

Nummer
10

REAL-TIME INTERFACE
OM TIDSLIG SIMULTANITET,
RURLIG TRANSMISSION
OG HAPTISKE BILLEDER

Af Bodil Marie Thomsen

Center for Digital Æstetik-forskning



SKRIFTSERIE

Center for Digital Æstetik-forskning

Nr. 10 – 2005

Bodil Marie Thomsen

Real-time interface – om tidlig simultanitet, rumlig transmission og haptiske billeder

Dette arbejdspapir er en omarbejdet og redigeret version af et foredrag fra Forskningsprojektet Interfacekulturens Æstetiks D-dag seminar i april 2005 på institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet. Denne dag fremlagde projektet sit hidtidige arbejde for et stort veloplagt publikum. Forskningsprojektet løber frem til 2007.

www.interfacekultur.au.dk

Udgiver: Center for Digital Æstetik-forskning
IT-Parken Helsingforsgade 14, DK-8200 Århus N
e-mail info@digital-aestetik.dk • www.digital-aestetik.dk

Tryk: Reprocenteret, Det Naturvidenskabelige Fakultet, Aarhus Universitet

Copyright © 2005 Center for Digital Æstetik-forskning og forfatteren.

ISBN 87-91810-01-9

De enkelte numre kan rekvireres ved henvendelse til Center for Digital Æstetik-forskning, så længe oplaget rækker. Skriftserien forlægger også i en elektronisk udgave, der kan hentes på centerets hjemmeside.

I serien er foreløbig udgivet følgende titler:

1. Kim Cascone: *Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction.*
2. Pia Wirnfeldt: *Netkunsten og sidemetaforen - transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer.*
3. Anne Sophie Warberg Løssing: *Internettet som udstillingsramme.*
4. Søren Pold: *Genrer i digital kunst*
5. Morten Breinbjerg: *Emergens – om tilsykomstens æstetik*
6. Falk Heinrich: *Kunst som transiente kommunikationssystemer*
7. Lone Koefoed Hansen & Jacob Wamberg: *Interface eller interlace?*
8. Lars Kiel Bertelsen: *Vindue, spejl, skærm – transparensmetaforik i 'nye medier'*
9. Henrik Kaare Nielsen & Søren Pold: *Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret*
10. Bodil Marie Thomsen: *Real-time interface – om tidlig simultanitet, rumlig transmission og haptiske billeder*

REAL-TIME INTERFACE

OM TIDSLIG SIMULTANITET, RUMLIG TRANSMISSION OG HAPTISKE BILLEDER

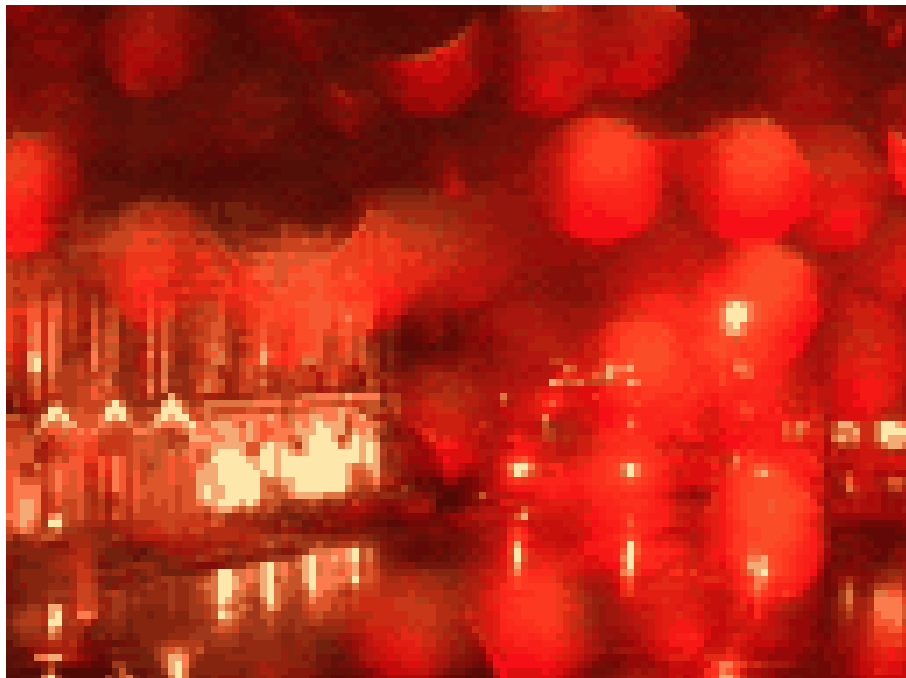
I mange interkontinentale fly kan man i dag opleve en ny visuel attraktion: en real-time filmdokumentering af forholdet mellem fly og landskab. Passagerer har længe haft mulighed for at følge flyets færd gennem landskabet afbildet som ikon på et kort. Numeriske angivelser af flyets højde over jorden, hastighed og lufttemperaturen uden for kabinen har desuden gjort det muligt at få en endog meget realistisk fornemmelse af rejsen. Men dette kunne for så vidt lige så godt være konstruerede tal eller faktuelle målinger fra én tur, der så afspillede, hver gang et nyt fly var i luften. Dette realitetsindiciet kunne fra tid til anden få opmærksomhed i konkurrence med de fiktionsfilm og spil, som flyselskabets tilbyder som imaginære forankringer af tid og rum mellem tidszoner. I dag kan man reelt vælge mellem fiktionens og virkelighedens billeder. Man kan desuden vælge at følge billederne fra et real-time kamera, der viser, hvad piloten ser eller fra et kamera, der skanderer landskabet under flyet. Man kan således følge flyets letning og landing, de kritiske momenter for flytransport.

I USA er real-time overvågningskameraer ret almindelige. Der findes en fjernsynskanal, der i myldretiden udelukkende viser trafikstrømmene i og uden for de store byer i mange stater. På University of Washingtons hjemmeside findes der en real-time gengivelse af universitetets centrale plads, kaldet Red Square, der viser pladsens forandring hvad angår lys, vejrlig og menneskelig aktivitet døgnet rundt, året rundt. Når det regner, kan man verificere, at det er et ubemandet overvågningskamera, da ingen tørrer regndråberne bort. Det ser således ud om dagen:



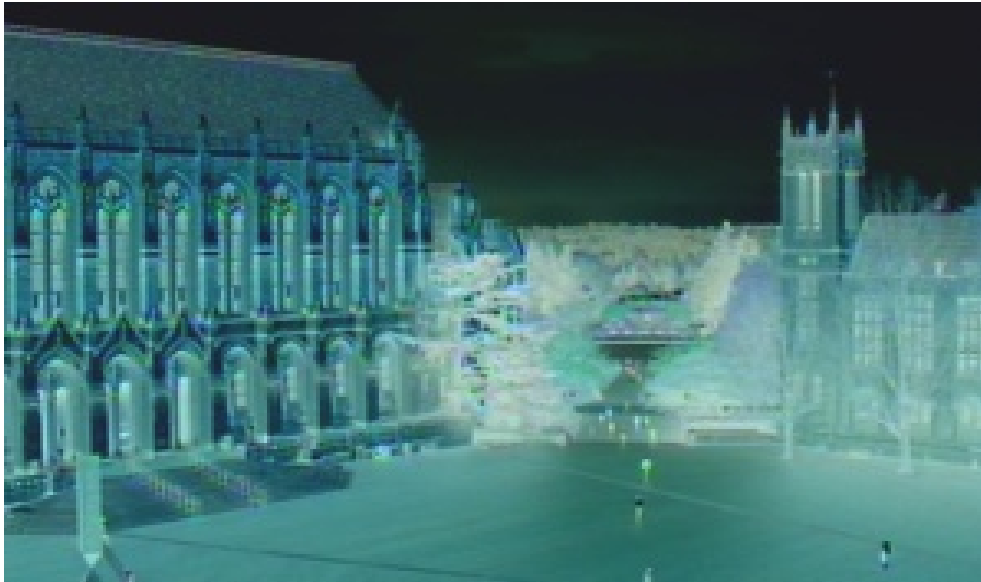
Figur 1: Red Square, University of Washington, i regnvejr

Og således om natten:



Figur 2: Red Square, University of Washington, i regnvejr om natten

Endelig kan det ved en fejl i farveformateringen tage sig således ud:



Figur 3: Red Square, University of Washington, i komplementærfarve

Disse billeder giver os ikke det, vi i en realistisk horisont ville kalde afbildninger af virkeligheden. For der er fejl i dem. Fejl, der skyldes, at de stammer fra ubemandede overvågningskameraer. Det sædvanlige transparente vindue til andre rum og landskaber, som vi forventer af et centralperspektivisk billede, hvad enten det er et maleri eller et filmfotogram, er ikke garanteret i disse overvågningskameraer. Dette skønt perspektivet ofte er vel tilrettelagt som her af arkitektur, haveanlæg og campus' placering i forhold til hele statens orienteringspunkt, Mount Rainier, der ideelt og i solskinsvejr danner perspektivisk dybde i udsigten, synsvinklen eller rammen.

Det er forholdsvis nyt, at ingen forbedrer billedet for os. Ingen fjerner forhindringer, ingen gør motivet skarpere, ingen identificerer eller fortæller, hvad vi ser. I disse tre eksempler ser vi

snarere mediet end motivet i de opake billedflader. Mediet, overvågningskameraet, får paradoksalt nok virkning af *Verfremdung* over for en realistisk dybdeillusion. Det, der var tænkt som et transparent, objektivt vindue til verden, får karakter af *hyper-medialitet* (Bolter og Grusin 1998): vi får øje på skærmen som et konstrueret interface.

Nærværende artikel vil fokusere på denne relativt nye relation mellem real-time billeder, der formelt set kan reduceres til et overvågningskamas output, og så den nye form for interface, der med webcams, moblogs og mobiltelefoner som eksempler, dynamiserer rummet på nye måder – netop på baggrund af disse real-time optagelser. Jeg vil fokusere på det visuelle interface som en form for billede, hvis rumlige og haptiske dimensioner kan have en sansbar appel, der tidligere er blevet udforsket kunstnerisk og filmisk. De mere direkte interaktive dimensioner af interfacet vil jeg lade ligge til senere behandling, dog vil det blive klart, at den visuelle tilgang, jeg her vil efterspore på mange måder understøtter og lægger op til interfacet som et billede, man interagerer med. Omdrejningspunktet for min interesse er den ekstra-realistiske effekt, som disse real-time billeder skaber i de rumlige interfaces, de indgår i. Denne nye dimension – som vist i billederne ovenfor – vil jeg i løbet af artiklen indkredse som værende af haptisk art.

Begrebet haptisk bruger jeg i forlængelse af Alois Riegls velkendte artikel “Spätrömische Kunstindustrie” (1901) baseret på studier over den ægyptiske kunst, mosaikker og tæppekunst samt Gilles Deleuzes brug af termen i detailstudierne over Francis Bacons malerier i *Logique de la sensation. La vue le texte I og II* (1981) samt i filmbøgerne *Cinéma 1* og *Cinéma 2* (1983 og -85). Haptisk forstås her som et alternativ til en optisk billeddannelse og synsmåde, der identificerer en figur, udhævet fra en baggrund, hvor den perspektiviske relation mellem disse skaber illusionen af

et rum. Den haptiske billeddannelse og synsmåde opholder sig ved overfladens modulationer af farve, bevægelse og variationer i teksturen. Det haptiske og det optiske syn konkurrerer ikke i et hverdagssyn, hvor vi har brug for begge dele: ser man f.eks. sig selv i et spejl, vil det optiske syn tilsvare ens aflæsning af kroppens kontur, mens det haptiske syn vil svare til at fokusere på en del af kroppen (hudens overflade f.eks. eller udtrykket i øjnene) og så at sige ”røre denne del med øjnene”, hvorved kroppens omrids og den rumlige baggrund bliver diffus. Men det er siden renæssancen evident, at malerkunsten såvel som fotografiet og filmen har demonstreret flere eksempler på optiske kompositioner end haptiske i kraft af centralperspektivets dominans.

For at kunne argumentere overbevisende for, at vi for tiden ser en vækst i mængden af haptiske billeder og relatere dette til interfacet og real-time billederne, trækker jeg en historisk tråd tilbage til fjernsynet, hvis nyskabelse i 50'erne jo i høj grad var at sende direkte. De såkaldte ”direkte transmissioner” af det Europæiske Melodi Grand Prix, hvis hele eksistens skyldes tv-mediet, er f.eks. et resultat af denne nyhed. Men det er først med vore dages ”reality tv”, der trækker på internettets real-time interface, at de direkte transmissioner virker dynamiserende også på de rum, vi befinder os i. Udbredelsen og populariteten af reality-tv kan i den forstand ses som et udtryk for, at fjernsynets specifikke teknologiske muligheder først nu i mødet med interfacets real-time intimitet kan udfolde en æstetik, der er kongenial med mediet. Dette er også argumentet for i artiklen at inddrage Godards eksperimenter med tv-mediet i 70'erne og 80'erne. Jeg vil argumentere for, at nogle af hans dengang avantgardistiske ideer om at kommunikere direkte og analytisk til tv-seeren om hverdagslivet faktisk foregreb nogle af de kommunikationsformer, som de uanselige billedmedier og interfaces, som webcam og kameratelefoner muliggør. Det er igen ikke mindst i forsøget med haptiske billedformer, at hans

eksperimenter er værd at beskæftige sig med – disse former, der også foregreb mange kunstners eksperimenter med videomediet.

Det interessante ved samtaler eller chats med internet-kameraer (webcams) med indbyggede mikrofoner er, at alt foregår direkte, eller som vi siger det i dag, i real-time. Det gælder også mobiltelefonen, at forsinkelsen, der unægtelig er der, er minimal. Og ingen tilrettelægger udsigelsen og billedet, foruden de involverede selv – og forbindelsen til nettet/ mobilstationen. De nye real-time medier åbner for en udvidelse af den individuelle krops begrænsede position, topografi og perception. Vi har gennem diverse medier og sensorer adgang til et væld af positioner, rum og steder på den aktuelle klode såvel som i en kalkuleret fortid eller fremtid.

Lev Manovich er i sin bog *The Language of New Media* noget dystopisk i sin beskrivelse af skærmens genealogi og dens fastholdelse hhv. frisættelse af kroppens position. Han skriver:

All around us are the signs of increasing mobility and the miniaturization of communication devices – mobile telephones and electronic organizers; pagers and laptops; phones and watches which offer Web surfing; Gameboy and similar hand held game units. Eventually VR apparatus may be reduced to a chip implanted in a retina and connected by wireless transmission to the Net. From that moment on, we will carry our prisons with us – not in order to blissfully confuse representations and perceptions (as in cinema), but to always "be in touch," always connected, always "plugged-in." The retina and the screen will merge. (Manovich: 112)

Han udvikler sin idé om retina og skærmen som to parallelle traditioner. Skærmen angår den centralperspektiviske positionering af kroppen, mens retina angår den såkaldt simulerende tradition (freskoer, mosaikker, panoramaet), der giver kroppen større bevægelsesfrihed. Alois Riegls begreb om den

haptiske synsmåde indgår ikke i hans genealogi over skærmen, og måske derfor bliver tv-skærmens æstetiske former set som en aflægger af filmens. Jeg vil i det følgende argumentere for, at det haptiske syn i dag fungerer side om side med det optiske (det centralperspektiviske, som Manovich kalder skærmens perspektiv). Manovich gør i et teknologihistorisk vue opmærksom på, at den rumlige udvidelse af vores sensoriske rum skyldes radarens real-time registrering af bevægelser i et andet rum kombineret med computerens interaktive muligheder. Men hans citerede fortolkning af den nuværende situation kunne måske blive mindre pessimistisk, hvis man tilføjer, at denne udvidelse også (i hvert fald ideelt set) gør det muligt for os fysisk at sanse tiden som en tilblivelse, et komme – en slags fortætning af øjeblikket, når det fortykkes i interfacets fordobling af tidens rum i et her og et der.

ABU GHRAIB OG TV-SEEREN

Baggrunden for min iagttagelse af det haptiske billedes relation til interfacets real-time funktion var torturbillederne fra Abu Ghraib, der i foråret 2004 afsendtes fra amerikanske soldater i Irak til private fora for så senere at nå ud til alverdens offentlighed. Disse billeder indgik ikke i et interface og var ikke real-time dokumenteringer, men de havde nogle af de samme karakteristika som real-time billederne fra Red Square. De var uskarpe, havde tydelige pixels, og var som disse uden for reproduktiv og distributiv kontrol – ja selv militærapparatet censur gik de uden om.¹ De sendtes redigerede eller uredigerede fra digitale kameraer

¹ Forsvarsminister Donald Rumsfeld udtaler d. 7. Maj 2004 efter først at have undskyldt torturhandlingerne: We're functioning in a – with peacetime restraints, with legal requirements in a war-time situation, in the information age, where people are running around with digital cameras and taking these unbelievable photographs and then passing them off, against the law, to the media, to our surprise, when they had not even arrived in the Pentagon. (Kilde: HYPERLINK "<http://en.wikipedia.org>" <http://en.wikipedia.org>)

via e-mails til venner og bekendte. De var uformelle beskrivelser af overherredømme og suverænitet og flere har sammenlignet dem med krigstrofæer, da mange af billederne portrætterede kameraets ejer i forskellige dominanssituationer. De var ofte taget med selvudløser, og deres kvalitet var ofte dårlig. De var ikke beregnet for tv og havde meget lavere pixelværdi end de tv-billeder, vi som regel ser. Denne dimension ved billedernes denotative udsigelse gav dem karakter af en slags naturalistisk revolte af Zola'ske dimensioner: smuds, snuff og lyssky aktiviteter, der alvorligt skæmmede krigens medieferniss. Den dårlige kvalitet fjøede noget til motivets skildring af voldelige torturaktiviteter og seksuel ydmygelse. Det er den slags billeder, om hvilke man siger, at virkeligheden overgår fantasien: de er i den forstand realismens apoteose. De viste med stor præcision krigens virkelige terror og opløste den amerikansk lancerede dualisme mellem renhed og smuds: "war against terror". På de billeder, der vistes på tv, var de detaljer, der ville kunne tolkes i et traditionelt pornografisk set-up, sløret med en tydelig retouchering. Dette var paradoksalt nok med til at forøge billedernes haptiske værdi: man kunne ikke rigtig se, hvad de forestillede. Man kunne ikke få distance nok til at se. Det er tankevækkende, at de skriftlige kommentarer, der ledsager Abu Ghraib billederne på diverse sider på internettet (se f.eks. <http://www.antiwar.com>), formulerer en usikkerhed mht. billedernes denotative indhold: "it seems", "it appears" er formuleringer, der går igen.

Men uanset, hvad de forestiller af konkrete torturmetoder, er vi ikke i tvivl om, at de forestiller en velkendt metafysisk håndtering af verden ved hvilken en abstrakt Væren sættes over en konkret og ontologisk væren i verden. Subjektet afsikrer sin egen positionering gennem en objektivisering, og subjektet bliver til på bekostning af objektet, en metode, som Descartes gjorde til sin metode – og som den vestlige verden siden har baseret sig på indenfor såvel teknologisk udvikling som kunst. Siden

Heideggers, Derridas og Deleuzes forsøg på at dekonstruere dette projekt ved vi, at:

Once they have been determined as objects, the truths of things is never intrinsic to them but is rather a function of their ability to be brought forward and fixed in place (in German *vorgestellt*, *hergestellt* and *festgestellt*). And this in turn is tantamount to saying that the truth of objectivity is thereby determined as its capacity to fix and to secure the subject. (Weber p. 49)

Dette citat opholder sig dels ved det rumlige aspekt i positioneringen af subjektet gennem objektivering; dels ved, at det i høj grad er sandhedsudsigelsen om objektet eller repræsentationen af objektet, der stabiliserer subjektets udsigeposition. Dette sidste er ekstremt tydeligt i billederne fra Abu Ghraib, der serverer denne objektivering og positionering i ren form. Og da vi ikke er de tiltænkte modtagere, forstår vi ikke umiddelbart budskabet. Modtagerne er soldaterne selv og sandsynligvis deres ofre, der nyder hhv. føler skam over denne ydmygelsesproces, hvor fanger forvandles fra subjekter til objekter.

Men der er i disse vanskeligt placerbare billeder også en anden dimension, der vedrører det rumlige aspekt, der i hvert fald for denne tv-seers vedkommende kunne føles og sanses som var der tale om en *real-time* transmission. Nogen ville måske bringe Roland Barthes' begreb om *punctum* i anvendelse, men der er for mig at se ikke tale om en punktering af det denotative aflæsningsniveau, der så præcist beskrives i bogen om fotografiet, *La chambre claire* (1980). Der er snarere tale om, at seeren bringes til at opholde sig ved skærmfladens haptiske tekstur, som illustreret ovenfor med real-time billederne som eksempel.

I to bøger, *The Skin of The Film* (2000) og *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media* (2002) relaterer Laura U. Marks især videomediet til den haptiske komposition, der fremmer oplevelsen af næsten kropslig berøring, der er radikal forskellig fra den sædvanlige identifikation med den skildrede figur, der også giver en fornemmelse af kontrol:

The ideal relationship between viewer and image in optical visuality tends to be one of mastery, in which the viewer isolates and comprehends the objects of vision. The ideal relationship between viewer and image in haptic visuality is one of mutuality, in which the viewer is more likely to lose herself in the image, to lose her sense of proportion. When vision is like touch, the object's touch back may be like a caress, though it may also be violent [...], a violence not toward the image but toward the viewer. (Marks 2000: 184)

Der er ingen tvivl om, at det var denne specielle form for vold i billederne fra Abu Ghraib, som mange seere umiddelbart oplevede og tog afstand fra i tv-gengivelsen. Det gjorde tilsyneladende også George Bush, der i medierne meget uforstandigt tog afstand fra billederne og ikke fra de torturscener, de skildrede. Dette sandsynligvis for at forflygtige det amerikanske militærs ansvar. Det er alligevel bemærkelsesværdigt, da det normale er, at man så at sige "ser igennem" mediet og kun ser motivet, når man udtaler sig om fotografier.

Som nævnt kan den haptiske synsmåde ikke rigtigt rummes i begrebet om *punctum*, der så at sige blot punkterer den optiske bemestring men ikke sætter noget i stedet. Den er snarere i familie med Roland Barthes' begreb om *den tredje mening* (Barthes 1982) i den forstand, at også denne har karakter af berøring og bringer tilskueren i kontakt med intime sanseerfaringer. Man kan heller ikke oversætte den haptiske synsmåde med Bertold Brechts begreb om *Verfremdung*, skønt også denne negerer dybdeillusion og

figurativ identifikation. For Brechts metode aktiverer også en klassisk kritisk og mistænksom tilskuer, der i høj grad etablerer et subjekt på bekostning af objektet. Men i det haptiske syn tænkes der med huden, og anerkendelsen af den andens kropslige og mentale tilstedeværelse bliver vigtigere end den symbolske afkodnings mentale akt (Marks 2000: 190). Dette relateres af Marks til det lille barns mimetiske relation til moderen:

Haptic cinema, by appearing to us as an object, with which we interact rather than an illusion into which we enter, calls upon this sort of embodied and mimetic intelligence. [...] Haptic visuality may "fasten" to its object (according to its etymology), but it cannot pretend fully to know the thing seen. Instead, haptic visuality inspires an acute awareness that the thing seen evades vision and must be approached through other senses – which are not literally available in cinema. Haptic visuality implies a fundamental mourning of the absent object or the absent body, where optical visuality attempts to resuscitate it and make it whole. At the same time that it acknowledges that it cannot know the other, haptic visuality attempts to bring it close, in a look that is so intensely involved with the presence of the other that it cannot take the step back to discern difference, say, to distinguish figure and ground. (Marks, *The Skin*, p. 190-91)

Dette er som Marks antyder vanskeligt at honorere for filmmediet, der stadig er under indflydelse af centralperspektivets dybdeillusion. En af de helt store undtagelser, der bekræfter reglen, er Carl Th. Dreyers mesterværk *Jeanne d'Arcs lidelse og død* (1929). Også i Lars von Triers Guldhjertetrilogi, *Breaking the Waves* (1996), *Idioterne* (1998) og *Dancer in the Dark* (2000), hvis æstetik blandt andet er inspireret af Dreyer samt i visse af 90'ernes dogmefilm ser vi aktuelle bud på en haptisk visualitet. Det er i denne kontekst værd at bemærke, at Dogme-95 manifestet og de ti regler netop udvikledes i kølvandet på produktionen af en

serie til tv, nemlig *Riget I* og *II* (1984 og -87).² De haptiske kompositioner i film, som vi siden 1990'erne har set flere eksempler på, kunne sammen med interessen for reality formatet i tv som nævnt ses som en refleksion over og remediering af de nye mediers æstetik. Dette vender jeg tilbage til. Men først lidt mere om tv-seeren.

TV-SEERENS SPALTEDE RUM

Normalt er tv-sening en kedsommelig og ofte adspredt affære. Først for nylig og parallelt med internettets og computerspillets æstetiske udvikling, har tv-mediet løsrevet sig fra radiotransmissionens ramme, har indoptaget videoen (MTV-æstetikken) og har gjort live-transmission og reality formater til et omdrejningspunkt – i øvrigt ofte med internettet som partner. I såvel nyheder som sportsudsendelser udnyttes mediets mulighed for repetition i umiddelbar forlængelse af det netop transmitterede. Ved fodboldkampe, ved særlige planlagte mediebegivenheder (f.eks. royale bryllupper og begravelser) kan kameraer placeres bedst muligt. Men det er ved de ukalkulerede hændelser, de såkaldte katastrofer, at tv-mediets tilstedeværelse på det rigtige tidspunkt fejres igen og igen. Replay i slowmotion fordobler øjeblikket, mens tingene sker, og netop dette gør begivenheden til en potentiel historisk begivenhed (Scannell). Når live-transmissionen føjes til dette, bliver tidsoplevelsen simultan uanset, om klokken er 9 a.m. i New York og 16 om eftermiddagen i Danmark. Når tiden gøres simultan og bringer to steder i kontakt gennem satellittens direkte transmission, intensiveres oplevelsen

² At Dogme-reglerne er udformet på baggrund af erfaringerne med tv-serien *Riget I* og *II* argumenterede Frans Baunsgaard, produktionschef ved drama afdelingen ved DR 1, overbevisende for ved et Dogmeseminar arrangeret af Erik Exe Christoffersen, Kasernescenen, Aarhus Universitet, d. 16. februar, 2005. I en kommende artikel udfolder jeg analytisk det haptiske hos Dreyer og Trier (Thomsen 2005).

OM TIDSLIG SIMULTANITET, RUMLIG
TRANSMISSION OG HAPTISKE BILLEDER

af det transmitterede rum – og dette gælder også kommunikationen via moblogs og real-time interface. Nuet fejres på to måder: dels som en rumlig, næsten fysisk kontakt via kameraet, mens begivenheden sker, dels som en tidslig fordobling af øjeblikket i to slags virkelige tider. Denne fordobling finder i tv så sted, hver gang begivenheden gentages fremover. Vores erindring bliver i høj grad bundet op på disse tv-øjeblikke, da vi ikke blot husker begivenheden men også, hvor vi selv befandt os, da vi så den udfolde sig i tv første gang. Dette adskiller, som Samuel Weber gør opmærksom på, tv-mediet fra fotografiet og filmen, der ikke på samme måde kan kombinere et adspredt syn med fornemmelsen af den tilstedeværelse, man har i en given sanseperception. For tv-mediet er i stand til at være stedfortrædende for kroppens positionering, uden at dette involverer en centralperspektivisk repræsentationsform:

What television transmits is not so much images, as is almost always argued. It does not transmit *representations* but rather *the semblance of presentation* as such, understood as the power not just to see and to hear but *to place before us*. Television thus serves as a surrogate for the body in that it allows for a certain sense-perception to take place; but it does this in a way that no body can, for its perception takes place in more than one place at a time. Television takes place in taking the place of the body and at the same time in transforming both place and body. For, by definition, television takes place in *at least three places at once*: 1. In the place (or places) where the image and sound are "recorded"; 2. In the place (or places) where those images and sounds are *received*; and 3. In the place (or places) *in between*, through which those images and sounds are transmitted. (Weber: 117. Weber udhæver)

Det er interessant, at tv-mediet næsten upåagtet forlader den centralperspektiviske illusion og tilrettelæggelse af tilskuerens position, så selve synsperceptionen bliver adspredt (jfr. termen *tv-seer*). Men det, som Weber gør opmærksom på, er også, at vi ikke

dermed får en *Darstellung* i Heideggers eller Benjamins forstand. For nok mindskes den rumlige afstand til begivenhederne, men det sker på bekostning af, at stedets enhed spaltes i tre steder: optagelsens, modtagelsens og transmissionens. Stedets særhed eller aura, der defineres af de begivenheder, der har fundet sted og de mennesker, der har levet dér, forsvinder, idet man som seer ikke bare ser på billeder. Man ser mere præcist på ”a certain kind of vision” (Weber: 117-118). Vi ”ser fjernsyn”. Vi ser en programflade inklusive reklamer og dette fordrer distraktion, en fornemmelse af, at man ligeså godt kunne se en anden kanal, andre steder, andre rum. Weber understreger, at fjernsynet trods denne rumlige abstraktion jo i høj grad er nærværende som et fysisk apparat i vores stue. Men skærmfladen har ikke de hierarkier, der er nødvendige for at skabe en traditionel mimetisk repræsentation. Vi ser et kvasi-simultant blik, der gengiver et ”her og nu”, et nærvær (*presence*), men vi er nødt til at blive oplyst om, hvorvidt det er aktuelt (live), eller om det er optaget tidligere (arkiv). Vi kan ikke *se* det. Det er tv-mediets *Unheimliche* dimension.

Som Nathaniel i Hoffmanns fortælling om *Der Sandmann* beroede på kikkerten eller teleskopet for at se såvel et monster (Coppola) som en skønhed (Ophelia), som begge havde den kvalitet, at de var kunstige (imaginære) og levende på samme tid – således ser vi en blanding af direkte og repræsenteret tv i dag. Og som Nathaniel kan vi ikke få kontrol over, hvad vi ser. Vi ser som gennem en anden. Og dog bliver vi ikke vanvittige som han, for denne spaltning i identiteten er siden indøvet som en betingelse for subjektet i det moderne – bl.a. via fotografiapparatet og filmkameraet. Vi har heller ingen illusioner om, at fjernsynet blot gør verden mindre, mere beboelig, mere vedkommende, fordi distancen til andre folk og steder er minimeret. Vi fornemmer, at afstanden og spaltningen finder sted et andet sted – nemlig mellem os og kameraets allestedsnærværende blik, og vi kan ikke altid afgøre, om det, vi ser, finder sted *her*, *der* eller i transmissionens

imellem. Vi fornemmer dette fravær i vore kroppe, når vi rejser os efter en lang tv-aften. Alt dette opsummerer Samuel Weber således:

The reality of television thus no longer follows the traditional logic and criteria of reality. It is no longer a function of identity or of its derived form: opposition. Far and near are no longer mutually exclusive but rather converge and overlap. Such convergence brings a different aspect of reality to the fore – the reality of *ambivalence*. For what is ostensibly "set in place" as the television set is also and above all a *movement of displacement*, of *transmission*. (Weber: 125. Weber udhæver)

Dette er ikke hos Weber tænkt som et sorgarbejde over den mistede identitet, men det giver ham anledning til at se tv-mediet som et allegorisk form, der samler adskilte ting (steder) i en betydningsenhed, for blot at sprede dem igen. Tv-mediets kulturelt indflydelsesrige processeren af begivenheder, tider og steder, der trækkes ind i begivenhedernes midte og som dernæst forlades igen, kan momentant have totaliserende karakter som nyhedskanalerne CNN eller Aljazeera eller som Olympiaden eller Det Europæiske Melodi Grand Prix, men mangetydigheden og karakteren af transmissionens flow af ambivalens og konvergens, er det fremherskende.

Én af grundene til dette er dels, at man søger en fælles betegnelse for en nation eller en kultur i tv-mediet. Dels at vi som sagt ser som gennem en anden. Begge dele skulle vi for så vidt have mulighed for at slippe af med i internettets mulighed for individuel søgning af information, billedmateriale, blog- og moblog- og chatkontakter, når man selv ønsker det. Man deltager i mere private fora, hvor man i høj grad kender afsenderens signatur, holdning og måske udseende. Man deltager ideelt set i en samtale på tomandshånd, hvor man inviteres ind i en intim og

måske nærsynet udveksling. Til gengæld er netop fornemmelsen af flow og live transmission og udveksling bestyrket på nettet, hvilket enhver, der skriver mails eller deltager i chats, har oplevet.

INTERFACE SOM VINDUE OG SPEJL – ELLER HAPTISK SIMULTANITET.

Allerede Jean-Luc Godard var opmærksom på tv-mediets mulighed for at skildre huden, fladen, skærmen. I forlængelse af André Bazins forståelse af filmcelluloiden som noget, hvorpå virkeligheden som indeksikal *présentation* kan præges uafhængigt af en kunstners subjektive og fortolkende blik (involveret i repræsentationen), så Godard fra 60'erne filmmediet som en mulighed for at fusionere dokumentar og fiktion, bl.a. ved hjælp af den specielle montageform, hvor bruddet mellem billederne er vigtigere end forbindelsen mellem dem. Det var i montagens brud, at Godard forsøgte at udnytte denne filmede virkeligheds *presence* og *présentation*. I bruddenes provokative anti-sammenhæng søgte han at kontakte en ligeså uberegnelig faktor som virkeligheden udenfor fiktionens ramme, nemlig tilskueren. På trods af hans held med at obstruere årsags-virkningsforhold og skabe værker, der var åbne for fortolkning, var han ikke tilfreds og søgte i 70'erne søgte han mod tv-mediet som han mente bedre end filmen kunne indløse hans kommunikative intentioner.

I *Numéro Deux* (1975), der er optaget med videokamera, lader han tv'et indtage en dokumenterende, positiv rolle på tre måder: 1. tv-skærmen bliver et sted, hvor haptiske nærbilleder af krop og hverdagsliv skildres intimt, solidarisk og dokumentarisk (i analogien nummer to= kvinden= mandens reproduktion i hjemmet); 2. tv-skærmens firkantede ramme fungerer som en nærmest flydende kommentar i filmbilledets midte og spalter således filmens billeder i flere, så at sige indefra (montage i billedet); 3. tv-apparatet fungerer som et synligt apparat i filmens

OM TIDSLIG SIMULTANITET, RUMLIG
TRANSMISSION OG HAPTISKE BILLEDER

start, hvor man ser Godards monologiske tale gengivet på tv-skærm for beskueren, mens han simultant og i samme rum optages med et filmkamera, hvor filmstrimlen er synlig. *Numero Deux* er i høj grad et opgør med reproduktionens rolle i alle betydninger af ordet – også den filmiske, der i denne produktion for tv erstattes med tv-mediets mere direkte henvendelsesform, svarende til de 3 måder, apparatet indgår i filmen på: 1. den dokumentariske, haptiske form; 2. den spaltende, ikke-lineære form; 3. den direkte transmission.

Med de to tv-produktioner, som Godard og Anne-Marie Miéville producerede sammen, *Six fois deux (Sur et sous la communication)* (1976) og *France tour détour deux enfants* (1977-78), der fulgte i kølvandet på *Numéro Deux*, søgte Godard som altid et svar på billedets mulighed for at have og give betydning i det moderne. Tv-mediets direkte og tendentielt mere demokratiske, men adspredte kommunikationsform udfordredes i faste kamerapositioner, tekst monteret på billedet og lange, komplicerede monologer. I *Six fois deux* tilføjer Godard og Miéville en bemærkelsesværdig interesse for tv-seerens positionering. Godard nævner i sin monolog regnbuen som emblemet på, hvad et billede burde være, da det her er tilskuerens specifikke position i forhold til lyskilden og regnens prisme, der afgør, om man ser billedet af farvespektret eller ej. Derfor, mener Godard, burde man stille disse spørgsmål til alle billedformer: ”hvornår var du der og hvor?” og ”hvornår var lyset der og hvor?” (McCabe 2003).

Dette eksempel kan genkendes som Henri Bergsons eksempel på, hvordan man finder farvernes kvalitative samklang (Bergson 1934).³ Man kan enten finde en abstrakt fællesnævner ved at fjerne

³ I det følgende parafraserer jeg Keith Ansell Pearsons bestemmelser (2002) af dette eksempel og Deleuzes deraf afledte bestemmelser af det virtuelle.

farvernes specificitet og således ekstrahere en fælleshed, en slags farvernes genre- eller artsbestemmelse. Men denne bestemmelse er negativ, dvs. den kan ikke sige noget specifikt om f.eks. farven grøn. I abstraktionens midte er der et vakuum, en tomhed. Desuden har man i denne operation skabt en dualitet, hvor objektet er underlagt begrebet. Forskellen mellem de forskellige farver er altså noget, der ligger uden for objektet. Den er en rationel deduktion, der sætter en rumlig forskel mellem begreb (tanke) og objekt. I stedet for denne klassiske inddampning af objekter til begreber, foreslår Bergson farverne set gennem et prisme. Resultatet – regnbuens distinkte præsentation af farvernes skala – kan således ses som en dimension ved det rene hvide lys. Dette er et eminent godt billede på, hvad Bergson forstår ved begrebet *det virtuelle* som en usynligt virkende kreativ (livs)kraft, der hverken er fiktion eller abstraktion, men som vi har vanskeligt ved at begribe, fordi den kun sjældent aktualiserer sig direkte (som regnbuen). Gilles Deleuze udvider med både Augustin og Spinoza in mente begrebet at angive ”en absolut positiv eksistensmodus” (Pearson: 7), hvori modsætninger og forskelle rummes. Det virtuelle bliver hos Deleuze den eneste enhed, der er defineret ved sin evne til auto-differentiering. Det virtuelle er ikke en tom og abstrakt metafysisk konstruktion, men det modsatte: det affirmerer livet i en stadig spaltning. Det er både et kim (en enhed) og en spejling (en spaltning).

Vender vi nu tilbage til Godard, er det interessant, at han i sin store filmhistorie, produceret for tv, *Historie(s) du cinéma* (1988-1998), klart viser den kreative ambivalens, der altid har været i hans værker: Filmen (vel at mærke såvel fiktions- som dokumentarfilm) forstås dels *som en videnskabelig, næsten, nøgtern observering* af ting og virkeligheder – dels *som en mystisk kraft*, hvori genopstandelse og en mirakuløs tro på billedets (usynlige) sandhed står centralt (Hori 2004). Det sidste forstået som en sekulær åbenbaring af det virkelige gennem kameraet.

OM TIDSLIG SIMULTANITET, RUMLIG
TRANSMISSION OG HAPTISKE BILLEDER

Denne uforløste ambivalens, der bestandig udæskes i enhver Godard-produktion frem til i dag, baserer sig som nævnt på André Bazins ideer om filmkameraet, der skaber en positiv syntese mellem relikviet og fotografiet: et autentisk bevis på, at det filmede eksisterer eller har eksisteret så at sige på trods af Platons forestillinger om kunstværket som en reproduktiv kopi af det ideelle. Filmstrimlen har hos Bazin og Godard en særlig status, idet den som en sekulær udgave af Veronikas svededug kan præges umiddelbart: virkeligheden materialiserer sig så at sige som en ekstra dimension ved filmen, der således kan mere end litteratur og billedkunst, der kun kan gengive og symbolisere det virkelige. Bazin argumenterer imod montagen i film, der ret beset blot mimer den litterære metafors arbejde, mens Godard hylder montagen som brud, da denne konstant modarbejder tilskuerens mulighed for at skabe synteser. Bazin koncentrerer sig om værket som en syntese af virkelighed og mystisk *presence*, mens Godard orienterer sig mod tilskuerens møde med værket, som han ønsker skal kommunikere frem for at være en æstetisk sluttet helhed. Derfor kan Deleuze knytte Godards ambitioner til begrebet om det virtuelle, som i filmbøgerne udmønter sig i begrebet om tidsbilledets, der i sig rummer netop den multiplicering, som findes hos Godard (Deleuze 1985 og 1992).

Vi genkender Godards ambivalens mellem en rationel holdning og en hyldest til billedet i den ikonoklatiske billedstrid, der også går igen, når vi taler om nye medier. Jay David Bolter og Richard Grusin gør i *Remediation* (1998) to begreber – hhv. *hypermediacy*, der udviser mediebevidsthed og *immediacy*, der glemmer mediet – til omdrejningspunkt for deres argument: at de nye medier sideordner disse. Tilsvarende taler Jay David Bolter og Diane Gromala (2003) om, at såvel vinduets som spejlets metafor skal gøre sig gældende for digital kunst. Den avantgardistisk ambivalens, som alle Godards produktioner forholder sig uskønt

kæmpende med, er tydeligvis annulleret og uhierarkisk integreret i de nye medier.

Dette kunne umiddelbart få én til at tænke, at vi i de nye digitale medier måske kan aktualisere det virtuelle operation. Dette i forlængelse af Gilles Deleuzes læsning af instruktører som Welles, Godard, Tarkovskij, Renoir og andre. Disse kunne i tidsbilledets krystal, hvor flere tidsflager eller planer kunne ses som virkende muligheder i det samme billede, gøre det muligt for os at få en moderne forståelse af Bergsons eksempel med regnbuen som antydning ovenfor med Godard som eksempel. I filmens tidsbillede kan den aktuelle tid sanses som en flerhed af virtuelle tider, mens den virtuelle tid kun kan sanses i den aktualiserende begivenhed, hvor sansning og tanke er ét. Begivenheden udvirker en tanke, en sansning, i form af pine eller eksaltering i aktualiseringen. Det er altså kompositionen, der kan skabe en begivenhed, hvor sansning og tanke er et og således i et moment rummer en kortvarig men klar fornemmelse af noget uden for subjektets herredømme, der samtidig er lige så eksakt videnskabeligt som regnbuens dannelse. Et kvalitativt niveau, som gør, at vi alligevel har en klar intuition om, hvad der er god og dårlig kunst, hvad der er gode og dårlige handlinger. Det etiske bliver i denne forståelse knyttet til forholdet mellem sansning og tanke.⁴

INTERFACE, NYE HAPTISKE BILLEDER OG ET NYT BEGREB OM SUBJEKTET

At sansning kan give anledning til tanke er ikke en ny indsigt. Den æstetiske styrke i Dreyers *Jeanne d'Arcs lidelse og død* og *Ordet* (1955) er, at der i de haptiske nærbilleder skabes en mystisk

⁴ Se min artikel, »Alt stof udsender billeder« (2001), for en nærmere bestemmelse af sammenhængen mellem det virtuelle og tidsbilledet og forskellen mellem sense og sensation hos Deleuze.

OM TIDSLIG SIMULTANITET, RUMLIG
TRANSMISSION OG HAPTISKE BILLEDER

forbindelse mellem filmens og miraklets realitet. Triers geniale genbrug af denne æstetik i 1990'ernes Guldhjerte-trilogi skaber gennem de haptiske udfordringer af tilskuerens sanser et empatisk nærsyn og en udvidelse af den rumlige perception i stedet for optisk distanceret perception, der søger at bemestre rummet (Thomsen 2002 og 2005). Også andre dagsaktuelle kunstnere som Bill Viola og Olafur Eliasson beskæftiger sig med forholdet mellem rummet og synet. Eliassens værker fordrer et perciperende blik, som en sansning skal passere for at værket bliver et værk, i f.eks. den kunstigt producerede regnbue. Det interessante er, at han i høj grad gør det virtuelle til et objektivt filter, som man kan sanse gennem at sanse synet som en passage.

Bill Violas senere værker koncentrerer sig i endnu højere grad om synets affektive side. I værkerne *The Quintet of the Astonished* (2000) og *Going Forth By Day* (2002) benytter han sig af en helt speciel digital teknik, der så at sige ophober affektive informationer i de haptiske kompositioner. Mark Hansen beskriver teknikken således:

By exploiting the technical capacity, introduced by digitization, to shoot film at high speed and then, following its conversion to digital video, to project it seamlessly at normal speed, Viola is able to supersaturate the image, registering an overabundance of affective information normally unavailable to perception. (Hansen 2004: 6)

Denne metode er radikalt anderledes end Godards, der anfægter tilskueren gennem at insistere på bruddet mellem billederne til sansning og refleksion. Det interessante ved Bill Violas teknik er, at han gør det muligt med Hansens ord at registrere ”affektive mikroperceptioner” og at nyorientere det perceptive filmiske system mod ”intensive, kropslige følelser af selv-affektion” (Hansen: 6). I et forsøg på at undersøge denne subjektive

udvidelse ved hjælp af mediet og ikke i konfrontation med det, kritiserer Hansen Deleuzes afsubjektivering og tyer til Husserl og Merleau-Ponty. Han arbejder bl.a. med nuets fortætning og siger, at den digitale teknik, som Viola bruger, gør det muligt at sanse den affektivitet, der er livet, idet der ikke længere er tale om reproduktion men om en førindividuel registrering af potentialitet:

As an overwriting of life, the capture of a potentiality (the preindividual, affectivity) that exceeds the scope of perception and yet forms its very precondition, Viola's work shows life to be properly unrecordable, always in excess of, faster than, what can be inscribed and made available for repetition. For this reason, the aesthetic that it exemplifies – the aesthetic of new media – can be characterized by the deployment of digital technologies toward a truly creative end, one that can be creative precisely because it causes to pass through the human (the spectatorial synthesis) that which is properly imperceptible and nonsynthesizable within the temporal range common to human perception and extant (analog) media forms. (Hansen: 19)

Hansen formår med Viola som eksempel at belyse den affektive involvering af tilskueren, som nye medier formår. Andre har med stor held formået at forstå de nye medier i lyset af Deleuzes og Guattaris af-subjektivisering, der udtrykket sig i begrebet om den æstetiske begivenhed, hvor æstetik og sansning mødes. Patricia Pisters siger således meget præcist:

"According to Deleuze and Guattari, in aesthetic creation the boundaries between "reality" and "fiction" are no longer relevant, since the experience of the event is real. Consequently subjectivity can no longer be seen as something that is defined by the quality of interiority, something expressed in or projected on an aesthetic object. Rather, the subject should be seen in a non-personal way because it is formed in the materiality of the visual field". (Pisters: 152)

OM TIDSLIG SIMULTANITET, RUMLIG
TRANSMISSION OG HAPTISKE BILLEDER

Subjektiviteten dannes så at sige i sansemødet med værket og verden. Det er også i forlængelse af dette, at det bliver muligt overhovedet at forstå reality-tv såvel som betydningen af de nye mediers interface uden for en moralsk forståelsesramme. Det er overvågningskameraets, interfacets og telekommunikationens real-time effekt, der giver følelsen af autenticitet for såvel aktører som tilskuere. Som tilskuer ”rammes” man og bliver til som subjekt. Det gælder også mobiltelefonen eller web-kameraet, at man sanser sig selv som subjekt gennem den anden. I forlængelse af Webers analyse af, at tv-mediet i modsætning til romanen og filmen ikke arbejder med tidens spaltning men med rummets spredning eller udvidelse, kan man sige, at digitale medier kan udvirke momentane udvidelser eller spaltninger af rummet i den forstand, at subjektet/ tilskueren/ aktøren skabes i denne kontakt og får virkning som en slags ekko i værket. Dette ekko, som Brian Massumi forsøger at indfange i en henvisning til den såkaldte Doppler-effekt, der kendes fra målinger af lyd og planeters bevægelser i rummet (Massumi 2002), vil blive genstand for en senere analyse af, hvilket rum interaktiviteten skaber. I filmens montage var det filmens rum, der blev klippet i stykker og genmonteret med henblik på narrativ konsistens eller det modsatte (hos Eisenstein var der tale om en affekt-montage med henblik på politisk handling; hos Godard var der tale om at montere huller mellem tegn og fortolkning, så subjektet destabiliseredes). Men i begge tilfælde var montagen relateret til tiden, der spaltedes og reorganiseredes. I dag er det – indvarslet af tv-mediets direkte transmission og replay – rummet, der spaltes gennem tidens simultanitet. Rummet udvides kvalitativt gennem en mangfoldighed af flere verdener eller rum. Der er efter min mening i det performative interface tale om en kropslig involvering, der er mere end subjektiv, idet den affektive bestemmelse rækker videre end den individuelle krops subjektive positionering. Jeg mener, man i høj grad kan og bør anvende

Deleuzes begreb om det virtuelle også når det drejer sig om rummets spaltninger eller udvidelser, idet hans begreb om en ikke-personbundet subjektivitet positivt har indlejret Merleau-Pontys kiastiske bestemmelser af subjekt-objekt forholdet i sig.

AT BEGRIBE DET VIRTUELLE

Til allersidst vil jeg omtale et digitalt produceret værk, der både formår at kontakte sanser og tanker og samtidig kan fungere som noget af det nærmeste man kommer et billede af det virtuelle tilsynekomst i den aktuelle komposition i deleuziansk forstand. Det drejer sig om den tyske kunstner, Thomas Köners, værk *Banlieue du Vide*, der vandt en pris for sin digitalt producerede musik af diverse reallyde ved *Ars Electronica* i 2004. Det var dog i første omgang værkets billedkompositionen, der fængede. Billedkompositionen bestod af diverse overvågningskameraers filmning af sneklædte men mennesketomme veje og lyskryds i natlig belysning. Disse billeder skiftede langsomt fra et motiv til et helt andet, men det interessante var, at man ikke kunne se, hvornår skiftet skete. Det skete så umærkeligt og alligevel synligt, at fornemmelsen af noget udenfor perceptionen, der ikke var apparatet, stod tilbage. Senere har jeg erfaret, at der er tale om 3.000 billeder hentet fra nettet, der er komponeret sammen i anvendelsen af samme digitale teknik som Bill Violas. Musikken transmitterer ikke-menneskelige lyde. Værket giver en klar fornemmelse af noget udenfor subjektiv kontrol og erfaring, der alligevel kan manifestere sig i en sansning, der igen får sansning og undren til at danne nye tanker.

Det virtuelle er i princippet ikke tilgængelig for sanserne. Begrebet er i tæt samklang med Michel Foucaults bestemmelse af *det udenfor*, som ”relationen eller ikke-relationen” med et Udenfor, der er endnu fjernere end enhver ydre verden og samtidig endnu nærmere end enhver indre verden” (Deleuze 1990: 133, min

oversættelse). Det virtuelle er ikke sanseligt, men ikke desto mindre virkeligt. Det bliver sanseligt, aktuelt og virkeligt, når f.eks. kroppen på hudens overflade registrerer det virtuelle som en ind- eller udfoldning, der afsætter tanke og sansning i ét. En tanke sanset som en slags billeddannelse, der ikke relaterer sig til form og indhold men som f.eks. kan registrere tidens kvalitative varighed som en multiplikation af tider, hvor fortidens virtualitet nødvendigvis skabes i den aktuelle tid, der også sætter fremtidens virtualitet. Den aktuelle tid kan kun sanses som en spaltning mellem virtuelle tider, mens den virtuelle tid kun kan sanses i den aktualiserende begivenhed, hvor sansning og tanke er ét. Deleuze forklarer den basale relation mellem virtuel og aktuel som et krystallinsk billede, som enhver kan erfare ved at kigge sig i spejlet: ”Det virtuelle billede absorberer personens hele aktualitet samtidig med, at den aktuelle person ikke er andet end en virtualitet” (Deleuze 1990: 183-84).

Som man ser, har Deleuze intensiveret betydningen af begivenheden eller kraften, der ligger i de kompositionelle svingninger mellem aktuel og virtuel. Han har nærlæst Henri Bergsons bestemmelser af tidens kvalitative varighed (*durée*) og tilføjet Augustins beskrivelser af erindringens imagoer og Nietzsches bestemmelser af den evige genkomst af det samme og af falskhedens kraft. Hvor Henri Bergson tænker det virtuelle som det farveløse prisme, der bryder og derved aktualiserer farvernes kvalitative forskelle i regnbuen eller omvendt: forener farverne i et enhedsligt (men virtuelt ikke sansbart) udgangspunkt, dér opholder Deleuze sig ved den overgang, hvor det virtuelle tilblivelse bliver til som *sense* (i.e.: sansning og tanke i ét) i kompositionens eller begivenhedens kraft. På denne måde tolker han ”den evige genkomst af det samme” som det virtuelle indslag af de samme kvaliteter eller kræfter i det aktuelle fysiske og kvantitative transformationer. Man kan også få et billede på forskellen mellem de to, hvis man tænker på den franske fauvismes farverige og

indbyrdes korrelative farveflader uden repræsentationel dybde (Henri Matisse), som Bergsons tænkning inspirerede, i forhold til den ”deformationens realisme” eller ekspressionisme, som Deleuze indgående beskriver med Francis Bacon som eksempel (Deleuze, 1981).

Deleuze forsøger med Bacon at præcisere, hvordan den virtuelle transformation eller deformation kan ses som en haptisk synlig kraft i billedet, der skaber en begivenhed, hvor tilskueren ikke blot får en illustration af rædsel og terror men også sanser denne – som var det et *aktuelt* skrig. Her vil jeg opfordre til, at man ser nærmere på den deformation i skærmens overflade, den kraft, som Massumi kalder ”den frembrydende fænomenale overflades ”rum-lighed””, set som ”et abstrakt ekko af [...] virtuel[...] dybde”:

If the phenomenal is a surfacelike mix of emergent elements fusionally afold, the virtual is a recessive or depthlike superposition of effective levels askew. The ”space likeness” of the incipient phenomenal surface is an abstract echo of that virtual depth. The effectivity of the superposition – its ability to have actual effects while remaining virtual – is what is called force. (Massumi: 159-60)

Det er min opfattelse, at man i f.eks. interfacets eller i Bill Violas frembrydende affektioner har mulighed for at opleve det virtuelle som en slags ikke-synlig kraft i værket. Jeg vil ikke sige, at digitale medier pr. definition er virtuelle i deleuziansk forstand, men visse værker – massemediale såvel som kunstnerisk producerede – kan vise os den virtuelle operation og momentant fungere som det prisme, der får os til at sanse og forstå samtidig. Forholdet mellem det virtuelle og det aktuelle har fået nye medier at brydes i, og efter min mening er den nye dannelse af haptiske billeder i interfacet en rigtig god indikation på, at subjektets

personbundne perceptive positionering ikke længere lader sig opretholde. – Heller ikke teoretisk, og det giver for alvor problemer. Som Massumi siger det, kryptisk:

The digital "architecture" framing the movement typically does not itself move. [...] Open hypertext environments (like the World Wide Web) and "interactive" (relational) environments with transmutational or evolutionary potentials built in need really new virtual concepts. Or new really virtual concepts capable of grasping process unencumbered by reductive spatial or even spatiotemporal framings. They need philosophy. But that does not mean that they necessarily need philosophers. For the act of catalyzing a relational emergence is philosophy in action. The conceptual newness is there, in the event, enacted. Art, as "composition", is enacted philosophical thought. (Massumi:176)

Dette giver, om ikke andet, håb for et forestående analytisk arbejde – som et work in process og becoming.

LITTERATUR:

Barthes, Roland: (1980): *La chambre claire. Note sur la photographie*. Cahiers du Cinéma. Gallimard. Seuil.

Barthes, Roland: (1982): *L'obvie et l'obtus. Essais critique III*, Seuil: Paris 1982.

Deleuze, Gilles (1981): *Logique de la sensation. La vue le texte I og II*. Éditions de difference: Paris.

Delauze, Gilles (1983): *Cinéma 1: L'image-mouvement*. Les Éditions de minuit: Paris 1983.

Deleuze, Gilles (1985): *Cinéma 2: L'image-temps*. Les Éditions de minuit: Paris 1985.

Deleuze, Gilles (1992): "On "sur et sous communications". Three Questions about "six fois deux"; Bellour, Raymond & Bandy, Mary Lea (eds.) (1992): *Jean-Luc Godard, Son + Image 1974-91*. MoMA, New York 1992.

Deleuze, Gilles (1990): *Pourparlers 1972-1990*. Les Éditions de minuit: Paris.

Bolter, Jay David & Gromala, Diane (2003): *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts & London, England.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1998): *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts & London, England.

Hansen, Mark (2004): "The Time of Affect or bearing Witness to Life"; *Critical Inquiry. Art, Criticism and Interpretation*, Spring 04.

Hori, Junjo (2004): "Godard's two historiographies". *For Ever Godard*. Black Dog Publishing: London.

Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts & London, England.

Marks, Laura. U. (2000): *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press, Durham and London.

Marks, Laura. U. (2002): *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. University of Minnesota Press: Minneapolis and London.

Massumi, Brian (2002): *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press: Durham & London.

McCabe, Colin (2003): *Godard: a portrait of the artist at 70*. Bloomsbury Press: England.

Pearson, Keith Ansell (2002): *Philosophy and the Adventure of the Virtual. Bergson and the time of life*. Routledge: London.

Pisters, Patricia (2004): "Touched by a Cardboard Sword": Aesthetic Creation and Non-Personal Subjectivity in *Dancer in the Dark* & *Moulin Rouge*"; Bloois, Joost de (et. al.): *Discer(e)ments. Deleuzian Aesthetics/ Estétique deleuziennes. Faux Titre, 251*. Rodopi: Amsterdam & New York.

Riegl, Alois (1901/ 1927): *Spätromische Kunstindustrie*. Wien.

Scannell, Paddy (1996): *Radio, Television and Modernity*. Blackwell Publishing: London.

Thomsen, Bodil Marie (2001): "Alt stof udsender 'billeder' – om det visuelle som begivenhed"; *Fluglinier. Om Deleuzes filosofi*, Mischa Sloth Carlsen, Karsten Gam Nielsen, Kim Su Rasmussen (red.), Museum Tusulanums Forlag, København.

Thomsen, Bodil Marie (2002): "Sansernes realisme – om etik, rum og begivenhed i Lars von Triers 90'ertrilogi"; Knudsen, Britta

Timm & Thomsen, Bodil Marie (red.): *Virkelighedshunger – nyrealismen i visuel optik*. Tiderne Skifter: København.

Thomsen, Bodil Marie (2005): "The Performative Acts in *Medea* and *Dogville*, and the Sense of Realism in New Media"; Gade, Rune & Jerslev, Anne: *Performative Realism. Interdisciplinary Studies in Art and Media*. Museum Tusulanum Press: København.

Thomsen, Bodil Marie (2005): "Haptic Cinema: The Senses and Bodily Presence in Dreyer's *Joan of Arc* and von Trier's *Golden Heart* Trilogy"; Thomson, C. Claire (ed.): *Northern Constellations: New Readings in Nordic Cinema*. Forthcoming Norvik Press, London: Autumn 2005.

Weber, Samuel (1996): *Mass Mediauras. Form, Technics, Media*. Stanford University Press: Stanford, Carolina.