

# MedieKultur 36

2003

Copyright: Forfatterne og MedieKultur  
Omslag: John Adam Lindeballe, MAA, IDD

Tryk: Werk's Offset, Aarhus  
ISSN 0900-9671

## Redaktion

Tem Frank Andersen, Aalborg Universitet: tfa@hum.auc.dk  
Lisbet Borker, Øregård Gymnasium: lborker@hotmail.com  
Stig Hjarvard (anmeldelsesredaktør): stig@hum.ku.dk  
Bent Steeg Larsen, Politikens Hus: bent.steeg.larsen@pol.dk  
Tove Arent Rasmussen, Aalborg Universitet: tover@hum.auc.dk  
Rikke Schubart, Syddansk Universitet (ansv.):schubart@litcul.sdu.dk  
Henrik Søndergaard, Københavns Universitet: henriks@hum.ku.dk  
Thomas Tufte, Københavns Universitet: T.Tufte@pubhealth.ku.dk  
Kirstine Vinderskov, DR: kii@dr.dk

## Redaktions- og tidsskriftadresse

MedieKultur  
c/o Institut for Informations- og Medievidenskab  
Aarhus Universitet  
IT-parken  
Wiener-bygningen  
Helsingforsgade 14  
8200 Århus N.  
Tlf. 8942 9202 (kl. 9-15)  
Web: <http://www.mediekultur.dk>

## Giro

4 10 62 96

## Priser

Abonnement for 2003/2004 (nr. 37 og 38): dkr. 190, studerende dkr. 110.  
Enkeltnumre: dkr. 110.  
MedieKultur nr. 1, 2, 3, 7, 10, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 26 og 31 er udsolgte (se temaoversigten bagerst i dette nummer).  
Nummer 14-27: Ved køb af mindst 5 numre i samme bestilling: 50 kr. pr. eksemplar. Nummer 4-13: 30 kr. pr. eksemplar. Ved køb af mere end 2 numre: 20 kr. pr. eksemplar.  
Tidligere numre af det gamle Massekultur og medier: 20 kr. pr. eksemplar.  
Abonnement og enkeltnumre bestilles ved henvendelse til redaktionen.

## Udgiver

Sammenslutningen af Medieforskere i Danmark

# »Load the programme«

## – Film & Computerspil

To scener er blevet klassiske. Den første er en kampscene. Neo (Keanu Reeves) står over for den muskuløse og erfarne Morpheus, der udfordrer ham til kamp i filmen *The Matrix* (1999). Kom nu, vinker Morpheus. Kæmp. Men hvordan har Neo en chance, når han er forvirret og afkræftet efter at være blevet vækket af sin livslange 'dvale' i en maskinlivsmode, der drænede hans krop for energi, mens den fyldte hans sind med billeder. Svaret er enkelt: indlæs programmet! Neo bliver koblet til computeren, et softwareprogram gør ham til mester i martial arts, og en to vupti kan de akrobatiske kampscener begynde, med modstandere der danser op og ned ad væggene.

Den anden scene er afsløringens tidspunkt: Morpheus tilbyder Neo to piller, en rød og en blå. Den blå giver glemsel, forklarer Morpheus, den røde giver indsigt. Hvad skal det være: rød eller blå? Vores helt vælger selvfølgelig den røde pille, verden forvandler sig for hans øjne, og intet er længere det samme. Ned i kaninhullet går det, med reference til *Alice i Eventyrland*, og Neo går gennem spejlet, der bliver blødt som smeltet bly og suger ham ind i... Ja, ind i den reelle virkelighed. For hotellet, hvor han og Morpheus sidder i charmerende art nouveau-forfaldne møbler er blot en digital simulation. Det ligner en verden, et liv – men er altså en løgn.

Wachowski-brødrenes film handler om Neos kamp imod the Matrix, et computerprogram skrevet af maskiner til at holde menneskesindet beskæftiget, mens kroppene leverer energi til den maskinelle fremtidsverden. The Matrix er med andre ord en illusion, en falsk virkelighed som menneskene skal vågne op fra. Referencer til marxismens 'falsk bevidsthed', til Frankfurterskolens kritiske teori, til vestens intellektuelle baggage fra Oplysningstiden og frem til den Habermaske kritik af det borgerlige samfund er tydelig. Erstat illusioner med realiteter! Tag virkeligheden i hånden, forlad tv-sofaen og gå ud og forandr verden!

Scenerne i *The Matrix* tematisere to ting, der går igen i dette nummer af *MedieKultur*. Det før-

ste er samspillet mellem filmen og den digitale fiktion, der ikke længere 'kun' handler om digital æstetik. Ja, vi har set Forrest Gump hilse på John F. Kennedy i *Forrest Gump*. Vi ved udmærket, at bussen i *Speed* ikke svævede hen over noget hul i motorvejsbroen. Og vi lod os heller ikke narre af, at Robert De Niro og Al Pacino sloges mellem lettende og landende fly. Det er altsammen en digital illusion. Computergenerede billeder (CGI, Computer Generated Images) bruges i dag overalt med større eller mindre tydelighed. Men de har samtidig også fået et eget liv. De har fået krop og sjæl, er blevet levende og fysisk nærværende på en ny, spirituel måde. Fra den morfende skurk i *Terminator 2: Judgment Day*, der stjal rampelyset fra Schwarzenegger, til Spielbergs dinosaurer, der gjorde *Jurassic Parc* til en milepæl i filmhistorien. I dag er den digitale Gollum den mest menneskelige af persongalleriet i *Lord of the Rings: The Two Towers*, hvis digitale orker var programmeret til at kæmpe, men hellere ville flygte og derfor måtte reprogrammeres. Når Neo indlæser et kampprogram, er dette meget mere end blot special effects. Det er en hilsen til computerens software, hans glidende bevægelser er både en reference til computerspil som *Tekken* og *Mortal Combat* og samtidig en hyldest til Bruce Lee og Hongkongs lange tradition for actionfilm med martial arts. Computerspillet og den digitale æstetik sætter ikke alene rammerne for en film som *The Matrix* – de udfylder dem også. De digitale billeder og den ny teknologi er blevet den røde pille, der skaber nye fortællinger, nye billeder, nye mulige visuelle verdener.

Den anden ting, der er en rød tråd igennem dette tema, er vores ambivalens over for den digitale fiktion. Og her bliver symbolikken i den røde og den blå pille ganske avanceret. For når Neo sluger den røde pille – der symboliserer viden – giver den ham kendskab til maskineriet bag illusionen. Den røde pille afslører manipulationen – og gør det samtidig muligt for Neo at beherske nøjagtig samme programmer som de onde agenter. Den røde pille gør Neo til herre over dét, der

netop bliver tematiseret som falsk, frastødende, forfærdeligt. Den blå pille – glemslen – hjælper derimod ingen. Den fører ingen vegne hen, tager os kun tilbage til hverdagens tristhed.

Ser vi dette som et billede på forholdet mellem realisme på den ene side og digital manipulation og simulationer på den anden side er sagen ganske speget. På den ene side er vores kulturs opfattelse af fiktioner og digitalisering præget af et krav om ærlighed og ægthed. Helst bør ting være, hvad de giver sig ud for, hvorfor Dogmebølgen netop er et finkulturelt oprør imod de fordømmende amerikanske genrefilm, som vi (europæere) ikke bør spille tiden med. På den anden side er vi fascineret af dét, der kan visualisere vores drømme og fantasier, der kan tage os ind på den anden side af spejlet. Vi vil gerne gå med Alice *through the looking glass*. Vi er – ligesom Neo – både bange for at blive 'opslugt' af den digitale illusion, og parat til at indlæse programmet for at deltage i de sjove kampscener.

De fire temaartikler handler om forholdet mellem filmen, computerspillet og den digitale æstetik. Bo Kampmann Walther gennemgår i sit bidrag forholdet mellem film og computerspil, og præsenterer os for en systematisk model for, hvad han kalder en *lucidografi* – en lære om forholdet mellem spil og film. Fra brugen af point-of-view til rumlighed i henholdsvis spil og film diskuterer Walther, hvordan de to medier har lært og fortsat lærer af hinanden i en relation, der ikke er et modsætningsforhold, men en berigende dialog i konvergensens tidsalder. Filmen er nok det ældste medie med den længste visuelle tradition, til gengæld giver spillet indput med nye visualiseringsteknikker, nye fortælleformer og nye identifikationsmønstre. *Bullet time* i *The Matrix*, hvor den kvindelige helt 'fryses' i et spring, mens kameratet drejer i en 360 graders akse omkring hende, er et eksempel på computerspillets og den digitale æstetiks dramatiske indspark i en filmisk æstetik.

Den engelske filmforsker Kim Walden sammenligner i sit bidrag den kvindelige helt i computerspillet *Tomb Raider* med hendes cinematisk søstre i filmene *Lola Rennt* (1999) og *Lara Croft: Tomb Raider* (2001). Hvordan har computerspillet påvirket filmens actionheltinde? Hvor Walthers artikel giver et teoretisk overblik, går Walden ned i de analytiske nærlæsninger: Når skuespillerinden Angelina Jolie går mærkeligt med let spredte og bøjede ben og svinger sig i én arm i et reb, er det en hilsen til den digitale Croft, der ikke er hæv-

met af tyngdeloven. Og når *Lola Rennt* genfortæller samme historie med tre forskellige udfald er det en hilsen til computerspillets *replay* facilitet, hvor spilleren kan gentage spisekvensen, til succesen er i hus. Walden viser samspillet mellem computerspil og film helt ned til visualiseringen af rummet, der i *Lola Rennt* gennemkrydses som et digitalt spil, og ikke som et virkelighedens Berlin.

Den australske filmforsker Angela Ndalians ser nærmere på de filosofiske perspektiver ved det digitale liv. Hun diskuterer udviklingen af robotter og digital æstetik fra halvfyrdsernes science fiction-film til den moderne blockbusterfilm, og viser hvordan filmens behov for visualisering af det fantastiske har ført til ny teknologi og nye programmer. Med filosofierne Descartes og Platon viser Ndalians, hvordan den digitale æstetik i dag bruges til at visualisere 'underet' og 'det vidunderlige', hvis mystiske og religiøse dimensioner tidligere henrykkede, fascinerede og skræmte tilskueren. På parallel vis fascineres vi af de digitale verdners (vid)undere, der ikke skal affærdiges som »som usundt slik for øjet, der ikke har kulturel værdi.« De visualiserer tværtimod en moderne tids forhold til den menneskelige natur, naturens orden og teknologiens rolle. Store spørgsmål, der handler om mere end Hollywood kommercialisme og fordømmende populærkultur.

Torben Grodal diskuterer i sin artikel spørgsmålet om reception af computerspil og film ud fra en kognitionsteoretisk tilgang. Grodal argumenterer ikke mindst for, at kognitiv psykologi i modsætning til semiotisk-narrativ teori har en række fordele, netop når det kommer til at beskrive potentialet ved interaktive tekster som computerspil. Grodal når – i stil med Walther – frem til den hovedpointe, at computerspil er noget, man *spiller*, mens film er noget, man *ser*. Denne forskel har ikke noget med den digitale teksts kvalitet at gøre, men er en påpejning af, at det menneskelige kognitive system emotionelt knytter an til repræsentationer og medierede historier på forskellig vis. Når vi spiller computerspil, identificerer vi os ikke med 'helten' eller 'heltinden' som på film. Vi identificerer os med spilsценариет; vær på vagt og vær klar til at kæmpe!

Som backpage artikel bringer vi Lennard Højbjergs analyse af den digitale æstetiks indtog i det danske tv-billede. Den »multirepræsentationelle stil« er overført fra computerens skærm, hvor flere billeder kan åbnes samtidig i separate lag, og flere

programmer er i brug samtidig. Hvad betyder denne æstetik i tv-sammenhæng, hvor billedet jo netop *ikke* er interaktivt, omend det simulerer interaktivitetens? Højbjerg ser den digitale æstetik som udtryk for en dominansæstetik, der reflekterer en magtdiskurs, som reklamefolk, instruktører, klippere af film og tv m.fl. er en del af og afspejler. Den digitale æstetik er kommet for at blive, fordi den reflekterer en attråværdig computerkultur forbeholdt de privilegerede.

Nummeret afsluttes med en anmeldelsessektion.

Redaktionen har besluttet at bruge 'peer reviewing' på alle tidsskriftets artikler, der dermed vil blive sendt anonymt til to læsere, inden redaktionen tager endeligt stilling til at bringe dem. Vi vil desuden fremover lave 'calls for paper' til kommende temanumre, og opfordre alle til at sende redaktionen enten synopsis eller artikler. Calls for paper vil blive annonceret på en særskilt side i *Mediekultur*, og er i dette nummer til temaet Medier i Orienten.

*Rikke Schubart, Syddansk Universitet,  
og Tem Frank Andersen, Aalborg Universitet*