



Forsinkelse i glas



Refleksive medieprocesser og medialiseret refleksion


Lars Kiel Bertelsen

Forsinkelse i glas

Anvend »forsinkelse« i stedet for »billede« eller »maleri«; »Billede på glas« bliver til »forsinkelse i glas« – men forsinkelse i glas betyder ikke »billede på glas«.

Det er simpelthen en måde, som gør det muligt ikke længere at tænke på det pågældende som et billede – at gøre det til en »forsinkelse« på den mest generelle måde overhovedet, ikke så meget i forhold til alle de forskellige betydninger af ordet »forsinkelse«, men nærmere i deres ubestemte kombinationer »forsinkelse« – en »forsinkelse i glas«, som man ville sige »et digt i prosa« eller en »spytbakke i sølv«.

Marcel Duchamp

Marcel Duchamp, den store faderfigur for det meste af den konceptuelt orienterede del af samtidskunsten (og det vil stort set sige det hele!), skrev engang i begyndelsen af århundredet et notat – en sentens eller en kommentar (genrespørgsmålet er altid påtrængende i forhold til Duchamp) – i forbindelse med arbejdet med dét, der skulle gå hen og blive et af kunstnerens absolutte hovedværker, *Det store glas*. 

Notatet har overskriften *Forsinkelse i glas*. Her skriver Duchamp, at han gerne vil tænke på værket som en *forsinkelse* i stedet for et *billede*; en *forsinkelse i glas* i stedet for et *billede på glas*. Det store glas er et af den moderne kunsts mest mærkværdige og hemmelighedsfulde værker og består netop af en stor glaskonstruktion, hvor der imellem to lag rudeglas er indsat forskellige diagrammatiske motiver skabt ud af blyfolie, ståltråd og støv. Værkets (gåde-)fulde titel er *La mariée mis à nu par ses célibataires, même* (*Bruden afklædt af sine ungarle, selv*), og Duchamp arbejdede på det fra 1915-23 og efterlod to ufuldførte versioner – en i London og en i Philadelphia. Konstruktionen er indrammet af en metalindfatning og har ingen egentlig forside og bagside; det er en skærm eller måske ligefrem en slags interface, der semitransparent bærer et

stærkt kodet og informationsfyldt billede, der måske ikke engang er et billede i traditionel forstand, men snarere en slags kode, skrift eller piktogram, eller med Duchamps ord: En forsinkelse i glas.



Transparens og uigennemsigthed

Når jeg indleder nærværende replik til *Billedbevægelser* med dette lille stykke moderne standardkunsthistorie, så er det ikke kun fordi kunsthistorien er min daglige metier, men fordi jeg vil foreslå at bruge Duchamps begreb om *forsinkelse* som en metafor for en bestemt måde at omgå medier reflektivt på. Måske kan begrebet gøres produktivt i en billed- og mediepædagogisk praksis. Måske er sådan en *forsinkelse* allerede produktiv i pædagogiske praksisformer som den, der danner udgangspunkt for *Billedbevægelser*? Det tør jeg ikke udtale mig om, men vil til gengæld gerne høre om fra de, der beskæftiger sig professionelt med den pædagogiske praksis.

Den akademiske praksis, som jeg tilhører, er, som læseren sikkert allerede har opdaget, karakteriseret ved omstændelige omveje, og jeg må da også benytte mig af endnu en af slagsen for at komme frem til forsinkelsen (i sig selv en smuk metafor for praksis: at tage en omvej for at komme frem til en forsinkelse...). Denne omvej handler om den anden komponent i Duchamps metafor: glasset.

Når glasset er interessant i denne sammenhæng, er det naturligvis fordi glasset er en ældgammel metafor for transparens, gennemsigtighed og – i udvidet forstand – begreber som umiddelbarhed og nærvær. Vi ser lige gennem glasset. Vi kan tale om, at noget (f.eks. en tanke) er »... klar som glas« eller at »... øjnene er sjælens vindue«. I begge tilfælde betragtes glasset/vinduet som en immateriel substans, der måske nok angiver en grænse (tankens kontur; grænsen mellem indre og ydre), men ikke spærrer for denne overskridelse; tværtimod synes det næsten, som om tilstedeværelsen af denne i sig selv usynlige markering er

en slags forudsætning for overskridelsen. Sådan kan man også forstå renæssancens brug af vinduesmetaforen om det malede, centralperspektiviske billede. Ifølge renæssanceteoretikeren Alberti kan billedet nemlig forstås som sådan et vindue, igennem hvilket man ser ud på et udsnit af verden:

Allerførst tegner jeg [på billedfladen] en retvinklet firkant af den størrelse, jeg ønsker det. Den opfatter jeg som et åbent vindue, hvorigenem jeg ser ud på det, som skal males derpå... (Alberti 2000 [1436], s. 260)

Vinduet er altså på én og samme tid dét, der indrammer (noget af) verden og transparent lader os se dette »noget«, som om der ikke var en ramme. Omtrent 500 år efter Alberti udtrykker den franske filosof Jacques Derrida en lignende dobbelthed med ordene »Rammen er der, men den eksisterer ikke« (»il y a du cadre, mais le cadre n'existe pas«) (Derrida 1978, s. 93). – Og Derrida har ført denne rammeproblematik helt ind i kernen af den billeddannende praksis i en berømt udstilling, han kuraterede for Louvre-museet i Paris under titlen *Blindeerindringer*, og som bestod af et stort udvalg af tegninger fra det berømte museums arkiver, der alle på den ene eller anden måde tematiserede blindhed. I kataloget til denne udstilling skrev Derrida et både smukt og usædvanligt udfordrende, vanskeligt tilgængelig billedfilosofisk essay, hvori han argumenterer for, at dobbeltheden mellem synlighed og blindhed ligger indfældet i selve det billedskabende arbejdes praksis; helt nede i tegningens streg, der opfører sig ligesom rammen, der gør noget synligt og samtidig selv bliver usynlig:

En kontur, et omrids kan ikke ses. Faktisk skal man ikke kunne se det (men lad os ikke sige: »Man må ikke se det«), fordi al den farvede tæthed, som det tilbageholder, stræber efter at udviske sig selv for at markere kanten af en kontur, kanten mellem en figurs indre og ydre. Når først denne grænse er nået, er der ikke mere at se, ikke engang sort og hvidt, ikke engang figur/grund, og dette er ridset [le trait], selve linien, der således ikke længere er sig selv, fordi den fra dette øjeblik aldrig henviser til sig selv uden samtidig at dele sig. (Derrida 1993, s. 53)

Det er nok ikke tilfældigt, at Derrida valgte et så grundlæggende, ligefrem *arkaisk* medium som tegningen, og ikke f.eks. fotografier, videoer eller andre såkaldte *nye medier* til sine filosofiske øvelser; det fysiske

arbejde med tegningen minder nemlig om *skriften*, som i ét og alt er Derridas filosofiske og sprogteoretiske udgangspunkt. I tegn(e)arbejdet fører man kradsende, fejende, ridsende og prentende pennen hen over papiret, ligesom når man skriver bogstaver. Men selv om Derridas eksempler således er klassiske, *analoge* billeder, er indsigtens almengyldig: billeder er (en slags) skrift, og det gælder nye digitale medier såvel som traditionelle tegninger.



Det var min omvej! Glasset førte os til en grundlæggende repræsentationsteoretisk diskussion, som har karakteriseret vestlig billedteori siden antikken: spørgsmålet om billedets status mellem transparens og uigennemsigtighed. Den samme diskussion har mange andre navne og udtryk: striden mellem realisme og nominalisme er ét af dem.

Men hvad har det nu med billed- og mediepædagogik at gøre? Betyder det overhovedet noget for praksis, hvad krøllede franske hjerner har ment om »blinde« tegninger? Hvad er forbindelsen mellem et mærkeligt kunstværk fra den tidlige avantgarde og arbejdet med børns medielege? Det er disse spørgsmål, jeg nu vil vende mig mod.

Legens fribytter

Når vi overhovedet beskæftiger os med disse spørgsmål, er det naturligvis fordi vi mener, at børns (medie-)lege er vigtige. At legen har en række grundlæggende funktioner, som ikke bare er sjove, underholdende eller endda *nyttige*, men livsnødvendige. Livsnødvendige fordi disse funktioner opbygger kognitive egenskaber, der gør os i stand til at færdes i verden og i socialiteten. Vi bliver altså ikke (rigtigt) til mennesker, hvis vi ikke leger. Hvis denne antagelse, som vel næppe er kontroversiel i aktuell pædagogik, er korrekt, er det naturligvis et overordentligt vigtigt spørgsmål, hvad legen så er? – Og hvad medielege er ...

Margareta Rönnerbergs allerede klassiske svar på dette spørgsmål fra 1989 var, at medielege var lege, der kalkerede og bearbejdede mediernes narrative skemaer (nyhedsoplæseren, sportsreportagen, superheltenene...) på samme måde som tidligere tiders stærkt kodificerede erhvervslege og lege der byggede på mere eller mindre *mytologiske* arketyper. Rönnerbergs indlæg var progressivt for sin tid, fordi hun dekonstruerede den modsætning mellem *autentisk* leg og medieleg, som beherskede den pædagogiske debat på det tidspunkt og dermed gjorde det muligt at se børns medielege som helt normale og ufarlige, måske endda positive, legeformater. Men hendes svar var samtidig begrænset af, at hun skelnede skarpt mellem *games* og *plays* (som måske bedst kan oversættes som *spil* og *leg*), og at medielege i hendes version alene var defineret som *games* (spil). Disse *spil* er ganske rigtigt stærkt kodificerede (man kan tænke på klassiske spil-lege som Bro Bro Brille eller To mand frem for en enke). Rönnerberg er generelt skeptisk over for legen forstået som *play* og beskriver den dels som en narcissistisk aktivitet, dels som en romantisk konstruktion, der projicerer postuleret kreativitet ind i børnenes stærkt forudsigelige aktiviteter. *Play* bliver hos Rönnerberg reduceret til »...legende symbolisme i privat fantasileg«, der »...passer godt til det mindre barns egocentricitet«, hvorved det også er klart, at hun ikke mener, *play* har noget egentligt kritisk potentiale. Dermed overser hun for mig at se det egentligt kreative og virkeligt kritiske aspekt ved legen, som jeg altså vil lokalisere i legen forstået som *play*.

Og nu nærmer jeg mig langsomt krabbende igen kunsten, for når jeg i modsætning til Rönnerberg prioriterer *play* frem for *game* skyldes det sandsynligvis, at *play* faktisk ligner den kunstneriske tænkning en del. Rönnerberg opererer med et stærkt formålsrettet og intentionelt kunstbegreb, ifølge hvilket kunstneren »...spiller kunstspillet« på samme måde som barnet spiller tv's skemaer i medielegen. I modsætning hertil kunne man opstille et begreb om kunsten bygget på *play*. Det ville være et kunstbegreb, som betonede den kreative eller kunstneriske tænkningens evne til at arbejde ikke-intentionelt (kunsten er grundlæggende formålsløs), regel-dekonstruerende (kunsten skiller reglerne ad og bygger nye op af stumperne) og plot-løst (den kunstneriske tænkning stræber ikke efter konklusioner). Set i det lys bliver kunstneren en slags *legens fribytter*, der er ganske klar over spillets regler (*game*) som en social og kulturel realitet, men som ekstravagant og aristokratisk tillader sig den luksus at opstille provisoriske universer midt i disse skemaer, hvor alt, endog tyngdekraften, er til stadig forhandling (i et andet notat foreslår Duchamp, at man etablerer et *Ministerium for Tyngdekraften* som en del af et *Tilfældighedsparlament!*).

Siden Rönberg skrev sin artikel i 1989, er der sket meget, som har udvidet betingelserne for kreativ medieleg betragteligt. Først og fremmest er medieteknologien blevet billig, letbetjenelig og mobil og kan derfor indgå konkret i legens udfoldelse. *Mediering* er altså ikke bare en abstraktion, der ligger *bag* legens fænomenale fremtrædelse, men et integreret element i legen. – Og det gælder både *games and plays*.

Alle lege er medierede

Det vil i hvert fald være min afsluttende generaltese her, at *alle lege er medierede* på den ene eller anden måde. Meget ofte via objekter, som igennem avancerede psykologiske og sproglige manøvrer (som sikkert bygger på dybe psykologiske mekanismer knyttet til primære og sekundære identifikationsmønstre) skifter rolle og fungerer som narrative *shifters* i legen. Idet objektet skifter rolle (»... nu siger vi lige, at den her traktor er en dinosaur-far«), drives legen videre. Samspillet mellem den/de legende, sproget (i bredeste forstand: talt, vist eller kropsligt) og objektet genererer altså nye mulighedsrum for en stadig udfoldelse af narrativer, der ikke er drevet mod konklusioner, afslutninger eller plots, men lystbaseret (legen er erotisk) ønsker at fortsætte mod nye højder; at hvile på plateauer af tilsyneladende stilstand kun for at springe mod nye fabelagtige fantasmer i en knopskydende, associativ fortsættelse, eller, med Duchamps ord: *forsinkelse* (»Åh, må vi ikke godt lige lege lidt mere ...«).

I medielege er mediet (f.eks. kameraet) objektet, men et ganske særligt objekt. Alle legemedier er *ganske særlige*; det gælder også for en pind, som også har specielle egenskaber! Sammenlignet med en pind udmærker medie-objektet sig imidlertid ved på én gang at kunne indgå objektalt i legen og *opsamle* stumper af legens narrativer. Det er dette registrerende, indeksikalt opsamlede spor af legen, som gør medie-objektet til noget særligt, fordi det introducerer en form for meta-refleksivitet i legen. Medierne – digitalkameraer, mobiltelefoner, videokameraer, gps'er, Ipods o.s.v. – er alle moderne *vinduer*; interfaces (eller med Duchamps ord: glas), der indrammer, fastholder og fremviser fragmenter af virkeligheden. Legen er altid refleksiv, fordi den, som vi så ovenfor, hele tiden forhandler sine egne præmisser (er objektet en traktor eller en dinosaur-far?), men idet elementer af denne forhandlings udfoldelse fastholdes som et spor og kan indgå i legen enten i real-time eller forskudt af legens tidslige udstrækning, etableres der potentielt et rum for legende meta-refleksion. En *forsinkelse i glas*.

Litteratur

- Alberti, Leon Battista (2000): *Om Billedkunsten*. På dansk ved Lise Bek. Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, København
- Bertelsen, Lars Kiel: (2007) »Vindue, spejl, skærm – Transparensmetaforik i 'nye medier'«. In: Søren Pold & Lone Koefoed Hansen: *Interface – Digital kunst & kultur*. Aarhus Universitetsforlag, Århus
- Bertelsen, Lars Kiel (2002): »Om at lege med medier«. In: Lars Henningsen (red.): *Still – Omkring kameraet*, Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur, nr. 45, 2002
- Bäcklund, Jan (2000): »Spelets regler. Försök till konstprofeti i en efter-sibyllinsk tid«. *Passepartout*, nr. 15, 2000, s. 121-136
- Duchamp, Marcel og Arturo Schwarz (1969): *Notes and Projects for The Large Glass*. Thames & Hudson 1969, London
- Derrida, Jacques (1993): *Memoirs of the Blind, the Self-Portrait and Other Ruins* (trans. Pascale-Anne Brault & Michael Naas). The University of Chicago Press, Chicago/London
- Derrida, Jacques (1978): *La Vérité en peinture*. Champ philosophique. Flammarion, Paris
- Rönneberg, Margareta (1989): »TV er en form for leg«. In: *Tidsskriftet BUKS*, nr. 11, 1989, Syddansk Universitetsforlag.

Lars Kiel Bertelsen er lektor ved Afdeling for Kunsthistorie, Aarhus Universitet. Har udgivet flere bøger og artikler om især fotografi og nyere medier, bl.a. *Fotografiets grå mytologi*, Rævens sorte bibliotek, 2000. Redaktør af kunsttidsskriftet ARK og stifter og sekretær for Samlingen af Anonymt Fotografisk Materiale (SAFOM)