efterhånden til os. Ud over den grundlæggende dramaturgiske og tidsmæssige strukturering bidrager visse enkeltkomponenter til yderligere at nuancere filmens tema. Et redskab er f.eks. Egoyans faste komponist Mychael Dannas musik, som har en følelse af tidløshed. Med en skærende persisk fløjte i den langsomt fremmarcherende musik, føjes der i bogstaveligste forstand endnu en fløjtespiller til de mange karakterer i filmen. Filmen fører selv publikum fra et sted til et andet og er sig det meget bevidst.

Filmens rum er også vigtigt. Filmen supplerer hullerne i historien og tiden med en lige så fragmenteret opfattelse af rummet. Alle rum er skarpt adskilte og aldrig fælles. Man får ikke lov at se et fællesskab i byen eller forældre og børn sammen. Der er ingen offentlige fora som skoler eller bymøder, kun et trøstesløst forsamlingshus, som med sine store rum danner en tom kulisse for forhørene omkring ulykken. Alle karakterer bor forskansede i egne huse langt fra hinanden med det barske vinterlandskab imellem sig. Stephens kører fra isoleret enhed til isoleret enhed for at finde en sammenhæng.

Egoyan forklarer i et interview i Positif, at han ville skabe en mytologi med det store landskab, som alluderer westerngenren (11). Historien om den enlige mand, der ankommer til en lille isoleret by, er klassisk for westerns, og man kunne skabe en ekstra dimension til historien ved hjælp af rummet. Dels ved alles isolation, dels ved at sætte billeder på, hvor små og hjælpeløse de er i forhold til landskabet og naturens kræfter. De store hvide flader får næsten menneskene til at forsvinde og blænder i sin renhed. Det samme gælder himlen, som kameraet gang på gang tilter op til og ned fra som overgang fra scene til scene. Kameraets ture op i himlen er de eneste mere deskriptive øjeblikke, hvor tiden et øjeblik står stille, mens kameraet af

uforklarlige årsager går egne veje. Seymour Chatman har i forbindelse med Antonionis film beskrevet, hvordan kameraet "lingers on the background, making it for several seconds the main subject" (12). Historietiden stoppes et kort øjeblik, og der opstår en temps mort (13). Den blege vinterhimmel bliver som et tilbagevendende narrativt tema, der kan give en følelse af uendelighed eller uafvendelighed. Det endeløse rum, der måske, måske ikke, gemmer svar om livet – og livet efter døden. Tilskueren tillægger pludselig omgivelserne narrativ og tematisk betydning, og der skabes en ekstra dimension i forhold til historien.

Vigtigst er dog brugen af subjektive rum. Egoyan pointerer i et essay i Sight and Sound, at det for ham er vigtigt med "experience over incident" (14). Ved at gøre en hændelse personlig bliver den stærkere. Det er et elementært fortælleteknisk træk, men hos Egoyan ser vi ikke bare med folks øjne. Vi ser deres personlige minder. Vi ser, hvordan det minde, de konstant hjemsøges af, opleves af dem.

Det vigtige i scenen med busulykken er ikke at effektfyldt se bussen køre galt fra mange vinkler. Det er at opleve den køre galt gennem én følelsesmæssigt involveret mands øjne. Ulykkesscenen er opbygget med en indledende kameratur gennem bussen med sprudlende børn til Billys vinkende tvillinger på bagsædet. Forbindelsen mellem bussen og Billy, som vinker tilbage, etableres tydeligt. Det er ikke bare en lille bus med børn i et stort landskab, det er en bus med Billys børn, og ulykken ses med hans øjne og gennem hans reaktion på den. Han er i færd med at vinke, da hans øjne pludselig stivner i rædsel. Derefter ser vi bussen på afveje i store indstillinger. Ingen nærbilleder af bange børn i bussen eller druknedød. Kun Billys rædsel.

Når Billy senere konfronterer Stephens ved bussen og nævner ulykken, tænker vi tilbage på den med hans øjne, hvilket gør oplevelsen af den utroligt stærk. Egoyan mener, at "the viewer retrieves his experience of what he witnessed, and not just the incident of the accident. The idea of designing the film to elaborate experience over incident is reflected in the film's structure which floats back and forth between a multitude of time periods. We see the lives in the community as they were, as they are, how they will be, and – most significantly – as they become" (15).

Det personlige rum støtter dramaturgien og tidsstruktureringen. Eftersom vi får lov at se med både Billys øjne, Stephens' øjne (som vi f.eks. betragter Zoe som lille) og Nicoles øjne (som i hendes subjektive opfattelse af incest-scenen med faderen i laden) og bliver lukket ind i deres personlige rum, bliver den komplicerede fortællestruktur mere naturlig, for vi ved, at hukommelsen fungerer ligesom filmen. Hverdagen kan fremstå som et sammenhængende kronologisk forløb, men vores tanker er anderledes uregelmæssige. Filmen kommer under overfladen på karaktererne og formår ved hjælp af sin form at formidle et væld af tanker og oplevelser uden anden voice-over end digtet.

Filmen som fløjtespiller. Et vigtigt mål for den aristoteliske dramaturgi er at forføre tilskueren ind i fiktionen. Tilskueren skal helst undgå at være opmærksom på, at han ser en nøje konstrueret historie, som efter klassiske modeller forsøger at indfange ham mest muligt. Fortælleapparatet skal være usynligt. *The Sweet Hereafter* gør det svært for tilskueren at læne sig tilbage og blive forført. Historiens konstruktion kræver aktiv deltagelse, og man mærker

en stærkt styrende hånd bag filmen. Man ser fiktionen tage form og er selv med til at skabe helheden, som bliver forskellig fra person til person alt efter hvilke belysninger af det centrale spørgsmål, man anser for vigtigst.

Som tidligere nævnt er filmens centrale spørgsmål i mine øjne tab og sorg, og jeg har forsøgt at redegøre for, hvordan det afspejles i filmens form, tid og rum. Men der er mange andre temaer undervejs. Findes der forfærdelige tilfælde, eller er der altid en forklaring og en skyldig? Er det ind imellem nødvendigt at lyve for at finde sandheden? Er vores samfund ved at miste sine børn? Er der brug for en quasi-religiøs figur som Stephens ("let me direct your rage") til at skabe mening efter en ulykke? Hvordan kommer man over en incestuøs barndom? Filmen præsenterer mange interessante problemstillinger, og visse vil have større betydning for den enkelte tilskuer end andre.

Brownings digt er med til at give de mange temaer en ekstra dimension og hele historien en ubehagelig følelse af uundgåelighed. Nicole læser historien for Billys børn, og det er som en forudsigelse af byens skæbne. Som om de voksne eller byen skal straffes. Spørgsmålet er, hvem den lokkende fløjtespiller er. Man kan se Nicoles far som en forførerisk fløjtespiller, som lokker Nicole til ting, hun ikke vil. Man kan se Dolores som en fløjtespiller, der med sin bus indsamler byens børn og kører væk med dem. Man kan se Stephens som en kalkulerende fløjtespiller, som forsøger at lokke de sørgende forældre med på sin sag for egen vindings skyld. Man kan også se Nicole selv som fløjtespiller. Det er hendes voice-over, som rimende kommenterer dele af handlingen med uddrag fra digtet og giver historien samme mytiske eventyrstatus som børnebogen, hun læser højt fra. I den afsluttende scene ser man hende lukke bogen og slukke børnenes sengelamper, og filmen slutter med hendes silhuet i det mørke hus mod et lysglimt udefra. Er det hende, der har fortalt historien? Ville hun straffe de voksne, fordi hendes far misbruger hende?

Samtidig kan man se selve filmen som en fløjtespiller, der langsomt lokker os ind i historien. Der er den tilbagevendende musik med det karakteristiske fløjtetema til fortsat at føre os videre. Der er de mange snigende kamerature, hvor kameraet er som en karakter i handlingen, der bevidst følger visse hændelser og ikke andre, og der er kameraets mange ture op i himlen, som næsten forleder os til at lede efter svar der.

Den anti-aristoteliske dramaturgi er som den aristoteliske bevidst om sine virkemidler og har også sin erklærede mission. Målet er imidlertid ikke at sløre fortælleapparatet og give afsluttende entydige svar, men at skabe et nuanceret værk med en polyfoni af variationer over og uddybninger af et tema. *The Sweet Hereafter* formår at kombinere en håndgribelig historie, opbygget over et naturligt spændingsforløb, med et væld af andre lag og sidehistorier, hvilket de færreste film håndterer så stilsikkert og engagerende. De to grundlæggende dramaturgier indgår her et vellykket partnerskab og opnår både den aristoteliske dramaturgis indlevelse og engagement, men samtidig den anti-aristoteliskes mangetydighed med dialog mellem film og tilskuere og plads til egen refleksion.

Hvem er jeg, hvis ikke min egen fortid?

Atom Egoyan har altid været fascineret af, hvad vi mennesker har med i bagagen. Som tolderen i indledningen til *Exotica*, der bag sikkert og tonet glas iagttager de

forbipasserende rejsende, siger: "You have to ask yourself what brought the person to this point. What was seen in his face, his manner, that channelled him here ... You have to convince yourself that this person has something hidden that you have to find."

Egoyans karakterer er altid uløseligt forbundet med nogle konkrete begivenheder i fortiden. Det giver ingen mening blot at følge deres nutidige handlinger, hvis ikke vi har kigget i bagagen først. Fortid, nutid og fremtid hænger sammen, og erkendelsen af, at "the mind literally floats back and forth through different experiences as they relate to present circumstances" forhindrer hans film i at skride lineært frem. Filmenes form illustrerer vores måde at forholde os til hverdagen og mindes på.

Den postmoderne teoretiker Fredric Jameson diagnosticerede i 1983 et af postmodernismens vigtigste symptomer som "the disappearance of history, the way in which our entire social system has little by little begun to lose its capacity to retain its own past, has begun to live in a perpetual present and in a perpetual change that obliterates traditions" (16) Denne historiens og hukommelsens forsvinden er et vigtigt aspekt af den postmoderne diskurs, og andre teoretikere som Anne Friedberg mener, at denne udvikling har skabt stadig mere detemporaliserede subjekter. Filmmediet har været med til at ændre vores opfattelse af, hvad der er nutidigt og virkeligt. Filmmediet har været med til at skabe en evig nutid.

Fortiden kan ikke blive rekonstrueret, som den var, men ikke desto mindre ser vi ofte levende billeder, der afbilder eller simulerer fortiden. Disse billeder truer med at fortrænge vores egne minder, hvilket naturligvis er yderst problematisk især i større historiske sammenhænge. Den franske filosof Michel Foucault har påpeget, at tv og film er "effective means ... of reprogramming popular history: people are shown not what they were but what they must remember having been ... Since memory is a very important factor in a struggle ... if one controls people's memory, one controls their dynamism" (17).

Atom Egoyans film kredser om disse store spørgsmål, men på det nære og intime plan. I stedet for at være endnu et hektisk, effektfyldt medieprodukt, der fasttømrer vores position som voyeurer og tilskuere og fjerner os yderligere fra os selv, handler hans film netop om forholdet mellem virkeligheden og afbildninger af den, nutid og dokumenteret eller erindret fortid, og understreger vigtigheden af at erkende, hvad man har med sig og leve med det. Erkende at det fortidige er en del af, hvem man er, som konstant påvirker én.

Som bl.a. Anne-Lise With har skrevet om i artiklen "Fortiden som besettelse i science fiction" har flere markante firser- og halvfemserfilm tematiseret denne teknologiske trussel over for historien og hukommelsen i en større samfundsmæssig kontekst (18). Mange science fiction-film tager netop dette som udgangspunkt, som f.eks. Kathryn Bigelows *Strange Days* (1995), hvor personlige oplevelser er en salgsvare på diskette, som alle kan erhverve sig og opleve. Filmens McGuffin er en diskette med et oplevet mord, som er et afgørende bevis. Oplevelser, også egne fortidige, kan repeteres i det uendelige og fremstå som nutidige. Risikoen er, at man bliver misbruger af sine egne bedste minder, som hovedpersonen Lenny Nero og aldrig kommer videre i sit nutidige, virkelige liv. I kultklassikeren *Blade Runner* (1981) er de personlige minder det eneste, der adskiller mennesker og replikanter.

Replikanterne har implanterede minder, som skaber identifikationsproblemer. Som replikanten Rachael spørger sig selv: "Hvem er jeg, hvis ikke min egen fortid?"

Hvorfor har vi brug for at kigge? I Egoyans film kommer disse store postmoderne problemstillinger til udtryk på det personlige plan. Egoyan har længe beskæftiget sig med historien og hukommelsens truede status, men altid som det enkelte individs personlige historie og minder. Han har i sine tidlige film fermt skildret et samfund, der lider af visuel metastase. Det, der ikke kan ses, eksisterer ikke. Jeg kan ses, altså er jeg. Jeg kan konkret se mine minder i form af reproducerede billeder, altså er minderne virkelige.

Mens Egoyans tidlige film på det narrative og tematiske plan illustrerede farerne ved den excessive mængde billeder omkring os, har minderne nu taget magten og i bogstaveligste forstand stjålet billedet. Der er ikke længere tale om reproducerede, men erindrede minder, som hjemsøger filmens karakterer. Filmenes centrale spørgsmål om et fortidigt tab er stadig det samme, men den dramaturgiske kredsen om det skaber en ny forståelse af det. Som tilskuere må vi som karaktererne se os splittet mellem fortid, nutid og fremtid. Der er ingen imødekommende tidsmæssig og kausal enhed.

I *The Sweet Hereafter* er form og indhold uløseligt forbundet. Filmens form afspejler historien i sin konkretisering af det tematiske på det dramaturgiske niveau. Historien om tab, sorg og smerte formuleres smukt af den hullede struktur, den komplicerede kronologi og det ensomme eller subjektive rum. De mange temaer får lov at klinge side om side, da de alle har relation til det centrale spørgsmål.

Egoyan udfordrer vores vaner og forventninger ved at bryde kronologien, men han har samtidig en hovedhistorie med en klassisk spændingskurve til at holde vores interesse fangen. Der er både noget at genkende og erkende. Hans film stiller imidlertid flere spørgsmål end de giver svar, og hans film opnår efter min mening den aktivering af tilskueren, som Lena Israel anser som essentiel. Om vi overfører vores erkendelser fra filmen på vores øvrige liv er et stort spørgsmål, men man er i hvert fald et godt stykke på vej ved at have tilbragt to timer i begavet og stimulerende selskab.

Egoyan siger selv, at han ikke har nogen fast dramaturgi som udgangspunkt for et projekt. Han begynder med at formulere centrale metaforer og arbejder så videre ud fra dem. Med inspiration fra barokmusikken og dens brug af kontrapunkt og forskellige melodilinjer, der dog har forbindelse og harmonier, forsøger han at orkestrere sine film bedst muligt (19). Denne erklærede arbejden ud fra centrale dele af filmen kan ses som en spiral-agtig arbejdsmetode, men han har ingen foretrukken form. Dramaturgi handler om at være lydhør over for historien og finde det udtryk, der klæder den bedst.

For Egoyan er et af filmkunstens vigtigste formål at konfrontere tilskueren med de mest ekstreme ting. Kunsten skal hjælpe tilskueren med at forestille sig det, hun er bange for i den virkelige verden (20). Det er ikke nemt som udgangspunkt at lave film om det, de fleste helst ikke vil se. Slet ikke når man vælger en afvigende fortællestil, der endda med sin fremhævelse af fortælleplanet ikke giver os lov at glemme, at vi sidder og ser en film. Egoyan spørger tit: "Why do we need to look? Why do we need to watch anything?" (21). Hvorfor sidder vi og ser en film om smertefulde begivenheder? Egoyan vil ikke

nøjes med at fortælle en historie. Han vil også spørge os, hvorfor vi ser på den. Film skal ikke bare rive os med og blæse os bort, men også få os til at stoppe op.

Med kombinationen af de to dramaturgier lykkes det *The Sweet Hereafter* at fange et stort publikum og undervejs give det noget, det måske ikke vidste, det ville have: udfordring i form af den krævende fortælleform, der opfordrer til dialog mellem film og tilskuer; plads til at digte med i en historie, der ikke giver sig selv og ikke har nemme svar; tid til selv at tænke undervejs og revidere tidligere dragne konklusioner; og ikke mindst en følelse og forståelse af det tab, filmen på alle planer kredser om. Form og indhold supplerer smukt hinanden og minder os om, at begyndelse, midte og slutning ikke blot følger efter hinanden, men konstant interagerer, i vores historier og hukommelse.

Noter

1. Icon Entertainments pressemateriale til Felicia's Journey (1999): 8.

2. Følgende afsnit bygger på Ola Olssons 'Några Anteckningar om dramaturgi', som blev præsenteret på seminaret Dramatikern i dialog med sin samtid i Reykjavik 1982. Materialet eksisterer ikke i bog- eller artikelform, men som en samling notater udgivet af Nordiska Teaterkommitten.

3. Lena Israel (1991): 13-14.

4. Ulla Ryum (1982): 7.

5. Lene Nørgaard Mikkelsen (1989): 37.

6. Russell Banks i interview i *The Sweet Hereafters* engelske pressemateriale s. 3.

7. Bo Green Jensen: 'Byen uden børn', Weekendavisen d. 16.-22/1-98.

8. David Bordwell og Kristin Thompson opererer i Film Art med de tre begreber 'screen duration', 'plot duration' og 'story duration', som jeg har valgt at oversætte til henholdsvis fortælletid, plottid og historietid. Fortælletid er selve filmens varighed. Plottid refererer til den tid, vi ser forløbe i udfoldelsen af plottet. Den behøver ikke være kronologisk, men fremhæver visse elementer i den såkaldte historietid, som er al den tid, der bliver henvist til. Bordwell og Thompson (1993): 70-71.

9. Jakob Lothe redegør i *Fiksjon og film – Narrativ teori og analyse* for to forskellige former for anakroni: analepsen og prolepsen. Analepsen svarer stort set til det engelske flashback, men der er to hovedtyper: Den eksterne analapse henviser til historietid, som ligger uden for og tidligere end hovedfortællingen, mens den interne analepse henviser til et tidligere punkt i historien, som dog befinder sig inden for hovedfortællingen. Prolepsen svarer stort set til det engelske flashforward og viser en fremtidig begivenhed.

10. Frekvens henviser til, hvor mange gange en hændelse finder sted, og hvor mange gange den bliver fortalt. Jakob Lothe redegør for tre hovedvarianter: den singulative, den repeterende og den iterative. I den singulative bliver det skete fortalt én gang. Den repeterende fortælling fortæller derimod det skete flere gange. Narrationen vender således tilbage til en bestemt historiehændelse. I den iterative fortælling bliver noget, som sker flere gange fortalt én gang. De tre varianter er ikke tydeligt afgrænsede former, men kombineres ofte.

11. Positif (oktober 1997): 19.

12. Seymour Chatman (1990): 52.

13. Seymour Chatman (1990) fremhæver dette franske udtryk for en films umiddelbare manglende lyst til at fortsætte fortællingens flow. Kameraets insisteren fremmaner en tidløshed, som generer tilskuerens trang til fremdrift.

14. Sight and Sound oktober 1997: 23.
15. Sight and Sound (oktober 1997): 23.
16. Fredric Jameson (1983): 'Post-modernism and consumer society': 125.
17. Michel Foucault (1989): 'Film and the popular memory': 92.
18. Anne-Lise With (1998). Z nr. 66 1998 /4.
19. Positif (oktober 1997): 79.
20. Egoyan i den internationale presse-meddelelse til *The Sweet Hereafter* s. 9.
21. Dette diskuterer Egoyan blandt meget andet med Paul Virilio i et interview i Carole Desbarats et al (1994): 115.

Litteratur

Bordwell, David og Thompson, Kristin (1993): *Film Art – An introduction*. USA: McGraw-Hill, Inc (4th edition).

Chatman, Seymour (1990): *Coming to terms – The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. New York: Cornwell Univerisity Press.

Ciment, Michel og Rouyer, Philippe: "Entretien avec Atom Egoyan", *Positif* no. 440, oktober 1997.

Desbarats, Carole et al. (1994): *Atom Egoyan*. Canada: Art Publishers.

Egoyan, Atom: "Recovery", *Sight and Sound*, oktober 1997.

Foucault, Michel (1989): "Film and the Popular Memory" IN Sylvère Lotringer (ed): *Foucault Live*, New York: Semiotext(e).

Friedberg, Anne (1993): *Windowshopping – Cinema and the Postmodern*. Californien: University of California Press.

Israel, Lene (1991): *Filmdramaturgi och värdagstänkande*. Göteborg: Daidalos.

Jameson, Fredric (1983): "Postmodernism and Consumer Society" IN Hal Foster (ed): *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Washington: Bay Press.

Jensen, Bo Green: "Byen uden børn", *Weekendavisen* 16.-22./1-1998.

Lothe, Jakob (1994): *Fiksjon og film – Narrativ teori og analyse*. Oslo: Universitetsforlaget.

Mikkelsen, Lene Nørgaard (1989): *Gi' de forførte øjne at se med – et spørgsmål om dramaturgi*. Københavns Universitet: Konferensspeciale fra Institut for Film, TV og Kommunikation.

Olsson, Ola (1982): "Några Anteckningar om dramaturgi" (rapport fra seminaret 'Dramatikern i dialog med sin samtid' 4-11/6-1982) Reykjavik. Helsingfors: Nordiska Teaterkommitten.

Ryum, Ulla: "Om den ikke-aristoteliske fortælleteknik" (rapport fra seminaret 'Dramatikeren i dialog med sin samtid') IN Ulla Ryum (1987): *Kvindesprog – udtryk og det sete*. Roskilde: Institut for Uddannelsesforskning, Kommunikationsforskning og Videnskabsteori ved Roskilde Universitetscenter.

With, Anne-Lise: "Fortiden som besettelse i science fiction", *Z* nr. 66 1998/4.

Boganmeldelser

Die Asta

Af Casper Tybjerg

Marguerite Engberg: Filmstjernen Asta Nielsen. 192 sider, rigt illustreret. Århus: Klim, 1999.

Dansk stumfilmforsknings *grande dame*, Marguerite Engberg, har skrevet en bog om den største danske stumfilmstjerne, Asta Nielsen. Den er smukt udstyret og prydet af en lang række billeder, altovervejende filmstills. Portrætfotos og privatbilleder er der kun få af, og ligesom Asta Nielsens selvbiografi *Den tiende Muse* (1946) koncentrerer Engbergs bog sig næsten helt om karrieren og filmene; der bliver dog også gjort rede for den lange periode, hvor Nielsen efter at have trukket sig tilbage levede ugleset af et fædreland, der især i efterkrigsårene så skævt til hendes nære tilknytning til Tyskland, selv om hun på ingen måde var en ven af Det Tredje Rige. Engbergs fremstilling er klar og ukunstlet. De eksisterende film med Asta Nielsen beskrives, typisk med en fremhævelse af en eller to markante scener fra den enkelte film.

Man får mest at vide om filmenes handling og indholdsside; en af de ting, der optager Engberg mest, er de forskelligartede kvindebilleder, som Asta Nielsens roller udgør. Engberg henviser til datidens bevægelse mod lige rettigheder for kvinder, og det er tydeligvis især de selvstændige, viljestærke og emanciperede figurer, som hun sympatiserer med. Denne stærke sympati gør, at hun endog overvejer at rubricere filmen *Die Suffragette* (da. *Stemmeretskvinden*, 1913) som et lystspil, hvad der virker ejendommeligt i lyset af filmens voldsomme handling (Nielsen arresteres og tvangsfodres i en scene, der ikke er bevaret, men hvis grumhed man får indtryk af på et still gengivet s. 101). Engberg mener ikke, at man kan tage slutningen alvorligt. Her har Nielsen har forvandlet sig til en lydig og underdanig hustru, og man må give Engberg ret i, at Nielsens spil med sit lille barns sut understreger barnliggørelsen af hende så kraftigt, at afslutningsidyllens slående mandschauvinisme udstilles ubønhørligt.

Engberg gør god brug af forskellige skriverier om Asta Nielsen og giver på den måde et levende indtryk af samtidens betagelse af hende. Spændende er især hendes behandling af Urban Gads tidlige afhandling, *Filmen: Dens Midler og Maal* fra 1919. Gad, der instruerede langt de fleste af Asta Nielsens film indtil 1915 og også en overgang var gift med hende, benytter flere af dem som eksempler på "primadonnafilm", uden dog at nævne hverken titler eller Asta Nielsens navn. Engberg har identificeret filmene og kaster gennem Gads beskrivelser et fascinerende lys over Asta Nielsens og Gads samarbejde.

Bogens litteraturangivelser er ret nødtørftige og omfatter kun en mindre del af de trykte kilder, der er brugt; således mangler Anne Jerslevs vigtige artikel "Asta Nielsen, kærligheden og de store følelser", Kosmorama nr. 213 (efterår 1995), der citeres på bogens inderflap. På s. 23-25 hentes der knap 40 linjer citat fra Olaf Fønss' "selvbiografi", uden at det angives, hvilken af Fønss' tre selvstændigt udsendte erindringsbøger, der er tale om. Læsere, som

måtte ønske at finde frem til nogle af bogens slående citater fra Guillaume Apollinaire eller Herman Bang, får heller ikke meget at gå efter.

Desværre rummer bogen også en del småfejl: "Under 1. Verdenskrig blev filmcensuren ophævet i Tyskland", står der f.eks. side 127, men det skete naturligvis først *efter* krigsafslutningen og kejserdømmets fald. I beskrivelsen af den berømte gaucho-dans-scene i debutfilmen *Afgrunden* (1910), står der, at Poul Reumert var "bundet til en pæl" (s. 32), hvad man tydeligt kan se han ikke er på billedet på den modstående side. Griffith-skuespillerinden Mae Marsh kaldes "Mae March" (112) og den tyske kritiker Herbert Jhering bliver til Ibering (164). Fejl har også indsneget sig i citaterne: et hidsigt angreb på Asta Nielsen i *Aarhus Stiftstidende* (23.10.1912) citeres således af Engberg (78-79): "Hun er Sanselighedens Ypperstepræstinde og en Mester indenfor sit Fag. Ingen Anden kan som hun vride sine nødtørftigt beklædte Lemmer i en Dans paa Utugtighedens Knivsæg." Ordlyden i *Stiftstidende* var imidlertid: "Hun var Sanselighedens Præstinde og en Kunstnerinde i sit Fag. Ingen kunde som hun vride sine letpaaklædte Lemmer i en Dans paa Liderlighedens Knivsblad." Det kunne umiddelbart virke, som om Engberg har oversat tilbage til dansk fra en udenlandsk gengivelse af citatet, eksempelvis i billedværket og tekstsamlingen *Asta Nielsen*, red. Renate Seydel & Allan Hagedoff (1981), s. 69, selv om anvendelsen af gammeldags ortografi ikke tyder i den retning.

Hvad angår Asta Nielsens kunst, er forfatteren selvfølgelig på en vanskelig opgave. Det er ikke let at omsætte Nielsens mimiske og gestiske udtryk til skrevne ord. En vej, man kunne have valgt, var at sammenligne Nielsens spillestil med andre konkurrende stjerner, f.eks. den tyske Henny Porten eller de italienske divaer. Engberg omtaler dem, men går ikke ind i en egentlig skildring af forskellene i deres måde at optræde på. Engberg skriver en del om samspillet mellem Asta Nielsens kunsteriske udtryk og forskellige filmæstetiske virkemidler, især om nærbilledet som en teknik, der særligt understøttede Asta Nielsens spil. Disse betragtninger fremføres i relation til Urban Gads film fra før 1. verdenskrig, men som de fleste europæiske film fra den tid udnytter de kun sjældent nærbilledets muligheder for at komme tæt på skuespillerens mimik. De eneste konkrete eksempler, der henvises til, er hentet fra *Afgrunden*, men her synes den undertiden halvnære kameraplacering i højere grad at være påtvunget af praktiske hensyn, f.eks. den trange plads på sporvognen. De følelsesmæssige højdepunkter i *Afgrunden* er filmet på ganske stor afstand.

Bogen omtaler fyldigt de vanskeligheder, som en række af Nielsens film havde med tysk, dansk, og især svensk filmcensur. Her synes jeg man med fordel kunne have inddraget nogle af Nielsens egne offentlige kommentarer om dette emne, f.eks. i bladet *Teatret* (december 1912). Ud fra titlen kunne man have håbet, at bogen havde gjort mere ud af promoveringen af Asta Nielsen som stjerne og af den fankultur, som omgav hende. Det ville dog nok have været vanskeligt at give dette område en mere detaljeret behandling, ikke mindst fordi meget af det relevante kildemateriale, bl.a. en stor samling af Nielsens fanbreve, ligger utilgængeligt hos en svensk samler. Man kan kun håbe, at fremkomsten af Engbergs bog vil hjælpe til en så tilpas forøget interesse for Asta Nielsen, at det kan lykkes at skaffe midler til at købe denne samling og gøre den tilgængelig på et dansk arkiv.

Selv om bogen er en populær fremstilling, er det ærgerligt, at den ikke i højere grad udnytter og viderebringer den øgede viden om stumfilmens epoke, som de senere års forskning i ind- og udland har bragt frem. Marguerite Engberg har imidlertid skrevet en bog, der hele vejen igennem er præget af stor entusiasme, beundring og ikke mindst loyalitet over for sin hovedperson. Det er en bog, gennem hvis righoldige illustrationsmateriale man kan få i hvert fald en fornemmelse for Asta Nielsens særegne udstråling og storhed, og

som forhåbentlig kan skabe større interesse for de rigdomme, som den stumme film rummer.

Filosofi og film

Af Johannes Riis

Allen, Richard og Murray Smith, red.: Film Theory and Philosophy. Oxford: Clarendon Press 1997.
Anderson, Joseph: The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory. Carbondale: Southern Illinois University Press 1996.
Hjort, Mette og Sue Laver, red.: Emotions and the Arts. New York & London: Oxford University Press 1997.
Plantinga, Carl og Greg Smith, red.: Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion. Baltimore: John Hopkins Press 1999.

En retning indenfor filmvidenskaben, der synes at vinde tilhængere, er den analytiske filosofi. Der er ikke tale om et sammenhængende sæt af tanker om dette eller hint, men mere en metode til at formulere teorien, uanset hvad den så er rettet mod. En påstand fremsættes, dens terminologi defineres, betingelserne for at den gælder præciseres, og endeligt diskuteres mulige grænsetilfælde, modeeksempler, andre teorier, osv. Svært kedeligt, måske, men i betragtning af hvor tit man støder på uforståelige teorier, kan man undre sig over at ikke flere benytter eller i det mindste støtter sig til metoden.

I *Film Theory and Philosophy* indleder Murray Smith og Richard Allen med at adskille den analytiske fra den kontinentale filosofi, i nyere tid især fransk filosofi. Indledningen er bogens vel nok mest uklare bidrag, og måske ligger der en pointe gemt her. Det er i angrebet på et konkret problem, at metoden har sin værdi, og hvis der blot er tale om at undersøge forskelle på et højt abstraktionsniveau, er det analytiske arbejde med begreberne vanskeligere. Af problemstillinger, der bliver angrebet i *Film Theory and Philosophy* er repræsentation som sådan, spørgsmålet om "forfatteren" bag filmen, ideologi og etik, æstetiske dimensioner og tilskuerens følelsesmæssige reaktioner. Det mest grundlæggende spørgsmål er naturligvis hvad det er vi ser, hvilken status det sete har. Her giver Allens "Looking at Motion Pictures" en glimrende indføring, og han slutter af med at pege på fordelene ved at betragte film som en form for illusion. Spørgsmålet om intentionalitet – kan vi tillade os at se bort fra at der er skabere bag værket og er det i så tilfælde instruktøren – diskuteres af Berys Gaut og Paisley Livingstone. Gaut argumenterer for at vi ser på den indre logik i værket som et mål, der arbejdes henimod fra flere personers side, og Livingstone diskuterer under hvilke omstændigheder det alligevel giver bedst mening at tale om individuelt forfatterskab i film. De er næppe er til at komme udenom i fremtidige diskussioner om auteuer'en.

Livingstone, der nylig er rykket til Århus Universitet, bidrager også til *Emotion and the Arts*, redigeret af Mette Hjort og Sue Laver. Her prøver han sammen med Alfred Mele, i "Evaluating Emotional Responses to Fiction," at opstille principper for hvordan en læser (og i forlængelse heraf, en tilskuer) *bør* reagere følelsesmæssigt. Modigt, hvis det betød, at det ikke længere var den enkeltes egen sag hvordan han eller hun reagerer følelsesmæssigt, men sådan er det næppe heller ment. Især når talen falder på vold eller stereotype fremstillinger af bestemte grupper på film, har filmlæreren og –formidleren ofte brug for at kunne kvalificere sit synspunkt om hvorvidt det er i orden fx at lade sig underholde af alt hvad der er på markedet. Umiddelbart skulle man mene at de samme pragmatiske og mellemmenneskelige principper gælder for udøvelsen af filmskaberes profession som for alle andre professioner, f.eks. forskning, produk-

tion af fødevarer, og netop kræver en stillingtagen i det enkelte tilfælde.
Livingstone og Mele redegør for hvordan billedet kompliceres af at man på samme tid har med snævre æstetiske hensyn at gøre, f.eks. udsagn inde i fiktionsuniverset, og kunstneriske og dermed mellemmenneskelige hensyn, der ofte kræver at man kender motiver.

De to antologier, der er omtalt indtil nu er anvendelige for deres enkelte bidrag, og den måde det enkelte bidrag er sammenstillet med to-tre andre. Hvis den filminteresserede vil købe et enkelt værk, der giver en god indføring i et helt felt, er antologien *Passionate Views* så langt det bedste køb. Her behandles følelser og film ud fra alle mulige vinkler: forholdet mellem følelser og genrer som f.eks. horror, komedie, melodrama, og det sublime; den måde en film kan betragtes som en disponering af en række følelses- og stemningsepisoder, hvilke strukturer i en film, der kan få os til at holde med ellers usympatiske personer som f.eks. Hannibal the Cannibal og hvorfor, og brugen af filmmusik og ansigtsudtryk. *Passionate Views* indledes af Greg Smith og Carl Plantinga, der mener at trods store forskelle mellem de forskellige bidrag, så er der det fælles at de tager udgangspunkt nyere teorier om følelser, enkelte steder med forklaringen på funktionelle egenskaber (måden informationsbaner i hjernen er forbundet med centralnervesystemet), men i reglen med udgagnspunkt i hvad det er vi ser. Den sidste, den egentlige kognitive tilgang, giver mulighed for rigere beskrivelse end den psykoanalytisk filmteori giver, påpeger de, idet fremstillingen af følelser inde i film samt brugen af virkemidler som fx komposition, kan forklares i forhold til hvad de er og ikke må omskrives til udtryk for begær og seksualitet.

Jeg skal være den sidste til at forsvare psykoanalytisk filmteori, men den indeholder den pointe at ikke alting kan forklares i nutiden; man må før eller siden ty til hændelser i fortiden. Forklaringen på at vi overhovedet reagerer følelsesmæssigt må i hvert fald delvist findes i datiden, selv om det fremstillede og brugen af virkemidler er den udløsende faktor, og sagtens kan betragtes og analyseres i sig selv. Det er efter min mening uoverbevisende når Noël Carroll har forsøgt at forklare, først i sin *Philosophy of Horror* (1991), at vi bevæges af det vi tænker på, fordi det i er rationelt at gøre sådan – jo vist, men det gælder netop aldrig fiktioner. Her må man ty til en historisk forklaring, f.eks. at vi reagerer følelsesmæssigt på det vi tænker på fordi det er blevet en del af mennesket i vores evolutionære fortid, måske hundreder af tusinde år siden, at tænkning og følelser er tæt forbundne. I nutiden er det ikke nødvendigvis rationelt at reagere følelsesmæssigt – omend heller ikke irrationelt i den forstand at vi underholdes og får en oplevelse – for så vidt at den enkelte følelse, fx frygt, der afstedkommes af filmen, ikke tjener en rationel funktion, f.eks.. motivere os til at undgå faren.

Denne historiske forståelse af tilskueren er mest tydeligt i bidragene af Dirk Eitzen og Torben Grodal, men vil man have den uddybet og sat ind i en større sammenhæng, er Joseph Andersons bog *The Reality of Illusion* et godt bud. Her er tale om en økologisk tilgang til film i den særlige forstand, oprindeligt udtrykt af J.J. Gibson, at menneskets tænkning, perception og følelser er resultatet af et bestemt formål, at kunne befordre handling i og med omgivelserne. Andersons tanke er at man ikke kan studere filmen uden at have dette i baghovedet. Et ekstraordinært overbevisende kapitel handler om continuity-klipning, om hvorfor nogle klip synes at hoppe, som om en person i billedet er sprunget tættere på eller et nyt sted hen, hvorimod andre klip er nærmest usynlige. Grunden er, mener Anderson, at vi perciperer bevægelse et andet sted i hjernen, hurtigere og relativt uafhængt af den perception af form og farve, der lader os opdage at indstillingen er ny. Anderson bygger her på et forsøg af psykologer, men selv om han ikke gjorde det, ville der være tale om en original og brugbar teori om forskellen på continuity-klipning og

jumpcuts. Det er den eneste rigtigt overbevisende forklaring jeg kender, og det er een man aldrig ville nå frem til ved at sætte sig ned og filosofere over hvordan perceptionsprocesser burde forløbe.

Som sagt er *Passionate Views* den umiddelbart mest tilgængelige og brugbare af de her nævnte bøger. En af grundene er at skribenterne er filmorienterede før de griber til filosofiske, psykologiske eller andre hjælperedskaber. Det betyder at man får indsigt i en række film samtidig med at underliggende mekanismer i forholdet mellem filmen og menneskesindet analyseres. Særligt skal fremhæves Nico Frijda og Ed Tan om melodramaet, "Sentiment in Film Viewing," og Murray Smiths analyse af perversitet i film, "Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances." Den sidste kan blandt andet læses sammen med Livingstone og Meles bidrag til *Emotions and the Arts*, lige som Anderson giver grundlaget for Allens tanke om film som illusion i *Film Theory and Philosophy.*

I det hele taget kan man sige at disse fire værker er udtryk for at teori, forstået som udsagn af mere eller mindre generel art, lader sig analysere, diskutere og sammenligne i tillæg til den mest naturlige, at blive holdt op mod filmoplevelsen. Det kan man udlægge sådan at filmvidenskaben er blevet moden som videnskabelig disciplin, men man kan også nøjes med at bemærke at den traditionelle dimension af faget, den historiske og kritiske beskæftigelse med film, har fået sig en intellektuel partner.

KOSMORAMA

Tidsskrift for filmkunst og filmkultur

INDHOLD

Klaus Bruhn Jensen
Medier af tredje grad 5

Stig Hjarvard
Fra digitale medier til sociale hjælpemidler.
Mennesker og medier i det 21. århundrede 14

Bent Fausing
Vort digitale liv.
Filmen, computermedierne og den biologiske forbindelse . . . 29

Torben Grodal
Fortællingens frie spil.
Film, computerspil og interaktionens æstetik 44

Ole Ertløv Hansen
Har vi set det nye årtusindes fortælling? 61

Jakob Stegelmann
To Infinity - and Beyond!
Film og computeranimation 76

Lennard Højbjerg
Den inspirerende fortælling.
Musikvideoen og filmen som gensidige forbilleder. 86

Adam Frederik Nissen Feldt
San Luis Rey Broen passeret?
En bagudrettet foromtale. 97

Birger Langkjær
Fiktioner og virkelighed i Lars von Triers *Idioterne* 107

Eva Novrup
Mindernes magt. Historie og hukommelse i
Atom Egoyans *The Sweet Hereafter* 121

Boganmeldelser

Casper Tybjerg om Marguerite Engberg 138

Johannes Riis om Filosofi og film 140