

# Kunstige kinder

LEA LAURA N. MICHELSEN & METTE-MARIE ZACHER SØRENSEN

*Kort efter sidder jeg med et animeret videoklip. Jeg nærstuderer startbilledet, før jeg starter det. Den karakteristiske håndbevægelse er skåret væk, for der er zoomet helt ind på hendes ansigt, og smilet er blevet et andet. Hendes hoved er drejet i en anden retning end på det oprindelige foto. Håret ligner sig selv, men der er noget subtilt forandret over hendes ansigtsudtryk. Noget måske for andre umærkeligt. Som om der i oversættelsen er sket noget med dybden i billedet. De kunstige kinders rynker ligner overfladiske streger mere end tredimensionelle fordybninger i huden. Og hovedet er mere fladt end rundt.*

---

## **Indledning: Metode til analyse af AI-genererede billeders affekt**

Affekten af levende billeder har været beskrevet af mediefilosoffen Laura U. Marks. Affekten af AI-genererede billeder er endnu relativt ubelyst. Vi har beskrevet affekten af AI-genereret pornografisk billedmateriale (Zacher Sørensen, 2024) og diskriminationsmekanismerne i AI-drevet ansigtsgenkendelsesteknologi (N. Michelsen, 2021, 2026). Selvom AI-genererede billeder efterhånden begynder at være et velbeskrevet felt (se f.eks. Zylinska, 2023; Dewdney, 2021), er der ikke skrevet meget om deres *affekt* – deres affektive påvirkning af beskueren.

Denne artikel er et forsøg på at initiere en belysning af AI-genererede billeders affekt. Dette er artiklens hovedbidrag, og det forskningsspørgsmål, vi stiller, er: Kan et AI-genereret billede give anledning til haptisk visuelitet? Analysen er således ikke en analyse af AI-genererede billeder; vores empiri består af vores *oplevelse* af AI-genererede billeder. Denne oplevelse gives, i løbet af artiklen, i form af en række kursiverede tekststykker. Det er disse tekststykker, der analyseres, for at udvikle en dybere forståelse af affekten ved denne type AI-generede visuelt materiale.

Det, vi udfører og udvikler i denne artikel, er altså *ikke* billedanalyse – dvs. det er ikke de AI-genererede billeder, som ellers også gives, vi

analyserer. Billederne, vi har valgt at inkludere, er med for at dokumentere den materialetype, som AI-animeret video er. Det, vi udfører og udvikler, er en undersøgelse af *affekten* af at interagere med denne materialetype. Det er *oplevelsen* af billederne, der er den egentlige erkendelsesinteresse for os, hvorfor vi anvender den autoetnografiske metode.

Vi har valgt at sammenkoble den autoetnografiske metode med et empirisk datasæt, som den ene af forfatterne er ekspert i – nemlig et portræt af denne forfatters mormor. Det er dette portræt, der animeres ved brug af AI-billedprogrammet *Deep Nostalgia*. Ved bevidst at anvende data, vi selv kender uendeligt bedre end AI-billedprogrammet, vi tager i brug, bliver vi i stand til at sammenligne vores oplevelse af det AI-animerede billedmateriale med vores oplevelse af det originale portræt. Og hvor det sidstnævnte spontant fremkalder det, vi via Marks forstår som en haptisk visualitet, fremkalder de AI-genererede billeder en helt anden type affekt. En affekt, vi ender med at beskrive som en *spoleret haptisk visualitet* – en oplevelse af, at den kropsliggjorte forbindelse, man ellers oplevede at have med det visuelle materiale (portrættet af mormoren), ødelægges af en udefrakommende, standardiseret og fremmedgørende algoritmisk indgriben i denne forbindelse.

Vores bidrag er ikke teoretisk, men analytisk og metodisk, idet vi producerer AI-genereret billedmateriale (i dette tilfælde AI-animeret video), analyserer affekten af dem ved hjælp af autoetnografisk metode og derigennem giver et bud på en metode til at analysere affekten af AI-genererede billeder.

*Det er midt maj. 10 dage før min mormor ville have haft fødselsdag. En række tilfældige begivenheder har netop nu ført mig til den hjemmeside, jeg sidder og kigger på: MyHeritage hedder den. "Animér ansigterne i dine familiefotos vha. fantastisk teknologi. Oplev din familiehistorie på en helt ny måde! Upload foto", står der om et af platformens AI-drevne billedprogrammer, Deep Nostalgia. Og længere nede: "Funktionen er beregnet til 'nostalgisk brug', hvilket vil sige at bringe de kære gamle familiemedlemmer til live."<sup>1</sup>*

*Det er, som om jeg ikke kan undgå, hvad der nu sker. Som om det er meningen. Måske fordi det er hendes fødselsdag om lidt, er min mormor særligt præsent i mig. Hun trænger sig på. Og inden i mig lever et spinkelt,*

*naivt håb – måske kan Deep Nostalgia hjælpe mig med at bringe hende tilbage? Måske vil jeg, i det flygtige øjeblik som den animerede video varer, få fornemmelsen af hende igen. Savnet driver mig til at uploade et foto af hende fra min telefon. Et foto, hvor hun står og smiler indforstået foran hoveddøren til sit lille rækkehus. Det er et af mine yndlingsbilleder, fordi hun laver netop den håndbevægelse, der var så karakteristisk for hende: et knips med alle fingrene ned over tommelfingeren, når hun syntes, at nu var alting rigtig godt og hyggeligt, og lige som det skulle være.*

*Kort efter sidder jeg med et animeret videoklip. Jeg nærstuderer startbilledet, før jeg starter det. Den karakteristiske håndbevægelse er skåret væk, for der er zoomet helt ind på hendes ansigt, og smilet er blevet et andet. Hendes hoved er drejet i en anden retning end på det oprindelige foto. Håret ligner sig selv, men der er noget subtilt forandret over hendes ansigtsudtryk. Noget måske for andre umærkeligt. Som om der i oversættelsen er sket noget med dybden i billedet. De kunstige kinders rynker ligner overfladiske streger mere end tredimensionelle fordybninger i huden. Og hovedet er mere fladt end rundt.<sup>2</sup>*

## Haptisk visualitet

I bogen *Thinking Through the Skin*, skriver Sara Ahmed og Jackie Stacey: “Billedet, der fremkalder et sanseligt minde om tabte kære (mennesker, steder, hjem), fungerer gennem en særlig visuel registrering af berøring: det, som Marks kalder en ‘haptisk visualitet’. Marks bruger denne idé om haptisk visualitet til at udforske relationerne mellem nærværende, fraværende og erindrede kroppe.” (Ahmed og Stacey, 2001, p. 6). I denne artikel undersøger vi, hvad der sker med denne *haptiske visualitet*, når billedet af en elsket afdød er et levende, i betydningen animeret, billede og ikke mindst et billede frembragt ved brug af kunstig intelligens. Som modvægt til den kunstige intelligens’ statistisk-visuelle forståelse af huden (Beiguelman, 2023), dyrker analysen en forståelse af det visuelle som en haptisk visualitet (Marks, 2002).

Laura U. Marks definerer haptisk visualitet som levende billeders særlige evne til at få en beskuer til at se på en kropsliggjort måde: “det muliggør en kropslig perception, hvor beskueren reagerer på videoen som

på en anden krop og på skærmen som på en anden hud.” (Marks, 2002, p. 4). Haptisk visualitet trækker på kroppens erindring i højere grad end den optiske visualitet. Haptisk visualitet er en synæstetisk, multisensorisk, erotisk sans. I det levende billede, genereret med Deep Nostalgias AI-teknologi, må man tale om en spoleret haptisk visualitet, forstået på den måde, at videoens udtryk *indikerer*, at der burde have været et potentiale for en haptisk visualitet – det *ser ud som* en video af en, man elsker og savner – men potentialet bliver aldrig realiseret. Billedprogrammet kender ikke ansigtets forfatteren ellers velkendte bevægelser. Hudens måde at bevæge sig på. Kindernes måde. Øjnenes. Mundens. Programmet mangler viden på de mest intime gestiske niveauer, og det gør oplevelsen af animationen trist og nærmere kropsligt frakoblet. Eller man kan sige, at den kropslige erfaring aktiveres ved *ikke* at blive mødt med genkendelse. Potentialet for haptisk visualitet etableres som et mulighedsrum, der smuldrer på én og samme tid.

Visualitet forstås som noget multisensorisk og dybt sammenspundet med følelser og erindringer. Vi sammenligner Deep Nostalgias animation af ansigtshuden med de kropsligt og personligt forankrede erindringer om den hud. Det er komplekst at begribe, hvad AI-genererede billeder er, og ikke mindst, hvordan deres standardiserede måder at generere billeder på påvirker os mennesker. Vores analyse demonstrerer, hvordan man, ved at anvende data, man selv kender uendeligt meget bedre end AI-billedprogrammet, kan fremhæve og analysere både programmets måder at operere på og ens egne reaktioner på dem.

### **Om at føle sig hjemme i huden og blive fremmed i dens landskab**

Der er en lang videnskabelig og teknologisk tradition for at gå til huden som en primært *visuel overflade*. En tradition, der historisk har været dominerende især siden renæssancen (Kellett, 2017; Watson, 2010). Huden anses her som en *skærm*, der skal aflæses, kategoriseres og korrigeres. Og det er netop sådan, at AI-drevne billedprogrammer går til huden. De reducerer de fænomener, som de bearbejder, for at gøre dem til data. Et eksempel på dette er AI-billedprogrammet Deep Nostalgia, som vi analyserer her.

Programmet Deep Nostalgia er designet til at animere portrætter af folks familiemedlemmer. Den teknologi, som Deep Nostalgia gør brug af,

kaldes deepfake video. Ordet 'deepfake' er en sammentrækning af 'deep-learning' – en bestemt træningsmodel inden for kunstig intelligens – og 'fake'. Det henviser til realistiske ansigtsbilleder, som virker autentiske, men som dog er falske, fordi de er syntetisk konstrueret med AI. De er med andre ord forfalskede repræsentationer af nogen (Citton, 2021, p. 47).<sup>3</sup> I præsentationen af programmet foreslår udviklerne selv, at man, ved hjælp af deres AI-værktøj, kan genoplive afdøde familiemedlemmer. Vi indledte med en beskrivelse af netop sådan et forsøg: Forsøget på at genoplive en elsket og savnet. Og hvor både oplevelsen af at genbesøge originalportrættet af den afdøde og beskrivelsen af dette i den grad er præget af nostalgi, var der intet nostalgisk over Deep Nostalgias animation.

*Det for mig uendeligt kendte landskab, som min mormors ansigt er, bevæger sig som en generisk maske. Huden trækkes underligt kunstigt ud i forskellige ansigtsudtryk: smil, blink, kig op, kig ned og til siderne. Det er mere en stolt udstilling af firmaets egen algoritme – et panorerende felt af algoritmisk standardisering – end en genkomst af den, jeg elsker.*

Ansigtet – et ellers så hjemligt og velkendt landskab – bliver pludselig fremmedartet. *Unheimlich*. Animationen trækker og forvrænger huden på foruroligende måder. Gilles Deleuze og Félix Guattari har beskrevet ansigtet som et landskab i bogen *Tusind Plateauer* (1987). Hvis ansigtet er et *landskab*, må det for dem aldrig blive et *kendt* landskab. At kende er, for dem, en nedlukkende subjektivering. En *ansigtsmæssiggørelse*, der forfladiger mennesket, dets dybder og kompleksitet, ved at gøre dem til ren overflade (Deleuze og Guattari, 1987, p. 170). I Deleuze og Guattaris filosofi om ansigtet ligger et ønske om at gøre ansigtet *ukendt*. At landskabsgøre det, kunne man sige. Gøre det mærkeligt. Til et fremmed terræn, vi fortaber os eller farer vild i. *Af-ansigtsmæssiggørelsen* er, for dem, frisættende (Deleuze og Guattari, 1987, p. 222). Men det ansigtslandskab, vi oplever i Deep Nostalgia-animationen, er ikke fremmedartet på dén måde. Det er netop fladt. Det er dybde reduceret til overflade. Livets kompleksitet reduceret til statistisk skabelon. Stereotyp.

Der er ikke tale om *tilstedevær* af noget *dybere*. Noget menneske med dybde og kompleksitet. Det indeksikalske link mellem ansigtet og

fotografiet af det er afbrudt. Der er noget uhyggeligt *tomt* over animationen. Som om der ikke er *noget* bag ansigtshudens maskelignende facade. Den *måde*, hvorpå huden trækkes, foldes og sættes i bevægelse, er markeret af standardisering. Kunster, sociolog og digital medieforsker Giselle Beiguelman har beskrevet udviklingen af nutidens AI-billedteknologier som en art genkomst af eugenikkens systematiske standardisering af mennesket og forholdet mellem menneskets fysiologiske ydre og dets indre personlighed, moral osv. Moderne teknologi som eksempelvis deepfakes afslører den *standardisering af visualiteten*, som med udviklingen af AI-billedteknologi endnu engang er i fremgang – en standardisering af perspektiver, farver, synsvinkler og stil, som breder sig ud i alle samtidens billeddannende teknologier (Beiguelman, 2023, p. 117). Eugenikken, som Beiguelman relaterer denne udvikling til, var en racevidenskab, der blev opfundet i 1800-tallet af Darwins fætter, den britiske statistiker Francis Galton (Wegenstein, 2012). Eugenikken, der nu er tilbagevist som pseudovidenskab, var et forsøg på at påvise, at visse fysiologiske typer – typisk dem, som afveg fra en normativ hvid vestlig kropsnorm – havde større anlæg for at udføre kriminelle handlinger. På den måde forsøgte man at argumentere for, at den såkaldt hvide race var andre overlegen (Freeland, 2010, p. 144), og eugenikken havde derfor en central placering i nazismens ideologiske formation. Galton udviklede en bestemt teknik, kaldet *det kompositte portræt*, som gik ud på at overlejre fotografiske portrætter af eksempelvis kriminelle personer for på den måde at undersøge, om man ville kunne identificere en gennemsnitlig kriminel ansigtstype (Kemp, 2004, pp. 116-117).

Det vigtige for Beiguelman er, at denne teknik var en del af en bestemt tendens: billedstatistisk metodologi, som også den franske biometriker Alphonse Bertillon med sin idé om det såkaldt gennemsnitlige menneske var en del af (Beiguelman, 2023, p. 120). Beiguelman beskriver et forhold mellem det, hun kalder den *maskinelle eugenik* og den *maskinelle eugeniks blik* (Beiguelman, 2023, pp. 126-127). Hvor det første begreb handler om, at nutidens AI-teknologi genindfører eugeniske praksisser på et maskinelt, automatiseret niveau, er begrebet om den maskinelle eugeniks *blik* et forsøg på at beskrive konsekvenserne ved udbredelsen af maskinel eugenik for vores *måder* at se på. Her nævner Beiguelman bl.a. forskønnelsesfiktioner (beautificering) og konsolideringen af stereotype kønsroller, aldersdiskri-

mination og raciel diskrimination. AI-billedteknologi er, for Beiguelman, et hegemonisk visuelt apparat, der udbreder en særlig måde at *se* og *forstå* mennesket på som noget, der skal standardiseres, klassificeres og korrigeres (Beiguelman, 2023, pp. 130-131). Dette har, ifølge hende, vidtrækkende konsekvenser langt ud over visualitetens regime: det griber ind i, *hvem*, der kan få adgang til *hvad*.

Den standardiserede visualitet er kendetegnet ved en standardisering af kroppen. Denne kommer i høj grad til udtryk, når vi betragter Deep Nostalgias animation af ansigtet. Selv dem, der ikke kender det animerede ansigt, vil kunne se den standardisering, der foregår. Men ved at vælge netop dét ansigt, et så familiært ansigt, og ved at beskrive den personligt og kropsligt forankrede oplevelse af AI-teknologiens animation af det, kan vi fremhæve den hegemoniske standardisering og dens affektive efterspil. Det, vi ser, er ikke længere det oprindelige ansigt – eller den oprindelige *afbildning* af ansigtet – det er snarere et algoritmisk felt, der afspejler netop den standardisering af perspektiver, farver, synsvinkler og stil, som Beiguelman skriver om. Animationen fanger, *selvfølgelig*, ikke ansigtets unikke måder at bevæge sig på, for billedprogrammet har ikke adgang til det datasæt: datasættet, som kun tætte familiemedlemmer kender og har indlejret i deres mentale og kropslige erindring. Huden folder og udstrækkes derfor ikke sådan, som *hendes* hud ville have gjort. Den bevæger sig som en statistisk gennemsnitshud. Den kommercielle standardhuds gennemsnitlige bevægelse gennemsyrrer animationen. De unikke spatiotemporale detaljer, der normalt ville give anledning til en multisensorisk erfaring, er, i hvert fald delvist, fraværende i den AI-genererede animation.

*I samme øjeblik, jeg starter videoklippen, oplever jeg et kompleks af følelser på én gang. Skuffelsen over, at det ikke er hende. Vreden over de kommercielle generiske algoritmer, der hiver i hendes ansigtshud. Sorgen over, at hun er fraværende. At jeg aldrig skal opleve hendes nærvær igen.*

Der opstår en følelsesmæssig afkobling ved fraværet af den indeksikalske forbindelse, der ellers plejer at katapultere os ind i den haptiske visualitet, og den forfladigelse af den menneskelige kompleksitet, der følger med.

## Hudens dybde

Vi må skelne mellem huden som dybde versus huden som overflade. Helt overordnet set bliver hud to-dimensional, når den bliver gjort til et billede. Den bliver til overflade og mister sin dybde. Kunsthistoriker Heidi Kellett beskriver i sin ph.d.-afhandling om hud-portrætter (“skin portraiture”), hvordan huden – som ellers i Vestlig kontekst ofte karakteriseres som en overflade (Cheng, 2013, p. 7) og som noget overfladisk – egentlig er et dybdefænomen. Et dybt kødeligt organ, der er intenst og komplekst forbundet med følelser, fornemmelser, sanselighed, sensualitet og seksualitet, for ikke at tale om identitet og racialitet. I det Globale Nord har man, som en slags kontrolmekanisme, forsøgt at tøjle den kompleksitet og sensualitet, igennem intellektualisering og rationalitet. Igennem at reducere den til ren (og nærmest usynlig) overflade (Kellett, 2017, p. 28). Huden er, som Kellett bemærker, et morfologisk organ. Det har evnen til at forandre sig over tid. Det fornyr hele tiden sig selv – huden har en transformationscyklus (på omtrent 52-77 dage), i løbet af hvilken den destruerer og genopbygger sig selv på ny. Det interessante, som Kellett peger på, er, at vi har tendens til ikke at opdage hudens bevægelse og tredimensionalitet, fordi vi ikke har bevidst adgang til nogen af delene. Vi er ikke bevidste om, hvad der finder sted i vores hud. Hvad man *kan* sige, er, at vi er ubevidst klar over hudens mikrobevægelser – særligt i ansigtet, ikke mindst på dem, vi elsker.

Kellett betegner huden som dybt forbundet med *berøring* eller *følesansen*. Hun nævner kulturhistoriker Constance Classen, som er specialist i sansernes historie og har beskrevet følesansen som den *dybeste* sans (Kellett, 2017, p. 53). Det er på én gang den sans, der er allersværest tilgængelig for os, fordi den er så nært forbundet til det sanselige og sensuelle, det underbevidste og endda ubevidste, og den sans, der, i kraft af hvor dybt i os den resonerer, har det største potentiale for at skabe etiske møder og relationer – både mennesker imellem og mellem mennesker og deres omgivelser. Dét potentiale er fortsat til stede i det, som Marks kalder den haptiske visualitet, også selvom der her ikke er tale om et direkte tilstedevær, men om et virtuelt medieret tilstedevær. Men hvad sker der, når der ikke blot er tale om et virtuelt medieret tilstedevær, men om et virtuelt *genereret* tilstedevær, som der jo er med Deep Nostalgias animation?

I udgangspunktet gør den digitale mediering automatisk hud til overflade. Som filosof Sybille Krämer skriver, er overflade og fladhed (*flatness*) også digitaliseringens modus: (Krämer, 2023, p. 11). Det giver sig selv, at gengivelser af hud i 2D frem for 3D vil være flade sammenlignet med den fysiske huds dybde. Men det betyder ikke nødvendigvis, at hudens dybde eller vores dybe, haptiske måde at erfare den på, forsvinder. Digitale medieringer kan netop sagtens rumme en haptisk visualitet, trods deres fladhed. Den haptiske visualitet opstår ifølge Marks, når oplevelsen af en visuel overflade involverer de andre sanser. Den haptiske visualitet forbliver dog fraværende i Deep Nostalgia-animationen. Animationen afslører en overfladisk måde at forstå og gengive ansigtshuden på. Illusionen af 3D-dybden, som normalt stadig er til stede i 2D-medieringen som billeder og video, brydes i animationen. Betragter man animationen grundigt, bevæger huden sig ikke efter fysikkens love. Kinderne står på én gang kunstigt stift og utroværdigt dirrende. Rynkerne har ikonisk, mere end indeksikalsk karakter. De skærer sig igennem kinderne som linjer, snarere end fordybninger. Og de bevæger sig ikke. Laura U. Marks skriver at “det er svært at nærstudere sin elskedes hud med et optisk blik.” (Marks, 2002, 3) Men det føles som om, det er det man bliver tvunget til her.

### Hudens temporalitet

I Roland Barthes' *Camera Lucida* (Det lyse kammer) bruger han i sine refleksioner vedrørende fotografiets relation til affekt og eksistens en beskrivelse af Alexander Gardners fotografiske portræt af den amerikanske soldat Lewis Payne fra 1865, hvor Payne sidder på dødsgangen og venter på at blive hængt. Barthes pointerer, hvordan vi simultant i billedet læser: “Han er død, og han vil dø”. *Dette vil ske, og dette skete.* (Barthes, 2007, p. 95).

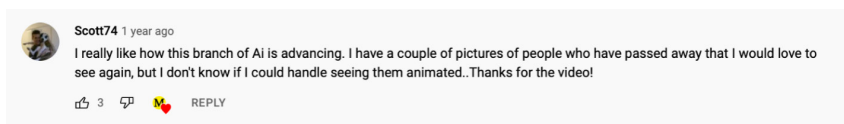
Bernard Stiegler har analyseret, hvordan filmens indeksikalitet adskiller sig fra fotografiets grundet den temporale dimension. I Frederico Fellinis film *Intervista* fra 1987 besøger instruktøren Anita Ekberg og ser sammen med hende den berømte scene i *La Dolce Vita*, hvor hun bader i Trevifontænen. Hun ser dermed sig selv, men også ikke-sig-selv, fordi hun er i rollen. Stiegler læser, hvordan dette ikke er Barthes' erfaring af, *han er død*, og *han vil dø*, men snarere Ekbergs eget *jeg*, der kommer til at dø, der

er *dødeligt*. Stiegler forklarer, hvordan filmen qua sin temporalitet giver potentiel mulighed for spøgelsesagtige fornemmelser. Som han beskriver det, kommer filmens øjeblikke til os som en række øjeblikke fra det virkelige liv. Skuespillerens fortid vil fremstå som en spøgelsesagtig nutid, fordi hun bevæger sig (Stiegler, 2009, p. 22).

Man kan sige, at film er anderledes forbundet med tiden, der går, fordi mediet selv er temporalt, og derfor virker levende billeder af os selv eller afdøde familiemedlemmer så stærkt. Fordi de har dette spøgelsesagtige nærvær. Det fysiske nærvær af virkeligt liv over tid gør indtryk på beskueren. Det er et temporalt spor af et levende væsen, der var til stede, der havde et liv som karakter og som skuespiller. En række øjeblikke, der var. Men dette fysiske nærvær eller tilstedevær virker også stærkt, netop når det kommer til ansigtet og dets hud. Hvorfor er ansigtets hud og dets evne til at udtrykke sig så stærkt forbundet med følelser? I sin bog fra 1924 om formalistisk filmteori, *Visible Man*, analyserer filminstruktør Béla Balázs det menneskelige ansigt som et medie. Denne analyse synes stadig relevant i en analyse af forholdet mellem følelser og temporalitet. Det menneskelige ansigt og dets følelsesudtryk lader sig ikke oversætte til sprog. Balázs beskriver, hvordan ansigtets følelsesudtryk er mere polyfont end sproget – et ansigt kan udtrykke forskellige følelser på samme tid eller snarere i en kontinuerlig modulation, og derfor oplever vi følelser over tid (Balázs, 2010, p. 34). Litteraturforsker Elisabeth Freeman (2019) beskriver, hvordan det er de tidsbaserede kunstarter og medier, der er i stand til at repræsentere den proces, hvor energier transporteres fra én krop til en anden. Her skal 'energi' forstås som affekt. Affekt og temporalitet har altså et særligt forhold til hinanden. Med levende billeder er vi i stand til at begribe den Andens følelser og indre bevægelse. Det levende billede evner bedre at formidle følelserne fra én krop til en anden, kunne man sige.

Det levende billede har altså en særskilt indeksikalsk status. Det er, i udgangspunktet, tæt og stærkt følelsesmæssigt sammenknyttet med det virkelige, som det repræsenterer. Der er et spøgelsesagtigt nærvær i det levende billedes temporalitet. Men hvordan er det "spøgelsesagtige" nærvær anderledes, når man oplever levende billeder genereret med kunstig intelligens? Når man oplever levende billeder, som i den forstand aldrig har været, men som alligevel vækker noget til live ved at mime en tempo-

ralitet, der ligner det levede livs? Vi fandt denne reaktion på udviklingen af Deep Nostalgia, hvor brugeren Scott reflekterer over, at han ikke ville kunne håndtere at se billeder af sine egne afdøde familiemedlemmer blive animeret.



#### ILL. 1

Screenshot. Mette-Marie Zacher Sørensen.

Scott har fotografier liggende af de af hans nærmeste, som han har mistet, men han vægrer sig ved tanken om at animere dem og dermed give dem temporalitet. Levende billeder og følelser har en helt særlig forbindelse. Og det er måske netop dét stærkt emotionelle krydsfelt, der findes mellem ansigtshud, levende billeders temporalitet og eksistens, at der opstår en slags spøgelsesagtig fremmedgørelse. Det er, som om, at denne handling opløser den indeksikalske lim i billedet.

Hud, tid og eksistens er stærkt forbundne. Og måske fordi det er så ekstremt svært at genskabe ansigtshudens følelsesudtryk – og særligt de for den enkelte persons helt unikke følelsesudtryk – bliver animerede billeder af personer nemt uhyggelige at se på. Med billedet af den ene af forfatternes mormor sker i hvert fald nøjagtigt det, at der opstår et ubehag i oplevelsen af animationen af ansigtet. Ansigtet bliver mere en maske end et ansigt. Og som respons oplever barnebarnet en følelsesmæssig afkobling.

*I stedet for at se på det levende billede, lukker jeg øjnene og forsvinder ind i mig selv og et andet sanseregister. Ind i et minutiøst detaljeret virvar af fornemmelser, følelser, stemninger, lugte, erindringer, barndomsminder og lyde. Hendes stemme. Lyden af hendes knips. Det indforståede smil. Den dybe lykkefølelse i min barndoms mave af at være grebet, helt trygt, i min mormors nærvær. Duften af hende og hendes hus. Af ryttere, runde pind-is, skov. Cykelture til svanerne. Fornemmelsen af plasticbørnestolen foran hendes*

*fjernsyn. Lyden af alle vores grin. Hele hendes sygdomsforløb. Depressionerne. Hendes afvikling. Alt livet i hende. Dansen. Gymnastikken. Det hele på én gang. På ét kort øjeblik.*

Nærværet, der sættes i bevægelse med animationen, bliver på et splitsekund til fravær. Alt, der foregår i animationen, bliver irrelevant. En farce. Et komisk maskespil. Ren overflade. Hvis haptisk visualitet er en mulighed, en potentialitet, i levende billeder, har vi her argumenteret for, at potentialitet ikke indtræffer i Deep Nostalgia-animationen. For det første fordi den kunstigt genererede dybde ikke overbeviser os. Og for det andet fordi temporaliteten ikke virker overbevisende. Det, at det er en animation, altså et levende billede, gør nærmest det første værre, idet løftet om noget levende – løftet om nærvær – skuffes. Men det, at Deep Nostalgias deepfake-animation ikke virker autentisk eller overbevisende, betyder imidlertid ikke, at den ikke har en påvirkning og indvirkning.

### **Skuffelsen, tabet og hvad der er tilbage...**

Mediekunstner og -forsker Grayson Cooke skriver om ansigtshudens særlige relation til tid og dens status som arkiv i en kontekst af såkaldte cosmeceuticals – rynkecremer, botox og lignende, der behandler tiden som et problem; noget, der skal bekæmpes og udlignes teknologisk. Cosmeceuticals gør ansigtshuden til et arkiv over det levede liv, og dette problematiseres i én og samme vending: “[A]nsigtet konstitueres som en slags arkiv, som noget der registrerer – automatisk, mekanisk, ukontrollabelt – tid og erfaring i sig selv. Ansigtet registrerer tid blot ved at være tidsligt, det er en analogi til tid, en krop/en maskine/et ur, hvis sekunder og timer markeres af blink og rynkede panderynker.” (Cooke, 2009, p. 8). Der er i Cookes kritiske tilgang til tids-bekæmpende teknologier en præcis beskrivelse af, hvordan ansigtshud *er* tid, hvordan den er et ur, at det netop er bevægelsen, der er liv, og desto stærkere virker det, når man ser teknologisk animeret hud af en elsket afdød. Bevægelsen, der normalt ville være liv, ansigtshuden som ur, er i den animerede video nærmest demonstrativt ikke-liv. Samtidig med at ansigtshuden er et ur, er den et arkiv. Så samtidig med at vi gestikulerer, bevæger os, *lever* over tid, fungerer huden som en meget

langsom arkivering af disse bevægelser. Dermed er huden ur og arkiv på én gang – den er nu og da, men begge temporaliteter annulleres, når der er tale om kunstigt genereret hud – den er hverken nu eller da. I hvert fald ikke mormorens nu og da. Hvis den kunstigt genererede hud og dens animerede bevægelse har et nu og da, er det et “gennemsnits-nu-og-da”. En standardiseret nutid-fortid. Uret er ikke *mormorens* ur, *mit* eller *dit* ur. Det er majoritetens ur. Det kommercielle gennemsnitsur. Et nu og da for alle de bevægelseskemaer, der er en del af det arkiv, som AI-programmet er trænet på.

Cosmeceuticals (som f.eks. botox) lover, ifølge Cooke, at ansigtet kan blive restaureret (Cooke, 2009, p. 9). Han beskriver derfor botox som et paradigme, der indfanger en tendens til, at ansigtet som arkiv er under opløsning: Ved at fryse ansigtsmusklerne og reducere ansigtets evne til både at udtrykke sig og tage indtryk ind, bliver fortidens arkiv visket ud, samtidig med at fremtiden for arkivet også udtømmes, fordi der i fremtiden ikke vil være nogen optagelse mulig, og dermed vil ingen begivenhed nogensinde finde sted. (Cooke, 2009, p. 9).

Arkivets dybde, ansigtets indlejrede tidslighed, udvaskes, strækkes ud til en blank overflade. Det, vi mener, botox har tilfælles med det animerede, kunstige ansigt, er, at der også her hverken er tale om muligheden for indtryk eller udtryk. Hvis et ansigt er kunstigt, har det, som Cooke skriver, ikke indtryk eller udtryk. Der sker en kortslutning i den relation, der ellers er mellem to gestikulerende ansigter, mellem to typer ansigtshud, der bevæger sig og udveksler information.

Indenfor psykologisk spejlteori, beskrives følelser som noget, der opstår imellem to ansigter. Frem for at forstå følelser som noget, der opstår indeni, som man så herefter udtrykker gennem gestik, opstår følelser nærmere i *udvekslingen* mellem to menneskers ansigter. Psykoanalytiker Donald Winnicott er ophavsmand til denne spejlteori. Han beskrev i slutningen af 1960'erne, at barnet, når det kigger på moderen, ser sig selv, idet moderens udtryk, spejler hvad hun ser (Winnicott, 1967, p. 131). Når moderen spejler spædbarnets ansigtsudtryk, som afspejler dets følelser af for eksempel vrede eller glæde, oplever barnet derved sig selv. Hvis man for eksempel forestiller sig spædbarnet, der prøvende og øvende bevæger sit ansigt, vil det mærke sine følelser ved at se sin omsorgsperson mime disse

bevægelser. Det vil opleve og forstå sine egne følelser igennem moderens ansigt. Denne spejling går tabt, når det kommer til brugen af botox, men det samme kunne man sige om den type af standardiserede billeder, der med nutidens AI-teknologi breder sig i vores visuelle kultur. Det har betydning, at vi i stigende grad lever i og med en billedkultur med denne type visuelle tendenser. Den overfladiske, standardiserede, stereotypificerede visualitet *indvirker på* og *påvirker* os. I særdeleshed affektivt. Vi står tilbage med oplevelsen af *det samme*. Gennemsnittet. Standarden. En normativ overflade, som vi er kropsligt afkoblede fra, men som vi hele tiden møder og konfronteres med. Som vi hele tiden må tilpasse os i forhold til. Vi lever med denne standardiserede overflade, der vil inkludere og ekskludere. Denne bølge, der synliggør nogle og usynliggør andre. Der bringer nogle stemmer til overfladen og drukner resten. Midt i denne flod af billeder, står vi tilbage med en dybere, langt mere alvorlig nostalgi: længslen efter dybden, det komplekse liv, temporaliteten, *arkivet*, det etiske møde med faktiske levende mennesker, den kropsliggjorte, haptiske forbindelse.

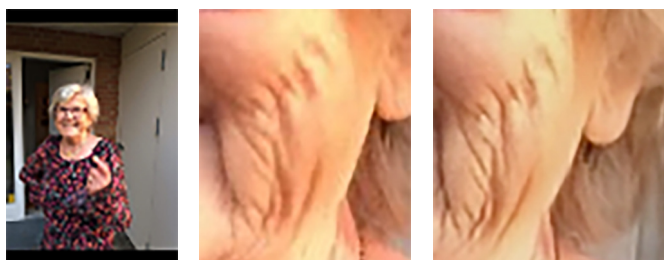
Mere end reduktionen til 2D-overflade/fladhed, inviterer Deleuze og Guattaris filosofi om ansigtet (eller ikke-ansigtet) til en multiplikation af dimensioner. En "mere-end-3D"-hed. Uendelige spatiotemporale forskydninger. De kalder denne umulige rumtidslighed for *lysstrålen* med et poetisk billede, som, når man først har set det for sit indre, har det med at blive siddende i hjernen:

Når jeg holder en kvinde i mine arme, kigger jeg ikke længere på hendes øjne, jeg svømmer igennem dem med både hoved, arme og ben, og jeg ser, at der bag øjenhulerne ligger en uudforsket verden, en verden fuld af fremtidige ting, og i denne verden er enhver logik fraværende. (...) Jeg har nedbrudt muren (...), mine øjne kan ikke længere bruges til noget, for de giver mig kun de velkendte billeder. Hele mit legeme må blive en konstant lysstråle og bevæge sig med en stadig større hastighed, uden at standse, uden at vende tilbage, uden svaghed. (...) Derfor lukker jeg mine ører, mine øjne, mine læber. (Deleuze og Guattari, 2005, p. 171).

At *svømme igennem øjnene* på dem, vi elsker. På de mennesker, vi møder. At *lukke øjnene* og dykke ind i de uudforskede dybder, hinsides den optiske visualitet. At møde den Anden *med hele sin krop*. Men ved at lukke ned for alle sanserne lokaliseret i og omkring ansigtet. Lysstrålen er måske *de un-*

*dertrykte sansers egentlige modus? Vores flugtvej ud af den AI-genererede visualitets kedsommelige ensartethed; den evige genkomst af det samme?*

*Da jeg åbner øjnene, får jeg igen øje på den maskelignende reduktion af min mormor foran mig. Datasættet, der aldrig har mødt hende. Der ikke kender hende. Ikke er blevet berørt af hende. Hvor er det synd, ærgerligt for det, tænker jeg, at det ikke forstår. At det aldrig kan rumme livet i n-D. Kærligheden i n-D.*



ILL. 2

Private billeder: Mormor og mormors kind (originalfoto og Deep Nostalgia video still).

*Lea Laura N. Michelsen var senest ansat som postdoc i forskningsprojektet New Visions med underprojektet De falske ansigters æstetik baseret på Aarhus Universitet (Danmark). Hun var en del af forskningscentret AIIM (Aesthetics of AI Images) og har senest udgivet essayet "Who Sees with Machines?" (EBR) og artiklerne "Biometrics and Its Resistance" (PUBLIC) and "Thinking Beyond Biometrics" (APRJA). Hun har en ph.d. fra Æstetik & Kultur (AU) med afhandlingen The Art of Disappearing in an Age of Ubiquitous Biopolitical Surveillance. I 2019 var hun gæsteforsker i afdelingen Visuelle kulturer på Goldsmiths, University of London. Tidligere har hun arbejdet på Museet for Samtidskunst og på Statens Museum for Kunst.*

*Mette-Marie Zacher Sørensen er lektor ved Aarhus Universitet og medlem af forskningscentret AIIM (Aesthetics of AI Images). Hendes forskning fokuserer på æstetik, multimodalitet og digital kultur, med særlig vægt på forholdet mellem kunst, teknologi og sansning. Hendes seneste publikationer inkluderer "Deepfake Face-swap Animations and Affect" i Human Perception and Digital Information Technologies: Animation, the Body and Affect (Bristol University Press) og "Disjunctive Pronouns: On Multimodal Analysis of Digital Poetry" i Journal of Comparative Literature and Aesthetics.*

## Artificial Cheeks

The article delves into the intersection of artificial skin, visibility, and human perception through MyHeritage's Deep Nostalgia feature, which animates old family photographs. Using autoethnography as a method, the authors analyze the affective impact of animating the faces of deceased loved ones. Central to the analysis is the concept of "haptic visibility," as described by Laura U. Marks, where images are not only seen but also felt, engaging memory and touch. The authors compare Deep Nostalgia's animation of a facial image – one very familiar to one of the authors – with that author's embodied and personal experience of that face. The analysis considers two aspects of the skin: its depth and temporality – aspects that typically give rise to a personal and embodied haptic visibility in the encounter with facial images of loved ones. The authors argue that while the AI-generated animations of faces are visually engaging, they fail to capture sensory depth due to the standardization of the face and its movements. This results in what is termed a ruined haptic visibility.

### LITTERATUR

- Ahmed, Sara and Jack Stacey: *Thinking Through the Skin*, New York, Routledge, 2001.
- Ajder, Henry et al.: *The State of Deepfakes – Landscape, Threats and Impact*, 2019, [https://regmedia.co.uk/2019/10/08/deepfake\\_report.pdf](https://regmedia.co.uk/2019/10/08/deepfake_report.pdf) (tilgået 2. februar 2026).
- Barthes, Roland: *Camera Lucida*, Vintage Classics, 2000, [1980].
- Balázs, Béla: *Early Film Theory – Visible Man and The Spirit of Film*, New York City, Berghahn Books, 2010 [1924/1930].
- Beiguelman, Giselle: "Galton Reloaded: Computer Vision and Machinic Eugenics" in *Boundary Images*, Giselle Beiguelman, Melody Devries, Winnie Soon, and Magdalena Tyzlik-Carver (eds.). Lüneburg, Germany; Minneapolis, USA, Meson Press and Minnesota Press, 2023 pp. 103-137.
- Cheng, Anne Anlin: *Second Skin: Josephine Baker and the Modern Surface*, Oxford, Oxford University Press, 2013.
- Citton, Yves: "Could Deep Fakes Uncover the Deeper Truth of an Ontology of the Networked Images?" in *The Nordic Journal of Aesthetics* vol. 30 (61-62), 2021, pp. 46-64.
- Cooke, Grayson: "The Cosmeceutical Face – Time-Fighting Technologies and the Archive" in *Transformations*, no. 17, 2009, [http://www.transformationsjournal.org/wp-content/uploads/2017/01/Cooke\\_Trans17.pdf](http://www.transformationsjournal.org/wp-content/uploads/2017/01/Cooke_Trans17.pdf) (tilgået 7. november 2024).

- Deleuze, Gilles, og Félix Guattari: *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Brian Massumi (trans.). London; Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987.
- Deleuze, Gilles, og Félix Guattari: *Tusind Plateauer*, Oversat af Niels Lyngsø, De Kongelige Danske Billedkunstskoler, 2005[1980].
- Dewdney, Andrew: *Forget Photography*, London, Goldsmiths Press, 2021.
- Ellis, Carolyn et al. "Autoethnography – an Overview", *FQS – Forum Qualitative Social Research*, vol. 12, no. 1, 2011, pp. 249-273.
- Freeland, Cynthia A.: *Portraits and Persons: A Philosophical Inquiry*, Oxford; New York, Oxford University Press, 2010.
- Freeman, Elisabeth: *Beside You in Time, Sense Methods of Queer Sociabilities in the American 19th Century*, Durham and London, Duke University Press, 2019.
- Kellett, Heidi. "Skin Portraiture: Embodied Representations in Contemporary Art", *Electronic Thesis and Dissertation Repository*, 4567, <https://ir.lib.uwo.ca/etd/4567>, 2017 (tilgæet 27. januar 2026).
- Kemp, Sandra: *Future Face: Image, Identity, Innovation*, London, Profile Books, 2004.
- Krämer, Sybille: *The Cultural Technique of Flattening, Metode*, vol. 1: Deep Surface, <https://metode.rom.no/media/files/articles/sybille-kraemer.pdf> 2023 (tilgæet 2. februar 2026)
- Marks, Laura U.: *Touch – Sensuous Theory and Multisensory Media*. University of Minnesota Press, <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv5n8> 2002 (tilgæet 2. februar 2026).
- Michelsen, Lea Laura N: *The Art of (Dis)Appearing in an Age of Ubiquitous Biopolitical Surveillance*, Udgivet ph.d.-afhandling, 2021.
- Michelsen, Lea Laura N: "Glitch" in *The Aesthetics of Machine Vision: A Handbook*, Cambridge, London Press, 2026 (forthcoming).
- Stiegler, Bernard: *Technics and Time 2 – Disorientation*, California, Stanford University Press, 2009.
- Watson, Amy Kathrin: *COMPLEXION: Skin, Surface and Depth in Contemporary Art Practice*, Master Thesis, Faculty of Humanities, University of the Witwatersrand, Johannesburg, 2010.
- Wegenstein, Bernadette: *The Cosmetic Gaze: Body Modification and the Construction of Beauty*, Cambridge, London, The MIT Press, 2012.
- Winnicott, D. W.: *Mirror-role of Mother and Family in Child Development* in Peter Lomas (ed.), *The Predicament of the Family: A Psychoanalytical Symposium*, London, Hogarth Press, 1967.
- Zacher Sørensen, Mette-Marie: "Deepfake Face-swap Animations and Affect" in *Human Perception and Digital Information Technologies: Animation, the Body and Affect*, Tomoko Tamari (ed.), Bristol, Bristol University Press, 2024.
- Zylinska, Joanna: *The Perception Machine – Our Photographic Future Between the Eye and AI*, Cambridge, London, The MIT Press, 2023.

## HJEMMESIDER

Digitalt ansvar. Website: <https://www.digitaltansvar.dk/aktuelt/fremstilling-af-manipuleret-seksuelt-materiale-uden-samtykke-skal-vaere-ulovligt-i-danmark> (sidst tilgået 30. oktober, 2024).

## NOTER

- 1 MyHeritage – Deep Nostalgia: <https://www.myheritage.dk/deep-nostalgia>.
- 2 De dele af vores tekst, der er markeret med kursiv, stammer fra den ene af forfatterens egne erfaringer med at benytte Deep Nostalgia. Inspireret af auto-etnografisk metode (Ellis et al., 2011) forsøger vi at lade beskrivelsen af en personlig erfaring være forudsætningen for kulturel analyse. Som Laura U. Marks skriver om at oversætte følelser og erfaringen af multisensoriske medier til skrift, handler det om at få de tørre ord til at bevare et spor af mødets “wetness”. Hun tror på sprogets evne til at kondensere en erfaring og få den til at geneksplodere i en anden form. “Opgaven er at få de tørre ord til at bevare et spor af mødets fugt.” (Marks, 2002, p. x).
- 3 Den største andel af deepfake-indhold (både billeder og video) har seksuel karakter (Ajder et al, 2019, p. 7). Den danske forening Digitalt Ansvar, der følger udviklingen af deepfake-indhold nøje, foretrækker termen MSM (Manipuleret Seksuelt Materiale) frem for termen deepfake. Dette skyldes, at begrebet deepfake er belastet af, at det stammer fra en Reddit bruger, der introducerede og populariserede seksuelt manipuleret materiale (Digitalt ansvar, 2024). Vi anvender stadig begrebet deepfake video i denne artikel, men vil gerne rette opmærksomheden mod denne problematik ved begrebets ophav.