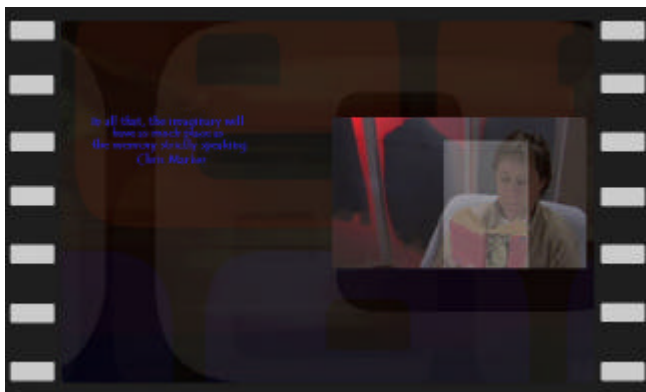


SPEED

Thore Soneson
Examensrapport
Kreativ Producent
Konst, kultur och kommunikation
Malmö högskola
Vårterminen 2001



SPEED /

utforskar hur den digitala tekniken skapat nya möjligheter för fiktionen.

Den teoretiska delen behandlar filmiska berättarstrategier, specifikt de som utvecklats inom de nya medierna, narrativa strukturer och interaktiva mediaformer.

Den praktiska delen består av en multimedia produktion på CD-rom, där olika medier och "språk" samverkar. Det filmade mediet är basen, tillsammans med texter, musik och ljud bildas den berättarvärld som SPEED utforskar.

Handledare / Supervisor

Maureen Thomas

Den praktiska delen av produktionen är ett samarbete med Per Linde, Interaktionsteknologi, Konst, kultur och kommunikation, Malmö högskola.

INNEHÅLL

1	INTRO	4
1.1	Projektets syfte	5
1.2	Metod	5
1.3	Teoretisk bas	6
1.4	Narrativ struktur	7
1.5	Medium	7
2	FILMENS NARRATIVA UTFORSKARE	8
2.1	Montaget	8
2.2	Nya Vägen	9
2.3	Bildtid – Bildrörelse	11
2.4	Film som upplevelsevärld	11
2.5	Filmen i datorn / Datorn i filmen	12
3	VIDEOKONST / KONSTFILM	13
4	DIGITAL NARRATIVITET / Interaktionen	15
4.1	Interaktor och författarrollen	15
4.2	Automatisk association	17
4.3	Narrativa verktyg	17
4.4	Avsaknaden av slutpunkt	18
4.5	Digital estetik – ett ”flytande” tillstånd	19
5	FILOSOFI / SLUMPENS ATTRAKTION	21
5.1	Det sublima	21
5.2	Motbilder till endimensionaliteten	22
5.3	Interaktionens spelfält	23
6	NARRATIVA VÄRLDAR / En selektiv studie	24
6.1	The Wake	24
6.2	e8z![*.*W.*.I.*.R.*.E.*.F.*.I.*.R.*.E.*.]z8e	25
6.3	MEMORY	28
7	SPEED / PRODUKTIONSPROCESSEN	28
7.1	Grundmetafor ”minnesmaskin”	28
7.2	Collaget och det öppna verket	29
7.3	Narrativ struktur / Agenttänkandet	30
7.4	Plottänkandet som grundmodell	31
7.5	Behovet av karta som modell	32
7.6	Jukebox modellen	34
7.7	Tankeskiss över en utvecklad plotmodell	35
8	SAMMANFATTNING	36
8.1	SPEED : ett ”low-tech” projekt	36
8.2	CD-rom – ett ”kallt” medium	36
8.3	Film – ett ”hett” medium	37
	BILAGA	
	Schematisk modell Jukeboxen	38
	REFERENSER	39
	LITTERATUR / RESEARCH	41
	PRODUKTIONEN / SPEED	43

1 INTRO

Ett centralt begrepp i vår nutida kultur är SPEED. Vi lever i en mediavärld präglad av informationsteknologi; en värld som lägger tonvikten på tillgänglighet. På hypersnabba länkar mellan individer och kontinenter.

Denna värld skapad utifrån den digitala teknikens möjligheter erbjuder nya utmaningar och spelregler för fiktionen, för berättarkonsten. Det digitala fältet är öppet för nyskapande, förutsättningarna och formerna för dessa bestäms av teknologins utveckling, medan innehållet skapas utifrån den kulturella kontext berättandet befinner sig i.

Mycket teknologiskt utvecklingsarbete har lagts på att digitalisera den rörliga bilden, att få detta media att vara tillgängligt och användbart i det universum vi kallar Internet.

Att kunna överföra traditionell film till datorn i hemmet eller till biografer via bredband är ett rent teknisk problem, på väg att lösas i rasande fart. Projektet SPEED handlar inte om distribution av film. Det fokuserar istället på filmmediets berättarform som är under hypersnabb

förvandling; de konstnärliga uttryck som utvecklades för stor duk i den mörka biografen, senare anpassade till televisionens format, är nu under fokus i den "streamade" mediavärlden.

Filmmediets traditionella berättarstruktur kan beskrivas som variationer på dispositionen "exposé - konflikt - peripeti – slutsats", den linjära spänningsuppbyggnad som filmen tagit över från den muntliga berättelsens form. Nyanser och intriger har med medias utveckling mot masskommunikation och världsmarknad slipats ned till lätt avkodat, lätt konsumerat stoff. Idag är det traditionella filmmediet en fiktionsform i ett tillstånd av konstnärlig utmattning. Mängden serieproduktion av dramer baserade på detta grundkoncept har exploderat i takt med den digitala teknologins inmarsch i distributionsleden.

Behovet av förnyelse och utveckling av fiktionen sammanfaller med att den digitala teknologin skapar nya spelplatser. Förnyelsen innebär samtidigt ett steg ifrån rollen som enbart mottagare, mot former av medskapande, interaktion.

Utan överdrift kan man påstå att filmmediet står mitt i en ny revolution, den rörliga bilden har kvar sin attraktionskraft, men upplevelsen av filmen förändras och den digitala teknologin tillför nya funktioner, nya konstnärliga fält att utforska.

1.1 Projektets syfte

Med det narrativa projektet SPEED vill vi undersöka hur den rörliga bildens roll förändras med den digitala teknologin. Hur film/videomediet har lyfts ur den linjära upplevelsestrukturen och in i den interaktiva berättarvärlden baserad på hyperstrukturer och associationer, snarare än på den konsekvens och logik som traditionell visuell fiktion byggs upp av.

Syftet har inte varit att skapa färdiga modeller för hur man kan bygga "hyper-fiktioner" eller "hyper-movies". Inte heller försöka skapa nya berättelser utifrån textbaserade system som Storyspace. Syftet har varit att med utgångspunkt i ett befintligt filmat material, undersöka hur den existerande digitala teknologin kan skapa nya spelrum för det filmade mediet.

Projektet är ett examensprojekt där vi från våra utbildningsperspektiv - Thore Soneson, kreativ producent och Per Linde, interaktionsteknolog – har arbetat kring en gemensam digital produktion som vi kallar SPEED. Den teoretiska beskrivningen görs individuellt, från våra olika utgångspunkter. Utifrån min bakgrund som filmmakare, manusförfattare, fokuserar jag min teoretiska del kring filmisk berättartradition och den digitala, narrativa teoribildning som är relevant för projektet.

1.2 Metod

I arbetet med att undersöka dessa nya narrativa fält utgick vi från en grundstruktur där media samlats i en databas, vi formulerade olika modeller för hur materialet skulle kunna komponeras och ställas samman så att det hela tiden var föränderligt och skapade nya upplevelser.

En tankemodell vi använde utgick från SLUMPEN - en metafor för denna modell var att skapa en "minnesmaskin" av materialet. Utifrån denna metafor gick vi vidare och förde in TIDEN

- upplevelsen av SPEED skulle kunna liknas vid att stanna tiden. Att stiga in i den minnesvärld materialet i berättelsen skapade.

Grundmaterialet i SPEED är en existerande novellfilm och ett antal texter, stillbildssekvenser och ljud. Filmen är uppbyggd kring minnen, tankar och situationer så som de gestaltar sig i huvudet på en människa. Scener ur en mans vardag, scener som byggs ut med reflektioner i texter, utdrag ur fiktiva dagböcker som associativt hänger samman med de teman berättelsen berör.



Collage av filmscener i novellfilmen MAN.

Materialet är fragmentariskt och reflekterande, inte baserat på en övergripande handling som måste föras till ett narrativt slut. Ett material som lämpade sig för att undersöka hur det digitala mediets möjlighet att skapa interaktiva "läsvägar" kan fås att "öppna" filmen från det linjära flödet av bilder mot ett annat, associativt sätt att skapa upplevelse.

1.3 Teoretisk bas

En central fråga inom det digitala berättarmediets utveckling är hur upplevelsen förändrats till sin grundkaraktär; betraktaren har gått från den passiva rollen som mottagare, till att ta en aktiv del i att skapa själva berättelsens struktur. Janet H. Murray har i "Hamlet on the Holodeck" formulerat grunden för den digitala narrativa teoribildningen när hon utser interaktorn till den egentlige skaparen av upplevelsen:

"In electronic narrative the procedural author is lika a choreographer who supplies the rhythms, the context, and the set of steps that will be performed. The interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder, makes use of this repertoire of possible

steps and rhythms to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled.” (1)

En av Murrays huvudteser är att den digitala narrativiteten öppnat för en annat fokus i berättelserna; från att tidigare fokuserat på personkaraktär i litteraturen, via att hantera händelser i dramat, har fokus flyttats mot mottagarens aktiva roll som medskapare - den att vara utforskaren i den narrativa processen.

Detta betyder också ett fokusskifte för upplevelsens karaktär; från att tidigare ha kunnat sjunka in i en berättelse, stiga in i Platons grotta biografen, låta sig dras med i känslovågor och händelser, till att vara en utforskare av ständigt nya sammanhang och kartor. Det är relevant att fråga sig om inte narrativitetens drivkrafter också förändras med rollen, från att betona och spela på ett emotionellt engagemang till att utmana upptäckarlusten och det strukturella/logiska tänkandet.

1.4 Narrativ struktur

Med SPEED utgick vi från en grundmodell där upplevelsen stod i fokus, själva navigationen av "minnesmaskinen" skulle baseras på slumpen, på strategier som innebar att datorn gjorde valen av vilka delar av materialet som skulle visas, och i vilken ordning och sammanhang.

Vår grundmetafor för detta var att vi tänkte oss en JUKEBOX, en narrativ maskin som spelade upp materialet utifrån ett initialt val. Detta val ville vi skulle vara intuitivt och associativt, interaktionen skulle fokusera på att skapa en upplevelse.

En användbar analogi för vad detta system kan tänkas skapa, är att jämföra med hur "cut-up" metoden användes inom den amerikanska beat-poesin. Ett antal ord skrivna på lappar som kastas upp i luften och singlar till golvet i en ny, icke förutbestämd, ordning. I SPEED är orden utbytta mot filmscener, med hjälp av den digitala teknologin räknas en spelordning fram.

1.5 Medium

Som medium har vi valt att använda en brett tillgänglig teknologi, quicktime baserade filmer och CD-rom. Vi har velat göra produktionen plattformsoberoende, den skall vara spelbar på både MAC och PC.

Målsättningen med SPEED har varit att utforska konstnärligt relevanta strategier och metoder för hur de nya narrativa fälten kan användas. Inte att försöka ligga längst fram i den "hög" teknologiska delen av multimedievärlden med DVD och ständigt nya komprimeringskoder för att visa video.

2 FILMENS NARRATIVA UTFORSKARE

I filmens drygt sekellånga historia har det konstnärliga utforskandet av berättarformerna utvecklats parallellt med den massproducerade filmens ambition att skapa och använda igenkännbara konventioner. I detta arbete som syftar till att utforska några av den digitala narrativitetens möjligheter att använda den rörliga bilden, är det fruktbart att studera filmens språkliga arsenal. Speciellt den visuella teoribildning som fokuserar på hur den rörliga bilden liknar tänkandets processer.

Detta är ett stort och komplext forskningsområde, här är inte syftet att i detalj studera teorierna och deras framväxt, referenserna till filmteoretiska perspektiv skall ses som idemässig inspiration under projektets utveckling.

2.1 Montaget

I filmteoretiska sammanhang räknas Sergej Eisenstein och hans "intellektuella montage" som en banbrytande modell. Den utgår från att två bilder visade efter varandra skapar en tredje i betraktarens medvetande, en teori förankrad i den dialektiska logiken. Montaget blir en modell för hur associationer och erfarenheter kan förmedlas till betraktaren.

"Our films are faced with the task of presenting not only a narrative that is logically connected, but one that contains a maximum of emotion and stimulating power."⁽¹⁾

Ett klassiskt exempel på denna metod finns i filmen *Pansarkryssaren Potemkin* (Eisenstein 1925), i trappsekvensen där soldater skjuter mot civilbefolkningen. Visuellt är sekvensen uppbyggd kring en växelverkan mellan täta närbilder och stora helbilder; vi ser ett gevär, en barnvagn, ett kvinnoansikte. Bilder som är berättande enheter i sig själv, tillsammans bygger de upp scenens starka emotionella innehåll.

Montageteorin utvecklade Eisenstein vidare till mer än en modell där "1+1=3", varje scen/bild samverkade på flera narrativa nivåer samtidigt, han kallade denna process "vertikalt montage" och definierade dess funktion: "Each montage-piece has a double responsibility - to build the total line as to continue the movement within each of the contributory themes."⁽²⁾

I en sammanfattning av Eisensteins metod poängterar filmvetaren Anna Sofia Rossholm i sin essä "Filmen - en tänkande, seende och hörande maskin" att filmens "rörelse motsvarar tänkandets och perceptionens. Den remsa av stillbilder som är filmens råmaterial skapar en tredje kategori för vår inre blick: en rörelse. Den här mekanismen, som finns förankrad i vårt seende, är också basen i tänkandet".⁽³⁾

Tänkvärt är att Eisenstein arbetade med sin renodling av filmens form i en tid där mottagarna, den breda publiken, var analfabeter. I den ryska masskulturen på 1920-talet var det skriftliga språket ett redskap för de bemedlade och det muntliga berättandet det förhärskande. Eisenstein arbetade i en tid när ljudspåret ännu inte var uppfunnet. Detta fokuserade den formmässiga utvecklingen på den rörliga bildens språk.

Men Eisensteins montage-teori baserades inte enbart på viljan att kommunicera ideer och tankar - "Det handlar om ett medvetandegörande genom det filmiska montage som helt och hållet utgår från analogin mellan tänkandets process och filmens mekanik."⁽³⁾

Montaget som konstnärlig metod och form fascinerade också de samtida surrealisterna, i Luis Bunüel och Salvador Dalis experiment med stumfilmen *Den andalusiska hunden* (Bunüel 1928) finns flera slående visuella exempel på montage's illusoriska kraft. Här låg konstnärliga fokus på att återskapa drömmarnas språk där associationer och verklighetsförskjutningar sker utom medvetandets kontroll.

Andra samtida experimentfilmare som svenske Viking Eggeling arbetade med animerade förmövningar och använde bildrutan som en palett för att utforska rörelse och rytm. Kortfilmen *Diagonalsymfonien* (Eggeling 1924) räknas som en av de banbrytande abstrakta filmerna bevarade från denna tid. En annan är *Ballet Méchanique* (Léger 1923-24), där konstnären Ferdinand Léger iscensatte måleriets maskinella ytor i animerade sekvenser. Filmen arbetade med tema och variationer på teman, en musikaliskt inspirerad form för att skapa ett berättande flöde, som filmteoretikern David Boardwell konstaterar i en analys. "*Ballet Méchanique* uses the theme-and-variation approach in a complex way, introducing many individual motifs in rapid succession, then bringing them back at intervals and in different combinations."⁽⁴⁾

Dessa abstrakta experiment utforskar en annan del av filmens potentiella estetik, de skapas i ett klimat där futurismen engagerade sig i maskinenålderns estetik och de kan ses som en filmisk parallell till dessa ideer.

Några av de tidiga banbrytande regissörerna klarade att transformera sitt eget filmiska språk till det massmedium spelfilmen utvecklades emot, en av dem var Bunüel som i sina filmer ofta arbetade med scenarion där drömmoment, slump och minnesfragment byggde narrativa strukturer. Filmer som *Borgarklassens Diskreta Charm* (Bunüel 1972) och *Frihetens Fantom* (Bunüel 1974) innehåller visuella element och gestaltningar som utmanar berättandets grundformer.

2.2 Nya Vågen

I takt med att filmmediet utvecklades till ett berättarmässigt massmedium blev experimenten allt mer marginaliserade. Den konstnärliga strategin blev en fråga om innehåll, om medel att med den rörliga bilden forma vår uppfattning av, och kommentera, verkligheten. Först med det franska "nya vågen" på 60-talet etablerades en generation filmmakare som medvetet arbetade med filmens form som ett integrerat, betydelsebärande element i berättandet.

Denna franska filmiska våg var långt ifrån heterogen, en del filmmakare fokuserade mer på att berätta om samtiden, medan andra attackerade och utmanade filmens sätt att avbilda verkligheten, Regissörer som Chris Marker, Alain Resnais och Jean-Luc Godard utforskade alla filmmediets narrativa och konstnärliga möjligheter, samtidigt som de talade om filmen som den nya Konsten, skapad för den moderna människan. Godard intresserade sig specifikt för montage som grundelement i filmen, han talade om assemblaget som filmens grundspråk; att bild och ljud är betydelsebärande i sig, frigjorda från varandra, sammanlänkade i nya former,

bildar de nya meningsammanhang. Redan i debutfilmen *Till sista andetaget* (Godard 1959) fanns denna vilja att bryta sönder tidens och berättelsens traditionella logik.

Resnais samarbetade med flera av den franska romanens nyskapande författare. Till spelfilmen *I Fjol i Marienbad* (Resnais 1961) skrev författaren Alain Robbe-Grillet ett scenario som frigjorde sig från tidens logik och baserades på minnen, Resnais fullföljde detta genom att bryta upp den visuella logiken i filmens bildspråk.

Chris Marker utforskade med sin novellfilm *La Jetée* (Marker 1962), eller photo-novel som den kallas i förtexterna, hur filmmediet kan använda minnet och tiden för att konstruera en berättelse byggd på svartvita stillbilder och en berättarröst på ljudspåret. Intrigen transporterar filmens huvudperson från en nära framtid, tillbaka till barndomen och en kärlekshistoria i förfluten tid, till framtiden där mannen inser att han inte kan förändra sitt öde. Tiden upplöses helt när mannen, med sin barndomsgestalts ögon, ser sig själv dö.



Huvudpersonen Jacques i Chris Markers La Jetée.

Många teoretiker har poängterat att *La Jetée* är ett unikt narrativt experiment, en undersökning i hur bilden kan användas som en metafor för minnet. Jean-Louis Schefer reflekterar i katalogen till utställningen "Passages of the Image" över detta. "The originality of Chris Marker's film obviously resides in the work of the image itself: a framing of the most obscure zone's of memory's fragility and unpredictability; and a montage that replicates gaps in recollection".⁽⁵⁾

Filmmediets formspråk har i Markers film utvecklats ur en narrativ metodisk kontext; att berätta med minnen, med fragment och med tidsförkjutningar innebär att utmana formen och teknologins gränser. Manuset bildade underlag för *12 Monkeys* (Gilliam 1995), där den intrikata spelet med tidens upplösning illustrerades med hjälp av moderna digitala specialeffekter.

Många filmberättare har i filmmediets moderna historia visat att minnet och drömmen är en stor narrativ inspirationskälla; Federico Fellini använde i *8 ½* (Fellini 1965) en författares dagdrömmar som utgångspunkt för sina tidsupplösta visuella scenerier; Wim Wenders ägnade sig i science-fiction historien *Till världens ände* (Wenders 1991) åt att utforska en möjlig teknologisk framtid där vetenskapen skaffat sig kunskap att påverka minnets funktioner.

Den franska/europeiska filmtraditionen under 60-talet var central både som nyskapande filmepok och för det filmteoretiska klimatet, under denna period skapades också termen – l'auteur – av kritiker/regissörer kring tidskriften Cahiers d' Cinema. Syftet var att poängtera att film inte enbart var ett massmedium, filmmakande var ett konstnärligt skapande. Filmens och filmmakarens språk var lika personligt och pregnant som det litterära språkets, lika idemässigt och konceptuellt medvetet som konstens språk.

2.3 Bildtid - Bildrörelse

I detta franska "nya vågen" filmklimat med dess starka teoretiska och formmässiga medvetenhet, vidgades intresset för filmen som bärare och gestaltare av ideer och tankar. Filosofen Gilles Deleuze formulerade en genomgripande teori om filmmediets språk i volymerna "L'image-movement" och "L'image-temps". Enligt filmvetaren Anna Sofia Rossholm visar Deleuze i sina skrifter på hur "filmen skapar begrepp och ideer, så kallade filmiska ideer, som varken kan definieras eller ringas in, eftersom de hela tiden förändras, går in i och påverkar varandra till nya betydelser." (6)

Grundläggande i Deleuze´ filosofiska filmteori är att han skiljer mellan "movement-image" och "time-image". Dessa begrepp definierade enligt honom två filmiska berättarstrategier, schematiskt sammanfattat i den "europeiska" och den "amerikanska" traditionen. Den europeiska filmen intresserade sig för drömmar, för psykoanalys och intellektuella upplevelser, medan den amerikanska lade tonvikten på händelser och skeenden.

"European cinema saw in this a means of breaking with the 'American' limitations of the action-image, and also of reaching a mystery of time, of uniting image, thought and camera in a single 'automatic subjectivity', in contrast to the over-objective conception of the Americans". (7)

Med denna svepande beskrivning av skillnaden i intresset för filmmediet mellan den amerikanska och europeiska, fokuserar Deleuze´ ett konstnärligt val; det subjektiva kontra det objektiva. I linje med detta skulle europeiska filmmakare generellt sett vara intresserade av introspektion, medan de amerikanska fokuserar på story, på skeendet och de yttre händelserna i den filmiska berättelsen.

Men Deleuze intresserade sig inte enbart för det övergripande, utan går i sina verk i närmkontakt med filmens former och analyserar olika montage och klippmetoder, såväl som visuella perspektiv. En term han lanserar är det irrationella klippet, där återanvänder han Eisensteins teorier om montaget som en tankeprocess, och lanserar begreppet "a cinema of the brain".

I sin essä menar Anna Sofia Rossholm att "Deleuze tilldelar filmen en förmåga att tänka på egen hand, att vara en 'tänkande automat' ".(8) Att på detta sätt se filmmediet som en förlängning av minnets och hjärnans sätt att associera och skapa mening, är en beskrivning som är ännu mer relevant om man ser till möjligheterna med den digitala teknologin och den rörliga bilden.

2.4 Film som upplevelsevärld

En annan teoretisk infallsvinkel på filmens montage och berättarmodell har Edward Branigan som utgår från betraktarens upplevelse i sin analys av filmens narrativa medel. I essän "Story World and Screen" argumenterar han utifrån en väl definierad syn på de medel den filmiska berättelsen använder :

Narrative is a way of comprehending space, time, and casuality. Since in film there are at least two important frames of reference for understanding space, time, and casuality, narrative in film is the principle by which data is converted from the frame of the *screen* into a *diegesis* – a world – that frames a particular *story*, or sequence of actions, in the world; equally, it is the principle by which data is converted from story onto screen. ⁽⁹⁾

Branigan menar att flera avläsningar av filmen sker simultant, betraktaren avläser bilden dels "bottom-up", som är en perceptuell avläsning av skuggor, djup, rörelse och rum, dels genom en tankeprocess "based on acquired knowledge and schemas, not constrained by stimulus time, and work 'top-down' on the data, using a spectator's expectations and goals as principles of organization." ⁽⁹⁾ Sett på detta sätt kan den filmiska berättelsen simultant arbeta både bakåt och framåt i tiden, betraktaren använder sina associationer, för att tolka skeendet i en sekvens, samtidigt som en förväntan på fortsättningen växer fram. Branigan konstaterar vidare:

Because top-down processes are active in watching a film, a spectator's cognitive activity is not restricted to the particular moment being viewed in a film. Instead the spectator is able to move forward and backward through screen data in order to experiment with a variety of syntactical, semantic, and referential hypotheses; as Ian Jarvie notes, 'We cannot see movies without *thinking* about them'. ⁽⁹⁾

Filmens berättelse är en linjär sammansättning av bilder, ett montage; men filmens berättelse sedd från betraktarens perspektiv är en sammansatt upplevelse bakåt, framåt och i nutid; ett vertikalt montage för att knyta an till Eisensteins teorier. I Branigans teoretiska modell är det betraktaren som kan sägas vara den "tänkande automaten", inte filmen som Deleuze hävdar i sin modell.

Oavsett vilket teoretiskt perspektiv man anser vara mest relevant för analys av filmens narrativa process, är det nödvändigt att vara medveten om dessa strukturella sammanhang i det filmiska skapandet. Med de digitala narrativa verktygen, blir sambanden mellan bildskärmen och betraktaren en process med fler dimensioner. Den andra teknologiska revolutionen baserad på datorns teknologi möjliggör en utvidgad narrativ scen, ett forum där teoretiska tankestrategier kan iscensättas i filmisk form.

2.5 Filmen i datorn / Datorn i filmen

Den artificiella intelligensen – AI – är ett forskningsområde som sätter fantasin i rörelse, det alstar ett attraktivt stoff för berättelser; AI-scenariot är att människan idag är kapabel att skapa en maskin som kan lagra mängder av information, en maskin med ett minne som aldrig sviktar (i teorin); maskinen har operativsystem, bild och ljud, kameror och bandspelare; allt den behöver för att kunna utveckla ett eget självständigt tänkande och skapande (i teorin).

Att visualisera den typen av fantasier i en filmisk berättelse är med dagens digitala teknologi, med Realtids animeringar och specialeffekter, fullt möjligt. Science-fictionfilmen *The Matrix* (Warchowski Brothers 1999) utspelar sig i en värld där gränserna mellan den artificiella

verkligheten och den reella är upplösta. En allomfattande datakod - The Matrix - kontrollerar och skapar liv, den är ren Artificiell Intelligens.



Den allomfattande koden i spelfilmen The Matrix.

Filmens personer är på samma gång verkliga och representationer av sig själva i en slags allomfattande superdator. Tidens linearitet är lika upplöst som historiens logik. Ett intrång i koden från en hacker på 1990-talet kan orsaka att systemet kollapsar i framtiden, samtidigt som en "cookie" kan innehålla makt nog att kontrollera koden.

Till sin form är Matrix en actionhistoria där drivmedlet är en intrig med det onda och det goda som huvudaktörer, huvudpersonen skildras som en man med messianska kvaliteter och det onda gestaltas av artificiella agenter som kan röra sig fritt i det digitala universat och strävar efter att maskinen=The Matrix skall ha total kontroll över sitt eget öde.

Matrix är ett exempel på att den traditionella filmiska berättarformen kan gestalta komplexa teorier och ideer på ett vertikalt plan. Digitala visuella effekter kan få oss att förstå komplexa teorier om artificiell intelligens och datorns förmåga att simulera verkligheter. Samtidigt är Matrix ett exempel på det traditionella filmiska språkets behov av en upplösning; grundtemat är människans seger över maskinen, filmens slut innehåller ingen tveksamheter om att denna kamp stod i fokus. Underhållningsfilmen tycks, åtminstone i exemplet The Matrix, hålla sig till sina innehållsmässiga överenskommelser, även när den gestaltar det digitala rummets upplösning i tid och form.

3 VIDEOKONST / KONSTFILM

Formella experiment

Experimentfilmare och konstnärer har länge arbetat med undersökningar av det visuella formspråket. En metod har varit att renodla element i den filmiska formen; på 1960-talet började termen "Structural Film" användas som definition på filmkonst av denna typ. En filmskapare i denna tradition är Hollis Frampton, filmverket *nostalgia* (Frampton 1971) är uppbyggt på 12 sekvenser, i varje sekvens visar filmbilden hur en stillbild bränns upp. På ljudspåret finns 12 berättelser utifrån dessa stillbilder, men medvetet visas inte bilden samtidigt som berättelsen om den, utan parallellt med en annan.

Den sortens formella experiment bygger på en idé där fragmentisering och irrationella klipp (för att använda Deleuze term) blir en konstnärlig metod. Istället för att arbeta med illusion och

fördjupning, används distansering som en metod för att göra betraktaren medveten om själva seendet.

En av de filmmakare som konsekvent arbetat med filmmediets strukturella möjligheter är Peter Greenaway. I hans spelfilm *Drowning by Numbers* (Greenaway 1988) finns ingen övergripande, aristoteliskt byggd historia, istället länkas ett antal fristående scener samman med hjälp av vår matematiska grundtext, siffror. I en annan av hans spelfilmer, *ZOO, liv skönhet död* (Greenaway 1986), bildar en undersökning av förruttnelseprocessen hos levande organismer narrativ bas.

Peter Greenaway har också använt litterära förlagor till sitt filmiska gestaltande – som i *A TV Dante* (Greenaway 1988) baserad på Dantes Den gudomliga komedin – och arbetar då med en slags lager på lager narrativitet där flera kontexter utvecklas simultant; den poetiska texten möter visuella gestaltningar och teoretiska resonemang om döden.

När den teknologiska utvecklingen gjorde att den analoga videon blev allmänt tillgänglig, förstärktes detta intresse för den rörliga bilden på konstscenen och experimenttraditionen från 1970-talet är idag med den digitala videons genombrott, ett konstnärligt redskap. Inom konstvideo och videokonst finns uttalade ambitioner att utveckla det filmiska formspråket. En väg dit går genom att utforska det filmiska berättandets grundelement.

Videokonstnären Bill Viola beskriver i essän "Video Black" ett konceptuellt sätt att närma sig den filmiska berättelsens specifika form genom följande resonemang:

The emphasis of the term *moving image* is somewhat misleading, since the images themselves aren't really moving and the art of cinema lies more in the combination of image sequences in time (montage) than it does in making the image move.

Exactly what is this movement in the moving image? Clearly it is more than the frenetic animation of bodies. Hollis Frampton, described it as 'the mimesis, incarnation, and bodying forth of the movement of human consciousness itself.' ...

A thought is a function of time, a pattern of growth, and not the 'thing' that the lens of the printed word seems to objectify. Duration is the medium that makes thought possible, therefore duration is to consciousness as light is to the eye. Time itself has become the *materia prima* of the art of the moving image. ⁽¹⁰⁾

Denna medvetenhet om tiden som betydelseskapande har Viola använt i flera av sina rumsliga installationer baserade på videoprojektioner. En metod är att använda ett repetitivt element, ersätta det linjära med loopen; genom att repetera en scen om och om igen, skjuts fokus från den narrativa konstruktionen mot en rytmisk, musikalisk rörelse.

I en betraktelse över den kanadensiske filmmakaren Stan Douglas och hans verk *Overture* 1996 (ett fem timmar långt verk), skriver konstkritikern Jean-Christophe Royoux att "the principle of the loop is to circumscribe an empty space through the repetition of the same movement, creating a stage that at times absorbs the viewers presence and then again maintains a distance, as in the infinite reciprocity of conversation." ⁽¹¹⁾

Detta rum som loopen skapas av loopen liknar Royoux vid en scen där filmen utgör stoffet, men där innehållet till lika stor del skapas i åskådarens sinne. I ett samspel som liknar samtalet, konversationen, en kommunikativ växelverkan mellan betraktaren och verket. Denna scen har direkta likheter med den digitala narrativiteten och de föränderliga fält som kan skapas genom att iscensätta interaktiva berättelser.

4 DIGITAL NARRATIVITET /

Interaktionen

Det är i länken mellan filmen och betraktaren, eller om man ser processen i överförd bemärkelse, mellan datorn och användaren, som det kommunikativa rummet, scenen, formas. På detta fält träder den interaktiva processen in och ställer fram nya förutsättningar för hur filmmediets berättarelement kan användas.

Termen *interactive* har definierats på många sätt under det senaste decenniets utveckling av det digitala mediets narrativa former. Ett beskrivning av interaktionens kärna står programmeraren, speldesignern och författaren Chris Crawford för i sin bok *Understanding Interactivity*: "interaction: a cyclic process in which two actors alternately listen, think and speak." ⁽¹⁾. I linje med denna syn på interaktivitet har Crawford skapat flera program för att bygga textbaserade storyvärldar, *Erasmaton* och *Erasmaganza*, är några av dem.

Den grundläggande synen på interaktivitet som kommunikation överför Crawford på processen mellan datorn och användaren, mellan maskinen och människan, och utvecklar sin syn på gränssnittets funktionalitet:

User interface focuses on optimizing the communication between people and electronic devices. Interactivity design addresses the entire interaction between user and computer. While it shares much with user interface, interactivity design is distinguishable by its inclusion of thinking in the process of optimization. ⁽²⁾

Det centrala med denna definition av interaktion är att Crawford menar att interaktivitet måste ge utrymme för den reflekterande tanken, för samtalet, först då sker en verklig kommunikation med datorn. Interaktionen skulle rentav – med en medvetet vid tolkning – kunna ses som en kommunikativ motsvarighet till det filmiska montageets sätt att konstruera mening.

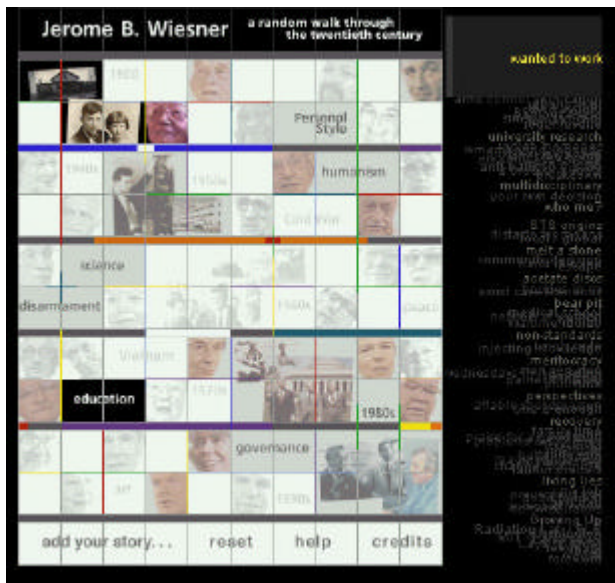
4.1 Interaktor och författarrollen

De narrativa strukturer som utvecklats inom de digitala medierna har till stora delar fokuserats på begreppet interaktion; med projektet SPEED har vi valt att fokusera på hur användaren/mottagaren kan skapa en egen upplevelse genom att navigera i ett hav av media. Vår modell ligger nära den syn på interaktörens roll som Janet H. Murray formulerar: "...the interactor is the author of a particular performance within an electronic story system"⁽³⁾, med den avgörande distinktionen att SPEED inte är ett utbyggt berättarsystem utan en modell för att skapa en upplevelse.

Med Murrays definition av interaktören som en slags författare av sin upplevelse följer: "Authorship in electronic media is procedural. It means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant's actions."⁽³⁾ Eller uttryckt på ett annat sätt - författaren skapar innehållet och spelplanen för berättelsen, själva upplevelsen eller läsningen sker när användaren skapar sin resa, sin väg genom berättelsens värld.

Interaktionens syfte i en narrativ kontext skiljer sig diametralt mot det syfte den jämföras med i informationssammanhang, nyttans - hur nå ett önskvärt resultat på enklast/snabbast sätt. I fiktions värld står upplevelsen i centrum - hur kan den konstnärliga gestaltningen samverka med kommunikationen, hur och i vilken grad är mottagaren medskapare av innehållet och därav meningen.

En författare/skapare av en berättarvärld kan liknas vid kartritaren som beskriver terrängen, interaktionen består i att utforska denna karta. Vägvalen bestämmer vilken upplevelse utforskaren får ta del av; en torrskodd, klarsynt vandring genom en öken eller en blöt, omskakande färd längs en våldsamt rytande flod.



Skärmbild av det gränssnitt CD-rom produktionen "Jerome B. Weisner: A Random Walk through the Twentieth Century" använder.

högsta grad relevanta för den problematik och den teori som utvecklats inom den digitala narrativiteten.

Forskning i metoder för att bygga interaktiva digitala berättelser har varit intensivt de senaste decennierna, för denna uppsats har tonvikten lagts på beskrivning av en interaktiv modell framtagen av Michael Murtaugh för att navigera i ett dokumentärt material. Ett av projekten denna metod lett fram till är "Jerome B. Weisner: A Random Walk through the Twentieth Century"⁽⁴⁾, en interaktiv berättelse om grundaren av Massachusetts Institute of Technology, MIT.

De frågeställningar Murtaugh berör och formulerar i sitt förarbete för produktionen, "The Automatist Story Telling System", är grundläggande och i

4.2 Automatisk association

En inledande distinktion Murtaugh gör när han bygger sin interaktiva karta är att definiera betraktarens roll, i detta fallet ligger fokus på att påverka berättelsens väg snarare än själva händelserna i berättelsen. "The Storytelling System is a kind of "editor in software" or "narrative engine" - a computer program capable of constructing responsive narratives based on the content and description provided by an author." (5)

Metoden programmet bygger på är associationens, begreppet "automatist" refererar till en metod surrealisterna använde för att skapa konst baserad på det undermedvetnas fria, eller automatiska, associationer. "...the approach uses keywords as a means of indirectly defining potential links between materials. During the presentation process, keywords function in parallel, pushing and pulling the narrative toward and away from specific pieces of content."(5)

Nyckelorden uttrycker känslor, frågeställningar och påståenden som - art revolt, melt a stone, bear pit, recovery - baserade på innehållsmässiga teman snarare än händelser. Utifrån dem väljer programmet ut vad som skall visas av det filmade materialet som består av intervjuer, tankar, reflektioner. "The fundamental units of structure are not events to be expressed but expressions themselves in the form of discrete units of content. Instead of characters interacting in an environment that is literally the "story world", individual expressions interact in an environment that is the process of storytelling."(5)

Detta sätt att skapa djup i upplevelsen genom att låta användaren vägledas in i materialet med hjälp av känslor och gestaltningar, är en metod att formalisera den narrativa strukturen som visar att interaktion kan byggas på andra parametrar än logik. Att formalisera redskapen är en väsentlig del av den digitala forskningen i narrativitet.

4.3 Narrativa verktyg

Verktygen i interaktiva berättelser skiljer sig från de narrativa element filmen och den dramatiserade berättelsen traditionellt använt — "exposé - konflikt - peripeti - slutsats" — en i grunden linjär spänningsuppbyggnad. Denna uppbyggnad av en historia från inledning till avslutning beskriver en rörelse framåt mot ett mål, det är denna modell som kallas aristotelisk och refererar tillbaka till de antika dramernas uppbyggnad.

De berättarelement interaktiva medier laborerar med är annorlunda, främsta anledningen är att det digitala berättandet inte arbetar med den linjära rörelsen framåt som metod. Murtaugh sammanfattar med termerna — "intention, immersion, structure, response, guidance". (intention, fördjupning, struktur, reaktion, vägledning)

I rapporten går han igenom dessa termer utifrån den narrativa aspekten, betonar att interaktivt berättande är ett öppet fält där reglerna inte är givna; ett nytt media skapar sina regler, eller snarare konventioner, hand i hand med den teknologiska utvecklingen.

Några slutsatser Murtaugh drar är viktiga och generella – "In the interactive narrative, immersion relates to how well the Storytelling System engages the viewer in the diegesis rather than in the mechanisms of its construction."(5) Utforskandet av navigeringens metoder kan i

sämsta fall stå ivägen för den önskade inlevelsen i berättelsen, eller uttryckt på ett annat sätt – den interaktiva kartan kan vara mer uppslukande än den värld den beskriver.

Detta spel mellan verktyg och upplevelse, mellan struktur och fördjupning, är en av grundpelarna i den interaktiva berättelsens dramaturgi. Att navigera genom ett okänt hav av media kräver någon form av karta eller instruktion, den som använder berättarsystemet bör veta, eller kunna skaffa sig insikt om, hur den skall närma sig och utforska materialet.

Det krävs samtidigt en övergripande kontext som fungerar som lockelse; ett mysterium att lösa, en hemlighet att utforska, en upplevelse att ta del av.

Professor Glorianna Davenport på MIT Media lab har med sin researchgrupp Interactive Cinema Group, där Murtaugh ingick, utforskat de nya medierna under mer än ett decennium. I ett försök att formulera en slags sammanfattning av verktygens roll i den interaktiva narrativitetens universum kommer hon fram till att det är de underliggande drivkrafterna i berättelsen som måste styrandet av en interaktiv process:

"The wonder of being an "interactive multimedia" author today lies in the discovery, the effective surprise of the creation. The author only has a limited ability to previsualize a project before it becomes a functioning system. I encourage designers to throw convention to the wind, not to dismiss visual intensity of a presentation, but rather to disregard -- in the beginning -- decisions about buttons and mouse clicks and menus and branching, and concentrate on finding an underlying structure which can be driven procedurally and presented with a rich dimensionality."⁽⁶⁾

4.4 Avsaknaden av slutpunkt

En central aspekt i den interaktiva berättelsen som Murtaugh fokuserar är avsaknaden av förutbestämd slutpunkt. I en traditionell aristotelisk berättelse leder den övergripande strukturen hela tiden mot denna punkt, i den interaktiva finns det ingen given sådan punkt.

"Electronic closure occurs when a work's structure, though not its plot, is understood. This closure involves a cognitive activity removed from the usual pleasures of hearing a story. The story itself has not resolved. Instead the map of the story inside the head of the reader has become clear".⁽⁷⁾

Sett från en traditionellt berättarperspektiv är avsaknaden av ett slut på en historia samma sak som ett narrativt misslyckande, ett tecken på tveksamhet, på obeslutsamhet. Denna avsaknad av givet slut innebär enligt Murray en tillgång i den interaktiva berättelsen; vi kan starta om, fokusera på tematiken, transformera historien, göra den kaleidoskopisk, uppleva innehållet utifrån andra aspekter än den förutbestämda. Mångdimensionaliteten i berättelsen blir med detta synsätt viktigare än författarens intention; berättandets "clou" eller dess sensmoral, framträder i en process med betraktaren / interaktorn som aktiv part.

Michael Joyce, författare till hypertext-verket "Afternoon", menar att läsaren själv bestämmer när slutet skall infinna sig. "When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading it ends."⁽⁸⁾

Denna beskrivning skulle kunna vara hämtad ur en sociologisk studie av hur den moderna mediakonsumenten använder fjärrkontrollen framför tv:n. När historien inte längre engagerar, byt kanal, sök nya spänningar. Författaren Douglas Rushkoff skriver i essän "The End of the Story" att den nya digitala teknologin skapat ett nytt förhållningssätt till berättelsen, till upplevelsen. "The people I call "screenagers", those raised with interactive devices in their media arsenals, are natives in a mediaspace where even the best television producers are immigrants."⁽⁹⁾

Rushkoff menar att dagens unga digitala generation, inte ser sig som passiva mottagare av politiska lösningar eller budskap, deras fundamentala världsbild är valfrihetens; datorn har lärt dem att allt är möjligt att manipulera. Inte minst fiktionen, berättelsen, är ett fält där var och en bygger sin egen historia, i ett ständigt tillstånd av transformering och rörelse mellan identiteter och innehåll.

Denna fragmentisering är inte likställd med meningskollaps, istället skapas nya potentiella meningsbyggnader som definieras parallellt med utvecklingen av de digitala mediaformerna.

4.5 Digital estetik – ett "flytande" tillstånd

I den nya narrativa kontext som skapas i samspel med den digitala teknologin, behöver vi utforska vad som skapar fördjupning, om och hur vi kan definiera den kvalitativa aspekten av termen immersion. Anna Munster gör i essän "Digitally – approximate aesthetics"⁽¹⁰⁾, ett försök att beskriva de specifika kommunikativa medel den digitalt skapade konsten använder, hur mening skapas i det estetiska spelet människa-dator.

Digital art is partly dependent upon what it offers us specifically and uniquely as it effects us through its `blocs of sensation`. The `bloc` or zone according to Deleuze and Guattari, designates a relational area of sensibility, the indeterminate feeling of sensate participation in the material world, organic or inorganic: "Life alone creates such zones where living beings whirl around, and only art can reach them and penetrate them in its enterprise of co-creation. This is because from the moment the material passes into sensation, as in a Rodin sculpture, art itself lives on in these zones of indetermination. They are blocs."⁽¹¹⁾

Munster söker med hjälp av Deleuze / Guattari terminologi formulera hur den estetiska upplevelsen gestaltar sig i en digital kontext, vilka konstnärliga processer som är specifika för den digitala konsten. Analysen leder till slutsatsen att den konstnärliga strategi som ligger närmast datorns funktionalitet är assemblaget, att meningskapande erfarenheter uppstår i en ständig rörelse mellan fördjupning och reflektion, "between experience and contemplation".

De "zoner" som uppstår under denna rörelse är punkter där den estetiska upplevelsen föds. Dessa zoner är ungefärliga, flytande, nära nog omöjliga att upptäcka, menar Munster och för ett

resonemang där datorns mekaniska funktioner och kroppens reaktioner framför skärmen och tangentbordet, också är aktiva i det estetiska spelet.

When it comes to considering what kind of aesthetic experiences digital art work offer us we need to consider the hypermediation of the technology itself through a range of media machines (video, television, print, photography) and the speeds through which they engage us with the technology. ⁽¹¹⁾

Kontentan av Munsters resonemang är att den digitala konsten inte kan ses som ett avgränsat estetiskt fält, alla traditionella medier är aktiva i den process som filtreras genom datorn. Alla mediers estetik är aktiva i den relationella estetik som den digitala konsten skapar.

En liknande tankebana följer Janet Murray i det avslutande kapitlet i "Hamlet on the Holodeck" med titeln "New Beauty, New Truth" –

The computer is chameleonic. It can be seen as a theater, a town hall, an unrevealing book, an animated wonderland, a sports arena, and even a potential life form. But it is first and foremost a representational medium, a means for modeling the world that adds its own potent properties to the traditional media it has assimilated so quickly. ⁽¹²⁾

Den digitala scenen representerar för Murray ett öppet narrativt tillstånd där nyckelordet är kameleontisk. Utforskandet och skapandet av nya berättaruniversum är i hennes beskrivning fylld av möjligheter, enbart begränsade av datorns möjlighet att förstålla alternativt föreställa, vår bild av verkligheten.

Parallellt med behov av interaktiva verktyg för att strukturera och göra narrativa världar begripliga, har vi i projektet **SPEED** sökt efter medel att komma under, eller förbi, den strukturellt avläsbara berättelsen. Sökt en narrativ drivkraft som kan röra sig i banor vi inte kan föreställa oss; en benämning på detta är sökandet efter det sublima, det som inte går att programmera. Den drift som handlar om att komma bortom kulturella filter och spelplaner och nå en upplevelse som har kvaliteter vi inte definierat.

En möjlig strategi för att nå detta kan vara att befria berättelsen från synlig logik och låta slumpen leda vägen genom innehållet.

5 FILOSOFI / SLUMPENS ATTRAKTION

"...likt en nordamerikansk såpopera står tiden still i rasande fart: rik på yttre dramatik, fattig på utveckling och sammanhang. Det mest fundamentala politiska projektet för det 21:a århundradet är därför: Tag tiden tillbaka! Kräv rätten att vara otillgänglig, rätten till långsam tid, till stilla förkovran utan störningar från informationssamhällets skvalsändare, till att förstå vad som fört oss hit och hur vi kan återerövra kontrollen över vår egen tid." (1)

Vi lever idag i en korseld av mediala berättelser och budskap. De digitala filmkanalerna är fyllda av färdigförpackade mänskliga historier och vittnesmål.

Vi avkodar ständigt nya budskap, varje sekund i mediasamhället är en jakt på mening. Den multimediala speldramaturgin är iscensatt på web-site efter web-site. Det krävs av dig att du skall kunna välja; navigera efter dina önsknings, genomskåda dina behov och vara en slipad hyper-text strateg.

Denna maximering av innehåll och möjligheter riskerar i sin förlängning leda till en meningskollaps; ett tillstånd där mättnad infinner sig, där det blivit passé att lyssna och istället ägna sig åt den sortens drivkraft som speldramaturgerna använder - vår drift att hela tiden söka vidare, söka nya möjligheter.

Läs antropologen Hylland Eriksens rader igen - *...likt en nordamerikansk såpopera står tiden still i rasande fart: rik på yttre dramatik, fattig på utveckling och sammanhang.*"

Hans essä har karaktären av en brandfackla, tillspetsat och polemiskt. Men innebörden delas av allt fler kritiker av mediernas likriktning. Hur hanterar vi detta tillstånd ? Hur kan vi skapa unika upplevelser i denna massiva uttrycksexplosion ?

5.1 Det sublima

En väg vidare kan vara att återvinna den intensitet som funnits i upplevelsen. Det som Jean-Francois Lyotard benämnt det sublima, konstens förmåga att få oss att uppleva nuet - *Det sker* - som något verkligt betydelsefullt och levande. *Det sker* är i Lyotards tankevärld en beteckning på detta något som är möjligt att uppleva genom konsten.

En metod att på nytt uppleva berättelser i en tid när modellerna urholkats skulle vara att acceptera sammanbrottet. Skapa ett universum av innehåll - texter, bilder, tankar, scener, film - och låta maskinen ta över. Låta en slumpgenerator styra vilka vägar berättelsen skall ta, vilket innehåll vi skall sätta samman och vilka erfarenheter vi skall ta del av.

För att denna modell skall få mening, måste vi instämma i en grundläggande tes - att alla former av mänsklig kommunikation har något att berätta. Att den konstnärliga processen handlar om ett ständigt utbyte mellan individer. Eller som filosofen Hans-Georg Gadamer formulerar det :

"The work of art has its true being in the fact that it becomes an experience that changes the person who experiences it. The "subject" of the experience of the art, that which remains and endures, is not the subjectivity of the person who experiences it but the work itself. ...

All presentation is potentially a representation for someone. That this possibility is intended is the characteristic feature of art as play." (2)

Denna medvetenhet om att konsten får sin sanna mening först i mötet med betraktaren definierar ett grundelement hos den mänskliga individen - vår förmåga att kommunicera.

Vi är medspelare i en pågående process, aktiva i ett spel med meningar och upplevelser. Inte, som så ofta i den traditionella, förhärskande berättarstrukturen, i mottagaränden av en färdigpaketerad dramaturgi med en given slutsats eller sensmoral. Att använda slumpen som strategi för att vitalisera berättandet skulle vara en metod att bryta denna mottagarroll.

5.2 Motbilder till endimensionaliteten

Den digitala tekniken skapar motbilder till den tilltagande endimensionaliteten. Den ger utrymme för verklig interaktivitet, öppnar för möjligheter att leka med tiden och tvångströjan som den linjära upplevelsens massdramaturgi har skapat. Den som fick F. Scott Fitzgerald att säga detta om filmkonsten i Hollywood: "Det är en serie scener lagda i en bestämd ordning, skapad för att inte ge betraktaren något annat val än att känna en bestämd känsla."

Ett tankeväckande sådant spel med identitet och verklighet finns i spelfilmen *The Matrix* (Warchowski Brothers 1999) där handlingen utspelar sig i flera olika parallella tidsplan, och i simulerade digitala verkligheter. Alla nivåer tycks påverka varandra och vara beroende av varandra.

En annan sådan ficka, fast i det mindre formatet, står de bildkonstnärer för som tagit den digitala tekniken till sig och sett dess potential. Den danska konstscenen har ett forum för denna konst hos nätgalleriet *artnode.dk* där projektet *Looped* fick litteraturvetaren och konstkritikern Mette Sandbye att skriva följande om de digitala berättelsernas form -

"...computerbrugeren er med til at skabe værket. Værket blir herved i højere grad en proces; et sted hver noget sker. Det er naturligtvis den saeregne kombination av enhver taenkkelig form for auditivt og visuelt, bevaegeligt og stillestående materiale. Og det er hypermediets ustabilitet, hvor enhver lineaer sammanhaeng er eller kan opløses i digitale, udskiftelige enheter." (3)

Detta medskapande, denna möjlighet att ta på sig en interaktiv roll som betraktare hör till de formelement som den digitala tekniken har tillfört den konstnärliga kommunikationen. Där skapas ett öppet rum mellan kreatör och publik, ett fält som visar "...the importance of defining play as a process that takes place in `between`".⁽⁴⁾ för att citera Hans-Henrik Gadamer som menar att detta fält är fundamentalt för konstens och kommunikationens spel.

5.3 Interaktionens spelfält

I den digitala världen har potentialen hos denna spelplats utforskats med en intensitet som producerar ständigt nya resultat. Varje medialaboratorium med digital inriktning forskar i interaktionens möjligheter, i interaktörens roll. Varje förnyelse av berättandets dramaturgi innehåller idag ett element av interaktion. De digitala innovationerna skapar fler röster, fler potentiella berättelser som kan få fler människor att delta i den kommunikativa processen.

Denna mångfald är en annan sorts mångfald än den upplevelseindustrin står för. Den bygger på en öppenhet där den romantiskt färgade bilden av Konstnären som exklusiv skapare av mening ersätts med en bild av den medskapande Individen. Konstnären / Författaren skapar verk som har en multidimensionell kvalitet, en reell sådan genom den digitala tekniken.

Författaren och filmregissören har inte längre exklusiv rätt till *en* tolkning av sitt verk. Det finns en genomskinlighet i det digitala mediet där spelet - leken - har en given plats.

Samtidigt kan detta dekonstruerande av alla tidigare hemligheter och dramaturgiska modeller i utnyttjandet av den interaktiva dramaturgins spelfält, leda till att vi som mottagare av berättelser blir så aktiva medskapare att vi tappar förmågan att låta oss överraskas och dras med emotionellt. Vårt fokus förskjuts från innehåll till process, från att följa en narrativ ström till att styra sin egen väg över de farliga vattnen.

Att göra slumpen till ett attraktivt element i den digitala narrativiteten kan vara en metod att transformera den traditionella narrativitetens centrala katharsispunkt, den punkt där mening och sammanhang skapas hos lyssnaren/betraktaren, in i de nya berättarstrukturerna.

Interaktiviteten och den icke-linjära berättarkonsten öppnar för den intensitet i upplevelsen som Lyotard efterlyste i samtiden och som han benämnde "den sublima känslan"⁽⁵⁾. Denna upplevelse ligger före språket, före förklaringen, före strukturen. Där finns rötterna till den potentiella attraktionskraft som slumpens val bär på. Slumpen är befriad från "planerat" syfte och mål. Slumpen kan mycket väl återskapa det *nu* som Lyotard menar att de stora berättelserna förlorat för oss.

Slumpen kan i ett digitalt landskap bli ett av de redskap som åter får oss att se med öppna ögon på berättelserna och dess innehåll av tankar, känslor och erfarenheter. Eftersom slumpen per definition inte kan ha något programmerbart mål eller syfte, kan den ge liv åt den lek, den spelplats som öppnar kommunikation och visar på den kvalitet Gadamer menar är immanent i det mänskliga utbytet av erfarenheter - "All presentation is potentially a representation for someone. That this possibility is intended is the characteristic feature of art as play." ⁽⁶⁾

6 NARRATIVA VÄRLDAR /

En selektiv studie

Det filmiska mediet blir allt mer tillgängligt i digitala former som går att distribuera via Internet och sprida i hög kvalitet på CD-rom och DVD-rom. Intresset för konstnärliga produktioner där filmmediet används i interaktiva berättarmodeller ökar, inte minst i den nätbaserade konstvärlden. Steget mellan konstvideo i installations- och museiform och att skapa net-art med inslag av det filmade mediet verkar vara litet.

Filmmediet har en attraktiv kulturell kraft i vidare sammanhang, den rörliga bilden är stilbärande i masskulturella sammanhang som rockvideo och reklammedium. Web-television och "streamade" dygnet-runt kanaler på nätet visar idag rörliga bilder som kan hämtas hem på världens dataskärmar.

Den kulturella kontexten gör att hela världen är en scen, samtidigt skapas utrymme för mindre fickor där en experimenterande, undersökande process kan pågå. I researchen för detta projekt har det varit relevant att studera några narrativa experiment närmre; THE WAKE INTERACTIVE som är en filmbaserad interaktiv berättelse på webben; e8z! [. * . W . * . I . * . R . * . E . * . F . * . I . * . R . * . E . * .]!z8e är en live performance på nätet uppbyggd kring animationer, video, musik och texter, byggd kring en slumpgenerator; IMMEDIATE som är en CD-rom produktion regisserad av franske filmskaparen Chris Marker.

6.1 The Wake

The Wake är ett filmkonstverk som de danska regissörerna Michael Kvium och Christian Lemmerz genomförde år 2000. Filmen finns i en DVD-version som innehåller närmre nio timmars material. Grundkonceptet bygger på en fri associativ tolkning av James Joyce´ Finnegan´s Wake.

The film is imagined as a tapestry and a feverish dream, a film wanting to invent its own images, its own grammar, and its own world. Sigmund Freud translated dreams into language, we want to reverse this: Translate Joyce's dream language back into images, for these to become another dreaming on towards new images and image constructions.⁽¹⁾

Filmen är fragmentiserad och använder suggestiva, ofta ofokuserade tablåer för att utforska det visuella språkets möjligheter. The Wake är helt baserad på den rörliga bilden, ingen text, dialog eller monologer förekommer på DVD-versionen. Där navigerar man genom indelningar i kapitel och akter, följer ett irrationellt berättande genom iscensatta skeenden, skildringar av personer som hamnar i olika gränsöverskridande stadier av förvirring, extas.

The Wake Interactive är den interaktiva versionen på Internet, den bygger på ett gränssnitt där betraktaren kan placera associativa objekt i ett stort ägg och därigenom skapa sin egen dröm. Objekten har titlar som 'bodies of the past' och 'the big one' och när ägget aktiveras spelas slumpvis valda filmfragment ur The Wake, rörliga animationer och ljud från vitt skilda källor.

I materialet finns bl a ljudfiler där James Joyce läser ur den litterära berättelsen, med ett klick från musen kan denna scen skifta till en interiör i ett rum, bildrutan fylls av nakna kroppar och pornografiska anspelningar.

When entering the Wake Dream you also enter the subconscious part of the net, taking you deeper into a random story where you will never have the chance to re-trace your own steps. A never ending story, a hyper story without a linear ending or beginning and which is built on a narrative of illogic - as a virtual dream. ⁽²⁾

Baserad på den i grunden enkelt upplagda navigeringen med ägget skapar drömmetaforen en komplex och illusorisk bild av att befinna sig i den undermedvetna delen av Internet, en flytande komposition där den rörliga bilden hela tiden står i centrum. Som konstnärligt experiment utnyttjar The Wake Interactive den digitala teknologins möjligheter och bygger vidare på det filmiska verket.

Det grundläggande narrativa modellen är slumpens, en okontrollerad free-flow av rörliga bilder som iscensätts av programmeringen. Det går att klicka sig vidare i olika mer eller mindre synliga "hot-spots", bakåtknappen på nätprogrammet leder inte tillbaka, utan vidare. Efter att ha studerat olika slumpmässigt iscensatta drömmar, känns upplevelsen inte längre meningsfull. Det är som om det fragmentiserade sluter sig om sig själv, som om sökandet efter nya rörliga kombinationer gjort att skaparna av drömsekvenserna förlorat den estetiska koppling till filmverket som ursprungligen måste ha funnits i materialet.

Följande urval länkar, alla slumpmässigt utvalda, kan illustrera den planlöshet som skaparna av The Wake Interactive gjort till konst med en elegant formulering - *A never ending story, a hyper story without a linear ending or beginning and which is built on a narrative of illogic - as a virtual dream.*



<http://www.wake.dk/interactive/dream/cat7/mouth.html>

<http://www.wake.dk/interactive/dream/cat4/oldman3.html>

<http://www.wake.dk/interactive/dream/cat2/james3.html>

<http://www.wake.dk/interactive/dream/cat2/eyemont.html>

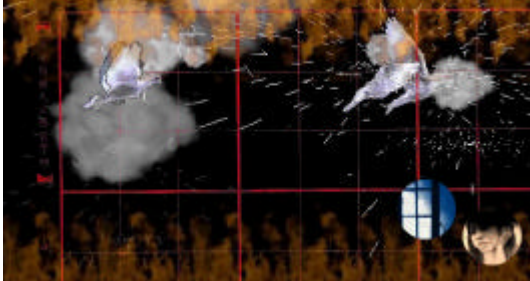
<http://www.wake.dk/interactive/dream/cat7/kissone.html>

6.2 e8z![.*.W.*.I.*.R.*.E.*.F.*.I.*.R.*.E.*.]!z8e

I den fragmentiserade, nätlänkande värld som är Internet, finns en ständigt vidgad konstnärlig scen där net.art museum, institutioner och experimentscener upplåter plats till berättarexperiment och aktiva digitala konstskapare. En sådan scen har skapats kring webadressen <http://entropy8super.org> där de två konstnärerna Auriea Harvey och Michael Samyn är de mest aktiva. Med projektet WIREFIRE har de skapat en interaktiv, slumpmässigt styrd installation på nätet. De presenterar detta på följande sätt:

Wirefire is a meeting of two minds. Michael had an idea of how to make a theatrical entertainment environment where people could connect remotely and act out their fantasies.

Auriea, an exhibitionist and performance artist wanted to make an online event which could serve as communication and creative exercise...This project evolved, most importantly, however, from our earliest forms of communication through the internet. We met each other online and that was for a long time the only way we could talk to each other. ⁽³⁾



Stillbild ur en performance av WIREFIRE. ⁽³⁾

Projektet finns att beskåda i ett antal versioner, en gång i veckan sker en live performance, andra tider kan man studera tidigare "föreställningar", eller använda en slump generator som skapar en ny upplevelse ur de tidigare när den aktiveras. Materialet i den slumpgenererade föreställning av WIREFIRE är ett ständigt flöde med symboliska animationer av allt från lotusblommor till kroppsdelar, samplade musikstycken och egna sånger, lågupplösta omfamningar och smekningar; allt associerat till den otillfredsställda kärleken, en pågående dokumentation av romansen som utvecklades via det digitala.

Detta är ett konstverk som med Internet som forum iscensätter den rörliga bildens estetik som den ser ut idag, här finns montageformerna, de betydelsebärande delarna som tillsammans skapar nya sammanhang.

Avsaknaden av interaktivitet förstärker i det här fallet det digitala berättandets släktskap med film / performance / poesi, den tydliga avsändaren visar att det går att skapa en sorts närhet med detta extremt diversifierade medium.

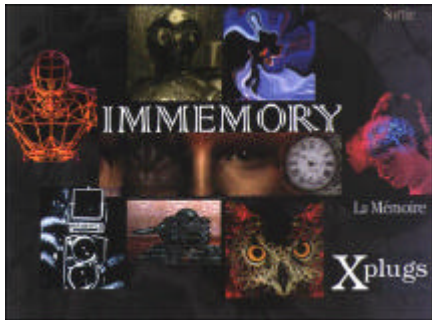
6.3 IMMEMORY

CD-rom produktionen IMMEMORY har undertiteln "Memory, Land of Contrasts", en metafor som regissören Chris Marker använder för att beskriva denna associativa resa in i sin konstnärlig gärning. Marker använder stillbilder och dagboksnoteringar, fragment av texter och berättelser, för att beskriva den värld han utforskat med sina filmer och bilder. Samtidigt gör han en annan resa, han undersöker hur minnet kan fås att fungera om man närmar sig det med en konstnärlig strategi, en metod.

Djupdykningen i minnet startar med hjälp av Marcel Proust och hans litterära minnesdramaturgi i romansviten "På spaning efter den tid som flytt" där Madeleinekakor spelar en betydelsefull roll. Idag är Madeleine en term / ett namn som kan läsas som en metafor över själva minnet menar Marker: Thus one comes to call Madeleines all those objects, all those instants that can serve as triggers for the strange mechanism of Memory. ⁽⁴⁾

Därifrån kan man aktivera sin egen läsning av denna CD-rom på ett otal olika sätt. Följa de vägar Marker har skrivit in, klicka sig fram och tillbaka genom associativa länkar under titlar som Museum,

War, Travel, Poetry, Cinema eller gå till ett index där alla namn, titlar på böcker och filmer och platser som nämns i produktionen finns listade. I en sektion i form av ett antal digitala collage som Marker kallar Xplugs, kan man bland annat studera tidskriften Binary utgivningsåret 2001.



Skärmbild av gränssnittet i CD-rom produktionen *IMMEMORY*.

Marker återvänder och refererar hela tiden till begreppet minne och *IMMEMORY* fungerar som en slags självbiografisk digital resa där filmiska referenser är en av huvudingredienserna. Intresset för tidens upplösning som finns i hans egna *La Jetée* driver Marker att återvända till *Vertigo* (Hitchcock 1958), en film där själva Tiden är drivmedlet i intrigen om en man som försöker återuppleva sin älskade som tagit livet av sig. Marker studerar filmen ur olika aspekter, reser bl a till ett nutida San Fransisco och placerar sig på platser som använts i filmen, där reflekterar han så att säga i dubbla plan och beskriver i täta texter sina tankar.

The vertigo in question here has nothing to do with a fall through space. It is an obvious metaphor, palpable and spectacular, for another form of vertigo, much more difficult to represent, which is the vertigo of Time. (5)

Som upplevelse är *IMMEMORY* en multimedia produktion man hela tiden kan återvända till. Här finns fakta och tankar, reflektioner och upplevelser i en form som är associativt upplagd. En dramaturgi som har sin upprinnelse i minnet som metafor. En navigering som är enkel, ibland naivistiskt enkel med klicka och peka verktyg där pilar vid skärmens olika sidor leder vidare eller tillbaka. Men denna rudimentära typ av gränssnitt kompenseras av det komplexa och ibland lekfulla innehållet där Marker hela tiden är närvarande som guide, som röst och som berättarkonstnär.

7 SPEED / PRODUKTIONSPROCESSEN

Produktionen SPEED baserades på specifika förutsättningar, en bestämd plattform. Vår ambition var att utforska hur den rörliga bildens roll förändrats med den digitala teknologins möjligheter. Att undersöka hur film/videomediat har lyfts ur sin linjära upplevelsestruktur och in i den interaktiva berättarvärlden baserad på hyperstrukturer och associationer, snarare än på den konsekvens och logik som traditionell visuell fiktion byggs upp av.

Det filmade materialet består av novellfilmen MAN, en digital video produktion. Filmens scener berättar minnen, tankar och situationer så som de gestaltar sig i huvudet på en människa. Det är ett material filmat ur ett tredje-person perspektiv, vi följer huvudpersonen utifrån, tar del av hans tankar genom voice-overs och monologer. En del av materialet har minnes- och drömkaraktär, färgerna är överdrivna, mannens framtoning är annorlunda. Baserat på detta grundmaterial tänkte vi oss bygga ett associativt "bibliotek" med texter, stillbildssekvenser och ljud. Utifrån de filmiska scener ur en mans vardag, bygger vi ut med reflektioner i texter, utdrag ur fiktiva dagböcker som associativt hänger samman med de teman berättelsen berör.

7.1 Grundmetafor "minnesmaskin"

Grundmetaforen "minnesmaskin" skall ses som en inspirerande term, vår ambition var aldrig att studera psykologiska eller neurologiska mönster och erfarenheter. Istället såg vi metaforen som en bild, en analogi över hur vi visualiserade den upplevelse vi ville skapa. Litterära modeller och romaner har haft liknande ambitioner, det främsta av dessa är kanske James Joyce´ verk Odysseus med sin labyrintiska struktur där minnets och drömmens mekanismer spelar en avgörande roll för historiens utveckling; i den poetiska världen skapade Brian Gyson´ ett scenario för hur associationer och medvetandeströmmar kunde frigöras och kallade denna sin konstruktion för Dreammachine.

Inspirerande tankestoff för en digital narrativ strategi baserad på metaforen minnesmaskin finns hos Janet H. Murray, i kapitlet "New Beauty, New Truth" skissar hon scenarios över hur framtida datorunderstött berättande kan tänkas gestalta sig:

A linear medium cannot represent the simultaneity of processing that goes on in the brain - the mixture of language and image, the intimation of diverging possibilities that we experience as free will. ... Perhaps a great procedural virtouso of the next century will be able to bring these elusive patterns of the mind into sharper focus. A stream-of-consciousness cyberdrama could perhaps center on the miracle of conversion, on how we can sometimes shift our perceptions of the world from a momentary revelation, or on how we manage to transform ourselves by redescribing who we are at just the right level of self-awareness. ⁽¹⁾

Murray´s analysmodell baseras på en ambition att utforska hur datorn skapa transformerande upplevelser i gestaltande dramer, i digitalt baserade rollspel. Många av hennes tankar

argumenterar från en första person upplevelse, ett direkt deltagande i skapandet av berättelsen.

Hennes syn på datorns kaleidoskopiska potential är överförbara på den rörliga bildens möjligheter i det digitala rummet, den teknologiska utvecklingen har sedan hennes bok skrevs gjort det möjligt att digitalt lagra och visa rörlig film så att scener och perspektiv i ett filmisk berättaruniversum kan skifta i realtid. Med minnets och associationens hastighet.

Frågeställningen vi ville utforska med SPEED var om det filmiska mediet i sin digitala form kan fås att fungera på ett liknande sätt som en "fri-medvetande-ström". I filmens sekellånga historia finns flera konstnärliga experiment och ideer inom detta område (se kapitlet Filmens narrativa utforskare). En av de nämnda filmmakarna - Chris Marker - utmanade med CD-rom produktionen *Immemory* (1998) det digitala mediets möjligheter att återskapa minnets väv av bilder. Markers arbetshypotes i denna produktion (närmre beskriven i avsnittet Narrativa världar) var:

In our moments of megalomaniacal reverie, we tend to see our memory as a kind of history book: we have won and lost battles, discovered empires and abandoned them. At the very least we are the characters of an epic novel. A more modest and perhaps more fruitful approach might be to consider the fragments of memory in terms of geography.

My working hunch was that any memory, once it's fairly long, is more structured than it seems. That after a certain quantity, photos apparently taken by chance, begin to trace an itinerary, to map the imaginary country that stretches out before us. ⁽²⁾

Marker utgår från minnen ur sin egen konstnärliga gärning, sin undersökningen av verkligheten och den dokumentära filmens språk. Samtidigt pekar han på att minnet tycks organisera sig på två plan – bakåt i tiden som en slags dokumentation, framåt i tiden som del av en individs livskarta. Ett påpekande som utan överdrift kan användas som bränsle för den kreativa fantasin.

7.2 Collaget och det öppna verket

Minnet och vägen som vi visualiserade var baserad på två parametrar - SLUMPEN och TIDEN. Allt media tänkte vi oss placerat i en databas-modell, det skulle indexeras och kunna hämtas fram i ett gränssnitt på skärmen som inte byggdes upp kring knappar eller kataloger. Vi ville arbeta med associationer och den sortens "flow" som minnet kan liknas vid.

Genom att sammanföra delar av den filmade berättelsen på ständigt nya sätt, skapas nya samband, nya tankebanor. Resultatet - ett montage i form av ett digitalt collage. Ett collage där delarna och innehållet förändrades med tiden och slumpen. Upplevelsen av SPEED skulle kunna liknas vid att stanna tiden och stiga in i den minnesvärld materialet skapade.

Pamela Jennings använder i sin essä "Narrative Structures for New Media" en term skapad av Umberto Eco - The Open Work - för att beskriva den digitala narrativitetens potential. Hon sammanfattar hans tankar på detta sätt – "Eco describes the "open work" as the work in movement. There is no single prescribed point of view, and there is the possibility of numerous

different personal interventions.”⁽³⁾ Upplevelsen sker med denna syn först när betraktaren/deltagaren skapar sin läsning/berättelse.

Jennings drar ur Ecos tankar slutsatsen att - ”The image the open work gives is one of discontinuity. It offers a transcendental scheme that allows the participant to comprehend new aspects of the world”.⁽³⁾ Jennings menar att den fragmentiserade berättarformen genom sin öppenhet kan skapa nya upplevelser, nya synsätt.

Detta sätt att se på den narrativa processen sätter fokus på betraktaren/deltagaren som den som i slutänden skapar sin egen berättelse ur det material författaren, filmaren och konstnären iscensatt. Vår metafor ”minnesmaskinen” tycks alltså kunna rymma dessa kvaliteter, frågan vi ställde oss var hur upplevelsen skulle organiseras och styras, hur betraktaren vid datorn skulle kunna aktivera minnet = berättelsen.

7.3 Narrativ struktur / Agenttänkandet

De teoretiska grundförutsättningar för projektet utvecklade vi gemensamt, i den praktiska fasen av produktionen separerades våra roller. Utifrån min bakgrund som filmmakare och manusförfattare, bearbetade jag de filmiska scenerna digitalt, skapade associativa texter och bilder. Per hämtade verktyg ur Interaktionsteknologins arsenal och skapade en modell baserad på att en ”agent” i datorns program instruerades att räkna och tolka de val användaren gjorde i gränssnittet.

Modellen var byggd på ett antal associativa ord som materialiserades i olika form och färg på skärmen. Ett klick på ett ord alstrade poäng som agenten räknade samman så att en viss film skulle spelas upp. Valens ”kvalitet” eller ”värde” skulle vara dolda för användaren. Modellen baserades helt på associativa val och preferenser, orden skulle teoretiskt kunna bytas mot bilder eller symboler.

Slumpmässigheten i denna modell skapade emellertid en diskrepans mellan syftet – att berätta en öppen historia baserat på filmat media – och metoden – att slumpmässigt välja; modellen kändes mekanisk och oengagerad och var inte heller teoretiskt utvecklingsbar. Vår slutsats var att det måste finnas någon form av intention som arbetar tillsammans med slumpens verkan, skapar en relation mellan sändare-mottagare, en förväntan och en nyfikenhet.

Agentens potentiella möjligheter är samtidigt stora, den kan liknas vid ”ett kontrollrum för gränssnittet”. Agenten kan programmeras till att tolka de val som användaren gör utifrån bestämda scenarios, den kan läsa av preferenser och agera utifrån dessa.

För vår modell konstaterade vi att upplevelsen skulle stå i fokus, att navigationen av minnesmaskinen skulle baseras på en slags kontrollerad slump, på strategier som innebar att datorn gjorde valen av vilka delar av materialet som skulle visas, och i vilken ordning och sammanhang. Strukturen kan vara fragmentiserad men måste samtidigt tematiseras, upplevelsevägarna måste göras synliga, ha en relation till innehållet.

7.4 Plottänkandet som grundmodell

Vi behövde ett sätt att sätta namn på innehållet i filmerna och berättelsen i SPEED som baserades på ledordet associativ – en sådan modell skulle kunna byggas kring berättandets kärna, själva drivmedlet i intrigen, eller "plot" som den engelska termen lyder. Janet Murray inleder kapitlet "The Cyberbard and the Multiform Plot" med detta citat:

A plot is ... a narrative of events, the emphasis falling on causality. "The king died and then the queen died" is a story. "The king died and then the queen died of grief" is a plot.

– E. M. Forster, *Aspects of the Novel*

Intrigen kan beskrivas som det som skapar och driver fram händelser i en berättelse; intrigen är alltid närvarande i en berättelse, mellan raderna eller explicit i skeendet. Utan förståelse av att det behövs en intrig i berättelsen, kan inte en öppen form av narrativt skeende initieras. Utan insikt att allt berättande bygger på ett utforskande och ett upptäckande element, kan inga modeller för digital narrativitet göras attraktiva.

Detta öppnar för psykologiska aspekter, det är ingen slump att psykoanalytiker som Carl Jung intresserade sig för hur arketypiska berättelser och ikoner lagrade i vårt undermedvetna är medskapare i vår bild av oss själva. Denna individuationsprocess har en relation till hur och varför vi dras till vissa berättelser vid vissa sociala/mänskliga utvecklingsfaser, ett område där minnet och drömmen kan sägas vara en slags fönster genom vilket jaget kan studeras. (Att alla relationer mellan berättare/lyssnare i grunden bygger på en "peeping-tom" relation, skall inte diskuteras här. Det räcker att konstatera att nyfikenheten på den andre samtidigt är ett mått på nyfikenheten på sitt eget jag).

Intrigen eller plotten är ett sätt att formalisera berättandets drivkrafter, en modell som kan överföras på datorns förmåga att återskapa mönster och bygga strukturer. I den litterära världen har författare och teoretiker länge varit överens om att antalet intriger är begränsat, att de korresponderar mot mänskliga drifter och önskningar som kan sägas vara tidlösa och inte kulturellt bundna. En sådan lista lånad från Murrays bok är sammanställd av litteraturteoretikern Ronald B. Tobias, den formulerar tjugo huvudintriger som är verksamma i all litteratur. ⁽⁴⁾

Intrigerna går att applicera på filmade berättelsen och dramatik, på det filmade material som ingår i SPEED. Med hjälp av ett urval plottar ur denna lista – OMÄTTLIGHET, GÅTAN, FLYKT, METAMORFOS, KÄRLEK, FÖRBJUDEN KÄRLEK, ÄVENTYR, FRESTELSE, UNDERSÖKNING – kategoriserades de filmade scenerna så att alla hade en plottillhörighet. Detta baserades på association, på det tongivande innehållet i scenerna. Inte på vilken funktion de hade i den ursprungliga berättelsen.

På detta vis öppnas de underliggande intrigerna för nya sammanhang, nya länkar och vägar att läsa/förstå karaktärens minnen och de händelser/önskningar hans berättelse formulerar. Det filmade materialet är byggt på monologer, tankar, återberättade händelser, reflektiva till sin karaktär. Att uppleva en filmisk berättelse är, som Edward Branigan påpekar i sin essä "Story World and Screen" (se avsnittet Story World i Filmens Narrativa Utforskare) inte begränsat till det specifika skeende åskådaren har framför ögonen – "the spectator is able to move forward

and backward through screen data in order to experiment with a variety of syntactical, semantic, and referential hypotheses”.

Att gå ifrån en förutbestämd scenordning i det filmade materialet och söka nya narrativa former, är analogt med resonemanget Braningan driver, att vi är kapabla att avläsa och spekulera, registrera och fantisera, simultant med att vi ser filmade berättelser. Med datorns möjlighet kan vi realisera denna process, söka vägar att göra upplevelsen mer facetterad och flerdimensionell.

Det sätt att organisera materialet vi arbetade fram bygger på ambitionen att hålla grundstrukturen öppen, samtidigt som det innebär en tematisering. Ett sätt att organisera associationens banor.

7.5 Behovet av karta som modell

Att bygga berättelser med den traditionella filmens logik är att utveckla ett linjärt tänkande. Det finns ett otal handböcker i hur du skriver en filmisk berättelse, var intrigen skall visa sig, var konfliktpunkterna skall placeras, vid vilken tidpunkt peripetin bör placeras osv. I en av dessa liknas skrivprocessen vid ett klädstreck, det gäller att placera ut klädnypon vid strategiska ställen och hänga upp sina scener där likt ”plagg” på tork, när strecket är fyllt har en bild av berättelsens samlade ”garderob” skapats.

För att bygga en icke-linjär berättelse behövs en karta som kan utvecklas till, eller innefatta, ett navigationssystem för att utforska den värld man skapat. En form av karta är html-kodens länksystem, med hjälp av datorns minne kan en hyper-indexerad värld avläsas. En annan slags karta gör det möjligt att navigera i de textbaserade MUD-världarna och de visuellt kodade avatar-världarna i 3D. I dessa finns nästan alltid ett ”world” perspektiv, dvs man backar ut till ett vidare perspektiv för att få överblick över innehållet och medaktörerna.

Ytterligare en kartform är vanlig i dataspelens värld, där länkas utforskandet samman med insamlings- och prestationsmetoder. Du kan som interaktor i ett dataspel av strategikaraktär behöva skaffa viss information och vissa verktyg för att genomföra ditt uppdrag.

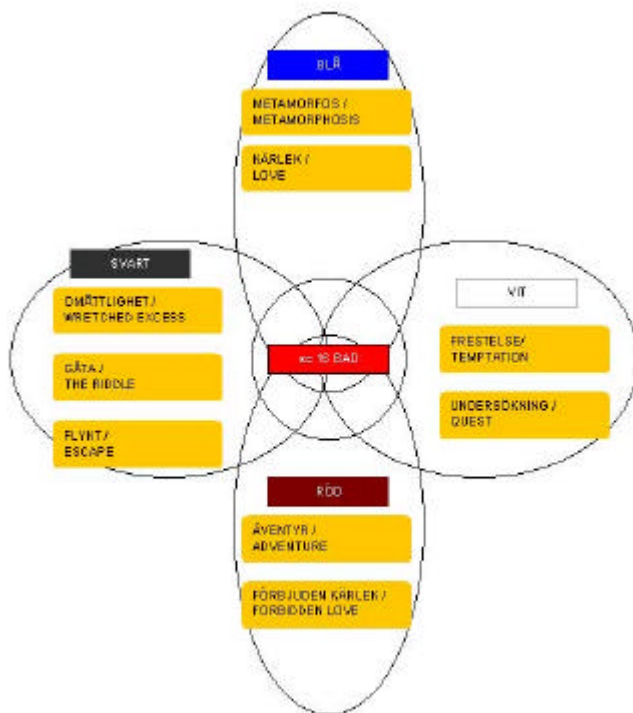
Ett exempel där det filmiska mediet används i utforskandet av en digital spelvärld är Playstation-versionen av tv-serien Arkiv X (*X-files* 1999), där ikläder du dig rollen som FBI-agent och ges med filmens hjälp ett fall att lösa. Till din hjälp i detta spel finns interaktiva kartor, en guide som kan ge dig råd. I några av de filmiska scenerna befinner du dig rentav utsatt för revolverhot, stirrar rakt in i en pistolmynning.

I detta spel driver du själv vägen genom en labyrintisk berättarmodell, en av de vanligaste formerna av navigation i interaktiva berättelser där graden av interaktivitet skiftar mellan att driva händelserna framåt och uppleva de media berättelsen innehåller. Janet Murray analyserar labyrintmodellens användbarhet utifrån parametern fördjupning och skriver:

The potential of the labyrinth as a participatory narrative form would seem to lie somewhere between the two, in stories that are goal driven enough to guide navigation but open-ended enough to allow free exploration and that display a satisfying dramatic structure no matter how the interactor chooses to traverse the the space. ⁽⁵⁾

I fallet Arkiv-X drivs skeendet framåt av en thriller-motor, en spänningsskapande intrigform som filmmediet tagit över och utvecklat i samband med de litterära spänningsfiktionen. Denna typ av fiktion skrivs "bakifrån", först skapas lösningen, sedan ritas kartan och vägen dit.

När termen karta används i den dramatiska fiktionsvärlden är det sannolikt i form av en mindmap; en skiss med centrala händelser, miljöer och mötespunkter för karaktärerna. Denna skiss ligger före scenariot, före organiserandet av historien i sekvenser och scener. För att hitta en lämplig struktur för den minnesbaserade värld SPEED skildrar, utgick vi från en central scen, ett nav i berättelsen. Detta nav är en scen där mannen sjunker ned under vattnet i ett badkar, här låter vi tiden stå still och utifrån denna scen löper associativa fält av minnen.



En mindmap över innehållet i produktionen SPEED.

Som betraktare placerar vi oss i mannens minnesarkiv och kan utforska det. Kartan som aldrig syns i den färdiga produktionen liknar en blomma, kring ett centralt nav växer blomblad ut. I vårt utforskande av mannens inre värld svävar vi runt som svultna bin och suger ur berättelsens sav ur mannens hjärna, blommans centrum.

Blombladen representerar de filmiska scenerna. De har "kodats" med färger som innehåller olika plottar, de filmscener vi har associerat med dem. I denna kartas färgkodning hör KÄRLEK samman med METAMORFOS, FÖRBJUDEN KÄRLEK med ÄVENTYR.

Efter att sett en filmisk sekvens, återvänder betraktaren till

navet och kan uppleva material baserat på vilken film som senast visades. Den centrala scenen, navet, innehåller ett antal associativa stillbilder, texter ur en fiktiv dagbok och fritt formade tankar; åtkomsten av materialet är länkat samman med våra färgteman, plottar. Det centrala navet är alltså föränderligt och dynamiskt, en scen där nya upptäckter kan göras.

Dessa tematiseringar är alla osynliga för användaren, vi har medvetet inte lagt in en karta att använda vid utforskandet. Centralt placerat i minnesmaskinen har vi istället valt att placera en slags uppspelare, en mental projektor, en kontrollpanel där allt vårt media är inpluggat och kan tas fram.

7.6 Jukebox modellen

Under det förberedande arbetet med skisser och strategier hade vi parallellt med bilden av minnesmaskinen använt en annan metafor - JUKEBOXEN. En spelmaskin som i sin mekaniska form hör till en tid långt före den digitala teknologin, men vars funktioner i högst grad används i moderna digitalt baserade musikmaskiner.

I dessa - MP3-spelare i en dator, eller CD-spelare i en hifi-anläggning – finns ofta en shuffle-funktion, ibland kallas den random play. En slumpmässig uppspelning som kan sägas ha sin förlängning i sampling och dub-metoder i de moderna rockmusik-formerna. Dessa genrer bygger på det levande momentet, på ett intuitivt val av rytmer och motrytmer, tonfärger och emotioner i ett samspel med en dansande publik. Inte en interaktiv process, men väl en polyfonisk upplevelse, släkt med den collageform vi arbetar med.

I Jukeboxen kan man välja sånger genom att trycka på knappar; utifrån våra plot-tematisering skulle det raka och funktionella valet vara att bygga ett gränssnitt där man kunde välja mellan KÄRLEK eller OMÅTTLIGHET. En sådan modell leder emellertid direkt in i en enkel fråga-svar relation, en endimensionell styrning enligt pavlovskas modeller baserat på parametrar typ begär - tillfredsställelse.

Ur sitt förråd av programmerbara modeller hämtade Per upp en "Bandit"; en digital version av en enarmad bandit med tre olika fält som växlar innehåll tills rörelsen stoppas. I vår modell får fälten ord från sångtitlar, varje ord är försett med ett script som innehåller en spellista med filmer ur det digitaliserade arkivet. Banditmodellen kompletteras med en klocka som när tiden stannar, fryser orden och de blir klickbara.

JUKEBOXEN skapar en enkel, associativt styrd navigering som kan arbeta med en kontrollerad slump. Innehållet i listorna skulle kunna skapas av datorn, läs agenten, men vi valde att använda en modell lika slumpmässig, fast i en annan dimension – vi kastade tärning bland de tjugo olika filmscener materialet innehåller och förutbestämde att varje filmlista skulle ha tre filmer.

Konstnärlig inspiration för detta är bland annat den beat-poetiska "cut-up" modellen som William Burroughs utvecklade under den amerikanska poesins femtio-tal. Orden vi låter rotera i Jukeboxen har karaktären av bilder - SUMMERTIME , MODERN , ONCE UPON - eller igenkännbara, emotionella beskrivande ord. Ett slags språkliga ikoner.

När Jukeboxen har aktiverats befinner vi oss i filmspelarläget, eller på blombladet om vi använder kartmetaforen. När filmerna spelas fyller de inte hela bildskärmen, det finns andra ytor att använda för andra media än den rörliga bilden. På samma sätt som vi "*tänker* under tiden vi *ser*", kan vi uppfatta andra meddelande, texter och bilder simultant med vad som sker i den rörliga bilden.

Exakt vad eller vilka former av avkodningsbara budskap vi kan tillgodogöra oss parallellt, är en perceptuell frågeställning. Från erfarenheter i andra medier – television, forskning på ögats rörelser över webbsidor o dyl – kan vi t ex lära oss att upp till fem ord kan läsas och uppfattas som en bild utan att ögat behöver följa texten. Rumsskapande ljud, musik, och rytm konkurrerar inte utan förstärker snarare det befintliga innehållet.

Vi arbetade utifrån antagandet att flera textbudskap som kräver analys och tolkning samtidigt är snudd på omöjligt att tillgodogöra sig, men ett textbudskap även av komplex och abstrakt karaktär, tillsammans med en fiktiv filmscen där ljudet bär ord och mening; det konceptet ansåg vi vara värt att utforska.

Dessa textbudskap är av citatkaraktärer och hämtas ur databas-modellen på samma sätt som de texter och stillbilder som materialiserar sig i navet. Utifrån spellistor där allt tillgängligt citat-material lagrats, slumpar programmet fram material.

7.7 Tankeskiss över en utvecklad plotmodell

Under skissarbetet med vår berättarmodell, tänkte vi oss en utveckling vidare mot en mera komplex modell där tiden skulle få en aktivare roll i skapandet av berättelsen. I den modell vi implementerade var tidsfaktorn av symbolisk karaktär, vi stannar tiden när mannen sjunker under vattnet, stoppar klockan när vi väljer associationer i Jukeboxen.

I den utvecklade modellen skulle plotmaterialet ha fler dimensioner; vi tänkte oss spela in nya monologer baserade på dagbokstexterna; vi skissade på en editor-modell där användaren kunde skapa egna filmiska sekvenser.

I denna form skulle tiden – definierad både som användartid och upplevelsetid – styra vilka nivåer av interaktion som stod till buds. Jukeboxen skulle ges en mera komplex roll, agenten skulle läsa av användarens snabbhet och utifrån denna hastighet få tillgång till olika upplevelser, olika nivåer av material. Strategin bakom detta var att kunna ge en direkt respons till användaren, upprätta en slags relation som syftade till att fundera kring begrepp som Tid.

Vi diskuterade att en hyperlänk-fostrad användare som hela tiden strävar vidare, utforskar för att nå snabba resultat, enbart skulle hinna med att uppleva textcitats och stillbilder; en mera reflekterande lagd användare skulle få en djupare upplevelse med filmiskt material och associativa texter och stillbilder att utforska. Denna modell använder plottänkandet i en vidare form, den kan bygga länkar ut mot webben, ge den filmiska intrigmodellen ett kaleidoskopiskt innehåll. För en form baserad på en liknande modell se wundernet [www^{\(6\)}](http://www.wundernet.se) där Anna Munster arbetat fram en modell för upplevelse / utforskning av ett material som har både fiktiv och dokumentarisk karaktär. Det arbetet skall leda fram till en CD-rom version, Wunderkammer.

SPEED i denna form skulle simultant utforska och problematisera vår tidsuppfattning, länka både associativt och kognitivt. Modellens komplexa form skulle kräva en mera djupgående form av programmering och en utforskning av det psykologiska rollspel och gestaltning som narrativa världar med aktiva medskapare laborerar med.

Tidsfaktorn – tre månader avsatt till slutproduktion på våra utbildningsprogram – gjorde att vi måste välja mellan att implementera ett tvärsnitt av denna plotmodell eller skapa en avslutad produktion baserad på den enklare Jukebox modellen, valde vi den senare. En väsentligt argument för detta var att vi ville nå ända fram till en färdig produktion, sätta samman en testgrupp och genomföra en utvärdering och analys av CD-rom produktion inom ramen för vårt arbete. (denna dokumentation av testgruppens synpunkter och vår analys av resultaten kommer att bifogas uppsatsen senast 2001-06-01)

8 SAMMANFATTNING

Vår ambition med projektet SPEED var att utforska den rörliga bilden i den digitala tidsåldern utifrån ett narrativt perspektiv; vi ville göra detta genom att arbeta konkret med filmat material och konceptuellt relevanta ideer kring tidens linearitet och den potentiella slumpmässighet som datorns teknologi erbjuder.

Vi valde att arbeta med CD-rom som distributionsmedium, en plattform som är tillgänglig för en övervägande del av alla datoranvändare. Projektets syfte var inte att utforska den teknologiska frontlinjen och använda den senaste komprimeringsstandarden för Internet eller DVD-bruk. Istället låg fokus på att finna narrativa modeller där den filmiska upplevelsen låg i centrum, utforska det digitala berättarmediets interaktivita potential med den rörliga bilden som bas.

8.1 SPEED : ett "low-tech" projekt

SPEED kan beskrivas som ett "low-tech" koncept, vi valde medvetet en lägre teknologisk nivå för att skapa utrymme för en verkligt kreativ situation där vår tid kunde fokuseras på innehållet och de narrativa kärnfrågorna. Hanteringen av själva filmmediet, med digitalisering och redigering var en oproblematiserad process, även om programvarorna har sina tidsmässiga begränsningar. (Trots snabba processorer tar det tid att beräkna 25 frames/sec när varje frame innehåller 311 040 pixlar.)

Vår teoretiska ambition – att skapa en ständigt ny upplevelse av det minnesmaterial som ingår i SPEED – var en användbar motor i arbetet. Filmmediets grundläggande byggstenar – montage och assemblage – visade sig kunna inkorporeras i den digitala narrativitetens modeller och bilda en utgångspunkt för hur den digitala programmeringen skulle kunna struktureras. Vår metafor med en "minnes-maskin" skapade ett utrymme att tänka förbi den traditionella berättarstrukturen och komma närmre en "fri-medvetande-ström" baserad på association och slumpmässighet.

8.2 CD-rom – ett "kallt" medium

Under arbetet med SPEED har vi konstaterat att Internet är ett "hett" medium medan CD-rom är ett "kallt". Mängder av arbete och forskning läggs på nätrelaterade teknologiska och konstnärliga lösningar; CD-rom teknologin är närmast att betrakta som en artefakt i dagens mediavärld.

En anledning är ekonomisk; att genomföra ett CD-rom projekt från ide till färdig produktion - med manus, film, text, programmering osv - tar tid, det är en kostsam process som närmast kan liknas vid en filminspelning. När CD eller DVD produkten är klar skall den distribueras och säljas. Att producera film för webben kan vara lika kostsamt, skillnaden ligger i distributionsledet. När produktionen är klar kan den ses över hela jordklotet, förutsatt att mottagaren har en optimerad uppkoppling, en dator och ett modem som har kapacitet att visa den ström av information som rörligt media kräver.

En annan anledning till CD-rom mediet hamnat i bakgrunden är den konstnärliga utvecklingen, mediauniversitet och forskningslab över hela världen tenderar att fokusera sin verksamhet på Internet, som kontext och som kommunikatör av kulturella projekt är webben ett media med direkt kontakt mellan kreatör och mottagare. I detta finns en dynamik och potential som skapar en ny scen att utforska för kommunikatörer av alla former.

8.3 Film – ett "hett" medium

Parallellt med denna utveckling inser allt fler konstnärer och digitala mediakreatörer aktiva i en web-kontext att flyktigheten och det omedelbara hos webben är en aspekt som har en konstnärlig baksida; väldigt lite är beständigt och hållbart, väldigt mycket upplevelse är baserat på Nuet, på det omedelbara. Intresset för att inkorporera de "långsamma" teknologierna som filmkonsten i utvecklandet av en digitala estetik visar att det finns en potential i den "hållbara" typ av upplevelse som filmmediet erbjuder.

I vidareutvecklandet av den digitala interaktiva teoribildningen är det av vikt att arbeta med helheten, att alla berättarverktyg Michael Murtaugh definierar i sin uppsats The Storytelling System (se avsnitt 4.2) är aktiva i skapandet av en upplevelse - "intention, immersion, structure, response, guidance". Den digitala Tidsåldern innebär inte att vi startar från år Noll sedd från ett berättarmässigt och konstnärligt perspektiv. Ett mera relevant sätt att se på den kulturella utvecklingen är att likna den vid en simultan process framåt och bakåt i tiden. Likt den syn på Nuet musikern och konstnären Brian Eno formulerade i sitt tal på media-konferensen Doors of Perception.

'Now' is never just a moment. The Long Now is the recognition that the precise moment you're in grows out of the past and is a seed for the future. The longer your sense of Now, the more past and future it includes. It's ironic that, at a time when humankind is at a peak of its technical powers, able to create huge global changes that will echo down the centuries, most of our social systems seem geared to increasingly short nows. ⁽¹⁾

En slutsats av dessa funderingar kring "low" tech och långsamma eller snabba medier kan vara att konstnärligt aktiva i de digitala medierna idag kan söka sig till den form som bäst passar deras koncept; ett socialt nätverksrelaterat projekt existerar naturligt på webben, för ett filmbaserat koncept är det lika naturligt att välja DVD eller CD-rom.

Internet är ett media som är utmärkt för att sprida och etablera kontaktytor, fördjupning och gestaltning kan ligga på ett annat medium, eller skapa en samverkan mellan de olika medierna för att nå synergieffekter.

BILAGA 1

Schematisk modell _ Jukeboxen

SCENEN (exempel efter sc10 spelats)



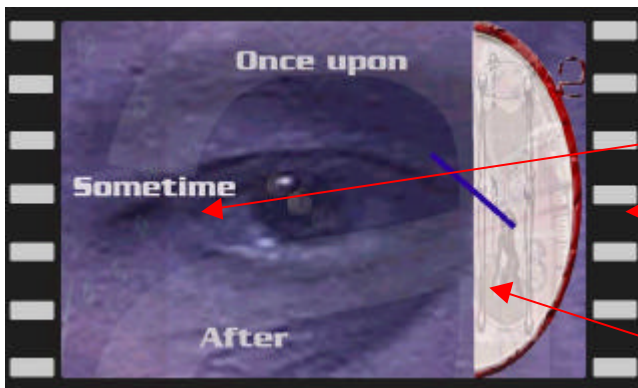
Minnesfragment_stillbilder
animerade i slumpvisa
sekvenser

Minnesfragment_text
dynamiska, ligger i lager på
lager, dras fram med musen

**Stage_stillbild ur senaste
visade plotfilmen**
växlar till andra ur samma plot

Filmstrip symbol klickbar
höger sida leder till ny klocka
vänster sida fryser animationen

KLOCKAN (det läge där interaktionen sker, filmer väljs)

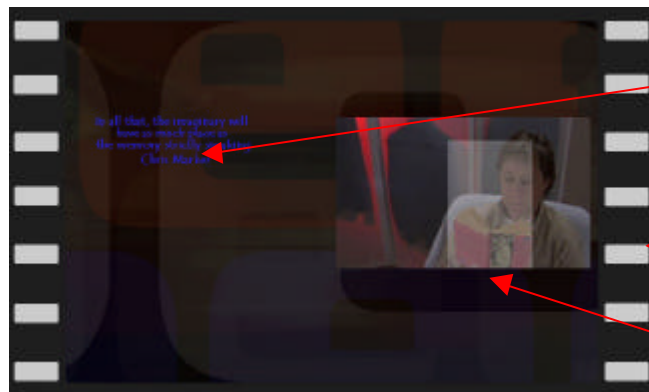


Associativa tidsord
startar slumpmässigt valda
filmsekvenser

Filmstrip symbol klickbar
stannar "tiden", de roterande
orden fryser

Klocka
roterande visare

BION (filmspelarläget, efter klockan aktiverats)



Associativa citat
slumpmässigt valda

Filmstrip symbol klickbar
"fast forward"-funktion
går till nästa film i urvalet

Filmvisningsfönster
tre olika "rutor", ändrar läge på
skärmen

REFERENSER /

INTRO

- (1) Murray, Janet The Aesthetics of the Medium s.153, *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press , Cambridge, Massachusetts 1997)

FILMENS NARRATIVA UTFORSKARE

- (1) Eisenstein, Sergei *The Film Sense* s4 (Harcourt, Brace & World, Inc 1942)
- (2) Eisenstein, Sergei *The Film Sense* s76 (Harcourt, Brace & World, Inc 1942)
- (3) Rossholm, Anna Sofia "Filmen - en tänkande, seende och hörande maskin" Dagens Nyheter 2001-01-18.
- (4) Bordwell, David "Nonnarrative Formal Systems" s149 *Film art, an introduction.* (McCraw-Hill 1997)
- (5) Schefer, Jean-Louis *The Enigmatic Body* (Cambridge University Press 1995) återgivet på <http://mason.gmu.edu/~psmith5/trans.html> 2001-04-24
- (6) se fotnot 3.
- (7) Donato, Totaro *Off Screen essays, Gilles Deleuze's Bergsonian Film Project.* http://www.horschamp.gc.ca/9903/offscreen_essays 2001-04-23
Citat återgivet från engelsk översättning av Gilles Deleuze *Cinema 2: The Time-Image.* (London: The Athlone Press (1989).
- (8) se fotnot 3.
- (9) Branigan, Edward "Story World and Screen" *Narratology; An Introduction* s239-240 (Longman London and New York, 1996)
- (10) ibid
- (11) Viola, Bill "Video Black" *Illuminationg Video* s242, edited by Doug Hall and Sally Jo Fifer (Aperture Foundation, Inc in association with BAVC, the Bay Area Video Coalition, New York and San Fransisco, 1998)
- (12) Royoux, Jean-Christophe *Conflict of Communications Stan Douglas* s59 (Editions Centre Pompidou 1993).

INTERAKTIONEN

- (1) Crawford, Chris *Understanding Interactivity* Chapter One "What Exactly IS Interactivity?" <http://www.erasmatazz.com/Book/Chapter%201.html> 2001-04-24
- (2) ibid
- (3) Murray, Janet 'The Aesthetics of the Medium' s.153, *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997)
- (4) 'Jerome B. Weisner: A Random Walk through the Twentieth Century' <http://ic.www.media.mit.edu/JBW/> 2001-04-24
- (5) Murtaugh, Michael 'The Automatist Storytelling System' (1996) www.media.mit.edu/people/murtaugh 2001-04-24
- (6) Davenport, Glorianna "1001 Electronic Story Nights: Interactivity and the Language of Storytelling." (Conference Paper) Language and Interactivity conference, Australian Film Commission. Sydney, Australia. (1996). <http://www.wic.media.mit.edu/icpublications/ausGid/gidAus1.html> 2001-04-26
- (7) Murray, Janet 'The Aesthetics of the Medium' s.174-175, *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997)
- (8) ibid.
- (9) Rushkoff, Douglas 'The End of the Story. How The TV Remote Killed Traditional Structure' Fall 1997 issue of *Telemidium*, The Journal of Media Literacy <http://danenet.wicip.org/ntc/TELEMED.HTM> 2001-04-24

- (10) Murray, Janet 'New Beauty, New Truth' s.284, *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997)
- (11) Munster, Anna 'Digitally – approximate aesthetics' CTHEORY THEORY, TECHNOLOGY AND CULTURE VOL 24, NO 1-2 Article 93 14-03-01. <http://www.ctheory.com/> 2001-04-26 Citat ur Munster's fotnot – "This is Deleuze and Guattari's description of the grouping of sensations into affectual moments that occur in aesthetic experience. See, G. Deleuze and F. Guattari, "What is Philosophy?", H. Tomlinson trans, Columbia University Press, New York, 1994, pp.173-4."

SLUMPENS ATTRAKTION

- (1) Hylland Eriksen, Thomas "Ögonblickets tyranni gör oss historielösa" *Sydsvenska Dagbladet* 1999 12 27
- (2) Gadamer, Hans-Georg kapitlet "Play as the Clue to Ontological Explanation" *Wahrheit und Methodes* 102-103, (1960)
- (3) Sandbye, Mette *Looped* katalog till utställningen "100 teckningar" (artnode.dk Köpenhamn 1999)
- (4) se fotnot 2.
- (5) Lyotard, Jean-Francois kapitlet "Det sublima og avantgarden" s48-71 *Det postmoderna tillståndet* (1979)
- (6) se fotnot 2.

NARRATIVA VÄRLDAR

- (1) <http://www.wake.dk/facts/> 2001-04-30
- (2) ibid
- (3) http://entropy8zuper.org/wirefire/wirefire_index.html 2001-04-16
- (4) <http://www.auteur.de/regisseure-marker.html#links> 2001-04-18
- (5) Ur CD-rom produktionen IMMEMORY (1998) (citat från en demo-version översatt till engelska, den tillgängliga versionen som finns att köpa är på franska. Går att beställa på <http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Home.nsf/docs/fhome> 2001-04-30.)

PRODUKTIONSPROCESSEN

- (1) Murray, Janet 'The Aesthetics of the Medium' s.284, *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997)
- (2) Marker, Chris noterat inför release av CD-rom produktionen *Immemory* (1998) <http://www.auteur.de/regisseure-marker.html#links>. 2001-04-18
- (3) Jennings, Pamela Narrative Structures for New Media, *Leonardo Journal for Art and Science, Vol. 29, No.5, pp.345-350.* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1996) <http://mitpress.mit.edu/Leonardo/>
- (4) Murray, Janet 'The Aesthetics of the Medium' s.187, *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997)
- (5) Ibid s 134-135
- (6) <http://wundernet.cofa.unsw.edu.au> 2001-04-26

SAMMANFATTNING

- (1) Eno, Brian "The Big Here and now" tal på konferensen Doors of Perception 2000. http://www.doorsofperception.com/doors/lightness_frameset.html 2001-05-04

REFERENSER / Litteratur

Bordwell, David "Nonnarrative Formal Systems" *Film art, an introduction*. (McCraw-Hill 1997)

Branningan, Edward "Story World and Screen" *Narratology; An Introduction* s239-240 (Longman London and New York, 1996)

Bunüel, Luis *Min sista suck* (P.A.Nordstedt & Söner, Stockholm, 1983)

Cowie, Peter *A Concise History of The Cinema* (The Tantivy Press 1971)

Eisenstein, Sergei *The Film Sense* (Harcourt, Brace & World, Inc 1942)

Gadamer, Hans-Georg "Play as the Clue to Ontological Explanation" *Wahrheit und Methode* (1960)

Jung, Carl G. *Människan och henens symboler* (Forum Stockholm 1984)

Liotard, Jean-Francois "Det sublimes och avantgarden" *Det postmoderna tillståndet*. (1979)

Murray, Janet *Hamlet on the Holodeck* (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997)

Viola, Bill "Video Black" *Illuminating Video* edited by Doug Hall and Sally Jo Fifer (Aperture Foundation, Inc in association with BAVC, New York and San Francisco, 1998)

Wollen, Peter *Signs and Meaning in the Cinema* (Secker & Warburg London 1972)

/ Internet

Crawford, Chris *Understanding Interactivity* Chapter One "What Exactly IS Interactivity?" <http://www.erasmatazz.com/Book/Chapter%201.html> 2001-04-24

Donato, Totaro *Off Screen essays, Gilles Deleuze's Bergsonian Film Project*. http://www.horschamp.qc.ca/9903/offscreen_essays 2001-04-23

Davenport, Glorianna "1001 Electronic Story Nights: Interactivity and the Language of Storytelling." (Conference Paper) Language and Interactivity conference, Australian Film Commission. Sydney, Australia. (1996). <http://wwwic.media.mit.edu/icpublications/ausGid/gidAus1.html> 2001-04-26

Eno, Brian "The Big Here and now" tal på konferensen Doors of Perception 2000. http://www.doorsofperception.com/doors/lightness_frameset.html 2001-05-04

Jennings, Pamela Narrative Structures for New Media, *Leonardo Journal for Art and Science*, Vol. 29, No.5, pp.345-350. (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1996) <http://mitpress.mit.edu/Leonardo/>

Marker, Chris noterat inför release av CD-rom produktionen *Immemory* (1998) <http://www.auteur.de/regisseure-marker.html#links>. 2001-04-18

Munster, Anna 'Digitally – approximate aesthetics' CTHEORY THEORY, TECHNOLOGY AND CULTURE VOL 24, NO 1-2 Article 93 14-03-01. <http://www.ctheory.com/> 2001-04-26

Murtaugh, Michael 'The Automatist Storytelling System' (1996) www.media.mit.edu/people/murtaugh 2001-04-24

Rushkoff, Douglas 'The End of the Story. How The TV Remote Killed Traditional Structure' Fall 1997 issue of *Telemidium*, The Journal of Media Literacy
<http://danenet.wicp.org/ntc/TELEMED.HTM> 2001-04-24

Schefer, Jean-Louis *The Enigmatic Body* (Cambridge University Press 1995) återgivet på
<http://mason.gmu.edu/~psmith5/trans.html> 2001-04-24

/ Narrativa världar (refererade)

http://entropy8zuper.org/wirefire/wirefire_index.html 2001-04-16

<http://wundernet.cofa.unsw.edu.au> 2001-04-26

<http://www.wake.dk/facts/> 2001-04-30

/ Narrativa världar (studerade i samband med produktionen SPEED)

<http://www.memengine.com/process/index.html> 2001-05-10

<http://www.teleportacia.org/> 2001-05-10

http://web.mit.edu/course/21/21w765j/Final_Project/Freedom/FB_nonlinear/mass_transit/ 2001-05-10

<http://www.womanonfire.com/http://www.womanonfire.com/> 2001-05-10

<http://www.fray.com/is/> 2001-05-10

<http://www.photomontage.com/> 2001-05-10

/ Net.art arkiv (2001-05-10)

http://www.wired.com/wired/archive/people/laurie_anderson/ *Wired* magazine

<http://hotwired.lycos.com/rgb/gallery/index.html> Collection of Web-based multimedia art

<http://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/> Museums and the Web An International Conference Toronto, Ontario, Canada, April 22-25, 1998

<http://rhizome.org/artbase/> The **Rhizome ArtBase** is an online archive of Internet art projects.

<http://rhizome.org/fresh/> A weekly on-line art magazine.

http://www.sfmoma.org/espace/espace_overview.html SFMOMA, the San Francisco Museum of Modern Art

http://208.17.151.64/home_nodon.html The Alternative Museum is an experiment in global sharing of art and culture.

PRODUKTIONEN / SPEED

IDÉ / STRUKTUR / SCENARIO

Thore Soneson / Per Linde

PROGRAMMERING

Per Linde

FILMMEDIA

Thore Soneson

HANDLEDARE / SUPERVISOR

Maureen Thomas - Senior Creative Research Fellow, Berättarstudion, Interactive Institute
Malmö, and Creative Director, Cambridge University Moving Image Studio.

NOVELLFILMEN MAN

Manus och regi / Thore Soneson

Foto och musik / Christofer Tolbert

Scenografi / Åsa Maria Bengtsson

Produktion / Thore Soneson / med stöd av Film i Skåne

Skådespelare -

Mannen / Bo Jonsson

Kvinnan / Lisa Wolin

© Thore Soneson MALMÖ 2001