

Multimedieteori

-om de nye mediers teoriudfordringer



redigeret af

Henrik Juel



Henrik Juel, f.1951, Ph.D. i filosofi og kommunikation, har gennem flere år været videoproducent og eksperimenterende medieforsker, og har bl.a. undervist i medieteorier på Kommunikationsuddannelsen på RUC. Forskningsstipendiat og fra august 1995 forskningssekretær på Humanistisk Forskningscenter, Menneske og Natur, Høllufgård, Odense Universitet.

MULTIMEDIETEORI

– om de nye mediers teoriudfordringer

© Forfatteren og Odense Universitetsforlag 1997

Sat af DTP-funktionen, Odense Universitet

Trykt af Narayana Press

ISBN 87-7838-174-6

Bogen udgives med støtte fra

Humanistisk Forskningscenter, Odense Universitet

Fotografisk, mekanisk eller anden form for gengivelse eller mangfoldiggørelse er kun tilladt med forlagets tilladelse eller ifølge gældende aftale med Copy-Dan.

Odense Universitetsforlag

Campusvej 55

5230 Odense M

Danmark

Telefon: 6615 7999

Fax: 6615 8126

E-mail: Press @ forlag. ou. dk

Multimedieteori

- om de nye mediers teoriudfordringer

af Henrik Juel

Indledning

Computerteknologien har muliggjort en drastisk udvikling af nye medie- og kommunikationsformer, som forandrer forholdet mellem skriftkultur, lyd-billedmedier og mundtlighed. Begreberne retorik og kommunikation, information og æstetik undergår stadig nye forandringer. Den tekniske udvikling synes at accelerere mediemulighederne, og i den kommercielle verden skorter det ikke på salgsfremstød for isenkram og på pressedækning for software fantasier og nyskabelser inden for virtual reality, interaktiv video, telekonferencer, hypertext, netsurfing og nærmest grænseløse muligheder for at indlæse, lagre, søge, manipulere og overføre informationer af allehånde slags. Spørgsmålet er, om den analytiske og kritiske medieforskning udvikler sig tilsvarende hurtigt og gennemgribende. Er den teoretiske begribelse og den kulturelle refleksion over de nye medier på højde med emnet?

Er det tilstrækkeligt at opgradere traditionelle teorier og metoder fra medieforskning, film- og litteraturvidenskab, eller kræver den nye tekniske og kommunikative dagligdag, at den analytiske og kritiske forskning forandres radikalt? Vil en syntese af semiotik, kognitionsforskning og receptionsteori være i stand til at håndtere samspillet mellem de nye medier og den kulturelle situation? Hvorfor fascinerer cyberspace og multimedier? På hvilket teoretisk grundlag vil man være i stand til at forstå, hvordan det personlige nærvær og kropsligheden får en fornyet mening og vægt i det elektroniske univers? Ud fra hvilken filosofi kan det afgøres, om de nye medier åbner for oplevelser og handlemuligheder i en ny form for rum og tid – eller om illusionerne og pseudokommunikationen

blot når nye kommercielle højder i cyberspace? Skaber de nye medier en ny social og naturlig omverden, eller omorganiserer de blot magten over verden som den er? Og hvad har humaniora i det hele taget at byde på i forhold til de nye teknologier?

Denne bog er et bidrag til teoriudviklingen på multimedieområdet. En række danske forskere fra forskellige miljøer behandler en bred vifte af de nye mediers grundlæggende teoretiske spørgsmål og perspektiver:

Multimedier – teoriudviklingen og kroppen

af Henrik Juel, Ph.D, Humanistisk Forskningscenter, Menneske og Natur, Hollufgård, Odense Universitet. I denne artikel forsøger forfatteren indledningsvis at definere begrebet multimedier og at indkredse den særlige aura af kreativitet og erkendelse, som er knyttet til forestillingen om interaktive medier. Dernæst rejses spørgsmålet, om de nye medier kan og skal forstås på grundlag af de ældre mediers teori, eller om der er forhold ved de nye medier, som bryder radikalt med tidligere former. Artiklen påpeger, at der er visse specifikke træk ved lyd-billedmedier, som ved deres dynamiske og ikke-diskursive karakter modsætter sig en oversættelse til andre medier, og at disse træk snarere skal tænkes ind i en generel kommunikationsteori end i en traditionel semiotik. Som en antydning af en sådan intermediær kommunikationsteoris opgaver udpeges kroppens meget forskelligartede, men gennemgående betydning for de forskellige mediers udtryks- og indtryksmuligheder.

Multimedier

- teoriudviklingen og kroppen

af Henrik Juel

Hvad er multimedier?

Selve ordet multimedier slog an som modeord i edb- og kommunikationskredse fra slutningen af 1980'erne. Etymologisk betyder ordet »mange midter«: det drejer sig om mange formidlinger, og ofte kommer man vel til at tænke på mange mediemaskiner. Men set ud fra en pragmatisk brugersynsvinkel skal man næppe definere multimedier som mange forskellige, midlertidigt forbundne medier, men tværtimod som ét medie. Ordet multimedier røber noget om den tekniske historie, hvor til tider ganske imponerende opbud af apparater har været sammenstillet med det formål at få dem til at opføre sig som et medie, det vil sige som et kommunikationsmiddel eller -værktøj, som kunne integrere ellers adskilte former for lyd- og billedgengivelse, tekst, grafik og animation. Ofte har det krævet stor teknisk snilde og veludviklet tolerance over for apparatursvigt, programfejl og langsommelige procedurer at få blot en smule liv på skærmen. Men tendensen i den tekniske og kommercielle udvikling har været og er klar nok: multimedier udvikles henimod brugervenlige uni-medier. For brugeren er det interessante ikke baggrundsteknikken, men derimod, hvad man umiddelbart kan se og høre, og hvad man kan gøre med det, som man kan se og høre på en og samme mediemaskine.

Multimediet bringer synlige og hørbare fænomener sammen – og på længere sigt nok også fænomener for andre sanser. Den taktile sans er allerede involveret direkte i forbindelse med brugen af tastatur, mus, lyspen, touchscreen osv. Lyden kan være tale og sang, musik, støj, naturlige, effektlyd af alle slags. Billederne kan være stills eller levende, tegnede eller fotograferede, figurative eller nonfigurative, grafiske eller

tekstlige. Multimediets grænseflade er lys og lyd – og så nogle knapper eller håndtag. For som led i en pragmatisk definition af multimediet må det også anføres, at forløbet eller afviklingen skal være brugerstyret i større eller mindre grad. Forstået på den måde, at nogle af editor-funktionerne fra de tidligere medier nu skal lægges over til brugeren.

Rent definitionsmæssigt er det ikke tilfredsstillende, hvis interaktivitet med mediet blot består i at kunne standse eller gentage et fastlagt forløb, for i så fald ville også almindelig video kunne betragtes som et multimedie. En udstilling på et museum, hvor der er billeder, film, musik, tekster osv i forskellige rum, kan næppe heller kaldes et interaktivt multimedie, ligesom en kompliceret apparaturophobning med mange slags lagringsmedier ikke i sig selv udgør et ægte multimedie.

Med til definitionen af et multimedie må det høre, at vi oplever det, som om der er en samlet styreenhed foran os, en »central processing unit« (en CPU), som ikke bare er os selv, men et teknisk medie, og det vil i dag sige et edb-fomidlet kompleks. Netværk, hvor flere brugere har adgang til billed- og lydmateriale, og til at editere i materialet og kommunikere med det, vil set fra den enkelte brugers side også kunne fungere som en del af multimediets ydelser eller selv komme ind under betegnelsen multimedie. Såvel den tekniske som den kulturelle og kommercielle udvikling kan hurtigt betyde en ændring i betydningen og omfanget af det i dag forholdsvis velkendte begreb multimedie.

Interaktivitet

Mange af de kognitive, kommunikationsteoretiske og didaktiske aspekter som i 1990'erne diskuteres i forbindelse med multimedier blev allerede i 1980'erne diskuteret under betegnelsen interaktiv video. Interaktivitet synes at være noget væsentligt – eller i hvert fald et væsentligt diskussions-emne – ved de nye medier. Interaktivitet kan på den ene side betragtes som en hovedvej for nye pædagogiske eller erkendelsesmæssige landvindinger. Men interaktivitet kan også mere kulturpessimistisk betragtes som endnu en moderne form for salgsfremmende fascination og fordummende fængsling af forbrugeren.

Skal der være tale om en reel interaktivitet eller brugerstyring, så må det være andet end den simple justerings-, afbrydelses- eller gentage-funktion, som man har adgang til ved et TV-apparat, en video- eller CD-

afspiller. En TV-seer er normalt ganske aktiv – intellektuelt og følelsesmæssigt – som fortolkende modtager, men kan også være motorisk aktiv i forhold til apparatets eller fjernbetjeningens knapper. Kanalskift (at »zappe« eller at tage på »kanalrundfart«) mellem TV-stationer eller søgning i en biblioteks-database fortjener næppe betegnelsen interaktivitet, og heller ikke de mere simple former for net-surfing. Det må være en betingelse, at brugeren ændrer noget, editere noget, kommunikerer eller efterlader sig kommunikative spor i mediet. Video- og PC-spil fungerer således på kanten af denne betingelse, de kan være mere eller mindre udfordrende for brugeren, men ændres sjældent radikalt af brugeren. Spil er i en vis forstand interaktive, men ikke kommunikative.

Enhver biografgænger har lov til at lukke øjnene eller holde sig for ørerne og dermed bryde det fastlagte forløb op i kortere dele. Retten til at fragmentere et lineært forløb på denne måde er dog ikke den store gevinst. Men netop det at bryde med det lineære har været set som de nye mediers revolutionerende potentiale. Interaktive multimedier skulle betyde et brud med traditionelle narrative mønstre, deduktive former og monokausale strukturer. Spørgsmålet er, om dette virkelig sker, hvor gennemgribende det sker, og hvad man i givet fald får i stedet? Det fragmenterede? Det cirkulære? Det kaotiske? Eller blot en ny elektronisk udgave af klassiske mønstre?

Et interaktivt multimedie indebærer også visse ordningsprincipper for sit stof og sine forløb, men idealet synes at være, at man nu skulle få adgang til nogle andre og nye ordningsprincipper, og helst nogle, man selv som bruger er med til at opstille. Ambitioner er der nok af i den nye medieverden, men de indtil nu realiserede systemer taler ofte et ganske almindeligt gammelkendt sprog. Et ordningsprincip, som er meget almindeligt i multimediesystemer, er den hierarkiske opbygning af stoffet. Men den kan jo ikke kaldes en ny opfindelse, da den allerede for Platon og Aristoteles var fundamental for virkelighed og erkendelse. Den hierarkiske ordning af emner og veje er som oftest indbygget i systemerne og sjældnere lagt ud som et tilbud til brugeren. En anden mulighed – som synes at være den umiddelbare modsætning hertil – er at designeren åbner for mere vilkårlige associationer, for krydsspring rundt i materialet alt efter brugerens lyst. Man kan så videre tale om kombinationsmuligheder i det fremadskridende forløb (den horisontale dynamik – f. eks. hvor en person går hen), såvel som om kombinationsmuligheder i det samtidige (den vertikale dynamik – f.eks. hvilken lyd til hvilket billede).

Kombinationsmulighederne giver – hvis man fører dem radikalt igen-

nem – brugeren den næsten totale frihed til at navigere og springe i alt, hvad der er, hente nyt stof ind, forandre det, i selvvalgt rækkefølge – men det giver paradoksalt nok netop ikke en interaktivitet. I begrebet – eller rettere – idealet interaktivitet ligger også, at materialet og de strukturer, som er nedlagt over det, skal indgå i en produktiv vekselvirkning med brugerens forudsætninger og intentioner. Materialet skal så at sige ikke være helt passivt, ubegrænset og intetsigende, for så er der ingen interaktivitet, måske heller ikke et medie, hvis et medie skal forstås som kommunikationens sted.

Forestiller man sig et multimediesystem, hvor man har ubegrænset adgang til alverdens billed- og filmdatabaser, tekst og musik, såvel som ubegrænset adgang til at nydanne materiale, så viser dette tankeeksperiment, at interaktivitet forudsætter, at ikke kun brugeren er aktiv, men at også materialet, eller rettere, designerens og systemets udvalg og tilrettelæggelse af materiale og ruter og kombinationsmuligheder, yder et modspil. Hvis vi ikke er oppe imod nogle allerede nedlagte intentioner, så er der ikke tale om en interaktion, i hvert fald ikke en kommunikativ interaktion.

Faktisk kan man ikke undgå at tvivle lidt på, om der findes i streng forstand ægte interaktive multimedier. Idealet om interaktivitet peger måske først og fremmest på, at der med de nye medier skulle være tale om en anden form for reception, eller rettere om mere end den forholdsvis passive reception, som kendetegner gennemsynet af almindelig lineær video eller aflæsningen af almindelig tekst. Hyperteksten og den interaktive tekst skulle aktivere brugeren på måder, som kun vanskeligt kan begribes ud fra de traditionelle mediers receptionsteori, netop fordi der er tale om mere end reception. Måske de interaktive multimedier ideelt set skulle nærme sig andre former for kommunikation, nemlig den interpersonelle samtale, eller i videre forstand samarbejdet, bearbejdningen og opdagelsesrejsen som erkendelsesform. Det ville betyde, at den teoretiske ramme for multimedierne skulle løftes ud af de traditionelle medieteorier for i stedet at tage udgangspunkt i generelle teorier om kommunikation og erkendelse.

En konsekvens af ovenstående ræsonnement vedrørende begrebet interaktivitet synes i øvrigt at være, at der nok findes interaktive multimedier allerede, men at de måske noget overraskende ikke findes på den bruger-side, hvor de ellers for tiden er så opreklamerede. For det er snarere selve systemudviklingsarbejdet, som i dag er det ægte interaktive multimediearbejde og den egentlige kommunikative proces. Selve editerings- og pro-

grammeringsarbejdet er det ægte interaktive multimediearbejde. Her fastlægger, afprøver og korrigerer man ud fra et begrænset materiale, hvilke oplevelses- og interaktionsmuligheder brugerne, som man også indgår i dialog med i udviklingsarbejdet, skal have i et lyd-tekst-billedmedie. Det er et ægte interaktivt multimediearbejde. Men faktisk betyder denne forskydning over til produktionsarbejdet, at traditionel film-klipning og video-editering også kan forstås som en form for interaktivt multimediearbejde. Men så begynder man at komme på kant med gængs sprogbrug.

Multimedieteorier er ikke et gennemarbejdet eller veldefineret område. Der findes mange slags teorier, som gør krav på at omhandle multimediers særlige egenart. Nogle teoretiske tiltag handler om det kulturhistoriske, det mediehistoriske, eller socialhistoriske, om teknik, økonomi, samfundsgrupper, demokrati. Nogle handler om det kommunikationsteoretiske, om diskurs og udvekslingstyper, om udtryks og indtryksformer, fortælleteori og reception, om hvordan indhold eller betydning opstår, hvordan betydning designs og analyseres. Der findes med andre ord et diffust konglomerat af teorier, men feltet kan måske foreløbigt grovopdeles i på den ene side kulturteorier og på den anden side teorier om kommunikation og betydningsanalyse.

Kulturteori og nye medier

Multimediers kulturelle betydning: her møder man meget svingende vurderinger. På den ene side fortabelse af alt menneskeligt i teknikens elektroniske pseudounivers – til den anden side: den ægte frisættelse af menneskelig fantasi, kreativitet, intelligens, samvær og demokrati.

For 15-20 år siden var video den nye medieteknik, som blev udråbt som revolutionerende, demokratisk, men som også blev stemplet som lavkulturel og farlig. I dag er det multimedierne, som omtales begejstret – og med frygt og bæven på kulturens vegne.

I filmens barndom frygtede man også det tab af virkelighedsfølelse, som syntes at konstituere biografoplevelsen. Publikum kunne jo blive bange for det frembrusende tog, og forvekslede de så ikke denne virtuelle virkelighed med den rigtige virkelighed? Og hvem kunne vide, om man ved at hengive sig til filmenes stjerne- og drømmeverden måske til sidst helt ville miste kontakten med denne verden og dens social-realistiske problemer?

Var der ikke også en gang, hvor man frygtede at andre – det er nemlig altid nogle andre man frygter for – f.eks børn eller ungdommen eller andre lavere grupper – frygtede man ikke, at kvinderne ved overdreven læsning af litteratur ville fortabe sig i romanernes verden? Er det mon det samme i dag, når så mange advarer imod virtual reality-maskiner, computer-spil, eller advarer de unge om det farlige selskab de kan komme i, hvis de »hænger ud« på internettets gadehjørner?

Mange frygter et teknologisk amokløb, som styres af kommercielle interesser eller som slet ikke styres. Men der høres også andre toner i debatten, toner som tyder på et opgør mellem forskellige kultur-klasser: skiftet fra skriftkultur til billedkultur er også et skift, som berører nogle tidligere privilligerede kulturbærere en del af deres magt og ære. De skriftkloge har aldrig brudt sig om dem, der taler i folkelige billeder. Og der er måske andre kulturopgør på spil her: en udvikling fra helhedsværker til opbruds-flygtighed, fra envejs massekommunikation til flervejs brugerkommunikation, fra en relativ enhedsmæssig kultur til et krydsfelt af subkulturer uden lokalisérbar overkultur.

Betydningsteori og nye medier

Det sker ofte uvilkaarligt, at man forsøger at forstå og teoretisere over nye mediefænomener i lys af gamle, og det er meget forståeligt, ikke mindst i lys af hvilke institutioner, der varetager sådanne opgaver. Kender man teatret, er det nærliggende at forsøge at forstå biograffilmen herudfra. Kender man biograffilmen, er det nærliggende at forsøge at forstå TV herudfra. Kender man TV, så kan man vel også derudfra forstå nye elektroniske medier – eller kan man? For hvad nu hvis der er tale om medier, som på nogle punkter er radikalt nye? Hvad nu hvis det omvendt er sådan, at den teoretiske forklaringskraft går fra de nyeste medieformer til de ældre (omtrent som Marx mente at først den udfoldede kapitalisme kastede teoretisk lys over de tidligere former for vareproduktion)?

I en stor del af de medie- og kommunikationsteorier, som er på markedet i dag, tilskrives verbalsproget og især skriftsproget en dominerende funktion i teoridannelsen for alle andre medier – og det sker som regel upåagtet og som en selvfølge. Litteraturteoretiske institutioner synes at levere såvel teoretikere som teorirammer til allehånde andre kulturfænomener og medier. Læsning fortsætter som den har gjort siden renæssancen som model – som den teoretiske og akademiske model – for

tilegnelsen af billeder og lyde. Lingvistisk orienteret tegnteori har været udgangspunktet for mange forsøg på at begribe billeder og levende billeder. I sit berømte essay fra 1964 *«Le cinéma – langue ou language»* advarede Christian Metz imod at betragte films lighed med verbalsprog som andet end et interessant tankeeksperiment, som endelig ikke måtte til-dække de radikale forskelle. Men det blev alligevel starten på en lang række forsøg – også fra Metz' egen side – på at forstå film som ufuld-stændigt verbalsprog.

Semiologien og semiotikken blev siden kraftigt udvidet og revideret, ikke mindst med inspiration fra Charles Sanders Peirce. Spørgsmålet er imidlertid, om det tegnteoretiske udgangspunkt er det mest egnede til at begribe de nye dynamiske mediers egenart. Sætter man sig den – skulle man tro – simple opgave at forstå, hvad et klip er i film eller for dens sags skyld i et multimedieforløb, kan man godt forsøge at beskrive det som en slags tegn. Men det er et højst mystisk tegn, eftersom det jo i sig selv ingenting er, men alligevel er tegn på, at nogen her har gjort noget – hvilket dog sjældent er lige det, der skal peges på. Klippet er det, som ikke er der mellem to segmenter, som hver især betyder noget, men når de bliver sat sammen af dette klip – som ikke er noget selv – så begynder de først virkelig at betyde noget, og så tit noget andet. Heller ikke kamerabevægelser, disse meget diffuse og udflydende træk, som er noget af det mest betydende og karakteriserende for filmiske medier, synes at lade sig oversætte til tegn i semiotisk forstand. Tegnanalyser har vanskeligt ved at gribe de dynamiske træk, som er stedet – eller rettere – tiden, hvor lys og lyd bliver levende. Og hverken klip eller kamerabevægelser lader sig oversætte særlig godt til noget i skrift- eller talesproget.

Selv om der på et narratologisk niveau, altså hvad angår fortælleformer, det dramatiske forløb, kan ses mange paralleller mellem verbalsproglig og filmisk fortælling, kniber det alvorligt med andre aspekter af det, som kan kaldes den horisontale dynamik. Bevægelsen i og af billedet, mon-tagen af forløb med klip eller spring eller klik eller links i et multimedie: alt dette lader sig ikke forstå ud fra kun litterære læsebriller. Der findes dog litteratur, som omvendt kan forstås som tilløb til multimedieagtig interaktiv hypertext.

Inddrager man endvidere films eller multimediers særegne dynamiske forhold mellem billede, tale, musik, effektlyd og eventuelt skrift, altså hele den vertikale dynamik, bliver det endnu tydeligere, at her slår pa-rallellen til skriftsproget ikke til. En teori med udgangspunkt i skriften er ikke nødvendigvis den bedste til at forstå, hvad der sker med skriften, når

den spiller sammen med lyde og billeder. Skriften behøver ikke være det paradigmatiske udgangspunkt for en teori om sådanne medier, som netop synes i stand til at inkorporere skriften. Man kunne provokatorisk spørge, om skriften ikke snarere er en meget ufuldstændig form for film? Om bøger er en forform til multimedier?

En anden vanskelighed for en teori om de nye mediers egenart skyldes måske massekommunikationsforskningens noget tvivlsomme viden-skabsteoretiske arvegods fra bastant sociologi, behavioristisk psykologi og en – trods mange aflivningsforsøg – stadig genkommende positivis-tisk opfattelse af sprogets funktion, det sprog, hvis teori mange samtidig ville udbrede til al kommunikation. Groft sagt har man nemlig opfattet sprogets væsentligste funktion som det at meddele sandheder om ver-den. Beskrivende udsagn skulle være kommunikationens kerne, deskrip-tive og diskursivt identificerbare budskaber sendt fra det ene veldefi-nerede subjekt til det andet – eller alle de andre. Men sprogteorien er kommet videre; det er ingen overraskelse mere, at vi med sproget gør – eller performer – andet end at sende udsagn. Vi handler, lover, truer, forfører og gør meget andet med sproget – og det gør måske også meget andet med os. Og at love, true og forføre, det er jo netop ikke noget, som vi kun gør med sproget. Netop sproghandlingsteorien synes at vise, at sproget er en del af et mere omfattende interaktionskompleks. Vi gør også noget med kroppen og med hinandens identitet, når vi lover og truer og forfører – tydeligst i den nærværende, ikke teknisk formidlede samtale, i den umiddelbare interpersonelle kommunikation.

Betyder denne sprogopfattelse, at man skal gøre den gode gammel-dags samtale – eller bredere og bedre – det almindelige, direkte samvær til det teoretisk primære: til den basis hvorfra andre kommunikations-former skal forstås? Og vil det være rimeligt? Skjuler der sig ikke en no-stalgisk idealisme og en teknologiangst i forherligelsen af den personlige samtale? Et er at skriften måske ikke kan levere os tilstrækkelige modeller for en forståelse af de moderne medier, men hvad kan så? Man skal næp-pe uden videre indsætte den mundtlige samtale, og slet ikke hvis den forstås som en ren sproglig udveksling uden krop, eller som en haber-mask idealtilstand, som kommunikationsteoriens fundament, men snarere udvide sprogteorien så meget, at den opgives eller underordnes un-der en mere generel teori om interaktion og kommunikation. Først derfra kan man begynde at spørge fænomenologisk om, hvad nærvær og ud-veksling er for noget i de nye medier.

Kroppen og betydningsdannelsen

Med de senere års opsving for kognitionsforskningen har også medieforskningen fået tilført nye teoridannelser spændende over et vidt felt fra f.eks. billedteori til genreteori. Kognitionsforskningen har i særlig grad fokuseret på en bestemt del af kroppen, nemlig hjernen, hvis opbygning og funktionsmåde betragtes som væsentlig for perception og erkendelse i vid forstand. Dermed er dog kun en lille del af de kropslige aspekter, som burde være relevante for medieteorien, kommet på dagsordenen. Fænomenologiske teorier har fra en anden side taget fat på nærværet og begivenheden, men generelt synes kroppens rolle stadig at være underbelyst i medieteorien, og det gælder for så vidt for alle medier fra den mundtlige samtale over skriften til film, multimedier, virtual reality osv.

I en kommunikationsproces har kroppen en funktion i betydningsproduktionen og i betydningstilegnelsen både på afsendersiden og på modtagersiden. Begge har jo en krop. Sådan ser det ud for en simpel betragtning. Blot skal dette kropslige og disse sider beskrives lidt mere nuanceret, for der skjuler sig måske en hel del teoretiske og uheldige forudsætninger i begrebsparret «afsender og modtager». For hvem siger, at alle kommunikationsprocesser kan og skal forstås på denne måde? Kan vi være sikre på, at et interaktivt multimediesystem har en helt så klar af-sender og modtager som f.eks. et brev sendt med postvæsnet (Posten kan gå galt, men det berører ikke princippet om identifikation)? Hvem siger i øvrigt, at den gode gammeldags samtale virkelig kun har to identificerbare afsendere og modtagere? Og hvad er det så de sender: er det budskaber? Sender man budskaber, verificerbare udsagn om verdens beskaffenhed – og er det det eneste eller det vigtigste, man gør – når man konverserer om vejret med naboen, eller snakker med sin søn om legetøjs-jernbanen?

Måske skulle man hellere tale om, at kommunikation uanset medie har to kropslige aspekter: en udtryksside og en indtryksside. Dette begrebspar skal ikke forveksles med signifiant og signifié eller andre kendte termer fra semiotik og lingvistik. Tværtimod, med disse begreber om betydningsproduktionens udtryksside og indtryksside (eller expression og impression) skulle der gerne skabes afstand til almindelig sprogfixeret kommunikationsteori. I det følgende forsøges begrebsparret udtryk og indtryk anvendt således, at de også dækker kroppens rolle ved non-verbale kommunikationsformer. Dermed skitseres en kommunikationsteori eller måske rettere en interaktionsteori, som tager fat på et niveau over

verbalsproget. Dvs. en teori som skal kunne omfatte både sproglige og ikke-sproglige udvekslinger. Det verbalsproglige betragtes som en underafdeling af handlingsformer under en generel interaktionsteori, hvilket synes at kunne få konsekvenser på en lang række områder.

Kroppen og det mundtlige

At kroppen er til stede i den mundtlige kommunikation siger ordet: munden er der, tungen, tænderne, udåndingsluften osv, alle disse kropsdele former det, som siges. Tænderne sætter så at sige sit aftryk i den luftstrøm, som vi trykker ud af os selv. Lyden i rummet er vores udtryk, eller måske bedre, et aftryk efter vores krop. Og på den anden side, på lytterens plads, er der naturligvis et øre, helst to, og dertil hørende andre kropsdele, da øret alene jo intet forstår. Der er en krop, og det er her det aftrykte gør indtryk. Skal vi nu bevæge os over i neurofysiologiske eller hjernekirurgiske modeller for at finde passende teorier? Eller kan man også tale fænomenologisk om talen?

Når vi hører nogen sige noget, hører vi *ikke* først en udsagnskæde og bagefter, som en slags sidegevinst, hører vi måden det siges på. Stemmens karakteristiske hæshed, usikkerheden, humoren, altså den talendes personlighed og krop er til stede med det samme. Vi ser også med det samme samtalepartnerens (eller -modstanderens) mimik, fagter og bevægelser – nogle af disse træk er måske uintenderede. Nogle af de kropslige udtryk er måske i modstrid med hinanden, kropsholdningen kan være afvisende, stemmeføringen slesk. Det, som man synes lyder godt, kan synes trivielt, når det ses i en udskrift.

Der skal ikke her plæderes for, at vi har en særlig umiddelbar tilgang til andre personers spontane livudtryk, eller at en intuitiv indfølelse skulle kunne danne basis for en særlig eksistentiel værensmåde, en særlig etik eller lignende. Oprindelighed og umiddelbarhed er ikke og har aldrig været det, vi møder eller mødes med, tværtimod er der i vores personligheder og kroppe indskrevet allehånde spor af private og kulturelle erfaringer, kønsbetingede og socialt betingede roller osv. Så når det her skal betones, at vi i en almindelig samtale oplever det kropsligt medklingende og medkonstituerende og med-betydningsdannende, så er det ikke for at sige, at dette er et særligt rent eller umiddelbart eller intuitivt område. Der er her som ved andre »tekster« tale om noget gennemfor-

midlet, om sammenvævninger. Både kroppen og samtalen er selv »tekster« i betydningen noget sammenvævet.

Selv når man skærer det synlige væk, og kun har stemmen at lytte til, som i telefonen eller radioen, så bliver der ved med at optræde en kropslighed: vi hører talens sanselige, æstetiske eller lyriske kvaliteter. En computergenereret stemme mangler tydeligvis den menneskelige krop, hvilket gør den næsten uforståelig – det gør den på en måde skriftagtig.

Små børn lærer at tale nærmest som en slags kropslig udfoldelse. Tale er for barnet gymnastik med lyd. Man kan lære et lille barn at sige »far« længe før det kan (– endsige har tænkt på at –) sige »mor«, ved at lade lyden »far« ledsage en eller anden bevægelse, som barnet finder sjov, og som det kan efterabe.

Men ikke kun barnets første ordlyde, også den egentlige sprogbrug og begrebsdannelse er knyttet til kropslige udfoldelser og interaktioner med andre personer. En lille drengs første sætning var: »Du er dum, ikke låne«, hvilket han sagde, idet han rev sin legetøjsbil tilbage, ud af hånden på sin far. Barnet sagde noget vredt og truende. Og faderen forstod, hvad det var, mere på grund af tonefaldet end på grund af ordenes semantiske krydsrelationer. Vi forstår, voksne såvel som børn, hvad det vil sige at være vred og truende. Det er ikke kun noget man er i sproget, det er noget man er i kroppen og i en interaktion med andre. Det kropslige aftryk på det, som udtrykkes, forbliver væsentligt for betydningsdannelsen. Og det kropslige indtryk og en vis form for efterabning, eller mime-sis, bliver ved med at være en væsentlig basis for en forståelse af det, som siges.

Kroppen og det skriftlige

Skriften er på mange måder længere fra det kropslige end talen, mere abstraheret fra det personlige nærvær, fra mødet som begivenhed. Men skriften viser dog altid på en eller anden måde hen til sit ophav, til den som forsøger at handle og udtrykke sig gennem mediet. Kognitionsforskere som Lakoff og Johnson har gjort os opmærksom på, at en lang række almindelige talemåder, metaforer og orienteringsmåder i sproget, og altså også i skriftsproget, meget klart henviser til vores kropslige natur. Hvis vi ikke var kroppe ville vi ikke vide, hvad der var op og ned i sproget, så at sige.

Det er bl.a. fordi vi i vores sprog og erfaringer er så tæt sammenvævede med vores eget kropslige medium, at computere har så svært ved at forstå os – eller omvendt: computere kan lære en del talegenkendelse, men de har meget svært ved at forstå ironi eller andre konkrete situationsbetingede eller kropsbetingede talemåder. At skabe en kunstig intelligens, som vi kan snakke fornuftigt med, er ikke kun et spørgsmål om at få en maskine til at kunne regne hurtigt nok, eller mønstergenkende hurtigt nok, det er ikke kun et spørgsmål om maskinens intelligens – det er et spørgsmål om, hvilken krop den har. Maskiner, som ikke har en menneskelig krop, kan simpelthen ikke sætte sig ind i, hvad det vil sige at være menneske, og de kan derfor heller ikke håndtere sproget menneskeligt.

Så det er ikke kun i håndskriften, at kroppen er til stede. Skriften har – også i de elektroniske medier – sine materielle og sanselige særtræk. Vi skriver vigtige ord med fed skrift som for at give dem kropslig pondus, eller med kursiv, for at vise hvor ivrigt ordene læner sig fremad. Dette lyder måske mest som små morsomheder. Men der er andre subtilere former: mange tekster får deres særlige betydning i kraft af det rytmiske eller lyriske. Nogle tekster skal nærmest læses højt, eller man skal læse dem højt inde i sig selv, for at få deres særlige kvaliteter, og deres særlige betydninger, frem. Rim, rytme, det metriske, det lyriske: det appellerer til sanseligheden, til kroppen – man kan synes, at det kilder, når det rimer – men måske er sådanne aspekter ved skriften, også mere subtile og generelle, medkonstituerende for skriftens betydning.

Når en samtale ser så underlig og nærmest uforståelig ud, når den bliver skrevet slavisk ud, som en båndudskrift, så skyldes det jo netop, at meget af det kropslige falder væk. Forestiller man sig den almindelige samtale i en togkupe skrevet ud, så vil den bagefter forekomme kaotisk og absurd. Men det er også et velkendt fænomen, at et ellers udmærket skriftligt oplæg kan miste ved at blive læst op: det er ikke ligegyldigt, hvem der lægger sin stemme oven i den stemme, som taler gennem skriften.

Kroppen og de nye medier

Klip er et velkendt virkemiddel i film og i filmiske indslag i multimedier. Det er ikke ligegyldigt, hvor eller hvornår der klippes, cuttes, skæres – eller for den sags skyld fades, whipes eller overblændes. Klip er et ud-

tryksmiddel. Et aftryk af klipperens intentioner, eller i det mindste et spor af, at her har nogen villet noget eller i det mindst gjort noget. En af grundene til at vi ved, at det vi ser på er en film eller et tv-program eller en computerskærm og ikke et vindue i dagligstuen er jo, at der en gang imellem er klip i programmet – det er der ikke i vinduets udsigt. Men klippet bliver ikke kun en del af betydningsdannelsen ved at det peger tilbage på klipperen: de fleste klip forløber ubemærkede. Kun de påfaldende klip peger mere eksplicit bagud, ligesom en påfaldende kamerabevægelse, framing osv kan gøre det.

Og på receptionssiden, på indtrykssiden: klippet gør indtryk på os, netop fordi det rykker i vores krop. Vi har ikke bevæget os en smule, vi sidder helt stille på stolen, men alligevel er vi nu pludselig et helt andet sted, i filmen altså, eller på CD-rom'en. Eller tiden er en anden. Eller vi er tilbage, så at sige ved tiden før, ved en samtidighed, som er karakteristisk for mediet. Springene i tid og sted kan mærkes, og de mærkes både via billedsiden og via lydsiden. Der kan være klip i både lyd og billede.

Kamerabevægelser, som også er noget særegent ved de nyere medier med levende billeder, findes i mange varianter: travel, tilt, zoom, panorering osv, kranbevægelser, håndbåret kamera, og selv sådan noget som defocusering eller blændeskift kan kaldes kamerabevægelser, idet også de viser hen til noget som nogen gør, denne gang som regel fotografen og ikke editoren som før, men dette sidste er ikke så væsentligt (computeranimationer arbejder også med kamerabevægelser, omend der ikke er et kamera til stede). At kunne zoome er en fantastisk form for bevægelse. Vi sidder stadig helt stille, men vi forstår, hvad der foregår på skærmen, netop fordi vi ved, hvad det vil sige at gå – rent fysisk – tættere på noget. Og vi forstår også, at der nok i en mere overført betydning er tale om, at vi nu skal gå tættere på noget. Velkendt er det også at en hektisk kameragang kan afsætte en nærmest fysisk fornemmelse af noget hektisk i tilskueren – eller udløse kvalme. Kamerabevægelserne producerer betydning. I de digitale redigeringsprogrammer er der et utal af effektmuligheder. Bruges de uden nærmere indholdsmæssig motivering mimer de måske mest søsyge eller synsforstyrrelser (eller at redigeringsanlægget er fra begyndelsen af 90'erne) – kropsligt er det dog.

I multimedier og i mange computerspil er en del af kontrollen med klip og kamerabevægelser lagt ud til brugeren. Her bliver brugeren selv kropsligt aktiv. Det er ganske vist ikke den store fysiske udfoldelse – man trykker på en knap eller to, man river lidt i en joy-stick. Det kan være mere eller mindre hektisk, i spil oftest mere, men det er alligevel som

gymnastik betragtet en noget tam udfoldelse. Indgrebene er imidlertid ganske afgørende for programmets eller spillets videre forløb.

Endelig må det understreges, at det er vanskeligt at forstå de mest almindelige dramaturgiske fænomener uden at referere til kropslige oplevelsesformer. Et forløb er spændende, fordi vi også bliver kropsligt spændte; der er fremdrift i programmet på skærmen, der er noget som skubber os videre. Suspense i film svarer også til en kropslig tilstand, gys ikke mindre. Hele den horisontale dynamik refererer på mere end blot metaforisk vis til kropslige forståelsesformer.

Og det samme gælder for den vertikale dynamik, som i øvrigt ikke er nær så velbeskrevet: den samtidige oplevelse af lyde og billeder afsætter også en form for kropsligt mærkbare indtryk. Der er tale om en spænding på stedet, samspillet mellem de forskellige aspekter kan være harmonisk eller disharmonisk. Vi er mest vant til at opleve, at tale, billede, musik osv går ind i en glat harmonisk samvirken, men i ganske mange sammenhænge og ikke kun i avantgarde værker opereres der med at aspekterne (eller om man vil: medieelementerne billed, musik, speak, effektyd, tekst) peger i forskellige retninger. Det giver særlige klange eller stemninger, det giver spændinger og et rum, hvori følelser og erkendelser kan udfolde sig. Ganske som samspillet af forskellige instrumenter har betydning for musikken, har samspillet af de forskellige spor betydning i multimediet. Og det lader sig vanskeligt formalisere til enkle regler.

Denne meget summariske gennemgang af felter, hvor kropsligheden kunne fortjene mere opmærksomhed, er her anført i et forsøg på at underløbe to af de for tiden mest dominerende tendenser i kommunikations- og medieteoriernes verden. Den ene tendens er forankringen af teorier i en sprogopfattelse, som er verbalsprogligt fixeret, og som ikke tilgodeser kroppen. At tale om kropssprog sker ofte alt for stedmoderligt, også hvor det explicit tematiseres. Den anden er kognitionsforskningens tendens til at forskrive sig til den frenologiske tradition og lokalisere bestemte forståelsesformer til strukturer, som findes som medfødte moduler i hjernen. I de forskellige medier er der meget mere af den levende krop, som har betydning.

Krop som tema i nye medier

Kroppen er ikke kun medium i betydningsproduktionen og i betydnings-

tilegnelsen, kroppen og det sociale nærvær viser sig også som et påfaldende tema i de nyeste medier. I de mest moderne, teknisk avancerede medier, synes der at være en særegen fascination af den menneskelige krop som fysisk kraft og fremtræden. Man kan således tale om en slags ultra-moderne kropsfetichisme, hvor fetichisme-begrebet her er hentet mere fra Marx end fra Freud.

Til den kulturteoretiske fortolkning af de moderne medier kan man således spørge: er det rigtigt, at mange af de videospil og computerspil, som er på mode og i handlen, i meget høj grad har at gøre med især maskuline fantasier om kropslig kraft og udfoldelse? Er der ikke påfaldende mange spil, hvor der skal kæmpes rent fysisk med våben og med de bare næver mod forskellige brutale skurke? Ser jeg-repræsentanten på skærmen ikke ofte ud som et noget overmenneskeligt muskelbunt, som i øvrigt behersker allehånde tekniske apparater og maskiner? Og som nogle gange kan springe og flyve osv langt ud over kravene til almindelige olympiadedeltagere.

Og i virtual reality's verden: er det ikke rigtigt, at der her er en markant interesse for repræsentation af den menneskelige krop? Ganske vist kan man på fabrikantens og programmørens vegne indvende, at man skam kan få mange nyttige ting ud af at tage en handske på og så se en elektronisk kopi af egen hånd foretage sig noget på en skærm. Men der er knyttet en særlig fascination hertil, og der er en emfatisk interesse for animationer, som gengiver menneskekroppen og dens bevægelser. Og interessen befinder sig på et andet plan end den velkendte interesse for at se menneskekroppe på film. I virtual reality identificerer man sig ikke kun med figurer, som ligner en (eller med filmhelte og filmheltinder, i hvis sted man gerne ville være), men man er til stede som en figur, der handler og bevæger sig. Det kan godt være, at virtual reality systemet kun giver et meget dårligt billede fra sig, en lav opløsning, hakkende bevægelser, grumset lyd, men som kropsligt handlende er man til stede et nyt sted, hvor man møder udfordringer: glubske monstre, svært bevæbnede fjender og andre medmennesker. Billedet af kroppen ligner måske dårligt, men repræsentationen af kroppen som handlende nærvær kan være meget livagtig.

Og hvad er det for virtual reality verdener man forsøger at bygge op elektronisk: ud over de voldsomme kampscener og akrobatiske tarzan-øvelser, så synes idealet at være globale landsbyer, hvor virtuelle kroppe kan færdes og mødes for at snakke sammen, måske røre ved hinanden. Internettet bevæger man sig ud på, mens kroppen bliver hjemme – men

er den alligevel ikke med som mere end et nødvendigt substrat?

Deri kan man fornemme en moderne krops-fetichisme: en søgen efter den kropslighed og det kropslige nærvær og samvær, som vi hele tiden er, men som vi måske alligevel synes, vi er ved at afhænde i både den elektroniske og den ikke-elektroniske virkelighed.



Multimedieteori
- om de nye mediers teoriudfordringer
redigeret af Henrik Juel



Hvorfor fascinerer cyberspace og multimedier?

Vil de ny medier forandre vores identitet, vores forståelse af hinanden, vores opfattelse af verden?

Vil de nye medier åbne for en ny slags tid og rum med nye oplevelser og handlemuligheder - eller vil illusionerne og pseudokommunikationen blot nå nye kommercielle højder i cyberspace?

Det traditionelle magtforhold mellem mundtlig kultur, skriftkultur og lyd-billedkultur er sat i bevægelse - men hvem har manualen?

Er det tilstrækkeligt at opgradere traditionelle teorier og metoder fra medieforskning, film- og litteraturvidenskab, eller kræver den nye tekniske og kommunikative situation, at den analytiske, pædagogiske og kritiske forskning forandres radikalt?

Kan teorierne følge med?

En række danske forskere giver her deres svar på udfordringerne fra de nye medier.

