

# En längtan bortom maskinen

## Om virtuell kroppslighet

AV PER-MARKKU RISTILAMMI

V arje andetag för dig vidare genom den skimrande skogen. Genom att luta kroppen kan du ändra riktning och hastighet. Snart når du fram till skogssjön. Känslan påminner om dykning i klart vatten. Det här är en färd genom Virtual-Reality-konstverket *Osmose*.<sup>1</sup> Den kvinnliga konstnären, Char Davies, har i flera år samarbetat med ett kanadensiskt dataföretag för att kunna skapa ett datakonstverk i vilket hela kroppen används. Förutom en Virtual-Reality-hjälm med inbyggd dataskärm och hörlurar får användaren av konstverket också ta på sig en form av väst, utrustad med elektroniska sensorer som känner av kroppsposition och andningsrörelser. Man rör sig framåt i konstverket genom att andas. I augustinumret, 1996, av den amerikanska internet-tidskriften *Wired* uttalar sig en hänförd användare: "Moving through Davies's world, I feel at once immaterial and embodied, angelic and animal. I move like I do in lucid dreams, vapourous and invisible, and yet I'm constantly returning to the root of breath and balance." En annan användare: "I am no longer afraid of dying."

Stora ord om något som verkar vara ett förvuxet dataspel. *Osmose* har mycket riktigt blivit kritiserat för att vara ett verk präglad av flummig New Age-inspirerad natur-

mystik. Själv hävdar Davies att det är hennes erfarenheter som amatördykare som inspirerat verket. Kritiken har också handlat om att *Osmose* inte kunnat skapas utan spjutspetsteknologi från dataföretaget Silicon Graphics, samma sorts teknologi som används för militära ändamål.

Jag vill använda mig av Davies' konstverk för att diskutera om utvecklingen av data-tekniken förändrar vår uppfattning av kroppens relation till rum och rörelse. Det utmärkande för *Osmose* verkar vara dess förmåga att ge en illusion av kroppslig närvaro i den virtuella världen. Det skiljer sig från andra data-rumsligheter genom att det inte enbart använder den pekande musen, eller det virtuella fingret, som rörelseorgan.

### *Det pekande subjektet*

I ett föredrag med titeln "Cyberspace — A Feminist Point of View"<sup>2</sup> kritiserar den finländska konstvetaren Heidi Tikka den vanliga gränsnitts-teknologin inom datavärlden för att vara ett resultat av en maskulin subjektivitet. Vi rör oss genom datavärlden genom att peka med musen, eller pekdonet, och låter därigenom vår subjektivitet bli punktformig. Vi förvandlas till att bli *pekande subjekt*. Inspirerad av den poststruk-

turalistiska filosofen Luce Irigaray menar Tikka att denna form av gränssnitt konstituerar användaren som ett manligt subjekt, den pekande gesten är en fallisk gest, ett inträngande. Som en motvikt till detta vill Tikka föra fram termen *inter-skin*, i stället för *inter-face*. För Tikka kan Osmose förkroppsliga en sådan här förändring mot *inter-skin* som löser upp den manliga cartesianska norm, som betonar det mekaniskt visuella i form av exakt punktformighet i stället för ett mer kroppsnära flödestänkande utan fasta koordinater.

### *Att ha flyt*

Något som irriterar mig som datoranvändare är när det inte fungerar, när program "fastnar", när konstiga felmeddelanden kommer upp på skärmen, när grafiken "hackar". Irritationen kan ibland nästan växa till ångest när man inte ens kommer in till sitt gränssnitt, utan försöker komma fram till felet genom DOS-kommandon. Känslan av att inte kunna komma fram blir nästan fysisk, jag förvandlas till en skolboksmässig definition av frustration, av att verkligen vilja komma fram, men förhindras från detta. Datorn påverkar mig känslomässigt genom att den ger löften som väcker begär, vilka sedan inte kan tillfredsställas när maskineriet krånglar. Något den också gör är att den skapar en förväntning på att allting ska gå ännu snabbare, att allting ska flyta ännu bättre. Grafiken ska flyta med ett *seamless flow* som det står i reklamen. Genom att skapa förväntningar på högre hastighet minskas tålmodet till nära nog noll. Tio sekunders väntan på att ett program ska starta blir till en evighet. Jag vill att datorn ska reagera omedelbart på mina kommandon. Den ska vara en förlängning av mitt centrala nervsystem. Och här inträder jag i ett fetischistiskt förhållande till maskinen (se

Ristilammi 1995). Maskinen skapar en längtan efter något bortom sig själv. Jag börjar vilja ha *seamless flow* i vardagslivet.

Att *ha flyt* är ett eftersträvarsvärt tillstånd i vårt nittital. Psykologen Mihály Csikszentmihályi beskriver sådana här tillstånd med känsla av *flow* som något som engagerar alla sinnen, inte bara synen.<sup>3</sup> I dessa flödestillstånd försvinner tidskänslan och vi glömmar oss själva (jfr Björkman 1996). Vårt centrala nervsystem blir direktkopplat till verkligheten och vi upplever att vi reagerar instinktivt, utan att tänka eller reflektera. Kanske denna längtan efter flöde faller samman med det behov av icke-reflexivitet som sen-moderniteten skapar hos oss. Flera modernitetsteoretiker, bl.a. Anthony Giddens, har pekat på det nutida samhällets krav på människan att hela tiden inta en självgranskande och självreglerande position (Giddens 1991). Att kunna stiga ur denna reflexivitet kan kännas som både en befrielse och en njutning.<sup>4</sup>

### *Den intima maskinen*

Den amerikanske internet-forskaren Sherry Turkle hävdar att datorerna på det senaste decenniet förvandlats från analytiska verktyg till maskiner hos vilka vi söker intimitet (Turkle 1996:26). Den franske arkitekturanalytikern Paul Virilio hävdar att cyberspace inte handlar om audio-visuallitet, utan om *taktilitet*.<sup>5</sup> Vi försöker inte längre se och höra på avstånd, utan i stället sträcka oss ut för att kunna röra vid någon annan. Virilio talar om *tele-contact*.

Kulturhistorikern Hillel Schwartz påpekar att medan vi i väst använder oss av begreppet virtuell verklighet, använder man i Japan begreppet *intim närvaro* (intimate presence) för att beskriva samma företeelse (Schwartz 1996:370 f). Det verkar finnas ett skifte i tänkandet kring datorer bort från det

*Det sker ständiga försök att skapa teknologi som möjliggör realistiska simulationer, eller som kan ge taktil omslutning, en teknik vi kan stiga in i och låta oss uppslukas av. Black Hole. Manipulation av Robert Willim, 1995.*

kantigt mekaniska mot något mer organiskt mänskligt. Paradoxalt nog verkar denna utveckling drivas både av ett bejakande av datatekniken med dess nästan inneboende riktning mot ett allt snabbare flöde, och av en kritik mot datavärldens manliga teknikfixering.

Char Davies och hennes uttolkare Heidi Tikka vill vrida datatekniken i en mer mänsklig riktning, bort från datanördarnas teknikfixering. Samtidigt kräver denna vridning enorma mängder datakraft. Ju större känsla av mänskligt flöde desto större och dyrare datorer krävs det. Människan, uppkopplad till Osmose, ser verkligheten ut som en personifiering av Donna Haraways icke-essentialistiska framtidsfigur, *cyborg*en (Haraway 1990). När vi alla är uppkopplade till en protetisk omvärld blir könsidentitet oviktig. I den nutida kulturteorin dras skarpa gränser mellan konstruktivister och essentialister. Men i Char Davies' virtuella konstverk faller dessa kategorier ut på ett intressant sätt. Det verkar som om vi genom datorn konstruerar en virtuell essens av ett naturgivet ursprungstillstånd.

### *Längtan bortom maskinen*

Osmose vill alltså ge en känsla av flöde, av att röra sig obehindrat som i vatten. Samtidigt betonas en sammansmältning mellan det känslomässiga och det kroppsliga. Det sen- eller postmoderna tillståndet har ofta beskrivits som en värld full av simulationer, en värld där skillnaden mellan verklighet och avbildningar av verklighet suddats ut. Ändå verkar det som om simulationerna i vårt nittiototal allt mer rör sig mot det kroppsliga och, i samma rörelse också mot det själsliga, mot djupfenomen i stället för ytfenomen. En av nivåerna i Osmose heter "the Abyss" och konstnärinnan hade själv inspirerats av känslan av att röra sig under vatten.

Kanske det finns en logik i själva produktionen av simulationer, att de på en eller annan punkt alltid skapar en längtan efter något som finns under ytan, att det helt enkelt inte går att leva bara på ytan någon längre tid. I datavärlden förefaller det hela tiden finnas en rörelse bort från det rent visuella, mot det taktila, och genom det taktila dras kroppen obevekligt in i simulationernas värld. Men kroppens återkomst innebär också verklighetens återkomst. När vi blir mer och mer intresserade av hur våra fysiska sinnen fungerar, hur vårt, med Heidi Tikkas term, inter-skin fungerar, kan vi inte heller längre ignorera den "riktiga" världen.

Ryckighet och friktion är något som ska reduceras, stillastående och flaskhalsar ska elimineras. Och här närmar vi oss en metaforik som känns igen från den politisk-ekonomiska retoriken. Det är inte bara mjukvaror som ska flyta, inte bara våra vardagsbestyr som ska gå smidigt och obehindrat, utan också flödet av varor och tjänster i samhället. Stora lagervolymer är en styggelse, efterfrågan ska bestämma produktionskapaciteten och, framför allt, arbetstyrkan ska vara flexibel, lätt att flytta från en arbetsuppgift till en annan. För att de som bestämmer över produktionen ska kunna uppleva flyt måste produktionsfaktorererna vara lättrör-liga.

De känslor av längtan som ett överflöd av simulationer skapar kan alltså leda till något som Hal Foster, i en parafras på Jacques Lacan, kallat det Realas återkomst (Foster 1996).

### *Noter*

<sup>1</sup> <http://www.softimage.com/Softimage/Content/Projects/Osmose/Default.htm>

<sup>2</sup> [http://www.kaapeli.fi/~MMF/MMF95/seminarit/heidi\\_tikka.html](http://www.kaapeli.fi/~MMF/MMF95/seminarit/heidi_tikka.html)

<sup>3</sup> Tidskriften *Wired* september 1996.

<sup>4</sup> En något mer prosaisk förklaring till denna längtan efter flöde eller flyt skulle kunna vara att det bara är en nittiotalsreaktion mot en åttiotalsestetik präglad av en visuell ryckighet. Jämför här med Thomas Ziehes analys av sångaren i Talking Heads, David Byrne, och hans ryckiga scenstil (Ziehe 1989). Det är nog inte heller någon tillfällighet att sjöjungfrur är nyckelpersoner i den TV-reklam som ett känt jeansmärke riktar till ungdomar våren 1997.

<sup>5</sup> [http://www.ctheory.com/a30-cyberspace\\_alarm.html](http://www.ctheory.com/a30-cyberspace_alarm.html)

## Litteratur

Björkman, Lotta, 1996. "Go with the Flow." En studie av rumslighet, rörelse och tidlöshet. Lund: Etnologiska institutionen (trebetygsuppsats, stencil).  
Foster, Hal, 1996. *The Return of the Real. The Avant-*

*Garde at the End of the Century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Giddens, Anthony, 1991. *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.

Haraway, Donna, 1990. *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. Free Association Press.

Ristilampi, Per-Markku, 1995. "Optiska illusioner — fetischism mellan modernitet och primitivism." I: *Kulturella Perspektiv — Svensk etnologisk tidskrift*, 3:1995.

Schwartz, Hillel, 1996. *The Culture of the Copy. Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*. New York: Zone Books.

Turkle, Sherry, 1996. *Life on The Screen. Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld and Nicholson.

Ziehe, Thomas, 1989. *Kulturanalyser*. Lund/Stockholm: Symposion.