

Anders Skare Malvik

Grensesnittets estetikk

Om mediekultur og subjektivitetsproduksjon
i Matias Faldbakkens kunst og litteratur

Avhandling for graden philosophiae doctor

Trondheim, mars 2014

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for språk og litteratur

NTNU

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Doktoravhandling for graden philosophiae doctor

Det humanistiske fakultet
Institutt for språk og litteratur

© Anders Skare Malvik

ISBN 978-82-326-0124-0 (trykt utg.)
ISBN 978-82-326-0125-7 (elektr. utg.)
ISSN 1503-8181

Doktoravhandlingar ved NTNU, 2014:100

Trykket av NTNU-trykk

Takk til

Denne doktoravhandlingen inngår i det NFR-finansierte forskningsprosjektet *Transkulturell estetikk. Samtidslitteratur og mediekultur*. Jeg vil takke Norges forskningsråd for finansiering av mitt Ph.D.-stipend og av *Transkulturell estetikk* for øvrig, og det humanistiske fakultet ved NTNU for finansiering av et fjerde stipendiatår med undervisningsarbeid. Mitt arbeidssted de siste fem årene har vært seksjon for nordisk litteraturvitenskap, Institutt for språk og litteratur, NTNU, og jeg vil takke alle ved instituttet for fem gode år.

Mange har bidratt til at avhandlingen foreligger i sin nåværende form: En stor takk går til professor Sarah J. Paulson ved Institutt for språk og litteratur, NTNU, som har vært min hovedveileder. Sarah har i flere år vist meg stor tillit som fagperson, og jeg ville ikke vært hvor jeg er i dag uten hennes hjelp. Gjennom stipendiatperioden har hun vært ambisøs på mine vegne, lydhør for mine forskningsinteresser i utviklingen av *Transkulturell estetikk*, effektiv, direkte og grundig i sitt arbeid med å gjøre skrivingen min til lesbar fagtekst, og raus som kollegial støttespiller. Medveileder for avhandlingen har vært professor Ina Blom ved Institutt for filosofi, idé- og kunsthistorie og klassiske språk ved Universitetet i Oslo. Ina har bidratt med medieteoratisk og kunsthistorisk ekspertise. Hennes faglige «syrebad» har vært til stor nytte, og hun har sjenerøst inkludert meg på inspirerende seminarer knyttet til forskningsprosjektet *The Archive in Motion* ved UIO. Kjetil Jakobsen, Idéhistoriker og Henrik Steffens professor ved Humboldt Universitetet Berlin, ble hyret inn som ekstern leser og skal ha takk for konstruktive innspill. Stipendiatkollega Frode Lerum Boasson har lest og kommentert både enkeltkapitler underveis og avhandlingen i sin helhet. Hans utrettelige teorikritikk og blikk for mine begrepelige idiosynkrasier har vært til stor nytte og frustrasjon, og jeg står i tung kollegial gjeld til hans oppfrende støtte.

En stor takk til Matias Faldbakken som har vist entusiasme for prosjektet. Ved å la seg intervjuet om sin virksomhet og ved å svare raskt og velvillig på en rekke e-poster, har Faldbakken lettet researcharbeidet betraktelig. Takk også til Standard Oslo som har vært behjelpelig med informasjonsmateriell. Alle bilder i avhandlingen er trykt med tillatelse fra Faldbakken og Standard Oslo.

Våren 2010 hadde jeg et forskningsopphold ved University of California, Berkeley. Jeg vil takke Moriah VanVleet og Professor Mark Sandberg for uvurderlig tilrettelegging av dette oppholdet. I særdeleshet vil jeg takke professor i litteraturvitenskap Ulf Olsson for det inspirerende fordypningskurset «Spoken violence», som bidro til å gjøre oppholdet faglig berikende. Olsson har lest og kommentert deler av avhandlingens kapittel 7.

Takk til professor Knut Ove Eliassen som har vært en faglig inspirasjonskilde og en viktig teoretisk diskusjonspartner. Takk til Sissel Lie og alle deltakerne på hennes skriveseminar. Sammen med Frederik Tygstrup ved Københavns Universitet, har Sissel og Knut Ove ledet den estetiske doktorgradsutdanningen ved Det humanistiske fakultet på en måte som har bidratt sterkt til min faglige utvikling.

Det har vært et særlig privilegium å få være stipendiat sammen med litteratene Kristoffer Jul Larsen, Marius Warholm Haugen, Øyvind Prytz, Tatjana Kielland Samoilow, Gerd Karin Omdal, Ingvild Hagen Kjørholt, Anne Berit Lyngstad, Siv Gøril Brandtzæg og Silje Warberg. En spesiell takk til Frode Lerum Boasson for godt vennskap gjennom de siste årene. Takk også til Eli Wold, Erik Østerud, Sissel Furuseth og Petter Aaslestad.

Mest av alt vil jeg takke Elisabeth, Lars, Henrik og Anna for deres tålmodighet, støtte og kjærlighet i en periode av livet som har vært travel og fantastisk for oss alle fem!

Innhold

Takk til	0
Innhold	2
Introduksjon: Tre teser	4
1. Google-professorens sukk: om mediekultur og subjektivitetsproduksjon	15
Om subjektivitetsproduksjon	17
00-tallets mediekultur: Der hvor sosial produksjon blir økonomisk produksjon	20
Dikteren, forfatteren og Google-professoren	23
Google-professoren som maskinsentrisk subjektiveringsmodell	28
Den siste avantgardisten?	33
2. Grensesnittets estetikk: Et begrepsmessig rammeverk for Faldbakkens kunstneriske operasjoner	38
Hva er et grensesnitt?	41
Grensesnittet som «reisende begrep»	43
Mediegrensesnitt	46
<i>Shut Down – Turn Off</i>	50
Konseptuelle grensesnitt	52
Sosialt grensesnitt	61
<i>Untitled (Pedal Pumping)</i>	63
3. Konseptuelle grensesnitt i <i>The Cocka Hola Company</i>	67
DESIREVOLUTION som avantgardistisk frigjøringsinitiativ – romanens parodiske moment	69
En avantgardistisk impuls	72
Den historiske avantgarden	75
Guy Debords Situasjonistisk Internasjonale	76
DESIREVOLUTION som økonomisk nettverksforetak – romanens kartlegging av mediekulturens subjektiveringsprosesser	78
Nettverksforetaket	86
Speedos kontrakt – konseptuelle grensesnitt mellom medier og talesjangre	89
4. En ond roman: Om <i>Macht und Rebels</i> sosiale grensesnitt	95
Resepsjonen som inngang til romanens sosiale grensesnitt	97
Romanens allegoriske impuls	101

Rebel: den repressive toleransens offer	104
Macht: den repressive toleransens agent	109
En ond roman.....	113
Godwin's Law.....	117
Kaos og kontroll.....	120
5. Deathbox' algoritme: om <i>Unfuns</i> materielle substrat	127
Anslaget selvrefleksivitet	129
Mediekulturens mønster/tilfeldighet-spill.....	131
Romanens lek med nærvær/fravær-dialektikk.....	134
Fra nærvær/fravær til mønster/tilfeldighet – romanens materielle substrat.....	138
Slaktus' blinde flekk	145
Slaktus' og Castellanetas digitale subjektiviteter	149
Final girl – Deathbox' algoritme	154
6. Okulare formoperasjoner i <i>Skandinavisk misantropi</i>. Trilogiens visualisering av en mediekulturell erfaringsmodus	158
Hyperoppmerksomhet i biblioteket: <i>Untitled (Book Sculpture)</i>	159
Informasjonsoverskudd i <i>Skandinavisk misantropi</i>	164
Listen – brudd i syntagmet.....	168
Logoenes akselerasjonspoetikk.....	172
Binærkode – nærvær/fravær og mønster/tilfeldighet.....	176
«The Censor Ship» – <i>Unfuns</i> okulare selvsensur	179
Maskinsentrisk kapitalisme.....	183
En annen politikk	185
7. Massens transformasjon i <i>Black Screen</i> og <i>Black Screen Book</i>.....	188
Mediekultur og kunsthistorie i <i>Black Screen</i>	189
Et nytt massebegrep	193
Mediekultur og kunsthistorie i <i>Black Screen Book</i>	195
Et moodboard for subjektivitet?	197
«Om vold»	204
Anakrisis	209
Et anakritisk og anarkivisk verk	216
Avslutning: Litteraturvitenskap nå	220
Liste over illustrasjoner	224
Litteraturliste	225

Introduksjon: Tre teser

«Vi lever i fremtiden». Tanken slo meg en sommerdag i 2009. En selger fra Nord-Trøndelag elektrisitetsverk banket på min dør og ville selge meg en fiberoptisk Internettlinje. Fiberoptikken ville revolusjonere min mediehverdag, sa han. Tv, Internett, telefon, ja til og med tyveri- og brannalarm, skulle nå kunne strømme inn og ut av huset med lysets hastighet gjennom én og samme kabel. Det er ikke ofte man som litteraturviter opplever at de teoretiske perspektivene man arbeider med, materialiseres i så konkret forstand. Jeg hadde nettopp sittet med innledningen til Friedrich Kittlers *Grammofon Film Typewriter* og befant meg plutselig ved historiens slutt:

Nettverksoppkopling. Folk vil bli knyttet til en informasjonskanal som er velegnet for hvilket som helst medium – for første gang i historien eller ved dens slutt. Når film og musikk, telefon og tekst kommer til huset via fiberoptiske kabler, forenes de forskjellige mediene fjernsyn, radio, telefon og brevpost, standardisert ut fra overføringshastighet og bit-format. Fremfor alt kommer den fiberoptiske kanalen til å være immun overfor mulige forstyrrelser som skulle kunne ha randomisert det vakre mønsteret av bits bakenfor bildene og klangene. Kort sagt, den vil være immun overfor atombomber (Kittler 2009a: 64–65).

Med ett var Kittlers fiberoptiske fremtidsdystopi slik han så den for seg i 1986, en realitet i nabolaget mitt. Overalt sto naboer og gravde ned kabler fra tomtegrensen og inn til husveggen. Jeg signerte, tok spaden fatt, og siden har jeg ikke sett meg tilbake. Kabelen ligger der et sted under plenen og gårdsplassen, men i dag husker jeg ikke lenger hvor. Gresset har grodd, og i mellomtiden har mitt forbruk av digitale grensesnitt-teknologier eskalert. Jeg streamer musikk via Spotify og film via Netflix, jeg ser tv on demand via Altibox, laster ned litterære podcaster til min smarttelefon, finner matoppskrifter på nettbrettet mitt via Google og handler litteratur på Amazon eller i iTunes. Vi lever i Kittlers fremtid. Riktignok er frykten for renteoppgang og terrorister større enn frykten for atombomber, men den kabelen som ligger der et sted, tillater unektelig en materiell utradering av forskjellene mellom mediene, slik at stemme, tekst og lyd nå kun finnes som overflateeffekt, «slik den når frem til forbrukerne under det vakre navnet «interface»» (Kittler 2009a: 66).

Kittler er beryktet for sin nostalgi for de analoge mediene og for sin teknologideterminisme, og flere har funnet det nødvendig å nyansere hans bud på vår tids mediekultur. Men i fiberoptikkens tidsalder, hvor stadig økende mengder informasjon kan overføres stadig hurtigere, trenger vi kanskje å bli minnet om at mediegrensesnittet er et politisk anliggende. Etter hvert som den teknologiske infrastrukturen bygges ut, blir informasjonens

overføringshastighet og tilfang mer og mer overveldende. Det er derfor ikke så rart at noen av 00-tallets mest innflytelsesrike innovasjoner har vært grensesnitt-teknologier (Google, YouTube, Facebook), som tilbyr en helt nødvendig regulering av informasjonsflyten.

I en tid hvor mengden av tilgjengelig informasjon langt overgår menneskets prosesseringsevner, har vi blitt helt avhengige av grensesnitt-teknologier som forenkler vår tilgang til informasjonen. Disse teknologiene produserer nye måter å se på, nye måter å vite på, nye måter å sosialisere på. De genererer ekspressivitet og refleksivitet, og de inngår som viktige komponenter i det komplekse maskineriet hvor igjennom 00-tallets mediekultur produserer våre selvbevisstheter eller *subjektiviteter*. Grensesnittets politikk handler om de maktforhold som gjennomsyrrer denne subjektivetsproduksjonen. Det dreier seg om *hvordan* de nettverkene av mediale, konseptuelle og sosiale relasjoner vi inngår i, potenserer og begrenser våre handlinger. Når fiberoptiske kabler nå sender oss med lysets hastighet inn i det digitalteknologiske mediegrensesnittets tidsalder, står subjektivetsproduksjonens grader av selvbestemthet og fremmedbestemthet på spill.

Dersom vi som litteraturvitere ønsker å bidra til å frembringe kunnskap om hva det vil si å være menneske i vår tid, er en av de sentrale oppgavene som står foran oss, å etablere analytiske strategier som kan vise hvordan ulike tekster og forfatterskap mobiliserer et bredt spekter av forskjellige litterære responser på de medieteknologiske endringene som mennesker gjennomlever i dag. Denne doktoravhandlingen i nordisk litteraturvitenskap søker å bidra til dette arbeidet.

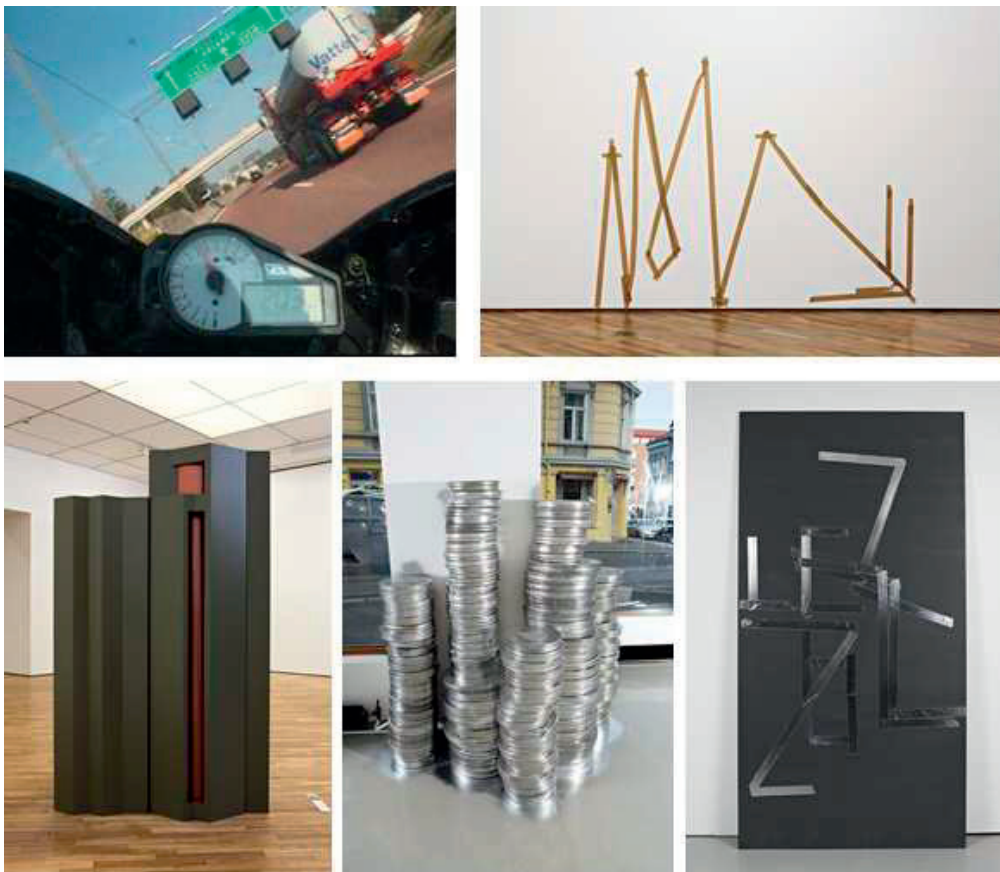
Denne avhandlingen er en undersøkelse av hvordan arbeidene til den norske kunstneren og forfatteren Matias Faldbakken (1973–) tar opp i seg, intervensjoner i og kommenterer 00-tallets mediekultur. På et overordnet nivå har avhandlingen tre formål: Den skal gi et nytt blikk på et av 00-tallets mest sentrale, norske kunstnerskap, den skal tilby svar på spørsmålet om hvordan vår tids kunst og litteratur påvirkes av sine digitalteknologiske omgivelser, og den skal vise hvordan litteraturvitenskapen kan delta i utforskingen av digitaliseringens kulturelle konsekvenser.

Matias Faldbakken ble tidlig på 00-tallet et viktig referansepunkt både på kunst- og litteraturfeltet, og i så måte står han i en særstilling i det siste tiårets kulturelle landskap. Han fikk Bjørnson-stipendet i 2002, i 2004 kåret *Morgenbladet* ham til en av landets ti beste forfattere under 35 år, og i 2012 ble han rangert som en av Norges mest anerkjente samtidskunstnere.¹ Som forfatter av trilogien *Skandinavisk misantropi* (2001–2008) hevdes Faldbakken å markere kulminasjonen av en lang tradisjon for kritikk av sosialdemokratiets konformitet (Farsethås 2012b). Som billedkunstner arbeider han med mange forskjellige materialer, fra brun pakketape til videoinstallasjoner. Han blander samtidens populærkultur med avantgardestrategier fra 60-tallet, og omtales med begreper som postmedial- og nykonseptualistisk (Ustvedt 2011: 196). Både som forfatter og kunstner har Faldbakken vakt internasjonal oppmerksomhet. Hans to første romaner, *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*, har blitt adaptert til teaterproduksjoner i München, Berlin, Stuttgart, Wien og Leipzig. Han har hatt soloutstillinger i blant annet New York, Birmingham, St. Gallen, Minneapolis, Köln, London, Berlin og Amsterdam, i tillegg til bidrag på Documenta, La Biennale de Venezia og The Biennial of Sidney, for å nevne noe.

Romanene til Faldbakken er underholdende og lettleste. De parodierer et knippe outrerte, motkulturelle miljøer, hvor alt hva karakterene foretar seg av motstand og opprør, ser ut til å absorberes av samfunnets mainstream. Historiene er episodisk fortalt, og de bryter aktivt institusjonelle konvensjoner for godt språk. De er fulle av nihilistisk energi og sort humor, de syder av menneskeforakt, av vilje til å si nei, og av eksessive volds- og sexskildringer. Som visuell kunstner er Faldbakken langt mer introvert, men også mer variert. En stabel VHS-kassetter på gallerigulvet (*VHS Stacks*, 2009), et utsnitt fra en bokside, scannet og forstørret til et grått monokrom (*Book Scan*, 2008), stabler av filmrullbokser sprayet med sølvgrå maling (*Film Cans*, 2006), en kopi av IBMs mainframe-computer (*Untitled (Main Frame Sculpture)*, 2007), en film som består utelukkende av rulletekst (*The Infamous*, 2001), en annen film er klippet sammen av opptak av en motorsyklist som kjører opp mot 300 km/t på trafikkerte

¹ Rangeringen gjøres i Dag Solhjells og Jon Øiens bok *Det norske kunstfeltet*. Solhjell og Øien tar utgangspunkt i de 18 mest anerkjente visningsstedene på kunstfeltet, 4 museer, 7 kunsthaller, 3 biennaler/annualer og 4 private gallerier med stall (Solhjell og Øyen 2012: 332–333). «Vi har så laget en oversikt over hvilke kunstnere som i syvårsperioden 2003–2009 har hatt utstilling – separat eller i gruppe med maksimalt seks kunstnere – hos disse 18 portvaktene/visningsstedene, eller blitt innkjøpt til dem» (Solhjell og Øyen 2012: 333). Sammen med Gardar Eide Einarsson, Trine Lise Nedreaas og Leonard Rickhard rangerer Faldbakken høyest på kunstsosiologenes liste.

motorveier (*Getaway*, 2003), MDF-plater med uleselig skrift av aluminiumstape (*Untitled* (MDF), 2009), eller flisvegger med bortvasket tagging (*Remainder III*, 2009).



Oppe f.v.: *Getaway* 2003; DV-cam transferred to DVD /single channel projection, 1/3 + 1AP /SOMF/V 2003-004/1; private collection; courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo; video still..Brown Abstract #4 2009; package tape on wall, dimensions variable; unique / SOMF/WP 2009-030 ; private Collection, Switzerland. Courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo; Photographer: Vegard Kleven. *Nede f.v.:* *Untitled* (Main Frame Sculpture) 2007 – 2007; powder coated aluminium and PVC, 210 x 150 x 80 cm / 82 2/3 x 59 x 31 1/2 in; unique / SOMF/S 2007-044; courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Vegard Kleven.

Untitled (Film Cans#4)2007; empty, used film cans and chrome spray, dimensions variable; unique / SOMF/S 2007-055; private collection, Oslo; courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Vegard Kleven. *Untitled* (MDF #13) 2009; aluminum electrical tape on grey MDF board, 250 x 125 x 1.9 cm / 98 1/2 x 49 1/4 x 0 3/4 in; Unique / SOMF/P 2009-023; private collection, Oslo; courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo; Photographer: Vegard Kleven.²

Faldbakken arbeider i en rekke forskjellige medier. Likevel har produksjonen hans i hovedsak blitt lest fra *ett* perspektiv: som variasjoner over påstanden om at samfunnets repressive

² De engelskspråklige bildetekstene og krediteringene er standardiserte fra galleri Standard (Oslo). Alle illustrasjoner er trykket med tillatelse fra Standard (Oslo) og kunstneren selv.

toleranse umuliggjør enhver form for overskridelse. Resepsjonen av Faldbakken kan oppsummeres langs to linjer, som begge knytter seg til forestillingen om repressiv toleranse: 1) Faldbakken kritiserer samfunnet ved å demonstrere hvordan repressiv toleranse har gjort enhver overskridelse umulig, og 2) Faldbakken makter faktisk, gjennom sin kritikk av kritikkens umulighet, å etablere en posisjon bortenfor som faktisk overskrider (eller undergraver) det bestående. Begge perspektivene gjør *utsideposisjonen* til det springende punktet for forståelse av Faldbakkens arbeid. I det første tilfellet er utsiden noe man begråter eller kritiserer fraværet av. I det andre tilfellet er utsiden noe man etterstreber gjennom kunstneriske form- og innholdskategorier.³

Dette har vært refrenget ikke bare i det lille som finnes av hovedoppgaver og bokkapitler om Faldbakken, men også i de historiebøkene som drister seg til å beskrive «samtiden». I Gunnar Danbolts *Norsk kunsthistorie* heter det for eksempel at «både forfatterskapen og kunstnarskapen demonstrerer den sanninga som dei begge målber – at det ikkje lenger finst eit nøytralt punkt utanfor samfunnet eller kunstinstitusjonen som gjer kritikk mogleg. Ein er alltid allereie innanfor» (Danbolt 2009: 522). I Per Thomas Andersens *Norsk litteraturhistorie* hevdes det om *Skandinavisk misantropi* at «[I]angt på vei kunne man si at det er Herbert Marcuses forestilling om «repressiv toleranse» trilogien både tematiserer og iscenesetter i den norske offentligheten» (Andersen 2012: 711).⁴

³ Karakteristisk nok kan det se ut som om de etablerte kritikerne og historikerne sorterer under det første perspektivet (Vassenden 2004, Farsethås 2012a: 41–55, Danboldt 2009: 518–522, Norheim 181–187, Anderen 2012: 711–713), mens de beste hoved- og masteroppgavene, samt Kjetil Røeds essays om Faldbakken, sorterer under det andre perspektivet (Røed 2003: 33–39, Dolen 2003, Gullestad 2005, Jordheim Larsen 2005, Buvik Sivertsen 2012).

⁴ Begrepet «repressiv toleranse» er hentet fra Marcuses essay med samme navn. Her argumenterer han for at det demokratiske industrisamfunnet har maktet å gjøre toleranse til et instrument for å bevare status quo. Den undertrykkende toleransen kommer i to former, hevder Marcuse: «1) den passive tolereringen av inngrodde og etablerte holdninger og ideer, om det så er åpenlyst at de skader både mennesker og naturen; og 2) den aktive, offisielle toleransen som bevilges så vel Høyre som Venstre, så vel de aggressive bevegelser som fredsbevegelsene, så vel de som vil hat som de som vil menneskelighet. Jeg kaller denne upartiske toleransen “abstrakt” eller “ren” ettersom den avstår fra å velge side – men dermed beskytter den i virkeligheten det allerede etablerte diskrimineringsmaskineriet» (Marcuse 1989: 73). Marcuses poeng er at toleransens iboende «mål» om en tilværelse uten vold og undertrykking ville kreve intoleranse overfor de mekanismer som installerer falsk bevissthet i befolkningen. «Når toleransen hovedsakelig tjener til å beskytte og bevare et repressivt samfunn, når den tjener til å nøytralisere opposisjonen og gjøre menneskene immune mot andre og bedre former for liv, da er toleransen blitt pervertert» (Marcuse 1989: 89).

Min første tese er at den lesningen som har blitt Faldbakken til del gjennom det siste tiåret, sier vel så mye om våre analytiske redskaper som om Faldbakkens praksis. Til tross for at Marcuse har mange poenger som kan være relevante i dag, er det grunn til å spørre seg om 50 år gammel kritisk teori fortsatt leverer de mest presise sosiale og estetiske analysene av vår kultur. Den kritisk-teoretiske resepsjonen av Faldbakken har vært velinformert og god. Men den illustrerer også hvor ensartet våre lesestrategier er overfor det vi oppfatter som samfunnskritisk kunst.⁵

Denne avhandlingen gir et annet bud på Faldbakkens kunst og litteratur. I løpet av 00-tallet har stadig flere mennesker blitt infiltrert i en digitalteknologisk infrastruktur som historien ikke har sett maken til, som endrer måten vi tenker på, måten vi innhenter kunnskap på og måten vi kommuniserer med hverandre på. Gjennom det samme tiåret har Faldbakken produsert romaner, drama, kortprosa, essays, fotografi, video, installasjoner, readymades, postproduksjoner, graffiti, skulpturer og malerier. Denne flermediale praksisen etablerer en rekke forskjellige konseptuelle og materielle kontaktflater mellom etablerte teknikker og digitalteknologiske medier. Faldbakken lager store veggmalier av Windows' verktøylinjeikoner, han stiller ut IBMs mainframe-computer som en minimalistisk skulptur, lager montasjer av Internett-materiale i video-, bilde- og bokform, illustrerer romanene sine ved hjelp av digitale bilderedigeringsprogram, han omtaler vår tids kunstner som en Google-professor, lager aviser basert på Google bildesøk, og lager «automatskrift» av datamaskinens loggføring av hans søkehistorikk i Google. Et raskt blikk på Faldbakkens kunstneriske praksis, på de teknikkene og materialene han benytter seg av, forteller oss noe som den kritisk-teoretiske resepsjonen ikke har tatt tak i: Faldbakkens arbeider responderer på den digitalteknologiske mediekulturen de er en del av.

Min andre tese er at Faldbakkens kunst og litteratur artikulerer en mediekulturens politikk ved å problematisere former for subjektivitetsproduksjon. «Det politiske» i denne avhandlingen handler således *ikke* om hvordan kunsten kan overskride eller undergrave det bestående. Det

⁵ Begrepet kunst brukes her i overordnet betydning og inkluderer litteratur.

handler om prosesser i samfunnet hvor igjennom mennesker blir til samfunnsmessige subjekter i en mediekultur hvor sosial produksjon (vennskap, kreativitet, osv.) stadig oftere faller sammen med økonomisk produksjon. Disse prosessene er politiske fordi de gjennomføres av maktrelasjoner og interessekonflikter. Med fremveksten av nye teknologier blir de også mer uoversiktlige, hvilket gjør mennesket utsatt for kontroll og manipulasjon når forskjellige interesser sloss om vår oppmerksomhet, vår tid, vårt begjær og vår kreativitet. Faldbakkens arbeider beskriver og intervensjoner i slike prosesser og stiller spørsmål ved hvordan vi lever i en digitalteknologisk mediekultur.

To perspektiver er verdt å merke seg når vi plasserer Faldbakken i det norske, litterære landskapet. Det ene finner vi i Kjersti Bales artikkel «Tendenser i nyere norsk litteratur», hvor *Skandinavisk misantropi 1 og 2* plasseres i et neoavantgardistisk, institusjonskritisk og teoretisk selvbevisst fellesskap, med forfattere som John Erik Riley, Henrik H. Langeland, Thure Erik Lund, Jon Øystein Flink og Hanne Ørstavik. Bale påpeker at det hos disse forfatterne foregår en refleksjon over kategoriene forfatter, verk og mottakelse, «som utfordrer litteraturteorien, samtidig som litteraturteorien kan bidra til at man får øynene opp for denne løpende refleksjonen» (Bale 2004: 445). Det andre perspektivet finner vi hos Ane Farsethås, som plasserer Faldbakken i forlengelse av en lang samfunnskritisk tradisjon (fra Mykle via Solstad til Loe), som topper seg når litteraturen på 00-tallet «forelske[r] seg i ideen om sosialdemokratiet som eksistensielt vakuum: følelsen av at den beste av alle verdener også er den minst virkelige» (Farsethås 2012b). Denne tendensen representeres ifølge Farsethås hos forfattere så forskjellige som Faldbakken, Karl Ove Knausgård, Carl Frode Tiller, Gunnhild Øyehaug, Olaug Nilsen og andre.

Måten Bale og Farsethås plasserer Faldbakken på, virker rimelig, skjønt mine lesninger i denne avhandlingen vil vektlegge andre aspekter enn institusjonskritiske og eksistensielle problemer. Det er imidlertid interessant å legge merke til at Bale og Farsethås sammen, og indirekte, peker i retning av det perspektivet jeg vil anlegge. Bale er inne på noe viktig når hun hevder at 00-talls litteraturens refleksjon over kunstistitusjonens grenseoppganger vil få konsekvenser «for forholdet mellom litteratur og litteraturteori i en norsk kontekst» (Bale 2004: 454). Og Farsethås er likeledes inne på noe viktig når hun hevder at Faldbakkens og Ørstaviks litterære karakterer «faktisk [har] noe til felles i sine autensitetslengende liv: snutter av reklamer, bilder fra de mest makabre pornofilmer fra nettet, presser seg på og

preger deres tanker, om de vil eller ei (finnes ikke ekte lidelse, får man fantasere den frem)» (Farsethås 2012b).

Bale mener litteraturens selvrefleksivitet vil utfordre litteraturteorien. Farsethås påpeker at reklamesnutter og bilder fra nettet penetrerer litterære karakterers imaginasjon. Dette er to viktige aspekter ved 00-tallets litteratur. Men jeg tror ikke det første nødvendigvis handler om institusjonskritikk, og det andre om autentisitetsslengsel. Det finnes en annen mulighet, som ligger i å tenke disse to poengene sammen. For hva om det egentlig er Farsethås som formulerer den utfordringen som Bale forutser? Hva om den virkelige utfordringen fra litteraturen til litteraturteorien kommer av litteraturens sensibilitet overfor sin egen situertethet i en mediekultur gjennomstyret av «reklamesnutter og filmer fra nettet»?

Dersom denne sensibiliteten bare angikk en autentisitets- eller nærværproblematikk, ville man ikke kunne snakke om noen utfordring til litteraturteorien, som alltid har arbeidet med å konstruere eller dekonstruere forestillinger om autentisitet og nærvær. Utfordringen ligger snarere i at det språket som litteraturen medieres i, og de subjektivitetene som artikuleres i dette språket, er integrert i en mediekultur som overfører informasjon i et omfang og med en hurtighet som menneskets sanseapparat ikke evner å innfange, og som ikke kan analyseres tilfredsstillende ved hjelp av litteraturteoriens perspektiver på språklig betydningsproduksjon.

Min tredje tese er at Faldbakkens forfatterskap konfronterer litteraturviteren med et tverrfaglig imperativ. Dersom vi skal forstå de subjektivitetene som mediekulturen produserer, og dersom vi skal forstå hvordan samtidslitteraturen artikulerer og problematiserer disse subjektivitetene, må litteraturteoretiske spørsmål som «hva er en forfatter», «hva er en tekst» og «hva er en leser» settes i dialog med perspektiver fra senere tids medievitenskap. Det Michel Foucault i sin tid kalte «forfatterfunksjonen», endres i takt med at biblioteker, forlag og bokhandler utfordres av digitalisering generelt og av foretak som Google og Amazon spesielt. Som N. Katherine Hayles påpeker, er de fleste trykte tekster produsert ved hjelp av datamaskiner og således alltid allerede merket av digitale teknologier. Disse forholdene påvirker også våre erfaringer, forventninger, muligheter og kapasiteter som lesere i møte med samtidslitteraturen.

Utgangspunktet for mitt arbeid med denne avhandlingen var et ønske om å finne ut hvordan norsk samtidslitteratur berøres av sine digitalteknologiske omgivelser. Spørsmålet er ikke enkelt besvart. I rapporten *Litteratur i digitale omgivelser* observerer for eksempel Øyvind Prytz at «både i formen og i de tematiske utforskningene er den norske samtidslitteraturen relativt tradisjonell: I det store og hele er det forholdsvis få forfattere som går i dybden på spørsmålet om hvordan digitaliseringen preger samfunnet, kulturen, subjektene» (Prytz 2013: 44). Prytz har rett i at majoriteten av samtidens litterære uttrykksformer er «relativt tradisjonell». Jeg tror imidlertid ikke denne observasjonen gir grunnlag for å konkludere som han gjør. En litterær respons på den digitalteknologiske mediekulturen kan like gjerne artikuleres i «tradisjonell» uttrykksform som i teknologisk funderte eksperimenter. Det finnes ikke én måte å respondere på «digitaliseringen» på, like lite som det finnes én «digitalisering» som kunstnere kan velge å forholde seg til eller ikke.

Den digitale datamaskinen preger og endrer betingelsene for sosiale, økonomiske, politiske, epistemologiske og filosofiske spørsmål, og dette går ikke upåaktet hen i kunsten, selv ikke i den norske samtidslitteraturen. Spørsmålet om og hvordan en forfatter går i dybden på vår tids medieteknologiske situasjon, kan ikke besvares før man *som leser* har gått i dybden og undersøkt det gjeldende forfatterskapet fra et medieperspektiv. Problemet er – slik Prytz også understreker i rapporten – at vi ikke har forsket tilstrekkelig på dette forholdet. Vi mangler analytiske strategier for å kunne tilnærme oss samtidslitteraturens situerthet i en digitalteknologisk mediekultur. Denne avhandlingen vil bidra til å utvikle slike analytiske strategier.

Avhandlingen tar ikke mål av seg til å være en utførlig forfatter- eller kunstnerskapsstudie. Mitt hovedkorpus er romantrilogien *Skandinavisk misantropi* og kunstinstallasjonen *Black Screen / Black Screen Book* (2005), mens et knippe andre kunstverk og korttekster vil være gjenstand for mindre analyser. Motivasjonen har ikke vært å gå i rette med det som finnes av sekundærlitteratur om Faldbakkens produksjon, men å åpne arbeidene hans mot den digitalteknologiske mediekulturen de inngår i. Det medieteoretiske perspektivet innebærer nødvendigvis en privilegering av enkelte fremfor andre aspekter, hvilket oppleves som særlig utfordrende når man arbeider i et tverrfaglig felt. Selv om det hersker en viss enighet om at

vår tids kunst og litteratur preges av at den er teoretisk informert og selvbevisst (Bale 2004 og Røssaak 2005), må vi fortsatt spørre oss hvordan vi skal unngå å tvinge teoretiske perspektiver ned over de estetiske objektene og prosessene vi arbeider med. Jeg har etter beste evne forsøkt å balansere denne problematikken ved å la avhandlingens medieteorietiske lesestrategier springe ut av de spørsmål og utfordringer som Faldbakkens tekster og kunstverk stiller oss overfor.

Dette er en litteraturvitenskapelig avhandling som ikke bare handler om litteratur, men også om deler av Faldbakkens øvrige kunstproduksjon. Grunnen til dette er først og fremst at litteraturen og boken som kunstform og medium hos Faldbakken inngår i et tverrestetisk og flermedialt oeuvre, hvor de mangefasetterte uttrykkene korresponderer med hverandre på forskjellige måter. Jeg mener derfor det vil være urimelig å ikke la litteraturen til Faldbakken relateres til noen av de andre uttrykkene han arbeider med. Det er også verdt å merke seg at den mediekulturen Faldbakken beskriver og opererer i, slettes ikke er utelukkende språklig, og i alle fall ikke *enspråklig*. Vi forholder oss daglig ikke bare til en strøm av bilder, lyd og skrift, men også til en rekke forskjellige programmeringsspråk som løper som tallkoder i datamaskiner, forut for de sansbare semiotiske uttrykkene. Skal man si noe om hvordan Faldbakkens litteratur forholder seg til 00-tallets mediekultur, mener jeg det er hensiktsmessig å perspektivere litteraturen ved hjelp av kunstnerens bilde-, video-, og skulpturproduksjon.

Avhandlingen har sju kapitler. Et teoretisk rammeverk utvikles i de to første kapitlene. I kapittel 1 gjør jeg rede for begrepene mediekultur og subjektivitetsproduksjon med utgangspunkt i Faldbakkens essay «En hypnagog visjon av kunstneren som byråkrat». Jeg viser at Faldbakken fremsetter en ny forfatterfunksjon i dette essayet, og jeg hevder at denne forfatterfunksjonen artikulere en subjektivitetsmodell for 00-tallets mediekultur. Kapittel 2 argumenterer for at Faldbakken er en grensesnittkunstner. Her foreslår jeg å gjøre *grensesnitt* til et analytisk begrep for å kunne utforske Faldbakkens arbeider fra et medieperspektiv.

I kapitlene 3–5 analyserer jeg romantrilogien *Skandinavisk misantropi* i kronologisk rekkefølge med utgangspunkt i de begreper og innsikter som formuleres i avhandlingens to første kapitler. Kapittel 3 viser hvordan *The Cocka Hola Company* (2001) parodierer avantgardistiske og kritisk-teoretiske perspektiver samtidig som den beskriver subjektiveringsmekanismer i mediekulturens immaterielle produksjonssyklus. Kapittel 4 analyserer tekst–leser-relasjonen i *Macht und Rebel* (2002) og argumenterer for at romanens

allegoriske impuls kan leses som en form for medial «ondskap», som også tematiseres i romanens handling. I kapittel 5 leser jeg *Unfun* (2008) som et konseptuelt grensesnitt mellom roman og søkemotor og viser at tekstens komposisjon og karakterskildringer registrerer et epistemisk skifte fra nærvær/fravær til mønster/tilfeldighet.

I kapittel 6 gjør jeg noen nedslag i *Skandinavisk misantropi* for å vise at trilogiens formoperasjoner avstedkommer visuelle kvaliteter som er symptomatiske for subjektets erfaring av digitalteknologiske mediegrensesnitt, og som således kan leses som en formmessig respons på endringer i bokkulturen. Kapittel 7 er en analyse av verkene *Black Screen* og *Black Screen Book*. Jeg argumenterer for at disse verkene registrerer en transformasjon av massen i 00-tallets mediekultur, og at de gjør betrakteren til eksempel på dette.

Introduksjonens tre teser formulerer følgende påstand: *Ved å mobilisere en tverrfaglig lesestrategi som fører kunst- og litteraturteori i møte med moderne medieteori, vil vi kunne beskrive hvordan Faldbakkens arbeider artikulerer en politisk problematisering av mediekulturens subjektivitetsproduksjon, som resepsjonen så langt ikke har hatt begreper til å se.* Ved å forfølge denne påstanden mener jeg å kunne imøtekomme avhandlingens overordnede mål. Det vil si: å gi en ny lesning av Faldbakkens kunst og litteratur, tilby svar på spørsmålet om hvordan vår tids kunst og litteratur påvirkes av sine digitalteknologiske omgivelser, og vise hvordan nordisk litteraturvitenskap kan bidra i utforskningen av digitaliseringens kulturelle omkostninger.

Kapittel 1

Google-professorens sukk: om mediekultur og subjektivitetsproduksjon

Matias Faldbakken er like ved å sovne inn med pannen mot tastaturet. Han hevder å ha «snortet» et kvart gram heroin, og i innsovningsfasen skriver han angivelig hovedargumentet i det lille essayet «En hypnagog visjon av kunstneren som byråkrat». Teksten sto først på trykk i fredagsbilaget til den danske avisen *Information* i januar 2004 og tar for seg forholdet mellom kunst og provokasjon. Faldbakken har sett seg lei på all verdens overskridelses- og provokasjonsetetikk og spør seg hvorfor kunstneren i det hele tatt skulle gidde å bruke provokasjon som virkemiddel «[n]år det har kommet dit hen at elektrikerer er et grenseløst party-reptil og helge-heroinist, CEO'en tilbyr Beuysiansk frigjøring av forretningskreativiteten, og høyrepopulistene får 25% av stemmene på hver meningsmåling» (Faldbakken 2005a: 91). I en slik situasjon kan vi like gjerne glemme forestillingen om kunstneren som provokatør, hevder han. Dagens kunstner er snarere en byråkrat, en informasjonsbehandler, en *Google-professor*:

Vesten står med begge beina oppe i en situasjon der en drøss subkulturer, side om side med den kommersielle mainstreamen, tilbyr uoversiktlig mange alternativer for radikal selvfornyelse og innsikt. Kunstneren har offisielt oppgitt kampen om det overskridende kulturproduktet og den outrerte livsstilen under mottoet: *If you can't win the game, stop playing*.

Det er selvfølgelig fristende å forstørre tegnene man allerede ser, og påstå at man skimter et vrengebilde av det avantgardistiske idealet om sammensmelting av kunst og liv; et negativt scenario der kunstneren har latt seg integrere i hverdagslivet ved å bli byråkrat. Flere og flere avanserte kunstnere har adaptert kontorarbeiderens stil og arbeidsform. De sitter 9–4 og gjør tre ting: 1) Skriver prosjektbeskrivelser/fyller ut skjemaer, 2) svarer på mailer, 3) gjør «research» på internettet. De sitter i noen møter også. Det er altså snakk om kunstneren som en blanding av sekretær, saksbehandler og akademiker.

Eller; «akademiker» er kanskje å ta hardt i. En slags Google-professor er vel nærmere sannheten, i de fleste tilfeller. Kunstneren har nemlig en ulempe i forhold til akademikerer, og det er at han må produsere kunstverket sitt. Dette krever både tid, penger og personlige ressurser, og går som oftest på bekostning av «researchen». Derfor er det lettere å snakke om kunstneren som byråkrat, enn kunstneren som akademiker (selv om han oftest ville foretrekke det siste). Kunstneren *fungerer* nå som et kontor. Per definisjon: Et kontor skal prosessere, ordne og arkivere informasjon, samt formidle og besørge utførelsen av noe; i dette tilfellet kunstverket (Faldbakken 2005a: 90–91).

Sitatet utpeker det problemkomplekset som skal undersøkes i denne avhandlingen. Faldbakken forkaster overskridelsen som kunstnerisk strategi og aksentuerer i stedet et immanent felt hvor han utfører noen høyst konkrete operasjoner ved hjelp av en datamaskin og en kommersiell søkemotor. Forestillingen er ikke ironisk. Den er ingen kynisk resignasjon på den politiske kunstens vegne. Tvert imot: Ved å forestille seg kunstneren som en Google-professor berører Faldbakken en historisk bestemt, men foreløpig uavklart situasjon, som kan kalles 00-tallets mediekultur.

Formålet med dette kapitlet er å drøfte begrepene mediekultur og subjektivitetsproduksjon. For å utvikle disse begrepene vil jeg bruke Faldbakkens forestilling om kunstneren som Google-professor som et gjennomgående eksempel. Jeg vil med andre ord ta Faldbakken på ordet. Det vil si: Jeg skal ikke fokusere på provokasjon og overskridelse. Jeg skal ikke beklage overskridelsens maktesløshet overfor den repressive toleransen. Jeg skal heller ikke lete etter det stedet hvor Faldbakken likevel etablerer en kritisk utsideposisjon, og jeg forventer ikke at det i hans kunst og litteratur skal ligge et skjult motspråk som undergraver det bestående. «Google-professorens sukk» rommer ingen lengt etter en transcendent posisjon bortenfor. Det rommer en oppfordring om å se nærmere på det immanente feltet han faktisk opererer i.

Dette kapitlet tar oppfordringen på alvor og spør hva det innebærer å omtale vår tids kunstner som en Google-professor. Google-professoren lar spørsmålet om kunstnerisk produksjon sammenfalle med spørsmålet om sosial og økonomisk produksjon. Således rommer denne skikkelsen, i komprimert form, det problemkomplekset som Faldbakkens kunst og litteratur intervensjoner i, og som denne avhandlingen vil utforske. I det følgende vil jeg først forsøke å operasjonalisere begrepene subjektivitetsproduksjon og mediekultur. Deretter vil jeg vise at Google-professoren artikulere en subjektiveringsmodell for 00-tallets mediekultur. Denne kunstnerskikkelsen tar nemlig opp i seg noen av vår tids grunnleggende problemstillinger som angår det stadig mer komplekse forholdet mellom mennesker og avanserte datamaskiner; som angår omfanget av og tilgangen på en informasjonsflyt som historien ikke har sett maken til; som angår hvordan digitalteknologiske nyvinninger lar kommersielle selskaper gjøre sosial produksjon (vennskap, kreativitet, kunnskap, begjær) til økonomisk produksjon; og som til sammen angir et annet perspektiv å lese Faldbakken fra enn den kritisk-teoretiske og institusjonskritiske optikken.

Om subjektivitetsproduksjon

Michael Hardt og Antonio Negri påpeker at spørsmålet om subjektivitetsproduksjon i moderne sosial teori har dreid seg om hvordan mennesker formes i møte med samfunnsmessige institusjoner. De hevder at subjektivitetsproduksjon foregår som en prosess, og at den enkelte institusjonen (familien, skolen, militæret, fabrikken, fengslet, asylet, sanatoriet) tradisjonelt sett har besørget og begrenset denne prosessen til et bestemt sted:

First, subjectivity is a constant social process of generation. When the boss hails you on the shop floor, or the high school principal hails you in the school corridor, a subjectivity is formed. The material practices set out for the subject in the context of the institution (be they kneeling down to pray or changing hundreds of diapers) are the production processes of subjectivity. In a reflexive way then, through its own actions, the subject is acted on, generated. Second, the institutions provide above all a discrete *place* (the home, the chapel, the classroom, the shop floor) where the production of subjectivity is enacted. The various institutions of modern society should be viewed as an archipelago of factories of subjectivity (Hardt og Negri 2001: 195–196).

Subjektivitet kan således forstås som *selvforhold*, som subjektets bevissthet om og utøvelse av seg selv overfor andre, altså i et samfunn. Subjektiviteter produseres av subjektets egne handlinger, men som Hardt og Negri understreker, utøves disse handlingene ofte som samfunnsmessig bestemte praksiser, enten det handler om å knele ved alteret eller å skifte hundrevis av bleier. Dette innebærer at våre subjektiviteter også kan produseres av andre, for eksempel ved sjefens eller rektorens henvendelse til arbeideren eller eleven. Det innebærer også at de handlingene hvorigjennom vi definerer og forstår oss selv, er samfunnsmessig reflekative. Altså, «through its own actions, the subject is acted on». For eksempel handler jeg på en vitenskapelig konferanse i henhold til det vi kan kalle min akademiske subjektivitet, min akademiske selvbevissthet. Jeg forholder meg til mine omgivelser på bestemte måter ved å snakke faglig sjargong. Den subjektiviteten jeg dermed utøver ved å snakke faglig sjargong, reflekterer et sett med sosiale forutsetninger og forventninger. Gjennom å snakke akademisk *blir jeg snakket* som akademisk subjekt.

Samfunnet produserer subjektiviteter på en rekke forskjellige måter. Tradisjonelt sett har man tenkt seg at denne formen for sosial produksjon forekommer innenfor avgrensede institusjoner som opererer etter sine respektive *subjektiveringsmekanismer*. Skolen forventer en annen atferd enn hjemmet, og militæret forventer en annen atferd enn skolen, osv. Subjektivitetsproduksjon innebærer således en form for underkastelse, så vel som potensering av subjektet. Vi innretter våre handlinger etter regler, normer og systemer, men dette setter

oss også i stand til å fungere som samfunnsmessige individer. Subjektivitetsproduksjon handler dermed om menneskers sosiale initiering. Det handler om forholdet mellom egenbestemthet og fremmedbestemthet, og det er grunnleggende forbundet til spørsmål om makt.

I essayet «The Subject and Power» presiserer Michel Foucault at makt ikke er synonymt med ondskap eller utnytting. Makt innebærer ingen motsetning til frihet, hevder han, men det manifesterer seg gjennom *produktive* sosiale relasjoner hvor ett eller flere subjekters handlinger påvirker ett eller flere andre subjekters nåtidige eller fremtidige handlinger:

[Power] is a total structure of actions brought to bear upon possible actions; it incites, it induces, it seduces, it makes easier or more difficult; in the extreme it constrains or forbids absolutely; it is nevertheless always a way of acting upon an acting subject or acting subjects by virtue of their acting or being capable of action. A set of actions upon other actions (Foucault 1982: 789).

Makt, slik Foucault tenker det, er ikke noe som finnes i seg selv, men noe som materialiseres gjennom sosiale relasjoner. Maktrelasjoner kan forekomme som en enkeltpersons ondartede utpressing av en annen, eller som en stats velmente tilrettelegging for individets selvutvikling (for eksempel ved utdanningsinstitusjoner). Maktrelasjoner er dynamiske, de kan undertrykke subjekter, og de kan undermineres av subjekter. Men fremfor alt er maktrelasjoner produktive i den forstand at de muliggjør handling innenfor en gitt samfunnsstruktur, de produserer (blant annet) subjektiviteter. Et samfunn uten maktrelasjoner er utenkelig, og derfor er det også en viktig politisk oppgave å undersøke dem kritisk (Foucault 1982: 791).

Etter Gilles Deleuzes innflytelsesrike lille artikkel «Postscript on the Societies of Control», har det blitt vanlig å hevde at det moderne, vestlige samfunn, utvikler seg mot et *kontrollsamfunn* etter andre verdenskrig (Deleuze 1992). Karakteristisk for kontrollsamfunnet er at de maktmekanismene hvorigjennom subjektivitetsproduksjonen finner sted, blir mer uoversiktlige. De kan ikke lenger lokaliseres i den enkelte institusjonen, slik Foucault analyserte det disiplinære samfunn.⁶ Maktrelasjoner som tidligere var forbeholdt

⁶ Foucault kommer, ifølge ham selv, til maktanalysen via spørsmålet om hvordan mennesker opp gjennom historien har blitt gjort til subjekter. Sentralt i dette arbeidet står hans beskrivelser av 17- og 1800-tallets disiplinære institusjoner. Med avviklingen av de europeiske føydalsamfunnene vokser det også frem nye maktstrategier, hevder Foucault, som ikke handler om å legge undersåttene i lenker, men om å gjøre dem til produktive subjekter. Selve innbegrepet av denne maktstrategien finner Foucault i Jeremy Bentham's fengselsmodell, panoptikonet, hvor de innsatte til enhver tid er synlige for en vokter som selv ikke kan sees. Overvåkingsprinsippet innebærer at den innsatte internaliserer disiplinen fordi han/hun alltid potensielt sett kan sees. Subjektet *disiplineres* i henhold til institusjonens normer uten at øvrigheten behøver å intervensere.

institusjonene, er nå spredt utover hele det sosiale terrenget (Hardt og Negri 2001: 196). Fengslets overvåkningslogikk kan prege flyplassen så vel som gågaten og Internett. Disiplinen har ikke forsvunnet, men teknikkene for å produsere subjektiviteter har blitt mer sofistikerte.⁷ Man snakker heller om kontrollmekanismer, som handler mindre om «dressur» og i større grad om tilrettelegging for subjektets utfoldelse, handlinger, relasjoner, osv. I essayet «Having an Idea in Cinema» forklarer Gilles Deleuze det slik:

A control is not a discipline. In making highways, for example, you don't enclose people but instead multiply the means of control. I am not saying that this is the highway's exclusive purpose, but that people can drive infinitely and "freely" without being at all confined yet while still being perfectly controlled. This is our future (Deleuze 1998: 18).

Kontroll handler altså om styringssystemer som setter mennesker i stand til å handle og som dermed stimulerer samfunnets subjektivitetsproduksjon. Det handler om å kunne påvirke andre menneskers handlinger, det handler om «to structure the possible field of action of others» (Foucault 1982: 790), det handler med andre ord om makt.

En rekke medieteoritikere har utover på 00-tallet registrert hvordan digitale medieteknologier bygger infrastrukturer som tilrettelegger for og kontrollerer stadig nye områder av menneskers liv. Flere ser med bekymring på hvordan kommersielle aktører som Facebook og Google setter standarder for henholdsvis sosial interaksjon og informasjonstilgang i mediekulturen. For eksempel har Matthew Fuller og Andrew Goffey liten tiltro til Googles uformelle slagord, «don't be evil»:

The maxim "don't be evil" and its rather more bellicose sibling, the ultimatum to be with us or to be against us, both portend, with cartoon simplicity, the coming of a world in which every byte of information and every tap on a screen, every waking thought and action, are expunged of the deviant and devious propensities of contrary forms of vital energy. Propensities to think and to act in ways that do not conform to social commands are neutralized and pacified by the shaping of behavior through media forms that aspire to

Panoptikonet er ifølge Foucault en politisk teknologi hvor igjennom mennesker har blitt produsert som subjekter på skolen, i militæret, i fabrikkene, på sykehuset, i gaten. «Disiplinen «fabrikkerer» individer. Den er en særskilt metode, hvor individene på samme tid er gjenstand og redskap for øvrighetens maktutøvelse» (Foucault 1995: 155). Foucault skriver at de disiplinære institusjonenes metoder har en «tendens til å «de-instituere» seg, dvs. ikke lenger fungerer innen bestemte, lukkede institusjoner. De massive og kompakte disiplinære metoder oppløses i smidige kontrollmetoder, som lett kan tilpasses nye oppgaver» (Foucault 1995: 188). Her foregriper han altså Deleuzes skisse i «Postscript on the Societies of Control» av hvordan disiplinsamfunnet avløses av kontrollsamfunnet.

⁷ Som Taina Bucher viser i sin doktoravhandling, genererer for eksempel Facebooks EdgeRank-algoritme et disiplinært regime som «dresserer» brukere til å bli deltakende subjekter. Aktivitet belønnes med synlighet i nettverkets News Feed. Inaktivitet «straffes» med at du blir usynlig for vennene dine. Det er med andre ord snakk om et annet visualitetsregime enn det Foucault analyserte som panoptisisme (Bucher 2012: 124–135).

friction-free transparency. Any activity that fails the pragmatic test of globalized informatics is thereby proscribed, leaving itself open to condemnation as malicious, viral, terroristic, or more simply to disqualification through cheery indifference (Fuller og Goffey 2012: 3).

Kontrollsystemer bidrar til samfunnets subjektivitetsproduksjon ved å legge til rette for menneskers handlinger. I en digitalteknologisk mediekultur overveldes vi av systemer og innretninger som oppfordrer og setter oss i stand til å kommunisere med andre, være kreative, uttrykke oss, utvikle oss og «være oss selv». Et informasjonsnettverk eller en kommunikasjonsteknologi produserer konformitet på samme måte som Deleuzes motorveieksempel. For at vi skal kunne nyte friheten det er å navigere mellom de milliarder av nettidere som utgjør Googles indeks, må vi også følge reglene. Vi må la søkemotorens algoritme rangere viktigheten av nettsidene, vi må la oss overvåke og profilere i forbrukersegmenter sammen med lignende brukere. Vi må kort sagt la oss kontrollere.

Ethvert samfunn produserer subjektiviteter på en rekke forskjellige måter. Samfunnsmessig subjektivitetsproduksjon involverer maktrelasjoner hvor menneskers nåtidige eller fremtidige handlinger påvirkes, og kontroll kan forstås som en sosial teknologi for implementering av slike maktrelasjoner. I dag stilles vi stadig oftere overfor komplekse mediesystemer som tilbyr grader av frihet og selvutvikling samtidig som de både disiplinere og kontrollerer oss på måter som privilegerer enkelte fortellinger, sannheter, egenskaper og verdier fremfor andre. I en slik situasjon er maktrelasjoner vanskelige å oppdage ettersom de ikke nødvendigvis utspilles mellom personer, men også mellom subjektet og kontrollmekanismene i en teknologisk infrastruktur vi ikke evner å overskue.

00-tallets mediekultur: Der hvor sosial produksjon blir økonomisk produksjon

Med begrepet «00-tallets mediekultur» forsøker jeg på et generelt nivå å angi den vestlige, og i økende grad den globale, verdens situasjon etter år 2000, og hvordan denne situasjonens verdier, handlinger og muligheter informeres av de medieteknologiene vi har til rådighet. Mer presist kan 00-tallets mediekultur sies å være preget av den foreløpige kulminasjonen av særlig tre prosesser fra siste halvdel av 1900-tallet: 1) Den teknologiske utviklingen av datamaskinen og dens privilegering som universelt medieapparat; 2) den økonomiske utviklingen av tertiærnæringen og privilegeringen av denne som modell for samfunnets øvrige

produksjonssyklus; 3) den sosiale utviklingen i menneskets faktiske og mulige tilknytning til andre mennesker, og privilegeringen av nettverket som sosial struktur.

Karakteristisk for 00-tallets mediekultur er at det blir stadig vanskeligere å skille mellom sosial og økonomisk produksjon. Som Yochai Benkler bemerket, har den teknologiske utviklingen (Internett) endret de økonomiske produksjonsbetingelsene og gjort stadig flere sosiale områder (vennskap, deling, kreative ytringer, informasjons- og kunnskapsproduksjon) samfunnsøkonomisk lønnsomme:

We merely need to see that the material conditions of production in the networked information economy have changed in ways that increase the relative salience of social sharing and exchange as a modality of economic production. That is, behaviors and motivation patterns familiar to us from social relations generally continue to cohere in their own patterns. What has changed is that now these patterns of behavior have become effective beyond the domains of building social relations of mutual interest and fulfilling our emotional and psychological needs of companionship and mutual recognition. They have come to play a substantial role as modes of motivating, informing, and organizing productive behavior at the very core of the information economy. [...] It is the feasibility of producing information, knowledge, and culture through social, rather than market and proprietary relations – through cooperative peer production and coordinate individual action – that creates opportunities for greater autonomous action, a more critical culture, a more discursively engaged and better informed republic, and perhaps a more equitable global economy (Benkler 2006: 92).

Benkler minner om viktige aspekter ved dagens samfunn. Han konstaterer at subjektivitetsproduksjon er sammenfallende med økonomisk produksjon i den avanserte kapitalismen. Samfunnets organisering av økonomisk produksjon er i økende grad innrettet mot produksjon av sosiale relasjoner. Benkler er optimistisk. Han hevder at majoriteten av mennesker i industrialiserte land har tilgang på de teknologiske ressursene som behøves for å produsere sitt eget medieinnhold, og at muligheten til individuell deltakelse etablerer former for autonomi og frihet som tv-kulturens passiviserte tilskuer ikke hadde (Benkler 2006: 135). Optimismen ser imidlertid ut til å basere seg på et litt for kategorisk skille mellom sosiale relasjoner og markedsrelasjoner. Tror vi egentlig at en informasjonsbasert nettverksøkonomi privilegerer sosiale fremfor markeds- og eiendomsrelasjoner? Eller medfører digitalteknologiske informasjonsnettverk bare nye markeder for ytterligere økonomisk utbytting av subjektet?

Benkler beskriver den digitalteknologiske kulminasjonen av prosesser som har foregått lenge, og som for eksempel Hardt og Negri beskriver fra et annet perspektiv i sin *Empire* (2000). Hardt og Negri påpeker at det siden 70-tallet har foregått en *informatisering* av økonomien i

industrialiserte land preget av migrasjon fra industrijobber til servicejobber. Ikke bare har servicenæringen vokst betraktelig, men den har også blitt modell for hele produksjonskretsløpet. Den informatiserte økonomien preges således av tre typer «immaterielt arbeid», hevder Hardt og Negri. For det første dreier det seg om en industrisektor hvor produksjon omtales som tjenester og utføres via datateknologi. For det andre preges den informatiserte økonomien av en type arbeid som involverer symbolsk og analytisk produksjon og manipulasjon av informasjon, kunnskap og tegn (utdanning, reklame, kunst, design, programmering, børsmekling osv.). Og for det tredje forekommer en type arbeid som involverer produksjon og manipulasjon av affekt (helsetjenester, konsulentarbeid, underholdningsarbeid osv.) (Hardt og Negri 2001: 284–294). De finansielle kreftene i den immaterielle økonomien produserer slik ikke bare varer, men også subjektiviteter: «[T]hey produce needs, social relations, bodies, and minds – which is to say, they produce producers» (Hardt og Negri 2001: 32).

Benkler skriver fra et humanliberalistisk standpunkt som tilskriver den nettverksbaserte informasjonsøkonomien et potensial til å skape autonome individer innenfor den rådende samfunnsordenen. Hardt og Negri skriver på sin side i forlengelse av den italienske arbeiderismen. Dette er et langt mer radikalt ståsted, hvor det immaterielle arbeidet også muliggjør det de kaller «mengden» – en revolusjonær kraft, «et aktivt sosialt subjekt som handler på grunnlag av det singularitetene har til felles» (Hardt og Negri 2004: 29), og som rommer muligheten for en annen og mer rettferdig verden. Både Benklers *The Wealth of Networks* (2006) og Hardt og Negris *Empire* beskriver altså hvordan sosial produksjon faller sammen med økonomisk produksjon i vår tids mediekultur. Begge øyner muligheten til forandring: Benkler i en mer avmålt og realpolitisk forstand, Hardt og Negri i en utopisk og revolusjonær forstand.⁸

Mediekulturen er i stadig endring, og bare ettertiden vil kunne konkludere over de nye teknologienes sosiale omkostninger. Det er imidlertid liten tvil om at Internett har blitt langt mer kommersialisert og sentralisert siden Benkler skrev sin bok, og at Google er en av de

⁸ Jeg forfølger ikke Hardt og Negris begrep om mengden videre i avhandlingen. Det som interesserer meg hos Hardt og Negri, er først og fremst deres beskrivelse av produksjonsformene i den avanserte kapitalismen. Denne delen av analysen deres mener jeg fortsatt er relevant og presis. Deres arbeid med å formulere et politisk prosjekt for mengden har jeg mindre tro på, og jeg mener det faller utenfor den politiske horisonten jeg plasserer Faldbakken innenfor.

viktigste faktorene i denne utviklingen.⁹ Like fullt tror jeg Benklers optimisme er verdt å lytte til fordi den antyder hva som står på spill i den nye økonomiens subjektivitetsproduksjon. Han hevder at vi befinner oss i en tid hvor teknologiske og økonomiske forandringer gjør at måten vi organiserer samfunnet vårt på, er «up for grabs», og at våre begreper om autonomi, kritisk offentlighet og informasjonstilgang står på spill. Og selv om jeg ikke deler Benklers tro på at Internett fremmer subjektets selvbestemmelse, tror jeg han har rett i at «[h]ow we shall live in this new environment will in some significant measure depend on policy choices that we make over the next decade or so» (Benkler 2006: 27). Spørsmålet om subjektivitetsproduksjon markerer således et uavklart og grunnleggende politisk felt hvor motstående interesser forhandler om hvordan vi skal leve i en moderne mediekultur. Med sin forestilling om at kunstneren er en Google-professor, annonserer Faldbakken en kunstnerskikkelse og en form for kunstnerisk produksjon som er dypt infiltrert i dette feltet.

Dikteren, forfatteren og Google-professoren

La oss begynne diskusjonen av Google-professorskikkelsen med å konstatere at denne er en kunstnermodell. Slike modeller forteller gjerne noe om forholdet mellom mennesket, dets selvforståelse og dets tilgjengelige medieteknologier innenfor en gitt historisk situasjon. Det er i alle fall implikasjonen i Friedrich Kittlers bok, *Discourse Networks, 1800/1900*. Kittler hevder at mediene utgjør menneskets historiske målestokk. Det vil si, han mener at våre teknologier og institusjoner for lagring, bearbeiding og overføring av informasjon – våre *oppskrivingssystemer* – tegner opp mulighetsbetingelsene for hva som til enhver tid har latt seg tenke og utsi. For eksempel beskriver han hvordan kjernefamiliens skrive- og lesepedagogikk tidlig på 1800-tallet legger til rette for den tyske romantikkens geniestetikk, dens forestilling om at språket er et transparent medium for en naturlig og guddommelig ånd som dikteren kan oversette til poesi. På tilsvarende vis oppfatter Kittler modernismens «oppdagelse» av og insistering på språkets materialitet, samt humanvitenskapenes «lingvistiske vending» rundt 1900, som et resultat av at språket ikke lenger har

⁹ I kjølvannet av at Nicholas Carr kritiserte *The Wealth of Networks* da den kom ut, førte Benkler og Carr en diskusjon og et veddemål med hverandre (the Carr-Benkler wager) på sine respektive blogger. Veddemålet handler om hvorvidt de viktigste sidene på Internett vil være frivillig, peer-to-peer-produksjoner (Benkler), eller produsert av kommersielle aktører (Carr). I 2012 pustet Carr nytt liv i diskusjonen ved å hevde han hadde vunnet (Carr 2012), noe Benkler slettes ikke var enig i (Benkler 2012).

mediemonopol. Teknologiske apparater som filmkamera og fonograf tømte diktingen for magi da de gjorde det klart for mennesket at språket kun var ett blant flere medier for lagring og overføring av sanseintrykk.

Kittler initierer sine analyser av 1800- og 1900-tallets oppskrivningssystemer i to kunstnermodeller, to «urscener»: Faust i studerkammeret, desillusjonert over sin viten, søkende etter det transcendentale signifikat, og Nietzsche ved skrivebordet, nervøst lyttende til skrapingen av sin egen penn mot papiret. Kittler leser Fausts oversettelsesarbeid med «Johannesevangeliet» som et epistemologisk brudd med «de lærdes republikk», en skriftkultur hvor de lærde ved latinskoler og universiteter først og fremst parafaserte hellige og klassiske tekster gjennom retoriske øvelser (Kittler 2003: 11). Fausts arbeid i studerkammeret står i motsetning til denne skriftkulturen, hevder Kittler, ettersom Faust er motivert av et ønske om å finne meningen bak – eller forut for – ordet.¹⁰ Han søker ikke i sine greske ordbøker eller i den filologiske støtelitteraturen når han skal oversette det greske ordet «logos». Faust arbeider ikke filologisk, han søker etter meningen, etter det prelingvistiske signifikat, og søket foretas i hans egne følelser, i hans egen sjel, ikke i innlærte retoriske og filologiske øvelser. Det epistemologiske bruddet ligger dermed, skriver Kittler, i Fausts bevegelse fra retorisks oversetting til fortolkende hermeneutikk. Det som før var en lære, blir nå til fri dikning. Språket lades dermed med idealistisk ånd, og studerkammerscenen i Goethes *Faust* initierer slik den tyske romantikkens poetikk og dens hermeneutiske fortolkningstradisjon (Kittler 2003: 3–24).

Ursenen for 1900-tallets oppskrivningssystem finner Kittler i Nietzsches fragment «Euphorion» fra 1862. Her skildrer et skrivende jeg nøkternt stillheten i rommet, pennens skraping over papiret, blekkhuset foran ham, en saks på skrivebordet som sikrer muligheten av selvmordet, en nattpote og manuskripter til å tørke seg med.¹¹ Nietzsches skriver er

¹⁰ Oversettelsesscenen fra *Faust*, her i André Bjerkes norske språkdrakt: «Vi higer efter en åpenbaring, / som aldri med skjønnere lys var tent / enn i Det nye testament. / Dets grunntekst har jeg trang til å ta fatt på, / så jeg kan få det oversatt på / mitt kjære tysk. Nu vil jeg overføre / Guds original så godt det lar seg gjøre. (*Han slår opp et bind og går i gang*) // Det heter: «I begynnelsen var ordet.» / Jeg står alt fast! Hvem hjelper meg på sporet? / Så høyt kan ordet da umulig settes? / Det må jeg gjengi bedre; det må rettes / i lys av ånden som gir gudsføring. / Det heter: I begynnelsen var mening. / Nei, første linje må betenkes nøye, / så ikke pennen går seg vill i aften! / Er «mening» skapermakten i det høye? / Det bør stå: I begynnelsen var kraften. / Men noe sier mens jeg skriver dette, / at også dét bør gjennomgå forvandling. / Nu hjelper ånden meg! Jeg ser det rette, / og skriver: I begynnelsen var handling» (Goethe 2007: 79–77).

¹¹ «It is deathly still in the room – the one sound is the pen scratching across the paper – for I love to think by writing, given that the machine that could imprint our thoughts into some material without their being spoken or

desillusjonert som Faust, men han lengter ikke etter transcendens. Snarere enn hermeneutisk søken etter ordets bakenforliggende mening er Nietzsches oppmerksomhet innrettet mot selve skrivehandlingen som foregår simultant med tenkningen. Der hvor Faust initierte en *dikter* som omsatte den foranliggende meningen i språk, initierer Nietzsche en moderne *forfatter* hvis skraping av pennen mot papiret skildrer skriftmediets hvite støy og aksentuerer dets materialitet. «[Nietzsche's] solitary writer is a writer and nothing more: not a translator, scribe or interpreter», skriver Kittler. «Bare and impoverished, the scratching of the pen exposes a function that had never been described: writing in its materiality. There is no Bible to Germanize, no voice to transcribe, and so there are none of the miracles that in 1800 obscured that materiality» (Kittler 2003: 181). Den prelingvistiske ånden som gjennompustet romantikken, er borte fra Nietzsches fragment. Tilbake som budskap står mediet selv.

Kittler viser altså hvordan kunstnermodeller kan romme informasjon om forholdet mellom medier og forestillingsverdener i bestemte historiske epoker. Goethes dikter er en annen kunstnermodell enn Nietzsches forfatter. Den første foregriper den tyske hermeneutikken og forutsettes av kjernefamiliens skrive- og lesepedagogikk tidlig på 1800-tallet, samt at språket hadde monopol på lagring og overføring av sansedata. Den andre foregriper den lingvistiske vendingen, som forutsettes av mediepluralismen fremover mot og utover i det nye hundreåret. Goethes dikter impliserer en romantisk subjektivitet, hvor forholdet mellom naturens ånd, forfatterens sjel (geni) og skriftens ekspressivitet går opp i en høyere enhet. Nietzsches forfatter impliserer en modernistisk subjektivitet, hvor skriften har blitt materialisert, utvendiggjort, en konkretisering av selvets splittelse.

Faldbakkens Google-professor initierer en tredje modell som har radikalt andre implikasjoner. Google-professoren har byttet ut 1800-tallets penn og 1900-tallets skrivemaskin med den digitale datamaskinen, og med brukergrensesnittet til en kommersiell søkemotor. Å skrive ordet «kunst» på en mekanisk eller elektronisk skrivemaskin er noe ganske annet enn å skrive det samme ordet i Googles søkefelt. Den første operasjonen avstedkommer fem bokstaver på et stykke papir. Den andre operasjonen sysselsetter et sted mellom 700 og 1000 datamaskiner i forskjellige datasentre rundt om i verden, som sammen genererer 244 000 000 søkeresultater på 0,2 sekunder (Vaidhyanathan 2011: 54). Før treffsiden dukker opp på dataskjermen min,

written has yet to be invented. In front of me is an inkwell in which I can drown the sorrows of my black heart, a pair of scissors to accustom me to the idea of slitting my throat, manuscripts with which I can wipe myself, and a chamber pot» (Nietzsche 1862, sitert i Kittler 2003: 181).

har søkeresultatenes relevans *for meg* rukket å bli rangert på bakgrunn av flere faktorer: Google kartlegger min geografiske lokalisering og mine interesser på Internett (tidligere nettsøk). Søkemotorens PageRank-algoritme analyserer og rangerer viktigheten av Internettsider med utgangspunkt i popularitet, det vil si, hvor mange andre sider som lenker til den enkelte nettsiden. I tillegg til å optimere listen over søkeresultater, brukes Googles kartlegging av mine innstillinger, lokalisering og interesser til å selge annonseplasser. Så når treffsiden dukker opp, har Google ikke bare rukket å hente frem og rangere et overveldende antall søkeresultater for meg, men selskapet har også solgt min brukerprofil til kommersielle aktører som håper å kunne profitere på min oppmerksomhet.

Dersom skrivemaskinen utover i 1900-tallets oppskrivningssystem avstedkom en distansering av forfatteren fra det papiret han tidligere hadde berørt med sin penn, og dersom dette – slik Kittler antyder – både var uttrykk og forutsetning for det moderne subjektets splittelse, hva da med Google-professoren?¹² Forestillingen om kunstneren som Google-professor markerer det vi med Foucault kan kalle en ny «forfatterfunksjon». I «What is an Author» hevder Foucault at vår kulturs begrep om forfatteren er en diskursiv funksjon som har forandret seg gjennom historien: «a certain functional principle by which in our culture, one limits, excludes, and chooses; in short, by which one impedes the free circulation, the free manipulation, the free composition, decomposition, and re-composition of fiction» (Foucault 1988: 209). Flere har påpekt at forfatterfunksjonen er i endring i og med fremveksten av digitale medieteknologier, men det er fortsatt vanskelig å bestemme hva disse endringene vil bestå i.

Mark Poster hevder for eksempel at vi kan skille historisk mellom det han kaller analoge og digitale forfattere. Poster lar seg inspirere av en bemerkning hos Foucault, som sier at forfatterfunksjonen både vil kunne endres og skiftes ut ettersom samfunnet utvikler seg. Foucaults forfatterfunksjon kan byttes ut med begrepet «analog forfatter», foreslår Poster, mens den fremtidige opphevingen av forfatterfunksjonen bibringes av en «digital forfatter»:

I introduce, then, the term *analogue author* in place of Foucault's author function and *digital author* in place of Foucault's *postauthor utopia*. [...] The chief difference between the two, I contend, is the degree and shape of alterity in the relation of author to writing. Analogue authors configure a strong bond between the text and the self of the writer, a narcissistic, mirroring relation as the text is fundamentally an expression of the author – his or her style,

¹² Kittler går langt i å gi psykoanalytisk en medieteknologisk forklaring i forordet til boken *Grammofon, Film, Typewriter* (Kittler 2009a: 90).

mind or feelings. The digital author connotes a greater alterity between the text and the author, due in part to the digital nature of the writing (Poster 2001: 69).

Posters skille mellom to historiske forfatterfunksjoner virker produktivt, skjønt det er preget av å være skrevet ved begynnelsen av (om ikke før) 00-tallet. Hans «analoge forfatter» innebærer en nær relasjon mellom en forfatters indre og det som står skrevet på baksiden. Dette er en forfatterfunksjon hvor personlig og originalt uttrykk er beskyttet av copyright, og det er en forfatterfunksjon knyttet til en subjektivitetsmodell forankret i dypet av menneskets indre. Denne tilsvarer i stor grad den kunstnermodellen som Kittler identifiserer hos Goethe.

Jeg tror Poster har rett i at en veletablert forfatterfunksjon knyttet til den trykte boken og dens kretsloop vil forrykkes med fremveksten av digitale medieteknologier. Som han sier, «the commodity form of cultural objects and the authorial coherence of individual subjects are shaken by digitization» (Poster 2001: 62). Imidlertid opplever jeg hans «digitale forfatter» som problematisk på flere områder. For det første: Dersom skillet mellom disse forfattermodellene nedfelles i det Poster kaller «the digital nature of the writing», er det strengt tatt skrivemaskinen – og ikke datamaskinen – som initierer den «digitale forfatteren».¹³ For det andre begrenser Posters modell seg til å registrere det han kaller «degrees of otherness in the relation of authors to texts» (Poster 2001: 70), altså, den «digitale forfatteren» er mer distansert fra uttrykket på papiret enn den «analoge forfatteren». For det tredje korresponderer Posters forestilling om at Foucault forutser et «postauthor utopia» dårlig ikke bare med Foucaults artikkel, men også med den nye forfatterfunksjonen i 00-tallets mediekultur.

Foucault er forutseende mot slutten av «What is an Author», men han presiserer også at opphøret av en forfatterfunksjon nødvendigvis vil innebære et nytt system av diskursive begrensninger: «I think that, as our society changes, at the very moment when it is in the process of changing, the author-function will disappear, and in such a manner that fiction and its polysemic texts will once again function according to another mode, but still with a system of constraint» (Foucault 1988: 210). Ettersom Poster ikke spør seg hva disse nye begrensningene vil kunne være i en ny (eller opphevet) forfatterfunksjon, klarer han ikke å

¹³ En skrivemaskin er en digital skriveteknologi ettersom den er et instrument som består av et tastatur med diskrete enheter (digitaler).

gripe hva som står på spill ved etableringen av en ny forfatterfunksjon og dens tilhørende subjektivitet. I stedet forblir han innenfor en utopisk horisont og hevder at

in on-line communities one invents oneself and one knows that others also invent themselves, while each interpellates the others through those inventions. Unlike earlier forms of mediated communication, digital authorship is about the performance of self-constitution (Poster 2001: 75).

Poster ser ut til å mene at den digitale forfatteren etablerer en situasjon hvor individet selv legger premissene for produksjon av subjektivitet, fritatt makten til den analoge tidsalderens mediemoguler (Hollywood, tv-stasjoner, osv.). Slutningen er nok farget av en tid hvor Internett i stor grad bar bud om egenbestemmelse og autonomi, men i dag virker situasjonen å være en ganske annen. Poster går, slik jeg ser det, glipp av politikken i det spørsmålet han forsøker å utforske. Subjektivitetsproduksjon i 00-tallets mediekultur er nemlig *ikke* egenbestemt, og dette presiseres av forestillingen om kunstneren som Google-professor. Google-professoren initierer ikke et «postauthor utopia», men en ny forfatterfunksjon som griper inn i et politisk problemfelt. Denne politikken handler om hvordan subjektiviteter produseres av private selskapers kommersielle interesser.

Google-professoren som maskinsentrisk subjektiveringsmodell

Implikasjonene i forestillingen om at kunstneren er en Google-professor, er i stadig forandring etter hvert som mediekulturen utvikler seg. I det følgende vil jeg vektlegge tre forhold som jeg mener Google-professoren konkretiserer, og som alle kan knyttes til det jeg vil kalle en «maskinsentrisk subjektiveringsmodell». Maskinsentrisk subjektivering er et begrep jeg har hentet fra Maurizio Lazzaratos artikkel «'Exiting Language,' Semiotic Systems and the Production of Subjectivity in Félix Guattari». Her argumenterer Lazzarato for at subjektivitetsproduksjon i den avanserte kapitalismen ikke kan forstås utelukkende med utgangspunkt i språklig betydningsproduksjon, eller i psykologiske begreper om affekt eller intersubjektivitet:

The subjectification or semiotization processes are centered neither on individual agents nor on collective (intersubjective) agents. The production of subjectivity involves expression machines that can just as easily be extra-human and extra-personal (systems that are machinic, economic, social, technological, and so forth) as they can be infra-human and infra-personal (systems of perception, memorization, and idea production, sensibility, affect,

etcetera). The singularization process of such machines exceeds just as much the ‘individual’ as it does the ‘social,’ as sociology understands these terms (Lazzarato 2010: 503).

Lazzaratos argument er at subjektiveringsprosesser ikke kan sentreres i individer eller i institusjoner, men at de forekommer gjennom aktive sammenkoblinger mellom teknologiske, vitenskapelige, sosiale, økonomiske, teoretiske, estetiske og andre komponenter.¹⁴

Google-professoren er en kunstnermodell som artikulere og politiserer en slik maskinsentrisk subjektivering. Det første aspektet vi skal merke oss, er at Google-professoren indikerer et menneske–maskin-forhold som er karakteristisk for 00-tallets mediekultur. Når man søker etter informasjon med Google, får man opp en treffside med rangerte resultater som genereres etter at maskinen ikke bare har lest brukerens søkeord, men også brukerens ip-adresse, personlige innstillinger og tidligere søk. Det er snakk om en kommunikasjonsform som går utover menneskets persepsjons- og prosesseringsevne, og som kan beskrives med N. Katherine Hayles’ begrep om intermediasjon:

[Intermediation] include[s] interactions between systems of representations, particularly language and code, as well as interactions between modes of representation, particularly analog and digital. Perhaps most importantly, “intermediation” also denotes mediating interfaces connecting humans with the intelligent machines that are our collaborators in making, storing, and transmitting informational processes and objects (Hayles 2005: 33).

Hayles forsøker med dette begrepet å innfange kompleksiteten i en kommunikasjonssituasjon som involverer «feedback loops» mellom mennesker og datamaskiner. Hun hevder vi befinner oss i en historisk situasjon hvor de subjektivitetene vi utvikler, ikke kan tenkes utenfor slike feedback loops. Vi må ta inn over oss at mennesket og dets intelligente maskiner produserer hverandre gjennom intermediasjon.

Forestillingen om kunstneren som Google-professor illustrerer dette. Den stiller spørsmål ved hvorvidt det kunstneriske uttrykket – tradisjonelt sett selve innbegrepet av menneskelig subjektivitet – springer ut av menneskets skaperkraft eller maskinens prosessorkraft. Spørsmålet kan neppe besvares helt presist, og Google-professoren artikulere således det vi kan kalle en maskinsentrisk subjektivitet, hvilket innebærer at den ikke ligger gjemt i det enkelte subjektets sjelelige eller lingvistiske evner, men at den *produseres* i sammenkoblingen av de teknologiske, semiotiske og sosiale relasjonene som interaksjonen mellom subjektet og søkemotoren aktiverer.

¹⁴ Jeg kommer tilbake til Lazzaratos begrep om det maskinsentriske i kapittel 6.

Det andre aspektet er epistemologisk. Forestillingen om kunstneren som Google-professor angår spørsmål om kunnskapstilfang og kunnskapstilgang i en digitalteknologisk mediekultur. Googles uttalte misjon er «to organize the world's information and make it universally accessible and useful» (Google.no 2013), og deres grensesnitt tilbyr i dag det mest brukte tilgangspunktet til de over en trillion unike nettsidene som er å finne på World Wide Web.¹⁵

Som Wolfgang Ernst har påpekt, fører vår tids lagringsteknologier til at arkivet i sin tradisjonelle forstand mister sin begrepsmessige betydning. De fysiske arkivene hvor den vestlige kulturen har lagret og bevart utvalgte historiske gjenstander og dokumenter, utfordres i dag av digitale lagringsmedier som transformerer arkivets avstengte *rom* til umiddelbart tilgjengelig *ram* (random access memory). Det fysiske arkivet og det digitale arkivet – fremfor alt assosiert med Internett – stiller således to temporalitetsmodeller opp mot hverandre. Det første er knyttet til bevaring over tid, mens det andre er knyttet til umiddelbar tilgjengelighet:

Such is the use of the term "archive" in the Internet: indicating a shift of emphasis to real-time or immediate storage processing, on fast feedback. Thus, the so-called Internet "archive" becomes radically temporalized. It is rather hypertemporal than hyperspatial, based on the aesthetic of immediate feedback, recycling and refreshing rather than on the ideal of locked-away storage for eternity. The aesthetics of recycling, sampling and cultural jamming is a direct function of the opening/ the openness/ the online-availability of (multimedia) archives (Ernst 2010: 67–68).

En gitt kulturs teknikk for lagring, bevaring, klassifisering og tilgang utgjør en vesentlig nøkkel til dens selvforståelse.¹⁶ I dag, hevder Ernst, beveger vi oss «bort från en gammaleuropeisk kultur, som främjar lagring, mot en mediekultur som bygger på permanent överföring» (Ernst 2008: 23). Denne utviklingen innfanges av Ernst mellom termene arkiv og *anarkiv*, som angår henholdsvis lagring og overføring. Mens arkivet angir informasjon bevart for fremtiden, som i de fysiske statsarkivene, angir anarkivet informasjon umiddelbart tilgjengeliggjort for eksempel via Googles grensesnitt. De epistemologiske konsekvensene av dette mediehistoriske skiftet er vanskelig å overskue, men Ernst påpeker altså en motsetning

¹⁵ Allerede i 2008 annonserte Google på sin offisielle blogg at antallet unike URL-adresser på nettet hadde oversteget en trillion.

¹⁶ Se Eivind Røssaaks introduksjon til boken *The Archive in Motion*: «Four important and intertwined pillars of the classical archive are storage, preservation, classification and access. Fundamentally, the archival practices that evolved alongside modern state formations transform time into a set of spatial orders. Storage deals with the protection of archival objects from the wear and tear of time» (Røssaak 2010: 11–12).

mellom lineær temporalitet og diskret temporalitet. Når lagringskultur blir til overføringskultur, når arkiv blir til anarkiv, blir lineær tid til fragmentert tid (Ernst 2008: 97).

Google utgjør i dag en mektig kapasitet i etableringen av en kultur som fremmer overføring fremfor lagring.¹⁷ Google produserer ikke kunnskap, men tilgang til kunnskap, da de kopierer og lager indeks over milliarder av nettsider for at de skal være tilgjengelige via selskapets søkemotor. Måten denne tilgangen gis på, har epistemologiske implikasjoner. Som Siva Vaidhyanathan påpeker, fungerer Googles PageRank-algoritme som en slags realisering av den amerikanske pragmatismen til Charles Sanders Peirce, William James og Richard Rorty: «James' focus on the dynamism of truth – what Rorty later called "contingency" – is embodied in Google Page Rank. Rank is assigned to a site through a dynamic process of verification by communal affirmation» (Vaidhyanathan 2011: 61). PageRank rangerer altså viktigheten av en nettside med utgangspunkt i hvor mange hyperlenker som fører til den fra andre nettsider, og med utgangspunkt i viktigheten av nettsidene som lenkene kommer fra. Google omtaler dette som et demokratisk prinsipp, hvor en hyperlenke fungerer som en «stemme» fra en nettside til en annen. De nettsidene som har flest «stemmer» fra andre viktige nettsider, får høyest rangering på Googles PageRank.

Men det omfattende informasjonstilfanget og inntrykket av demokratisk konsensus til tross: Googles tilgangsregime legger uvegerlig føringer for hva slags informasjon vi har tilgang til. Vi klikker oss sjelden forbi den første treffsiden med søkeresultater, og vi bruker gjerne søkemotorens (forbløffende relevante) forslag til søkeord når vi leter etter informasjon. Det er ikke alle nettsider som kommer med i Googles indeks, og selskapet har klare krav til webmastere som ønsker god rangering på deres treffsider. Forsøk på å manipulere rangeringen i PageRank gjennom diverse spam-teknikker straffes med midlertidig eller permanent utestengning fra Googles index.¹⁸ Ifølge Theo Röhle har Google etablert et

¹⁷ Tenk bare på *Google Books*-prosjektet som scanner millioner av bøker fra amerikanske universitetsbiblioteker og gjør dem søkbare og tilgjengelige for brukerne.

¹⁸ Google beskriver tre slike strategier – «cloaking», «keyword stuffing» og «paid links» – på sine offisielle nettsider: «Cloaking: In this practice a website shows different information to search engine crawlers than users. For example, a spammer might put the words "Sony Television" on his site in white text on a white background, even though the page is actually an advertisement for Viagra. Keyword Stuffing: In this practice a website packs a page full of keywords over and over again to try and get a search engine to think the page is especially relevant for that topic. Long ago, this could mean simply repeating a phrase like "tax preparation advice" hundreds of times at the bottom of a site selling used cars, but today spammers have gotten more sophisticated. Paid Links: In this practice one website pays another website to link to his site in hopes it will improve rankings based on PageRank. PageRank looks at links to try and determine the authoritativeness of a site» (Google.com 2013).

disiplinært normaliseringsregime hvor webmastere internaliserer «Google-friendly» oppførsel gjennom belønning (rangering), straff (utestengning), og oppfordring til brukere om å rapportere andres avvik. Synlighet via Googles trefflister har blitt så viktig i en informasjonsmettet mediekultur at selskapets definisjoner av spam setter standard for publisering av informasjon på nettet generelt. All den tid Googles standarder gjør nettet til et ryddigere sted å søke informasjon, hevder Röhle, er det problematisk at vi har overlatt en slik oppgave til et kommersielt foretak (Röhle 2009: 122–123).

Det tredje aspektet jeg vil feste meg ved, angår det økonomiske. Google-professorens subjektivitet er Googles produkt. I *The Googlization of Everything (And Why We Should Worry)* skriver Vaidhyanathan at dersom vi skal forstå Google som et kulturelt fenomen, bør vi innse at vi som brukere ikke er Googles kunder, men deres produkter: «We – our fancies, fetishes, predilections, and preferences – are what Google sells to advertisers» (Vaidhyanathan 2011: 3). Google markerer med andre ord selve innbegrepet av det som ovenfor ble omtalt som et karaktertrekk ved vår tids mediekultur: at sosial produksjon gjøres til økonomisk produksjon. Gjennom kartlegging av våre standard innstillinger, våre søkeord, vår geografiske lokalisering, hvilke treff og reklamer vi klikker oss inn på, hvilke bilder vi ser på, og hvilke andre brukere vi dermed ligner på, kan Google lage profiler på våre digitale subjektiviteter, som for det første brukes til å gi oss antatt relevante søkeresultater og for det andre til å gi kommersielle aktører relevante (potensielle) kunder.

Theo Röhle hevder at der hvor Googles regulering av webmastere innebærer et disiplinært maktregime, medfører selskapets kartlegging av brukerne et kontrollregime som sikrer forutsigbarhet:

[T]he constant monitoring of user behavior as the basis of segmented targeting techniques represents a governmental form of power. The behavioral models that are constructed out of the aggregated data locate users within certain kinds of consumption patterns. Feeding these models back to the users renders this statistical “inclination” productive. It creates a more predictable and controllable field of possible actions, ensuring continuity while accepting difference (Röhle 2009: 128).

Gjennom komplekse feedback loops (intermediasjon) mellom subjektet og maskinen produserer Google en modell av vår digitale subjektivitet – hvem vi er og hva det er vi begjærer. Denne mates tilbake til oss i form av trefflister som vi bruker til ytterligere å utvikle oss selv, vår kunnskap om verden og vår kontakt med andre mennesker. Slik deltar Google i

produksjonen av våre subjektiviteter, og slik deltar vi i produksjonen av Googles økonomiske overskudd: Søkemotoren er en subjektiveringsmaskin.

De teknikkene for umiddelbar informasjonstilgang som tilbys av Google, medfører – for å tenke med Ernst – at spørsmål om lagringstid stadig oftere blir til spørsmål om overførings*hastighet*. Googles økonomiske modell reiser imidlertid også et annet spørsmål om tid som blir påtrengende når sosial produksjon og økonomisk produksjon sammenfaller, nemlig spørsmålet om arbeidstid og fritid. I 2008 kom 97 prosent (21 milliarder dollar) av Googles fortjeneste fra reklameinntekter, som de innhenter i små beløp via «instant auksjon» flere millioner ganger daglig. Vaidhyanathan forklarer:

If a user types "shoes" into a Google search box, Google's computers instantly solicit bids from shoe vendors. The highest bidder – the firm that offers the most money per click, with a clear ceiling of maximum clicks it is willing to pay for – gets top placement. [...] For this reason, Google needs to understand how patterns of searches indicate behaviors. If Google can customize the placement of ads, giving the user results listing only local shoe stores or only Bavarian lager, then it can generate more clicks per advertisement (Vaidhyanathan 2011: 27).

Jo flere av Googles tjenester vi bruker (Web Search, YouTube, Gmail, osv.), jo bedre lærer Google oss å «kjenne», og følgelig kan de tilby mer relevant informasjon til oss og mer relevante brukere til sine kunder. Dermed har Google – og en rekke lignende aktører – transformert det Benkler omtaler som «nonmarket production», eller sosial produksjon, til en markeds plass for produksjon, kjøp og salg av subjektiviteter. Google-professoren – og alle andre som regelmessig benytter seg av Googles tjenester – er ikke bare selskapets produkter, men også i en viss forstand dets arbeidere. Vi bruker vår fritid på nett til å arbeide gratis for et privateid, kommersielt selskap.

Den siste avantgardisten?

Forestillingen om kunstneren som Google-professor gir et alternativ til den institusjonskritiske optikken Faldbakken har blitt lest gjennom. Google-professoren prøver ikke å finne en posisjon bortenfor, men insisterer på immanensen i sin egen praksis. Dette er ingen sentimental eller gråtkvalt manøver, men en anledning til å reise andre problemstillinger enn spørsmålet om hvorvidt kunsten kan kritisere det bestående fra en eller annen nøytral utsideposisjon. Riktig nok er «En hypnagog visjon av kunstneren som byråkrat» preget av en

nihilistisk impuls som gjennomløper hele Faldbakkens produksjon. Slik Nietzsches subjekt i *Viljen til makt* har gjennomskuet den kristne moralens verdier, har Faldbakkens Google-professor gjennomskuet de verdiene som kunsten så lenge har aspirert mot: provokasjon, overskridelse, en kritisk utsideposisjon. Denne nihilistiske impulsen illustrerer en historisk bevissthet i Faldbakkens oeuvre som knytter arbeidene hans til en avantgardetradisjon, og i særlig grad til den såkalte neo-avantgarden på 50- og 60-tallet.

Begrepet neo-avantgarde ble først brukt av Peter Bürger i hans *Om Avantgarden* (1974). Bürger skiller mellom den «historiske avantgarden» og neo-avantgarden. Den første avgrensers han til dadaismens og surrealismens forsøk på å gjøre kunst til liv ved å sprengre det borgerlige, autonome verkbegrepet. Den siste er for Bürger lite annet enn senere tiders feilslåtte repetisjoner av den historiske avantgardens strategier. Han anser den historiske avantgarden for å være et genuint forsøk på å oppheve kunstinstitusjonen, mens neo-avantgarden henfaller til inautentisk kunstindustri (Bürger 1998: 87).¹⁹ En produktiv nyansering av Bürgers avantgardebegrep finner vi hos Hal Foster i boken *The Return of the Real*. Her bestemmer Foster neo-avantgarden som «a loose grouping of North American and Western European artists of the 1950s and 1960s who reprised such avant-garde devices of the 1910s and 1920s as collage and assemblage, the readymade and the grid, monochrome painting and constructed sculpture» (Foster 1996: 1). Foster hevder at repetisjonen av avantgardestrategier hos kunstnere som Dan Flavin, Carl Andre, Donald Judd, Robert Morris, Marcel Brodthaers, Daniel Buren og andre mobiliserte en institusjonskritikk som både synliggjorde og dekonstruerte kunstinstitusjonens diskursive parametere, og som dermed realiserte den historiske avantgardens negasjon av kunstverkets autonomi for første gang (Foster 1996: 20).

Faldbakken repeterer og siterer strategier og konkrete kunstverk både fra den historiske avantgarden og fra neo-avantgarden. Jeg kommer tilbake til flere av disse tilfellene senere i avhandlingen. Når det gjelder Google-professorens nihilisme, hans tilsynelatende resignasjon på provokasjonens vegne, er det fristende å lese denne som en neo-avantgardistisk institusjonskritikk, som en kritikk både av avantgardens provokative aspirasjoner og av kunstinstitusjonens stadige institusjonalisering (og dermed ufarliggjøring) av

¹⁹ Jeg kommer tilbake til Bürger i kapittel 2 og 3.

provokasjonen.²⁰ Men selv om Faldbakken unektelig plasserer seg i en avantgardetradisjon, vil jeg være forsiktig med å kalle ham neoavantgardist. Det vil si: Jeg tror ikke Faldbakkens arbeid handler om å dekonstruere kunstinstitusjonen i Hal Fosters forstand. Google-professoren griper inn i dette problemkomplekset ved å annonsere en «konform» kunstnerskikkelse. For det første tar han eksplisitt avstand fra provokasjonen som strategi. For det andre – og langt viktigere – er han et produkt, ikke bare av 00-tallets beste og mest populære søkemotorteknologi, men også et produkt av et av de mest suksessrike kommersielle foretakene den avanserte kapitalismen har fostret.

Dersom kunstneren er en Google-professor, har den «tradisjonelle» måten å tenke både avantgardens og neo-avantgardens politikk på – som opprør mot, frigjøring fra eller dekonstruksjon av de borgerlige institusjonenes (også kunstinstitusjonens) disiplinering, eller mot kapitalismens subjektiveringsmekanismer – spilt fallitt. Betyr dette at Google-professoren er en resignert skikkelse, som innvarsler mantraet om avantgardens død? Er Google-professoren den siste avantgardisten? Eller representerer han snarere en oppfordring, en mulighet, til å tenke avantgardens politikk på en annen måte?

I *On the Style Site. Art, Sociality, and Media Culture* hevder Ina Blom at det som en gang var institusjonskritiske, kunstneriske frigjøringsstrategier («interactivity, indeterminacy, becoming»), i dag utgjør grunnleggende aspekter ved den avanserte kapitalismens «society of individualized control» (Blom 2007: 52). Kapitalismens absorbering av estetiske opprørstrategier har lenge blitt diskutert nettopp som et spørsmål om kunstens «død» eller avantgardens fallitt.²¹ Men snarere enn å falle tilbake på velkjente opprørs-/konformitetsdiskusjoner vil Blom ha oss til å revurdere måten vi tenker avantgardens politikk på:

²⁰ Som Matei Calinescu poengterer, har de kunstneriske avantgarder alltid vært fanget i en spenning mellom opprør og konformitet. Helt siden Baudelaire satte fingeren på det rundt 1860, skriver Calinescu, og til det ble en sentral tematikk i kunsten hundre år senere, har avantgardens problem latt seg identifisere som en utveisløs spenning mellom opprør og konformitet. Mens enkelte avantgardisters opprør mot det bestående innebar knep for totalitære ideologier, måtte andre se avantgardens opprør underminert av sin egen popularitet i det fremvoksende massesamfunnet etter 1950 (Calinescu 1987: 109–125).

²¹ Her kan nevnes Guy Debords ambivalens overfor kunstens medsamsvorenhet med det kapitalistiske billedsamfunnets blendverk (Debord 2006), Gianni Vattimos ideer om «The Death or Decline of Art» (Vattimo 1988), Peter Bürgeres påstander om at den såkalte neoavantgarden på 60-tallet har spilt fallitt (Bürger 1998), Hal Fosters kritikk av Bürger, og hans fortale for en politisk motivert strategisk autonomi for 00-tallets kunst (Foster 1996 og 2002a). Jeg kommer tilbake til flere av disse perspektivene og kritikerne utover i avhandlingen.

The life/art dialectic of avant-garde works cannot, therefore be fully understood or discussed in terms of a politics of disciplines and institutions – a politics whose main question to aesthetic practice is in what way or to what extent it either affirms or deconstructs particular institutional forms and ideologies (Blom 2007: 52).

Blom er opptatt av at institusjonskritiske perspektiver ikke strekker til for å forstå kunstpraksiser som lar seg integrere med stilistiske elementer fra, for eksempel, design og arkitektur. Slike kunstpraksiser leses alt for ofte som problematiseringer av kunstens disiplinære grenser eller muligheter, hevder Blom. I stedet vil hun lese dem «from the point of view of the subjects and bodies that are encouraged to "live" style – and for whom the complex relations of style constitute a life-world, a "productive" environment in every sense of the word» (Blom 2007: 28). I en situasjon hvor kapitalistiske mekanismer absorberer kunstneriske opprørsstrategier for å estetisere livet og profitere på vår livsførsel, handler ikke lenger det politiske potensialet i avantgardens kunst/liv-dialektikk om å underminere kapitalismen eller overskride kunstinstitusjonen. Det handler om å kunne studere, og intervenere i, hvordan mennesker gjøres til subjekter i en moderne mediekultur.

På tilsvarende vis leser jeg Faldbakkens Google-professor. Hans «avantgardistiske» integrering i hverdagslivet ved å bli byråkrat – det vil si informasjonsbehandler for en kommersiell søkemotor – behøver ikke å leses som en ironisk fallitterklæring på den politiske kunstens vegne. Som vi skal se i denne avhandlingen, er Faldbakkens repetisjon av avantgardens og neoavantgardens motiver, problemer og strategier ingen gjentakelse av 60-tallets institusjonskritikk. Avantgarden utgjør snarere et forråd av rekvisitter som bidrar i utforskningen av 00-tallets mediekultur.

Faldbakken forkaster overskridelsen som kunstnerisk strategi i «En hypnagog visjon av kunstneren som byråkrat». I stedet hevder han at vår tids kunstner er en byråkrat eller en Google-professor. Ved å ta denne forestillingen på alvor ser vi at den artikulere noen vesentlige aspekter ved mediekulturens maskinsentriske subjektiveringsprosesser: Et stadig mer komplekst forhold mellom mennesker og maskiner, språk og programmeringskode; et epistemologisk aspekt som angår omfanget av og tilgangen på informasjon i en digitalteknologisk overføringskultur; og et økonomisk aspekt som angår hvordan kommersielle selskaper som Google evner å gjøre sosial produksjon til økonomisk overskudd.

Innledningsvis hevdet jeg at «Google-professorens» sukk rommet en anmodning om å se nærmere på det immanente feltet han opererer i. I dette kapitlet har jeg forsøkt å beskrive

dette feltet som et uavklart og politisk problemfelt, som jeg kaller 00-tallets mediekultur. Det vi nå må spørre oss om, er *hvordan* Faldbakken opererer som kunstner i mediekulturen. Og her ligger det en metodologisk utfordring. For dersom kunstneren er en Google-professor, må hans praksis og hans arbeider anses som dypt integrert i mediekulturen. Dette fordrer en lesestrategi som ikke henfaller til kategoriske skiller mellom Kunst og Mediekultur, men som evner å gripe dynamikken i hvordan Faldbakkens kunstpraksis tar opp i seg, intervenserer i og kommenterer 00-tallets mediekultur. Dermed er oppgaven for neste kapittel formulert, hvor jeg vil foreslå at vi leser Faldbakken som en *grensesnittkunstner*.

Kapittel 2

Grensesnittets estetikk: Et begrepsmessig rammeverk for Faldbakkens kunstneriske operasjoner²²

I 2005 leverte Faldbakken arbeidet *Black Screen/Black Screen Book* som det norske bidraget til La Biennale de Venezia. *Black Screen* er en loopet filmsekvens på ett minutt som ble vist på en plasmaskjerm i Sverre Fehns betongpaviljong. Filmen er skutt med et håndholdt kamera som beveger seg mellom seteradene i en opplyst og tom Klingenberg kino i Oslo. Kameraet fokuserer på kinolerretet, som verken viser bilder eller sin naturlige hvitfarge, men har blitt manipulert ved hjelp av digitale «ettereffekter» til en sort firkant. Slik etablerer Faldbakken på sedvanlig vis en symbolsk relasjon mellom kunst, opprør og massekultur: Det sorte lerretet har sin kunsthistoriske referanse både i Kazimir Malevichs suprematiske monokromer, Ad Reinhardts sorte bildeflater og Guy Debords notoriske film uten bilder, *Hurlements en faveur de Sade* (1952). Det manipulerede lerretet kan også vise til anarkismens emblematiske sorte flagg, og Klingenberg kino kranser kunst- og opprørs-allusjonene med en massekulturell ramme av historiske dimensjoner: Stedet har vært konsertlokale og fornøyelsespark siden 1830-tallet (Bastiansen og Dahl 2008: 95).

Det andre – og tilhørende – arbeidet, *Black Screen Book*, besto av 5000 bøker fordelt i åtte stabler plassert på paller foran en av veggene. Bøkene var bundet i lys grå paperback, og hver stabel – med en grunnflate på 4x4 bøker – ble holdt sammen av transparent pakkeplast. Plasten ga de åtte stablene samme gråtone som betongen i veggen bak og i gulvet, og slik gikk «skulpturen» som helhet nærmest i ett med rommet rundt. Bokstablene nådde betrakteren til hoften og var installert med en symmetri som på avstand fikk dem til å ligne gråmelerte bokser. Dermed var den kunsthistoriske referansen påtakelig også her. Med det visuelle uttrykket til *Black Screen Book* approprierte Faldbakken Donald Judds kjente serier av

²² Kapitlet er delvis basert på artikkelen «Grensesnittets estetikk. En begrepsanalytisk tilnærming til samtidsestetikken og dens medieparadigme» i *Tidskrift för litteraturvetenskap* 2009: 3-4.

aluminiumskuber.²³ Men der hvor Judds verk består av lukkede og helhetlige bokser, var altså Faldbakkens versjon satt sammen av 5000 eksemplarer av en og samme bok.

Selve boken inneholder en omfattende flora av bilder, sitater og titler fra film, tv og Internett, samt tre fiktive intervjuer med henholdsvis filmskaperne Tony og Ridley Scott, den voldsdømte Hans Erik Johansen og anarkisten Seymore Snuff. De tre intervjuene organiserer boken etter temaene underholdning, vold og negasjon. *Black Screen Book* bibrakte med andre ord en ganske radikal transformering av Judds verk: I den nordiske paviljongen i Venezia kunne de besøkende forsyne seg av bokstablene. Verkets skulpturelle gestalt – som var så viktig for 60-tallets minimale kunst – ble dermed grunnleggende foranderlig, beroende på betrakternes inngripen. Slik mobiliserte verket nok en kunsthistorisk referanse, nemlig det som har blitt omtalt som 90-tallets relasjonelle kunst, hvor kunstnere som Felix Gonzalez-Torres, Rirkrit Tiravanija og andre arbeidet med kunstformer ment å skulle generere sosiale relasjoner mellom betrakterne.



Black Screen/Black Screen Book 2005; DVD looped / book, 196 proof press, 4 colour print, dimensions variable ; unique / SOMF/I 2005-008; courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Espen Rikter-Svendsen. Bildet er fra La Biennale de Venezia 2005. Black Screen Book stablet på paller langs veggen. Black Screen vises på plasmaskjermen til venstre i bildet.

²³ Judd har laget flere verk bestående av identiske bokser plassert på gulvet i gallerirommet. Se for eksempel *Untitled* (1971) ved Walker Art Center i Minneapolis, <http://collections.walkerart.org/item/object/8817>, bestående av seks blålige bokser, og *Untitled* (1971) ved Solomon R Guggenheim Museum i New York, http://www.ngv.vic.gov.au/guggenheim/education/images/EXHI003331_600.jpg, bestående av åtte oransje bokser.

Black Screen/Black Screen Book demonstrerer hvordan Faldbakken tenker i medier, men bortenfor forestillingen om mediumspefisitet; hvordan han arbeider med intertekster på en måte som vanskeliggjør sontringen mellom kunst og mediekultur, mellom samtidskunst og kunsthistoriske praksiser; og hvordan han innretter arbeidene sine mot betrakteren på en måte som gjør henne til en integrert del av arbeidenes betydningsproduksjon. I dette kapitlet tar jeg utgangspunkt i følgende observasjon: *Matias Faldbakken er en kunstner som arbeider med grensesnitt. Black Screen/Black Screen Book* gjør bruk av datamaskinens, videoens, kinoens og bokens *mediegrensesnitt*. Dette flermediale møtet avstedkommer *konseptuelle grensesnitt* mellom institusjonelt, tematisk, og historisk uensartede referenter, og disse mediale og konseptuelle forholdene produserer endelig det *sosiale grensesnittet* hvor igjennom betrakteren erfarer og blir del av kunstverket. En tilfredsstillende analyse av Faldbakkens kunstproduksjon må innfange de grensesnittene som det enkelte arbeidet produserer mellom medier, konsepter og betraktende subjekt.²⁴

Det forrige kapitlets undersøkelse av kunstneren som Google-professor etterlot seg en utfordring. Dersom vi skal kunne analysere hvordan Faldbakken opererer i det immanente feltet vi kaller mediekulturen, behøver vi lesestrategier som ikke sondrer kategorisk mellom Kunst og Mediekultur, men som anerkjenner hvordan dette er en dynamisk relasjon som produseres i og med det enkelte kunstneriske arbeidet. I dette kapitlet vil jeg imøtegå denne utfordringen ved å gjøre ordet grensesnitt til et analytisk begrep for å undersøke Faldbakkens kunstpraksis. Ved å lese Faldbakken som en grensesnittkunstner vil jeg forsøke å unngå en institusjonskritisk optikk som utelukkende spør om Faldbakken bekrefter eller undergraver institusjonelle former og ideologier. I stedet vil jeg beskrive hvordan arbeidene hans produserer mediale, konseptuelle og sosiale relasjoner, og hvordan de derigjennom artikulerer og utforsker former for subjektivitetsproduksjon som er symptomatiske for 00-tallets mediekultur. Dette kapitlet har derfor til hensikt å utvikle en teoretisk og analytisk tilnærming til grensesnittbegrepet og til Faldbakkens arbeid med grensesnitt. Jeg begynner diskusjonen med å undersøke hvilke fenomener grensesnitt er ment å betegne. Altså, hva er grensesnittets referent?

²⁴ *Black Screen* og *Black Screen Book* blir analysert inngående i avhandlingens kapittel 7.

Hva er et grensesnitt?

Interface, n

1: a plane or other surface forming a common boundary of two bodies or spaces <passage of *interfaces* of the diametrically opposed air masses — *Year Book of General Medicine*> <the *interface* between two separate types of oil flowing along a pipeline — *Canadian Banker*> <heat transfer at an air-earth *interface* — J.E.Vehrencamp>

2: the boundary between two phases in a heterogeneous physical-chemical system <the boundary between ... two phases is designated as an *interface*, although the term *surface* is often used with a general meaning which includes all types of interfaces — W.D.Harkins> — compare [surface 1](#)

3a: the place at which two independent and often unrelated systems meet and act upon or communicate with each other <the *interface* between engineering and science> <the man-machine *interface*>

3b: the means by which [interaction](#) or communication is achieved at an interface <install an *interface* between a computer and a typesetting machine> (Webster's 2013a)

Ordet grensesnitt er en oversettelse av det engelske *interface*, som har sin opprinnelse i fysikken på 1800-tallet. *Oxford English Dictionary* (OED Online 2013a) daterer interface – som navn på en felles overflate mellom to substanser, for eksempel olje og vann – til J.T. Bottomleys arbeid med hydrostatisk trykk fra 1882.²⁵ Det var først rundt 1960 at interface ble en medieteknologisk term, utbredt blant dataingeniører som betegnelse på kontaktpunktet mellom selvstendige elektroniske kretser, og tilknytningen mellom datamaskiner og eksternt hardware (Helms Jørgensen og Udsen 2005: 40). I Norge ble grensesnitt først tatt i bruk ved Norges tekniske høgskole (NTH) midt på 1960-tallet. Ordet var en oversettelse av International Telecommunication Unions standardiserte begrep interface, som betegnet dataoverføring innenfor telekommunikasjon (Bothner-Bye 2009). I senere tid har human-computer-interface (HCI) og graphical-user-interface (GUI) blitt etablerte termer for kontaktflaten mellom menneske og datamaskin.

Vi ser av ordboksdefinisjonen fra *Webster's* at grensesnitt er et ord med omfattende betydningsmessig rekkevidde. Like fullt er det et presist ord fordi det i hvert tilfelle utpeker en *relasjon* og dermed også en forskjell mellom to komponenter. Enten det gjelder fysiske

²⁵ Et søk i JStors database viser imidlertid at begrepet interface også dukker opp i en fotnote i sivilingeniør- og mekanikk-professor James Thompsons paper om «The Flow of Water in Uniform *Régime* in Rivers and Other Open Channels» fra 1878. Thompson bruker interface for å beskrive kontaktflaten mellom stillestående vann og strømmende vann i kunstige og naturlige vassdrag (Thompson 2011: 121). Den semantiske betydningen av ordet er riktig nok den samme som *OED* finner hos Bottomley.

substanser, maskinelle komponenter, samfunnsmessige institusjoner, estetiske motiver eller menneskelige bevisstheter, er grensesnittet på samme tid kontaktflate og skillelinje, på samme tid interaksjonspunkt og barriere. Det betegner en dynamisk relasjon av gjensidig avhengighet, hvor komponentene er lukket for hverandre, men likevel åpne, en relasjon hvor det enes forskjell fra det andre er relativ og konstituerende. Et grensesnitt utgjør med andre ord hva sosiologen og systemteoretikeren Niklas Luhmann kunne kalt *enheten i en forskjell*. Grensesnittet lar det enes utside definere det andres innside.

Et grensesnitt avsetter altså en grunnleggende dynamikk som kan lignes med hvordan Luhmann tenker seg forholdet mellom *system* og *omverden*. Luhmanns teori om sosiale systemer har sin forutsetning i påstanden om at det finnes systemer som oppstår og eksisterer ved at de differensierer seg fra sin omverden (Luhmann 1995: 12–13). Et systems omverden er enkelt sagt «alt annet», og følgelig er omverdenen alltid mer kompleks enn systemet, som avgrenser seg mot omverdenen ved å redusere kompleksitet (181–182). Et sosialt system består, ifølge Luhmann, av kommunikative hendelser, ikke av mennesker, og det utvikler seg gjennom selvfrebringelse eller autopoiesis. Han mener altså at en kommunikativ operasjon genererer responderende kommunikative operasjoner osv. (Luhmann 2007: 103).²⁶ En samtale om samtidskunst mellom to mennesker ved kaffemaskinen på en arbeidsplass avstedkommer for eksempel hva Luhmann kaller et sosialt interaksjonssystem. Kommunikasjonen om samtidskunst er mulig kun fordi systemet avgrenser seg fra dets omverden ved *ikke* å involvere for eksempel det atmosfæriske trykket i kontorlokalet (fysisk system), de elektroniske kretsene i kontorets datamaskiner (maskinsystem) eller deltakernes komplekse indre følelser (psykisk system). Disse andre systemene inngår i det sosiale interaksjonssystemets omverden.

Forholdet mellom system og omverden er grunnleggende dynamisk i den forstand at kommunikasjonen om samtidskunst ved kaffemaskinen (det sosiale interaksjonssystemet) ikke ville vært mulig uten deltakernes bevisstheter (deres psykiske systemer), de nødvendige atmosfæriske forutsetninger (fysiske systemer), selve arbeidsplassens struktur (sosialt organisasjonssystem), osv. Men samtidig er det en forutsetning for det sosiale systemet at alt

²⁶ Her skal det legges til at det for Luhmann ikke er tilstrekkelig å forstå kommunikasjon bare som en kjede av kommunikative handlinger, men at man også må ta med i betraktningen de selektive operasjoner som bestemmer ytringen, så vel som forståelsen av ytringen: «The selectivity of what is uttered, information, and the selectivity of understanding always enter into communication, and precisely these differences, which enable its unity, constitute the essence of communication» (Luhmann 1995: 164).

som rører seg i deltakernes bevisstheter, alle variasjoner i atmosfæriske forhold og alle organisatoriske forhold ved arbeidsplassen, ikke kan involveres i kommunikasjonen. Det sosiale interaksjonssystemet som oppstår (og som snart vil opphøre) ved kaffemaskinen som en sammenkjedning av kommunikasjoner om samtidskunst, ville brutt sammen dersom det ikke avgrenset seg fra dets omverden. Det sosiale systemet, akkurat som alle andre systemer, må altså redusere kompleksiteten i dets omverden for å kunne fungere, det vil si for å kunne utvikle sin egen kompleksitet.

Luhmanns systemtenkning handler – systembegrepet til tross – ikke om skjemativering eller tingliggjøring av sosiale eller andre forhold. Tvert imot utgjør systemteorien et forsøk på å observere verden i all sin omskiftelighet, tilfeldighet, kompleksitet og dynamikk:

Everything that happens belongs to a *system* (or to many systems) and *always at the same time* to the *environment of other systems*. Every determinacy presupposes carrying out a reduction, and every observation, description, and conceptualization of determinacy requires giving a system reference in which something is determined as an aspect of either the system or its environment. Every change in a system is a change in the environment of other systems; every increase in complexity in one place increases the complexity of the environment for all other systems (Luhmann 1995: 177).

Forholdet mellom system og omverden, slik Luhmann beskriver det, utgjør et grensesnitt. Det er snakk om en relasjon og en forskjell hvor det ene utgjør det andres omgivelse, hvor det enes innside defineres av det andres utside. Poenget med å betrakte grensesnittbegrepet gjennom Luhmanns system/omverden-distinksjon er ikke å mobilisere hele Luhmanns teoretiske univers, men å innreflektere i begrepet den grunnleggende dynamikken som systemteorien tillater oss å tenke. Vi har dermed med et begrep å gjøre som betegner en enhet i en forskjell og/eller en forskjell i enheten. Denne paradoksale bestemmelsen ligger også nedfelt i *Webster's* definisjon av grensesnittet: som overflaten som danner en felles grense, som stedet for interdisiplinær eller organisk/inorganisk interaksjon, og som et middel til kommunikasjon. Et grensesnitt har med andre ord to sider; grensesnittets referent er *relasjonen*.

Grensesnittet som «reisende begrep»

For at en utvidet forståelse av grensesnittbegrepet skal kunne danne et operativt analytisk begrep, må vi kvalifisere dets betydning ut fra bestemte relasjoner i Faldbakkens kunstpraksis.

I det følgende vil jeg derfor presentere tre ulike betydninger av grensesnitt: 1) *Mediegrensesnitt*: det format hvorigjennom sansedata kan innskrives i og/eller hentes ut fra et medium, forstått som en teknologi for lagring og overføring av informasjon.²⁷ Faldbakken arbeider med en rekke forskjellige materialer og stiller således sine betraktere overfor bokens, så vel som maleriets, videoens og andre mediers grensesnitt. 2) *Konseptuelt grensesnitt*: idémessige sammenføringer av i utgangspunktet distinkte kategorier. Begrepet involverer appropriasjon, intertekstualitet, intermedialitet, men også andre operasjoner hvor symboler, praksiser eller materialer fra ulike sfærer føres sammen og gnisser mot eller virker med hverandre. 3) *Sosialt grensesnitt*: den erfaringsmessige relasjonen mellom et betraktende/lesende subjekt og et kunstverk. Det sosiale grensesnittet produseres av relasjonen mellom betrakteren og verkets medie- og konseptuelle grensesnitt, og vi skal se at Faldbakkens arbeider ofte gjør betrakteren/leseren til gjenstand for sin utforskning av mediekulturen.

Man spør seg muligens hvorfor jeg ikke bruker etablerte begreper som skjerm, bokside, lerret, intertekstualitet, intermedialitet, heterotopi, heterokroni, reader-response osv. for å beskrive disse relasjonene? For det første vil jeg synliggjøre *sammenhengene* mellom materielle, konseptuelle og sosiale relasjoner i Faldbakkens arbeider, og jeg mener at det i den forstand er hensiktsmessig med ett samlende begrep som kan distribueres i tre ulike modeller. For det andre vil jeg med denne begrepsbruken signalisere at de relasjonene jeg analyserer hos Faldbakken, er symptomatiske for en mediekultur hvor digitalteknologiske mediegrensesnitt forandrer våre måter å handle, tenke og forholde oss til hverandre på.

Faldbakkens kunstneriske operasjoner utfoldes i et samspill mellom mediale, konseptuelle og sosiale grensesnitt. Den enkelte grensesnittkategorien alene er med andre ord ikke tilstrekkelig dersom vi ønsker å forstå hvordan arbeidene hans tar opp i seg, reflekterer over og intervenserer i vår tids mediekultur. Faldbakken lager kunst ved å sette opp relasjoner mellom medier, objekter, ideer, systemer, begreper, tegn, historiske perioder, samfunnsmessige rom og mennesker. Ved hjelp av grensesnittbegrepet vil jeg trekke en bestemt rute gjennom denne relasjonelle økonomien. Faldbakkens grensesnitt går ikke

²⁷ Jeg forankrer mediegrensesnittbegrepet i en teknologisk definisjon av medium for å kunne differensiere klart mellom de tre grensesnittkategoriene jeg opererer med. Dette betyr ikke at jeg ikke anerkjenner andre begrepsliggjøringer av medium, for eksempel W.J.T Mitchells og Mark B.N. Hansens synspunkt om at «in our view, [media] also names a technical form or formal technics, indeed a general mediality that is constitutive of the human as a 'biotechnical' form of life» (Mitchell og Hansen 2010: ix).

nødvendigvis opp i noen sammenhengende enhet, noen avsluttet og ensartet betydning, moralsk/politisk posisjon eller hierarkisk system, men de virker snarere overfor hverandre slik Luhmanns systemer gjør det, det ene grensesnittet inngår i de andres omverden: Et nytt spørsmål vedrørende det sosiale grensesnittet øker kompleksiteten i den omverdenen som mediegrensesnittet og det konseptuelle grensesnittet forholder seg til, og omvendt.

Jeg vil derfor tenke grensesnittbegrepet på to analytiske nivåer. Et første nivå gjelder de enkelte mediale, konseptuelle og sosiale grensesnitt. Et andre nivå gjelder relasjonene (grensesnittene) mellom disse grensesnittene. Jeg foreslår med andre ord en fremgangsmåte som undersøker de tre grensesnittkategoriene og relasjonene dem imellom, slik de forekommer i Faldbakkens kunst og litteratur. Her kan man innvende at det er en fare for at begrepet vannes ut og dermed mister sin analytiske presisjon. Dersom grensesnitt betegner en relasjon, hva er det da som *ikke* vil kunne navngis som grensesnitt? Kan ikke alt brytes ned til relasjoner i en eller annen fortand? Sannsynligvis, dersom man ønsker det. La meg derfor imøtegå denne innvendingen med to presiseringer: 1) Jeg forholder meg til tre bestemte typer grensesnitt og til relasjonene mellom disse, og 2) Jeg er opptatt av å utforske hva som kommer ut av disse relasjonene og hvordan dette kan styrke vår forståelse av Faldbakkens kunst og litteratur, ikke av å konstatere *at* det ene eller det andre kan benevnes som grensesnitt.

Grensesnitt fremsettes altså som et begrep for å kunne beskrive den praksisen hvorigjennom Faldbakken opererer i mediekulturen, men det er en forutsetning at vi lar begrepet distribueres i en medieteknologisk, en konseptuell og en sosial modell. I dialogen mellom disse modellene blir grensesnittet til hva Mieke Bal kaller et «reisende begrep». I boken *Travelling Concepts in the Humanities* hevder Bal at begreper kan fungere som en tredje partner i forholdet mellom forsker og studieobjekt, som en «short hand theory» som kan åpne opp for interdisiplinær dialog. Begrepene våre gjøres operative gjennom konfrontasjon med – ikke påføring på – studieobjektet, skriver Bal, for det sentrale spørsmålet er nemlig i mindre grad hva begrepene kan navngi, enn hva konfrontasjonen mellom begrep og studieobjekt kan *produsere* (Bal 2002: 22–55). I det videre skal vi se at grensesnittbegrepets reise, dets evne til å la seg distribuere i flere modeller, gjør det i stand til å beskrive de komplekse operasjonene hvorigjennom Faldbakkens arbeider tar opp i seg, intervenserer i og kommenterer 00-tallets mediekultur.

I det følgende vil jeg diskutere hver enkelt grensesnittkategori og gjøre korte lesninger for å eksemplifisere med utgangspunkt i konkrete kunstverk. I lesningene blir det raskt klart at den enkelte kategorien ikke fungerer alene, men at det er snakk om dynamiske relasjoner mellom mediale, konseptuelle og sosiale grensesnitt. Vi begynner i mediearkeologien, og med begrepet mediegrensesnitt.

Mediegrensesnitt²⁸

Mediegrensesnitt skal i det følgende gis en mediearkeologisk bestemmelse som *det format hvorigjennom sansedata kan innskriveres i og/eller hentes ut fra et medium, forstått som en teknologi for lagring og overføring av informasjon*. Til tross for at min interesse i denne avhandlingen er knyttet til samtidens digitalteknologiske mediekultur, er det ingen grunn til å utelukke papyrusrullen, vokstavlen, boksiden, filmlerretet eller tv-skjermen fra betegnelsen mediegrensesnitt. Det faktum at både Dødehavsrullene og en moderne jagerflygerhjelms manifesterer mediegrensesnitt, gjør ikke at begrepet mister presisjon. De utallige apparater, overflater og uttrykk som kan gis betegnelsen mediegrensesnitt, er tvert imot historisk og kvalitativt differensierbare ut fra deres respektive materielle kvaliteter.

Det er fremfor alt i mediearkeologien – initiert av Friedrich Kittlers arbeider – at mediegrensesnittet får sin historiske og teoretiske beskrivelse. Der hvor Michel Foucault i sin vitensarkeologi lot *artikulasjonen* konstituere den historiske materialiteten i det han kalte diskursive formasjoner, altså de «lover» som relaterer artikulasjoner til hverandre, og dermed former diskurser (Foucault 2008: 130), påpeker Kittler at selve artikulasjonens materielle

²⁸ «Mediegrensesnitt» er et begrep jeg først kom over i Lev Manovichs bok *Software Takes Command*. Manovich foreslår å bruke «medie-grensesnitt» fremfor det litt utdaterte «grafiske brukergrensesnittet»: «While the older term Graphical User Interface, or GUI, continues to be widely used, the newer term “media interface” is usually more appropriate since many interfaces today – including interfaces of Windows, Mac OS, game consoles, mobile phones and interactive store or museum displays such as Nanika projects for Nokia and Diesel or installations at Nobel Peace Center in Oslo – use all types of media besides graphics to communicate with the users» (Manovich 2008: 13). Dette sitatet er fra åpningen av boken *Software Takes Command*, slik den forelå på Manovich.net 05.06.2009. Manovich la ut bokmanuset som pdf under Creative Commons License og oppfordret publikum til å komme med kommentarer. Manuset lå ute i flere år, og den korrekte referansen for den versjonen jeg her siterer fra, er: Manovich, Lev 2008. *Software Takes Command* [version 11/20/2008], <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> (tilgang 05.06.2009). Boken foreligger imidlertid nå på Bloomsbury Academic Press, og forfatteren ser i den anledning ut til å ha fjernet manuset fra hjemmesiden sin. Sitatet ovenfor er endret i boken slik den nå foreligger, men det samme poenget og begrepet fremsettes på side 29. Manuset jeg her viser til, finnes fortsatt flere steder på Internett, og jeg henviser derfor i litteraturlisten til følgende operative lenke: http://black2.fri.uni-lj.si/humbug/files/doktorat-vaupotic/zotero/storage/D22GEWS3/manovich_softbook_11_20_2008.pdf

eksistensmodalitet har sin berettigelse i den medieteknologien som gjør det mulig å produsere, lagre og distribuere informasjon. Foucault glemte ganske enkelt at den skriften han undersøkte i arkivene, var et medium, hevder Kittler, en teknologi for nedtegning, lagring og overføring av sansedata (Kittler 2009a: 71). Mediearkeologien er følgelig opptatt av de infrastrukturene av institusjoner og teknologier som på et gitt tidspunkt i historien lar oss innsamle, prosessere og overføre sansedata. Det er altså disse infrastrukturene som konstituerer hva Kittler har kalt våre historiske *oppskrivingsystemer*, de materielle og mediale mulighetsbetingelser for hva som kan tenkes, sies og høres (Kittler 2003: 369).

Kittlers beskrivelse av vårt gjeldende medieparadigme preges av at den moderne datamaskinen er «det eneste medium som på fullautomatisk vis kopler sammen de tre funksjonene lagring, overføring og beregning» (Kittler 2009b: 109). Datamaskinene kan « snakke » til hverandre, og dermed gjøres mennesket potensielt overflødig i det informasjonskretsløpet av kilde, sender, kanal, mottaker og mål som beskrives i Claude Elwood Shannons informasjonsmodell (Weaver 1963). Følgelig anser Kittler samtidens digitalt frembrakte mediegrensesnitt som en overflateeffekt av den informasjonsprosesseringsprosessen som foregår inne i maskinene, og som er unndratt menneskelig persepsjon.

Av denne grunn antar vår tids mediegrensesnitt karakter av ideologisk blendverk i Kittlers analyse. Den digitale teknologiens sansbare overflate holder brukeren på komfortabel avstand fra det programmeringsspråket som faktisk prosesserer informasjonen:

I den allmenne digitaliseringen av informasjon og kanaler forsvinner forskjellene mellom de enkelte mediene. Kun som overflateeffekt, slik den når frem til forbrukerne under det vakre navnet «interface», finnes det lyd og bilde, stemme og tekst. Både sansene og meningen fremstår som blendverk. Den glamour som mediene hadde utstyrt dem med, overlever for en mellomperiode som de strategiske programmenes avfallsprodukt. I datamaskinene derimot, er alt tall: billed-, lyd-, og ordløs kvalitet (Kittler 2009a: 66).

Det digitalteknologiske mediegrensesnittet konstituerer altså en relasjon mellom programmeringsspråk som er utilgjengelig for menneskelig persepsjon, og et sansbart uttrykk av auditiv, visuell og/eller taktil karakter. For Kittler innebærer dette at vår mediehverdag alltid er underlagt premisene til kommersielt eide operativsystemer, med mindre vi kan skrive programmeringsspråk (Kittler 2002a: 244). I siste instans blir vår persepsjon prisgitt ingeniøren og salgsmannen, hevder han, og derfor er det viktigere for Kittler å forholde seg til den teknologiske delen av grensesnittrelasjonen (hardware) enn å analysere hva han kaller

overflateeffektene.²⁹ Kittlers argument er dypest sett at våre medieteknologier bibringer et sett med historiske mulighetsbetingelser, at «mediene bestemmer vår situasjon» (Kittler 2009a: 60).³⁰

Dermed er det også klart at den relasjonen mellom teknologi og persepsjon som mediegrensesnittet manifesterer, er av politisk karakter: Et mediegrensesnitt er en innretning som regulerer samfunnsmessig persepsjon, som gjør enkelte ting sansbare mens andre ting holdes utenfor våre sansers rekkevidde. Nettverksteoretikeren Alexander Galloways bok *Protocol* gir en rekke gode eksempler på dette forholdet:

HTML is the textual information that is sent to the user's browser when he or she "goes" to a Web page. This textual information is never revealed to the user; instead, it is kept hidden, interpreted as a graphical Web page. [...] Other examples include image files that must also conceal their source. The raw code of images is never made visible to the user. Instead the code is interpreted and rendered *as an image* (Galloway 2004: 65).

«Conceal the source» er en av de viktigste (uskrevne) protokollene som opprettholder kontinuiteten i brukerens opplevelse av Internett, hevder Galloway. En nettleser som Internet Explorer fortolker og organiserer informasjon for oss slik at vi kan «surfe» fritt mellom servere i hele verden. Men samtidig skjuler nettleseren hvordan denne «frie» kommunikasjonen forutsettes av et sofistikert sett av protokoller. All trafikk på Internett muliggjøres og reguleres av et definert system av adresser, regler og begrensninger, som kalles Internettprotokoller. Disse protokollene er det «felles språket» som tillater maskiner i et

²⁹ Dette resonnementet – om at mennesket blir operativsystemenes og følgelig de kommersielle selskapenes undersåtter – forekommer flere steder hos Kittler. Se for eksempel essayene «Protected Mode» (Kittler 2002b), «Det finns ingen mjukvara» (2002c), og ikke minst i den berømte introduksjonen til *Grammophon, Film, Typewriter* (2009a).

³⁰ Det er ikke til å komme utenom at Kittlers *Grammophon, Film, Typewriter* – som åpner med det notoriske sitatet «[m]ediene bestemmer vår situasjon» – gir grobunn for en ikke uproblematisk teknologideterminisme. Knut Ove Eliassen påpeker imidlertid at man ikke skal lese dette innledende sitatet uten de nødvendige nyansene: ««Situasjonen» det refereres til, er militærsjargong for den aktuelle taktiske situasjonen ved fronten og knyttes i passasjen til den tyske overkommandoens fortløpende vurderinger av den andre verdenskrigs gang. Poenget er verdt å dvele ved siden det bidrar til å nansere den deterministiske utlegningen av vendingen; en overkommandos oppgave består nettopp i å vurdere en gitt situasjon med henblikk på å kunne intervensere i den og slik påvirke den. [...] «Situasjonen» er ikke en determinerende faktor, men snarere en mulighetsbetingelse. Mediene setter dermed de historiske rammebetingelsene for kulturen ved at de regulerer tenkningens, og dermed også det historiske subjektets frihetsgrader» (Eliassen 2010: 311).

nettverk å kommunisere med hverandre, men samtidig gjør de ifølge Galloway Internett til det mest gjennomkontrollerte massemediet vi kjenner til (Galloway 2004: 243).³¹

Et mediegrensesnitt er altså en innretning som i dag medierer mellom en digitalteknologisk infrastruktur og menneskelig persepsjon. Mens det ikke-humanistiske perspektivet til Kittler og Galloway er opptatt av de rent teknologiske forutsetningene for grensesnittets sansbare uttrykk, har medieforskere som Lev Manovich og Mark B.N. Hansen lagt større vekt på den erfaringsmessige og semiotiske dimensjonen ved forholdet. Hansen hevder at det er menneskekroppens register av mulige responser som dypest sett *informerer* den digitale informasjonen (Hansen 2006: 79), og at kropp/erfaring og medieteknologi følgelig ikke kan tenkes fra hverandre dersom vi vil forstå mediens kulturelle omkostninger i dag. For å forstå den relasjonen mellom teknologisk infrastruktur og sansbart medieuttrykk som grensesnittet bibringer, foreslår Hansen at vi differensierer mellom to grunnleggende funksjoner som nye medier utøver i dag:

On one hand, to exteriorize human experience in durable, repeatable, and hence transmissible form; on the other, to mediate for human experience the non- (or proto-) phenomenological, fine-scale temporal computational processes that increasingly make up the infrastructure conditioning all experience in our world today. What is mediated in both cases is, to be sure, human experience, but according to two distinct programs: for whereas media in the first, traditional sense mediates human experience itself (its content is that experience), media in the second sense mediates the technical conditions that make possible such experience – the “transcendental technicity” underlying real experience in our world today (Hansen 2010: 180).

Hansen anser ikke det digitalteknologiske mediegrensesnittet for å være utelukkende en forblendende overflateeffekt, slik Kittler gjør det. Tvert imot hevder han at nye medier som Facebook og YouTube i tillegg til å formidle personlig opplastet innhold, også medierer – på godt og vondt – selve den teknologiske kapasiteten til å knytte store menneskemasser sammen

³¹ Internettprotokoller fordeler seg i fire nivåer, hevder Galloway: 1) «The application layer is like the conversation layer of the telephone call. [...] The application layer is a *semantic* layer, meaning that it is responsible for preserving the content of data within the network transaction». 2), «The transport layer is one step higher in the hierarchy than the application layer. It has no concern for the content of information (one's email, one's Web page). Instead, the transport layer is responsible for making sure that the data travelling across the network arrives at its destination correctly». 3), «The third layer is the Internet layer. [...] The Internet layer is concerned with one thing: the actual movement of data from one place to another. It has no interest in the content of that data (the application layer's responsibility) or whether parts of the data are lost in transit (the transport layer's responsibility)». 4), «[T]he link layer [...] is the hardware-specific layer that must ultimately encapsulate any data transfer» (Galloway 2004: 40–41).

i digitale nettverk.³² Digitale medier, hevder Hansen, formidler brukerens *situasjon*, og mediegrensesnittet blir således en nøkkel til vår egen selvforståelse. En nøkkel til å kunne gripe vår situertethet i en mediekultur som underskrives av den digitale infrastrukturens usynlige programmeringsspråk: «Indeed, the interface to human experience is precisely what – notwithstanding its materialist indifference to medial differences – makes it media in the first place» (Hansen 2010: 184).

Mediegrensesnittet, det format hvorigjennom sansedata kan innskriveres i og/eller hentes ut fra et medium, forstått som en teknologi for lagring og overføring av informasjon, er på ingen måte noen nøytral «port» til det innholdet som medieres. I vår tids mediekultur fungerer det digitalteknologiske mediegrensesnittet som en ideologisk innretning, ikke fordi det produserer falsk bevissthet ved å skjule sine teknologiske og økonomiske forutsetninger, men fordi det produserer den virkeligheten vi faktisk lever i.³³ Det er en innretning som ved å gjøre tilgjengelig enorme mengder digital informasjon bidrar til å endre vår kulturs kunnskapsstrukturer. Dette så vi flere eksempler på i forrige kapittel da vi etterspurte implikasjonene av forestillingen om kunstneren som Google-professor. Vår daglige omgang med digital informasjon skjer via en rekke ulike mediegrensesnitt, og Faldbakkens Google-professor er et eksempel på dette. Mediegrensesnittet er et interaksjonspunkt hvor mennesket innskriver, og dermed bidrar til å operere, den digitale infrastrukturen som omgir oss. Det stiller således opp en relasjon mellom sanseapparat og teknologi hvorigjennom mennesker på samme tid produseres og produserer *seg selv* som historiske subjekter av 00-tallets mediekultur.

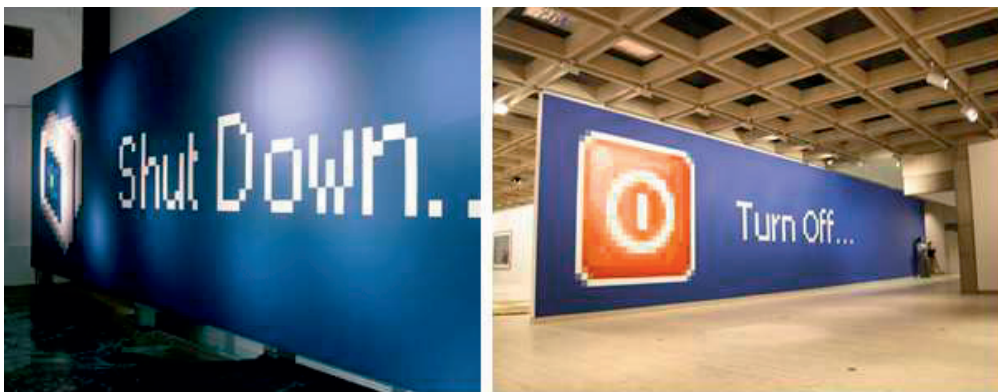
Shut Down – Turn Off

La oss se et eksempel på hvordan mediegrensesnittproblematikken kommer til uttrykk i Faldbakkens kunst. En særlig iøynefallende behandling av det digitale mediegrensesnittet

³² Her reartikulerer Hansen et viktig poeng fra Marshall McLuhans «The Medium is the Message», nemlig at «the “message” of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs» (McLuhan 2010: 8).

³³ Her låner jeg en formulering fra Lazzaratos «Immaterial Labour» hvor han hevder at «The term *ideological* does not characterize the product as a “reflection” of reality, as false or true consciousness of reality. Ideological products produce, on the contrary, new stratifications of reality; they are the intersection where human power, knowledge, and action meet» (Lazzarato 1996: 144).

finner vi i verkene *Shut Down* (2002) og *Turn Off* (2004). Her har Faldbakken forstørret verktøylinjeikonene for nedstenging av datamaskinen fra henholdsvis Windows 2000 og Windows XP. De små og klikkbare ikonene er omgjort til svære veggmalerier. Dette har unektelig en desautomatiserende effekt: Bildenes størrelse gjør ikonets og skriftens materialitet, deres piksler, fremtredende.³⁴ Slik undergraves operativsystemenes fortryllende mediegrensesnitt. Ved å påpeke sporene fra den bakenforliggende teknologien ser verkene også ut til å ville «ramme» ikonene som merkevarer. I hyperbolsk format blir de velkjente kommandoene «shut down» og «turn off» til performative imperativer som «stenger ned» og «slår av» merkevarens forføreriske kraft. Ordene gjør hva de sier: de avautomatiserer vår omgang med Windows' mediegrensesnitt.



*Shut Down 2001; acrylic paint on wall; 337 x 1,505 cm / 132 2/3 x 592 1/2 in 1/3 + 1AP / SOMF/WP 2001-003/1; courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Matias Faldbakken. Turn Off 2004; acrylic paint on wall, 345 x 1,630 cm / 135 3/4 x 641 3/4 in 1/3 + 1AP / SOMF/WP 2004-001/1; courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Matias Faldbakken. Shut Down ble vist i gruppeutstillingen *Touching From a Distance* i Cork, Irland, i 2002. Turn Off ble vist ved Biennale of Sydney i 2004.*

Men, som så ofte hos Faldbakken slår subversjonen om i sin egen parodi. Ved å aksentuere nettopp disse ikonene stiller *Shut Down* og *Turn Off* to typer performativer opp mot hverandre: den lingvistiske performativen og det performative programmeringsspråket. Den første har symbolsk karakter; det andre har materiell karakter:

The imperative voice (and what philosophers like Austin, Searle, and others talk about in the area of speech act theory) attempts to affect change through persuasion but has little real material effect. [...] So code is the first language that actually does what it says – it is a machine for converting meaning into action (Galloway 2004: 165–166).

³⁴ Avautomatisering brukes her i forlengelse av Viktor Sjklovskijs velkjente «Kunsten som grep» (Sjklovskij 2001).

Shut Down og *Turn Off* desautomatiserer grensesnittet. Ved å vende ikonene mot seg selv inviterer verkene oss til å *se* våre medierte omgivelser uten vanens sløvheter, og de viser oss dermed at mediegrensesnittet er en innretning som regulerer samfunnsmessig visualitet. Men nettopp verkene desautomatisering av grensesnittet rommer innsikten i Galloways poeng ovenfor: Det er i virkeligheten bare programmeringsspråk som kan desautomatisere maskinen, «*[c]ode is the only language that is executable*» (165). Slik blir verkene lek med Windows' ikoner til en kontrastering av den lingvistiske performativens symbolkarakter og den performative programmeringskodens materielle karakter. Og ettersom det digitalt frembrakte tegnet alltid vil være det elektronisk prosesserte signalets materielle produkt, slår «subversjonen» tilbake på bildet. *Shut Down* og *Turn Off* hensetter på denne måten betrakteren foran en overflate hun ikke kommer bakenfor, som en konstatering av Kittlers nedslående analyse: Mediegrensesnittet utgjør kun en glitrende overflate for dataanalfabeten, mens det virkelige beslutnings- og maktspråket løper godt gjemt gjennom og mellom datamaskinene i form av tallkoder og elektroniske signaler.

Faldbakkens representasjon av Windows' mediegrensesnitt griper altså inn i det problemfeltet som gjelder den digitale teknologiens kulturelle omkostninger. I *Shut Down* og *Turn Off* blir appropriasjonen fra skjerm til veggmaleri til en sammenkobling av forholdet mellom kode og språk som understreker grensesnittets ideologiske karakter. Allerede her ser vi at det vanskelig lar seg gjøre å skille mellom det jeg innledningsvis beskrev som grensesnittbegrepets to analytiske nivåer, altså et første nivå som gjelder det enkelte mediale, konseptuelle og sosiale grensesnitt, og et andre nivå som gjelder relasjonene eller grensesnittene mellom disse. Som mediegrensesnitt er *Turn Off* og *Shut Down* strengt tatt veggmalerier, men appropriasjonen av Windows-ikonene setter opp et konseptuelt grensesnitt mellom et representerende medium og et signalprosesserende medium som gjør at det sosiale grensesnittet mellom verk og betrakter utsetter subjektet for en erfaring som er symptomatisk for hennes stilling overfor det digitale mediegrensesnittet.

Konseptuelle grensesnitt

Det bør dermed være klart at et medieteknologisk perspektiv alene ikke er tilstrekkelig for å analysere disse arbeidene. Faldbakkens behandling av 00-tallets mediekultur kommer i stand gjennom dynamiske grensesnitt mellom det enkelte verkets materialitet (mediegrensesnitt) og

dets idémessige sammenføringer av i utgangspunktet distinkte kategorier (konseptuelle grensesnitt), samt de erfaringsmessige forhold som denne dynamikken produserer for det betraktende/lesende subjektet (sosialt grensesnitt). La oss undersøke denne dynamikken videre, men nå med vekt på det konseptuelle grensesnittet som analytisk kategori.

Et konseptuelt grensesnitt forstås i denne avhandlingen som en idémessig sammenføring av i utgangspunktet distinkte kategorier. Flere av Faldbakkens konseptuelle grensesnitt kommer i stand ved hjelp av en praksis som er velkjent i europeisk og amerikansk avantgarde-/modernismehistorie. Enten han bruker, repeterer og forskyver Donald Judds minimalisme, Guy Debords situasjonisme, Windows' ikoner eller offentlige rom, jobber Faldbakken relativt konsekvent med å *appropriere* kunstverk, ideer, medier, objekter, kulturelle former. Ifølge Peter Osborne har appropriasjonen siden midt på 80-tallet betegnet

the reproduction by one artist of another artist's work. Originally, however, and more fundamentally, it denotes the transposition of an object from an *extra*-artistic context into an artistic one, and its consequent re-functioning, in such a way as both to mark and to challenge the idea of art as a set of special kinds of object. [...] At its best, appropriation became a mode of artistic intervention into the cultural uses of media: a model for alternative cultural practices. It is in functioning as a model that the conceptual character of such work lies (Osborne 2002: 35).³⁵

Osbornes beskrivelse av appropriasjonen er betegnende for hvordan Faldbakken arbeider med medier, med andre kunstnere og med såkalt funnet materiale. Med *Turn Off* og *Shut Down* så vi hvordan Faldbakken lot et annet medium prege det enkelte verkets mediegrensesnitt, og hvordan dette avstedkom en relasjon mellom verk og betrakter som kunne sies å problematisere et forhold mellom språk og kode, subjekt og mediegrensesnitt. En lignende operasjon forekommer i et annet av Faldbakkens grensesnitarbeider, *Untitled (Video Sculpture)*.

³⁵ Her inkluderer Osborne en fotnote hvor han påpeker at en slik vidtrekkende bestemmelse av appropriasjon som praksis også nødvendigvis vil måtte omfatte situasjonistenes begrep og praksis, *détournement*. Guy Debord forklarer *détournement* slik: «*Détournement*, the re-use of pre-existing artistic elements in a new ensemble, has been a constantly present tendency of the contemporary avant-garde both before and since the establishment of the SI [Situationist International]. The two fundamental laws of *détournement* are the loss of importance of each *détourned* autonomous element – which may go as far as to lose its original sense completely – and at the same time the organization of another meaningful ensemble that confers on each element its new scope and effect» (Debord 2002b: 241).



*Til venstre: Untitled (Video Sculpture) 2005; concrete and steel base, steel rods, videotapes, 350 x 40 x 40 cm / 137 3/4 x 15 3/4 x 15 3/4 in; unique / SOMF/S 2005-006; The Speyer Family Collection, New York; courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Eivind Furnesvik. Til høyre: Nyhetsfoto fra Kabul, 16. juli 2001 (Reuters/NTB Scanpix).
Faldbakkens videoskulptur ble først vist ved Kunstneres hus i 2005. Her er skulpturen utstilt i lokalene til Standard Oslo. Bildet fra Kabul er hentet fra Reuters' digitale bildearkiv.*

I dette verket har kunstneren appropriert et objekt fra et bilde han angivelig fant på Internett. Bildet viser en gutt som står på en midttrabatt i en bred vei. Ved siden av ham ruver det en høy stang som er innsurret i video- og/eller kassett-tape. Bildet ble først inkludert i verket *Black Screen Book*, hvor Faldbakken har gitt det følgende bildetekst: «An Afghan boy looks at a pole strung with hundreds of destroyed video and music tapes beside a road in Kabul on July 16, 2001» (Faldbakken 2005b). *Untitled (Video Sculpture)* er en skulptur hvor Faldbakken har gjenskapet selve objektet fra bildet.

Da jeg først så denne skulpturen, sto den utstilt i Nasjonalmuseet for samtidskunst under Faldbakkens separatutstilling, *Shocked Into Abstraction*, i 2009. Skulpturen var, som de fleste andre verkene i utstillingen, presentert med en lengre bildetekst som gikk langt i å fortolke verket for betrakteren:

Verket er basert på et konkret objekt kjent fra et fotografi fra Kabul som viser en pøle, pakket inn i mengder med videobånd av de lokale talibanske lederne. Videobåndene knytter an til USA og den vestlige underholdningsindustrien men, [sic] også til fenomener som overvåking og de vestlige nyhetsbyråenes framstillinger av virkeligheten. Selve mediet og det ideologiske rammeverket som dette mediet er innskrevet i stilles fram som i en gapestokk. Verket berører sentrale temaer i Faldbakkens kunst, som forholdet mellom underholdningsindustriens søken etter overskridelse gjennom det spektakulære versus avantgardens ambisjon om overskridelse gjennom negasjon og avståelse. Her får temaet en paradoksal virkning i og med at avvisningen av det spektakulære (dvs. Talibanregimets

forbud mot vestlig film og TV) i seg selv fremstår på en spektakulær og oppsiktsvekkende måte (Ustvedt 2009a).³⁶

Kurator Øystein Ustvedts bildetekst kan sies å være inspirert av «den allegoriske impulsen» i Faldbakkens skulptur. Teoretikere så forskjellige som Peter Bürger og Craig Owens har vist hvordan montasje- og appropriasjonsteknikker genererer allegoriske koblinger hvor det ene gjøres til noe annet, hvordan den avantgardistiske kunstneren blir en allegoriker når han konfiskerer og fortolker funnet bildemateriale slik at det får ny mening (Bürger 1998: 113, Owens 1980a: 69). Ustvedt fortolker for betrakteren hva *Untitled (Video Sculpture)* betyr, og han poder paradigmatisk betydningsammenhenger på verket *utover* de relasjonene som inngår i selve appropriasjonen (som at videobåndene «knytter an til USA» og til «fenomener som overvåkning», eller at mediet og dets ideologiske rammeverk «stilles fram som i en gapestokk»).

Som i flere av Faldbakkens arbeider er det konseptuelle grensesnittet i *Untitled (Video Sculpture)* såkalt diskurs-avhengig (Goldie og Schellekens 2010: 29). Altså, dersom betrakteren ikke har sett det omtalte bildet i *Black Screen Book*, er det ingen ting ved skulpturen i seg selv som antyder at objektet er appropriert. Kuratorens bildetekst tilbyr i så måte viktig informasjon for betrakteren, men Ustvedts fortolkning av hva videobåndet muligens betyr, ser ut til å implisere at skulpturen er et objekt som rommer en *iboende* mening eller tematikk, som tilskueren kan betrakte med et distansert blikk. Skulpturen presenteres med andre ord innenfor rammene av det som ser ut til å være en «tradisjonell» forståelse av kunstverket som et objekt som representerer noe annet, og dermed mistes viktige dimensjoner ved arbeidet av syne. En undersøkelse av verket som grensesnittarbeid tilbyr en annen ramme enn den vi presenteres for i bildeteksten. Ikke minst vil dette tillate oss å se på Ustvedts semiotiske assosiasjoner som en viktig kvalitet ved verkets sosiale grensesnitt, snarere enn som noen *iboende* tematikk i selve verket.

Untitled (Video Sculpture) består av videotape surret løst rundt en 3,6 meter høy stang. Skulpturens mediegrensesnitt materialiseres som magnetbånd tatt ut av sine kassetter og gjort om til en romlig figur. Faldbakken har med andre ord gjort videokassettenns innside til

³⁶ Verket ble først vist i 2005 på Kunstnernes hus i Oslo. Separatutstillingen *Shocked Into Abstraction* ble også vist ved Ikon Gallery i Birmingham høsten 2009. Her hadde kurator Helen Legg valgt å presentere verkene uten fortolkende bildetekster, hvilket ga hele utstillingen et langt mer introvert preg. Jeg kommer ikke til å diskutere eller analysere kurateringen inngående, men interessante aspekter ved presentasjonen av enkeltverk vil bli trukket frem der hvor jeg mener det er hensiktsmessig.

skulpturell utside. Magnetbåndet, som vanligvis gjør det mulig å lagre og manipulere reell tid i form av videosignaler, er eksternalisert uten det apparat og mediegrensesnitt (skjerm) som er nødvendig for å realisere signalene. Kunstnerens appropriasjon av videomediet avstedkommer dermed en radikal transformering av videoens *tid*. Materielt sett er skulpturen en tidskapsel: Signalene som er lagret på magnetbåndet, kan ikke prosesseres. *Untitled (Video Sculpture)* fryser og hermetiserer videoens tid ved å gjøre magnetbånd til skulpturelt mediegrensesnitt. Slik blir verket et «mikroarkiv».

Dette reverserte medieteknologiske forholdet gjør at *Untitled (Video Sculpture)* brytes mellom to temporaliteter: Den ene er den arkiviske tiden, altså den karakter av «locked away storage for eternity» (Ernst 2010: 68) som informasjonen på magnetbåndet får ved å rives vekk fra sine frembringelsesteknologier. Den andre temporaliteten angår betraktningens spatiotemporale *situasjon*, altså den tiden og det rommet som konstituerer betrakterens sansemessige omgang med skulpturen.

Men *Untitled (Video Sculpture)* er også en appropriasjon av et bilde, som er å finne på Internett, hvor en afghansk gutt «looks at a pole strung with hundreds of destroyed video and music tapes beside a road in Kabul on July 16, 2001» (Faldbakken 2005b).³⁷ Og i tillegg til å lage det avbildede objektet som en skulptur har Faldbakken som nevnt også inkludert selve bildet i *Black Screen Book*.

Untitled (Video Sculpture) spiller med tid- og romkategorier. Skulpturens mediegrensesnitt materialiserer som nevnt en sammenføring av temporaliteter, altså det jeg kalte videoens arkiviske tid og betraktningens situasjonistiske tid. Samtidig etablerer appropriasjonen av bildet og det avbildede objektet konseptuelle grensesnitt mellom *rom*. Verket produserer således relasjoner mellom gaten i Kabul, hvor objektet først befant seg, hyperrommet på Internett, hvor bildet av objektet sirkulerer, kunstbiennalen i Venezia, hvor Faldbakken hadde inkludert bildet i det stedsspesifikke verket *Black Screen Book*, og kunstgalleriet i Oslo, hvor han hadde appropriert selve objektet som en skulptur. Endelig manifesterer skulpturen konseptuelle grensesnitt mellom ulike temporaliteter og ulike måter å kontrollere eller administrere tid på: Talibanregimets regulering av fritid gjennom forbudet mot

³⁷ Bildet og bildeteksten er å finne i Reuters bildedatabaser på nett: <http://pictures.reuters.com/C.aspx?VP3=SearchResult&ALID=2C0BF1D8CAUR&PBC=2CKRYD1D85D:2C0BF1CC8KNE:2C0BF1D8CAUR>.

underholdning, fotoapparatets innfangning av øyeblikket da bildet ble tatt, Internettarkivets anarkiviske lagring/distribusjon av bildet, og endelig kunstbetrakterens *fri*-tid.

Ved å se nærmere på Faldbakkens arbeid med mediegrensesnitt og konseptuelle grensesnitt ser vi altså at et verk som *Untitled (Video Sculpture)* genererer en sammenkobling av ulike medier, temporaliteter og rom. Verket produserer følgelig et sosialt grensesnitt hvor betrakteren konfronteres med en slags sjokkeestetikk. Her skapes «ikke et samlet inntrykk som gjør det mulig å gi en meningsfull fortolkning. Heller ikke lar det inntrykket som muligens dannes, seg forklare ved å gripe tilbake til enkeltdelene, da disse ikke lenger er underordnet en verkintensjon» (Bürger 1998: 124). Skulpturen formidler ikke noen enhetlig holdning eller mening, men utgjør snarere en samling av relasjoner som betrakteren stilles overfor. Den utgjør en materiell og konseptuell sammenkobling av lagret tid (videomediets materialitet), betraktningens tid (den *fritiden* man faktisk bruker på å erfare skulpturen i gallerirommet), erfart rom (gallerirommet) og mediert rom (gaterommet i Kabul), eldre medieteknologi (det ødelagte videobåndet) og ny medieteknologi (Internett, hvor det digitale bildet sirkulerer).

Ustvedts mange assosiasjoner i møte med *Untitled (Video Sculpture)* kan dermed forstås som symptomatiske for betrakterens erfaring av hva Peter Bürger beskrev som avantgardens ikke-organiske kunstverk, et verk konsipert som en overflod av *betydning* gjennom montasjer av fragmenter. Ifølge Bürger erfares altså det avantgardistiske kunstverkets fravær av helhetlig mening som sjokk hos betrakteren eller leseren:

Mottageren erfarer avkallet på mening som sjokk. Den avantgardistiske kunstneren tar sjokket med i beregningen, fordi han dermed håper at mottageren gjennom bortfallet av mening kastes tilbake på det tvilsomme ved sin egen livspraksis og nødvendigheten av å forandre denne. Sjokket tilstrebes som stimulans til å endre adferden, det er middelet for å bryte gjennom den estetiske immanensen og å påbegynne en forandring av mottagerens livspraksis (Bürger 1998: 124).

Den avantgardistiske sjokkeestetikken, slik Bürger forstår den, handler ikke om å gjøre tilskueren moralsk indignert, men om å skape kunstverk som ikke lar seg fortolke meningsfullt ut fra et hermeneutisk del-helhet-skjema. Vi ser at Bürger knytter sjokkeestetikken til den historiske avantgardens politiske ambisjon om å endre mottakerens livspraksis ved å overskride den estetiske immanensen. Imidlertid understreker han at «[i]ntet taper sin virkning så raskt som sjokket, fordi det i sitt vesen er en enestående erfaring» (Bürger 1998: 125). Av denne grunn hevder Bürger, som nevnt i forrige kapittel, at neo-avantgarden ikke bare er feilslått, men at dens gjenbruk av readymades og montasjer

institusjonaliserer det som en gang var en autentisk, dog kortvarig, protest mot selve kunstinstitusjonen.

Faldbakken ser ut til å være på det rene med at den avantgardistiske sjokkestetikken for lengst er institusjonalisert, og at sjokket følgelig er forventet. Kurator Andrea Kroksnes kommenterer det som at «Faldbakkens arbeider avviser tanken om et autentisk uttrykk eller stil. Alle hans verker er appropriasjoner av tidligere kunststiler eller av bilder og tekster fra populærkulturen. Han synes ikke å ha noen intensjon om å uttrykke noe nytt» (Kroksnes 2009: 105). Kroksnes har nok et poeng i det at Faldbakkens appropriasjoner motsetter seg forbrukersamfunnets utbytting av kunstens produksjon av «det nye». Det ligger en uttalt protest i dette, en slags «upopulær» gest, hos Faldbakken.³⁸ Hans stadige bruk av appropriasjonen som strategi etablerer konseptuelle grensesnitt mellom elementer som ikke lar seg fortolke helhetlig, og slik reproducerer han igjen og igjen hva Bürger kaller den historiske avantgardens inorganiske kunstverk og betrakterens dertil hørende, og nå altså høyst forventede, sjokkerfaring.

Hva oppnår Faldbakken ved å resirkulere den avantgardistiske sjokkestetikken? Oppnår han noe annet enn nihilistisk bekreftelse av Bürgers påstand om at «neo-avantgardens protestgeberder [henfaller] til inautentisitet» (Bürger 1998: 87)? Her kunne man satt Bürger opp mot Hal Fosters kritikk av ham og latt spørsmålet om appropriasjon og avantgarde hos Faldbakken bli et spørsmål om hvorvidt avantgarden har noen berettigelse i dag.³⁹ Som jeg har vært inne på, hevder Foster at neo-avantgarden ikke lar seg avskrive ut fra et teleologisk historieskjema av autentiske opprinnelser og falske gjentakelser, men at den like gjerne kan innleses i en vedvarende og tilbakevendende kritisk utforskning av kunstinstitusjonen.⁴⁰ Men

³⁸ Se Faldbakkens essay «Upopulær» i UKS – Forum for samtidskunst 3/4 2001: «Det fremstår som uendelig klart at man ikke kan nå nye høyder. Alle er dømt til å være forutsigbare, og kunsten er dømt til å problematisere. Det er i en sånn situasjon at man ser at de mest oppvakte kunstnerne gjør mindre og mindre, mange av de mest kreative sjelene har for lenge siden bestemt seg for å ikke gjøre noe i det hele tatt» (Faldbakken 2001: 15).

³⁹ Se Dolen 2003.

⁴⁰ Foster dekonstruerer Bürgers forestilling om opprinnelse og repetisjon ved å anrope den poststrukturalistiske maksimen om at originalen bare kan utledes av sine kopier. Det er dette iterative momentet hos Foster – som etter mitt syn står seg bedre uten den antropomorferingen av historien som følger av hans lacanianske optikk – som gjør det mulig å innreflektere resirkuleringen som et produktivt element i det enkelte neo-avantgardistiske kunstverket: «For Freud, especially as read through Lacan, subjectivity is not set once and for all; it is structured as a relay of anticipations and reconstructions of traumatic events. [...] It is this analogy that I want to enlist for modernist studies at the end of the century: *historical and neo-avant-gardes are constituted in a similar way, as a continual process of pretension and retention, a complex relay of anticipated futures and reconstructed pasts* –

som vi husker fra forrige kapittel, behøver ikke avantgardespørsmålet hos Faldbakken å leses fra et institusjonskritisk perspektiv. Den avantgardistiske kunst/liv-dialektikken kan vel så gjerne leses som en optikk eller en strategi hvorigjennom Faldbakken utforsker mediekulturens subjektivitetsproduksjon.

Faldbakkens appropriasjoner utgjør peilinger i en historisk situasjon hvor det avantgardistiske sjokket – meningstapet – ikke bare har blitt en institusjonell konvensjon, men hvor det har blitt integrert i hvordan vi lever våre liv i en digitalteknologisk mediekultur. For eksempel skriver informasjonsteoretikeren Mark Poster om mediekulturens nye betingelser at

[w]hen an unknown high school student from a remote part of the world emails us with questions about a term paper, or when we receive a virus that destroys weeks of work, or when a long-forgotten relative communicates with us out of the blue to renew the ties of kinship, or when hundreds of spam messages appear in our inboxes, in these and countless other instances we are at the tip of the iceberg, for better or for worse, of new conditions of culture. We are as close, in time and space, to a high school student in Taiwan as we are to a long-lost relative in Des Moines and to a neighbor next door. When these events occur we are as helpless in defining the communicative action as a hammer is when being deployed to bang a nail into wood (Poster 2004: 321).

Poster peker her på et forhold som er i ferd med å bli en slags banalitet i den moderne vestlige verden: Vi er i den grad innvevd i globale sosiale og elektroniske kommunikasjonsnettverk, vi er påkoblet en så omfattende og vidt forgreinet strøm av audiovisuell informasjon, at det ikke gir noen mening å skulle gripe etter helheten. *Untitled (Video Sculpture)* inviterer til en refleksjon over dette forholdet ved å konfrontere betrakteren med et mediegrensesnitt og et konseptuelt grensesnitt hvor materielle og idémessige relasjoner mellom medier, tider og steder ikke lar seg fastholde i noen overordnet og helhetlig mening. Som betraktere kan vi lite annet gjøre enn å foreslå mulige semiotiske tilknytninger, som altså er hva Ustvedt gjør i sin fortolkende bildetekst.

Bildet fra Kabul illustrerer Talibans disiplinære subjektiveringslogikk. I Kabul var skulpturen en påminnelse til befolkningen om underholdningsforbudet. Den inngikk i et apparat som produserer en subjektivitetsform, et atferdsmønster, som er lydlig overfor regimets lov. Når Faldbakken approprierer bildet og lager skulpturen, kan man godt si – slik bildeteksten antyder – at han aksentuerer det paradoksale ved Talibans ikoniske ikonoklasme, deres «estetisering» av det kabulske hverdagslivet. Men ettersom den er laget av videobånd som har

in short, in a deferred action that throws over any simple scheme of before and after, cause and effect, origin and repetition» (Foster 1996: 29).

blitt tilgjengelige på grunn av at norske forbrukere bytter ut sine videospillere med DVD-spillere, gjør skulpturen også kunst av hverdagslivet i en vestlig mediekultur.⁴¹ Her etableres med andre ord et konseptuelt grensesnitt mellom Talibans disiplinære subjektiveringslogikk og en subjektiveringslogikk som kan knyttes til mediekulturens kontrollmekanismer.

I det første tilfellet kontrolleres mennesket ved forbud og straff. I det andre tilfellet kontrolleres mennesket gjennom stadige oppdateringer av medieformater og -infrastrukturer, som sender videobåndet på historiens skraphaug, og som sender Faldbakken – via Google – til Reuters digitale arkiver, hvor bildet av gutten ved veien i Kabul ligger lagret. Faldbakkens appropriasjon deterritorialiserer bildet, men denne manøveren handler mindre om forholdet mellom original og kopi enn om den infrastrukturen hvorigjennom bildet resirkuleres. Som betraktere av Faldbakkens skulptur spiller vi således gutten på bildet. Vi er, som ham, stilt overfor et subjektiveringsapparat som er karakteristisk for den sosiokulturelle situasjonen vi befinner oss i. Dette apparatet består av de mediesystemer som styrer og tilrettelegger for mediekulturens informasjonsstrømmer, og som legger premisser for vår omgang med og tilgang på informasjon ved å tilby ulike grader av frihet og kontroll.⁴²

Det kritiske omdreiningspunktet i *Untitled (Video Sculpture)* er at den utgjør et sosialt grensesnitt hvor betrakteren «kobles på» det mediekretsløpet som objektet og bildet av objektet sirkulerer i. Dette kretsløpet består av en rekke forskjellige steder, institusjoner og medieteknologier som får informasjon til å sirkulere i mediekulturen. *Untitled (Video Sculpture)* er i seg selv ingen *tematisering* av den vestlige underholdningsindustrien, av USA eller «fenomener som overvåkning» (Ustvedt). Skulpturen er snarere et grensesnitarbeid som ganske enkelt innlemmer kunsten i det nettverket av institusjoner og teknologier som (i ulike formater) har mediert denne stangen innsurret i videotape. Som betraktere bør vi derfor ikke

⁴¹ I løpet av skriveprosessen med denne avhandlingen har Faldbakken gitt opplysninger om produksjonsprosessen knyttet til flere av de verkene som behandles i avhandlingen, som for eksempel at videobåndene kommer fra overskuddslagre av VHS-kassetter i diverse videobutikker. (Faldbakken 2012–2013) refererer til et intervju jeg gjorde med Faldbakken i Oslo 21.11.2012 og til korrespondanse på e-post gjennom det siste året.

⁴² Her må man gjerne beskyldte meg for å operere med et orientalistisk blikk og en oss–dem-logikk, som ikke tar høyde for mine blinde flekker vedrørende verdenssynet til gutten på bildet. Det vil i så fall bare illustrere mitt poeng: Jeg påberoper meg ikke å vite annet om den situasjonen som avbildes, enn hva Faldbakken oppgir i *Black Screen Book* når han approprierer bildeteksten fra Reuters (siteret ovenfor). Faldbakkens egen research går heller ikke lenger enn til de nettsidene hvor bildet av «skulpturen» dukker opp. Poenget med å lese *Untitled (Video Sculpture)* som et grensesnitarbeid er å vise at det demonstrerer et forhold ved mediekulturen som handler mindre om sannhetsgehalten i den informasjonen som sirkuleres, enn om selve sirkulasjonen i seg selv.

nøye oss med å spørre hva denne stangen muligens *betyr*. Vi bør også undersøke hva slags sosialt grensesnitt det er vi konfronteres med av Faldbakkens arbeid med materielle og konseptuelle relasjoner.

Sosialt grensesnitt

Ovenfor definerte jeg det sosiale grensesnittet som den erfaringsmessige relasjonen mellom et betraktende/lesende subjekt og et kunstverk. Både i *Shut Down/Turn Off* og i *Untitled (Video Sculpture)* har vi sett hvordan relasjonen mellom verk og betrakter etablerer et forhold som er symptomatisk for det å være subjekt i en moderne mediekultur. I det første tilfellet stilles vi overfor veggmalerier som aksentuerer forholdet mellom et sansbart mediegrensesnitt og underliggende programmeringsspråk, mens vi i det andre tilfellet settes inn i et globalt kretsløp for mediering av et bestemt objekt. Faldbakken inkluderer betrakteren i verkens betydningsproduksjon; han gjør betrakteren til gjenstand for verkens utforskning av mediekulturen. La oss endelig se nærmere på denne sosiale grensesnittkategorien med et siste eksempel.

Det er hos Nicolas Bourriaud, i hans *Relasjonell estetikk* fra 1999, at vi finner den mest berømte begrepsliggjøringen av verk–betrakter-relasjoner i nyere tid. Bourriauds politiske lesning av hvordan flere samtidskunstnere på 90-tallet «tar mellommenneskelige relasjoner og deres sosiale kontekst som teoretisk og praktisk utgangspunkt, heller enn et autonomt og privat rom» (Bourriaud 2007: 165), har hatt stor innflytelse både på kunstnere og teoretikere i ettertid. Når kunstnere som Rirkit Tiravanija og Philp Parreno gjør gallerirommet om til henholdsvis suppekjøkken og hobbyverksted for publikum, etablerer de ifølge Bourriaud konkrete modeller for mellommenneskelige fellesskap, og slik intervensjoner de i mediekulturens sosiale produksjon (Bourriaud 2007: 34). Kunstens politiske moment ligger med andre ord ikke lenger i utopien, men i de faktiske relasjoner som verkene produserer mellom publikum, og mellom verk og betrakter.

Bourriauds lesninger av hvordan 90-tallskunstnere arbeidet med sosiale relasjoner, har blitt konfrontert fra flere hold. Kunsthistorikeren Claire Bishop stiller seg for eksempel kritisk både til Tiravanijas arbeider og til Bourriauds teoretisering av dem når hun hevder at det å aktivisere betrakteren i seg selv ikke kan anses som noen demokratisk gest eller handling.

Kunstnere har arbeidet med deltakelsesstrategier opp gjennom hele modernismen, påpeker Bishop, og det holder ganske enkelt ikke lenger å anse deltakelse som ensbetydende med demokrati. Det er på tide man undersøker *hvordan* samtidskunsten adresserer sine tilskuere, og hva slags subjektposisjon verket impliserer (Bishop 2004: 78). Stiller man dette spørsmålet til Tiravanija og Bourriaud, hevder Bishop, finner man forestillinger om et helhetlig subjekt som inngår i harmoniske fellesskap med sine medbetruere. Hun mener denne subjekt- og fellesskapsmodellen ikke er kompatibel med et moderne sosialt felt som forutsetter vedvarende antagonisme mellom subjekter og posisjoner, som alltid befinner seg i en prosess av tilblivelse. Oppgaven til en politisert relasjonell kunst, konkluderer Bishop, må være å avsløre antagonismen på det sosiale feltet, ikke å produsere illusoriske fellesskapsmodeller (Bishop 2004: 68–79).

Men som Ina Blom poengterer, kan ikke de politiske implikasjonene i samtidskunstens arbeid med sosiale relasjoner gripes tilstrekkelig ut fra en modell hvor kunsten og det sosiale utgjør distinkte sfærer, hvor den ene fritt kan kommentere eller avsløre den andre. Heller ikke Bishop makter å mobilisere den nødvendige dynamikken i dette forholdet, hevder Blom, og dermed mistes viktige politiske aspekter av syne: «The point – missed again and again in the critical writing – is that there can be no single approach to artistic work with the “social,” just as there is no single sociality “out there” that can simply be accessed by artistic activity» (Blom 2007: 134). Bloms poeng er at «kunst» og «det sosiale» ikke kan forstås som essensielle og allerede gitte områder. I stedet betrakter hun det sosiale ut fra Bruno Latours *Reassembling the Social* som et tilknytningsprinsipp mellom ting som i utgangspunktet og i seg selv ikke er sosiale, et prinsipp som til stadighet genererer nye konstellasjoner av elementer (Blom 2007: 136). Det er gjennom undersøkelse av det enkelte verkets produksjon av slike konstellasjoner at vi kan nærme oss den såkalt relasjonelle kunstens politikk: «Only by paying attention to the specific *construction* of sociality in these works can their equally specific way of handling issues of tension, contradiction, and antagonism be discussed» (Blom 2007: 136). Selv om Blom undersøker kunstneriske arbeider som er av en noe annen karakter enn Faldbakkens, tilbyr hun en produktiv og grunnleggende dynamisk måte å tenke på: Det sosiale grensesnittet er ikke en gitt størrelse, men det *produseres* av betrakterens erfaringsmessige relasjon til de konstellasjoner av elementer som verkets mediegrensesnitt og konseptuelle grensesnitt kobler til hverandre.

Untitled (Pedal Pumping)

Videoarbeidet *Untitled (Pedal Pumping)* er et interessant eksempel på hvordan et sosialt grensesnitt produseres hos Faldbakken. Videoen er et samarbeid mellom Faldbakken og Lars Brekke fra 2009. Den viser en ung dame som forsøker å få start på en rød Triumph TR4. Hun pumper rytmisk på gasspedalen med sine røde flip-flopper, hvilket fyller tenningsmotoren med bensin og gjør det umulig å starte bilen. Scenen utspiller seg bak en bygning, foran en blå avfallscontainer, noen grønne søppeldunker og oljefat på paller. Plassen rundt er tom og stille. En lav og blek høstsol reflekteres vekselvis i bilens lakk, speil og frontrute. Lydsporet formidler fotens repetitive pumping på gasspedalen, som avbrytes av de sporadiske forsøkene på å vri om nøkkelen og få motoren startet. Filmen varer i to minutter og sju sekunder, fordelt på femten klipp. Kameraet innfanger kvinnen i bilen både forfra og i profil, i byste, helfigur og nærbilde, via bakspeilet, gjennom front- og sideruten, og hele tiden mens hun vekselvis pumper på gasspedalen og vrir om nøkkelen.



Skjermbilder fra Untitled (Pedal Pumping) 2009; HD video, 1/3 + IAP / SOMF/V 2009-036/1; private collection; courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo and Reena Spaulings Fine Art, New York.

Særlig markant er klippene som filmer kvinnens rød-lakkerte tær, samt et avstandsbilde skutt fra bak noen busker, som gjør kamerablikket til et voyeuristisk – nærmest tilsneket – blikk. Voyeurismemotivet er innforstått ettersom filmen approprierer den fetisjistiske Internett-sjangeren «pedal pumping»: konstruerte og reelle filmsnutter av kvinner – og i særdeleshet deres føtter – som pumper på gasspedalen uten å få startet bilen. Faldbakken og Brekke distribuerte først filmen på YouTube under brukernavnet «footloverfromoslo». Filmen fikk tittelen *True Norwegian Pedal Pumping* og oppnådde raskt flere tusen treff.⁴³ Siden har Faldbakken vist verket som en HD DVD kunstfilm ved blant annet Reena Spaulings Fine Art i New York, Museet for samtidskunst i Oslo og Ikon Gallery i Birmingham.

⁴³ I skrivende stund, oktober 2013, har filmen over 26 000 visninger på You Tube.

Det interessante ved denne videoen er ikke spørsmålet om hvorvidt den var et kunstverk allerede i mars 2009, da den først ble lastet opp på Internett. Det springende punktet er snarere hvordan dens eksistens i Google-eide YouTubes videodatabaser produserer et problematisk sosialt grensesnitt. På samme måte som med videoskulpturen innsetter Faldbakken her gallerirommet og betrakteren i et mediekretsløp. Videostatistikken til filmen på YouTube forteller oss at den har blitt vist 26 161 ganger, at første visning fra en mobil enhet var i september 2009, at det er flest menn mellom 35 og 64 år som liker filmen, og at den har blitt vist flest ganger i USA.⁴⁴ *Untitled (Pedal Pumping)* inkluderer således kunstbetrakteren i et fellesskap av menn som ser på kvinner som ikke evner å starte bilen. Sjangeren er eksplisitt kjønnsstereotypisk, og i et kjønnsperspektiv er den problematisk: kvinnene – gjerne iført korte skjørt og høye heler – fremstilles som grunnleggende inkompetente, og deres rolle er utelukkende å være objekt for et mannlig blikk representert ved kameraet og legemliggjort av mange tusen registrerte, dog ofte anonyme, YouTube-brukere.

Untitled (Pedal Pumping) er et arbeid som distribueres via to forskjellige mediegrensesnitt. Det ene er oppsettet av skjerm og DVD-spiller som verket har i kunstgalleriet. Det andre er YouTubes mediegrensesnitt. Mellom disse produseres en rekke konseptuelle grensesnitt mellom medieformater, mellom kunst og underholdning (som er filmens kategorisering på YouTube), mellom ulike måter å se på, mellom kunstbetrakteren og voyouristen. Her kan man gjerne påpeke at filmens umiddelbare bedrift er å substituere forestillinger om formmessige og materielle forskjeller mellom kunst og ikke-kunst til fordel for en ren institusjonell forskjell.⁴⁵ Men viktigere enn at Faldbakken og Brekke resirkulerer en snart hundre år gammel institusjonskritisk gest, er det at arbeidets konstellasjoner av mediegrensesnitt og konseptuelle grensesnitt produserer et sosialt grensesnitt som intervensjoner i mediekulturen. Filmen rommer ingen sosial kritikk av, eller kommentar til, pedal pumping-sjangeren, den er ikke gjort i et ironisk formspråk som distanserer den fra andre filmer i samme sjanger. Den etablerer ganske enkelt en situasjon hvor YouTube-brukere og kunstbetraktere ser på den

⁴⁴ YouTube har redusert tilgangen på statistisk informasjon om videoene siden jeg undersøkte dette i 2011. Nå inkluderes kun statistikk over hvor mange ganger en film har blitt sett, mens man tidligere altså kunne undersøke seermassens formatvalg, samt dens geografiske og kjønnsmessige spredning. Med andre ord er antall visninger (26161) datert oktober 2013, mens de øvrige opplysningene er datert til 02.03.2011.

⁴⁵ Dette grepet er readymadens selve bestemmelse og har følgelig (i alle fall) vært i omløp siden Duchamps *Bicycle Wheel* (1913). *Untitled (Pedal Pumping)* er riktig nok ingen ready-made – de to kunstnerne har produsert filmen fra grunnen av, men den noe forslitte institusjonskritiske gesten forblir den samme: Filmen får karakter av kunstverk idet den entrer galleriet.

samme filmen, et sosialt grensesnitt hvor brukerne neppe vet at det er en kunstfilm, og hvor betrakterne ikke behøver å vite at filmen har sitt eget liv på YouTube.⁴⁶

Den konseptuelle spenningen mellom filmens to mediegrensesnitt er verdt en kommentar. Både HD DVD og YouTube-videoen utgjør digitale lagringsformater, men der hvor den første er en discbasert løsning fra Toshiba, er den andre nettverksbasert og lagret på server. Toshiba produkt er en industrielt produsert fysisk DVD-plate, som en må kjøpe før en spiller den av på en tilpasset spiller. YouTubes produkt er i utgangspunktet en plattform for opplasting av brukergenerert innhold som ligger på nettet, og som er tilgjengelig for alle med en nettverkstilkobling. Det første utgjør taperen i mediehusenes formatkrig om hvem som skulle overta etter DVD-formatet, mens YouTube – som altså eies av Google – tilhører det absolutte, teknologiske og økonomiske vinner sjiktet i 00-tallets mediekultur.⁴⁷

De ulike mediegrensesnittene som *Untitled (Pedal Pumping)* realiseres i, setter to lagringsformater og to økonomier opp mot hverandre. Med Yochai Benklers begreper kan vi si at det ene tilhører en «industriell informasjonsøkonomi», mens det andre tilhører en «nettverksbasert informasjonsøkonomi» (Benkler 2006: 32). Den ene økonomien produserer produkter. Den andre økonomien produserer subjektiviteter, det vil si, kreative produsenter av medieinnhold. Som vi husker fra forrige kapittel, er økonomisk og sosial produksjon sammenfallende hos foretak som YouTube. Firmaets markedsverdi øker proporsjonalt med dets produksjon av subjektiviteter: Jo flere brukere som investerer sine kreative kapasiteter i bidrag til nettstedet, jo flere som tar agens, kommuniserer, kritiserer og laster opp, jo større verdi har den reklameplassen som YouTube lever av å selge. Slik stiller *Untitled (Pedal Pumping)* opp et konseptuelt grensesnitt mellom et utdatert lagringsformat og et høyaktuelt maskineri for subjektivitetsproduksjon.

Å lese *Untitled (Pedal Pumping)* som en grensesnitteroperasjon handler altså mer om å vektlegge hva arbeidet gjør, enn om å spørre hva filmen betyr. Verket lar betrakteren inngå i

⁴⁶ I utstillingen *Shocked Into Abstraction*, ved Museet for samtidskunst i Oslo, hadde filmen, som de fleste andre arbeidene, en lang og fortolkende bildetekst. Andre steder har den blitt vist utelukkende med tittel.

⁴⁷ Toshiba tapte kampen om å bli det foretrukne optiske lagringsformatet mot Blu-ray Disc, og de avsluttet all produksjon og promotering av HD DVD i februar 2008. Foruten Toshiba besto HD DVDs promoteringsgruppe av blant andre NEC og Sanyo Electric, mens den «seirende» BDA (Blu-ray Disc Association) utgjør «a group of the world's leading consumer electronics, personal computer and media manufacturers (including Apple, Dell, Hitachi, HP, JVC, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony, TDK and Thomson)» (Blu-ray.com 2013).

en konstellasjon av materielle, konseptuelle og sosiale forhold som er karakteristisk for det å leve i en digitalteknologisk mediekultur. Vi er daglig i berøring med digitalt medieinnhold «på avveie», og når kunsten mobiliserer slikt innhold, *må* vi ikke nødvendigvis lese det som en problematisering av original/kopi, innenfor/utenfor, kunst/ikke-kunst. Kjetil Jakobsen bemerker for eksempel at «under conditions of deterritorialization and universalized digitization, power resides less with he who owns "the original" and more with those companies – like Google – who control the means for systematizing information and making it available on a global scale» (Jakobsen 2010: 139). *Untitled (Pedal Pumping)* stiller ikke spørsmål ved kunstinstusjonens status. Den etablerer et nytt sosialt grensesnitt i spennet mellom to svært forskjellige «bruker»-segmenter og stiller således snarere spørsmål ved den infrastrukturen av relasjoner som kontrollerer informasjonsstrømmene, og som muliggjør at slike sosiale grensesnitt oppstår. Filmen produserer en sosial relasjon som for kunstbetrakteren nok vil knyttes til et visst ubehag. Men slike relasjoner inngår vi i stadig vekk i en anarkivisk mediekultur preget av konstant overføring via teknologiske infrastrukturer, som fra et brukerståsted er ugjennomtrengelige og uoversiktlige.

Avhandlingens to første kapitler har dreid seg om å utvikle et teoretisk fundament, som tillater oss å lese Faldbakkens kunst og litteratur fra et medieperspektiv. I kapittel 1 argumenterte jeg for at en slik lesning må undersøke Faldbakkens operasjoner i det immanente feltet jeg kaller 00-tallets mediekultur. I dette kapitlet har jeg foreslått å analysere disse operasjonene som grensesnittoperasjoner. Mitt argument er at vi ved å undersøke relasjonene mellom et verks mediegrensesnitt, konseptuelle grensesnitt og sosiale grensesnitt vil kunne beskrive hvordan Faldbakken utforsker og artikulere former for subjektivitetsproduksjon som er brer om seg i 00-tallets mediekultur. Jeg kommer ikke til å forholde meg slavisk til grensesnittbegrepet i de lesningene som følger, men jeg bruker det for å tegne opp en rute gjennom den relasjonelle økonomien som Faldbakkens arbeider mobiliserer. Poenget med de tre grensesnittbegrepene er fremfor alt å fremholde relasjoner mellom materielle, konseptuelle og sosiale forhold hos Faldbakken, for det er gjennom disse relasjonene at hans arbeider intervenserer i mediekulturens subjektivitetsproduksjon.

Kapittel 3

Konseptuelle grensesnitt i *The Cocka Hola Company*

Faldbakkens første roman, *The Cocka Hola Company* (2001), avslutter med at misantropen Sempel, romanens protagonist, absorberes av en toleranselogikk han har brukt flere år av livet sitt på å motarbeide. Sempel sitter fengslet for legemsbeskadigelse etter å ha dopet ned og tatovert FASCINATION over magen på en middelaldrende tekstilkunstner. Nå er han redd for at hans årelange arbeid med lignende hataksjoner skal ha vært forgjeves, og han lar seg derfor intervjuet på direktesendt tv i et desperat håp om at hans virksomhet skal sette spor etter seg. «HØR PÅ HVA JEG SIER TIL DEG, DA... VI ER I HÆLVETE!» brøler Sempel til showets programleder:

TING BLIR FAEN IKKE BEDRE ENN DE ER I FORPULTE SKANDINAVIA
AKKURAT NÅ, OG HVA BETYR DET? HÆ? NILSEN? HVA BETYR DET? DET
BETYR AT FOLK KOMMER TIL Å VÆRE LIKE FORPULT KJIPE SAMME FAEN
HVOR BRA DET BLIR. VI ER I HÆLVETE! OG VI KOMMER ALLTID TIL Å VÆRE I
HÆLVETE! (Rasul 2004: 453).⁴⁸

Publikum jubler «JAAAA!», og romanen gjør det dermed klart at Simpels prosjekt er mislykket. Sempel hevder å befinne seg i et samfunn hvor enhver holdning eller livsstil utgjør et hyklersk uttrykk for det bestående, et samfunn hvor det har gått mote i å være både fascinerende og kulturskeptisk, og hvor det følgelig er nærmest umulig å etablere en posisjon på utsiden. Hans strategi er derfor å aksjonere mot alt som smaker av fellesverdier, det være seg «tillit, troverdighet, omsorg, omtanke, fornuft, nytte, regelmessighet», eller «hjelp, medlidenhet, medfølelse, empati, sympati, berikelse, forståelse, godhet, snillhet, sunnhet, sannhet, styrke, [...] godkjennelse, fellesløft, fellesskap, lykke, likhet, brorskap, høflighet, demokrati, velferd, osv. ...» (TCHC: 343–344).

Ved å mobbe barnehagebarn til de begynner å gråte, eller ved å skjelle ut pensjonister i heisen forsøker Sempel å generere noen destruktive stikk som samfunnet ikke kan tolerere, og på den måten oppnå en slags opposisjonell posisjon. Men når han til slutt i romanen lar seg intervjuet

⁴⁸ Rasul, Abo. 2004 [2001]. *The Cocka Hola Company. Skandinavisk misantropi*. Oslo: Cappelen. Heretter referert til som TCHC i litteraturhenvisningene, etterfulgt av sidetall.

på TV, blir Simpels opprør raskt til et bilde på et av Guy Debords argumenter fra *The Society of the Spectacle*: «[D]issatisfaction itself becomes a commodity as soon as the economy of abundance develops the capacity to process that particular raw material» (Debord 2006: 29). Simpels misnøye viser seg å være en førsteklasses råvare i underholdningsøkonomien. Hans eget motstandsarbeid er akkurat like fascinerende som det «kulturarbeidernes fascinasjonsdiktatur» han forsøker å motarbeide. Ikke bare ender han opp med å bekrefte objektet for sin kritikk, men hans eget ønske om å stå på utsiden, om å gå motstrøms, viser seg å være noe alle tilskuerne identifiserer seg med. Simpels posisjon er i siste instans konvensjonell. Faldbakken lar ham ende opp som en parodi på seg selv.

The Cocka Hola Company omhandler miljøet rundt pornofilmselskapet DESIREVOLUTION. Foruten den aparte kjernefamilien til Simpel – bestående av den zanzibarske pornofilmskuespillerinnen Moor og deres carpacciospisende og sosialt dysfunksjonelle sønn Lonyl – utgjør DESIREVOLUTION en broket forsamling karakterer som utfører diverse «samfunnskritiske» operasjoner finansiert av overskuddet fra pornofilmproduksjonen. Ritmeester er selskapets pornoideolog. Han vurderer samtlige av DESIREVOLUTIONS pornofilmer og har gående et isolasjonsprosjekt som innebærer at han har kuttet all menneskelig kontakt, og at han aldri forlater den 22 kvadratmeter store leiligheten sin. Hans Foster (PappaHans) er pornofilmprodusent og far til pornofilmskuespiller Casco. Fra sin leilighet holder PappaHans orden på arkivene over alle datterselskaper og prosjekter som pornofilmsalget finansierer. I tillegg til Simpels intervensjoner i det sosialdemokratiske hverdagslivet og Ritmeesters isolasjonsprosjekt, er karakteren Speedos tvangsalkoholikerprosjekt det mest sentrale. Speedo har forpliktet seg på å bli alkoholiker mot at DESIREVOLUTION gir ham kreditt ved byens vesentlige skjenkesteder.

I dette kapitlet undersøker jeg hvordan DESIREVOLUTION konsiperes som et konseptuelt grensesnitt mellom et avantgardistisk frigjøringsinitiativ og et økonomisk nettverksforetak. Hensikten er ikke å parkere virksomheten i én av disse kategoriene, men å vise frem den brytningen mellom kunst og liv, avantgarde og kapitalisme, emansipasjon og kontroll, som dette konseptuelle grensesnittet genererer. Vi skal se at DESIREVOLUTIONs funksjon i *The Cocka Hola Company* er å latterliggjøre en kritisk-teoretisk kunstdiskurs og å anskueliggjøre former for subjektivitetsproduksjon i mediekulturen.

Som konseptuelt grensesnitt mellom avantgardistisk frigjøringsinitiativ og økonomisk nettverksforetak inngår DESIREVOLUTION i Faldbakkens arbeid med å kartlegge en mediekultur hvor den avanserte kapitalismens immaterielle produksjonskretsløp i økende grad integrerer våre kreative, kommunikative og kritiske kapasiteter som råvarer i produksjonen av økonomisk verdi. Romanen beskriver en situasjon hvor informasjonshåndtering, kommunikasjon og produksjon av sosiale relasjoner er viktigere enn vareproduksjon, og hvor avantgardens ambisjoner om å forene kunst og livspraksis for lengst er realisert av kapitalistiske livsstils- og livsdesignstrategier.

Jeg begynner med å utforske DESIREVOLUTION som avantgardistisk frigjøringsinitiativ. Dette er romanens parodiske moment, hvor romanteksten repeterer og stiller spørsmål ved overleverte forestillinger om forholdet mellom kunst og samfunn gjennom karakterenes avantgardistiske og kritisk-teoretiske affiniteter. Deretter ser jeg nærmere på hvordan DESIREVOLUTION fremstilles som en eksemplarisk bedrift i den avanserte kapitalismens immaterielle produksjonskretsløp, og hvordan karakterenes kritiske disposisjoner gjør dem blinde overfor dette forholdet. Endelig leser jeg karakteren Speedos tvangsalkoholikerkontrakt som et eksempel på hvordan Faldbakkens grensesnitarbeid problematiserer former for subjektivitetsproduksjon i mediekulturen.

DESIREVOLUTION som avantgardistisk frigjøringsinitiativ – romanens parodiske moment

Ifølge Linda Hutcheons bok *A Theory of Parody* begrenser ikke parodien seg til latterliggjørende allusjoner av lett gjenkjennbare enkeltverk. Parodiens «bakgrunnstekst», det som parodieres, kan like gjerne være en konvensjon eller kunstform, en stil eller en sjanger (Hutcheon 2000: 1–29). For Hutcheon er parodien en type intertekstualitet, en forskjøvet repetisjon (repetition with a difference) av en annen kodet diskurs, som involverer en form for kritisk distanse (Hutcheon 2000: 16, 32). Det er ikke min hensikt å tilbakeføre Faldbakkens roman til én bestemt teoretiker eller kunstnerisk praksis. I det følgende vil jeg imidlertid trekke frem Hal Fosters kritikk av moderne design, Peter Bürgers beskrivelse av den historiske avantgarden og Guy Debords situasjonistisk-avantgardistiske kritikk av spectacle-samfunnet for å vise hvordan *The Cocka Hola Company* parodierer teorier og praksiser som

forsøker å posisjonere seg kritisk overfor den rådende samfunnsstrukturen, og som tillegger kunsten et emansipatorisk potensial i dette arbeidet.

DESIREVOLUTION er et konsern hvis hovedintensjon er å drive motstandsarbeid mot «[h]vordan ting og tang og normer og regler og strukturer og mekanismer og dritt fungerer ute i verden» (TCHC: 337). For å besørge inntjening til det kritiske arbeidet har DESIREVOLUTION innrettet kjernevirksomheten sin i et pornofilmproduksjonsselskap. Selskapet ble opprettet av Simpel og PappaHans «for å gi oss selv økonomisk frihet – en forutsetning for å kunne problematisere ... eller tenke over omgivelsene våre» (TCHC: 450). Simpel beskriver her en modell hvor samfunnskritikk forutsettes av en form for autonomi. For å kunne problematisere må tanken fris fra økonomiske bånd som for eksempel lønnsarbeidet. Etersom autonomien besørges gjennom et økonomisk foretak, er konstruksjonen i utgangspunktet paradoksal. Dette gjør dissidentene til selve innbegrepet av det samfunnet de ønsker å kritisere.

Men så er det heller ikke DESIREVOLUTIONs prosjekt å velte den rådende samfunnsordenen. De er ikke en revolusjonær gruppe. Virksomheten er snarere konsentrert rundt subversjoner og overskridelser av normer og symboler. For eksempel mener PappaHans at «det ligger et kritisk potensiale som er uten like i tvangsalkoholikerprosjektet [til Speedo]», som handler om å drikke seg til døde for å undergrave de forutsetningene for godt borgerskap han fikk overlevert fra sin far. Denne investeringen i symbolers og aksjoners «kritiske potensial» parodierer hvordan en rekke kritiske kunstpraksiser og kritiske teorier gjennom det siste hundreåret har søkt etter posisjoner hvorfra man fritt kan tenke tanker eller utføre praksiser som yter motstand mot det samfunnet man er nedsenket i.

Kritisk-teoretiske perspektiver gir seg til kjenne på flere nivåer i *The Cocka Hola Company*. Romanen fører en metadiskurs om forholdet mellom kunst og samfunn, ikke minst gjennom Simpels tirader. Hans evne til å mobilisere kritisk energi er tilsynelatende utømmelig, og strekker seg fra de mest obskure perspektiver på relativt hverdagslige situasjoner, til kritisk-teoretiske haranger mot, vel, kritisk-teoretiske perspektiver. I sitatet nedenfor raljerer han over den samfunnsmessige konvergensen av design, arkitektur og kunst:

[D]u kan holde på med å ramse opp alle syke jævla posisjoner som folk tvinges inn i på grunn av den mentalitets- og holdningsskapende og mentalitets- og holdningsekspanderende jævla designinnstillingen som den har grisestjålet fra den kjipe jævla arkitektinnstillingen som den igjen har grisestjålet fra den helvetes jævla kunstholdningen som liksom i utgangspunktet

skulle speile og problematisere den psyko-verdenen den sto midt oppe i, men som ender opp, til syvende og sist, og med raskere og raskere omløpshastighet, på stuebordet til det jævla psyko-huet som den i utgangspunktet skulle kritisere, fordi psyko-huet plutselig har fått progresjonskunst-aktig selvkritisk holdning stappet inn i den forpulte jævla hjernen sin via den jævla hælvetes designen, som igjen sitter der og tror den har gjort en god gjerning ved å ha sirkulert den i utgangspunktet dødfødte kritikken, tre hundre og seksti jævla grader og pumpet den inn i verden igjen som den verst tenkelige dekadente overskuddsnazistiske tenkemåten verden noensinne har sett, på den verst tenkelige måten pumper designen, stakk blind for hvilket materiale den befatter seg med, alt den kommer over av utdaterte kunstneriske posisjoner tilbake igjen i verdens jævla rasshøl med et gedigent OSCAR MIETWOHN-designet klyster ... (TCHC: 294–295).

Simpel legger for dagen en analytisk bevissthet om hvordan kunstens kritiske spillerom absorberes og selges ut igjen av arkitektur og design. Han tegner opp et kretsløp av appropriasjon og rekuarasjon hvor estetiske praksiser sirkulerer og nivellerer ethvert kritisk perspektiv.⁴⁹ Hans problem er ikke bare at designen stjeler kritiske perspektiver fra kunsten, men at den også gjør kritikk til en vare som konsumeres av forbrukerne slik at det går inflasjon i kritiske perspektiver i det samfunnssegmentet man i utgangspunktet ønsket å kritisere. Dette problemet nærer opp under Simpels hat mot velmenende kulturarbeidere, et hat som motiverer hans overgrep på tekstildesigneren Monica B. Lexow.

Til tross for at ordflommen er overstrødd med bannord og obskøniteter, finner Simpels utfall mot design-kulturen sin plass i en kritisk tradisjon av venstreorienterte teoretikere som ser med bekymring på en vestlig mediekultur hvor distinksjonene blir stadig mer diffuse. Sitatet ovenfor tangerer for eksempel flere av Hal Fosters argumenter fra tittleessayet til boken *Design and Crime* (2002a). Foster hevder at vi befinner oss i en kultur hvor «the aesthetic and the utilitarian are not only conflated but all but subsumed in the commercial, and everything – not only architectural projects and art exhibitions but everything from jeans to genes – seems to be regarded as so much *design*» (Foster 2002a: 17).

Foster tillegger designen en nøkkelrolle i tre av den avanserte kapitalismens avgjørende mekanismer: 1) Design er avgjørende i en økonomisk orden hvor det masseproduserte objektet skal fremstå som skreddersydd for forbrukeren, 2) hvor man i større grad kjøper innpakningen enn produktet, og 3) hvor digitalisering og beregning tillater grader av produktdesign som er i ferd med å forandre måten man tenker produkt på (Foster 2002a: 19–21). Foster anser designen for å inngå i det han kaller «a greater revenge of capitalism on

⁴⁹ Rekuarasjon er de internasjonale situasjonistenes begrep for det kapitalistiske samfunnets absorbering og ufarliggjøring av avantgardens kritiske praksis.

postmodernism – a recouping of its crossings of arts and disciplines, a routinization of its transgressions» (Foster 2002a: 25). I forlengelse av dette tar Foster til orde for en strategisk autonomiestetikk på kunstfeltet. Samtidskunsten må reetablere distinksjonene, hevder Foster, for å skaffe til veie det nødvendige «spillerommet» som tanken behøver for å unndra seg et kretsløp av produksjon og forbruk som aldri har vært strammere.⁵⁰

Simpels perspektiv sammenfaller altså med Fosters syn på at design bidrar til å gjøre diffuse de distinksjonene som er nødvendige for å etablere et kritisk «spillerom» overfor det bestående. Men der hvor Foster mener motspråket kan mobiliseres i en ny og politisk motivert autonomiestetikk, ligner DESIREEVOLUTIONs praksis tvert imot på avantgardistiske øvelser i å *oppheve* kunsten i livspraksis.

En avantgardistisk impuls

Det er i det hele tatt lite som skiller flere av underprosjektene i DESIREEVOLUTION fra performance-baserte kunstprosjekter kjent fra historien. Både Ritmeesters isolasjonsprosjekt og Speedos tvangsalkoholikerprosjekt grenser til en type performancebasert kroppskunst. For eksempel er Ritmeesters prosjekt kontraktfestet og ser slik ut:

Ritmeester har kuttet all menneskelig og sosial kontakt. Han har låst seg inne i leiligheten sin og skal føre livet sitt derfra under følgende tre vilkår:

1. Korrespondanse skal skje via brev, ikke elektronisk; elektroniske brev ligger altfor nært opp til en ansikt-til-ansikt-dialog.
2. Eisenmann er matvare- og vareleverandøren og således den eneste som har lov til å sette bena innenfor døren til Ritmeester, med det forbehold at Ritmeester holder monolog under hele

⁵⁰ Foster fremsetter behovet for autonomi flere steder i *Design and Crime*: «Like essentialism, autonomy is a bad word, but it may not always be a bad strategy: call it strategic autonomy» (Foster 2002a: 102–103). Begrepet spillerom forekommer i tittleessayet og er lånt av Karl Kraus' "spielraum", som Foster oversetter til "running room" (Foster 2002a: 16). Kunstens spillerom er for Foster det kritiske armslaget som kunsten behøver overfor kapitalismen, men som nå er i ferd med å forsvinne, og som bare kan gjenopprettes med et autonomibegrep som kan skille kunst fra ikke-kunst. Dermed ser Foster ut til å bevege seg tilbake mot en adornittisk posisjon han tok avskjed med for over 20 år siden, i introduksjon til *The Anti Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*: «The adventures of the aesthetic make up one of the great narratives of modernity: from the time of its autonomy through art-for-art's-sake to its status as a necessary negative category, a critique of the world as it is. It is this last moment (figured brilliantly in the writings of Theodor Adorno) that is hard to relinquish: the notion of the aesthetic as subversive, a critical interstice in an otherwise instrumental world. Now, however, we have to consider that this aesthetic space too is eclipsed – or rather, that its criticality is now largely illusory (and so instrumental). In such an event, the strategy of an Adorno, of 'negative commitment,' might have to be revised or rejected, and a new strategy of interference (associated with Gramsci) devised» (Foster 2002b: xvii).

besøkstiden; Eisenmann kan ikke svare på tiltale eller stille spørsmål mens han er der. All form for dialog skal utebli. Eisenmann skal sørge for å overbringe tilstandsrapporter til konsernet.

3. Ritmeester skal evaluere DESIREVOLUTION-videoproduksjonene. Det går ikke an å overprøve-, på noen måte spørsmålstille- eller forespørre om utdypelse av DESIREVOLUTION-videoproduksjonsevalueringene. Ritmeester har siste ordet. Eisenmann skal sørge for å overbringe evalueringene/rapportene til konsernet (TCHC: 128).

Formatet for Ritmeesters prosjekt, en kroppslig praksis som fortløpende dokumenteres og som er strengt regulert av en kontrakt eller erklæring, er nærmest et sjangerkjennetegn innenfor kroppsbasert performancekunst. Selve isolasjonsprosjektet har flere likhetstrekk med den taiwansk-amerikanske kunstneren Tehching Hsiehs *One Year Performance 1978–1979*, hvor han levde fullstendig isolert i et bur i sitt studio på Manhattan. Prosjektet ble rapportert ved at vennen, Cheng Wei Kuong, som var innom daglig for å besørge mat og rengjøring, tok et daglig bilde av Hsieh.⁵¹ Kunstneren selv var underlagt kontraktfestet kommunikasjonsforbud gjennom hele perioden.

Også Simpels intervensjoner har en aura av performancekunst som blant annet kan minne om den amerikanske kunstneren Vito Acconcis arbeider fra begynnelsen av 70-tallet. Acconcis performancearbeider kunne for eksempel bestå i å forfølge tilfeldige mennesker på gaten inntil de entret et privat rom som i *Following Piece* (1969), å stille seg svært nær tilfeldig utvalgte betraktere i kunstgalleriet helt til de trakk seg unna som i *Proximity Piece* (1970), eller å husere i et kjellerlokale i Soho, med bind for øynene og bevæpnet med stålrør som han konfronterte inviterte betraktere med, som i *Claim* (1971) (Foster, Krauss, Bois og Buchloc 2007: 567). Performancekunstens dokumentasjonsbehov, manifestert i kontrakter og rapporter, og ikke minst dens sammensmelting av kunst og livspraksis, er gjenkjennbar i Simpels og Speedos prosjekter, men også hos karakteren Fazil som selger konsernets pornofilmer under disken på sin børeksjappe. Fazil og Simpel leverer jevnlig rapporter om prosjektene sine til DESIREVOLUTIONs oppdateringsmøter, mens Speedos prosjekt er initiert i en kontrakt og verifisert gjennom videodokumentasjon. Og hva er det som skiller prosjekt og liv hos Fazil når han spiller ut klisjeen om den hyggelige tyrker – «samfunn lever på klisjé, ikke sant, så å *vaare* en klisjé vekke ingen åppsikt» (TCHC: 185)? Eller hva skiller

⁵¹ Hsiehs performanceprosjekter innledes av trykte erklæringer av denne typen: «I, Sam Hsieh, plan to do a one year performance piece, to begin on September 30, 1978. I shall seal myself in my studio, in solitary confinement inside a cell-room measuring 11' 6'' x 9' x 8'. I shall NOT converse, read, write, listen to the radio or watch television, until I unseal myself on September 29, 1979. I shall have food every day. My friend, Cheng Wei Kuong, will facilitate this piece by taking charge of my food, clothing and refuse» (Heathfield og Hsieh 2009: 66).

prosjekt og liv hos Speedo, som faktisk *er*, som et resultat av sitt prosjekt, tungt alkoholisert? Jeg hevder ikke at Hsieh og Acconci utgjør referenter som romankarakterenes prosjekter alluderer direkte til, men det er liten tvil om at Faldbakken med DESIREVOLUTION repeterer – og forvrenger – en måte å forholde seg kritisk til samfunnet på som er nært beslektet med diverse avantgardekunstneres utfordring av grenseoppgangene mellom kunst og livspraksis.

At romanen parodierer en kunstdiskurs, kommer kanskje tydeligst til uttrykk der hvor Sempel reflekterer over Speedos tvangsalkoholikerprosjekt. I den følgende passasjen lytter pornofilmskuespilleren Tiptop uinteressert til hvordan Sempel, som sitter på toalettet, formulerer noe som ligner en avantgardistisk kunstfilosofi:

Sett at man spør seg, da, Tiptop ... Hva faen er det ... hva er det som skiller Speedos prosjekt fra de største, mest tragiske jævla verkene i kunsthistorien? Hæ? Hæ? [...] Alle elementene er der, fortsetter han, alle kjennetegnene som man får tutet ørene fulle av fra kuturhistorikere av alle slag; bruk fire år på å male taket i et kapell eller seks år på å male endeveggen, Speedo ligger midt imellom med sine fem. Rytme og spenNNuhh ... plupp ... bølgedalene mellom nykterhet og rus, illusjon og virkelighet, aktivitet og passivitet, Speedo har faenmeg sittet de siste fem åra og laget en komposisjon, Tiptop, det er nattevakten vi snakker om for faahhen ... plopp, BLOPP ... men for å fyre litt opp under stilhistorien heeEr ... BLOOIPP! plipp ... Ehh, så har, jeg mener, alt kan ikke være en eneste lang stiløvelse heller, du finner ikke ett jævla stort kunstverk uten tragedie ... BLLLOOOOPP, BLOLOPP ... tenk Holbein, Tiptop, tenk Holbein, Holbeinportretter, de er bestillingsverk ikke sant? De streiteste, mest *stylish*e portrettene du kan tenke deg, ren flinkhet, ikke sant, rene stiløvelser ... BLLLOPPP ... Men er de uskyldige? Er deEHH ... bloppblopp ... er de tannløse, kanskje? ... er de uten jævla erkjennelsemessig sprengstoff, Tiptop, ikke noe TNT? Nei, jeg tror ikke det, gitt ... BLOOPBLOLOPP ... for selv det snilleste Holbeinportrettet er et *memento*, Tiptop, *memento mori* [...] Det er Speedos verk, en diger og graverende *memento mori*-komposisjon ... plopp ... BLALAPP ... Speedo minner deg på det, og hans påminnelse står faen ikke tilbake for noe gammelt surt maleri ... forgjengelighet ... vilkårlighet, han påkaller hukommelsen din! ... Livet hans blir tragisk, javel, men hvor viktig blir det ikke!? (TCHC: 89–91).

Det første vi legger merke til i dette sitatet, er den visuelle og lydige oppstykkingen av avsnittet. Simpels i og for seg overraskende interesse for Holbein-portretter ledsages av en infantil fiksering på at han gjør fra seg mens han snakker. Passasjen etablerer en profanert kunstdiskurs, hvor Simpels kroppsslyder står i motsetning til hans noe oppstyltede sammenligning av Holbeins portretter og Speedos tvangsalkoholikerprosjekt. Men hva slags kunstdiskurs er det som føres her? Sempel bruker Holbein for å beskrive Speedos tvangsalkoholikerprosjekt som et arbeid hvor kunstens potensial er innløst i hans livspraksis. Slik påkaller Sempel en bestemt måte å snakke om kunst på, han repeterer en diskurs som ikke har med renessanseportretter å gjøre, men som er nært knyttet til det forrige århundrets

avantgardebevegelser: Han omtaler Speedos prosjekt som et prosjekt hvor kunst og liv smelter sammen. Passasjen knytter dermed DESIREVOLUTIONs kritiske aspirasjoner til avantgardehistoriens kanskje mest omtalte problem: forsøket på å oppheve kunsten ved å realisere den i livspraksis.

Den historiske avantgarden

Ifølge Peter Bürger var dette forsøket den historiske avantgardens bestemmelse. Det tidlige 1900-tallets dada- og surrealisme-bevegelser artikuleres historisk som et angrep på den borgerlige kunstens autonomi, skriver Bürger. Den borgerlige kunsten hadde som funksjon å fremstille borgerlig selvbevissthet i et stadig mer moderne samfunn. Der hvor borgerens livspraksis var underlagt formålsrasjonelle mekanismer som medførte ikke-identitet, kunne den autonome kunsten, som var «strengt adskilt fra livspraksis», tilby en erfaring av identitet: «I kunsten kan den borger som i sin livspraksis er redusert til en delfunksjon (formålsrasjonell handling) oppleve seg selv som «menneske»» (Bürger 1998: 82). Det var dette paradigmet avantgardistene gjorde opprør mot, hevder Bürger, gjennom forsøket på å realisere kunsten i hverdagslivet og på denne måten etablere en ny og ikke-formålsrasjonalisert livspraksis:

De europeiske avantgardebevegelserne lar seg bestemme som angrepet på kunstens status i det borgerlige samfunn. Det som neget er ikke et tidligere kunstuttrykk (en stil), men kunstinstitusjonen som adskilt fra menneskenes livspraksis. [...] Avantgardistene tok altså sikte på å oppheve kunsten – en «opphøvelse» i Hegels forstand: Kunsten skal ikke ganske enkelt ødelegges, men overføres til livspraksis, der den, om enn i forvandlet form, bevares (Bürger1998: 82).

Imidlertid maktet ikke den historiske avantgarden å oppheve kunstinstitusjonen, men endte ifølge Bürger i stedet opp med å utvide den. Han konkluderer med at det borgerlige samfunnet ikke tillater en realisering av kunsten i livspraksis, annet enn gjennom kulturindustriens «falske opphevelse av den autonome kunsten» (Bürger 1998: 89). I det senkapitalistiske samfunnet begår underholdningslitteraturen og vareestetikken en pervertert realisering av den historiske avantgardens intensjoner, hevder Bürger (1998: 89). Han spør seg – slik Foster gjør tjue år senere – om det ikke er like fornuftig å opprettholde et strengt skille mellom kunst og livspraksis slik at den autonome kunsten kan besørge tankens frihet fra samfunnets formålsrasjonalitet.

Det er dette kunst/liv-problemkomplekset Simpel går i dialog med, når han omtaler Speedos tvangsalkoholikerprosjekt som et kunstverk: Kunsten har et potensial som overført til livspraksis, vil kunne bidra til å undergrave det bestående. Men der hvor Bürger anser det avantgardistiske prosjektet som avsluttet, finner Simpel et stort og uforløst potensial. Denne troen på det kritiske potensialet i foreningen av kunst- og liv knytter Simpel og DESIREVOLUTION til en neoavantgardistisk linje i modernismens historie hvor ulike kapasiteter fra tid til annen har investert i og repetert avantgardistisk tankegods. Simpels refleksjon rundt Speedos prosjekt slekter for eksempel på et kunstsyn artikulert og (forsøkt) praktisert av Guy Debords gruppe av kunstnere og intellektuelle, som i perioden mellom 1957 og 1972 gikk under navnet Situasjonistisk Internasjonale.

Guy Debords Situasjonistisk Internasjonale

Debord analyserer det fremvoksende forbrukersamfunnet som et selvlegitimerende system. Han hevder at den avanserte kapitalismen har blitt selvtilstrekkelig ved å produsere behov for sine egne produkter. Mennesket har blitt en passiv tilskuer til alle de samfunnsmessige uttrykksformer (kunst, underholdning, nyheter, reklame osv.) som bekrefter vareformens allestedsnærvær, og som følgelig maskerer kapitalismens splintring av det sosiale bånd (Debord 2006). I et slikt samfunn – the society of the spectacle – er det ifølge Debord avantgardens oppgave å produsere revolusjonær bevissthet (Bolt 2004: 30). Nøkkelen til denne oppgaven finner han i opphevelsen av kunsten i livspraksis, en oppgave han mener at verken Dada eller surrealismen har innfridd. I programerklæringen «Report on the Construction of Situations and on the Terms of Organization and Action of the International Situationist Tendency» (1957) hevder Debord at Dadas grunnleggende negativitet leverte et betydelig slag mot den borgerlige idéen om kultur, men at negativiteten også gjorde gruppens oppløsning uunngåelig (Debord 2002a: 32). Surrealistene bibrakte på sin side en ny livspraksis gjennom sin utforskning av begjær og overraskelse, skriver Debord, men deres investering i den ubevisste imaginasjon ble raskt forvandlet til ufarlig varemessig okkultisme (Debord 2002a: 33).

En moderne avantgarde måtte forene potensialet i disse to bevegelsene, og det var nettopp dette Situasjonistisk Internasjonale var til for: «Dadaism sought to *abolish art without realizing it*; surrealism sought to *realize art without abolishing it*. The critical position since

developed by the *situationists* has shown that the abolition and realization of art are inseparable aspects of a single *transcendence of art*» (Debord 2006: 106). Situasjonistenes formål var ikke analyse av livet, men en utvidelse av det gjennom konstruerte situasjoner hvis umiddelbare stemning og flyktige utstrekning kunne forårsake brudd i den falske bevisstheten som spectacle-samfunnet produserte. Deres virkemidler i konstruksjonen av situasjoner var blant annet «derivé», som gikk ut på å drive vilkårlig gjennom byen på leting etter følelsesmessige intensiteter, og «détournement», som besto i å forvrengte estetiske artefakter ved å rive dem ut fra sin kontekst og sette dem inn i en ny (Marcus 1990: 158).

I *The Cocka Hola Company* innfanger Simpel Speedo i noe som kan ligne på en situasjonistisk kunstoverskridelse, når han hevder at Speedos tvangsalkoholikerprosjekt har et erkjennelsesmessig potensial som ikke står tilbake for kunstens. Speedo forener potensialet i Dada og surrealismen, han fornekter kunsten – dette er ikke noe «surt maleri», men et forfallsprosjekt – samtidig som han realiserer dens potensial ved å la oss erkjenne at vi skal dø. Ifølge Simpel handler Speedos prosjekt om en livspraksis som rommer kunstens erkjennelseskraft: «Livet hans blir tragisk, javel, men hvor viktig blir det ikke!? Verden ofrer gjerne et liv eller to for Den Store Påminnelsen» (TCHC: 91).

Simpels apologi for Speedos prosjekt parodierer ikke bare det situasjonistiske kunstsynet, men også Debords forsvar for situasjonistenes praksis: «We will be told, chiefly by revolutionary intellectuals who for reasons of taste put up with a certain powerlessness, that this 'situationism' is quite disagreeable, that we have made nothing of beauty», skriver Debord for å komme kritikerne i forkjøpet. «We reply: it is not a question of knowing whether this interests you, but rather of whether you yourself could become interesting under new conditions of cultural creation» (Debord 2002a: 49). Slik det for Debord handlet mer om å gjøre subjektene interessante enn interesserte, er det tilsvarende uvesentlig for Simpel og PappaHans hvorvidt Speedo er interessert i prosjektet eller ikke. Det viktige er at tvangsalkoholikerkontrakten subjektiverer ham under noen betingelser som gjør ham interessant. Når PappaHans' kone, Sonja, stiller seg kritisk til etikken i den kontrakten som binder Speedo til selvutslettende alkoholisme, svarer PappaHans og Simpel med å vise til prosjektets kritiske og kunstneriske potensial (TCHC: 185–186).

Situasjonistene ville ikke lage kunst – kunst ble ansett som ideologisk blendverk i den avanserte kapitalismens maskineri. I stedet ville de transcendere den, det vil si, de ville negere

kunsten og realisere den i hverdagslivet. Ifølge Mikkel Bolt førte dette prosjektet til at «situationistene i stadig stigende grad afholdt sig fra at arbejde kreativt af frykt for at blive opslugt af kunstinstitutionen og skuespillsamfundet» (Bolt 2004: 46). Deres forsøk på å transcendere kunsten endte i et stadig mer innfløkt spill for «næsten desperat at undgå rekuperation»:

Det var noget nær umulig at effektuere overskridelsen af kunsten, og i fraværet af konkrete kunstværker fremstod Situationistisk Internationale selv til situationisternes store rædsel som et kunstværk. Organisationen og dets tidsskrift var nu kunstværkerne. I forsøket på at negere kunsten ved at realisere den kom situationistene derved til at tingsliggjøre hele livet i forsøget på at undgå kunstværkets tingsliggjørelse (Bolt 2004: 46).

Det situasjonistiske eksperimentet kunne med andre ord ikke unngå å mislykkes. Deres kritiske modell var så kompromissløs at deres eget prosjekt *måtte* ende opp som en del av det de forsøkte å kritisere. Når Faldbakken lar Sempel bejubles i sluttscenen av *The Cocka Hola Company*, faller publikums utrop som en påminnelse både om Debords kritikk av et spectacle-samfunn hvor de underholdte massene bekrefter samfunnsstrukturen, og om umuligheten av situasjonistenes kritiske prosjekt. Passasjen underbygger Peter Bürgers bemerkning om at «i det senkapitalistiske samfunnet blir intensjonene fra de historiske avantgardebevegelsene virkeliggjort med omvendt fortegn» (Bürger 1998: 89). Kommersielle interesser som design og underholdning estetiserer selve livet og undergraver dermed det potensialet som avantgarden anså som sitt eget.

DESIREVOLUTION som økonomisk nettverksforetak – romanens kartlegging av mediekulturens subjektiveringsprosesser

Vi har til nå identifisert to av de konseptuelle elementene som føres sammen i DESIREVOLUTION: ideen om et autonomt kritisk subjekt som makter å posisjonere seg overfor objektet for kritikk, og ideen om en livspraksis som rommer kunstens erkjennelsesmessige potensial. Det første elementet hører den kritiske teorien til, det andre elementet er avantgardens. Ved å parodierte både kritisk-teoretiske og avantgardistiske diskurser problematiserer *The Cocka Hola Company* forestillingen om at det skulle finnes en fri kritisk posisjon, enten man søker denne i kunstens autonomi eller i en estetisert livspraksis. Faldbakken parodierer således både den kritiske teoriens og avantgardens tro på å kunne etablere et motspråk mot den avanserte kapitalismen. Ved romanens slutt er Sempels og

DESIREVOLUTIONs prosjekt ikke bare mislykket, men de er også blitt til gjenstand for sin egen kritikk. Simpels fall understreker slik det som av mange blir ansett som hovedbudskapet i Faldbakkens kunstproduksjon: Det er nytteløst å yte motstand mot samfunnsmaskineriet på grunn av en repressiv toleranselogikk som gjør ethvert motuttrykk til et *mote*uttrykk – og følgelig til et uttrykk for det bestående.

Lesningen har så langt forholdt seg til det som i kapittel 1 ble omtalt som en nihilistisk impuls hos Faldbakken: Google-professorens bevissthet om at kunstens opprørsstrategier har spilt fallitt. Herfra skifter jeg kurs. For Faldbakkens parodiske skildring av DESIREVOLUTION handler ikke bare om at opprør har en tendens til å ende opp som mainstream. Den illustrerer også begrensningene i de kritiske modellene som parodieres, og oppfordrer oss dermed til å lese med et annet blikk. Faldbakken utstyrer sine romankarakterer med et kritisk repertoar som ikke holder tritt med den mediekulturen de omgis av. Han lar medlemmene i DESIREVOLUTION subjektiveres av en produksjonslogikk de ikke helt ser ut til å forstå, men som er symptomatisk for en mediekultur hvor sosial produksjon gjøres til økonomisk produksjon.

Det er innenfor rammene av den informatiserte økonomiens kontekst at jeg nå vil forsøke å gripe *The Cocka Hola Company*. Fra dette perspektivet blir det klart at DESIREVOLUTIONs funksjon i teksten er å beskrive mekanismer ved mediekulturens produksjonsforhold som har omseggripende biopolitiske implikasjoner. I det følgende viser jeg hvordan denne beskrivelsen forekommer i teksten gjennom konseptuelle grensesnitt mellom sosial og økonomisk produksjon, mellom arbeid og fritid, kontroll og frihet.

Simpels fall forteller oss først og fremst om en stor brist i hans dømmekraft. «[V]i skal få se hvor kritisk journalistikken hans blir når han ligger og klynker under en asfaltjevner av amoral», sier Simpel og tror seg fortsatt i stand til å opprettholde en opposisjonell eller provoserende utsideposisjon idet han forbereder seg til å bli intervjuet på TV (TCHC: 436). Sluttscenen i *The Cocka Hola Company* understreker at forestillingen om denne utsideposisjon er illusorisk, og romanen aksentuerer således en vesentlig divergens mellom den moderne mediekulturen og de kritisk-teoretiske og avantgardistiske posisjonene som Simpel har hatt affinitet til gjennom hele fortellingen.

Sluttscenen er imidlertid ikke den eneste passasjen hvor Simpels bristende selvinnsikt knyttes til en medieproblematikk. Flere steder blir Sempel utlevert på måter som belyser viktige mekanismer i den moderne mediekulturen. I sitatet nedenfor skildres forholdet mellom Sempel og hans noe utdaterte mobiltelefon:

BOSCH ringte med *type british*-tone og Sempel så på telefonen med rødsprengte øyne, sin nyervervede DUAL-COM 738, småirritert over at ny teknologi, når man først tar seg sammen og kjøper den, bare etter noen få dager virker skrallen og traktoraktig. Den rene sofistikert-teknologi-auraen BOSCH hadde hatt, varte nøyaktig i to dager etter at Sempel stolt hadde løftet den opp fra isoporen sammen med plastinnpakkede smådeler (belteklips o.l.). Nå var det bare brukerveiledningen som ga inntrykk av å være ny og ubrukt, og Sempel kunne ikke se noen sammenheng mellom veiledningen og telefonen sin lenger. Han kjente knapt igjen bildet på forsiden. På de 11 første sidene var det forklart hvordan man monterte og ladet batteriet, og hvordan man skulle trykke på BESVAR når det ringte. Mer hadde ikke Sempel giddet å lese, og mer kom han aldri til å lese heller, siden det fremsto for ham som umulig å begynne (eller enda verre; fortsette) å lese brukerveiledningen til en teknologisk *device* som allerede hadde vært i bruk lenge. [...] Han var klar over at tiden allerede hadde løpt fra hele dette telefonopplegget, slik at navnet DUAL-COM 738 var mer åndssvakt og gammelmodig enn fresht – selgeren i elektronikkbutikken hadde nesten nektet Sempel å kjøpe telefonen fordi modellen var så gammel og utdatert, men prisen: 0,- hadde tiltalt Sempel såpass at han insisterte (TCHC: 25–26).

Passasjen beskriver en mediekultur hvor teknologiske apparater og deres fancy navn blir gamle over natten. I et forbrukersamfunn som kontinuerlig jager det nyeste nye, har Sempel bevisst gått til innkjøp av en utdatert telefonmodell. Likevel ser han ut til å ha latt seg forblende av varens fetisjkarakter, dens evne til å fremstå med en aura av verdi knyttet til den selv som objekt (Marx 2001: 777). Hans selvrefleksivitet hindret ham ikke fra å være stolt da han løftet telefonen ut av esken, og han ergrer seg derfor over en logikk han egentlig kjenner så alt for godt: «[T]he object that was prestigious in the spectacle becomes mundane as soon as it is taken home by its consumer – and by all its other consumers. Too late, it reveals its essential poverty, a poverty that inevitably reflects the poverty of its production» (Debord 2006: 34). Det kritiske punktet i sitatet fra romanen er imidlertid ikke at varen maskerer seg selv som et resultat av en grunnleggende sosial produksjonsprosess, eller at dens aura av egenverdi fordufter etter noen få dager, men at Sempel tiltales så mye av prisen, 0 kroner, at han insisterer på å få den. Simpels kritiske bevissthet er innstilt mot varens fetisjkarakter, men han reflekterer ikke over de biopolitiske aspektene som vedrører mediekulturens immaterielle produksjonskretsløp.

En telefon som ikke koster noe, utgjør nemlig selve innbegrepet av vår tids informatiserte økonomi. Et økonomisk paradigme hvor samtlige av samfunnets produksjonsnivåer

modelleres etter tertiærnæringsens såkalt immaterielle arbeid. Dette er et paradigme hvor store industribedrifter omstruktureres til desentraliserte nettverksforetak som selger *tjenester, informasjon, kompetanse og kunnskap* til hverandre (Castells 2011: 29–33). Økt grad av selvbestemmelse og bruk av nye kommunikasjonsteknologier omdefinerer arbeidsoperasjoner i tungindustrien til tjenesteytelser og databehandling. Analyse, produksjon og manipulasjon av symboler og data, av affekter og kunnskap (reklamearbeid, softwarearbeid, børsmekling, omsorgsarbeid, underholdningsindustri, osv.), blir veiledende i den økonomiske produksjonen (Hardt og Negri 2001: 280–303).

En mobiltelefon som er priset til 0,-, vitner om et økonomisk paradigme hvor vareproduksjon i økende grad er innrettet mot produksjon av sosiale relasjoner, det vil si, produksjon av subjektiviteter (Lazzarato 1996: 137). Det er Simpels telekommunikative interaksjon med hans omgivelser som genererer økonomisk overskudd for mobilselskapet, ikke varen i seg selv. Ganske enkelt ved å kommunisere, ved å sosialisere ved hjelp av sin telefon, produserer Sempel verdi for det mobilselskapet som gir ham telefonen gratis mot et abonnement.

Ifølge Maurizio Lazzarato innebærer den immaterielle produksjonssyklusen en samfunnsmessig omveltning som gjør det vanskelig å skille mellom arbeid og fritid, produsent og konsument, kapitalist og arbeider. Når økonomien er innrettet mot produksjon av sosiale relasjoner, blir menneskets subjektivitet – de selvne vi produserer i kontinuerlig interaksjon med våre omgivelser – til råvarer i produksjonskretsløpet. Følgelig blir det også stadig vanskeligere å skille utnyttning fra frigjøring, selvrealisering fra proletarisering.⁵²

If production today is directly the production of a social relation, then the "raw material" of immaterial labor is subjectivity and the "ideological" environment in which this subjectivity lives and reproduces. The production of subjectivity ceases to be only an instrument of social control (for the reproduction of mercantile relationships) and becomes directly productive, because the goal of our postindustrial society is to construct the consumer/communicator – and to construct it as 'active' (Lazzarato 1996: 142).

Dersom vi leser den siterte passasjen fra *The Cocka Hola Company* i lys av Lazzaratos begreper, blir det tydelig at romanen allerede på et tidlig tidspunkt understreker det illusoriske ved Simpels kritiske virksomhet. Samfunnsrefseren Sempel lar seg blindt tiltale av en salgsmodeell hvor hans egen sosiale kommunikasjon gjøres til råvare i et mobilselskaps

⁵² «Proletarisering» betyr her «å gjøre til arbeid». Begrepet betegner ikke nødvendigvis lønnsarbeid, men er ment å beskrive en subjektiveringsmekanisme som inntreffer når et menneskes sosiale produksjon blir økonomisk profitt for en kapitalist. Når ens «frie» handlinger blir til eller gjøres til arbeid.

verdiproduksjon. Han er den ideelle «forbruker/kommunikator», hvis aktive sosialisering er direkte produktiv innenfor den immaterielle økonomien.

Beskrivelsen av relasjonen mellom Sempel og hans mobiltelefon fungerer dermed som en latterliggjøring av tilkortkommenheten i Simpels kritiske apparat, som en illustrasjon av hans blinde flekk overfor mediekulturens subjektiveringsmekanismer. Samtidig kan passasjen leses som en beskrivelse av relasjoner mellom grensesnitt: Mobiltelefonens mediegrensesnitt medierer mellom Sempel og en teknologisk infrastruktur som muliggjør konseptuelle grensesnitt mellom arbeid og fritid, kontroll og frihet. Slik antydes en form for subjektivitetsproduksjon som vi også så i diskusjonen av Google-professoren, og som for Lazzarato handler om at «[t]he process of social communication (and its principal content, the production of subjectivity) becomes here directly productive because in a certain way it “produces” production» (Lazzarato 1996: 142). Denne formen for subjektivitetsproduksjon, hvor sosial kommunikasjon genererer økonomisk produksjon, er selve formelen for DESIREVOLUTIONs virke, slik det beskrives av Sempel selv.

La oss se nærmere på hvordan Sempel beskriver virksomheten sin. Det er juleavslutning for klassen til Lonyl, Simpels sønn. TV-journalisten Robert Jegleim og hans kone, foreldre til Josefine, er vertskap for tilstelningen. Røykende på terrassen utvikler Sempel og Jegleim en slags fortrolighet som fører til at Sempel forteller detaljert om DESIREVOLUTION og deres virksomhet. Selskapet ender etter hvert i en farse når Simpels venn, Casco, som er med under dekke av å være Lonyls onkel, klarer å forføre moren til en av guttene i klassen og havner i slåsskamp med guttens far. Mens Sempel må steppe inn i kampen for å beskytte Casco, dokumenterer Robert Jegleim det hele med et fotoapparat. Opptrinnet får spalteplass i avisen, hvor en lattermild Jegleim kan fortelle at han gjennom en samtale med en av de involverte hadde fått vite at de var medlemmer av en aksjonistgruppe. Avisoppslaget inkluderer også Jegleims fotodokumentasjon, hvilket blir direkte årsak til at Monica B. Lexow gjenkjenner Sempel, som noen dager i forveien har gitt seg ut for å være gallerist for så å dope henne ned og tatovere FASCINATION over magen hennes. Dette fører i sin tur til at Sempel arresteres, til at konsernet rulles opp, og endelig til TV-intervjuet som konkluderer Simpels og DESIREVOLUTIONs fall. Fortroligheten mellom Sempel og mediemannen Jegleim får med andre ord fatale følger for Sempel. Han lar seg lokke til å fortelle alt om sin virksomhet fordi «[e]tt eller annet sted setter Sempel pris på den oppriktige interessen hans» (TCHC: 349).

Igjen ser vi at Simpel, en romankarakter hvis siste replikk lyder «[g]odtas du så har du tapt. Du er død» (TCHC: 455), utleveres som ignorant overfor de mekanismene som inkorporerer ham i den mediekulturen han hater så intenst.

Simpel approprieres av mediekulturen, han oppgir sine kritiske koordinater gjennom samtalen med Jegleim og ender opp som et fascinerende nyhetsinnslag først i avisen, så på TV. Men like viktig er det å understreke at romanen viser hvordan Simpel allerede er dypt nedsenket i denne mediekulturen, men at hans kritisk-teoretiske og avantgardistiske affinitet setter ham ute av stand til å se det. Dette så vi antydte ovenfor med BOSCHs tiltalende salgsmønstre, men det blir ytterligere understreket når Simpel, til en fascinert lyttende Jegleim, beskriver motivasjonen bak DESIREEVOLUTION:

[D]et eneste du kan gjøre hvis du sitter i en slik situasjon, hvor du har sett deg lei all den dritten folk driver og plager seg selv og andre med, er å yte motstand. Motstandsarbeid. Det å stritte imot. Du må si nei. Og så var det bare å legge sammen en og en: hvis du vil yte motstand, så må du først kvitte deg med den mest lammende av all verdens kontrollmekanismer: lønnsarbeidet. Den første idéen vi fikk var å få noen folk til å jobbe for oss, men vi ville i prinsippet ikke lure andre inn i lønnsarbeiderhælvete for at vi skulle få slippe. Det er liksom et prinsipp. Vi måtte tenke oss om. Så kom jeg på den briljante idéen å tjene penger på det folk har *lyst* til ... hallo ... ikke sant ... *lyst* ... lyst, begjær, ikke sant, lyst, drift, pule, knulle suge stake dore daske dyppe ride ranke jukke ... ikke sant? Jeg sier deg, å livnære seg på å pule er ikke den verste jobben man kan ha (TCHC: 337).

Simpels motstandskamp forutsettes ifølge ham selv av løsrivelse fra den kontrollmekanismen som lønnsarbeidet er. Her, som ovenfor, kan det imidlertid virke som om hans kritiske apparat er noe utdatert, som om hans begreper om kontrollmekanismer er knyttet til en tid hvor den kapitalistiske organiseringen av samfunnet lot skille lønnsarbeid, arbeidstid og kontroll fra lystbetont aktivitet, fritid og frihet. Det er utvilsomt smart å tjene penger på det folk har lyst til, men hvor enestående er det egentlig? Passasjen er ironisk i den forstand at Simpel, tilsynelatende uten å vite det, etablerer DESIREEVOLUTION i samsvar med noen helt avgjørende kontrollmekanismer i mediekulturens avanserte kapitalisme.

Ifølge Deleuze er kontrollsamfunnet et samfunn hvor en stadig mer fleksibel økonomi trenger en fleksibel arbeidsstokk, et samfunn hvor mennesker blir til subjekter ikke ved å passere fra den ene avgrensede institusjonen til den neste, men ved å operere innenfor langt mer dynamiske *nettverk* av relasjoner (Deleuze 1992: 1–7). Simpels kamp mot «lønnsarbeiderhælvete» gir inntrykk av å forholde seg til det Foucault kalte det disiplinære samfunnets kontrollmekanismer, hvor for eksempel arbeidsplass og arbeidstid definerte

rammene for subjektets handlingsrom. Men den mediekulturen som Faldbakken kartlegger og problematiserer, blant annet gjennom beskrivelsen av DESIREVOLUTION, preges av langt mer sofistikerte og dynamiske subjektiveringsmekanismer enn forfatteren tillater sin protagonist å erkjenne.

Faldbakkens oeuvre beskriver en mediekultur klinisk fri for fremmedgjorte industriarbeidere, men som flommer over av «proletariserte» mediekonsumenter hvis «lystbetonte» aktiviteter genererer penger eller råvarer i den immaterielle produksjonssyklusen. Dette er en mediekultur hvor menneskelig atferd kan administreres, ikke bare gjennom disiplinerende institusjoner, men også gjennom kontrollmekanismer som på mer sømløse måter lar maktrelasjoner internaliseres i, og reartikuleres av, det enkelte subjektet. Dette skjer blant annet fordi teknologiske nyvinninger muliggjør nye måter å administrere menneskelig atferd på, og fordi disse i sin tur gjør det lettere å «tjene penger på det folk har lyst til». Igjen er forholdet mellom Simpel og Bosch Dual-Com 738 et godt eksempel: Gjennom vår eskalerende avhengighet av elektroniske kommunikasjonsnettverk reartikulerer vi daglig behovet for en struktur hvor selve vår sosialisering kontrolleres av økonomiske interesser.

Simpel og PappaHans etablerer DESIREVOLUTION «for å kunne problematisere ... eller tenke over omgivelsene våre» (TCHC: 450). Dette gjør de uten å reflektere over hvordan organisasjonen deres gjør dem til medløpere for hva Hardt og Negri kaller den informatiserte økonomiens administrering av livet (2001: 23–24). Fornøyd forklarer Simpel overfor Jegleim hvordan de har samlet en gruppe mennesker «som ikke har fått tutet ørene fulle med all sånn selvrealiseringsdritt. [...] Ikke noe tomt drittsnakk om å ta et skritt videre, utvide horisonter, ta ansvar eller hva faen det måtte være» (TCHC: 338). Pornofilmskuespillerne til DESIREVOLUTION er lykkelige mennesker, har Simpel funnet ut, og det kan man tjene penger på:

[H]vis du klarer å samle en hel gjeng med pulefolk, og retter et jævla kamera mot dem, så genererer det penger. Fordi andre folk i bunn og grunn vil ha det som dem. De små minuttene du tilbringer foran en pornovideo, er små jævla bekymringsfri minutter, ikke sant. Du låner litt av tiden til bekymringsfrie folk. Ok? Og det betaler du gjerne for. Slik er det bare. Folk holder ikke ut livene sine, og betaler i dyre dommer for å slippe unna. Planen var altså ikke å tjene penger på å gjøre andre folk lykkelige, slik som filmindustrien sliter seg ut på, men å tjene penger på å være lykkelig *selv* – og det funker som faen (TCHC: 338).

Selvfølgelig fungerer denne forretningsmodellen. Det er selve modellen for det immaterielle produksjonskretsløpets affektive økonomi som beskrives. DESIREVOLUTION er et selskap

hvis produkt først og fremst kan defineres som en form for affekt. Det vil si at de produserer noen «bekymringsfri minutter» som er begjærstyrte. Vi skal imidlertid legge merke til at de er mindre opptatt av publikums følelser enn de er av å kunne realisere sitt eget begjær, altså «å være lykkelig *selv*». Vil dette si at Simpels konsern i bunn og grunn går ut på å tjene penger på sin egen selvrealisering?

Pornofilmskuespillerne realiserer seg selv i «rent lykkebasert[e] liv [...] spise-sove-pule-sove-spise, ikke sant?» (TCHC: 337–338), mens Sempel kan realisere seg selv som avantgardist, og som kapitalist: «Jeg startet som sagt hele dritten, så jeg sitter og sanker inn penger til prosjektene mine. De andre puler, jeg aksjonerer» (TCHC: 388). Pornofilmskuespillerne gjør kanskje det de selv har lyst til, men det sexlivet de realiserer seg selv i, innebærer en streng administrering av kroppene deres, utførlig formulert av Ritmeesters protokoller, DESIREEVOLUTION-konvensjonene. Disse legger føringer for stillinger, språk/lyder, oppførsel, legning, frisyre, bruning, barbering og sminking av både fjes og underliv. Sempel initierte DESIREEVOLUTION som et frigjøringsprosjekt fra det tradisjonelle lønnsarbeidet. Imidlertid etablerer denne frigjøringen noen langt mer sofistikerte kontrollmekanismer.

Driften av DESIREEVOLUTION som et slags avantgardistisk frigjøringsinitiativ muliggjør en rekke parodiske selvrealiseringsprosjekter, som frigjør aktørene fra tradisjonelt lønnsarbeid. Men DESIREEVOLUTION er også et økonomisk foretak hvor de ansatte fullstendig har internalisert konsernets agenda i sine liv. Det som så ut til å være en avantgardistisk impuls, altså sammensmeltingen av prosjekt og liv, er dermed like mye uttrykk for en avansert kapitalisme hvor skillelinjen mellom arbeidstid og fritid blir stadig mer diffus. «Det er jo arbeidet ditt» (TCHC: 40), sier Casco når Sempel forteller om fadese ved forrige juleavslutning på B skole. «Slapp av Tiptop, du utfører, slapp av, du JOBBER», tenker Tiptop idet han gripes av et ustyrlig begjær etter sin kollega Casco (TCHC: 6). Og Speedo beroliger forbipasserende familier, som spør om de skal ringe etter sykebil for ham, med at «det ikke er nødvendig siden han er på jobb» (TCHC: 143).

DESIREEVOLUTION er et foretak hvor de ansatte etablerer selvstendige prosjekter ut ifra sine interesser, sin lyst og sin kompetanse. Prosjektene er på hver sin måte innrettet i overensstemmelse med konsernets ideologi, forvaltet av Ritmeester, PappaHans og Sempel. Til tross for dets frigjørende og kritiske aspirasjoner, og til tross for medlemmenes forvrenging av det mange vil omtale som normal livsførsel, er altså DESIREEVOLUTION

organisert i henhold til den avanserte kapitalismens og kontrollsamfunnets prinsipper: Konsernet fungerer som en mediebedrift som genererer penger ved å produsere og regulere sosiale relasjoner. Det dreier seg om en bedrift som lar subjektene reartikulere dens styringsprinsipper idet de realiserer sine livsstrategier.

Nettverksforetaket

Det paradiske i Simpels og PappaHans' ambisjon om å fri seg fra lønnsarbeidets lammende kontrollmekanisme skulle dermed være klart. I den mediekulturen Faldbakken opererer i, er det ikke nødvendigvis lønnsarbeid og underordning som grunnlegger det prinsipielle forholdet mellom kapitalist og arbeider. Lazzarato skriver for eksempel at

[w]aged labor and direct subjugation (to organization) no longer constitute the principal form of the contractual relationship between capitalist and worker. A polymorphous self-employed autonomous work has emerged as the dominant form, a kind of "intellectual worker" who is him or herself an entrepreneur, inserted within a market that is constantly shifting and within networks that are changeable in time and space (Lazzarato 1996: 139).

Flere av underprosjektene i DESIREVOLUTION har, som Sempel understreker overfor Jegleim, «konseptuell hensikt» (TCHC: 342), hvilket gir dem et kunstnerisk eller intellektuelt tilsnitt. For eksempel lager datterselskapet Überblond pornofilmer som approprierer både populærkulturelle og filosofiske emner med titler som «CUM SHOT THE SHERIFF», «COCKZILLA», «SEXYSTENSIALISM», «PORNO WITH ADORNO», «DICK AN SICH». Praksisen kan ligne på konseptkunstens appropriasjonsstrategier, som forøvrig også er representert i katalogen deres med filmen «FUNTITLED» som leker med Joseph Kosuths *Art as Idea as Idea* (1966): «[Filmen] handler om en konseptkunstner av den gamle skolen som har laget et verk med tittelen ART AS INTERCOURSE AS IDEA; sexscenene er følgelig idéene han har om samleie mens han sitter oppe på atelieret sitt og sturer» (TCHC: 257–258).

DESIREVOLUTION er organisert på den måten at de enkelte aktørene driver selvstendige prosjekter av mer eller mindre kreativ og kritisk karakter. De utgjør «intellektuelle» entreprenører, som ved å rapportere til DESIREVOLUTION er sikret videre finansiering til sin virksomhet. Konsernet «ligger i bresjen når det gjelder oppfinnsomhet. Pornooppfinnsomhet, altså», og derfor går salget av pornofilmer som aldri før, hvilket i sin tur medfører økte bevilgninger til de enkelte delprosjektene (TCHC: 170). Konsernet drives

dermed som en miniatyrversjon av hva sosiologen Manuel Castells kaller «nettverksvirksomheten». Begrepet betegner den informatiserte økonomiens tilsvar til den industrielle økonomiens organisering av standardisert masseproduksjon. Selv om store deler av den globale arbeidsstokken fortsatt jobber ved samlebåndet i fabrikker, skriver Castells, foregår nå verdiskapingen innenfor de bestemmende organer etter prinsipper som forutsetter en annen organisering av bedriften og arbeidet (Castells 2011: 31–32):

[The network enterprise] is a network made from either firms or segments of firms, and/or from the internal segmentation of firms. Thus large corporations are internally decentralized as networks. [...] The usual business practice in this networked economy is one of alliances, partnerships, and collaborations that are specific to a given product, process, time, and space. These collaborations are based on sharing capital and labor, but most fundamentally information and knowledge, in order to win market share. So these are primarily information networks, which link suppliers and customers through the networked firm (Castells 2011: 32).

Den kritiske virksomheten til Simpel og PappaHans er en liten nettverksvirksomhet av kreative kapasiteter som arbeider med produksjon og analyse av informasjon, med produksjon og manipulering av affekter, og som vinner markedsandeler i pornoindustrien gjennom deling av kunnskap og informasjon.

For eksempel fungerer Ritmeester som konsernets informasjonsbehandlingssentral: Han holder utallige abonnementer på filmer, aviser og magasiner, som gjør ham oppdatert på nyheter, luksusartikler, biler, vitenskap, kunst, film, computerkultur, uteliv, mote og ikke minst pornografi. Den informasjonen som Ritmeester filtrerer, går inn i konsulentuttalelser som han sender tilbake til konsernet. PappaHans distribuerer uttalelsene til de ulike aktørene, som legger informasjonen til grunn for videreutvikling av prosjektene sine:

PappaHans blar videre i Ritmeesterpapirene. Han finner frem utelivsoppdateringen i tre eksemplarer og deler ut til henholdsvis Moor [sic] Casco og Tiptop. Ritmeesters utelivsoppdatering er ikke en vanlig utelivsguide. Det er en oversikt over alle tenkelige og utenkelige arrangementer. Alt fra de mest stinkende hjemme-hos tilstelninger og illegale intervensjonsfester, til de søteste glam-kjendistreff. Moor, Casco og Tiptop begynner å lese sultent.

PappaHans: Hva er det dere kaller festklubben deres? Casco!

Casco: Hæ ... å ... EUFORIUM ...

PappaHans: Får vi en rapport på bevegelsene og tiltakene deres snart, eller?

Casco: Øøø ... vi har ikke forberedt noe til i dag, men ... men vi kan godt skrive ut en sak til neste møte ...

PappaHans: Bra, ok, da går vi videre ... (TCHC: 172–173).

Ved å bruke informasjonen som Ritmeester meddeler, til å lage innovative pornofilmer tjener DESIREVOLUTION etter hvert en god del penger som drypper ned på underprosjektene, for eksempel EUFORIUM, som altså må dele informasjon om sine bevegelser tilbake til konsernet for å holde kretsløpet i gang. Uansett hvor sterkt Sempel gir uttrykk for at han hater god kommunikasjon (TCHC: 434), er altså DESIREVOLUTION organisatorisk sett en eksemplarisk liten nettverksvirksomhet innenfor den avanserte kapitalismen. Skjønt, den er heller ikke så liten lenger: «Selskapet er blitt ganske stort etter hvert, det har et par datterselskaper som produserer andre pornokategorier, samt en stab på, ja, jeg har faen ikke oversikt lenger», sier Sempel til Jegleim, «en god del folk – skuespillere, teknikere, kameramenn» (TCHC: 345). DESIREVOLUTION er med andre ord en ganske omfattende mediebedrift. Det er dermed ikke så rart at Sempel blir fortrolig og bekjenner sitt virke overfor mediemannen Robert Jegleim. De to karakterene arbeider strengt tatt i samme bransje.

DESIREVOLUTION skrives altså frem som et konseptuelt grensesnitt mellom et avantgardistisk frigjøringsinitiativ og et økonomisk nettverksforetak. Med denne sammenføringen gjør romanen tre ting: Den problematiserer ideen om et kritisk subjekts autonome relasjon til objektet for kritikk, og den problematiserer avantgardens tro på at en realisering av kunsten i livspraksis vil kunne yte motstand mot kapitalismen. Men viktigst av alt kartlegger den noen mekanismer i den avanserte kapitalismen som man ikke kommer utenom dersom man ønsker å forholde seg bevisst til den: 1) Forholdet mellom Sempel og hans mobiltelefon understreker hvordan skillelinjen mellom produksjon og forbruk oppheves innenfor mediekulturens økonomiske paradigme, og 2) DESIREVOLUTIONs konstitusjon aksentuerer et produksjonskretsløp som dreier seg om produksjon av sosiale relasjoner, det vil si, produksjon av subjektiviteter.

Ifølge Ina Blom må enhver kritikk av vår tids kapitalisme ta inn over seg disse to siste aspektene. Snarere enn å forbli innenfor ideologikritikkens og vareformkritikkens domener, skriver Blom, må vi undersøke de *sosiale relasjoner* som produseres innenfor den immaterielle produksjonssyklusen (Blom 2007: 43). Disse relasjonene er produktive og potenserende i den forstand at de muliggjør nye kreative og ekspressive kapasiteter, men de er også ideologiske i den forstand at de reartikulerer gamle, og muliggjør nye, maktrelasjoner og kontrollmekanismer hvis hensikt utelukkende er å akkumulere penger.

Det konseptuelle grensesnittet DESIREVOLUTION fungerer på den måten at det lar karakterenes kritiske og avantgardistiske idéer brytes mot deres roller som konsumenter og produsenter i mediekulturens produksjonskretsløp. Faldbakken gir ingen oppskrift på hvordan kritisk kunst skal være. Han markerer ikke et sted hvorfra man fritt kan mobilisere en kritikk av mediekulturen. I stedet lager han grensesnitt som viser hvordan kreative og såkalt kritiske praksiser inngår i mediekulturens produksjonssyklus, hvordan sosial og økonomisk produksjon overlapper hverandre. Denne praksisen innebærer en viss nihilisme på den kritisk overskridende kunstens vegne. Samtidig er det en produktiv estetisk-politisk praksis som konfronterer leseren med spørsmål som angår subjektivering og maktrelasjoner i en stadig mer uoversiktlig mediekultur. La meg nå konkludere med et mer konsentrert eksempel på hvordan Faldbakkens grensesnitarbeid problematiserer subjektivitetsproduksjon.

Speedos kontrakt – konseptuelle grensesnitt mellom medier og talesjangre

I den følgende passasjen ligger tekstens fokalisering hos pornofilmskuespilleren Tiptop, som er på besøk hos Simpel. Mens han venter på at Simpel skal bli ferdig med kontorarbeidet sitt, kikker Tiptop gjennom videohyllen i stuen. Her finner han en film med påskriften «Speedo/Van GmbH». Tiptop setter filmen i videospilleren og skrur ned lyden på TV-en for ikke å forstyrre Simpel:

Videoen starter med en skriftlig introduksjon, Tiptop forstår at det er tvangsalkoholikerkontrakten. Bokstavene som skal være svarte på hvit bakgrunn er noe dratt, de har flimrete kanter i skiftende farger; dårlig magnetbånd. Kontrakten er datert fem år tilbake. Det står:

Jeg, Speedo, skal fra og med denne dato gjøre alt som står i min makt for å ende opp som alkoholiker. Dette valget strider mot min disponering: Jeg kan trygt karakterisere meg selv som som ikke-disponert for alkoholisme. Valget strider også mot den oppdragelsen jeg har fått av min far.

Jeg regner med å klare å gjennomføre prosjektet i løpet av tre år, dvs. innen tre år er omme regner jeg med å ha snudd min legning fra å være den omtalte ikke-disponerte, til å være totalavhengig av alkohol.

Prosjektet er finansiert av DESIREVOLUTION, under forutsetning av at det ikke avsluttes, selv etter oppnådd alkoholisme. Jeg forplikter meg til å betale tilbake de investerte midlene ved avbrudd i prosessen, eller tilbakefall til et ikke-alkoholisert liv.

Prosjektselskapet Van GmbH (Verso Alcohol Negito (Tyskregistrert)) fungerer som et datterselskap av DESIREVOLUTION og står oppført i byens vesentligste skjenkesteders kundekreditt-lister.

Det er bare jeg, Speedo, som er implisert i prosjektet. Jeg er således direktør av – og eneste ansatte i – VAN GMBH.

Etter introduksjonen følger et close-up av Speedo fra den dagen prosjektet satte i gang. Speedo kikker inn i kameraet og smiler litt. Tiptop registrerer at Speedo så å si er ugjenkjennelig. Deretter kommer en serie klipp med vilt rotete kameraføring fra det Tiptop går ut fra er de 4-5 første ukene av prosjektet. Abrupte samtaler mellom Speedo og den tydeligvis like fulle kameramannen, klipp av Speedo som henger over diverse disker og bestiller øl, mørke lokaler, raving gjennom bygater, oppkast i bakgater og oppkast i hjørner, noe halvhjertet synging/ralling. Hyppigst og lengst er klippene – disse har tydeligvis gjort inntrykk på kameramannen – av Speedo som forsøker å styrte i seg halvliterer like før stengetid på diverse puber. Med glasskanten dyttet langt inn i munnvikene og med åpent gap heller han på, svelger stort, heller mer, gulper, det renner øl ut på hver side av glasset, han blir våt nedover skjorten og på magen, han brekker seg, halsen blir kort og tykk og haken dras inn med rykk under brekningene, Speedo holder glasset på plass, pruster, heller på en stor slurk til, brekker seg igjen, det renner øl ut av nesen hans, svelger, kinnene er våte av tårer, svelger, gulper, svelger igjen, brekker seg på nytt, han senker glasset, gulper, prøver å rape, det kommer skum ut av munnen, fører glasset opp igjen for en ny slurk, svelger, brekker seg etc. Videoen avsluttes med en slik oppvisning i pre-alkoholisme. Den varer alt i alt i 12-13 minutter (TCHC: 81–83).

Det første vi kan legge merke til her, er at passasjen etablerer et konseptuelt grensesnitt mellom medier. Sitatet utgjør en ekfrase, en litterær beskrivelse av den videofilmen Tiptop ser på. Passasjens deskriptive karakter gir teksten en visuell modalitet som tilhører videomediet. Den informasjonen vi får som lesere, reguleres over disse to sidene av hva videomaskinen presenterer til Tiptop: kontraktens flimrete bokstaver, nærbildet av en smilende Speedo, fragmentariske klipp fra barlokaler, av oppkast og nærbilder av Speedo som styrt-drikker øl. Ved å la videomediet prege romanens mediegrensesnitt aksentuerer denne passasjen ikke bare selve medieringen på det diegetiske nivået, men også i lesersituasjonen. Leseren «ser» på Tiptop, som ser på en video. Videoens første del medierer en kontrakt, og kontrakten initierer et prosjekt, som i videoens andre del er dokumentert ved bilder av Speedos selvutslettende drikking.

Selve kontrakten utgjør et konseptuelt grensesnitt mellom det Mikhail Bakhtin har kalt talesjangere, altså en relativt stabil type utsagn som utvikles innenfor en kommunikasjonssfære (Bakhtin 2010: 60). Bakhtin var opptatt av å forske på språket i bruk og mente at det enkelte utsagnet blir meningsfullt som sådan fordi det talende subjektet mobiliserer en stil, tematikk og struktur. Subjektet velger med andre ord en spesifikk talesjanger som korresponderer med den konkrete talesituasjonen (Bakhtin 2010: 78). Som

språkbrukere kan vi velge fra et stort, og ifølge Bakhtin potensielt uendelig, reservoar av talesjangere som tillater oss å produsere utsagn innenfor forskjellige kontekster (vitenskapelige, økonomiske, tekniske, kunstneriske, fortrolige, osv.). Speedos tvangsalkoholikerkontrakt har ikke én stil som knytter den an til en bestemt talesjanger. I stedet spiller Faldbakken forskjellige talesjangere opp mot hverandre, og leseren må spørre seg hva slags prosjekt det er kontrakten egentlig initierer. Det er åpenbart en økonomisk kontrakt ettersom den involverer etableringen av et tyskregistrert kapitalsekskap og en klausul om tilbakebetaling dersom Speedo avbryter prosjektet. Men kontrakten har også klare paralleller til avantgardistiske kroppskunstprosjekter «where the body of the artist in particular is marked or otherwise manipulated in a public setting or in a private event that is then documented, most often in photographs, films, or videotapes» (Foster, Krauss, Bois og Buchloh 2007: 564). Tvangsalkoholikerkontrakten utgjør således et konseptuelt grensesnitt mellom kapitalistisk og avantgardistisk talesjanger, en sammenføring av i utgangspunktet distinkte kategorier som genererer en grunnleggende usikkerhet hva gjelder kontraktens natur.

Grensesnittet mellom avantgardistisk og kapitalistisk talesjanger indikerer et paradoks som vi finner igjen flere steder i Faldbakkens kunstpraksis. Frigjørende og begrensende krefter lar seg ikke skille fra hverandre hos Faldbakken. Hans karakterer, så vel som hans betraktere og lesere, overlates til en konstant pendling mellom subjektivering og desubjektivering, en spenning mellom sosial koding og dekodning av kropper og praksiser. Denne spenningen manifesteres også i den gjengitte filmens nærbilder av Speedo. I det første bildet kikker Speedo smilende inn i kameraet, mens i den siste sekvensen av klipp går fjeset hans nærmest i oppløsning. Det smilende fjeset indikerer en type subjektiveringsmekanisme som Deleuze og Guattari i *A Thousand Plateaus* omtaler som fjeslighetsmaskin, en sosial mekanisme som lar kropper uttrykke betydning og subjektivitet, som beregner normalitet og som registrerer avvik (Deleuze og Guattari 1987: 177–181). Det er med andre ord snakk om prosesser som regulerer bestemte sosiale kodinger av kroppen, prosesser som gjør et fjes til uttrykk for en bestemt sosial norm. Nærbildet av Speedos fjes produserer i den siterte passasjen en bestemt sosial koding av hans kropp, en *normal kropp*, subjektivert innenfor det sosiale regimet av god oppdragelse og ikke-disponerthet for alkoholisme som han har fått fra sin far. Kontrakten indikerer at Speedos prosjekt handler om frigjøring fra dette normalitetsregimet, prosjektet skal berede en *desubjektivering* av den subjektiviteten som hans smilende fjes uttrykker.

Klippene av Speedo som drikker øl før stengetid, antyder fullbyrdelsen av en slik desubjektivisering: Det som i første nærbilde var et smilende fjes, er nå et åpent gap som svelger, gulper, brekker seg, som det helles øl inn i, og som det kommer skum ut av. Det renner tårer fra øynene og øl fra nesen. Det normalitetsregimet og den subjektiviteten som det smilende fjeset representerte, er her gått i oppløsning. I stedet for en bestemt sosial norm uttrykker fjeset nå *den groteske kroppen*, med alle dens åpninger, hvorfra væsker tyter ut og puttes inn. Forestillingen om at det groteske bildespråket evner å undergrave det bestående, har en lang tradisjon innenfor vestlig kulturhistorie, ikke minst takket være Bakhtins analyser av karnevalstradisjon og latterkultur fra romerske saturnaliaritualer til Francois Rabelais' *Gargantua* og *Pantagruel*.⁵³ Men selv om Speedos groteske kropp undergraver den fjeslighetsmaskinen som produserer normale eller friske kropper, er dens subversive kapasitet grundig dementert av tvangsalkoholikerkontrakten. Den latteren som det groteske bildespråket her fremkaller, er ikke katharsisk, men kynisk. Den velter ikke om på noen kosmisk orden, men setter Speedos prosjekt på plass som meningsløst.

De groteske nærbildene undergraver tvangsalkoholikerprosjektets emansipatoriske potensial og viser hvordan kontrakten lar Speedo underlegges et langt mer voldelig subjektiviseringsregime enn det han opprinnelig flyktet fra. «The violence of language», skriver Judith Butler i boken *Excitable Speech*, «consists in its effort to capture the ineffable and, hence, to destroy it, to seize hold of that which must remain elusive for language to operate as a living thing» (Butler 1997: 9). Tvangsalkoholikerkontrakten er voldelig i den forstand at den binder Speedo til et utveisløst og selvutslettende prosjekt. Kontrakten er et dokument som dikterer Speedos liv – «the ineffable» – innenfor et rammeverk som vil føre ham rett i døden. Den slår riktig nok sprekker i normalitetens fjeslighetsmaskin, men etablerer selv en infernalsk fjeslighetsmaskin – i grensesnittet mellom kunstverk og kapitalkontrakt – hvis sosiale vold på Speedos kropp er dokumentert i videofilmen. På denne måten innfanger Faldbakken Speedo i en dynamisk sammenkjedning av grensesnitt. Karakteren og hans livsprosjekt produseres i de relasjonene som passasjen etablerer mellom medier og talesjangre. Den voldelige subjektiveringen av Speedos kropp kan ikke på noen enkel måte tilbakeføres til noe entydig kapitalistisk, kunstnerisk eller medialt onde, men springer ut av de konseptuelle grensesnittene mellom disse kategoriene.

⁵³ Se Bakhtin (1984).

Men hva slags sosialt grensesnitt er det som produseres i forholdet mellom leseren og den sammanhengen av relasjoner som passasjens mediegrensesnitt og konseptuelle grensesnitt bevirker? La oss først legge merke til tekstens fokaliseringsstrategier, altså til hvordan fortellingens sansemessige informasjon er regulert innenfor dens egenlogikk (Aaslestad 2003: 84). Ovenfor så vi at det ekfrastiske elementet understreker medieringen i situasjonen på den måten at «det vi ser», er det som videomaskinen formidler. Fokalisering angår imidlertid spørsmålet *hvem ser*, eller rettere, *hvor er tekstens sansningssenter?* (Aaslestad 2003: 84). Ulike fokaliseringsstrategier produserer ulike tilganger til den informasjonen som formidles. Tekstens fokaliseringsstrategier, dens sansningssenter, er et «filter» som leseren ser gjennom, og følgelig et viktig narrativt grep for å kunne manipulere leserens blikk. Det er ikke tilfeldig hvorfra vi sanser, hvem vi ser med, og i den siterte passasjen sammenfaller tekstens sansningssenter med Tiptop. Som lesere låner vi Tiptops blikk på Speedos tvangsalkoholiseringsprosjekt, og dette gjør noe med leserrollen i den aktuelle passasjen.

Gjennom fokaliseringsstrategien fremviser passasjen en bestemt måte å se på. For eksempel reagerer ikke Tiptop på de groteske bildene, men registrerer at Speedo ikke er til å kjenne igjen på det smilende nærbildet. Tiptops blikk viser at for ham er Speedos overskridelse normalisert. Det smilende nærbildet registreres som et avvik, mens når filmens serie med «vilt rotete kameraføring» tar til, er det ingen ting som vitner om at bildene gjør nevneverdig inntrykk på Tiptop. Tvert imot er Tiptops blikk et likegyldig blikk, noe som fremgår tydelig av første setning i påfølgende avsnitt: «Tiptop kveler en gjesp og spoler tilbake filmen ved hjelp av fjernkontrollen fra plassen sin i sky-sofaen, han kikker uinteressert på sokken på venstrebeinet sitt som ligger over høyre lår» (TCHC: 83). Faldbakken lar altså en av romanens viktigste passasjer fokaliseres gjennom Tiptops fullstendig uinteresserte blikk. Slik problematiserer passasjen ikke bare de ulike aspektene av mediering, avantgarde, kapitalisme og subjektivering på et innholds nivå, men den får også leserens blikk til å inngå i konstallasjonen av elementer. Ved å la leseren se med Tiptop stiller teksten spørsmål ved hvordan vi ser i en mediekultur hvor kapitalistisk subjektivering og kunstnerisk emansipasjon ikke lar seg skille fra hverandre. Tillegger mediekulturen oss et likegyldig blikk? Adopterer vi det blikket vi tilbys, eller forsøker vi å problematisere det vi ser?

Skandinavisk misantropi består av en rekke slike og beslektede grensesnittoperasjoner. Ved å etablere relasjoner mellom mediegrensesnitt og konseptuelle grensesnitt konfronterer

Faldbakken sine lesere med sosiale grensesnitt hvor vår rolle som lesere av det gjeldende materialet gjøres til verkets gjenstand. Gjennom disse operasjonene stiller Faldbakkens romanverk sine lesere overfor motiver, problemer, og affekter som på den ene siden integrerer oss i den mediekulturen som tekstene er en del av: Vi ler av Speedo, og vi føler avsky eller kanskje også opphisselse ved de pornografiske passasjene. Men på den andre siden gir grensesnittoperasjonene anledning til refleksjon over hvordan vi forholder oss til den sammenkjedningen av relasjoner de etablerer.

I den ekfrastiske passasjen som beskriver Speedos tvangsalkoholikervideo, stilles vi overfor relasjoner mellom roman- og videomedium, avantgardistisk og kapitalistisk talesjanger, en besteborgerlig og en infernalsk fjeslighetsmaskin, og et blikk som gir blaffen i det hele. Dette er det produktive momentet i Faldbakkens oeuvre, og det er her vi kan lokalisere hans grunnleggende paradoksale politikk: Ved å parodierte diverse frigjøringsstrategier skriver Faldbakken frem et aporetisk fiksjonsunivers hvor fastholdte kritiske posisjoner hele tiden undergraver seg selv. Men like fullt fungerer hans grensesnittoperasjoner både som kartlegging og intervensjoner i den historiske sosiokulturelle konteksten han er situert i. Det er gjennom disse operasjonene at Faldbakkens oeuvre ansporer til en *utforsking* av 00-tallets mediekultur.

Kapittel 4

En ond roman: Om *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt

Macht und Rebel (2002) er fortellingen om hvordan protagonistene med samme navn slår seg sammen for å styrte det subversive, venstreradikale aksjonistmiljøet PUSH. Rebel er et perifert PUSH-medlem hvis tidligere kritiske energi har blitt til selvhat og generell misantropi. Samfunnets repressive toleranse har gjort ham desillusjonert og avstumpet, og i særlig grad er han hatefull overfor en venstreorientert undergrunn som fortsatt tror seg subversivt kapabel. Rebel finner imidlertid ny livsgnist ved å dyrke to områder som fortsatt er tabu for undergrunnsmiljøet og samfunnet for øvrig: nazisme og sex med mindreårige. Han begynner å lese Hitlers *Mein Kampf*, og han blir sammen med 14 år gamle Thong.

Macht er CCCCPU (contemporary counter culture commercial pick upper) i kommunikasjons-/reklameselskapet NODDY. Han arbeider med å plukke opp fenomener i den motkulturelle undergrunnen som kan selges ut som reklameideer. Som litterær karakter er han like mye et symptom på samfunnets repressive toleranse som Rebel, men i motsatt ende av skalaen. Som navnet tilsier, representerer han makten, en selvtilfreds agent for det bestående, som næres av undergrunnens kritiske energi.

Etter at han får i oppdrag å revaske det multinasjonale selskapet T.S.I.V.A.G., som er (rettmessig) beskyldt for antisemittisme, finner Macht en alliert i Rebel. Macht vil gjøre PUSH-gruppen til nyttige idioter i arbeidet med å revaske T.S.I.V.A.G., og Rebel – motivert av sitt hat mot PUSH-lederen, Frank (Feiten) Leiderstam – hjelper til. Sammen lurte de Leiderstam og PUSH til å gjennomføre et omfattende angrep mot kontorbygget til PAYPLUG, som er T.S.I.V.A.G.s hovedkonkurrent. Uten demonstrantenes vitende har Macht og Rebel krydret aksjonen med nazistiske og pedofile innslag. Hele opptrinnet dokumenteres av en reklamefotograf fra en tilgrensende bygning og av diverse overvåkningskameraer. Enkelte bilder fra den skreddersyde aksjonen brukes umiddelbart i den holdningsskapende reklamekampanjen til T.S.I.V.A.G., mens andre deler av bildematerialet distribueres direkte på Internett som volds- og overgrepspornografi til pedofile mottakere.

Det allegorisk klingende samarbeidet mellom Macht og Rebel overlister altså den radikale undergrunnen til å delta i en storstilt reklamekampanje, som i tillegg «selger ut» de pedofile og nazistiske tabuene. Romanen ender med at Macht og Rebel deltar i forretningstoppenes feiring av T.S.I.V.A.G.s vellykkede reklamestunt. På et eksklusivt takterrasseparty underholder de seg ved å fortelle usmakelige minoritetsvitser til hverandre.

I sitt essay om «Repressiv toleranse» hevder Herbert Marcuse at kunst skiller seg fra pseudokunst ved at den ikke kan tas til inntekt for undertrykkelsen:

Det finnes enkelte tilfelle der et ekte kunstverk har et bakstreversk politisk budskap – Dostojevskij er et eksempel på det. Men da blir budskapet opphevet av kunstverket selv: det bakstreverske politiske innholdet blir absorbert, *aufgehoben*, i den kunstneriske formen: i verket som litteratur (Marcuse 1970: 109).

Marcuse artikulere her en veletablert forestilling om at et kunstverk er godt i seg selv. Når vi leser Faldbakkens andre roman, *Macht und Rebel*, er det unektelig noe betryggende ved Marcuses kritisk-teoretiske forestilling. Vi vil jo ikke assosieres med den nazistetikken som preger omslaget og flere av boksidene, og vi slutter oss jo ikke til den svartsynte menneskeforakten som gjennomsyrrer teksten. Derfor er det godt å vite at verket *egentlig* uttrykker noe annet, noe som ikke er bakstreversk.

Problemet er bare – slik jeg ser det – at *Macht und Rebel* mangler dette nivået som «opphever budskapet». Ikke bare bekrefter dens kunstneriske form det bakstreverske innholdet, men den manipulerer også leseren til å gjøre det samme. På den ene siden *produserer* teksten en kritisk-teoretisk leser i Marcuses ånd. Den inviterer oss til å lese romanen som kritikk av kunsten som institusjon og av kapitalismens repressive toleranse. På den andre siden påpeker romanen stadig vekk at kritisk teori kun er et middel til å kunne selge ut elementer som umiddelbart fremstår som sosialt uakseptable. Slik antyder teksten igjen og igjen at den kritisk-teoretiske fortolkningen som den selv avkrever leseren, er en form for hvitvasking av dens «bakstreverske budskap».

Har vi dermed å gjøre med en «ond» roman? Og i så fall, hvordan leser vi denne «ondskapen»? Dette kapitlet skal dreie seg om *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt, altså den erfaringsmessige relasjonen mellom teksten og leseren. Vi skal se at *Macht und Rebel* er en manipulerende tekst, som ved hjelp av en allegorisk impuls inviterer leseren til å investere i en kritisk-teoretisk figur som den samtidig problematiserer. I kapitlets første halvdel skal vi se

at teksten setter leseren opp i en utveisløs posisjon. Romanen gjør seg «uleselig» og demonstrerer således en form for medial «ondskap» som ligger latent i språket som medium og i lesningen som praksis. *Macht und Rebel* handler imidlertid om mer enn sin egen dekonstruksjon. I kapitlets andre del vil jeg derfor vise at romanens operasjon overfor sin leser speiles i beskrivelser på handlingsnivået, hvor protagonistene bygger en manipulerende infrastruktur av teknologiske og sosiale relasjoner. Den «ondskapen» som preger *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt, er således ikke bare et allegorisk språkspill eller et angrep på Marcuses forestilling om at kunstverket er a priori godt, men den inngår også i romanens beskrivelse av 00-tallets mediekultur og i problematiseringen av dens subjektiveringsformer.

Resepsjonen som inngang til romanens sosiale grensesnitt

Macht und Rebel fikk langt større medieoppmerksomhet enn forgjengeren. Ikke bare fikk den flere anmeldelser i dagspressen, men den ble også gjenstand for offentlig debatt. Som flere har påpekt, var resepsjonen preget av at boken var vanskelig å plassere som litterært prosjekt (Vassenden 2004: 131; Larsen 2005: 16–32). Øystein Rottem så ikke meningen med prosjektet og foreslo at forlaget skulle trykke neste opplag på toalettpapir (Rottem 2002). Cathrine Sandnes visste ikke om hun skulle gjespe eller le, og stilte seg tvilende til hvorvidt Faldbakken egentlig var en god forfatter eller bare en tidsriktig posør (Sandnes 2002). Espen Stueland spurte seg om *Macht und Rebel* egentlig var noe annet enn «smart designet forretningsprosa?» (Stueland 2003). I tillegg til at Stueland gjorde *Macht und Rebel* til utgangspunkt for tre artikler om norsk avantgardelitteratur i *Klassekampen*, kjørte avisen debattserien «Er radikalisme mulig» med utgangspunkt i samme roman.⁵⁴ Utstedene Blå og Mono arrangerte henholdsvis forfatterintervju og politisk debatt i kjølvannet av *Macht und Rebel*, som begge ble gjenstand for pressens interesse.

⁵⁴ Daværende kulturredaktør i *Klassekampen*, Marte Stubberød Eielsen, oppsummerer hvordan flere parter fant perspektiver i romanen som talte deres sak: «Merkevarebygger Karl Fredrik Tangen og trendanalytiker Thomas Seltzer leser boka som en kritikk av venstresidas prosjekter. Adbusternetverket, med Åse Bandvold i spissen, leser boka som en generell kritikk av samtiden, der vi vasser i repressiv toleranse og der mening forsvinner i «natt og tåke»» (Eielsen 2002).

Det finnes flere gode beskrivelser av dagspressens behandling av *Macht und Rebel*, og jeg vier derfor ikke plass til noen større gjennomgang av aviskritikken her.⁵⁵ Imidlertid vil jeg trekke frem noen av de grundigere lesningene av romanen som eksempler på hvordan *Macht und Rebel* produserer et sosialt grensesnitt som foreskriver en bestemt leser. La oss begynne med Eirik Vassendens artikkel «Vi må ikke like det. Abo Rasul og kunstens implosjon». Her oppsummerer Vassenden anmelderiet av Faldbakkens to første romaner, samtidig som han påpeker et problem knyttet til forholdet mellom seg selv som leser og romanenes misantropiske verdensanskuelse:

Det ble uansett svært tydelig at anmelderne møtte disse to bøkene på to vidt forskjellige måter: Enten ved å 1) opptre som noenlunde respektable kritikere, og forholde seg til den gjennom kritikkens begreps- eller problematiseringsapparat: Er dette god eller dårlig litteratur? er det underholdende eller ikke? moralsk forkastelig eller ikke?, eller 2) overse de mange måtene disse romanene mislykkes som romaner på, altså være med på leken, og akseptere – til og med sette pris på – Faldbakkens mange monomane gjentakelser av sine to ganske enkle poenger (altså: kunstverket er ikke et objekt, og kritikk er menings- og nytteløst), og de mange scenariene han stiller opp for å demonstrere dem. Undertegnede hører altså til blant de sistnevnte. [...] [Å] lese disse bøkene på denne måten gir en viss følelse av å bli *inkludert* i smartingtonen til Faldbakken. Men hva er det man da lar seg inkludere i? Og hvilken status har man som inkludert i den typen idémessig installasjon det her er snakk om? På den ene siden er man, som kommentator eller anmelder, selvsagt en del av 'kunstverket', uavhengig av om man aksepterer eller avviser konseptet. På den andre siden inkluderes man, dersom man altså godtar (eller til og med bejubler) det grunnleggende misantropiske verdenssynet og det paralyserte kunstsynet, i en ikke veldig celeber forsamling som pent må akseptere THE KING OF ANALINGUS som sin bonmot-forfatter (Vassenden 2004: 135).

Vassenden poengterer at han har lest Faldbakkens romaner som konsept- eller prosessorienterte demonstrasjoner av den repressive toleransens allestedsnærvær. Etter å ha gjenlest romanene – en prøve han mener de ikke består, litterært sett – ser han seg imidlertid tvunget til å reflektere over sin egen posisjon i møte med teksten. Han spør hvilken status han selv trer inn i, eller tillegges, dersom han gir sitt bifall til prosjektet, og han konkluderer med at det er ufordelaktig å inkluderes i Faldbakkens tekstunivers. Det er som om romanen foreskriver en subjektivitet for leseren, som Vassenden vil reservere seg fra. Han legger for dagen et ubehag knyttet til det å skulle lese romanen på dens egne premisser.

Christiane Jordheim Larsen tilbyr i sin hovedoppgave, *Skandinavisk misantropisk konseptualitet. Om Abo Rasuls utfordring av den litterære institusjon*, en slags forklaring på det problemet som Vassenden påpeker. Hun gjør en grundig resepsjonsanalyse og hevder at

⁵⁵ Dagspressens behandling av *Macht und Rebel* er beskrevet i Vassenden (2004), Dolen (2003) og Larsen (2005).

kritikerkorpset ikke var begrepsmessig skodd til å forstå institusjonskritikken og performativiteten i et tverrestetisk prosjekt som Faldbakkens (Larsen 2005: 17–32). Jordheim Larsen påpeker at romanenes kombinasjoner av humor og obsceniteter, av teori- og kunstdiskurs, gir tekstene et manipulerende preg. Romanene trekker deg inn i tekstuniverset «for så å spytte på deg», hevder hun (Larsen 2005: 57). I motsetning til Vassenden anlegger Jordheim Larsen en «sympatisk» lesning av denne manipulerende kvaliteten ved Faldbakkens romaner. Hun knytter den til et institusjonskritisk perspektiv og slutter at «*Skandinavisk misantropi* gjennom idéer, språk og form utøver et opprør mot det litterære eller estetiske, et opprør i tråd med konseptualismens motstand mot det formalistiske modernistiske kunstsyn» (Larsen 2005: 61).

Jordheim Larsen gjør et viktig arbeid når hun påpeker en manipulerende kapasitet ved Faldbakkens to første romaner (og i særdeleshet *Macht und Rebel*). Det virker rimelig å knytte *Skandinavisk misantropi 1* og *2* til en konseptualistisk kunsttradisjon. Ikke minst gjelder dette de mekanismene ved romanene som ser ut til å ville gjøre leseren og leseprosessen til tekstenes gjenstand. Jeg mener imidlertid at Faldbakkens kunstprosjekt rommer mer enn en datert apologi for et heteronomt kunstbegrep. Som vi har sett i de foregående kapitlene, leser jeg hans affinitet til historiske avantgardestrategier som elementer i kunstnerskapets problematisering av mediekulturens subjektivitetsproduksjon. Lest fra dette perspektivet blir Jordheim Larsens lesning vel så mye et symptom på disse romanenes manipulerende kvaliteter som Vassendens ubehag er det.

Felles for de mest inngående lesningene av *Macht und Rebel*, inkludert Jordheim Larsens, er nemlig at romanens innslag av misantropi, kynisme, rasisme, pedofili og nazisme blir forstått som rekvisitter i et «velment» opprør mot kunstinstitusjonen og/eller mot kapitalismens toleranselogikk slik den i sin tid ble beskrevet av Herbert Marcuse. «Beskrivelsen av den politiske bevegelsen PUSH og Desirevolutions aksjoner kan lett oversettes til aksjonistiske kunstbevegelser», hevder Jordheim Larsen (62). Nina Elizabeth Dolen skriver at «ein kan lese til dømes Macht og Rebel sine pedofile preferansar som kunstkritikk, når dei medvite *vel* denne perversiteten på grunn av sjokk-potensialet som ligg her. Det same kan seiast om bakgrunnen for tileigninga av nazisymbolikken» (Dolen 2003: 121). Anders Gullestad, som bruker romanen til å diskutere vilkårene for politisk opprør, slutter seg til dette poenget hos Dolen. Han konkluderer med at *Macht und Rebel* fremstår «mer som en problematisering av

den normaliseringsprosessen av det ikke-aksepterte som vi har gjennomgått og fremdeles gjennomgår i Vesten i dag, enn et budskap om at det bare er å legge inn opprørs-årene» (Gullestad 2005:121). Kristin Buvik Sivertsen, som utforsker forakten som litterær strategi i *Macht und Rebel*, hevder på lignende vis at «[i] Rasuls univers er nazismen et uttrykk for den kritiske stemmens utilstrekkelighet» (Sivertsen 2012: 62).

Betraktet som empirisk materiale for å belyse aspekter ved *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt tilbyr denne sekundærlitteraturen viktige innsikter. Ingen av disse hovedoppgavene feilleser *Macht und Rebel*. Tvert imot utgjør de nyanserte, godt informerte og *korrekte* lesninger som undersøker romanen på dens egne premisser. Det vi skal legge merke til, er imidlertid følgende: De ovennevnte lesningene gjør det klart at en institusjons- og/eller kapitalismekritisk fortolkning av *Macht und Rebel* må forekomme på et figurlig nivå, i «overført betydning». Det vil si: Karakterenes og fortellerstemmens uhyrligheter må på en eller annen måte *oversettes* dersom teksten skal passe inn i et kritisk-teoretisk fortolkningskjema. Her er Kjetil Røeds perspektivrike artikkel «Å gi det subversive en syntaks. Refleksjoner rundt Abo Rasuls *Macht und Rebel*» eksemplarisk. Røed gjør det tidlig klart at leseren ikke bør la Rebels affinitet til naziestetikk og pedofili overskygge hva romanen *egentlig* handler om – nemlig fremvisning og negasjon av kapitalismens vareform:

Møtet med Rebel slår an tonen i verket som helhet: det er en hyperbol, en overdrivelse. Ukvemsord florerer, og både nazistiske rekvisitter og pedofil praksis spiller en avgjørende rolle i bokas *modus operandi*. Leserens bør imidlertid ikke se seg blind på disse motivene, for i virkeligheten dreier *MuR* seg om noe helt annet. Nødvendigheten av en alternativ blikkretning melder seg ganske fort ved at leseren skjønner han ikke *kan* ta Rasul bokstavelig. Muligheten for mørkebrune sympatier og utrivelige synspunkter på seksualitet skyves raskt til side når det blir klart at de tas i bruk for å tvinge frem det refleksjonsrom som er Rasuls agenda (Røed 2003: 34).

Røed er inne på noe viktig når han hevder at «ukvemsord», «nazistiske rekvisitter» og «pedofil praksis» inngår i bokens *modus operandi*. Men det er først når han ber leseren se forbi disse motivene for å identifisere et *egentlig* refleksjonsrom, at han virkelig illustrerer *Macht und Rebels* operasjonsmønster. Vi leser romanen i overført betydning fordi teksten «krever» at vi gjør det.

Men kan det hende at leseren vel så gjerne «ser seg blind på» de kritisk-teoretiske poengene? Kan det tenkes at Røeds kritisk-teoretiske lesning er del av det problemet *Macht und Rebel* peker på? Altså, er nazisme og pedofili greit som litterære motiver så lenge de er midler i det

utrettelige arbeidet med å fremvise vareformens allestedsnærvær, å undergrave den gode smak eller å overskride den repressive toleransen? Kan man overse all verdens uhyrligheter så lenge den kritiske optikken er tilstrekkelig informert av Marx' vareanalyse?

Det er her Vassendens reservasjon får sin berettigelse. Det *er* problematisk å la seg inkludere i denne romanens idéunivers, skjønt som leser kan man ikke unngå å la seg inkludere. *Macht und Rebel* setter leseren opp i en utveisløs posisjon. På den ene siden er det (som trent leser) umulig å skulle lese denne romanen bokstavelig og bli sjokkert eller provosert av innholdet. Dette er romanens poeng, vil de fleste si, og deri ligger dens kritikk av samfunnets toleranselogikk. Men på den andre siden kan man like gjerne si at den kritisk-teoretiske, figurlige lesningen som romandiskursen inviterer til, innebærer en form for hvitvasking av *Macht und Rebel*. Dermed blir leseren i siste instans «medskyldig» i den toleranselogikken som romanen hevdes å kritisere. *Macht und Rebel* foreskriver med andre ord en aporetisk posisjon for sin leser. Det finnes ingen «gode lesninger» av denne romanen. Teksten produserer enhver leser som feilleser, den illustrerer et lesningens problem. *Macht und Rebel* er – for å tenke med Paul de Man – en allegori over sin egen ulesbarhet.

Romanens allegoriske impuls

Allegorien defineres som en fortelling hvor plot og karakterer er konstruert for å kommunisere et sekundært betydningsnivå utover fortellingens bokstavelige nivå (Abrams 2005: 5). For Paul de Man er allegorien en retorisk figur som demonstrerer ikke bare språkets grunnleggende uforenelige motsetning mellom det bokstavelige og det figurlige, men motsetningen mellom språket og den verden det forsøker å innfange. Allegorien peker på en mening som den selv ikke rommer, hevder de Man, og dermed understreker den hvordan språklig betydningsdannelse som sådan fungerer: «It could be shown that, precisely because it suggests a disjunction between the way in which the world appears in reality and the way it appears in language, the word “allegory” fits the general problematic of the “Gespräch»» (de Man 2005: 190–191). De Mans poeng er språkfilosofisk og handler på et overordnet nivå om at all språkbruk – også den «bokstavelige» – er figurlig. Å lese er for de Man *alltid* å peke mot en mening som ordene selv ikke rommer. Vi animerer bokstaver og tegn, vi gir liv til

dem, ved å la dem mediere en verden som strengt tatt – materielt sett – ikke er der. På den måten er all språkbruk allegorisk, vi sier noe gjennom noe annet.⁵⁶

Når jeg omtaler *Macht und Rebel* som en allegori over sin egen ulesbarhet, er det for å spille opp et viktig poeng i de Mans språkteori: «Allegories are always allegories of metaphor and, as such, they are always allegories of the impossibility of reading» (de Man 1979: 205). De Mans argument går ut på at allegorien demonstrerer språkets grunnleggende figurlighet, dets iboende spill av forskyvning, differensiering og utsettelse. I det følgende viser jeg at *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt preges av en allegorisk impuls. På den ene siden manipuleres leseren til å forstå romanen i overført betydning som en kritisk-teoretisk allegori. På den andre siden gjøres denne lesningen problematisk fordi det innebærer en form for overbærenhet med, eller hvitvasking av, romanens antisosiale rekvisitter. I siste instans kunne vi med de Man si at *Macht und Rebel* verken kan fastholdes bokstavelig eller figurlig, men at den leses best som en brytning mellom ulike betydningsnivåer som demonstrerer språkets egen dekonstruksjon. Imidlertid er det her jeg mener at litteraturteorien med fordel kan føres i møte med medieteorien. Min hensikt er nemlig *ikke* å konkludere med at *Macht und Rebel* utelukkende viser til signifikantenes frie spill. Snarere viser jeg at *Macht und Rebels* tematisering av sin egen – og språkets – ulesbarhet demonstrerer en form for medial ondskap som beskrives på innholds nivå.

Tekstens allegoriske spill med leseren starter allerede ved omslaget, som uvegerlig viser til det emblematiske nazibanneret i rødt, hvitt og sort. Den gotiske skriften slutter opp om den nazistetikken som preger omslaget for øvrig, skjønt tittelen innebærer en forskyvning fra allegoriens nazistiske pretekst. *Macht und Rebel* henviser til protagonistenes egennavn, som klinger allegorisk for henholdsvis makt og opprør. Men dersom leseren skulle være i tvil, er boken også utstyrt med en epigraf som gjør det klart at tittelen har et ytterligere betydningslag: Nacht und Nebel, navnet på nazistenes strategi for deportasjon av politiske fanger under andre verdenskrig:

⁵⁶ Lesningens allegori, slik de Man ser det, er kanskje fremfor alt *prosopopeia*, som han omtaler som «the master trope of poetic discourse» (de Man 1985: 56). Prosopopeia er tropen hvor igjennom en dikter gir menneskelige egenskaper til noe ikke-menneskelig, dødt eller abstrakt (skogens hvisken, hatets ansikt osv.), og når vi leser poesi, er det akkurat dette vi gjør, hevder de Man: Vi gir liv til en poetisk stemme, et menneskelig nærvær, som strengt tatt ikke finnes i tegnene, blekket eller papiret. Jeg behandler de Mans prosopopeia-begrep i artikkelen «Reading Animated Poetry Between Prosopopeia and Pragmopeia» (Malvik, upublisert manuskript, 14.01.2013).

Efficient and enduring terrorization can be achieved only either by capital punishment or by measures to keep the relatives of the criminal and the population in the dark as to the fate of the criminal. This aim is achieved by transferring the criminal to Germany... The prisoners are, in future, to be transported to Germany secretly, and further treatment of the offenders will take place here; these measures will have a deterrent effect because:

A. The prisoners will vanish without a trace.

B. No information may be given as to their whereabouts or their fate.

(Field Marshall Wilhelm Keitel in a communication on the *Nacht und Nebel*-decree, issued December 7, 1941) (Rasul 2004: 5).⁵⁷

Epigrafen er viktig fordi den gjør leseren oppmerksom på at romantittelen er en appropriasjon, et supplement eller en omplassering av en pretekst. Ikke minst blir det klart allerede her hvordan romanen tematiserer sin egen retoriske strategi, altså seg selv som allegori. *Nacht und Nebel*-begrepet gis nemlig en helt sentral plass i romanens handling ettersom Macht og Rebel bruker det som inspirasjon til deres felles aksjon mot PUSH-gruppen. Der hvor nazistene fikk menneskene til å forsvinne, er Macht og Rebels taktikk å få meningen til å forsvinne. Ved å renvaske et uetisk multinasjonalt selskap ved hjelp av en antikapitalistisk aksjonsgruppe skal de gjennomføre en «deportasjon av (ideologisk) mening» (MuR: 261). Slik blir romantittelens spill med *Nacht und Nebel*-begrepet en slags kommentar til romanens egen (allegoriske) operasjon. Den peker på sin egen retoriske strategi som manipulerer leseren til å «deportere» meningsinnholdet i en rekke dypt problematiske beskrivelser.

Paratekstene presenterer leseren for allegoriens kunst, det vil si kunsten å gjøre noe til noe annet. Allegorien er emblem for sin egen ikke-identitet, og en appropriasjon av et materiale fra en sfære til en annen avstedkommer en allegorisk transformasjon hvor igjennom det ene blir noe annet.⁵⁸ Allegorien fører ikke appropriasjonen tilbake på noen original, men utgjør et

⁵⁷ Rasul, Ado. 2004 [2002]. *Macht und Rebel. Skandinavisk misantropi 2*. Oslo: J. W. Cappelens Forlag. Heretter referert til som MuR i litteraturhenvisningene, etterfulgt av sidetall.

⁵⁸ Som Craig Owens viste ved inngangen til 1980-tallet, er avantgardens og kanskje særlig den postmodernistiske neoavantgardens kunstneriske appropriasjonsstrategier, preget av en allegorisk impuls: «Allegorical imagery is appropriated imagery; the allegorist does not invent images but confiscates them. He lays claim to the culturally significant, poses as its interpreter. And in his hands the image becomes something other (allos = other + agoreuei = to speak). He does not restore an original meaning that may have been lost or obscured; allegory is not hermeneutics. Rather, he adds another meaning to the image. If he adds, however, he does so only to replace: the allegorical meaning supplants an antecedent one; it is a supplement. This is why allegory is condemned, but it is also the source of its theoretical significance» (Owens 1980a: 69). Owens allegoribegrep er forankret i de Mans språkfilosofi og i Walter Benjamins avhandling om *Det tyske sørgespillet opprinnelse*. Hos Benjamin lignes allegorien med ruinen: Slik ruinen er et fragment hvis enhet med historien

tillegg og dermed en bevegelse vekk fra forestillingen om identitet mellom appropriert og approprierende objekt. Det paratekstuelle apparatet i *Macht und Rebel* gjør det ikoniske nazibanneret og Hitlers Nacht und Nebel-dekret til *noe annet*. Denne operasjonen gjør også noe med leseren. Paratekstene tilbyr en leseranvisning: Leseren instrueres til å lese allegorisk.

Rebel: den repressive toleransens offer

Den allegoriske impulsen i *Macht und Rebel* kommer til uttrykk i spenningen mellom en kritisk-teoretisk figur og dens misantropiske artikulasjon. Disse to nivåene står i motsetning til hverandre, ikke bare i den forstand at det første er et figurlig nivå og det andre et «bokstavelig» nivå, men også fordi de er moralsk uforenelige. En kritisk-teoretisk informert leser vil neppe kunne akseptere tekstens bokstavelige nivå. Som de Man påpeker, forutsetter språklig betydningsproduksjon som sådan at man evner å sondre mellom et bokstavelig og et figurlig betydningsnivå, dersom diskursen skal være meningsfull (de Man 1979: 201). Allegorien forrykker denne balansen ved å underminere skillet mellom det bokstavelige og det figurlige, og demonstrer således et generelt «problem» ved all tegnproduksjon. I *Macht und Rebel* settes dette problemet i spill ved at romanens kritisk-teoretiske figur og dens hatefulle artikulasjon kansellerer hverandre.

Hatet syder mot leseren fra første setning: «Jeg står bak en fyr som har barbert kinnskjeggene sine så høyt opp at han ser mongoloid ut. Feit er han òg. Jeg hater ham intenst» (MuR: 7). Rebel hater alt. Han hater sin egen tiltaksløshet like mye som andres handlekraft, han hater sin egen sutring så vel som alle andres. Svartsynet får imidlertid raskt en samfunnsmessig forklaring. Rebel hevder det ikke spiller noen rolle hva han gjør, er eller tenker i et «Skandinavia hvor alt fungerer og i en tid da alle – hver student, hver taper, hver junkie, hver lønnsarbeider, hvert statsmenneske, og hver ... MUSIKER – tenker likt, er like subversive og like oppfinnsomme, like *on the edge*, hvilket vil si like DRITKJEDELIGE alle sammen» (MuR: 10). Allerede her artikulerer romanen en slags samfunnsdiagnose i overført betydning.

forvitret dag for dag, er allegorien et bruddstykke revet ut av eller skrevet over noe annet. «Med ruinen flytter historien seg i fysisk forstand inn på skueplassen. Men i denne skikkelsen formes ikke historien som det evige livets prosess, men snarere som det uimotståelige forfallets forløp. Dermed erklærer allegorien å være hinsides skjønnheten. Allegorien er i tankenes rike hva ruinen er i tingenes rike. [...] Det som ligger der i ruiner, det høyst betydningsladede fragmentet – bruddstykket: det er den barokke skueplassens fineste materiale. For det er vanlig for denne diktningen å uavlatelig stable opp bruddstykker uten en bestemt forestilling om formålet, og i en uopphørlig forventning om underet tar den stereotypier for å være økninger.» (Benjamin 1994: 186–187).

Rebels hat illustrerer det Farsethås kaller «originalitetens problem» (Farsethås 2012a: 41), at det ikke lenger er mulig å være i opposisjon på sin egen måte. Det illustrerer også det Vassenden kaller «hyperrefleksivitetens problem» (Vassenden 2004: 137), bevisstheten om hvor uoriginalt det er å sutre over originalitetens problem. Rebel fremstilles med andre ord som et offer for samfunnets toleranselogikk.

Rebel befinner seg i en identitetskrise i romanens første del. Han mener at den kulturelle undergrunnen han selv har vært delaktig i, utelukkende har bidratt til å gjøre den hvite, heterofile mannens opprør til mainstream. Han føler seg derfor kjedelig, avstumpet og identitetsløs. Denne krisen motiverer Rebels hat mot seg selv, mot undergrunnsleder Frank «Feiten» Leiderstam og mot hele den vestlige kultur for øvrig. Utover i romanen utvikler Rebels holdning seg fra passivt hat til aktiv antagonisme overfor undergrunnen og resten av samfunnet:

«I tillegg til å tvinge Feiten i kne, er jeg ute etter å erklære krig mot meg selv,» sa Rebel. «Krig mot min egen rase, min egen legning, min egen kultur. Mitt største ønske er å klare å ta fra det hvite, hetero mainstream-mennesket retten til å MENE ting. Hvordan? Ved å få det til å innse at det *allerede* har annullert sin egen meningsberettigelse. Hvordan det klarte det? Ved å overutvikle toleranselogikken og avviksfetisjen sin. Det er på tide for mainstream-mennesket å ta konsekvensen av at det har snytt seg selv for *menneskeretten til å være fremmedgjort*. Hva var det frihetsforkjemperne var ute etter? Det her? Et hav av individualister med rett til å ytre seg?» (MuR: 260–261).

Rebel artikulere en kritisk figur som er velkjent for den informerte leseren. Han beskriver sin egen kultur som fanget mellom en toleranselogikk og en avviksfetisjisme. Der hvor det første ondet gjør alle ytringer til uttrykk for det bestående, produserer det andre – med god hjelp fra all verdens subkulturer, kunstprosjekter og opprørere – en konstant strøm av (illusoriske) avvik som det bestående kan beherske gjennom toleransen.

Det er et kjent argument at modernitetens fremskrittstrang og modernismens «shock of the new» har bidratt til å overutvikle den vestlige kulturens toleranselogikk. Typisk her er Marcuses begrep om repressiv toleranse eller det endimensjonale samfunnet, hvor «modes of protest and transcendence are no longer contradictory to the status quo and no longer negative. They are rather the ceremonial part of practical behaviorism, its harmless negation, and are quickly digested by the status quo as part of its healthy diet» (Marcuse 2002: 16). En postmodernistisk avart av dette argumentet finnes for eksempel i Frederic Jamesons nøkkelbegreper pastisj og schizofreni, som er basert på forestillingen om en postmoderne

erfaring av umuligheten av stilistisk innovasjon, og av å leve i en vedvarende og fremtidsløs nåtid (Jameson 2002: 130–141). Også i lærebøker om modernisme finner vi denne kritiske figuren, som her, i Per Thomas Andersens fremstilling av det han kaller «transgresjonsmyten»:

Modernismens krise kom da publikum ikke lenger uten videre ville stille opp som dumskalle for kunsten, og etter at avantgarden ble profesjonalisert, institusjonalisert og akseptert. Man kunne holde det gående en stund ved å iscenesette kunstens umulighet og «reflektere» over den. Man kunne vise hvor dumt også det publikum var, som bestandig sto klar til å akseptere og applaudere – eller kjøpe. Men i realiteten står vi nok overfor et nytt paradigmeskifte. Kunstens funksjon som utfordrende, kritisk eller overskridende instans virker problematisk etter postmodernismen (Andersen 2008: 21–22).⁵⁹

Rebels argument om en problematisk legering av toleranselogikk og avviksfetisj samsvarer altså med en godt etablert samfunns- og institusjonskritisk figur. For leseren er det dermed ikke urimelig å forstå Rebels hat mot alt og alle i overført betydning, som romanens velmente kritikk mot en kapitalistisk toleranselogikk som har gjort estetisk så vel som politisk overskridelse umulig.

Romanens kritisk-teoretiske figur brytes imidlertid kontinuerlig mot det bokstavelige nivået i teksten, hvor Rebel på ingen måte ser ut til å dele Marcuses gode intensjoner. Tvert imot brukes det samfunnskritiske argumentet til å legitimere en misantropi og et begjær etter ytterligere overskridelse, som er uforenelig med Frankfurterskolens omsorg for det genuint menneskelige i en verden preget av instrumentell fornuft. Rebel har kjedet seg så til de grader over å være en hvit, heterofil og politisk korrekt mann at det eneste som har kunnet rykke ham ut av lammelsen, har vært ville fantasier om overgrep og undertrykking. Idet vi møter ham ved romanens begynnelse, har imidlertid også disse dagdrømmene blitt kjedelige:

Bare så det er nevnt så har fantasiene mine om å ødelegge små jenter og små gutter seksuelt også dabbet av. Å tenke på å tvinge ting og tang inn i det ene eller det andre hullet til tiåringer, sjuåringer, femåringer gjør meg ikke kvalm lenger. Hva er verre enn grusomheter i sex, vold og maktmisbruk, eller en kløktig og kald kombinasjon av de tre? utstrakt seksuell,

⁵⁹ Det er særlig to grunner til at jeg omtaler Andersens fremstilling som forenklet. For det første overtar han på mange måter Bürgers argument om neoavantgardens fallitt, men forenkler spørsmålet om sjokkestetikk til et spørsmål om hvorvidt publikum var moralsk indignert (sjokkert) eller ikke. Hos Bürger handler sjokket vel så mye om persepsjon som om moral. For det andre opererer Andersen med en kritisk modell som tilsier at avantgardens politikk utelukkende handler om fri seg fra kapitalismens former, for eksempel når han tar for gitt at det han kaller avmaterialisering av kunsten (konseptkunst, performance, osv.), er en bevegelse vekk fra vareøkonomien i andre halvdel av 1900-tallet (Andersen 2008: 72). Flere har vist hvordan den «avmaterialiserte» kunsten tvert imot intervenerte i, gjorde nytte av, og utforsket aktivt en økonomisk situasjon som allerede på 60-tallet var i ferd med å informatiseres, og som i aller høyeste grad evnet å gjøre varer av idéer, happenings, informasjon, osv. (Se Alberro 2003 og Blom 2007).

fysisk og psykisk misbruk av uskyldige barn? Jeg kommer ikke på noe og det gjør meg urolig. Det MÅ da finnes noe verre? (MuR: 17–18).

For en leser som har identifisert romanens kritisk-teoretiske affinitet, blir det, som Røed påpeker, klart at «man ikke *kan* ta Rasul bokstavelig». Og i stedet leser vi denne og lignende passasjer som et uttrykk for at det moderne samfunnets toleranselogikk har pervertert våre moralske standarder ved å tvinge oss ut i ytterligheter dersom vi skal overskride denne logikken.⁶⁰ Vi leser slik til tross for at Rebel ikke ser ut til å lengte etter et mer menneskelig samfunn. Han lengter først og fremst etter intensitet, en intensitet han søker i dagdrømmer som overskrider moralske normer.

Rebels prosjekt er å tilfredsstillere sitt eget begjær, og halvveis ut i romanen er han langt kommet i realiseringen av dette prosjektet. Begjæret er på ett nivå innrettet mot å knuse en venstreorientert undergrunn han mener har bidratt til å overutvikle samfunnets toleranselogikk og avviksfetisj, og som dermed har påført ham den identitetskrisen han står i ved romanens begynnelse. På et annet nivå er begjæret orientert mot overskridelse av det følelsesmessige vakuumet, den mangelen på intensitet, som identitetskrisen innebærer. Når fantasiene om nazistiske og pedofile voldshandlinger ikke lenger gir ham noen form for følelsesmessig intensitet, går derfor Rebel over til handling. Han leser og lar seg inspirere av *Mein Kampf*, han utøver relativt grov vold mot «Feiten», og han forgriper seg på 14 år gamle Thong.⁶¹ Dagen derpå ser Rebel ut til å ha oppnådd det han var ute etter: «Jeg våkner opp med vilt dårlig samvittighet og det føles godt» (MuR: 166).

Rebels misantropi fremstilles altså som et resultat av kapitalismens toleranselogikk, og leseren inviteres således til å lese Rebel som en samfunnskritisk allegori over hvordan opprøret absorberes av det bestående. Denne retoriske mekanismen gjelder ikke bare for Rebels hatefulle ytringer, men også for romanens relativt grove overgrepsskildringer. I det følgende sitatet har Macht og Rebel tatt med seg Thong og hennes lillesøster (Thong Jr.) – samt en bukett av «problemstilte», amfetaminsnortende innvandrer gutter fra Thongs klasse –

⁶⁰ Dolen foreslår i sin hovedoppgave å fortolke passasjen som beslektet med Michel Houellebecq's anklager om at 68-generasjonens frigjøring førte dem rett i hedonismen. Både hos Faldbakken og Houellebecq finner Dolen «ein lengt etter ei gjenoppretting av «stabile» moralske standardar» (Dolen 2003: 88). Hun leser sitatet ovenfor nettopp som en modernitetskritikk i forlengelse av Marcuses begrep om repressiv toleranse, og innfanger dermed romanen innenfor en kritisk-teoretisk optikk hvor teksten kritiserer tapet av det sosiale bånd.

⁶¹ Thong og Thong Jr. er Rebels kallenavn på tenårings søstrene Ina og Ada.

på nachspiel hos Rebel. De to protagonistene «grafser seg i vei til hvert sitt samleie med hver sin «dame» side om side oppi sofaen» (MuR: 213), mens resten av guttene sitter og ser på:

Mens Macht ligger og jukker oppå en skrevende Jr. i sofaen, gjør en god porsjon stress-adrenalin produsert av dårlig samvittighet, i kombinasjon med kjemisk frigjort serotonin at nytelsesnivået når nye høyder inne i kraniet hans, samtidig som språksenteret får seg et skikkelig spark i ræva slik at hjernen setter i gang følgende resonnement i takt med jukkingen; én stavelse pr jukk: «Faen dette her dytter ting fremover, forover, videre, jeg tror at dette her kan virke uhyre motiverende, jeg kjenner det, jeg får mer overskudd av dette her enn frynsegoder og fallskjermer og to måneders seilferie på de Karibiske øyer, jeg kjenner det, jeg fylles opp, denne typen nytelse er ny for meg, den er overskridende, den gir meg motivasjon, den gir meg kraft, jeg kjenner at jeg får ny kraft, jeg kjenner at kraften renner over i brystet mitt, jeg kjenner meg STERK, dette er ren glede som blir til ren kraft, dette her er *Kraft durch Freude* og ikke noe annet. Det er fænmeg det det er!» (MuR: 213–214).

Passasjen skildrer et grovt, seksuelt overgrep hvor Macht forgriper seg på 12 år gamle Thong Jr. Akkurat som hos Rebel ovenfor medfører det moralske overtrampet en dårlig samvittighet som destilleres til stimulerende intensitet. Macht næres, han får livskraft, av den moralske overskridelsen, og han døper fenomenet med navnet til den nazistiske, vitalistiske, fritidsorganisasjonen Kraft durch Freude.

På et tidligere tidspunkt har romanen tilbudt en nøkkel til allegorisering av pedofilmotivet ved å påstå at «[u]ndergrunnen er, og har alltid vært, ute etter ‘youngness’, ‘freshness’, ‘newness’ og ‘actuality’ – akkurat som alle andre. Derfor kanskje også den felles interessen for ‘ferske småjenter’ som flere i PUSH deler» (MuR: 44). Den «progressive» undergrunnen beskrives – som samfunnet for øvrig – som fullstendig degenerert i deres instrumentelle jag etter *nyheten*. Progresjon dreier seg ikke lenger om streben etter et verdibasert mål, men om stadig å mobilisere nye, overskridende instrumenter. Slik inviterer romanteksten til å lese overgrepene og nazisymbolikken allegorisk, som uttrykk for, og kritikk av, korrumpert fremskrittstyrking.

Det kritiske rammeverket for en slik allegori er å finne i modernitetskritikken. For eksempel anklager filosofen Georg Henrik von Wright den vestlige moderniteten, fra senmiddelalderen til første verdenskrig, for å ha utviklet et fremskrittetsbegrep som har blitt et mål i seg selv. Fremskrittets verdimesige mål (menneskets velbefinnende) mistes av syne, mens midlene for å nå dette målet (utvikling, vekst) tar målets plass i senmoderniteten, hevder von Wright (von Wright 2006: 41–43). *Macht und Rebel* aksentuerer denne figuren allegorisk i beskrivelser hvor antisosiale elementer benyttes til å forsterke midlene til overskridelse, enten man selger

truser ved hjelp av bildemateriale fra gruppevoldtekter eller ligger med mindreårige for å imponere den venstreradikale undergrunnen, eller for å tilfredsstille eget intensitetsbegjær.

Men poenget er altså at også den figurlige lesningen er problematisk. Teksten legger opp til at vi skal lese Rebel som et offer for kapitalismens toleranselogikk. Samtidig vil en slik lesning innebære en form for «hvitvasking» av en av 00-tallets mest usmakelige litterære karakterer. Rebel «surver» over samfunnets repressive toleranse på en måte som for den informerte leser maner frem det kritiske arsenalet til tenkere som Marcuse, Adorno, Debord eller Jameson. Men med på kjøpet får vi verdensanskuelsen til en protagonist som kjeder seg slik over å være hvit, heteroseksuell mann, at bare pedofili og nazisme kan tilfredsstille hans intensitetsbehov.

I en av romanens flere intertekster til Brett Easton Ellis' *American Psycho* sier Rebel til Frank Leiderstam at han «har blitt profesjonell jødehater» (MuR: 39). Leiderstam ser ikke ut til å få med seg bekjennelsen fordi han er alt for opptatt av seg selv og *sin egen kritiske praksis*. Passasjen er et ekko av hvordan Patrick Batemans sosiale omgivelser er for selvopptatte til å få med seg at masseorderen faktisk stadig vekk tilstår all verdens uhyrligheter i *American Psycho*. Hos Faldbakken blir dette bekjennelsesgrepet en allegori over romanens egen retoriske strategi. Leiderstams ignorering av Rebels utsagn er et bilde på den leserposisjonen som romanen setter den kritisk-teoretiske leseren opp i.

Macht: den repressive toleransens agent

Macht und Rebel er en tekst som manipulerer lesningen mot en kritisk-teoretisk figur, som den samtidig undergraver på et bokstavelig nivå. Teksten peker ved flere anledninger på denne retoriske mekanismen, hvilket «instruerer» leseren til å lese figurlig, samtidig som det problematiske ved en slik lesning aksentueres. Ved å undersøke denne mekanismen kan romanen leses som en fortelling om sin egen retorisitet, det vil si, som en fortelling om dens egen produksjon av et manipulerende sosialt grensesnitt. Nøkkelen til denne «fortellingen» ligger hos Macht. Ikke bare fungerer han som en allegori over den avanserte kapitalismens maktutøvelse overfor en kulturradikal undergrunn, men han er også en utpreget allegoriker selv. I tillegg kan han leses som en allegorisk fremstilling av hvordan tekstens sosiale grensesnitt fungerer.

Macht tjener penger på å manipulere sosiale relasjoner og utgjør således innbegrepet av den immaterielle produksjonssyklusen vi så behandlet i *The Cocka Hola Company*. Jobben hans går, som nevnt, ut på å appropriere motkulturelle fenomener, som hans arbeidsgiver, kommunikasjonsfirmaet Noddy, selger ut til diverse klienter. For eksempel, når konsernet FRAÎCHEUR spør ham om det er smart av dem å inkludere «en hardporno-seksjon i magasinet de produserer, slik at det ikke lenger heter *FRONTLINER, a Schlachtplatte of Theory, Art, Music, Economy and Style*, men *FRONTLINER, a Schlachtplatte of Theory, Art, XXX, Music, Economy and Style*» (MuR: 103), svarer Macht følgende:

[S]elvfølgelig må [de] gjøre det, bare de ikke lager for stort poeng ut av det. Det skal helst ikke være noe porn på coveret, og de kan gjerne kjøre inn noe pornoteori eller noe kritisk teori for å «komplettere». Slik at man pakker inn pornoen i teori som man pakker inn fisk i avisapir. «Kritisk teori fungerer alltid bekræftende på objektet for kritikk. Akkurat som det alternative alltid ender opp med å bekrefte det etablerte i siste runde. Det etablerte bekrefter det alternative i første runde, og det alternative bekrefter det etablerte i siste. Sånn er det. Og som vi vet så er det siste runde som teller.» sier Macht. «Kjør på» (MuR: 103).

Macht artikulere i overtydelige vendinger den toleranselogikken som Rebel ser seg som offer for. Det vil dermed ikke være urimelig av leseren å overføre Machts kyniske bokstavelighet til en kritisk figur, og hevde at romanen gjennom dette og lignende sitater kritiserer den repressive toleransen. Men sitatet er vel så mye en allegori over romanens egen retoriske operasjon. *Macht und Rebel* pakker barnepornografiske og nazistiske rekvisitter inn i teori, «som man pakker fisk inn i avisapir». Romandiskursen etablerer konseptuelle grensesnitt mellom antisosiale og kritisk-teoretiske elementer, og leseren må spørre seg om det i det hele tatt er mulig å investere i det ene uten å bekrefte det andre.

Det er Machts engasjement for det multinasjonale selskapet T.S.I.V.A.G. som initierer samarbeidet mellom Macht og Rebel, ikke – slik enkelte har hevdet – «deres felles frustrasjon over mangelen på subversivt potensiale» (Røed 2003: 35). Machts evne til å kalkulere nytteverdien av sosiale relasjoner gjør at han fatter interesse for Rebel. Han har nettopp fått beskjed av Thomas Ruth – markedssjef i T.S.I.V.A.G. (Thomson, Smithson and Immhauser Values Alimited Googol) – om at han er hyret til å selge dem inn som et sosialt ansvarlig firma ettersom de er (rettmessig) saksøkt av «The International Society of Jews» for «utstrakt diskriminering av det jødiske folk» (MuR: 179). Ved en tilfeldighet finner Macht noen nazitaler, som Rebel har skrevet, hjemme hos Fita. Dette setter ham på idéen om at T.S.I.V.A.G. må iverksette en bedriftsidentitetens Nacht und Nebel-strategi:

[D]enne situasjonen er såpass dramatisk at det eneste som er å gjøre, er å vrenge innsiden av T.S.I.V.A.G. ut. [...] altså... (Macht kikker ned på talene til Rebel) ... for eksempel ... prøv å forestill deg en Hitler-tale som blir jødernes nasjonalsang, liksom ... [...] og så (Macht skjønner at det må inn med teskje) ... og så må du forestille deg at T.S.I.V.A.G. er den Hitler-talen, og konsumentene er den jødiske populasjon [...] Det vi må gjøre er å hvitvaske T.S.I.V.A.G. ved å vrenge all mening fra innsiden ut ... uten å skifte innpakning, skjønner du [...] Vi må ... vi må *deportere* folks ideer og forestillinger om hva T.S.I.V.A.G. er. Det folk kjenner T.S.I.V.A.G. som, må forsvinne i nattens mulm og mørke og folk må bli stående igjen uten den ringeste anelse om hvor meningen tok veien... (MuR: 183).

Dette sitatet beskriver ikke bare Machts idé for hvordan han skal «redde» klienten sin, men det utgjør nok en allegori over hvordan romanens sosiale grensesnitt fungerer. Macht beskriver *Macht und Rebels* egen retoriske operasjon. Han instruerer Thomas Ruth til å tenke allegorisk: Ruth må forestille seg en Hitler-tale som blir til noe annet, hvilket medfører at leseren «trenes» i å gjøre det samme. Sitatet kan på denne måten sies å gjøre to ting. Det oppfordrer leseren til å allegorisere, og det antyder hvordan den allegoriske lesningen medfører en hvitvasking av *Macht und Rebels* moralsk problematiske innhold.

Machts forretningspraksis speiler altså romanens retoriske og sosiale operasjon. Dette blir enda tydeligere dersom vi ser nærmere på fortellerstemmen. Man kunne kanskje tenke seg at det her kunne finnes noe som distanserte diskursen fra protagonistenes problematiske verdensanskuelser og handlinger, men det ser tvert imot ut til at fortellerstemmen deler karakterenes kynisme og misantropi, og at den formaner leseren til å bære over med romanens problematiske innhold. Tekstens formanende karakter gir seg til kjenne implisitt, for eksempel ved hermetegnene rundt ordet *forgrepet* i følgende passasje: «Fra andre siden av bordet stirrer Thong Jr. ham [Macht] ublygt inn i øynene mens storesøster blir «forgrepet» av Rebel» (MuR: 202), eller eksplisitt, som i fortellerstemmens eneste direkte leserhenvendelse:

«He-he,» sier Macht og siterer:

«*Akk, passiv lidelse så vel som handling vil hemme oss i livets gang.*»

Han smiler, men skjønner fort at ikke Rebel tar referansen (som er Goethes *Faust*, ikke sant, din ubeleste dritt) (MuR: 216).

I det første eksemplet blir hermetegnene en formaning til leseren om å bære over med Rebels overgrep, som om romandiskursen vil fortelle leseren at han egentlig ikke forgriper seg på henne. I det andre eksemplet blir leseren foraktelig hånet for ikke å identifisere passasjens

karakter av palimpsest.⁶² Den foraktelige tonen er disiplinerende overfor leseren, vi dresseres til å lese allegorisk, til å søke meningen bortenfor det som står skrevet. For hvem vil vel være en ubelest dritt? «[I]t should be remembered», skriver Craig Owens, «that allegories are frequently exhortative, addressed to the reader in an attempt to manipulate him or to modify his behavior» (Owens 1980b: 67). Allegorien kan med andre ord forekomme som et formanende litterært grep som setter en tekst i stand til å innta en maktrelasjon overfor sin leser. *Macht und Rebel* utnytter denne mekanismen til fulle og produserer derigjennom et diabolisk sosialt grensesnitt.

Et av de tydeligste eksemplene på dette er en passasje som omhandler faren til Thong og Thong Jr. De to jentene har nettopp fortalt Macht og Rebel om DVD-lageret til faren, og «[d]et viser seg at jentene har blitt flasket opp på DVD-fremstillinger av andre jenter, ikke så helt ulike dem selv, som *gagger* på penisene til diverse voksne karer, ikke så helt ulike pappaen deres» (MuR: 199). Som vi har sett, er det fullt mulig å lese protagonistenes interesse for Thong og Thong Jr. på tekstens egne premisser, som en form for allegorisk samfunnskritikk. Men sitater som dette viser hvor problematisk det er å skulle gi etter for tekstens formaning om å gjøre det fortalte til noe annet:

Faren til Thong og Jr. er det i grunn ikke noe i veien med. Han drikker litt, ja vel, han puler rundt, ja vel, han har noen lausunger, ja vel, han har blitt «lurt» av DVD-industrien til å lasse huset fullt av *gags & dads* [les barneporno], ja vel, han stiller litt lite opp, ja vel, men hvem er det ikke man kan si dette om? Det fins *egentlig* ikke vondt i karen [...] Hele detaljen med DVD/DAD/GAG-lageret og alt det der bør ikke overdrives. Det springer ut av at faren til jentene og faren hans og faren hans igjen alltid har vært «glad i småjentene» som arbeidskarer alltid var før i tiden, en egenskap, ja, en nesten nostalgisk egenskap som har mistet sin opprinnelige sjarm ved fremveksten av a) teen-gag-markedet, og b) det generelle pedo-media-hysteriet. Ingen av dem (far, og faren hans og faren hans igjen) gjør noen annen overtredelse enn å *se på* (MuR: 201–202).

Fortellerstemmen ber eksplisitt leseren om å bære over med farens barnepornokonsum og heller se det hele i et slags mediekritisk lys, hvor dvd-industrien har pervertert de engang så sjarmerende pedofile interessene hans. Ikke ulikt slik vi så det med videoarbeidet *Untitled (Pedal Pumping)*, skaper Faldbakken her et konseptuelt grensesnitt mellom forskjellige typer betraktere. På den ene siden finner vi fedrene i Thongs familie og deres begjærlige blikk på barnepornografien. På den andre siden står leserne av *Macht und Rebel*. Som lesere gjør vi

⁶² Owens hevder at allegorien er grunnleggende palimpsestisk: «In allegorical structure, then, one text is *read through* another, however fragmentary, intermittent, or chaotic their relationship may be; the paradigm for the allegorical work is thus the palimpsest» (Owens 1980a: 69).

den samme overtredelsen som fortellerstemmen forsøker å unnskyldde: Vi «betrakter» overgrepene som beskrives. Det konseptuelle grensesnittet mellom den pedofile betrakteren og den litterære betrakteren gjør den kritisk-teoretiske allegoriseringsen av *Macht und Rebel* problematisk. For vil ikke en allegorisk lesning, som gjør det skrevne til uttrykk for noe annet, innebære en form for overbærenhet med de representerte overgrepene? Medfører ikke en slik lesning en form for ettergivenhet for fortellerstemmens uhyrlige oppfordring i sitatet ovenfor?

En ond roman

I sin analyse av Rousseaus *Julie* skriver de Man dramatisk at «the act of reading is [not] innocent, far from it. It is the starting point of all evil» (de Man 1979: 194). Lesningens ondskap er, ifølge de Man, dens stadige forskyvning, dens uunngåelige bevegelse mot en mening som teksten selv ikke rommer. *Macht und Rebel* demonstrerer dette trekket ved språket og lesningen. Den illustrerer lesningens ondskap ved å produsere en form for ulesbarhet som setter leseren opp i en utveisløs situasjon. På denne måten «forteller» romandiskursen om den Nacht und Nebel-operasjon som den selv utfører overfor leseren. Dette er en operasjon som spiller det figurlige og det bokstavelige nivået ut mot hverandre på en måte som gjør at leseren, uansett hvilken strategi hun velger, befinner seg i den (ideologiske) natt og tåke hvor enhver lesning er en feillesning.

De Man hjelper oss å artikulere hvordan allegorien demonstrerer tekstens egen ulesbarhet. Vi kan bruke hans teori til å påpeke at *Macht und Rebel* iverksetter en form for lesningens ondskap. Imidlertid vil jeg ikke la de Man konkludere min lesning av *Macht und Rebel*. Romanen produserer et sosialt grensesnitt som manipulerer leseren til å «deportere» meningen i tekstens problematiske innhold. Men denne retoriske operasjonen handler om mer enn å konstatere den språklige betydningsproduksjonens «differánce». Jeg mener det er produktivt å lese *Macht und Rebel* som en *ond* bok. Romanen demonstrerer, som vi har sett, et lesningens problem, og den er skrevet som en allegori over sin egen sosiale operasjon. Jeg vil imidlertid ikke lese *Macht und Rebels* problematisering av sin egen lesning/leser, som en ren språk- eller institusjonskritikk. Vi har allerede sett at romanen behandler en form for sosial manipulasjon på to respektive nivåer: Dens allegoriske impuls produserer et manipulerende sosialt grensesnitt som speiles i de manipulerende sosiale relasjonene, som Macht etablerer på

handlingsnivå. I det følgende knytter jeg begge disse nivåene til romanens problematisering av mediekulturens subjektiveringsmekanismer.

Mitt forslag er at vi tenker *Macht und Rebels* ondskap (dens produksjon av sin egen ulesbarhet) i forlengelse av Matthew Fullers og Andrew Goffeys bok *Evil Media*. Her beskriver forfatterne en hel rekke forskjellige større og mindre kommunikasjonssystemer, hvor medier og relasjoner mellom medier griper inn i menneskers liv. Medienes ondskap, hevder Fuller og Goffey, handler om deres kapasiteter til å danne innfløkte nettverk av relasjoner som blir aktive i seg selv, som vi ikke har kontroll over, men som like fullt tilbyr infrastrukturer for våre liv, og som følgelig utøver betydelig kontroll over menneskelige kapasiteter:

The all-pervasive extension of digital communication in particular contributes to the removal of a sense of the boundaries or of the territorial fixity that otherwise anchors experience in the relatively known and familiar. Mediation facilitates and amplifies creation of troubling, ambiguous social processes, fragile networks of susceptible activity, opaque zones of nonknowledge – the evils of media. [...] Far from considering media to be neutral means with regard to the ends they come into relation with, we consider media and mediation as creating a troubling opacity and thickness in the relations of which they are a part, with an *active* capacity of their own to shape or manipulate the things or people with which they come into contact (Fuller og Goffey 2012: 3, 5).

Fuller og Goffey er mer opptatt av byråkratiske og teknologiske operasjoner og infrastrukturer enn av representerende kunst, men kanskje nettopp derfor har vi noe å lære av *Evil Media*. I sitatet ovenfor vektlegges hvordan medier aktiverer nettverk av materielle og sosiale relasjoner, som i sin tur avstedkommer en problematisk ugjennomtrengelighet, hvilket legger til rette for manipulasjon og kontroll av menneskers liv.

Dette perspektivet åpner for et nytt blikk på innholdet i *Macht und Rebel*, og vi skal se at romanen beskriver hvordan produksjon av medial ugjennomtrengelighet genererer manipulerende subjektiveringsmekanismer. I tillegg åpner det for en medieteoretisk perspektivering av romanens retoriske operasjon. *Macht und Rebel* kan leses som en ond bok i den forstand at dens allegoriske impuls produserer problematiske og tvetydige sosiale relasjoner, ugjennomsiktige «soner» av «non-knowledge». Romanen skaper en form for språklig ugjennomtrengelighet som manipulerer leseren inn i en kritisk-teoretisk figur, som teksten samtidig perverterer. Denne «onde» operasjon overfor leseren problematiserer den gjeldende kritisk-teoretiske figuren. Men det er minst like viktig at den også kan leses som symptomatisk for en mediekultur hvor våre liv og våre beslutninger er infiltrert i nettverk av

teknologiske, semiotiske og sosiale relasjoner og hvor symboler, verdier og posisjoner reformuleres og forskyves i en voldsom fart.

Macht und Rebel produserer en leser som ikke kan unngå å la seg inkludere i det Vassenden kaller «smartingtonen til Faldbakken». Slik demonstrerer romanen den form for manipulerende subjektivitetsproduksjon som Fuller og Goffey tilskriver *Evil Media*. Denne måten å lese *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt på, som en utforsking av mediekulturen fra subjektets perspektiv, bekreftes også på romanens tematiske nivå, som nettopp beskriver denne formen for manipulasjon.

Et viktig poeng hos Fuller og Goffey er at mediekulturens kompleksitet fordrer et visst kunnskaps- og ferdighetsnivå for å kunne operere i den:

[T]he communicative fabric of social relations is not straightforward. To make a telephone call is to become an element adjoined to a vast network of more or less effectively coordinated and stabilized actors, from billing practices of service operators, through routers, switches, telecommunications protocols, satellite dishes, and the balance of geopolitical forces, down to knowing the modus operandi of successful forms of communication and address. Such networks are part of our sociotechnological infrastructures, and operating effectively within them entails a kind of sociotechnical sensibility, an adroitness in the practice of social relations that articulate the pragmatic forces, actions, and actions on actions that bring them into being, stabilize them, and make them permeable to intentions. The abstract materiality of these infrastructures is labile and mutable and offers diverse opportunities for manipulation, modulation and control (Fuller og Goffey 2012: 15).

En karakter som for alvor bringer for dagen denne logikken, ved at han mer enn noen andre vet å håndtere de sosiale og mediale infrastrukturene han opererer innenfor, er Macht. Macht er selve innbegrepet av hvordan Faldbakkens arbeider griper inn i og utforsker mediekulturen. Han *er* den kraften som setter mennesker, institusjoner og teknologier opp i problematiske og ugjennomtrengelige relasjoner, han *er* et ondt medium. For eksempel bruker han ledige stunder til å programmere på «en digital videojukeboks [...] som automatisk kobler mainstreammusikk opp mot et digitalt snuff-film-arkiv og klipper på nytt – *real time* – slik at snuffen fungerer som musikkvideoer for brukeren» (MuR: 90). Teksten gir ingen forklaring på *hvorfor* Macht gjør denne grunnleggende destruktive intervensjonen, det er bare noe han driver med når han har tid til overs. Det viktige her er at teksten ganske enkelt beskriver en kapasitet: Macht er ikke bare i stand til å manipulere sosiale nettverk, slik vi så ovenfor, men han er også i stand til å manipulere de teknologiske nettverkene som hans sosiale relasjoner forholder seg til.

I det følgende ser jeg nærmere på de tre kapitlene som fører frem mot, og utgjør, *Macht und Rebels* klimaks. Vi skal se at samarbeidet mellom de to protagonistene går ut på å bygge det vi med Fuller og Goffey kan kalle en «ond» infrastruktur: et nettverk som kobler mennesker, institusjoner og teknologier sammen i problematiske og ugjennomtrengelige relasjoner. Nøkkelen til denne lesningen er Macht. Som vi husker, handler jobben til Macht hovedsakelig om å bygge nettverk av sosiale relasjoner. Han kobler den feministiske skribenten Gretchen Etterberg til magasinet *FRONTLINER, a Schlachtplatte of Theory, Art, XXX, Music, Economy and Style*, han skaffer Nikes representant innpass til undergrunnsfesten PUSH Party No. 5, og han formidler kontakt mellom kommersielle aktører og en rekke subversive musikere. Macht skiller ikke mellom arbeid og fritid, og utgjør således en litterær manifestasjon av den avanserte kapitalismens immaterielle produksjon. Han bevirker et maskineri for produksjon av sosiale relasjoner, som hans klienter vil kunne tjene penger på.

For å få lurt Feiten arrangerer Macht et møte hvor han hevder å trenge Feitens hjelp til å mobilisere og lede en «demonstrasjon» rettet mot det multinasjonale selskapet PAYPLUG. Som rekvisitt til møtet har han med seg «kjæresten», 12 år gamle Thong Jr., noe som gjør det relativt enkelt for Macht å overtale undergrunnskrigeren til å gå med på planen. «I'm all yours, Macht!», sier Feiten, som er svak for mindreårige jenter og ikke klarer å ta øynene fra «det lille problembarnet» som sitter i Machts fang. Ved å etablere en manipulerende sosial relasjon mellom Feiten og Thong Jr. får Macht det som han vil. Han gir IP-adressen sin til Feiten, instruerer ham til å holde seg daglig oppdatert på innholdet i mappen «Mug and Slay», og ber om et kontonummer for å kunne overføre penger til bruk i planlegging og gjennomføring av demonstrasjonen mot PAYPLUG. Macht begynner med andre ord «byggingen» av en sosial, teknologisk og økonomisk infrastruktur som etter hvert får agens i seg selv.

Som en del av forberedelsene til aksjonen tar Rebel med seg sin nyervervede gjeng med problemstilte innvandregutter til Siegfried Heils tatoveringssjappe. Her overbeviser han guttene om at det ikke holder å være innvandrer og småkriminell hvis de virkelig ønsker å yte motstand mot samfunnet. Skal de unngå toleransens velmenende og integrerende krefter, er eneste mulighet å bli nazist. «Whattever Rebel», svarer Apollo, «[v]i ar med ikkesant» (MuR: 263). Og dermed lar de Siegfried Heil tatovere skuldre, nakke, bryst og rygg med diverse nazisymboler.

Episoden i tatoveringssjappa beskriver initieringen av et absurd sosialt fellesskap. Rebel manipulerer tenåringsene til å la seg innprente av naziikoner, og igjen er den manipulerende gesten knyttet til det å kunne stå imot eller overskride den repressive toleransen som har gjort ham så nummen: «Dere er integrert og godtatt som faen. Dere får hjelp hvor enn dere snur dere. Hvis dere *virkelig* vil bli mislikt, så kan dere bli nazister sammen med meg» (MuR: 263). Igjen inviteres leseren til å inkorporere det sosialt uakseptable – altså naziikonene som preger de fire boksidene – som en kritikk av toleransen. Dette er en grensesnittoperasjon hvor det som på diskursnivå er et absurd konseptuelt grensesnitt mellom mørkhudet tenåringskropp og nazitatovering, er en materiell inskripsjon på bokens mediegrensesnitt, muliggjort av digitale bilderedigeringsprogrammer. Der hvor det sosiale fellesskapet T.S.I.V.A.G. (Teenage Spicks Initiating Vulgar Antisemittism and Gookslaughter) er merket av Siegfried Heils tatoveringsutstyr, er boksiden merket av InDesign og Photoshop.

At romanen dermed aksentuerer sine digitalteknologiske mulighetsbetingelser kan umiddelbart fremstå som en banalitet, men som N. Katherine Hayles bemerker, er slike banaliteter en viktig del av det å forstå hvordan tekster prosesserer sine samfunnsmessige omgivelser: «As literary technologies change, the subjectivities they perform and inform change as well» skriver Hayles. Hun er opptatt av at litteraturen til enhver tid utøver og representerer historisk spesifikke former for subjektivitet, og i denne sammenhengen spør hun seg: «How does the mark of the digital relate to the subjectivities performed and evoked by today's experimental print novels?» (Hayles 2010: 161). Spørsmålet er interessant ettersom det knytter teksters materialitet til deres medierte innhold. For *Macht und Rebels* vedkommende griper det inn i den problematikken som diskuteres i dette kapitlet. Det er en sammenheng i denne romanen mellom «the mark of the digital» og de subjektivitetene som teksten beskriver på handlingsnivå, og som den *produserer* på et sosialt nivå.

Godwin's Law

Det er ikke bare på et materielt nivå at det digitale gir sitt avtrykk i *Macht und Rebel*. Også på handlingsnivå kan Rebels etablering av Teenage Spicks Initiating Vulgar Antisemittism and Gookslaughter, dette absurde, nazistiske, sosiale fellesskapet, sies å være informert av den digitale mediekulturen. Hele ideen er nærmere bestemt en appropriasjon av en Internettmaksime kalt Godwin's law:

«Man må inn i usikkerheten igjen, Macht. Ting må tilbake i tåka og usikkerheten.»

«Jepp. Konseptet med å la ting diffusere ut i tåka fungerer veldig bra i forhold til jobben jeg må gjøre for T.S.I.V.A.G. også,» nikket Macht og nevnte deretter at det kunne være en god strategi for Rebel å innføre *Godwin's Law* mot seg selv.

«*Godwin's Law*?» spurte Rebel.

«Ja, det er en internett-maxime som handler om at enhver diskusjon slutter å være meningsfull så fort nazistene eller Adolf Hitler blir nevnt.»

«Kult,» sa Rebel, «Høres bra ut. Jeg hater diskusjoner. Jo færre diskusjoner, desto bedre.»

«Hvis du kjører på med *Godwin's Law*, vil du om ikke annet fremskynde annulleringen av din egen meningsberettigelse,» sa Macht, og Rebel nikket, og i fellesskap kom de frem til at der Hitlers *Nacht und Nebel*-begrep fikk pårørende til å spørre seg: «Hvor faen ble alle folka av?» ville deres felles prosjekt fungere som en deportasjon av (ideologisk) mening:

Hvor faen tok *meningen* veien? (MuR: 261–262).

Rebel ønsker å kneble all meningsutveksling, inkludert sin egen, og informasjonsstrategen Macht tilbyr ham en løsning. Imidlertid ble Godwins Law of Nazi Analogies formulert av advokat og forfatter Mike Godwin i 1990 som et «mot-mem» som skulle motvirke det han mente var en uheldig spredning av memet Nazi-analogier i Usenet-diskusjonsfora.⁶³ Den versjonen av loven som Macht siterer, ble visstnok presentert for Godwin av forfatteren Cliff Stoll, og er ifølge Godwin selv et resultat av hvordan hans mot-mem hadde mutert til nye former ved å sirkulere i elektroniske kommunikasjonsnettverk (Godwin 1994). Når Godwin's Law artikuleres i romanen av Macht, har den altså allerede vært gjenstand for meningsforskyvning på sin reise gjennom et nettverk av sosiale og teknologiske relasjoner. Når Rebel implementerer loven ved å tatovere seg selv og gutta som «Teenage Spicks Initiating Vulgar Antisemitism and Gookslaughter», har den dermed blitt til et absurd vrengebilde av det som en gang var dens mening. Innvandreguttene gjøres til nazianalogier, nettopp hva Godwin's Law var ment å skulle bekjempe.

Det er imidlertid ikke bare Rebel som innfører denne forvrengte versjonen av Godwin's Law mot seg selv og sine «kompiser». Operasjonen er karakteristisk for romanen som helhet, da

⁶³ Godwin's Law: «as an online discussion grows longer, the probability of a comparison involving Nazis or Hitler approaches one» (Godwin 1994). Et mem er en kulturell «enhet» som spres mellom mennesker. Begrepet ble lansert av Richard Dawkins i hans *The Selfish Gene* som en kulturell analogi til hvordan gener spres mellom kropp: «Examples of memes are tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches. Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation» (Dawkins 2006: 192).

den er gjennomsyret av nazianalogier, fra de visuelle nazisymbolene, via omslagsdesign og tittel, til en rekke detaljer på handlingsnivå.⁶⁴ På et basalt nivå understreker romanens appropriasjon av Godwin's Law at *Macht und Rebel* er informert av den større mediekulturen som omgir den, og som den inngår i. Det interessante her er imidlertid at resultatet av appropriasjonen, som altså er i strid med lovens opprinnelige «mening», løfter frem den manipulerende kapasiteten til det nettverket av mediale og sosiale relasjoner som har mediert loven fra den først ble artikulert av en velmenende Godwin på 90-tallet. Hvorvidt Faldbakken selv, eller Macht for den del, er klar over i hvilken grad de forvrenger Godwin's Law, er i og for seg irrelevant. Som Fuller og Goffey skriver: «[I]f all that is yielded vis-à-vis others is the undisclosed intentions of subjects, then the collective, the machinic, the workings, may be missed – risking turning the ambiguities of the other to the balance sheet of the moral account» (Fuller og Goffey 2012: 32). Romanen gjør det Macht og Rebel sier de skal gjøre. Den gjennomfører sin egen Nacht und Nebel-operasjon ved å deportere meningen i Godwin's Law.

Protagonistenes ambisjon er altså å iverksette en deportasjon av ideologisk mening, blant annet ved å innføre Godwin's Law mot seg selv. Som vi har sett, er denne strategien ikke bare beskrevet i romanens handling gjennom etableringen av Teenage Spicks Initiating Vulgar Antisemitism and Gookslaughter, men den kan også sees iverksatt som en grensesnittoperasjon gjennom romanens nazirekvisitter, og gjennom det vi ovenfor kalte dens allegoriske impuls. Både på et diegetisk nivå og på et performativt operasjonsnivå etablerer romanen forbindelser som oppleves absurde, som forvrenger meningssammenhenger, og som «tvinger» leseren til å allegorisere (deportere) en diskurs som er moralsk problematisk på et bokstavelig nivå. Slik kan altså romanen sies å gjennomføre en deportasjon av fastholdt mening. Men skal vi la romanen diktere oss at også den ideologiske meningen forsvinner?

Dette spørsmålet handler om hvordan vi leser romanens sosiale grensesnitt, dens operasjon overfor leseren. Kjetil Røed omtaler Faldbakkens bruk av pedofili og nazisme som en form for smugling.⁶⁵ Faldbakken smugler problematisk innhold inn i romanen, han gjør det usalgbare salgbart ved å selge det ut gjennom romanformen, og dermed «avslører» han

⁶⁴ Dolen viser frem flere av de nazistiske innslagene på innholds nivå i sin hovedoppgave (Dolen 2003: 91–96).

⁶⁵ Røed omtaler Faldbakkens praksis som smugling i blogposten «A Double Trojan Horse. On Matias Faldbakken»: «What he does with literature, then, is smuggle elements into the commodity-form of the literary work which are radically unsellable» (Røed 2006).

romanens og den litterære institusjonens varekarakter, hevder Røed. Slik mener han at *Macht und Rebel* «stiller til skue et rom som motsetter seg [markeds-]logikken» (Røed 2003: 39).

Det virker rimelig å beskrive romanens sosiale operasjon som en form for smugling. Imidlertid må det understrekes at *Macht und Rebel* er konstruert på en måte som gjør at Røed, meg selv og de fleste andre dedikerte lesere av denne teksten uvegerlig inngår i det «smuglernetverket» som medierer og «utvanner» det såkalt antisosiale innholdet. Og jeg har vanskelig for å se at romanen på handlingsnivå skulle peke mot et sted «bortenfor» ideologien. Jeg vil snarere hevde at Macht og Rebels operasjon er ideologisk par excellence, dersom vi med ideologi forstår systemer av diskursive strategier som bidrar til den rådende maktens selvlegitimering (Eagleton 1994: 8). Macht (og Rebel) bygger en infrastruktur av materielle, konseptuelle og sosiale relasjoner som på overflaten synes kaotisk og absurd, men som på et underliggende nivå er preget av kontroll. *Macht und Rebel* stiller ikke til skue noe rom for subversjon, men den beskriver og bevirker et maskineri for subjektivering. Dette er et kaotisk maskineri, hvor tilfeldigheter inntreffer og kontroll regjerer, og hvor makt tilfaller den som sitter inne med den nødvendige «know-how». Det er som Macht uttrykker et sted i romanen: ««Alt er et vilt kaos,» [...] for all del... aldri glem hvor kaotiske ting er. Benytt deg av det»» (MuR: 123).

Kaos og kontroll

Macht und Rebels absolutte klimaks er den endelige «demonstrasjonen», hvor PUSH-gruppen aksjonerer mot kontorlokalene til det multinasjonale selskapet PAYPLUG, som altså også er T.S.I.V.A.G.s hovedkonkurrent. På grunn av protagonistenes forberedelser blir aksjonen noe ganske annet enn en «vanlig» antikapitalistisk demonstrasjon: «Pakkisene er nazier!» roper Remmy Bleckner; Rebels gjeng av nazitoverte, vanskeligstilte innvandregutter brenner bokbål og har kommet for å banke opp jøder og asiater; 70 småjenter sluses inn i det avstengte kvartalet og løper rundt som forføreriske antiglobaliseringsaktivister med pedofile propagandaflyers i ryggsekkene sine; og de venstreradikale aksjonistene sprer om seg med nazipropaganda uten å vite det og slåss som løver mot innvandrerne foran PAYPLUGS raserte lokaler. *Macht und Rebels* kaotiske klimaks fremstår som en «deportasjon av (ideologisk) mening», og kompanjongenes Nacht und Nebel-strategi fremstår følgelig som vellykket. Men, som tidligere understreket, betyr

ikke dette at protagonistenes operasjon er ikke-ideologisk. Tvert imot kan operasjonen deres lett innfanges med den mest brukte av alle ideologi-metaforer, Marx og Engels' bilde av ideologi som camera obscura (Marx og Engels 2001: 768). Macht og Rebel installerer en falsk bevissthet i Feiten og co, de lager et vrengebilde som snur verden på hodet i forhold til hvordan den egentlig er. PUSH tror de deltar i et opprør, mens det de egentlig gjør, er å reklamere for T.S.I.V.A.G. samtidig som de signerer sin egen sorti fra den internasjonale undergrunnsarenaen ved å assosieres med nazisme og pedofili.

Forestillingen om ideologi som falsk bevissthet impliserer imidlertid en falsk/ekte innenfor/utenfor-logikk som den nihilistiske impulsen i Faldbakkens kunstnerskap gjennomgående parodierer og motsetter seg. Camera obscura-metaforen har allikevel noe for seg i denne sammenhengen ettersom den er medieteknologisk fundert. Camera obscura betyr «mørkt kammer» og viser til den tidlige «fototeknikken» hvor man projiserer et bilde på en bakvegg ved å slippe lys inn i et mørkt rom gjennom en liten åpning. Begrepet betegner med andre ord innsiden av en teknologisk innretning og har således sine likhetstrekk med det mer moderne og mindre ideologikritiske begrepet «blackboxing»:

A blackboxed system processes input into output without the user's knowledge of the interior functionality of the system. [...] Blackboxing, or the development of technological objects to a point where they are simply used and not understood as technical objects, is a requirement of infrastructure and technological development (Hertz og Parikka 2012: 426, 428).

I en digitalteknologisk mediekultur opereres de fleste mediale systemene vi omgir oss med, som blackbox-systemer. Vi mater en datamaskin med input ved for eksempel å trykke på en knapp, *noe* skjer inne i maskinen, og ut kommer den ferdig prosesserte output: en bokstav på en skjerm, en utskrift eller kopi, et droneangrep eller et familiebilde. Macht og Rebels Nacht und Nebel-operasjon gjennomføres etter blackboxingens prinsipper. De lager et system som prosesserer input («Technical-Strategic Infiltration-Vessel Against Gonzopolitics» + «Teenage Sodomy and Immigrant Violence Against Globalization» + «Teenage Spicks Initiating Vulgar Antisemitism and Gookslaughter») til output (Feiten som poster-boy for T.S.I.V.A.G., Feiten som pedofil overgriper i WEB CAM(BODIA)s livetjeneste på Internett, og Feiten som distributør av nazistisk propaganda). Det er bare designerne – Macht og Rebel – som kjenner til «the interior functionality of the system».

Macht er nøkkelen til å forstå hvordan protagonistene etablerer en «ond» infrastruktur som setter mennesker og teknologier opp i problematiske og ugjennomtrengelige relasjoner. Det er

Macht som oppsøker Rebel, som foreslår kompaniskapet, og som er arkitekten bak den operasjonen de etter hvert gjennomfører. Vi skal ikke glemme at Macht skisserte Nacht und Nebel-strategien i telefonen for Thomas Ruth allerede før han traff Rebel. Det er Macht som foreslår Godwins Law som en strategi for Rebel, som introduserer Rebel for Siegfried Heils tatoveringssjappe, og som etablerer kontakt med WEB CAM(BODIA).

Machts viktigste egenskap som litterær karakter er hans kapasitet til å manipulere sosiale og teknologiske relasjoner og på den måten å implementere kontroll i tilsynelatende kaotiske situasjoner. I boken *The Exploit. A Theory of Networks* hevder Alexander Galloway og Eugene Thacker at «[c]ontrol is not simply manipulation, but rather modulation. One does not simply control a device, a situation, or a group of people; rather, “control” is what enables a relation to a device, a situation, or a group» (Galloway og Thacker 2007: 35). En kontrollmekanisme er således en mekanisme som legger til rette for, og som muliggjør relasjoner, enten det er snakk om Internettprotokoller, motorveinettverk eller kølappsystem. Klimakset i *Macht und Rebel* (s. 300–327) beskriver flere konkrete kontrollmekanismer som til sammen genererer en ugjennomtrengelig infrastruktur av mediale, konseptuelle og sosiale relasjoner.

I påvente av at aksjonen skal begynne, sitter Remmy Bleckner i en buss fullastet med opprørsvåpen mens han hører Feitens tale gjennom telefonen:

Og Remmy er online med kjeften til Feiten, som akkurat nå åpner seg og begynner å breke ut de første ordene av *kick-off*-talen sin inn i hands-free-en, og via den inn i øret til Remmy, og forbi hands-free-en og inn i ørene på de 70 uniformerte «kamp-bikkjene» som står tett i tett foran bruskassen med øyne fulle av kjemisk produsert aggresjon. Aggresjonen, som skal *boostes* ytterligere av denne talen, som er mailet til Feiten av «opprørets superhjerne», Macht, igjen mailet til Macht fra survehjernen til Rebel, og på sett og vis sendt til Rebel fra nazi-hjernen til Adolf Hitler. (Rebel har satt sitatene fra *Mein Kampf* i kursiv, i håp om at Feiten skal legge ekstra vekt på dem) (MuR: 302–303).

Dette sitatet illustrerer akkurat hvor konkret Faldbakken skildrer den relasjonelle infrastrukturen som Macht og Rebel intervenserer i. Passasjen beskriver en rekke relasjoner mellom systemer: den kommunikative relasjonen mellom Feiten og Remmy, den elektroniske kommunikasjonen mellom telefonene deres, den kjemiske kommunikasjonen mellom Crystal Meth-dopet og hjernene til demonstrantene, den elektroniske kommunikasjonen mellom mailsystemene til Feiten, Macht og Rebel, den konseptuelle kommunikasjonen mellom Hitler,

Rebel, Macht og Feiten. Selve talen gjengis over tre sider i boken, før den avsluttes med kodeordet «CURTAINS UP!»:

I samme sekund Feiten skriker «CURTAINS UP!» er talen *official*, og propaganda-ansvarlige Sören Martinsen sender den med *communicatoren* sin til alle de 12 363 adressene på adresselisten. Og adressene tilhører det internasjonale aktivistmiljøets 12 363 skarpeste hjerner, som sikkert er skarpe nok til å skjønne at *there's something smelly about this speech* (MuR: 307).

Feitens aksjon, «Technical-Strategic Infiltration-Vessel Against Gonzopolitics», beskrives altså på et helt konkret nivå som grunnleggende infiltrert i lokale og globale sosiale og teknologiske relasjoner. Noen av disse relasjonene er implementert og kontrollert av Macht og Rebel, mens andre utgjør «naturlige» bestanddeler i mediekulturens infrastruktur.

Det mest påfallende eksemplet på romanens skildring av mediekulturens kontrollmekanismer er involveringen av det pedofile nettstedet WEB CAM(BODIA), som liveoverfører masseslagsmålet og Feitens overgrep på søstrene Thong til sine betalende abonnenter. Hele sekvensen etablerer en interessant kontrast mellom kaos og kontroll som er representativ for den logikken vi her er på sporet av. Idet Thong drar med seg Feiten mot baktrappen i PAYPLUG-bygningen, påpeker hun til opprørslederen at ««[d]et er bare kaos ute» [...] Feiten ser seg rundt så jødekrøllene slenger. Det er sant som det er sagt; alt er kaos, og ingen legger merke til annet enn panikken eller adrenalinet eller kampdopen i sitt eget hode» (MuR: 316). I ly av kaoset som herjer, gir Feiten etter for sitt pedofile begjær. Han innfanges dermed av det mest ikoniske av kontrollsamfunnets medieteknologier, nemlig overvåkningssystemet:

[A]kkurat dette bildet, der Feiten puler Thong oppetter veggen flankert av hotpantsbklede Jr. og Silvia, sitter Rebel inne i lokalene til WODDY i fjerde etasje og ser på en skjerm. [...] [H]an sitter og ser pulescenen på en COMPUTER og ikke på en OVERVÅKNINGSMONITOR, hvilket vil si at han er inne på INTERNETT, noe som kun kan bety én ting, og det er at en pulende Feiten også er der ute, for ved hjelp av de Macht-tystede kodene som Cato hacket seg frem til, har selveste WEB CAM(BODIA) som avtalt hacket seg inn på PAYPLUGs overvåkningssystem. De to herremennene med «artistnavnene» *Youthas* og *Sateen* – som er, hva skal vi si... «programsjefer» for denne nett-tjenesten som spesialisert seg på webcam-overførte live-overgrep på (fortrinnsvis øst-asiatiske) barn og ungdom; alltid referert til som «minor commodities» – har sittet og fulgt med på bildene fra alle trappeavsatsene i over en time, som instruert av Macht, usikre på hvilken etasje overgrepet ville komme til å skje i. Og idet Feiten og småjentene kommer tumlende ut på avsatsen i tredje etasje og de kjenner igjen Thong og Thong Jr. fra promotion-filmen og leser T.S.I.V.A.G.-logoen på ryggen til Feiten som en forkortelse for *Teenage Sodomy and Immigrant Violence Against Globalization*, *launcher* de umiddelbart sin *web cast*-pakke – som de har reklamert bredt for i «kretsene» (les: pedoringene) sine som et «unikt, vestlig, spontant, hvitt, liveoverført opptog av mindreårige handelsvarer, samt 'overgrep' inkludert 'overgriperens' egen 'overgrepsideologiske' pamflett» - til sine 67000

«lisensbetalende» abonnenter, seere, hva du vil. Og seerne, spredd rundt klodens hjemmecomputerskjermer, kan på sin side be om en split-screen-løsning for å få med seg «*immigrant Violence*»-delen av T.S.I.V.A.G.-konseptet – som foregår så blodet spruter ute på gaten – men det tilbudet er det, av en eller annen grunn, bare 13% av seerne som benytter seg av (MuR: 317–319).

Det som til slutt feller Feiten, er at han settes opp i en sosial relasjon med Thong og Thong Jr., at han fanges opp av et kamera, som sender bildesignaler til en nettverksbasert datamaskin, som igjen distribuerer bildematerialet til et sosialt nettverk av 67000 betalende pedofile abonnenter. Passasjen understreker ettertrykkelig hvordan Macht og Rebels deportasjon av mening handler om å produsere et nettverk (eller en økologi) av sosiale, konseptuelle og teknologiske relasjoner. Til sammen er disse så kaotiske at de genererer en slags blackbox-effekt, en ugjennomtrengelighet som ligner Fuller og Goffeys beskrivelse av «evil media»: «a troubling opacity and thickness in the relations of which they are a part, with an *active* capacity of their own to shape or manipulate the things or people with which they come into contact» (Fuller og Goffey 2012: 5). På samme måte som Feiten ikke aner at han er gjort til frontfigur for T.S.I.V.A.G.s reklamekampanje, vet han ingen ting om sin egen medvirkning til WEB CAM(BODIA)s internasjonale, pedofile overgrepspanografi. Brukerne av WEB CAM(BODIA)s nett-tjeneste vet på sin side ikke at Feiten *ikke* er en overgrepsideolog, men en antikapitalistisk aktivist.

Macht og Rebels aksjon genererer et voldsomt kaos, men den genererer altså også kontroll. Med dette menes ikke bare at de manipulerer Feiten, men at det nettverket av relasjoner som de etablerer, får agens i seg selv. Som Galloway og Thacker skriver, er nettverkskontroll en overindividuell mekanisme som ligger til nettverkets egenskaper *som infrastruktur* og ikke til den enkelte aktørens ytringer eller handlinger:

[C]ontrol in networks operates less through the exception of individuals, groups, or institutions, and more through the exceptional quality of networks or of their topologies. What matters, then, is less the character of the individual nodes than the topological space within which and through which they operate as nodes. To be a node is not solely a causal affair; it is not to “do” this or “do” that. To be a node is to exist inseparably from a set of possibilities and parameters – to function within a topology of control (Galloway og Thacker 2007: 40).

Galloway og Thackers beskrivelse av nettverkskontroll oppfordrer oss til å se på infrastrukturen fremfor individet (noden) dersom vi ønsker å forstå hvordan nettverk fungerer. Dermed tilbyr de også en måte å lese Macht og Rebels aksjon på. Protagonistene manipulerer ikke Feitens handlinger direkte, men de legger ut en sosial og teknologisk infrastruktur som

han kan operere i. De tilrettelegger et handlingsrom for Feiten. Dette handlingsrommet er overvåket, og det har en rekke tilknytningspunkter – WEB CAM(BODIA) og hjemmecomputerne til deres 67000 betalende kunder, «det internasjonale aktivistmiljøets 12 363 skarpeste hjerner» og T.S.I.V.A.G.s reklamekampanje – alle med helt andre agendaer enn Feiten selv. Macht og Rebel gjør Feiten til en funksjon i en medial og sosial infrastruktur. Følgen av dette er – foruten hans definitive statusfall innenfor den radikale undergrunnen – at han uten sitt vitende genererer økonomisk verdi både for T.S.I.V.A.G. og WEB CAM(BODIA). På grunn av de relasjonene som Macht og Rebel har satt ham opp i, blir Feiten til en råvare i den immaterielle produksjonssyklusen.

Macht und Rebel beskriver den immaterielle kapitalismens seier over de som tror at samfunnets maktbalanse forrykkes av symbolske subversjoner. Klimakset beskriver ikke noen oppskrift på subversjon, men det beskriver noen vesentlige kontrollmekanismer i vår tids mediekultur. Macht og Rebel etablerer et ugjennomtrengelig relasjonelt nettverk som setter aktørene opp i svært problematiske sammenhenger, og som skjuler hvordan akkurat disse sammenhengene genererer profitt i andre deler av nettverket. Dette er ikke å etablere «et subversjonens sted i utkanten av markedslogikken» (Røed 2003: 37), men tvert imot etableres det et provisorisk marked av sosiale relasjoner som distribueres gjennom elektroniske medier, og som kan realiseres av brukere til ulike formål. «The idea that today's economy is a knowledge economy gets a lot of play, but one could just as easily argue that economically speaking, ignorance is really the most important value to trade on», skriver Fuller og Goffey (2012: 100). Det er nettopp Feitens uvitenhet som gjør ham til et verdifullt råstoff for reklame- og nettporno-industrien. Og det er den digitale teknologien som muliggjør distribusjonen av ham som innbringende vare.

I dette kapitlets første halvdel har vi sett at *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt gjør leseren til romanens gjenstand. Vi har sett at romanens allegoriske impuls manipulerer leseren til å gjenta den toleranselogikken som beskrives på handlingsnivå, og at teksten på denne måten demonstrerer en form for medial ondskap. I kapitlets siste halvdel har vi sett at romanens strategi overfor leseren speiles på handlingsnivå av protagonistenes manipulerende medieoperasjoner. Således både beskriver og produserer *Macht und Rebel* et sett manipulerende medieoperasjoner som er karakteristiske for den digitalteknologiske mediekulturens subjektivitetsproduksjon. Jo mer omfattende de mediale infrastrukturene vi

omgir oss med, blir, jo større er sjansen for «deportasjon» av mening, for manipulasjon og kontroll. Dette gjelder enten man er profesjonell aktivist (Feiten) i møte med en kynisk informasjonskonsulent (Macht), eller man er kritisk-teoretisk leser i møte med en roman som ikke «vil» annet enn å produsere et «ondt» sosialt grensesnitt.

Den siste scenen i *Macht und Rebel* oppsummerer hvordan romanens «ondskap» overfor leseren også er en mediekommentar. Kapitlet «Nachspiel» avsluttes med en serie ubehagelig platte minoritetsvitser av typen «Question: What's the best thing about an Ethiopian blowjob? Answer: You know she'll swallow!» (MuR: 331). Vitsen er per definisjon funnet eller overlevert materiale, men det er vanskelig ikke å nevne at disse vitsene faktisk *er* – som Vassenden mistenker – klippet rett inn i boken fra vitsesider på Internett.⁶⁶ Tekstens «ondskap» overfor leseren, et misantropisk antiklimaks som undergraver enhver kritisk-teoretisk aspirasjon, aksentuerer dermed også forfatterens egen medieoperasjon. Teksten avsluttes vitterlig med «the mark of the digital» ved å aksentuere Google-professorens arbeidspraksis. Slik peker *Macht und Rebel* frem mot trilogiens avslutning, *Unfun*, hvor Google-professoren gjør seg gjeldende i enda sterkere grad. Dette ser jeg nærmere på i neste kapittel.

⁶⁶ Vassenden bemerker at vitsene «ikke engang er oversatt fra engelsk etter at de er klippet fra diverse nettstedet», og hevder de underminerer forventningen om at en «god roman skal ha en godt motivert slutt» (Vassenden 2004: 128). Faldbakken har bekreftet for meg at vitsene er klippet og limt fra Internett (Faldbakken 2012–2013).

Deathbox' algoritme: om *Unfun*s materielle substrat⁶⁷

Der hvor de to første delene av *Skandinavisk misantropi* ga inntrykk av å være skrevet på utpust – de utkom med et knapt år mellom seg – tok det seks år før Faldbakken lot Abo Rasul gjenoppstå for å slutføre romantrilogien. *Unfun* (2008) fikk blandet mottakelse av et velrennomert knippe kritikere i samtlige av landets største aviser. I motsetning til da *Macht und Rebel* ble utgitt, hadde de fleste kritikere nå funnet et språk å omtale Faldbakkens litteratur i. Romanen ble omtalt som idébasert og knyttet til Faldbakkens virke som kunstner, og den ble gjennomgående lest som et konsekvent punktum for trilogiens bevegelse mot den rene negasjon.⁶⁸ Kun to kritikere registrerte at konklusjonen i *Skandinavisk misantropi* også bar i seg en substansiell refleksjon over mediekulturen: Ane Farsethås og Tommy Olsson mente i sine bokessays at man nå kunne snakke om Faldbakkens skrivestil som henholdsvis Google-metoden og Wikipedia-syndromet, og at kunstnerens bruk av intertekster og faktaopplysninger bar vitne om en slags søkemotorens estetikk (Farsethås 2008b, Olsson 2008). *Unfun* manet med andre ord frem Faldbakkens eget bilde av kunstneren som Google-professor.

I dette kapitlet viser jeg at *Unfun* etablerer et konseptuelt grensesnitt mellom roman og søkemotor som ikke bare bærer Google-professorens signatur, men som også har konsekvenser for vår lesning av romanens karakterer. Der hvor *Macht und Rebels* sosiale grensesnitt gjør leseren til en del av romanens problematisering av mediekulturens subjektivitetsproduksjon, aksentuerer *Unfun* i større grad relasjonen mellom Google-professoren som forfatterfunksjon og de subjektivitetene som beskrives på innholds nivå. Kapitlets første halvdel dreier seg om romanens selvrefleksivitet. Vi skal se at teksten

⁶⁷ Deler av dette kapitlet har tidligere vært publisert i artikkelen «Naivismus, Nihilismus, Negation – zur Ästhetik in Abo Rasuls *Unfun*» (Malvik 2010).

⁶⁸ Denne korte oppsummeringen av *Unfun*s resepsjon i pressen er basert på anmeldelser i *Morgenbladet* (Vidnes 2008), *Klassekampen* (Vassenden 2008), *Dagens næringsliv* (Farsethås 2008a), *Dagsavisen* (Haugen 2008), *Dagbladet* (Bulie 2008), *VG* (Hovdenakk), *Aftenposten* (Økland 2008), *Bergens Tidene* (Nilsen 2008) og *Adresseavisen* (Roll 2008). Jeg gjør ingen gjennomgang av denne delen av resepsjonen i det videre, men forholder meg gjennomgående til Ane Farsethås' lesning av *Unfun* i boken *Herfra til virkeligheten. Lesninger i 00-tallets litteratur*, som er det eneste større arbeidet på romanen i tillegg til min egen ovennevnte artikkel.

henviser til søkemotoren og Internett som sitt materielle substrat, og at den dermed artikulere en forfatterfunksjon og en subjektivitetsmodell som er basert på maskindrevne informasjonshierarkier fremfor psykologiske nærvær/fravær-strukturer. Kapitlets siste del viser hvordan flere av romanens sentrale karakterer illustrerer det forholdet mellom menneske og informasjonsteknologi som impliseres av Google-professoren.

Romanens plot er konstruert rundt utviklingen av dataspillet Deathbox, og settingen er denne gangen konkretisert til Oslo. De mest sentrale karakterene er fortelleren Lucy Parsons, halvt nedstammet fra det ugandiske ik-folket, hennes eksmann Slaktus og deres tvillingsønner Atal og Vataman. Det er Slaktus som utvikler dataspillet, men familien hjelper ham nå og da med praktiske oppgaver. Deathbox er ment å være et førstepersons slasherspill, en invertert versjon av Joseph Conrads *Heart of Darkness*, hvor en kongolesisk veiarbeider slipper Afrikas vrede løs i Paris, sivilisasjonens hjerte. I klartekst går spillet ut på å drepe parisiske fotgjengere med en av veivesenets steinkuttere.

Slaktus er en intellektuell bodybuilder, som ved hjelp av soving og piller har maktet å legge bånd på sin ekstremt voldelige natur. Han har hyret Dan Castellaneta – verdensberømt som Homer Simpsons stemme – for å gi lyd til Mbo, protagonisten i DEATHBOX. Castellaneta skal skjenke den kongolesiske veiarbeideren følgende replikk: «I'm a slave of the system but the master of the flesh» med «en dyp negerstemme med fet afrikansk aksent» (Rasul 2008: 127).⁶⁹ Mbos kropp skal spilles av den fiktive nigerianske skuespilleren Taiwo Jolayemi. Jolayemi beskrives som verdenskjent, og han «tjener gode dollars og euro og yen på sin *noble savage*-fremtoning» (U: 66). Programmeringen av spillet gjøres av bedriften Rapefruit, som arbeider under mottoet «høy teknologi, lav moral».

Rapefruitprogrammererne har gjenskapt en ultrarealistisk digitalversjon av Paris ned til minste detalj, men dessverre får de problemer med en bug som reduserer kvaliteten på den første prøveversjonen av Paris. Buggen i programmeringskoden får det til å rable for den voldelige Slaktus. Han terroriserer programmererne for ikke å ha fikset problemet, han rundjuler sønnene sine for å ha gitt ham ideen om å lage et dataspill i utgangspunktet, og han voldtar Lucy for å tilfredsstille raseriet sitt. Denne rekken av begivenheter leder frem mot det siste kapitlet i romanen, hvor fortelleren Lucy på mange måter blir den førstepersons-

⁶⁹ Rasul, Abo. 2008. *Unfun. Skandinavisk misantropi 3*. Oslo: Cappelen Damm. Heretter referert til som U i litteraturhenvisningene, etterfulgt av sidetall.

slasheren som Slaktus forfattet til *Deathbox*. Med en kjøkkenkniv dreper Lucy ikke bare Slaktus, men også to av Rapefruit-programmererne, Dan Castellaneta, Taiwo Jolayemi, legen sin og hans kone, og til slutt sine to sønner.

Anslagets selvrefleksivitet

Anslaget i *Unfun* er spekket med metarefleksjon. Fortelleren, Lucy, leter etter en katalog over franskproduserte steinsager hjemme hos tvillingsønnene sine. Passasjen beskriver på samme tid et rom, og det vi med Kittler kan kalle konturene av et oppskrivningssystem for 2000-tallet:

Dette er et absurd rom. Dette er stedet for usammenhengende oppførsel. Døden står skrevet på veggene. Jeg blir slapp på høyre side av ansiktet. Leiligheten stinker. En *Deathbox*-plakat og en *Not Life*-plakat henger på hver side av en *Born to Die*-poster som har undertittelen *I Am the U in Suicide*. Sunne gutter. For noen gener. Man burde kanskje avslutte familielinjen her.

Atal og Vatamann sa at katalogen skulle ligge på tv-bordet, men det finnes ikke noe tv-bord i dette lille rottehullet; det står en diger flatskjerm oppå en flekkete skumgummimadrass sammen med en del skrot og planker. Tv-bord? Nei. Jeg vet ikke hva som bidrar mest til følelsen av snusk. Er det tegnene på seksuell omgang (reiret av dyner og soveposer gutta tydeligvis sover i)? Er det tegnene på inntak av mat og alkohol (skitne tallerkener og kopper på alle flater, tomgods i alle regnbuens farger)? Kanskje er det tegnene på konsum av underholdning (spillkontrollene som ligger overalt, stablene med slasherfilmer, alle de gamle skjermene og computerkabinettene som er dyttet inn i hjørnene)? Mulig det er fraværet av bøker. Mulig det er de tildekkede vinduene [...] Nei, se, der ligger det en bok, den eneste boka, under en take-away boks med nudler like tørre som før de ble kokt. «*Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*.» Jeg husker den, faen, er det Slaktus sin gamle kopi? Jo, her har han skrevet navnet sitt på kolofonsiden, tosken, som om han noensinne kommer til å få se boken igjen. Et par printere som diskuterer *final girl*-begrepet er brettet og lagt inn ved kapittel 4, teksten er full av internettvisdom (U:11–12).

Rommet beskrives ut fra hvilke medier som befinner seg der. Foruten sporene etter spising, soving og sex preges rommet av plakatene på veggene, de spredte skjermer, spillmaskiner og computere, og ikke minst fraværet av bøker. Rommet tegner opp konturene av et nærmest lukket kretsløp mellom grunnleggende kroppslige behov og moderne underholdnings- og informasjonsteknologi. Slik utpeker åpningspassasjen i *Unfun* et samtidig oppkrivingssystem hvor boken er marginalisert og computeren er den privilegerte medieteknologien. Det viktige her er imidlertid (og naturligvis) ikke at romanen er satt til vår egen samtid, men spørsmålet om hvordan romanen situerer seg selv som medium i denne samtiden.

Allerede i første avsnitt folder teksten seg om seg selv: Fortelleren poengterer at «[d]øden står skrevet på veggene», og hun spør seg om man ikke burde «avslutte familielinjen *her*» (min

utheving). Passasjen er et frempek mot all den vold og død som skal utfolde seg senere i romanen, et frempek skrevet på veggen i form av dataspillplakater. Vi skal også legge merke til at det første avsnittet i romanen avsluttes med preposisjonen *her*. Ut fra den gjeldende setningen gis ordet både temporal og romlig betydning. Temporalt dreier det seg om den nåtid hvor familielinjens lineære tid tenkes brutt: Dette er den simultane narrasjonens nåtid. Romlig er det en henvisning til det stedet hvorfra teksten begrenser informasjonen om jegfortellerens sansbare omgivelser: Dette er fokaliseringens sted. Ved bruk av simultan narrasjon og intern fokalisering etablerer altså teksten *en tid og et sted* hvorfra det fortelles og sanses. Når en simultan og internt fokusert fortellerinstans viser til et «her», så vil dette «her» uvegerlig også måtte omfatte selve den produserende fortellerhandlingens spatiotemporale lokalisering. Der hvor den produserende fortellerhandlingen i *Macht und Rebel* endte opp i en tirade av vitser klippet fra Internett, starter altså den produserende fortellerhandlingen i *Unfun* med å aksentuere sin lokalisering i et absurd rom, uten bøker, hvis vegger er skrevet i dataspillet tegn. Dette er et rom hvor menneskets grunnvilkår (spising, soving og sex) vanskelig kan skilles fra det nettverket av medier vi omgir oss med (spillkonsoller, filmer, skjermer og computerkabinett).

Dette rommet, dette *her* som fortellerstemmen understreker at den strømmer ut fra, er en heterotopi, et hyperrom, som forener diskursens fiktive rom med det mediehistoriske rommet som romandiskursen er informert av, og som den artikuleres i. Dette metaperspektivet understrekes ytterligere når fortelleren faktisk finner en bok, Carol J. Clovers *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*, samt en utskrift – angivelig «full av internettvisdom» – som diskuterer final girl-begrepet. Passasjen er selvrefleksiv. Den henviser til fortelleren, Lucy, som romanens final girl, og den beskriver en bok med et innlagt kommentarapparat som er fullt av Internettvisdom. Ved å bla gjennom romanen innser man at boken her indirekte peker på sin egen komposisjon. *Unfun* er en tekst spekket av uensartede sitater fra Wikipedia, *Blade Runner*, HAL 9000, Celine Dion, Freud, Andrea Dworkin, Colin Turnbull og Bill Clinton, for å nevne noen. Anslaget i *Unfun* informerer med andre ord leseren om at dette er en tekst som omhandler litteraturen i den digitale mediekulturen.

Mediekulturens mønster/tilfeldighet-spill

N. Katherine Hayles understreker at de fleste bøkene vi leser, allerede inngår i et digitalt mediekretsløp i en grunnleggende forstand. Mest sannsynlig har digitale datamaskiner bidratt ett eller flere steder i den prosessen som gjør en idé eller et manus til en bok. Det er dermed vanskelig, og kanskje unødvendig, hevder Hayles, å skille kategorisk mellom elektronisk og ikke-elektronisk litteratur, og kanskje er det rimeligere å snakke om en «økologi» av korrespondanser mellom skrift og kode, elektronisk og trykket tekst, mennesker og maskiner (Hayles 2005: 97). Hayles har lenge vært opptatt av at litteraturvitere må bli bedre til å ta litteraturens medieteknologiske betingelser med i betraktningen. For eksempel hevder hun at utviklingen av informasjonsteori etter annen verdenskrig bibringer et epistemisk skifte fra nærvær/fravær til mønster/tilfeldighet, som er av stor betydning for vår forståelse av moderne litteratur.

Utviklingen og implementeringen av informasjonsteknologiske systemer etablerer nye diskursive formasjoner i kulturen, hevder Hayles. Digital kommunikasjonsteknologi gjør at vi erfarer informasjon som immateriell, og dette fører til en kulturell privilegering av det hun kaller en mønster/tilfeldighet-dialektikk (Hayles 1999: 28).⁷⁰ Som eksempler trekker hun frem hvordan teknologiske informasjonssystemer penetrerer våre kropper og miljøer på måter som stadig sjeldnere innfanges i nærvær/fraværs-skjemaer: Vi erfarer i økende grad penger som informasjonsmønstre fremfor håndfaste kontanter, og i kriminalsaker anses informasjon fra DNA-mønstre som sikrere kilder enn vitneberetninger om den tiltaltes nærvær på åstedet (Hayles 1999: 28).⁷¹ Den massive utviklingen og kommersialiseringen utover på 00-tallet av streamingtjenester for film og musikk, av sosiale medier, av applikasjoner til smarttelefoner og lesebrett, behovet for søketeknologier, og Googles vekst alene, bekrefter langt på vei Hayles' antakelser. Hennes tese er altså at informasjonssamfunnet innvarsler en vending mot

⁷⁰ Jeg vil bruke Hayles' teori om mediekulturens bevegelse mot mønster/tilfeldighet i det videre, men jeg vil unngå dialektikkbegrepet for ikke å vekke assosiasjoner til Frankfurterskolens filosofiske negasjonstenking.

⁷¹ Hayles bruker også virtual reality som eksempel på hvordan forholdet mellom menneske og maskin dreier seg mer om prosessering av informasjonsmønstre enn om grensene for hvor det menneskelige nærværet slutter og maskinens fravær av menneskelighet begynner. Hennes prisbelønte bok *How We Became Posthuman* kom ut i 1999, og fascinasjonen for virtual reality klinger uvegerlig av 90-tallets California. Formuleringer som «[f]rom my experience with the virtual reality simulations at the Human Interface Technology Laboratory and elsewhere, I can attest to the disorienting exhilarating, effect of the feeling that subjectivity is dispersed throughout the cybernetic circuit» (Hayles 1999: 27) fremstår i utgangspunktet som problematiske generaliseringer av erfaringene til en privilegert professor, men den teknologiske utviklingen og spredningen på 00-tallet gjør etter mitt syn hennes analyser av VR-erfaringer stadig mer relevante.

det immaterielle, som artikuleres i forholdet mellom mønster og tilfeldighet. Dette forholdet, hevder hun, setter sitt avtrykk både i mennesker og i litterære tekster.

Teknologisk og kulturell utvikling går hånd i hånd i Hayles' teknogenese, og når vestlig kultur har nådd det punkt hvor mennesker «[are] seamlessly articulated with intelligent machines» (Hayles 1999: 34), skulle man kanskje ikke forvente annet enn at de tekstene vi produserer, også registrerer dette forholdet:

The contemporary pressure toward dematerialization, understood as an epistemic shift toward pattern/randomness and away from presence/absence affects human and textual bodies on two levels at once, as a change in the body (the material substrate) and as a change in the message (the codes of representation). The connectivity between these changes is, as they say in the computer industry, massively parallel and highly interdigitated (Hayles 1999: 29).

Argumentet til Hayles er at mediekulturens orientering mot mønster/tilfeldighet genererer endringer i en romans materielle substrat så vel som i dens representasjonsstrategier. Med andre ord: Litterære tekster produseres på datamaskiner og dette preger det litterære innholdet. *Unfun* er en roman som registrerer disse endringene. Det er en roman som lar et spill av mønster/tilfeldighet privilegeres fremfor en nærvær/fravær-dialektikk. Når romanen i anslaget indirekte refererer til seg selv som full av Internettvisdom, antyder dette på ett nivå at tekstens innhold, dens informasjonstilfang, er et produkt av Internett. Men dermed antydes også et produksjonsnivå, et materielt substrat og en forfattermodell vi gjenkjenner som Google-professoren.

Unfun genererer et konseptuelt grensesnitt mellom sitt eget mediegrensesnitt (boksiden) og det mediegrensesnittet som utgjør Google-professorens arbeidsredskap, altså den kommersielle søkemotoren. Som vi husker fra avhandlingens første kapittel, impliserer Google-professoren en maskinsentrisk subjektiveringsmodell som kobler menneske og maskin, språk og programmeringskode sammen på måter som har epistemologiske og økonomiske konsekvenser. Det er en forfattermodell hvor grensesnittet mellom subjekt og søkemotor, menneske og maskin gjør sortering, applisering og analyse av informasjonsmønstre langt viktigere enn fornemmelsen av forfatterens sjelelige nærvær på boksiden.

Anslaget selvrefleksivitet, hvor teksten antyder at den selv er full av Internettvisdom, er et bilde på denne konseptuelle relasjonen mellom bok og søkemotor. Denne relasjonen materialiserer seg i anslaget ved fire kursiverte, engelske sitater som diskuterer final girl-

begrepet. «The final girl» er den gjenlevende, kvinnelige karakteren i en slasher-film, jenta som til slutt klarer å reddes fra, eller drepe, morderen (Clover 1992: 35).⁷² De siterte tekstpassasjene hevder at the final girl beseirer morderen fordi hun bevarer sin uskyld gjennom filmen. The final girl forblir et barn, «*a child who does not take any independent steps toward adulthood. The traditional acts «punished» by the slasher are drinking, smoking and sex – all of the fun things that adults are allowed to do and children aren't*» (U: 12). Morderen beskrives på sin side, som en

demon of the threshold. He defends the barrier between the world of children and the world of adults, and will not allow anyone to pass [...] The slasher cannot grow up, and he does not want any other child to grow up either. [...] At the end of the slasher film, the Final Girl's beauty and purity are victorious: throughout the film she has not taken a drink, smoked a cigarette or a joint, or taken too keen an interest in anyone's penis, and that is the source of her power over the demon. Ultimately, Final Girl and slasher are on the same side (U: 13–14).

Sitatene innfanger the final girl i en nærvær/fravær-dialektikk som også tilfaller Lucy, romanens forteller. The final girl beskrives som en utpreget *naiv*, ren, skikkelse. Hun legemliggjør nærværet av noe barnlig, opprinnelig, autentisk, som uvegerlig vil måtte gå tapt idet hun trer inn i de voksnes verden. Morderen beskrives som symbol for overgangsritys, den kulturelle initieringens, vold. Hans jobb er å forpakte det uberørte, det barnlige, det uskyldige, altså de naive kvalitetene som «the final girl» er bærer av. Sitatene peker fremover mot protagonistens realisering av deres omen, for i romanens siste del identifiseres Lucy med begge disse størrelsene. Hun dreper alle de andre karakterene og legemliggjør dermed både «the slasher» og «the final girl».

Den nærvær/fravær-dialektikken som preger sitatene på romanens diskursnivå, brytes imidlertid mot et mønster/tilfeldighet-forhold, som angår Google-professorens produksjonspraksis. De engelske tekstfragmentene er nemlig verken Slaktus' «egne» notater eller sitater fra Clovers bok, slik de gir inntrykk av å være. De er å finne flere steder på Internett og ser ut til å stamme fra essayet «Demon of the Threshold, or Why the 'Final Girl'»

⁷² «The image of the distressed female most likely to linger in memory is the image of the one who did not die: the survivor, or Final Girl. She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified. If her friends knew they were about to die only seconds before the event, the Final Girl lives with the knowledge for long minutes or hours. She alone looks death in the face, but she alone also finds the strength either to stay the killer long enough to be rescued (ending A) or to kill him herself (ending B)» (Clover 1992: 35).

Can Kiss My Ass» skrevet av Arrin Dembo på filmbloggen «Planet Fury».⁷³ Romanens aksentuering av den nærvær/fravær-dialektikken som preger Final Girl-motivet, viser seg altså å være en form for «Internettvisdom».

Dette konseptuelle grensesnittet mellom bok og søkemotor har både formmessige og tematiske konsekvenser. For det første innebærer det at *Unfun*s montasjereg har Internett som materielt substrat. Dette preger i sin tur de subjektivitetene som romankarakterene representerer. Både Lucy, som indirekte beskrives av Final girl-notatene, og Slaktus, hvis verdensanskuelse de angivelig representerer, blir allerede her, ved romanens anslag, uttrykk for den subjektivitetsmodellen som Google-professoren legemliggjør. De konsiperes begge som produkter av relasjonen mellom menneske og datamaskin. Der hvor Google-professorens avtrykk på baksiden ikke bærer vitne om sjeelig skaperevne, men om elektronisk oppkobling til informasjonsstrømmen på Internett, bærer hans karakterer vitne om en subjektivitet som ikke er forankret i dypet av mennesket, men som er fragmentert, konstruert av de informasjonsstrømmene som mediene til enhver tid gjør tilgjengelige.

Romanens lek med nærvær/fravær-dialektikk

Unfun er et eksempel på at samtidslitteraturens utfordring til litteraturteorien ligger i dens sensibilitet overfor sin egen situering i en digitalteknologisk mediekultur. Romanen problematiserer unektelig forestillinger om originalitet, essens og autentisitet, men dette handler ikke nødvendigvis om å illustrere språkfilosofiske poenger fra poststrukturalismens glansdager, eller om å kritisere den litterære institusjonen. I det videre innfanger jeg denne problematikken som grensesnittoperasjoner, hvor konseptuelle grensesnitt mellom bok og søkemotor etablerer en bevegelse fra nærvær/fravær mot mønster/tilfeldighet. La oss imidlertid først identifisere hvordan romanen artikulerer og leker med en nærvær/fravær-dialektikk gjennom motiver knyttet til opprinnelse, genetikk, natur og naivitet.

Lucy skrives frem som en moderne og forvrengt slektning av det rousseauistiske naturmennesket. Hun er et ikke-sosialt, ikke-politisk vesen, hun trives best alene og gjerne i den nordiske skogen. Hennes navn kan knyttes til den revolusjonære anarkistkvinnen Lucy

⁷³ <http://www.planetfury.com/content/demon-threshold-or-why-final-girl-can-kiss-my-ass>

Parsons (1853–1942), eller, som Farsethås understreker, til «vår arkeologiske urmor, det eldste kjente fossile mennesket» (Farsethås 2012a: 47), som ble funnet i Etiopia i 1974. Faldbakkens Lucy nedstammer fra det ugandiske ik-folket, og forfatteren har gjort et stort poeng ut av antropologen Colin Turnbolls skildringer av dette stammefolket.

I boken *The Mountain People* (1972) beskriver Turnbull hvordan de utarmede ik-ene møtte hungersnød og overgrep med latter. Turnbull skildrer det ugandiske fjellfolket som leende, likegyldige og voldelige, noe Faldbakken vet å nyttiggjøre seg:

Ik-folket lo konstant både av egen og andres fordervelse. Jo dårligere det gikk, og jo mer de lo og skrattet av sin egen situasjon, desto mer grusomme ble de mot hverandre. De slo barna sine, og lo. De voldtok og drepte familiemedlemmer, og lo. De stjal hverandres mat, lot hverandre sulte ihjel, og lo. Ik-folket viste ingen tegn til å føle normal frykt eller sorg (U: 80).

Her vokste Lucys far, Murai, opp (angivelig er han gutten øverst til høyre på side 128 i Turnbolls bok). Lucy forteller oss at Murai – «den mest psykisk ramponerte unggutten blant de gjenværende ik-ene» (U: 81) – ble adoptert til Skandinavia etter at en antropolog som skulle fylle noen faglige hull etter Turnbolls studier, fikk plassert ham på barnehjem. I Skandinavia bukket Murai etter hvert under for ecstasy-bølgen på 90-tallet og fikk Lucy med en norsk «ecstasy-hore» (U: 82). Lucys «røtter» er altså tuftet på afrikansk traume og skandinavisk eksess.

Turnbolls fortelling om ik-folket ble populær over hele verden, men i dag er arbeidet like kjent som et stykke slett antropologisk praksis etter at Bernd Heine påpekte flere graverende usannheter i Turnbolls beskrivelser og konkluderte med at de vanskelig kunne ha forsket på samme folkeslag (Heine 1985: 3).⁷⁴ Faldbakken bruker likevel Turnbolls ik-latter som et av de viktigste karaktertrekkene hos Lucy og tvillingsønnene, som om den utgjør en genetisk rest fra et usivilisert og autentisk Afrika: «Helvete, helvete, helvete», tenker Lucy mens de seks år gamle tvillingene ler så de gråter av at Slaktus holder på å slå henne i hjel, «[d]er er det. Der er fattern. Ik. Ik, for helvete. Der er ik-stammen» (U: 64). Slik både anroper og undergraver Faldbakken forestillinger om opprinnelse og ekthet. Han spiller opp et dikotomisk Afrika–Vesten-forhold hvor Afrika representerer villskap og natur kontrastert av den fremskredne, dog forfalne, Vestens (party/ecstasy-)kultur. Samtidig dekonstrueres dikotomien gjennom

⁷⁴ Heine tilbakeviser Turnbull på flere områder og konkluderer med at «[t]he longer I was able to talk to the Ik about his work the more I got the impression that he tended to project his own feelings on to his research subjects» (Heine 1985:14). Heines kommentar til Turnbolls arbeid understreker ytterligere hvordan Faldbakkens beskrivelse av Lucys og tvillingenes ik-gener underminerer opprinnelsesmotivet.

dens eksplisitt imperialistiske og konstruerte logikk. I romanteksten blir dermed lattermotivet dobbelt: på samme tid et ekko fra de ugandiske fjellene og den vestlige populærkulturen.

Denne leken med autentisitetst motiver er kanskje mest påtakelig i beskrivelsen av Lucys tvillingsønner, Atal og Vataman. Guttene har utviklet en slags pervertert naivitet overfor kapital- og mediesamfunnet. De iscenesetter det Friedrich Schiller i sin tid kalte en «naivitet of expression», hvor uvitenhet om konvensjoner gjør at ting kan kalles ved sitt rette navn:

An ignorance of these laws of convention together with a natural integrity which despises every twist and every appearance of falsehood (not boorishness which sets them aside because they are a nuisance to it), produce a naïveté of expression in social intercourse which consists of calling things by their right name and in the most concise way which one may not name at all, or only artificially (Schiller 1981: 30).

Denne naiviteten finner man for eksempel hos barnet, som uten kunnskap om konversasjonskunstens kutyme snakker rett fra hjertet selv om noen kan bli støtt av utsagnet. Schiller betraktet den barnlige naiviteten som beundringsverdig fordi den speiler et umiddelbart sinn, et nærvær av natur, en følelsetilstand forut for selvrefleksiviteten, et harmonisk naturforhold.

Faldbakken leker med denne naivitetsfiguren i sin skildring av Atal og Vataman. For eksempel, etter å ha hentet Dan Castellaneta på flyplassen – tre timer forsinket – intervjuer tvillingene ham på det mest intense og intime om hvorfor han sitter i rullestol, hvordan hans kone døde, og hvorfor han ikke vil snakke om det: «She DIED!? Really? Wow! How? [...] Head crushed? Did she land on a spiky fence? How did she die?» (U: 117). Men Atal og Vataman er ikke bare naive, de ser ut til å praktisere et villet enfold. De pendler mellom det barnlige og det barnslige.⁷⁵ De besitter treåringens uhemmede spørretrang og mangel på tvil, men disse naive karaktertrekkene kompliseres av tvillingenes selvrefleksjon. Her handler det mindre om barnlig uvitenhet enn om kalkulert, nærmest skadefro direktehet, noe de åpenhjertig vedkjenner seg overfor den verdenskjente skuespilleren:

«First, you need to be honest about everything,» sier Vataman uten tenkepause. «By that I mean EVERYTHING. No hiding anything. There is no thing to be embarrassed about. There is no thing that can't be said. There is no secret, no hidden feeling, and no wrong thing to think. Are you a racist? Say it! You feel like denying Holocaust? Deny Holocaust! Have no decency whatsoever. You'll feel better right away.»
«Sounds like a plan,» mumler Castellaneta.

⁷⁵ Schiller omtaler naivitet som en barnlig kvalitet (1981: 24), det barnslige betyr her en tilgjort, villet barnlighet.

«Then you have to back up your lack of hesitation and full fledged indecency with an objective remover of anxiety.»
«And what would that be?»
«Money.»
«Oh ... money.» Castellaneta nikker forstående.
«If you have money, you have nothing to fear,» smiler Atal i speilet (U: 118).

Guttene har en ukuelig tro på egen uovervinnelighet, hvilket gir dem et utpreget naivt trekk. Fryktløsheten er imidlertid ikke forankret i tvillingenes rene barnehjarter, men i det faktum at de har ubegrenset tilgang på penger. Skjønt pengene kommer fra en trykkpresse de har stående på en nedlagt ferge (The Censor Ship). Når de trenger penger, lager de penger. Denne livspraksisen representerer en forvrengt, opportunistisk naivitet, og som så mye annet i Faldbakkens roman peker den i flere retninger. Der hvor Schiller forestilte seg det barnlige som noe moralsk overlegent, en renhet sprunget ut av naturen i barnehjertet, utgjør Atal og Vatamans barnslighet en komisk legering av populærkultur, kapitalisme og kriminalitet.

Unfun undergraver konsekvent forestillinger om nærvær, autenticitet, naturlighet og umiddelbarhet, og fremstår således med et utpreget nihilistisk verdisett. «Enten man tolker dem innenfor et marxistisk fremmedgjøringsbegrep eller en eller annen form for postmoderne verdirelativisme, framstår de allerede fastlagte formene som de mest bestandige maktfaktorene i de tre Rasul-bøkene», skriver Farsethås (2012a: 48–49). Hun hevder at «[n]egasjonen av all mening og sjangerens imperativ er både premiss og konklusjon i trilogiens avslutning» (49), og plasserer dermed *Unfun* innenfor en negasjonstenkning hvor dens form og innhold til syvende og sist kan sees destillert i Lucys siste replikk: «Nei».

Selv har jeg analysert dette forholdet på lignende vis, i lys av den italienske filosofen Gianni Vattimos begreper om postmodernisme, nihilisme og forfall i kunsten (Malvik 2010). Men *Unfun* er en bok som fra første side forteller leseren at den både skrives ut fra og inn i en digitalteknologisk mediekultur, og tar vi hensyn til dette, fremstår analytiske vendinger om meningstap, verdirelativisme og fremmedgjøring som utilstrekkelige. De er utilstrekkelige fordi de ikke tar hensyn til det konseptuelle grensesnittet mellom roman og søkemotor som aksentuerer produksjonsaspektet, Google-professorens avtrykk, bevegelsen fra nærvær/fravær mot mønster/tilfeldighet. I en digitalteknologisk mediekultur får nemlig det som angivelig skulle være en spesifikt postmoderne verdirelativisme sitt materielle substrat i databaser og søkemotorer. *Unfun* er en roman som illustrerer dette.

Farsethås nærmer seg et produktivt medieperspektiv når hun kommenterer hvordan Faldbakkens trilogi preges av det hun kaller Google-metoden, at bøkene er «researchet med kunnskap fra populærkulturens ytterkanter», og at «[i] *Unfun* kan vi for eksempel tenke oss google-søket ik-stammen + The Simpsons + slasherspill + globalisering – med et tilsvarende kaotisk og sammensatt resultat» (Farsethås 2012a: 50).

Imidlertid er hun mer opptatt av å vise hvordan romanens medieteknologiske mulighetsbetingelser bekrefter dens artikulering av «relativismens klaustrofobi», enn å spørre om ikke relativismens klaustrofobi kan tenkes å problematisere dens medieteknologiske mulighetsbetingelser. Flere av hennes virkelig gode observasjoner går derfor tapt i det negasjonsestetiske refreng som henger ved resepsjonen av Faldbakkens kunst og litteratur, for eksempel i følgende sitat:

Det er i sannhet en trang verden som skildres: Robbet for ytre prosjekter og uten en kollektiv mening, men også uten tro på egne følelser og uttrykk som annet enn resirkulerte klisjeer og ferdigdygde former, gjenstår beherskelse av mikroskopiske koder som den eneste arenaen for utfoldelse. Slik handlingen i Slaktus' dataspill «Deathbox» bare *tilsynelatende* har et uendelig antall muligheter, synes tilværelsen styrt av en på forhånd fastlagt matrise med et gitt antall muligheter til forflytning innenfor et rutenett av sosiale markører (Farsethås 2012a: 51).

Her er Farsethås i berøring med noen av de viktigste aspektene ved den medieproblematikken som *Unfun* tar opp i seg. Det tegnes opp et forhold av medieteknologiske mulighetsbetingelser (mikroskopiske koder, dataspilletts matrise), men i stedet for å diskutere disse som medieteknologiske mulighetsbetingelser gjør hun dem til similer for det symbolske spillet mellom mennesker og sosiale markører på det kulturelle feltet. Problemet er at Farsethås ikke leser konkret nok. Det er nettopp koder og matriser (algoritmer) som ligger til grunn for boken i den digitale mediekulturen, og det er dette forholdet som kommenteres av *Unfuns* «klaustrofobisk relativistiske» elementer.

Fra nærvær/fravær til mønster/tilfeldighet – romanens materielle substrat

Relativismen i *Unfun* kan ses uttrykt i det gjennomgående lattermotivet som artikuleres av Lucy, Atal og Vataman. Motivet er ambivalent ettersom det er snakk om ik-stammens inverterte latter, som bryter ut der hvor «vanlige mennesker» ville grått eller stønnet av smerte og frykt. Men lattermotivet er også ambivalent fordi det i så stor grad er basert på Colin

Turnulls populære, men notorisk problematiske, skildring av stammefolket fra Morungolefjellene i Uganda.

Litteraturvitenskapens kanskje mest anvendte verktøy for å fortolke ambivalente lattermotiver er Bakhtins teleologiske analyser av den karnevaleske latterens historiske seiersgang fra antikke saturnalia-ritualer, via folkefester og karneval i middelalder og renessanse, og like inn i Dostojevskijs polyfoniske romanform. Lattermotivet i *Unfun* krever imidlertid at vi fører våre overleverte form- og innholdsanalyser i møte med kunstens og litteraturens medieteknologiske mulighetsbetingelser: Som medieteoretikeren Geert Lovink skriver: «The distinction between high and low, and their co-mingling on occasions of carnival, are from bygone times and should not concern us. Nowadays an altogether new phenomenon is causing alarm: search engines rank according to popularity, not Truth» (Lovink 2009: 45). Lovink er opptatt av måtene Google kontrollerer stadig mer av informasjonsflyten på Internett på, men her artikulere han også et kritisk rammeverk som den ambivalente ik-latteren i *Unfun* kan leses opp mot.

Ved å bygge noen av romanens mest sentrale karakterer på en informasjonskilde som er verdenskjent som populær, men upålitelig, etablerer *Unfun* en strukturell likhetsrelasjon mellom tekstens innhold og de medieteknologiske produksjonsbetingelsene som Lovink viser til. Slik impliserer romanen Google-professoren som forfatterfunksjonen, en forfatter hvis litterære produkt forutsettes av de søkeresultater som Googles *PageRank*-algoritme beregner seg frem til:

The *PageRank* algorithm introduced a revolutionary change in Information Retrieval technologies and in the search engine panorama of the late 90s: the apparently flat data ocean of the Internet was shaped by Google in dynamic hierarchies according to each website's visibility and importance. The ranking of a web page can be quite intuitively understood: its rank value is determined by the number and quality of incoming links. Particularly, a link coming from a node with a high rank has more value than link coming from a node with a low rank. [...] *PageRank* started to describe web pages according to their popularity and the search engine returned a hierarchy of results according to this rank (Pasquinelli 2009: 152).

Forfatteren som Google-professor impliserer en relasjon mellom romanens mediegrensesnitt og det omfattende nettverket av informasjon som gjøres tilgjengelig via søkemotoren. Når Faldbakken bruker Turnulls antropologi til å beskrive Lucys og tvillingenes *natur*, bygger han karakterene på en informasjonsstrøm som er mer populær enn den er sann, og som

tilsvarer det som i romanens anslag omtales som Internettvisdom.⁷⁶ Gjennom dette grepet artikulerer romanen søkemotorens logikk, slik den nedfelles i Googles PageRank-algoritme.

Det som problematiseres av romanens antydning om at den selv er full av Internettvisdom, er dermed ikke bare sannhetsverdien i informasjonen, men en epistemologisk situasjon som baserer seg på et digitalteknologisk mønster/tilfeldighet-skjema, hvor maskiner kalkulerer fluktuierende informasjonshierarkier på bakgrunn av kontinuerlige popularitetsanalyser. Romanens problematisering av autentisitet, natur og barnlighet kan dermed leses som en kommentar til den oppmerksomhetsøkonomien som Google-professoren opererer i, hvor datamaskiner kalkulerer verdien av informasjon basert på popularitet.⁷⁷ Den verdirelativistiske forestillingsverdenen som lattermotivet bibringer, har med andre ord sitt materielle substrat i forholdet mellom Google-professoren og hans apparat.

*Unfun*s konseptuelle grensesnitt mellom roman og søkemotor kommer interessant nok også til uttrykk gjennom et annet av Faldbakkens arbeider, nemlig kunstboken *Not Made Visible* (2007). Denne boken inneholder to essays om negasjon skrevet av Mikkel Bolt Rasmussen og Brian Sholis, en seksjon av tekstfragmenter som er signert Faldbakken selv under overskriften «History», samt en hel rekke bilder av kunstnerens visuelle produksjon. Det er «History»-tekstene som er av interesse her. Tekstene utgjør lister av ord og korte fraser, seksjonert i grupper som får dem til å ligne strofer. I de to siste «strofene» dukker det opp ord vi drar kjensel på:

Ataman
Vataman
Atal
Disgusting
Disgustingly bald

Haha
Funny

⁷⁶ En lignende mekanisme kan knyttes til karakteren Taiwo Jolayemi. Ettersom Dan Castellaneta er en virkelig person, skulle man kanskje tro at Taiwo også er det. Det påstås for eksempel at Taiwo er venn av den virkelige, og angivelig avdøde, nigerianske skuespilleren Bolaji Badejo. Badejo (1953–) er den nigerianske designstudenten som spilte monsteret i Ridley Scotts *Alien* fra 1979 (IMDb 2013). I filmdatabasen IMDb foreligger det svært lite informasjon om Badejos liv etter *Alien*, hvilket i enkelte diskusjonsfora på nett har ført til spørsmål om han egentlig er i live. At Taiwo sørger over Badejos død i *Unfun*, hvilket altså ser ut til å være feilaktig informasjon, utgjør nok et bidrag til romanens tilfang av Internettvisdom.

⁷⁷ Pasquinelli bruker begrepet oppmerksomhetsøkonomi når han skriver at «*PageRank* is the first mathematical formula to calculate the *attention value* of each node in a complex network and the general attention capital of the whole network» (Pasquinelli 2009: 155).

Funny money
Unfunny money
Unfun
Unun
(Faldbakken 2007: 29)

Tekstene kan ligne på en art poesi, hvor forfatteren har arbeidet med alliterasjoner, assonanser og anaforer. Rasmussen og Sholis knytter i sine bidrag Faldbakkens negasjonsestetikk til historiske forløpere som Bataille, Debord eller Blanchot. Bokens tittel, *Not Made Visible*, kan tenkes å parafrasere Sol LeWitts «Paragraphs on Conceptual Art» (1967), og Faldbakkens egne tekster minner om hvordan hans forbilde, Ad Reinhardt, skrev fragmentariske, anaforiske tekster knyttet til sine visuelle arbeider.⁷⁸ «History»-tekstene har med andre ord en kunsthistorisk klangbunn, men mest av alt er deres historisitet knyttet til en digitalteknologisk mediekultur. Overskriften «History» får oss kanskje til å gjøre kunsthistoriske assosiasjoner, men på et konkret nivå er fragmentenes historie av en annen karakter: De er utskrifter av Faldbakkens søkehistorikk i Google.⁷⁹

Slik skrives både romantittelen *Unfun*, Atal og Vatamans navn og latter- og pengemotivet fra romanen inn i Google-professorens domene allerede året før romanen kommer ut. Praksisen i «History» er helt lik den Faldbakken benytter seg av i boken *Search*, et av hans bidrag til Documenta 2012, hvor redaktørene beskriver konseptet på følgende måte:

For *SEARCH*, Matias Faldbakken went into the log of his different hard drives and extracted parts of his Google search histories. The search phrases are printed chronologically according to when they were typed into the search box.

It is a straight forward concept with a revealing and semi-absurd end product. The texts are to a large part based on image searches. In many respects they show the verbal foundation for the artist's image production: they are partly his notes, partly his research.

These search-word texts are at the same time almost like automatic writing; unconscious (or accidental) text production. They allow the reader to witness part of his working process and could be seen as a cross section of his thinking. The texts occupy a space in between the artist's visual and textual production, ending up here as a form of (concrete) poetry (Faldbakken 2012: 30).

⁷⁸ Tittelen på Faldbakkens bok kan knyttes til følgende avsnitt i Sol LeWitts programartikkel om konseptuell kunst: «If the artist carries through his idea and makes it into visible form, then all the steps in the process are of importance. The idea itself, even if *not made visual*, is as much a work of art as any finished product. All intervening steps – scribbles, sketches, drawings, failed work, models, studies, thought, conversations – are of interest. Those that show the thought process of the artist are sometimes more interesting than the final product» (LeWitt 1999: 14, min kursiv). Tittelen kan også tenkes å hense til en stor Mel Bochner-utstilling ved Yale University Gallery i 1995, som hadde tittelen *Thought Made Visible 1966–1973*.

⁷⁹ Denne faktaopplysningen er ikke oppgitt i boken, men bekreftes av kunstneren (Faldbakken 2012–2013).

Faldbakkens søkehistorikk-arbeider problematiserer mediekulturens forfatterfunksjon og subjektivitetsproduksjon, da de aksentuerer seg selv som produkter av Google-professorens virke. Tekstene gir, slik det påpekes i sitatet ovenfor, et innblikk i kunstnerens produksjon, og når det gjelder «History»-tekstene fra *Not Made Visible*, bidrar disse til å utpeke den digitale, kommersielle søkemotoren som *Unfun's* materielle substrat. Dermed bekreftes det inntrykket romanen gir, av at dens informasjonstilfang er «Internettvisdom», et resultat av maskindrevne analyser av informasjonsmønstre på Internett.

Her skal vi legge merke til at Documenta-redaktørene har valgt å omtale arbeidet som en ubevisst automatskrift. På denne måten setter de søkeordteksten i forbindelse med en subjektivitetsmodell knyttet til en nærvær/fravær-dialektikk. Automatskrift er som kjent en surrealistisk praksis som ble formulert av André Breton i 1919, og som etterstrebet en *umiddelbar* skrift, uforstyrret av forfatterens bevissthet eller fordommer av andre slag, og som søkte å gi underbevisstheten, den egentlige tanken, et uttrykk. Hos Breton representerte automatskriften et ideal om en nærmest emansipatorisk praksis, som ga tilgang til en tankekraft som ikke var undertrykt av det omkringliggende samfunnets instrumentelle mekanismer, men som mobiliserte et språk «newly sensitive to the appearance of disparate and unexpected phrases and images in which the hidden laws of personal desire will become readable» (Clark 1997: 197). Automatskriften bibringer en sterk forestilling om en nær relasjon mellom skriften og subjektets indre, skjønt det ikke er snakk om noen geniestetikk. Selv om det surrealistiske subjektivitetsbegrepet er godt forankret i dypet av det ubevisste – Breton var informert av Freuds psykoanalyse og F.W.H. Myers romantiske psykologi – påpeker Timothy Clark at det idealet som automatskriften skulle bidra til, handlet om en tilgjengeliggjøring av underbevissthetens kapasitet, en «Communism of genius», som i siste instans peker frem mot en oppheving av subjekt–objekt-dikotomien (Clark 1997: 193–199).

Automatskrift er en god betegnelse på Faldbakkens søkeord-tekster, men ved å knytte denne praksisen til surrealismen går Documenta-redaktørene glipp av viktige aspekter ved *Search* og «History». Det er en grunnleggende forskjell på Bretons automatisme og Faldbakkens automatskrift. Den første er psykologisk og knyttet til nærvær/fravær, den andre er maskinell og knyttet til mønster/tilfeldighet. Riktig nok kan søkeordene til Faldbakken sies å innfange en form for ubevisst tekstproduksjon, men der hvor Bretons automatskrift skulle bringe for dagen «the actual functioning of thought», artikulert «in the absence of any control exercised

by reason» (Breton 1924, sitert i Clark 1997: 196), minner Faldbakkens søkeord oss om hvordan den digitale teknologien tillater en kapitalistisk rasjonalitet å trenge inn i underbevisstheden.

Tekstfragmentene i «History» og *Search* representerer datagrunnlaget for Google-professorens maskinsentriske subjektivitet, de er utdrag fra maskinens loggføring av subjektets preferanser: «A search engine operates as an interface of many layers, ostensibly that between the user and the data being sought. Crucially, it also establishes an interface whereby the database can read the user, by means of records of patterns of search terms and choices» (Cramer og Fuller 2008: 151). Faldbakkens tekster gjør ikke forfatterens underbevisste, kognitive kapasiteter nærværende, men de gir tilgang til søkemotorens «lesning» av sin bruker, til datamaskinens abstrahering av mennesket i informasjonsmønstre.

I artikkelen «The Second Index» hevder Felix Stalder og Christine Meyer at Googles kjerneoppgaver er «to deliver relevant search results to the users, and to deliver relevant users to advertisers» (Stalder og Meyer 2009: 98). For å bli bedre i disse oppgavene samler Google inn stadig mer informasjon om sine brukere, og det er denne informasjonsbanken Stalder og Meyer omtaler som «den andre indeks».⁸⁰ Den andre indeks brukes til å gjøre Google til et effektivt navigasjonsverktøy for den enkelte bruker i hennes omgang med Internett, men, skriver artikkelforfatterne, det muliggjør også former for overvåkning og «masseindividualisme» som er dypt problematiske. Google kan neppe sitte på så mye informasjon om brukerne sine uten at forskjellige aktører stadig krever tilgang til denne informasjonen. Og er det ikke et problem at den «skreddersydde» informasjonsstrømmen på Internett, som vi blir mer og mer avhengige av, serveres oss av maskiner som bare «kjenner» oss ut fra matematiske beregninger på bakgrunn av de data vi mater maskinene med (Stalder og Meyer 2009: 112)? Faldbakkens «History»-tekst innskriver *Unfun* i «den andre indeks», og påpeker således at romanens innhold er et resultat av feedback-relasjoner til søkemotorens algoritmer.

⁸⁰ «Google employs manifold methods to collect data on its users. *Click tracking* has long enabled Google to log any click made by anyone on any of its servers. *Log files* store any server request ever made to any of Google's servers and always save basic details like the user's IP address, location, date, time, time zone, language, operating system and browser ("standard log information"). Additional information is also sent back to Google and logged thanks to *JavaScript* and *Web Beacons* being embedded in websites» (Stalder og Meyer 2009: 100).

Men hvilken kapasitet er det da som ligger til grunn for boken, dersom *Unfun* skrives av en Google-professor? Som Cramer og Fuller poengterer i sitatet ovenfor, etablerer søkemotoren et grensesnitt hvor maskinen leser brukeren samtidig som den innhenter data til brukeren på grunnlag av hennes søkeord. De trefflistene vi tilbys, er altså også basert på søkemotorens analyse av brukerens tidligere søkeord, men «[a] search engine can never “know” a person in a social sense of knowing» (Stalder og Meyer 2009: 112). Forfatteren som Google-professor står i en kommunikativ relasjon til søkemotoren, hvor maskin og menneske mater hverandre med informasjon i en grad som gjør det vanskelig å definere tekstens informasjonstilfang som rent menneskelig eller rent maskinell. Dette er en modell for litterær produksjon som bryter den nære relasjonen mellom skriften på baksiden og subjektets indre, som Breton investerer i den surrealistiske automatskriften.

Det konseptuelle grensesnittet mellom roman og søkemotor artikulerer en subjektivitetsmodell som utfordrer leseren til å anlegge et maskinsentrisk perspektiv på romanen. Antropologisk funderte fortolkningsmodeller, som bare tar utgangspunkt i mennesket, strekker med andre ord ikke til for å forstå hvordan *Unfun* problematiserer hva det vil si å være menneske i en digitalteknologisk mediekultur. Farsethås skriver for eksempel at «[m]otsetningen mellom Lucy og sønnene synes å være motsetningen mellom siste rest av gjenkjennelig menneskelighet (arven fra den opprinnelige stammor Lucy?) satt opp mot et framtidig menneske, der arten har gått opp i og er blitt uatskillelig fra den teknologi- og forbrukskulturen det selv har skapt» (Farsethås 2012a: 49). Ligger det ikke en antropologi i Farsethås' begrep om en «siste rest av gjenkjennelig menneskelighet», som romanen problematiserer fra første side? Det er ikke bare Atal og Vataman som er uatskillelige fra teknologi- og forbrukskulturen. *Unfun* understreker allerede i anslaget at ikke bare Lucy, men hele romanens informasjonstilfanger *informert* av Internett.

Og finnes egentlig den menneskearten som *ikke* har gått opp i sin egen teknologikultur?⁸¹ Dreier ikke denne problematikken seg snarere om på hvilken måte historisk bestemte

⁸¹ Dersom et fremtidens menneske skulle kunne defineres etter Farsethås' uvanlig lettkjøpte kriterier, som «uatskillelig fra den teknologi- og forbrukskulturen det selv har skapt», må enhver bok kunne sies å være skrevet av fremtidsmennesker. For også skriftkulturen er et eksempel på hvordan det moderne mennesket nettopp defineres ut fra sin teknologikultur. Og mennesket har vel aldri vært atskillelig fra sine teknologier. Som filosofen Bernhard Stiegler skriver: «Human memory is originally exteriorized, which means it is technical from the start. It took shape first as a lithic (or stone) tool, two million years ago. A spontaneous memory support, the lithic tool is not, however, made to store memory; not until the late Paleolithic period (before 10,000 BCE) do conscious methods for memory storage, properly called mnemotechniques, appear. Ideogrammatic writing,

teknologier til ulike tider har utvidet og innskrenket menneskelige kapasiteter? Slik jeg ser det, ligger det som Farsethås kaller et fremtidig menneske, allerede til grunn for romanen i form av dens eget begrep om Internettvisdom og den digitale subjektivitetsmodellen som kan knyttes til forfatteren som Google-professor. *Unfun* bibringer et konseptuelt grensesnitt mellom roman og søkemotor som sprenger en levedyktig nærvær/fravær-dialektikk, og som innskriver mennesket, litteraturen og kunsten i mediekulturens vekselbruk av mønster/tilfeldighet. Dette preger, som nevnt, ikke bare romanens montasjeform, men også de subjektivitetene som diskursen beskriver. Vi bør dermed se nærmere på hvordan romanen representerer mediekulturens subjektivitetsproduksjon også på et tematisk nivå.

Slaktus' blinde flekk

Unfuns tematiske behandling av mediekulturens subjektivitetsproduksjon utvikles gjennom beskrivelsen av Slaktus og hans Deathbox-prosjekt. Ved å bruke dataspillet som tematisk omdreiningspunkt tar *Unfun* eksplisitt opp i seg spørsmål som angår grensesnittet mellom menneske og datamaskin. Store deler av romanen omhandler arbeidet knyttet til produksjonen av dataspillet: Skuespillere hentes på flyplassen og tas hånd om av den aparte familien, det gjøres opptak av Dan Castellanetas stemme og Taiwo Jolayemis kropp, programmererne i Rapefruit gjør reasearch på likhuset, og det leveres betaversjoner av et digitalt Paris til Slaktus, som kontrollerer produktet ved å navigere seg gjennom bulevarder og smug. Faldbakken har også latt Slaktus føre et interessant resonnement om forholdet mellom dataspill og narrativ, hvilket i likhet med anslaget bidrar til å gi romanen en selvrefleksiv dimensjon som angår romanens situering i en digitalteknologisk mediekultur. Tekstens behandling av forholdet mellom dataspill og roman når sitt naturlige klimaks i *Unfuns* siste kapittel, hvor selve fortellingen kan sies å realisere den algoritmen som ligger til grunn for Deathbox.

Etter å ha fått avvist enhver søknad om økonomisk støtte til splatterfilm-prosjektet *Mbo – Avengeing Congo* bestemte Slaktus seg for å lytte til Lucys og tvillingenes råd om at filmmediet var dødt, og at dataspill var veien å gå. Deathbox er som nevnt et førstepersons

springing up after the Neolithic period, leads to the alphabet – which today still helps the business manager remember a meeting or a relative's birthday» (Stiegler 2010: 67).

slasherspill, hvor man styrer kongoleseren Mbo rundt i Paris på jakt etter ofre som kan drepes med en steinkutter fra det franske veivesenet: «Hele poenget var å beskrive et *rendezvous* mellom en løssluppen eurokultur i forfall og slavemoral gone bad; en kokko representant for den 3. verden gjør inntog i kulturens hjerte med en steinkutter som interface» (U: 75). Faldbakken leker med forholdet mellom samfunnskritikk og rasisme på en måte som tangerer hans håndtering av «betent innhold» i de to foregående romanene. Det som interesserer meg her, er imidlertid ikke meningsinnholdet i Deathbox, men den begrunnelsen Slaktus etter hvert mobiliserer for å satse på spillmediet.

Etter å ha observert over lengre tid hvordan Atal og Vataman lar seg oppsluke av all verdens dataspill, går det opp et lys for Slaktus:

Denne totaleskapismen, forsto Slaktus, representerte en ny måte å si nei til verden på. Sønnene hans levde både et liv nummer to og nummer tre i onlinecommunities som tilbød alt man kunne ønske seg; de hadde venner, penger, materielle goder av alle slag, problemer, sex, konflikter og utfordringer – et liv og *vel så det*. Og dette *vel så det* interesserte Slaktus. *Vel så det* nummer én var at livet i spillet oppfylte det umulige ønsket om menneskelig kontakt gjennom fravær av mennesker. Dette var et viktig filosofisk poeng for Slaktus. *Vel så det* nummer to var at ersatz-livet var mer *open ended* enn livet selv, ikke en gang døden betyr slutten i en online eksistens (U: 72–73).

Som de fleste andre av Faldbakkens romankarakterer er Slaktus opptatt av å kunne si nei til verden, og han mener altså å øyne et negativt potensial i dataspilletts eskapisme, som det er grunn til å investere i. Imidlertid ser vi at her, som ellers i *Skandinavisk misantropi*, ledsages den frenetiske negasjonsproblematikken av en kartlegging/beskrivelse av den digitale mediekulturen. Passasjen ovenfor beskriver hvordan spill og Internett konstituerer en livsverden for tvillingene, den beskriver det vi kan kalle deres digitale subjektivitet.

Men legg merke til at Slaktus' observasjoner av guttenes virtuelle livsførsel også er betegnende for den tilværelsen de fører i «det virkelige livet». Med sine falske penger og sin naivistiske livsstrategi har Atal og Vataman «et liv og vel så det» både i og utenfor nettsamfunnene. Her blir vi påminnet om romanens anslag, hvor guttenes rom ble skildret som et lukket kretsløp av underholdningskonsum, sex og matinntak. Begge passasjene indikerer et sammenfall mellom romanens fiksjonsverden og en digitalteknologisk, virtuell verden. Der hvor Slaktus forestiller seg et skille mellom en virtuell og en «virkelig» verden, hvor den ene har potensial til å negere den andre, fremhever romandiskursen tvert imot en mediesituasjon hvor dette skillet er i ferd med å ugyldiggjøres.

Slaktus ser ut til å være blind for i hvilken grad hans egen livsverden er infiltrert i mediekulturen. Denne blinde flekken kommer også til uttrykk når Slaktus reflekterer over forholdet mellom dataspill og narrativ, som i det følgende sitatet hvor resonnementet hans bygges over en feilaktig sondring mellom de ulike medieformatene:

Forestillingen om at livet har likhet med den komponerte narrativen (filmen, boken), i og med at utgangen for protagonisten, både i en narrativ fiksjon og et liv alltid er forutbestemt (forfatteren har bestemt utgangen for protagonisten slik døden er utgangen for mennesket), fikk, ifølge Slaktus' resonnement, et skudd for baugen. Gamingen er, til forskjell fra både den komponerte narrativen og livet selv, en evig improvisasjon og en evig reformulering, den representerer en evig fjerning av hindringer og innskrenkninger, på en måte som verken livet eller narrasjonen klarer å oppfylle. Den deterministiske bundetheten som både narrasjonen og livet står for – og som liksom er det som gjør at vi investerer våre håp, frykter og drømmer i disse størrelsene – kan, resonnerer Slaktus, ikke konkurrere med fraværet av begrensninger. Han hadde sett seg mektig lei på skravlebøttene som påsto at meningens frihet er født av restriksjon. Møkkaprat. Bare folk som er opptatt av rutiner og kvalitet og rammer og regler og oppe og nede kan si noe sånt. Og så faen om ikke filmmediet, like mye som skuespillet og boken og dokketeateret, eller hva i svarteste Serengeti det måtte være, også representerte denne gammeldagse ideen om liv som narrasjon, og narrasjon som et provisorisk, mønster-givende, gjenkjennelig, felles rom vi liksom alle skal identifisere oss med og som liksom skal koble oss sammen. Nei, Slaktus så potensial over skulderen på de to skrattende, gniende, tastende, kysende tvillingsønnene sine som satt der med hver sin episke snusleppe, i time etter time, uke etter uke, måned etter måned, år etter år, og spilte. Dette måtte være noe, tenkte Slaktus og begynte å snakke med dem om spillerfaringen og fikk ett og annet slurvete svar om hva som foregikk, hvilket tente ham ytterligere. Dette var, forstod han, en verden der verbalisering var overflødig, en verden som eksisterte mellom øyet og hånden (U: 73–74).

Resonnementet illustrerer noen av de metodologiske utfordringene vi konfronteres med dersom vi ønsker å forstå våre kulturelle produkter i lys av mediekulturen. Han tar utgangspunkt utelukkende i subjektets *spillerfaring* og fortolker seg dermed frem til at dataspillet representerer en form for grenseløshet som kontrasterer det narrative. På denne måten synliggjøres utilstrekkeligheten i en rent erfaringsbasert innholdsanalyse. For selv om Slaktus kan ha rett i at dataspillet i større grad enn filmen og romanen fremmer følelsen av grenseløshet, inneholder resonnementet hans feil sett fra formelle og materielle perspektiver.

La oss for det første påpeke at de aller fleste dataspill har narrativ oppbygning rent formelt sett. Dette gjelder i særlig grad innenfor den spillsjangeren Deathbox sorterer under, førstepersons-skyteren, hvor fortellestrategiene har blitt stadig mer sofistikerte proporsjonalt med den teknologiske utviklingen.⁸² Som Barry Ip kommenterer i sin studie av narrative

⁸² At fortellestrategiene blir mer sofistikerte, betyr ikke nødvendigvis at dataspill vier proporsjonalt mer plass til fortelling nå enn tidligere. Barry Ip konkluderer i studien «Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings», at til tross for at den store utviklingen innenfor visuelle teknologier har tillatt mer sofistikerte måter å fortelle på, har den prosentvise delen av spillet viet fortelling holdt

strukturer i dataspill, inneholder til og med enkle klassikere som *Space Invaders* og *Street Fighter* «simple yet appealing storylines with which to attract the attention of their audiences» (Ip 2011: 104). Men, som Lev Manovich påpeker, kan også selve spillerfaringen betraktes som en erfaring av et narrativ:

Computer games [...] are experienced by their players as narratives. In a game, the player is given a well-defined task – winning the match, being first in a race, reaching the last level, or attaining the highest score. It is this task that makes the player experience the task as a narrative. Everything that happens to her in a game, all the characters and objects she encounters, either take her closer to achieving the goal or further away from it (Manovich 2001: 222).

Slaktus tar med andre ord feil når han fritar dataspillet fra den «deterministiske bundetheten» som han tillegger narrativen og livet. Dette er viktig fordi det forteller oss noe om hvordan Faldbakkens romaner kartlegger mediekulturen. Slaktus' blinde flekk gjør at han deler skjebne med Simpel og Feiten. Alle tre bedriver en form for symbolsk motstandsarbeid mot det etablerte – Simpel aksjonerer, Feiten demonstrerer og Slaktus lager dataspill – men all denne subversive aktiviteten mister sin kraft på grunn av karakterenes blindhet overfor kompleksiteten i den mediekulturen de selv inngår i.

Simpel ser ikke hvordan hans *DESIREVOLUTION* legemliggjør en eksemplarisk kommunikasjonsbedrift, Feiten evner ikke å gripe sin egen rolle i det nettverket av teknologiske, konseptuelle og sosiale relasjoner som *Macht* og *Rebel* vikler ham inn i, og Slaktus, som altså tror at dataspillet og den digitale tilværelsen tilbyr en grenseløs motsats til narrativen og livet, evner ikke å se at den digitale medieteknologien tilbyr et langt mer sofistikert skjema for administrasjon av liv enn forestillingen om liv som narrasjon gjør. Slaktus tar altså ikke bare feil når han skiller dataspillet fra narrasjonen, men hans forestilling om gamingens «fravær av begrensninger» ser ut til å behøve noen sobre nyanseringer. Der hvor en fortelling i en bok kan realiseres gjennom et potensielt sett uendelig antall forskjellige og subjektive fortolkninger, kan dataspillets fortelling kun realiseres ved at subjektet utfører operasjoner i henhold til spillets algoritme.

En algoritme defineres her bredt som beskrivelsen av et sett trinnvise operasjoner for utføringen av en oppgave (Goffey 2008: 15). Algoritmer er matematiske prosedyrer som får

seg relativt stabil i de spillene som hans undersøkelse tar for seg (Ip 2011: 124). Ips studie undersøker blant annet klassikere som *The Legend of Zelda*, *The Secret of Monkey Island*, *Final Fantasy X*, *Resident Evil*, *Code Veronica X* og *Halo 3*.

dataprogrammer til å virke som de skal, men de kan også sies å definere den kulturelle logikken i en rekke spill, og selvfølgelig også i dataspillet: «Often the narrative shell of a game [...] masks a simple algorithm well-familiar to the player – kill all the enemies on the current level, while collecting all the treasures it contains; go to the next level and so on until you reach the last level» (Manovich 2001: 222). Manovich er opptatt av hvordan den teknologiske logikken i nye medier migrerer over på det kulturelle feltet, og i dataspillet finner han et godt eksempel på akkurat dette:

The similarity between the actions expected of the player and computer algorithms is too uncanny to be dismissed. While computer games do not follow a database logic, they appear to be ruled by another logic – that of the algorithm. They demand that a player execute an algorithm in order to win (Manovich 2001: 222).

Dataspillet disiplinere subjektet ved å få det til å handle etter klart definerte mønstre. Manovichs poeng tilbyr en nyansering av Slaktus' forestilling om at dataspillet representerer en oppheving av grenser. Ved å gjøre dataspillet til et eksempel på det han kaller «transcoding – [...] the projection of the ontology of a computer onto culture itself» (Manovich 2001: 223), peker Manovich snarere mot en digital subjektivitet hvor maskinelle kapasiteter etablerer et handlingsrom, men dermed også begrensninger, for menneskelige kapasiteter. At Slaktus ikke ser dette, gjør ham ikke mindre symptomatisk for den digitale subjektiviteten. Tvert imot er det et kjennetegn ved vår tids mediekultur at de mekanismene som kontrollerer vår oppmerksomhet og atferd, nettopp har en tendens til å unnsnippe vår oppmerksomhet.

Slaktus' og Castellanetas digitale subjektiviteter

Relasjonen mellom Slaktus og den digitale medieteknologien er på mange måter selve omdreiningspunktet i romanens handling. Ved å la Slaktus vikles inn i en digital mediekultur han ikke helt ser ut til å begripe rekkevidden av, kommer *Unfun* i berøring med den digitale subjektivitetens problematikk også på et tematisk nivå. En programmeringsfeil, en bug, gjør at betaversjonen av det digitale Paris ikke ser helt ut som den skal. Et kapell på Montparnasse får innsiden vrent ut når man nærmer seg, og det samme gjelder de første prøveversjonene av spilllets protagonist, Mbo. Når Slaktus zoomer inn på Mbos øre, vrer avatarens øyeeple seg og tyter utover. Slaktus, som bruker mye tid på å navigere rundt i den ellers så ultrarealistiske prøveversjonen av den franske hovedstaden, registrerer etter hvert buggen på en rekke steder i spillbrettet. Dette er som sagt den utløsende faktoren for den volden som

eskalerer frem til romanens siste kapittel. Programmeringsfeilen får det til å klikke for Slaktus. Han begynner å drikke, klarer ikke håndtere raseriet sitt. Med voldtekten initierer han den morderiske hevnaksjonen som blir hans egen og de resterende karakterenes bane. Den digitale spillverdenen som skulle negere fortellingens determinisme, ender altså opp med å determinere hele Slaktus' eksistens.

Kapitlet «Buggy», som kanskje er romanens morsomste, beskriver hvordan Slaktus bryter sammen fordi han ikke klarer å forholde seg til det faktum at dataspillet hans har en programmeringsfeil. Hele kapitlet har preg av farse, men det inneholder også interessante perspektiver på romanens artikulering av en subjektivitet knyttet til mediekulturens mønster/tilfeldighet. La oss begynne med å se på den karikerte terapiscenen som kapitlet åpner med. Slaktus har i flere år gått til doktor Nicolaisen for å få hjelp til å håndtere raseriet sitt, men etter at buggen i spillet dukket opp, har de tilvente triksene sluttet å virke:

«Nå funker ikke søvnen,» sier Slaktus.
«Det er ikke bra,» sier Nicolaisen.
«Jeg åpner døra og ser rødt,» sier Slaktus.
«Det liker jeg ikke,» sier Nicolaisen og ser granskende på pasienten sin.
«Det er som om ... jeg er ei gryte med vann,» sier Slaktus. «Og så har noen skrudd på plata, men jeg får ikke skrudd den av, for jeg er ei gryte, ikke sant. Jeg har ikke armer, jeg har bare sånne gryteører. De hjelper ikke en dritt. Jeg rekker ikke.»
«Mhm,» Nicolaisen nikker.
«Og nå begynner det å bli hett,» fortsetter Slaktus.
«Hva er oppi gryta?» spør Nicolaisen med lukkede øyne.
«Vann, sier jeg jo.»
«Ikke noe mer?»
«Nei, det er vann.»
«Ikke Pasta?»
«Nei.»
«Egg? Koker du egg?»
«Nei jeg koker ikke egg, Nicolaisen.»
«Er det ris i gryta di, Theodor?»
«Nei, det er ikke ris oppi gryta mi. Og ikke bruk navnet mitt i en setning, er du snill, det har vi snakket om før,» sier Slaktus.
«Bare vann ... bare vann,» Nicolaisen gnir seg ettertenksomt på haken.
«Ja, bare vann,» sier Slaktus.
«Ikke ... kjøttbuljong heller.»
«Neimen FAEN DA!» Slaktus reiser seg.
«Beklager, Theodor...» Nicolaisen holder opp hendene foran seg som et tegn på at han gir seg.
«NAVNET!» roper Slaktus (U: 198–199).

Komikken i dette sitatet produseres i friksjonen mellom en fortolkende psykologisk metode og en flat litterær karakter. Nicolaisen søker tilgang til Slaktus' underbevissthet gjennom

fortolkning av pasientens gryte-simile, men han makter ikke å mane Theodor frem fra Slaktus' indre. Slaktus er og blir en voldsnatur, og psykoanalysen – slik den parodieres i Nicolaisens inkompetente analyse – vinner ikke tilgang til noen underbevissthet hvor «den sjelelige knuten» kan løses opp.

Slaktus forteller Nicolaisen at han er så sint at han ønsker å drepe programmererne på Rapefruit, men doktoren, tilsynelatende fast bestemt på å trenge gjennom den bokstavelige overflaten og inn i pasientens sjel, avfeier ytringen med «Du hadde ikke drept dem». Når han til slutt stiller det forsøksvis penetrerende spørsmålet «Er du ensom, Theodor?», har Nicolaisens metode kun maktet å bekrefte Slaktus' stereotypi, slik den er beskrevet tidligere i romanen: «Han [Slaktus] vinner diskusjonen. Og hvis du er sta og nekter å gi deg, eller blir for «abstrakt», da banker han deg til du holder kjeft» (U: 56). Slaktus har ikke noe indre sjelsliv. Han er en flat, litterær karakter hvis reaksjonsmønster er gitt i en situasjon som denne. Nicolaisen får seg en på tygga, mens Slaktus forsvinner ut av kontoret, drar rett på vinmonopolet og deretter på treningsstudio.

Dialogen illustrerer hvordan Farsethås' inntrykk av at «Rasul [synes] å skildre en ren overflate» (Farsethås 2012a: 49), også preger *Unfun*s beskrivelser av subjektivitet. Men hvordan leser vi denne overflatiskheten? Farsethås, som leser negasjonestetisk, hevder at dette forutsetter en motpol, altså at negasjonen må ha *noe* å negere. I *Unfun* finner hun denne motpolen blant annet i den siterte terapiscenen: «I *Unfun* blir denne motpolen gjort eksplisitt: [...] i Slaktus' tårer i en overraskende scene på psykologbenken, den eneste der han blir kalt ved sitt virkelige navn («Er du ensom Theodor?», s. 202)» (Farsethås 2012a: 49). Negasjonens motpol er *nærværet*, og Farsethås ser ut til å lokalisere et nærvær i Slaktus' tårer og i hans egentlige navn. Det er som om hun mener at Slaktus faktisk *identifiseres* der inne, som en ensom Theodor gjemt i Slaktus' veldige muskelmasse.

Freud skrev om fornektelsen at «[d]et finnes ikke noe sterkere bevis på en vellykket avdekking av det ubevisste enn når den analyserte reagerer med setningen: Det har jeg ikke tenkt, eller: Det har jeg ikke (aldri) tenkt på» (Freud 2011: 179). Ved å hevde at negasjonen bekrefter nærværet av noe – i dette tilfellet Slaktus' identitet – mobiliserer Farsethås en freudiansk manøver som utstyret den flate litterære karakteren med en subjektivitet forankret i hans indre. Farsethås' lesning tenderer mot å gjøre Slaktus' fornektelse av sitt navn til en analogi for helheten i *Skandinavisk misantropi*. Fornektelsen av navnet avdekker Slaktus'

underbevissthet (den egentlige Theodor), og trilogiens relativisme avdekker misantropiens «underbevissthet», hvor Farsethås finner at det «pipler en form for inderlighet gjennom på de merkeligste steder» (Farsethås 2012a: 49). Her tror jeg imidlertid at det nærvær/fravær-skjemaet som Farsethås benytter seg av, har sine begrensninger. Det fører med seg en ufordelaktig psykologisering av Slaktus og det installerer en negativ/positiv-dialektikk i *Skandinavisk misantropi* som setter oss ut av stand til å øyne hvordan disse bøkene tar opp i seg, intervensjoner i og kommenterer 00-tallets mediekultur.

I Faldbakkens skildring av Dan Castellaneta er bevegelsen fra nærvær/fravær mot mønster/tilfeldighet påtakelig. Når vi møter den amerikanske skuespilleren, er han i ferd med å realisere en «drøm om å reise rundt mellom byer som forbildet hans, Rudolph Valentino, hadde oppholdt seg i» (U: 25). Denne reisen fremstilles som Castellanetas søken etter *seg selv*, for «Valentino var den første skuespilleren Dan Castellaneta lærte seg å imitere» (U: 32). Det interessante i denne sammenhengen er at Faldbakken lar Castellanetas identifikasjon med Valentino artikulere en fonosentristisk subjektivitetsmodell.

Det Castellaneta følte han manglet av Valentinos ytre, tok han igjen ved å kunne materialisere Valentinos indre gjennom stemmen. Og det var her det gikk opp for Castellaneta at det er stemmen som er interfacen mellom et menneskes indre og ytre, det er ikke øynene eller munnen eller ansiktet, det er stemmen. Castellaneta forsto at mer enn noe, så var han en stemme (U: 32).

I min lesning får Castellanetas bruk av begrepet «interface» grunnleggende ironisk betydning. Han bruker begrepet til å betegne relasjonen mellom inderlighet og ekspressivitet. Han forstår altså stemmen som en slags selvets nærvær og ser dermed ut til å dele Nicolaisens forståelseshorison, som knytter subjektivitet utelukkende til menneskets indre. Men denne subjektivitetsmodellen konfronteres flere steder med elementer som eksterioriserer skuespillerens subjektivitet, på måter som er knyttet til det digitale mediegrensesnittet og Hayles' mønster/tilfeldighets-skjema.

Romanen gjør det for eksempel klart at for alle andre enn ham selv representerer Castellanetas stemme først og fremst Homer Simpson. Stemmen hans er med andre ord en vare som ved hjelp av digitale lagringsteknologier snart skal bli Slaktus' eiendom: «I've been, like, obsessed with your voice for two decades at least. And now i'm [sic] going to own it» (U:

126).⁸³ Og ikke minst: Ved sin ankomst på flyplassen i Oslo blir Castellaneta og alle andre *identifisert*, ikke av et pass med bilde og signatur, men av en dna-prøve.⁸⁴ Slik er romanens beskrivelse av Castellanetas subjektivitet i tråd med de funnene Hayles gjør hos forfattere som William Gibson, Don DeLillo, William Burroughs og Italo Calvino: «*Pattern tends to overwhelm presence, leading to a construction of immateriality that depends not on spirituality or even consciousness but only on information*» (Hayles 1999: 35).

Terapiscenen problematiserer forestillingen om en ubevissthet hvor kjernen til Slaktus' problemer skulle være gjemt. Like fullt konstruerer kapitlet en immateriell basis for Slaktus' sammenbrudd, som ikke er av spirituell eller dybdepsykologisk art, men som er informasjonsteknologisk. Når Slaktus bryter sammen i gråt på treningsstudioet, *The Meat Packing District*, kan vi lese at:

Johnny Svendsen og Mbo blir stående ved siden av hverandre og tenke omtrent det samme, de tenker at Slaktus ikke virker som han skal, det er hakk i plata et sted, noe er galt. I overført betydning tenker de at Slaktus har fått en bug. De står der, en hvit og en svart, brede skuldre, smale hofter og store øyne. De tenker som så at Slaktus har fått en bug, det er en feil et sted inne i Slaktus, kildekoden til Slaktus er feilprogrammert, Slaktus er buggy, det er noe som kommer i veien for funksjonaliteten hans. Mbo og Johnny Svendsen kan ikke programmere, de aner ikke hvordan de håndterer en buggy person, de vet ikke hvordan man henvender seg til en homo sapiens som har hengt seg opp. De kan trykke på av/på-knappen, det kan de. Og det fortsetter de å gjøre (U: 208).

I det som kunne vært en nøkkelscene for å forstå Slaktus' indre (dersom *Unfun* hadde vært en psykologisk roman som ga forrang til en freudiansk nærvær/fravær-dialektikk), lar Faldbakken ham snarere forklare innenfor rammene av et informasjonsteknologisk mønster/tilfeldighet-spill. Uregelmessigheten i Deathbox' programmeringskode er ikke bare årsak til Slaktus' sinne, men den ser også ut til å ha forplantet seg i hans sinn. Igjen innvarsles kollapsen mellom dataspillet og romanens fiksjonsverden. Slaktus er buggy, og dette attesterer ingen positiv motpol i hans tårer eller i hans navn, men en subjektivitet «dispersed throughout the cybernetic circuit» (Hayles 1999: 27).

⁸³ Her kan det også nevnes at Castellanetas refleksjon over ordet «bald» (han spør seg om det finnes stedsnavn kalt Bald, Baldius og Baldio (U: 45)) har sitt gjensvar i Faldbakkens Google historikk i *Not Made Visible*, hvor en av «strofene» med søkeord lyder «Bald/Baldie/Baldius/Baldione/Bald loser/Bouncing baldness» (Faldbakken 2007: 27).

⁸⁴ Faldbakken har inkludert flere science fiction-elementer i *Unfun*: lydaktiverte lcd-vegger, dna-testing og desinfisering på flyplassen og plasmatanke på helsestudioet *The Meat Packing District*.

Terapiscenen er en parodi hvor komikken produseres ved at det nærvær/fravær-skjemaet som forventes å være operativt i en slik scene – hvor det på overflaten fraværende ubevisste gjøres nærværende gjennom fortolkning – brytes mot et annet skjema: De outrerte subjektivitetene som befolker *Unfun*s fiksjonsunivers, har ingen dybdepsykologisk kjerne av menneskelig nærvær. De utgjør subjektivitetsformer som sprenger de antropologiske forklaringskjemaene, og som snarere må innfanges innenfor rammene av det flere har kalt et posthumant domene: «[T]he posthuman appears when computation rather than possessive individualism is taken as the ground of being, a move that allows the human to be seamlessly articulated with intelligent machines» (Hayles 1999: 34). Det er ikke nok å si at Faldbakken «befolker sitt univers med pappskikkelser og karikaturer» (Vassenden 2008), som om de flate karakterenes funksjon i *Unfun* kun er å uttrykke fraværet av psykologisk kompleksitet. For å yte både litteraturen og litteraturvitenskapen rettferdighet i en digitalteknologisk mediekultur må vi med andre ord innhente «oppdateringer» til våre overleverte begreper – i dette tilfellet E.M. Forsters skille mellom flate og runde karakterer – ganske enkelt for å kunne si ting som at de flate karakterene i *Unfun* er innskrevet i et spill av mønster/tilfeldighet som er symptomatisk for det å være menneske i 00-tallets mediekultur.

Final girl – Deathbox' algoritme

*Unfun*s siste kapittel konkluderer *Skandinavisk misantropi* på flere måter. Lucy har nettopp blitt voldtatt av Slaktus, som ligger sovende på sofaen hennes, og kapitlets tittel, «Final girl», levner liten tvil om hva som skal skje. Sluttsekvensen initieres imidlertid av en passasje hvor romanen ser ut til å gå inn i spillmodus. Dermed er det uklart for leseren hvorvidt Lucys påfølgende «killing spree» foregår på en digital spillplattform eller i *Unfun*s «virkelige» verden:

Det som skjer nå, skjer liksom etter at språket har lukket seg. Jeg skal si hva det er som skjer uten å snakke, det er vel egentlig bare bilder igjen. Lucy2 har dratt, Lucy1 forsvinner også kjenner jeg, jeg har bare øyne, jeg er ei linse, bare et blikk liksom, et blikk som beveger seg rundt, en slags bevissthet med øyne i front. Jeg bestemmer meg, uten språk, for å rydde opp, livet mitt vrenger seg, så å si, som om jeg også er blitt buggy, høyre er blitt venstre, jeg vil ikke at de som omgir meg, skal omgi meg lenger. Nå er innsiden ute. Jeg er anarkist og for å være anarkist, må jeg kvitte meg med pårørende. Hvis jeg skal ta konsekvensen av disrespekten jeg føler i forhold til liv, så må jeg konfrontere mine pårørende. Hvis min eksistens er en slags rendering, så vrenger denne renderingen seg nå, ideene mine blir fakta. Det er nå ondskapen tar bolig, som man sier i splatter-genren. Nå blir det episk her (U: 232–233).

Sitatet innvarsler en brytning mellom nærvær/fravær og mønster/tilfeldighet. For det første kan det se ut som om trilogiens negasjonsetetikk konkluderes av en nærværproblematikk som gir seg til kjenne i annonseringen av at det som kommer vil være språkløst, altså umiddelbart. Annonseringen er naturligvis dypt paradoksal ettersom alt «som skjer nå» uvegerlig medieres i språk, men det er likevel noe treffende ved Lucys varsel. Sluttkapitlet *har* noe umiddelbart ved seg. Denne umiddelbarheten erfares som et ubehag i lesningen, som en affektiv kvalitet ved voldsskildringene. Det er ganske enkelt ubehagelig å lese om hvordan Lucy stikker Slaktus i halsgropen og i magen, om hvordan hun skalperer Dan Castellaneta og til slutt myrder sine to leende sønner.

Det finnes imidlertid andre grunner enn mitt affektive register til å tillegge volden en form for umiddelbarhet. Romanen påpeker selv at vold er «den eneste mellommenneskelige relasjonen som ikke er til å tvile på. [...] Man kan tvile på vennskap og prat og sex og familie og business og fritid og avtaler og kjærlighet; vold er utvilsomt, det er derfor folk er så redde for vold» (U: 216). I en tekst som konsekvent undergraver forestillinger om autentisitet, inderlighet, opprinnelse, i en trilogi hvor «det eneste som innebærer noen som helst form for risiko, [er] å tro at noe *er* noe, at noe har en verdi» (Farsethås 2012a: 47), står altså volden tilbake som essens. Det er dette som antydes av Lucy i sitatet ovenfor, at volden er misantropiens nødvendige konsekvens, at barnedrapet er det som best realiserer misantropens forakt for mennesket:

«Skal du drepe oss, mamma?»
«Nei,» sier jeg og stikker Vataman i magen, han krøker seg sammen med et stønn og en gurglelyd som høres ut som et knis. Kniser han fremdeles? Joda, han ler.
«Au ... he he, faen, mamma,» smiler Vataman, «skal du drepe meg nå.»
«Nei,» sier jeg og stikker igjen (U: 255).

Barnedrapet, og Lucys siste ord, blir stående som et ubehagelig symbol for misantropiens endestopp. Akkurat som Rebels intensitetshunger fører til nazisme og pedofili, rommer misantropiens konsekvente forkasting av alle verdier, av all stillingtagen, av alt som kan fastholdes, en frenetisk bevegelse mot noe håndfast, noe nærværende, noe bortenfor språket. Slik – lest i et estetisk nærvær/fravær-skjema – artikulerer det siste avsnittet i *Unfun* et dypt problematisk estetisk umiddelbarhetsideal destillert i drapet. I et estetisk program som sier «nei til alt», blir drapet den ultimate negasjonen.

Men hva er det som driver Lucys voldshandlinger? Er det en personlig sorg forankret i den volden Slaktus utsatte henne og tvillingene for i hennes ungdom? Er det, slik Farsethås antyder, «et aldri riktig fortrenget barnedrap» (Farsethås 2012a: 46) som kommer til overflaten når romanens heltinne tar kniven fatt? Her tror jeg det er viktig å understreke at Lucy beskriver seg selv som en førstepersonskyter-avatar. Hun er «ei linse» eller «et blikk som beveger seg rundt», hun sier hun er blitt buggy, og at innsiden er ut, og hun knyttes dermed til Deathbox' programmeringskode, slik Slaktus ble det noen sider tidligere. Lucy har saktens mange grunner til å drepe Slaktus. Men hun dreper også alle de andre, og dermed remedieres hele romandiskursen innenfor et mønster/tilfeldighets-skjema. Kapitlet realiserer en abstrakt beskrivelse av et sett trinnvise operasjoner for å utføre en oppgave. Med andre ord realiserer romanen Deathbox' algoritme: «kill all the enemies on the current level, while collecting all the treasures it contains; go to the next level and so on until you reach the last level» (Manovich 2001: 222).

Etter at Lucy har tatt livet av Slaktus, kommer en fem og en halv sider lang ekfrastisk passasje som beskriver introsekvensen til Deathbox. Passasjen er markert i kursiv. Den skildrer kryssklipp mellom kongoleseren Mbo, som hostende og med tinnitus kutter stein på et parisisk fortau, og tre spaserende studenter som diskuterer den politiske venstresidens selvtilfredshet. Introsekvensen avsluttes med følgende avsnitt: «*We are Mbo now, stone cutter in hand. To our left, the three students disappear down the street. We are free to act*» (U: 241). Etter dette går Lucy fra rom til rom og dreper to Rapefruit-programmerere, Castellana, Jolayemi, Pavel, Pavels kone, Atal og Vataman. Slik materialiserer Deathbox' algoritme seg i romanens handling. Det illusoriske ved Slaktus' forestilling om den digitale verdens fravær av begrensninger bekreftes tragikomisk ved at hans liv ender idet fortellingen faller sammen med spillets virtuelle verden.

«Nå er innsiden ute», sier Lucy og kommenterer dermed *Unfuns* medieteknologiske moment. Det konseptuelle grensesnittet mellom roman og søkemotor gjør at bokens innside stadig fremstiller seg som utvendiggjøringen av dens materielle substrat, altså Googles PageRank-algoritme. Den samme logikken representeres på diskursnivå når fortellingen materialiserer dataspillets algoritme. Lucy kommenterer således ikke bare sin egen tvetydige posisjon mellom menneske og avatar ved romanens slutt, men hun kan også sies å kommentere den mediesituasjonen som romanen som helhet beskriver og intervensjoner i. Denne

mediesituasjonen karakteriseres, som vi har sett, av at innside og utover alltid utgjør hverandres grensesnitt; av mennesker og datamaskiner, skrift og programmeringsspråk som er koblet sammen i komplekse relasjoner; av maskiner som kontinuerlig kalkulerer informasjonshierarkier som vi legger til grunn for våre verdensanskuelser, våre dagsordener, våre subjektiviteter.

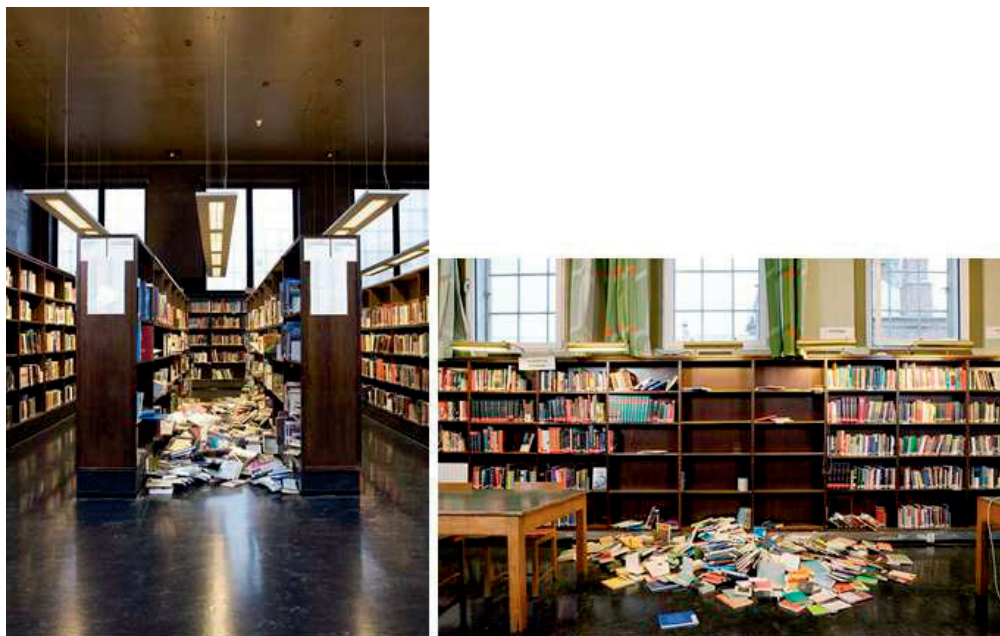
Kapittel 6

Okulare formoperasjoner i *Skandinavisk misantropi*. Trilogiens visualisering av en mediekulturell erfaringsmodus

Faldbakkens litterære prosjekt rommer flere innslag som på forskjellige måter tematiserer boken som medium. Rebel lager bokbål, hevder det ikke finnes en ond bok, og inngår selv i en fortelling som illustrerer bokmediets manipulerende egenskaper. Anslaget i *Unfun* tegner opp et mediekretsløp hvor boken er marginalisert og informert av Internett, og romanens hendelsesforløp struktureres etter hvert av algoritmen til et fiktivt dataspill. Faldbakkens interesse for boken som medium er ikke begrenset til hans litterære produksjon. Den kan også registreres i flere av de visuelle arbeidene hans. I 2000 lagde han for eksempel «coffeetable-boken» *The Coffeetableization of Everything*, en tittel som forøvrig er å gjenfinne blant Simpels prosjektideer i *The Cocka Hola Company* (TCHC: 392). Kolofonsiden i boken *Not Made Visible* informerer om at «this specific edition is aiming [sic] to explore the bandwidth of artistic book making and the mediation of contemporary art in the printed format of the book» (Faldbakken 2007), mens andre arbeider, som bildeserien *Book Scan* (2008), samt verkene *Black Screen Book* (2005), *Sack of The Game/Sack of Another Book* (2012) og *Untitled (Book Sculpture)* (2008), anvender boken både som materiale og konsept. Bruken av bøker i de visuelle kunstprosjektene til Faldbakken setter den litterære metarefleksjonen i perspektiv og fremhever en mediesituasjon hvor ikke bare boken, men hele den lagrings- og distribueringskulturen som omgir den, er i endring.

I dette kapitlet undersøker jeg noen sentrale formoperasjoner i *Skandinavisk misantropi* og leser disse som integrerte aspekter ved trilogiens respondering på en bokkultur i endring. Jeg diskuterer det informasjonsoverskuddet som preger tekstene, bruken av lister i de to første romanene, bruken av logoer og binære motsetningspar i *Macht und Rebel*, og en fortellerteknisk (selv)sensureringsmekanisme i *Unfun*. Kapitlets argument er at disse formoperasjonene aksentuerer en måte å se på, en visuell erfaringsmodus som er karakteristisk for 00-tallets mediekultur. La oss imidlertid begynne i biblioteket, for er det ett område hvor vår tids medieteknologiske endringer gjør seg gjeldende, så er det i de institusjonene som omgir boken.

Hyperoppmerksomhet i biblioteket: *Untitled (Book Sculpture)*



Untitled (Book Sculpture) 2008 – 2012; public intervention: books pulled out of bookshelves at Deichmanske Public Library, Oslo, dimensions variable / dimensions variable ; unique / SOMF/I 2008-070 ; courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Vegard Kleven.

Dette arbeidet fra 2008 inngikk i Per Gunnar Eeg-Tverrbakks forskningsprosjekt ved Stipendiatprogrammet for kunstnerisk utviklingsarbeid, Kunsthøgskolen i Oslo. Prosjektet er en utforskning av kunstneriske intervensjoner som forekommer utenfor kunstnæringen, samt kurateringen av slike kunstpraksiser. Eeg-Tverrbakk fungerte i perioden 2005-2009 som kurator, med-utvikler og observatør av arbeidene Pioneer og Saganatt (Marianne Heier), Untitled (Book Sculpture) (Matias Faldbakken) og Thoughts from Above (Nathan Coley) (Eeg-Tverrbakk 2012).

Untitled (Book Sculpture) fra 2008 var en intervensjon i Deichmanske bibliotek i Oslo, hvor Faldbakken hadde revet bøker ut av hyllene og plassert dem i store hauger – bokskulpturer – på gulvet, slik vi ser i bildene ovenfor. Intervensjonen var gjort i samråd med bibliotekets personale og bøkene var til utlån gjennom hele perioden. Verket genererer et konseptuelt grensesnitt mellom bok og skulptur, en spatiotemporal konstruksjon hvor bokens temporalitet og skulpturens romlighet brytes mot hverandre. Når bøkene gjøres til materiale i en skulptur på denne måten, skyves bokmediets temporale kvaliteter – språkets linearitet og lesningens tid – i bakgrunnen, til fordel for skulpturens romlige kvaliteter – bokhaugens materialitet og betraktningens/situasjonens tid. Men samtidig kan betrakteren fritt forsyne seg av og lese i bøkene, hvilket på den andre siden skyver skulpturens romlige kvaliteter og betraktningens situasjonistiske tid i bakgrunnen, til fordel for språkets linearitet og lesningens tid. Det viktigste er imidlertid at *Untitled (Book Sculpture)* intervensjoner i bokkulturen, at verket griper

inn i et etablert system for lagring, klassifisering og distribusjon av informasjon som er grunnleggende knyttet til boken som medium. Verket inviterer således til en refleksjon over et brudd i den bokkulturen som biblioteket representerer.

Biblioteket er en medieteknologisk innretning som står overfor store utfordringer i og med den digitalteknologiske mediekulturen. For eksempel er det fortsatt vanskelig å skulle låne ut elektronisk lagret informasjon, og ettersom stadig mer informasjon gjøres tilgjengelig digitalt av kommersielle selskaper, kan man tenke seg at det blir sjeldnere nødvendig å fysisk oppsøke biblioteket.⁸⁵ Som Robert Darnton skriver, er bibliotekenes status som kunnskapens festninger fallende hos moderne og Internettkyndige studenter, til tross for at viktigheten av forskningsbibliotekenes fysiske boksamlinger bare kan sies å øke i og med *Google Book Search* umulige ambisjoner om å digitalisere all verdens kunnskap (Darnton 2009: 39). Darnton er positiv til den tilgjengeliggjøringen av informasjon som følger av et symbiotisk forhold mellom Google og bibliotekene, men han understreker at vi ikke kan overlate forvaltningen av vår kulturarv til et privateid kommersielt selskap.

Det er flere perspektiver å lese endringene i bokkulturen fra. Nicholas Carr tilbyr et dystert bud på situasjonen:

A particularly striking illustration of how the Net is reshaping our expectations about media can be seen in any library. Although we don't tend to think of libraries as media technologies, they are. The public library is, in fact, one of the most important and influential information media ever created – and one that proliferated only after the arrival of silent reading and movable type-printing. A community's attitudes and preferences toward information take concrete shape in its library's design and services. Until recently, the public library was an oasis of bookish tranquility where people searched through shelves of neatly arranged volumes or sat in carrels and read quietly. Today's library is very different. Internet access is rapidly becoming its most popular service. [...] The predominant sound in the modern library is the tapping of keys, not the turning of pages (Carr 2010: 97).

Carrs bok, *The Shallows. What the Internet is Doing to Our Brains*, setter moderne forskning på hjernens plastisitet inn i en mediehistorisk kontekst. Nevrovitenskapelige funn har vist at vår omgang med digitale medier kan føre til endringer i hvordan synapsene konfigureres i hjernene våre. Der hvor stille lesning av bøker stimulerer deler av hjernen assosiert med «language, memory, and visual processing», stimulerer Internetts signal-og-respons-

⁸⁵ Som Øyvind Prytz skriver i rapporten *Litteratur i digitale omgivelser*, er norske biblioteker i gang med prøveordninger for utlån av e-bøker, skjønt det foreligger fortsatt ingen fast ordning for denne typen utlån (Prytz 2013: 23).

aktiviteter «the prefrontal regions associated with decision making and problem solving» (Carr 2010: 121–122). Bibliotekets nye rolle som Internettleverandør er et urovekkende symptom for Carr fordi de hjerneforskerne han konsulterer, også hevder at Internettaktivitet kan svekke funksjonaliteten i de hjerneregioner som huser langtidshukommelse og forståelse (Carr 2010: 124). Et brudd i bokkulturen som *Untitled (Book Sculpture)* kan sies å symbolisere, har med andre ord ikke bare epistemologiske implikasjoner. Det bereder ifølge Carrs bok også en substansiell omkobling av menneskehjernen.

Problemløsning og splittet oppmerksomhet er to av Internetts mest sentrale kjennetegn, men disse er også, skriver Carr, to av de vanligste grunnene til kognitiv overbelastning – et potensielt omsegripende problem i overgangen fra bokkultur til nettkultur:

It is the very fact that book reading “understimulates” the senses that makes the activity so intellectually rewarding. By allowing us to filter out distractions, to quiet the problem-solving functions of the frontal lobes, deep reading becomes a form of deep thinking. The mind of the experienced book reader is a calm mind, not a buzzing one. When it comes to the firing of neurons, it is a mistake to assume that more is better (Carr 2010: 123).

Man kan innvende mot Carr at slettes ikke alle bøker stimulerer leserens rolige sinn, og at punktromaner, modernistiske klipp-og-lim-teknikker og vitenskapelige fotnotesystemer lenge har avkrevd leserens splittede oppmerksomhet, men dette undergraver ikke hans argument om kraften i Internettmediet. Boken hans utgjør et viktig bidrag til å forstå implikasjonene av den digitale mediekulturen som dagens litterære og kunstneriske praksiser inngår i og responderer på: Dersom vi ser forbi våre kunst- og litteraturspesifikke horisonter, kan formeksperimenter i samtidslitteraturen som for enkelte fremstår som forsinkede angrep eller formalistiske insisteringer på kunstens autonomi, forstås som peilinger i et pågående medieteknologisk paradigmeskifte.

Der hvor Carr tegner et nedslående bilde av hvordan Internett forringer vår kapasitet til dyplesning, ser N. Katherine Hayles for seg et dynamisk og ikke nødvendigvis ødeleggende samspill mellom våre oppmerksomhetskapasiteter. På samme måte som Carr skiller Hayles mellom to oppmerksomhetsformer som stimuleres på forskjellige måter av ulike medieteknologier:

If the first compound tools accelerated language use, the new compound tools called computers are accelerating the cognitive mode that I call hyperattention, characterized by a craving for continuously varying stimuli, a low threshold for boredom if stimuli decrease, the ability to process multiple information streams simultaneously, and a quick intuitive grasp of

algorithmic processes that underlie and generate surface complexity. This cognitive mode is distinctively different from that traditionally associated with the humanities, which by contrast can be called deep attention. Deep attention is characterized by a willingness to spend long hours with a single artefact (for instance a 700-page Victorian novel), intense concentration that tends to shut out external stimuli, a preference for a single data stream rather than multiple inputs, and the subvocalization that typically activates and enlivens the reading of print literature (Hayles 2009: 119).

Ulike karakteristikkene ved mediene privilegerer altså forskjellige oppmerksomhetsformer. De nye mediens hurtighet, multimodalitet og interaktive kapasiteter genererer en høyfrekvent stimuli-respons-struktur, mens bokmediets syntagmatiske sammenkjedning av setninger, avsnitt og kapitler, gjerne over flere hundre sider, privilegerer den dybdekonsentrasjonen som Hayles assosierer med den humanistiske tradisjonen. I den digitalteknologiske mediekulturen kniver en rekke forskjellige medier om vår oppmerksomhet, hevder Hayles, og dette fordrer at vi er i stand til å sjonglere hurtig mellom våre ulike kognitive kapasiteter.

Romanen er imidlertid en så fleksibel sjanger, påstår Hayles, at selv om den er historisk knyttet til boken som medium, lar den seg ikke begrense til utelukkende å privilegere leserens dybdekonsentrasjon. En rekke moderne romaner krever at leseren er i stand til å fastholde et narrativ over lengre tid samtidig som hennes hyperoppmerksomhet stimuleres av formelle grep, som stadig oftere er direkte resultater av forfatterens digitalteknologiske skriveredskap:

Just as print is not left behind as we vault into the information age, so the cognitive mode of hyperattention is not put back on the shelf when the computer user pulls down a book and becomes a reader. The result is a complex and variegated landscape in which print literature is read for its ability to yield the traditional pleasures of deep attention but also for the ways in which it can appeal to the emerging cognitive mode of hyperattention. Without forgetting they are print books, contemporary novels are demonstrating that even print is not what it used to be. In many subtle and obvious ways, print novels are responding to and themselves initiating transformations of what it means to read. Not coincidentally, the new kinds of subjectivities they perform have much in common with those associated with digital technologies (Hayles 2009: 120).

Hayles har en nyansert tilnærming til forholdet mellom litteraturen og dens digitale omgivelser. Vi slutter ikke å sette pris på bøkens evne til å holde oss konsentrerte over lengre tid, men kanskje er vi mer sensitive overfor litterære strukturer som appellerer til vår hyperoppmerksomhet? Den trykte boken slutter ikke å være trykt bok, men den responderer på en rekke forskjellige måter på de endringene som forekommer i dens mediale omgivelser.

Faldbakkens *Untitled (Book Sculpture)* kan leses som en slik respons, og som sådan fungerer verket som en kommentar til de formmessige operasjonene vi skal se nærmere på i

Skandinavisk misantropi. Skulpturen initierer et brudd, en distraksjon, en form for visuelt støy, i bibliotekets ordnede rom. I en pressemelding omtaler Faldbakken selv verket som sprunget ut av en

interesse for begrepet misologi: hat mot språk, diskusjon, opplysning og logikk. Jeg kom over en sammenlikning mellom begrepene misantropi og misologi, noe jeg synes var interessant i forhold til mitt eget arbeid, som består av både (misantropisk) tekstproduksjon, samt billedproduksjon som ofte handler om fortrenghing av språk og rasjonalitet (Faldbakken 2008).⁸⁶

Kunstneren selv knytter verket, som en slags misologisk gest, til det misantropiske *innholdet* i hans tekstproduksjon. Det interessante her er imidlertid at skulpturens fortrenghing av språk og rasjonalitet, dens symbolske brudd i bokkulturens logos, også er karakteristisk for de formoperasjonene som Faldbakken mobiliserer i tekstene sine. Og i tillegg til å bekrefte kunstnerens hang til negativitet berører verket en medieproblematikk som peker ut av den nærværs/fraværs-dialektikken som fortrenghingsgesten antyder, og mot Hayles' foreslåtte mønster/tilfeldighet-forhold.

Et lignende perspektiv på *Untitled (Book Sculpture)* antydes av Per Gunnar Eeg-Tverrbakk og Kjetil A. Jakobsen i artikkelen «Space for Interference». Artikkelforfatterne vektlegger hvordan Faldbakken etablerer uorden i bibliotekets ordenssystem (Dewey), og hevder at samspillet mellom intervensjonskunst og en samfunnsinstitusjon i endring kan produsere nye former for institusjonskritikk. I sitatet nedenfor drøftes *Untitled (Book Sculpture)* sammen med Marianne Heiers verk *Saganatt*:

Their actions are situated somewhere between acceptance and rejection, thus avoiding the classic counter-position. The artists are instead formulating something new inside of and in dialogue with the institutions. Through manipulation, reorganization and expansion the institutions' activities are altered in ways that their own employees would not have thought

⁸⁶ Hele pressemeldingen er å finne i Deichmanske biblioteks nettarkiv på Oslo.kommune.no: «Mandag 13. oktober 2008 rev jeg ut en del bøker fra hyllene på Deichmanske Hovedbibliotek. Bøkene ble, etter avtale med ledelsen, liggende i uorden på gulvet i to uker. Det var en enkel handling som satte et ordenssystem ut av spill. Resultatet kunne sees på som en skulptur, men også tolkes som en iscenesettelse av en systemsvikt eller et vandalistisk inngrep på Deichmanske. Bøkene var til utlån i hele perioden, men publikum måtte finne bøkene ved å rote gjennom kaoset. *Untitled (book sculpture)* ble ikke formidlet som et kunstverk, men opptrådte som en 'stum' uregelmessighet. Bibliotekets ansatte ble i forkant instruert i hvordan de kunne parere publikums undring og irritasjon: "Det er litt uklart hva som har skjedd, men vi har fått beskjed av ledelsen om at det blir tatt hånd om". Avtalen innebar at bokkaoset kunne avsløres som kunst hvis det skapte et ubehag institusjonen ikke kunne takle. Inntil da ville alle ansatte og et (uvitende) publikum være involvert i en fiksjon. Bakgrunnen for kunstverket var min interesse for begrepet misologi: hat mot språk, diskusjon, opplysning og logikk. Jeg kom over en sammenlikning mellom begrepene misantropi og misologi, noe jeg synes var interessant i forhold til mitt eget arbeid, som består av både (misantropisk) tekstproduksjon, samt billedproduksjon som ofte handler om fortrenghing av språk og rasjonalitet» (Faldbakken 2008).

of. The works are similar in the way that they touch on the institutions' relationship with their audiences. They produce new external interfaces that generate different experiences and interpretations of the museum and the library. It is possible in both cases that it is not so much the institutions that are challenged and questioned, but audiences' (institutionalized) impression of them and what they represent (Eeg-Tverrbakk og Jakobsen 2011: 24).

Eeg-Tverrbakk og Jakobsen leser Faldbakken som grensesnittkunstner i en litt annen forstand enn hva jeg gjør i denne avhandlingen. De anlegger et systemteoretisk perspektiv og bruker grensesnittbegrepet til å betegne relasjonen mellom institusjonen og dens omgivelser. Perspektivet er produktivt da det unngår den klassiske opprørs- og overskridelsesproblematikken. Særlig interessant er påstanden om at verket handler vel så mye om publikum som om selve institusjonen. Jeg vil imidlertid gå enda et skritt og hevde at dette dreier seg om subjektet i en mediekultur preget av digitalisering.

Bokskulpturen stiller betrakteren, bibliotekbrukeren, subjektet, overfor et tilfeldig brudd i et etablert informasjonsmønster. *Untitled (Book Sculpture)* utfører et symbolsk brudd i bokkulturen, og dette bruddet er en vesentlig figur i Faldbakkens oeuvre. Det artikuleres ikke som bokens død, som menneskets eller humanioras undergang, men som en utforsking av mediekulturen fra subjektets perspektiv. Når vi nå vender blikket mot noen av formoperasjonene i *Skandinavisk misantropi*, er det denne utforskningen jeg forsøker å beskrive.

Informasjonsoverskudd i *Skandinavisk misantropi*

Det har nærmest blitt en klisjé i resepsjonen av *Skandinavisk misantropi* å si at forfatteren skriver dårlig med vilje.⁸⁷ Dette er nok riktig i den forstand at romanene er fulle av plattheter som profanerer ideer om poetisk språk og litterær dybde. Men dersom vi leser etter overflate og affekt snarere enn dybde og mening, finner vi at en viss kompositorisk grundighet likevel må ha preget Faldbakkens arbeid med å lage et «støyet» mediegrensesnitt. Boksidenes preges av et bredt spekter av visuelle kvaliteter, fra utstrakt bruk av kursiverte, store, og fete bokstavtyper, et vell av forskjellige typer lister, en mengde sitater, innfelte illustrasjoner som grafer, skjema og logoarbeider, til passasjer hvor narrasjonen eksplisitt etterligner visuelle medier som film (TCHC: 21–23) og dataspill (U: 75–77). Trilogien bugner av referanser til

⁸⁷ Se Farsethås (2012a), Røed (2003) og Larsen (2005).

produktnavn, firmanavn, filmtitler, boktitler, navn på magasiner, kunstnere, filmregissører, teoretikere, medisiner, web-adresser, grupperinger og aksjoner. Til sammen gir disse elementene *Skandinavisk misantropi* et montasjepreg som løper på tvers av fortellingenes relativt aristoteliske struktur av begynnelse, midte og slutt. Bøkene stiller leseren overfor et mediegrensesnitt hvis informasjonstilfang langt overgår vår kapasitet til å produsere meningsfulle forbindelser mellom alle deelementene. Informasjonsoverskuddet lar seg derfor bedre forstå som et formgrep hvis funksjon er å produsere en eksessiv og fragmentert assosiasjonsrikdom.

Det følger av dette at trilogiens enkelte allegorier og intertekster ikke nødvendigvis utgjør meningsfulle lesenøkler til forståelse av romanene. For eksempel leker Faldbakken seg stadig vekk med små modifiseringer av virkelige navn, hvilket gjør det vanskelig å skille mellom fiktiv og reell informasjon, mellom inspirasjonskilder og objekter for kritikk. Nina Dolen fastslår blant annet at av de tjue boktitlene Simpel får oversendt fra barnepsykiater Berlitz, er bare seks av dem korrekte referanser: «[F]ire er etter (etter mi evne) uidentifiserbare og dei resterande ti er variasjonar over reelle referansar, som til dømes “Petter Aslestad” (verket *Pasienten som tekst: Fortellerrollen i psykiatriske journaler* eksisterer, men er skrivne av Petter Aaslestad)» (Dolen 2003: 52).⁸⁸ Slik utsetter *Skandinavisk misantropi* fra første bind leseren for en kaotisk strøm av hastige assosiasjoner, et informasjonsoverskudd som ligner mer på en variant av Lucys begrep om «Internettvisdom» enn på noen konsentrert kjede av meningsfulle sammenhenger.

Assosiasjonene appellerer til forskjellige lesersegmenter. Her er for eksempel en rekke navn som en akademisk leser vil kunne dra kjensel på. PappaHans Foster og politietterforskeren Krauss gir assosiasjoner til Hal Foster og Rosalind Krauss. Eisenmann kan referere til det

⁸⁸ Det mest påfallende eksemplet på hvordan *Skandinavisk misantropi* appellerer til leserens assosierende kapasiteter, er navnene på de mest sentrale karakterene. Som flere har påpekt, er de aller fleste av navnene allegoriske i den generelle forstand at de formidler et sekundært betydningsnivå utover sin primære egnavnfunksjon på handlingsnivå. Pseudonymet Abo Rasul minner om navnet til den i 2001 godt kjente norsk-pakistanske gjenglederen Shahid Rasool, samtidig som Rasul betyr profet på arabisk. Både Simpel, Macht og Rebel er navn som lar bestemte egenskaper knyttes til de fiktive karakterene. Moor gir assosiasjoner til karakterens morsrolle, men også til hennes afrikanske herkomst, som i Shakespeares *Othello*. Tiptop, Casco, Speedo, Berlitz, Lexow, Fita og Ritmeester er også navn på firmaer, korporasjoner og/eller produkter i virkeligheten, mens navnene Nasdaq og Jones Dow sammenfaller med og alluderer til amerikanske aksjemarkeder. Lucy gir som nevnt assosiasjoner til «vår arkeologiske urmor» (Farsethås 2012a: 47), men hennes navn er også sammenfallende med den amerikanske fagforeningskvinnen Lucy Parsons. Vataman er en by i India, og Atal betyr plagsom, skjønt det er også fornavnet til den tidligere indiske statsministeren Atal Bihari Vajpayee. Lonyl kan, som Dolen påpeker, ligne på en omskriving av Lonely (Dolen 2003: 53), men det er også et anagram for løsemiddelet Lynol.

tyske firmaet med samme navn, men også til den amerikanske arkitekten Peter Eisenman. Göran Persson bringer uvegerlig tankene til den tidligere svenske, sosialdemokratiske statsministeren, mens Cathrine Færøy er «lett å assosiere med den norske tekstilkunstneren Sonja Færøy Saar» (Dolen 2003: 53). Thomas Ruth kan knyttes til den tyske fotografen Thomas Ruff, og Remmy Bleckner til den amerikanske «neo geo»-kunstneren Ross Bleckner.⁸⁹ Frank Leiderstam gir assosiasjoner til den svenske kunstneren Matts Leiderstam, mens Sören Martinsen har en navnebror i den danske kunstneren Søren Martinsen. Reklamefotograf Rick Lasn, som gjør Feiten til T.S.I.V.A.G.s posterboy, har tilfeldigvis samme etternavn som grunnleggeren av *Adbusters Magazine* og Adbusters Media Foundation, Kalle Lasn. Andre grupper av navn kan knyttes til film- og tv-industri, pornografi, kritisk teori, aktivisme osv.

Strømmen av navn i *Skandinavisk misantropi* – ikke bare på litterære karakterer, men også på firmaer og kulturprodukter – er så omfattende at den innebærer en analytisk utfordring.⁹⁰ Hvordan skal vi håndtere en slik overflod? Nina Dolen er den som har sporet flest av de intertekstuelle referansene i *Skandinavisk misantropi 1* og *2*, og hun lar flere av navnene fungere som hermeneutiske lesenøkler i sin kritisk-teoretiske tilnærming til romanene. For eksempel foreslår hun å lese Ritmeester «som ei omskriving av rittmeisteren i *Faderen* av August Strindberg. Rittmeisteren hjå Strindberg representerer den tradisjonelle maskuline

⁸⁹ Neo geo er en betegnelse som ifølge Hal Foster ble gitt til kunstnere som Bleckner, Peter Halley og Ashley Bickerton, som på 80-tallet resiterte abstrakt ekspresjonisme med en ironisk, nærmest kynisk, tilnærming som Foster har lite til overs for: «In op art, then, abstraction was already reduced to design, and these neo-geo artists only reiterated this failure. But they reiterated it not in order to redeem it critically (this Benjaminian model was not considered possible, or not considered at all) but to compound it cynically» (Foster 1996:100).

⁹⁰ Denne informasjonsrikdommen er større i *Skandinavisk misantropi 1* og *2* enn i *Unfun*. Eksempelvis kan det nevnes at *The Cocka Hola Company* inneholder 18 lister, hvorav en inneholder 87 allegoriske pomofilmtitler. *Macht und Rebel* rommer over 20 lister, samt et utall navn og titler i selve brødteksten. Her er for eksempel noen av boktitlene som nevnes: *The Activist bible: a Theoretical and Practical Guide for the Political Activist*, *FRONTLINER, a Schlachtplatte of Theory, Art, XXX, Music, Economy and Style*, *Asses to Asses and Bust to Bust; Lesbian sex as the funeral of Post-Capital Chauvinism*, *Western state Terrorism*, *Gas Chamber Laughs*, *Death of Birth; a meditation on why Child Birth has Become Boring*, *Powersucker; How to, Theoretically, Blow Your Way to a Power-Job*, *Proof of Negro Inferiority*, *1001 Quotes By and About Jews*, *Asian Race and Reason; a Yankee View*, *Hetere enn natten*, *Military Intelligence Blunders*, *Jorden er en stein; nye geologiske grunnbegreper*, *Mein Kampf*, *Untergang des Adlandes* og *Teenage Sodomy and Immigrant Violence Against Globalization. An Introduction (Pamphlet)*. Og her ser vi floraen av navn på bedrifter, produkter og aktivistiske initiativer – noen virkelige, de fleste fiktive – som alle er skrevet med store bokstaver: T.S.I.V.A.G, SLAVIDA, NODDY, WODDY, PAYPLUG, CRACKBABY, GANGBANG, DSM, PETROOLEUM, PUSH, FIRE & NASSA, TROY-Net, NIKE, PHILIAC RECORDS, TESCO, CISCO, LOOP, TENZING, BANARCHY, EASTSÜD, WEB CAM(BODIA), WHITE CLUB, ADBUSTERS, CUNTS, FNActivistes, BUREAUCRAZY, MUSICK, DOPE OPERA, STATAN, PUSH PARTY NR5, SLEAZE RELEAZE, LUCKMAN'S BRAS AND UNDERPANTS, BOOTY CLUB, YOUTH AND ME, 6TEEN66.

makta som ikkje greier å tilpasse seg ei ny tid og nye kjønnsroller» (Dolen 2003: 53). På lignende vis slutter hun av Feitens «Baudrillard-briller» i *Macht und Rebel* at den franske filosofen informerer den samfunnskritikken hun mener å finne i teksten:

Signifikanten viser til signifikatet, og røynda kviler i signifikatet. Men i det postmoderne samfunnet er det berre signifikantar. Ideen om ei stabil eller permanent røynd er forsvunne, og med det overtydinga om signifikatet sin nødvendige eksistens. Her finst det i staden berre overflater utan bakgrunn, berre signifikant utan signifikat. Eller i *Macht und Rebel*: berre logoar, utan meining; opprør, utan ideologi. Menneska er vikla inn i eit spel med bilete, forestillingar, “simulacra” og måtar å kommunisere på som får mindre og mindre tilknytning til ei ekstern røynd, i den grad at sjølve konseptet om det politiske, det sosiale eller til og med ”realitet” ikkje lenger har noka meining (Dolen 2003: 55).

Sitatet illustrerer noe av problemet ved å gjøre de intertekstuelle referansene til nøkler for forståelsen av tekstens mening. Ved ukritisk å anvende Baudrillards simulacramodell reduserer Dolen det politiske hos Faldbakken til en konstatering av signifikantenes frie spill, hvor virkelighet har blitt bilde og subjektet ligger under for falsk bevissthet. Som vi har sett i de foregående kapitlene, anroper Faldbakkens tekster disse modellene til stadighet, men alltid med et parodisk tilsnitt. Er ikke noe av problemet både med Simpel og Feiten at de nettopp forblir innenfor den kritisk-teoretiske horisonten som Dolen her tegner opp, at deres politikk er tuftet på forestillingen om at virkeligheten er tapt i et bilde de kan slå sprekker i, og overskride, ved hjelp av symbolske intervensjoner?

Dolen har rett i at det semiotiske informasjonsoverskuddet i bøkene beveger seg mot det meningsløse. Og Faldbakken lar vitterlig menneskene – inkludert oss lesere og betraktere – «vikles inn i et spill med bilder, forestillinger og måter å kommunisere på». Men det er ikke gitt at dette spillet representerer et samfunn hvor språket distanserer oss fra en ekstern virkelighet. Faldbakkens arbeid med bilder, forestillinger og kommunikasjoner kan like gjerne leses som en respons på, en intervensjon i og et «bidrag» til en mediekultur som på ingen måte kan beskrives som «berre signifikantar», men som er høyst materiell. Informasjonsoverskuddet i *Skandinavisk misantropi* vitner om en sensibilitet for språkets og litteraturens rolle innenfor et nettverk av teknologier og tegnsystemer som langt overgår det rent språklige.

Det er på denne måten, som en registrering av signifikantenes materielle substrat i en digital mediekultur, jeg forstår det informasjonsoverskuddet som produseres i *Skandinavisk misantropi*. Det dreier seg om en mediekultur hvor samspillet mellom mennesker og

intelligente maskiner (artikulert i en skikkelse som Google-professoren) produserer så omfattende informasjonsmengder at behovet for ytterligere og tettere samspill mellom mennesker og intelligente maskiner reartikuleres til stadighet. Som Hayles påpeker et sted, behøver vi bare tenke på spamfilteret i innboksen vår for å skjønne hvor avhengige vi har blitt av at maskiner ved hjelp av programmeringsspråk kan avkode datastrømmen og sortere den for oss i lister av lesverdig og ikke lesverdig informasjon (Hayles 1999: 287). Dette er en mediekultur hvis overflate ikke konstitueres som en ugjennomtrengelig hinne av signifikanter i fritt spill, men av grensesnitt mellom mennesket og en omfattende digitalteknologisk infrastruktur.

Listen – brudd i syntagmet

Informasjonsoverskuddet i *Skandinavisk misantropi* er i seg selv symptomatisk for en mediekultur hvor strømmer av uensartet informasjon appellerer til vår hyperoppmerksomhet og utfordrer vår evne til dybdekonsentrasjon. I det videre skal vi se nærmere på fire forskjellige formoperasjoner i trilogien. Disse genererer noen bestemte visuelle kvaliteter som jeg leser som en integrert del av romanenes respondering på sine medieteknologiske omgivelser.

The Cocka Hola Company og *Macht und Rebel* bugner av ulike typer lister. Listene varierer i innhold, utforming og lengde, fra Eisenmanns relativt korte handleliste (TCHC: 62), eller Rebels moderne versjon av helvetes ni sirkler (MuR: 9), til DESIREVOLUTIONs tre sider lange filmografi (TCHC: 252–254), eller venstresidens sju sider lange liste over selskapet PAYPLUGs moralske overtramp (MuR: 231–237). Noen lister er utførlig typografisk markert, som Ritmeesters DESIREVOLUTION-konvensjoner (TCHC: 119–125), eller Göran Perssons kontoutskrift av 15. desember (TCHC: 313), mens andre lister integreres i selve brøtteksten, som listen over Slaktus’ favorittregissører innenfor splatterpunk-sjangeren (U: 39), eller de rundt seksti kallenavnene som Feiten ble tildelt av medfanger da han satt i fengsel (MuR: 54–55). Bruken av lister utgjør med andre ord en markant formoperasjon i *The Cocka Hola Company* og i *Macht und Rebel*. Her er tre av listene:

PERPETUAL SCREW	MODERNE VERSJON AV	Villgrisen,	Fettkula,
CUM SHOT THE SHERIFF	HELVETE:	Fettpikken,	Svinet,
MY HOME IS MY	Det sosiale helvete:	Svinepikken,	Råna,

ASSHOLE	Første sirkel: Kafémøter med venner	Rånelaksen, Fetthullet, Fleske-hullet, Fleskepungen,
BLACK HOLE		
SPANKACUS	Andre sirkel: Sove i andres hus	Fleske-snabben, Skinka, Skinkepicke, Smulthora,
THROATIES		
MOONA LISA	Tredje sirkel: Møte foreldrene til folk	Smultapen, Ape-flesket, Fleskeapen, Selskaps-flesket,
CARRHARD		
RECTUM VERSO	Fjerde sirkel: Snakke med folk som er <i>oppriktig</i> interessert i det du har å si	Smultkongen, Fett-presidenten, Smult-dronninga, Smult-ringen,
NICOLAS POUSSY: ET IN ANALIA EGO		
BEHIND THE DECENT DRAPERY	Femte sirkel: Henge ut med folk som er dummere enn deg	Smulthullet, Kjøtt-åpen, Kjøttthora, Fett-bikkja, Fett-daxen, Fete Faen, Feiten,
PORNO WITH ADORNO		
HORNUTO/CORNUTO	Sjette sirkel: Henge ut med folk som er smartere enn deg	Valkekongen, Valke-dronninga, Fettdronninga,
BLOWN AWAY	Sjuende sirkel: Middager	Fleskprinsessa, Fleskedokka,
THE BIRTH OF VENUS	Åttende sirkel: Parmiddager	Fettprinsessa, Kong Smør,
COCKZILLA (TCHC: 252)	Niende sirkel: Fest (MuR: 9)	Smøråpen og Smørbjørnen (MuR: 54).

Listen lengst til venstre er et utdrag fra DESIREVOLUTIONs filmografi, og innholder et vell av referanser som sammenkjeder kunst, filosofi, populærkultur og porno. Den midterste listen lar Dantes helvete gi form til Rebels hatdiskurs, mens den lengst til høyre er et utdrag fra listen over Feitens kallenavn, en overflod av assonanser, alliterasjoner og ukvemsord. Det som interesserer meg her, er ikke listenes innhold eller mening, men deres rent formelle karakter av bruddelementer i romanenes mediegrensesnitt.

De store bokstavene, det vertikale oppsettet, den maniske rekken av kallenavn skaper synlige brudd i tekstflyten på baksiden og aksentuerer således romanenes visuelle kvaliteter. Listene er ett av flere visuelle karaktertrekk ved *Skandinavisk misantropi* som kan belyses ved hjelp av Asbjørn Grønstads begrep om *okular litteratur*, som han forklarer som:

a sense of writing both as a way of seeing and, more importantly, as a way of *showing seeing* (Mitchell, "Showing" 165). An ocular literature is one that engages acutely and powerfully with the domain of visual culture, that blends into it and thereby reveals the extent to which the novel can also be considered a visual medium (Grønstad 2012: 41).

En okular litteratur gir seg til kjenne både gjennom konkrete visuelle objekter som fotografier, illustrasjoner eller lister, og gjennom ekfraser eller andre skildringer hvor det litterære i seg selv produserer visuelle effekter.⁹¹ Det viktigste her er imidlertid referansen til W.J.T.

⁹¹ Grønstad kaller litteraturens evne til å produsere visualitet for konseptuell visualitet. Som eksempel på dette trekker han frem ekfrastiske passasjer hvor Siri Hustvedts prosa beskriver kunstverk som ikke finnes i

Mitchells artikkel «Showing Seeing: A Critique of Visual Culture», hvorigjennom Grønstad understreker at en okular litteratur aktualiserer og *viser frem* betrakningsmåter som er karakteristiske i og for vår kultur. Ved hjelp av dette perspektivet er det mulig å lese flere av Faldbakkens formoperasjoner som en utforsking av en erfaringsmodus karakteristisk for 00-tallets mediekultur. Når det gjelder listene i *Skandinavisk misantropi*, demonstrerer disse en måte å se på (lese på) hvor en paradigmatisk struktur bryter gjennom og gjør seg nærværende i en syntagmatisk struktur.⁹² Bokens mediegrensesnitt produserer et sosialt grensesnitt hvor leserens erfaring av brudd i tekstflyten reflekterer hennes omgang med paradigmatisk semiotikk i diverse digitale mediegrensesnitt.

Ifølge Lev Manovich er det et karaktertrekk ved den digitalteknologiske mediekulturens semiotikk at syntagmet viker for paradigmet. Nye medier er i stadig større grad konstruert og erfart som databaser – altså som strukturerte samlinger av data som (i dag) kan søkes frem av en datamaskin. Dette forholdet reverserer nærvær/fravær-relasjonen mellom syntagme og paradigme: «[In new media] [d]atabase (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialized. Paradigm is privileged; syntagm is downplayed» (Manovich 2007: 49). Manovich fremsetter database (paradigme) og narrativ (syntagme) som konkurrerende symbolske former, «two competing imaginations, two basic creative impulses, two essential responses to the world that have existed long before modern media. The ancient Greeks produced long narratives, such as Homer's epic poems *The Iliad* and *The Odyssey*; they also produced encyclopedias» (Manovich 2007: 51). Forholdet mellom database og

virkeligheten: «The ekphrastic relation is one defined by intertextuality, the visual work acting as a supplement to the literary text or, alternatively, the poems acting as a secondary figuration of the shadows cast by the painting/film. The absence of a tangible image-text in *What I Loved* makes the moment of vision that ekphrasis performs more of a creative than a responsive act of seeing. Put differently, the literary here generates the visual without the inspiration or involvement of an existing material image» (Grønstad 2012: 45).

⁹² Roland Barthes skriver i *Elements of Semiology* at man i tegnteorien har forstått lingvistisk meningsproduksjon som systematisk interaksjon mellom hva Saussure kalte et syntagmatisk og et paradigmatisk plan. Syntagmet gjør seg gjeldende for eksempel i en skrevet eller uttalt setning. Her danner ordene en lineær og irreversibel sekvens, hvor hvert tegn får sin verdi og betydning ut fra sin relasjon til det foregående og det etterfølgende tegnet (Barthes 1967: 58). Setningen er meningsfull som setning på grunn av det ene ordets syntagmatiske relasjon til de andre. Hvert element i setningen er imidlertid selektert av språkbrukeren fra et forråd «a 'mnemonic treasure'» (Barthes 1967: 59) av potensielle andre elementer, det være seg assonanser, alliterasjoner, synonymer eller assosiasjoner. Disse gruppene av potensielle substitusjoner utgjør setningens paradigmatisk dimensjon. I skriftlig og muntlig språk er syntagmet *present* i den foreliggende ytringen, det vil si at setningens elementer forenes «in presentia». Paradigmet, derimot, er *fraværende*, hvilket vil si at det imaginære forråd som syntagmet kan selekteres fra, er forent «in absentia», i språkbrukeren minne (Barthes 1967: 58–59). Listen som sådan reverserer dette forholdet. Syntagmet, den lineære kjeden av elementer som konstituerer setningen og fortellingen, skyves ut i «absentia», mens paradigmet er nærværende.

narrativ er preget av hybridisering, skjønt ulike medieteknologier har fremhevet den ene eller den andre formen på forskjellige tidspunkt opp gjennom historien. I dag, skriver Manovich, privilegerer nye medier databasens form fremfor fortellingens form, for den digitale datamaskinen er «the perfect medium for the database form» (Manovich 2007: 52).

Frekvensen av lister i Faldbakkens prosa kan med andre ord leses som et symptom på paradigmets utbredelse i 00-tallets mediekultur. Fra all verdens varianter på Internett via mobiltelefoner og iPods til digitale tv-løsninger vrimler mediekulturen av databaser, og den vrimler ikke minst av hybrider hvor syntagmatiske konstruksjoner brytes av paradigmatisk konstruksjoner. Tenk bare på hvor ofte vi avbryter lesningen av en tekst på Internett for å klikke på en lenke. Paradigmets semiotikk bryter gjennom syntagmet og intervensjoner i den konsentrerte lesningen:

The need to evaluate links and make related navigational choices, while also processing a multiplicity of fleeting sensory stimuli, requires constant mental coordination and decision making, distracting the brain from the work of interpreting a text or other information. Whenever we, as readers, come upon a link, we have to pause, for at least a split second, to allow our prefrontal cortex to evaluate whether or not we should click on it. The redirection of our mental resources, from reading words to making judgments, may be imperceptible to us – our brains are quick – but it's been shown to impede comprehension and retention, particularly when it's repeated frequently (Carr 2010: 122).

La oss oppsummere: Når Faldbakken inkluderer lister i prosaen sin, viser han frem en måte å se på som korresponderer med sansemessige og kognitive erfaringer som mediekulturen utsetter moderne subjekter for. Han konfronterer leseren med et mediegrensesnitt hvor tekstflyt og fortelling brytes opp. En lineær struktur brytes mot en paradigmatisk struktur, og ettersom listen er av en annen semiotisk beskaffenhet enn fortellingen, intervensjoner bruddet også i leserens konsentrasjon. Listene produserer ingen sjokkerfaring, slik Bürger hevdet om det inorganiske kunstverkets paradigmatisk kvaliteter, og de svekker neppe vår forståelsesevne, slik Carr hevder om Internetts stimuli-og-respons-struktur (Faldbakkens lister er heller ikke klikkbare som en liste hyperlenker på Internett). Men listene i *Skandinavisk misantropi* kan forstås som intervensjoner i og kommenterer til en mediesituasjon hvor en oppmerksomhetsstruktur forbundet med bokkulturen og med stille lesning endrer seg.

Logoenes akselerasjonspoetikk

Macht und Rebel er den av Faldbakkens romaner som huser flest konkrete, visuelle innslag. I alt omfatter den 32 tilfeller av logoer, grafer, skjema og nazi-tatoveringer. Mest iøynefallende er nok nazisymbolene og logoarbeidene som problematiserer kunstens provokasjonspotensial og adbusters subversive kapasiteter, og som utgjør «spor av det digitale» på bokens mediegrensesnitt. Disse innslagene har imidlertid også en fortelleteknisk funksjon som er verdt å merke seg, og som angår bokens okulære kvaliteter. Det er nemlig påfallende hvordan de konkrete visuelle virkemidlene i *Macht und Rebel* erstatter verbale beskrivelser av det visuelle. Nedenfor vil jeg se nærmere på hvordan logoarbeidene fortrenger eller gjør overflødig den ekfrastiske beskrivelsen av disse motivene, og hvordan dette impliserer en akselerering både av fortellingens og lesningens tid.

Ekfrasen defineres gjerne som den verbale representasjonen av en visuell representasjon (Mitchell 1995: 152), og i litteraturhistorien finner vi den for eksempel i Homers beskrivelse av Akhilles' skjold i *Iliaden*, i Keats' «Ode on a Grecian Urn» eller i Wergelands *Jan Von Huysums blomsterstykke*. W.J.T. Mitchell innfanger ekfrasen som teoretisk problem i hva han kaller tre faser. Den første, ekfrastisk likegyldighet, innebærer en oppfatning av at verbale og visuelle medier har essensielt forskjellige, iboende kvaliteter, og at en faktisk realisering av det ene mediets kvaliteter i det andre er umulig (Mitchell 1995: 152). Den andre, ekfrastisk håp, inntreffer når det uoverkommelige skillet mellom mediene «oppheves», og vi innser at for eksempel en forfatter eller en radiokåsør kan få oss til å *se* kun ved hjelp av språket (Mitchell 1995: 152). Den siste fasen kaller Mitchell for ekfrastisk frykt, og den forekommer som estetisk-moralsk håndheving av forskjellene mellom visuelle og verbale medier, for eksempel i G.E. Lessings imperativ om å opprettholde et mediumspesifikt skille mellom poesiens temporale og maleriets romlige kvaliteter (Mitchell 1995: 154).

Faldbakkens bruk av visuelle representasjoner i *Skandinavisk misantropi* befinner seg i en brytning mellom Mitchells tre faser. Logoene i eksemplet nedenfor aksentuerer det vi kan kalle ekfrastisk likegyldighet. Den legger for dagen noen egenskaper ved den visuelle representasjonen som en verbal representasjon av det samme ikke er i stand til å gjenta:

Subversjonen stopper ikke der. Nei. På neste bod har partyaktivistene satt opp et skilt som det står



på, og inne i den står Feiten sjøl og smiler fårete og langer ut Indonesia-sko og håver inn penger med pøsefingrene sine som på grunn av cash-flowen plutselig har blitt voldsomt effektive og raske (MuR: 146).

En ekfrastisk beskrivelse av den manipulererte logoen ville naturligvis ikke hatt samme performative kapasitet som dens visuelle representasjon, ganske enkelt fordi logoen er beskyttet av opphavsrett. Logoarbeidet er en talehandling som intervenserer i den immaterielle økonomiens kjøp, salg og eierskap av symboler, og hadde Faldbakken bare skrevet Kein, Doppel og Idea i romanens brøttekst, ville neppe Nike, Opel og Ikea varslet juridisk gransking av forholdet.⁹³ Slik understrekes altså ekfrasens umulighet i å skulle overføre bestemte kvaliteter ved det visuelle til dets verbale representasjon.

Logoarbeidene i *Macht und Rebel* fortrenger ekfrasen, og her ligger det en slags privilegering av bildet fremfor det skrevne ord. Jeg innleser imidlertid ikke i denne privilegeringen et ideologisk paragoneforhold mellom tekst og bilde som skulle bevitne en slags romanens politiske ubevissthet. Mitchell går, slik jeg ser det, for langt i sin ideologikritiske fortolkning når han hevder at «Lessing's fear of literary emulation of the visual arts is not only of muteness or loss of eloquence, but of castration» (Mitchell 1995: 155). Hans argument om et sammenfall mellom sjangerlov og kjønnslov hos Lessing er overbevisende nok uten at *Laokoon* trenger å gjøres til en allegori for freudiansk kastrasjonsfrykt.

Langt viktigere enn å tillegge en dyp mening – en ideologisk motivert frykt – i Faldbakkens privilegering av det visuelle er det å spørre hva disse innslagene i boken *gjør*. Hvilken narrativ *effekt* har det at Faldbakken inkluderer Indesign- og Photoshop-manipulerte logoer, grafer og skjemaer i sin prosa? Svaret handler om tid og lar seg illustrere ved å gjenlese sitatet ovenfor. Logoen komprimerer fortellingens tid til en umiddelbar temporalitet som sammenfaller med leserens blick. Faldbakken bruker ikke en linje på å beskrive den visuelle

⁹³ Etter å ha blitt kontaktet av *Dagbladet* varslet både Opel, Nike og Ikea at de ville sette sine jurister til å undersøke Faldbakkens illustrasjoner (Haga 2002). De må imidlertid ha konkludert med at markedsverdien var større enn det subversive potensialet, for saken fikk ikke noe juridisk etterspill. I tillegg til de nevnte selskapene approprieres logoene til Microsoft, DVD Video, McDonalds, Adidas, MTV, Absolut vodka, NASA, Puma, Play Station og Nokia, samt flere nazi-symboler.

utformingen til skiltet på Feitens salgsbod. Det forekommer et temposkifte i leseprosessen når et konkret visuelt innslag bryter inn i prosaen. Leseren blir en betrakter, og bildematerialets ikoniske karakter gjør at vi gjenkjenner og avkoder bildet langt hurtigere enn vi evner å produsere mening fra en syntagmatisk kjede av ord.

Effekten er med andre ord stikk motsatt av den som forårsakes av en vanlig ekfrase. I artikkelen «Transaesthetic Temporalities: Ekphrasis and the Poetics of Deceleration» understreker Grønstad at ekfrasen står i en særstilling fordi den evner å senke narrasjonens hurtighet. Ekfrasen impliserer en poetikk som senker farten, som lar bildets fremtredelse for leserens indre øye strekke ut i tid, og som dermed inviterer til kontemplasjon over en ellers høyakselerert mediekultur:

The poetics of deceleration may facilitate a new understanding of the relationship between the verbal ekphrastic act and its visual object. Deceleration (is a virtue since it) provides ample textual space for the image to unfold in the consciousness of the readers, a contemplative space that they may accommodate and internalize more acutely than the more fragmented spaces of film narrative or more speeded up prose forms. In addition, by temporarily suspending the progression of the literary trajectory to dwell on the image, however linguistically mediated, the text gets immersed in the visual and becomes in a certain sense not only a multimodal or hybrid entity, but actually a form of visuality itself (Grønstad).⁹⁴

Faldbakkens logoarbeider fortrenger eller overflødiggjør ekfrasen og mobiliserer i stedet en *akselerasjonspoetikk*. Rent pragmatisk kan vi si at lesningens tid akselererer der hvor de visuelle innslagene inntreffer. Men også i narratologisk forstand har logoene denne effekten. Der hvor ekfrasen vanligvis frembringer den narratologiske hurtighetsmodusen «pause», hvor historiens tid stopper opp for å gi plass til beskrivelsen av den visuelle representasjonen, bidrar logoarbeidene tvert imot til å opprettholde progresjonen i en hurtighetsmodus («referat») hvor fortellingens tid er mindre enn historiens tid.⁹⁵ Tar vi følgende eksempler, hvor Rebel manøvrerer seg gjennom PUSH Party No 5, nærmere i ettersyn, ser vi at logoene effektuerer små kompresjoner av fortellingens tid (her er selve logoene utelatt for å illustrere poenget): «Jeg snur meg bort og ser at Munan og Arolf har dratt seg bort til bod nummer tre som det står [...] på toppen av»; «[m]ed blikket flakkende på jakt etter sprit ser jeg bod nummer fire med påskriften [...] Der selges hamburgere som er laget av råvarer *stjålet* fra

⁹⁴ Grønstads artikkel inngår i det foreløpig upubliserte bokmanuset *Beyond the Literary. Contemporary Literature in Media Culture* (red. Paulson og Malvik).

⁹⁵ Her benytter jeg meg av Petter Aaslestad's gjengiving av Genettes fire hovedformer for hurtighet, altså pause, scene, referat og ellipse (Aaslestad 2003: 56).

McDonalds»; «Jeg kommer meg omsider frem til bod nummer fem som heter [...] hvor de selger sprit til svinepriser» (MuR: 147–149).

De manipulerede logoene makter i ett enkelt bilde å assosiere de enkelte merkevarene, de respektive firmaenes virksomhet og ikke minst den kritikken som rettes mot internasjonale selskapers makt og markedsføring. Bildets performative egenskaper mobiliserer med andre ord en hel del kjent informasjon, som prosaens referat ganske enkelt slipper å inkludere:



ABSOLUT[®]
Country of Sweden
EVIL



Logoarbeider fra *Macht und Rebel* (147–149)

Faldbakkens privilegering av det visuelle i disse tilfellene legger altså for dagen en forskjell mellom den visuelle logoen og dens verbale representasjon. Denne forskjellen handler ikke bare om verbale og visuelle modaliteters essensielle kvaliteter, men har også å gjøre med sosiale mekanismer, som for eksempel at logomanipulasjonens performative egenskaper springer ut av den opprinnelige logoens kopibeskyttelse (legg merke til r-symbolet for «registrert varemerke» i logoene). Både resepsjonsmessig og fortelleteknisk kan de visuelle innslagene sies å tilføre teksten en form for hurtighet, hvor leseren, i et øyeblikk som komprimerer fortellingens tid, blir en betrakter.

Faldbakkens operasjon effektuerer en form for invertert ekfrastisk håp: «the phase when the impossibility of ekphrasis is overcome in imagination or metaphor, when we discover a “sense” in which language can do what so many writers have wanted it to do: “to make us

see”» (Mitchell 1995: 152). I *Macht und Rebel* er det ikke ekfrasen, men kombinasjonen av tekst og bilde som får oss til å *se*. Bruken av disse visuelle innslagene er – for å bruke Grønstads terminologi – et utpreget okulært grep. Faldbakken viser frem en måte å se på som *ikke* har rom for og tid til kontemplasjon, som *ikke* yter motstand mot mediekulturens hastige oppmerksomhetsformer, men som tar dem opp i seg og aksentuerer dem.

Binærkode – nærvær/fravær og mønster/tilfeldighet

I pressemeldingen til *Untitled (Book Sculpture)* beskriver Faldbakken sin egen bildeproduksjon som «fortrenging av språk og rasjonalitet» (Faldbakken 2008). Imidlertid så vi at verket kombinerer den nærvær/fravær-dialektikken som fortreningsfiguren impliserer, med et mønster/tilfeldighet-spill som angår strømmen og organiseringen av informasjon i mediekulturen, og som ifølge Hayles gjennomtrenger både våre kropp og våre fortellinger. Denne brytningen mellom nærvær/fravær og mønster/tilfeldighet gjør seg også gjeldende i romantrilogiens okulære kvaliteter. Listene og logoarbeidene utgjør visuelle effekter som bryter med setningens syntagmatiske måte å representere tid og rom på. Her etableres det en nærvær/fravær-dialektikk hvor prosaens lineære kapasiteter tilsidesettes/fortrenges til fordel for henholdsvis listens paradigmatisk relasjon og logoens performativitet. De visuelle innslagene artikulere således en formmessig bevegelse som tenderer mot å redusere språklig meningsproduksjon, og som aksentuerer det sansemessige møtet mellom betrakteren og et visuelt objekt.⁹⁶ Men listene og logoene etablerer også et mønster/tilfeldighet-spill som handler om hvordan databaser og ikoner setter subjekter i stand til å prosessere store mengder informasjon med voldsom hurtighet. Bruddestetikken kan således ikke gripes som rene formoperasjoner eller som rene fenomenologiske effekter. Som sagt fremviser den snarere en

⁹⁶ Denne formen for visualitet kan minne om hvordan kunstnere som Frank Stella, Donald Judd og Robert Morris arbeidet med enhetlige overflater, former og objekter på 60-tallet for å undergrave et høymodernistisk og essensialistisk kunstbegrep til fordel for en fenomenologisk interesse for betrakterens spatiotemporale møte med et objekt i et rom. Her er for eksempel Stella i 1964, i samtale med Bruce Glaser og Donald Judd: «[Stella:] My painting is based on the fact that only what can be seen there is there. It really is an object. Any painting is an object and anyone who gets involved enough in this finally has to face up to the objectness of whatever it is that he's doing. He is making a thing [...] All I want anyone to get out of my paintings, and all I ever get out of them, is the fact that you can see the whole idea without any confusion... What you see is what you see. Glaser: That doesn't leave much to afterwords, does it? Stella: I don't know what else there is» (Glaser 2008: 158). Faldbakkens kunst og litteratur har flere referanser til 60-tallets minimale kunst, men som Øystein Ustvedt skriver i utstillingskatalogen *Shocked Into Abstraction*, har Faldbakken en tendens til å «tuke sine egne» (Ustvedt 2009b: 31), og hans referanser til minimalismen skjer gjerne gjennom former for kontekstualisering som illustrerer umuligheten deres fenomenologiske prosjekt.

måte å se på som aksentuerer hvordan leserens kropp er historisk situert i den 00-tallets mediekultur.

Et tredje eksempel på en slik okularitet finner vi i tre passasjer fra *Macht und Rebel*, hvor Faldbakken har arbeidet med binære motsetninger i store bokstaver. Som illustrasjon har jeg valgt å inkludere bilder av disse passasjene fremfor å sitere dem.⁹⁷ Poenget er å understreke den visuelle kvaliteten ved disse tekststedene. Ved å utheve motsetningene med/uten, under/over, og for/mot gjennom hele avsnitt, oppnår Faldbakken en visuell bruddeffekt. Språkets materialitet fremheves på en måte som kan minne om den konkrete poesiens virkemidler, og det etableres en dynamisk figur–grunn-relasjon avhengig av om vi forholder oss til teksten som leser eller betrakter:

Her er jeg: 22-25-27-30-32 år gammel, MED røyk, UTEN underbukser, MED et komplett ordinært utseende, UTEN lyst til å se dagen gry, noe den for så vidt har drevet MED i flere timer allerede UTEN min viten og UTEN min vilje, men allikevel – selv om så jævlig mange kjipe ting skjer UTEN min viten og vilje, og samme hvor mye jeg har lyst til å gjøre noe MED det – har jeg innsett at jeg er en fyr i bunn og grunn UTEN evne til å gjøre noe MED min egen situasjon, UTEN interesse for alt som skjer MED andre enn meg, UTEN interesse for mitt eget folk, mine MEDbrødre og MEDsøstre, jeg driter i dem, jeg driter i om det skulle gått i dass MED min egen nasjon, jeg driter i alt som skjer UTEN-riks også for den saks skyld, jeg er dessverre UTEN MEDfølelse for andre mennesker, samtidig som jeg ikke har den ringeste MEDlidenhet med meg selv; paradokset er hvorfor jeg er skapt UTEN evne til å ta livet av meg. Et selvmord ville UTEN tvil vært den beste MEDI-

Med/uten (MuR: 27)

⁹⁷ Disse tekststedene er å finne på side 27 (MED/UTEN), 34 (OVER/UNDER) og altså 76 (FOR/MOT).

Det er et UNDER at jeg noensinne lot meg OVERTale av UNDERgrunnen. Jeg er OVERbevisst om at UNDERmenneskene fra UNDERgrunnen OVERhodet ikke er skikket til å OVERTa makten. Hvem vil la seg styre av de UNDERutviklede OVERbevisningene til venstresiden? Ikke jeg. Det er hevet OVER enhver tvil.

Under/over (MuR:34)

være FOR MOTløs, hun MOTsier alltid alt jeg klager over, FOR, som hun sier, å gi meg «MOTFORestillinger MOT den FORdømte MOTviljen min MOT å FORstå at det går an å være FOR FORpult selvMOTSigende og MOTstrebende, FOR eksempel, Rebel!» Og jeg som er en mester i FORstillelse, tør bare å komme med den gamle regla om at jeg er FOR FORbud MOT MOTstandsindustrien, og MOT FORdeler FOR MOTkulturen, og FOR FORsuring og MOTarbeidelse av det «FORbilledlige» MOTet som FORkjempere FOR reFORmasjoner og MOTreFORmasjoner liksom skal besitte.

For/mot (MuR: 76)

Også her inntreffer den visuelle kvaliteten som en fortrenning av språklig meningsproduksjon. Avsnittet lar ordenes karakter av visuelle objekter tre i forgrunnen, mens de setningene hvor ordene inngår i meningsfulle, syntagmatiske relasjoner, fungerer som en grafisk bakgrunn for motsetningsparene. Tekst og bilde står i en dynamisk, oscillerende nærvær/fravær-relasjon. Passasjen aksentuerer det sosiale grensesnittet mellom en leser i ferd med å bli betrakter og en tekst i ferd med å bli bilde.

Som med listene og logoarbeidene kan (også) denne fortrenningsmekanismen sies å peke mot et mønster/tilfeldighet-forhold som angår mediekulturens informasjonsstrøm. Disse tre avsnittene etablerer et møte mellom tegnsystemer. Det ene systemet genererer betydning gjennom språkets syntagmatiske relasjoner, og det produserer derigjennom mentale bilder for leserens indre øye. Det andre systemet er et mønster av binære motsetninger. Det har ingen egenbetydning utover sin iboende binære logikk (med/uten, over/under, for/mot), men det produserer faktiske, materielle bilder ved å fremheve tekstoverflaten. Passasjene lar leseren konfronteres med to konkurrerende visuelle modi: Mentale bilder produsert av språklig betydningsdannelse brytes mot konkrete bilder produsert av et tegnsystem som utgjør en

binær kode, et visuelt mønster av binære motsetninger. Igjen kan vi si at romanens formoperasjoner avstedkommer en okular kvalitet, en fremvisning av en betrakningsmåte som er symptomatisk for den digitale mediekulturen. Leserens synsfelt preges av møtet mellom språk og binærkode. Ettersom *Macht und Rebel* er skrevet på en datamaskin og produsert digitalt, er dette en kombinasjon av systemer som reflekterer noen av de materielle prosessene som ligger til grunn for den boken vi holder i hendene. Ikke minst er det en kombinasjon av systemer som ligger til grunn for en stadig større del av våre visuelle omgivelser, slik de brer om seg ved hjelp av digitalteknologiske mediegressensnitt.

«The Censor Ship» – *Unfun*s okulare selvsensur

Også i *Unfun* finner vi formelle brudd i narrasjonens syntagme som kan knyttes til en visuell impuls. Sitatet nedenfor er en skildring av Atal og Vatamans tilholdssted, en gammel ferge de har døpt *The Censor Ship*. Fergas navn blir nærmest en metakommentar til hvordan fortellerstemmen sensurerer sin egen visualisering av omgivelsene. Passasjen starter med en malerisk beskrivelse av tvillingene som *ser*, før fortelleren kommer med et sarkastisk imperativ til leserens forestillingsevne, for til slutt å formelt fortrenge hele imaginasjonsprosessen mellom tekst og leser:

Det er et halvt år siden Atal og Vataman brøt seg inn i båten for første gang. De sto da, som nå, på dekk og glodde innover mot byen. Da, som nå, så de lysene fra titusenvis av boliger for mennesker som ikke vil legge seg fordi de ikke vil stå opp. Lossekaia ca. hundre meter inn er også opplyst selv om ingen jobber der på denne tiden av året, det er mer aktivitet i containerhavna nærmere byen. Ferga ser ut som en kulisse der den ligger mot grå himmel, *det er vær så god å forestille seg* synet av fartøyet som hviler tungt i vannet, også det grått, skillet mellom det mørke skroget og den rødmalte linjen er nesten visket ut av brune rust-renner, slitasjen, *skildring, skildring*, arrene på baugen vitner om mang en mang en reise, *bla-bla*, ferga er trøtt, den brukes ikke lenger, den er tom og tomheten synes på utsiden, *og det ene ordet etter det andre*. Som med alle pensjonerte båter hviler det noe nesten spøkelsesaktig over den, *etc. etc.* (U:97 mine kursiveringer).

Lest som okular litteratur ser passasjen i utgangspunktet ut til å beskrive hva Atal og Vataman ser. Beskrivelsen danner et poetisk bilde av bevegelse og stillstand, en metafor som utvikles fra en betydningsoverføring og en natur-kultur-transaksjon mellom substantivet «lysene» og verbet «renner», til det fortettede «lys-pøl». Fortellerstemmen fortolker det karakterene ser – lysene indikerer at menneskene lever miserable liv – og dermed filtreres det i og for seg vakre bildet av den kveldsbelyste byen gjennom en misantropisk optikk.

Men idet fergen skal beskrives, går fortellerstemmen over fra å kommentere *hva Atal og Vataman ser*, til å kommentere *hvordan leseren ser*. Frasen «det er vær så god å forestille seg» aksentuerer hvordan denne passasjens okulære kvaliteter, dens aspekt av «showing seeing», først og fremst handler om relasjonen mellom tekst og leser, om språkets kapasitet til å trigge leserens forestillingsevne. Beskrivelsen av fergen er grunnleggende ironisk. Leserhenvisningen ber oss om å forestille oss noe, samtidig som den gjør oss oppmerksom på at forestillingen er illusorisk, en språklig konstruksjon. De klisjeaktige antropomorfismene, «hviler tungt», «ferga er trøtt» og «pensjonerte båter», fremstår som så konstruerte at fortelleren finner det like godt å la hele bildet klappe sammen i «skildring, skildring», «bla-bla», «det ene ordet etter det andre» og «etc. etc.». Det er som om Faldbakken harselerer over narrasjonens måte å fremstille bilder på. Fortelleren «orker» ikke å opptegne i setninger den settingen som handlingen skal utspilles i, og som leseren skal forestille seg.

Passasjen både viser frem og undergraver litteraturens visuelle kvaliteter. Den signaliserer en mistro til fortellingens syntagmatiske materialitet, som om «det ene ordet etter det andre» ikke er en legitim eller effektiv nok måte å fremstille bilder på. Formgrepet intervenserer i leserens visualiseringsprosess og i fortellingens lineære måte å representere tid og rom på. Operasjonen forårsaker en slags knebling av narrasjonen som har sitt visuelle korrelat i hva forfatteren selv omtaler som «billedproduksjon som ofte handler om fortregning av språk og rasjonalitet» (Faldbakken 2008).

Som nevnt impliserer denne fortregningen en medieproblematikk som Faldbakken selv ikke nevner, men som er viktig og interessant sett i relasjon til romanenes formoperasjoner. Flere av Faldbakkens verk involverer medietransformasjoner hvor arbeid på medienes materialitet avstedkommer brudd i deres vanlige spatiotemporale konfigurering, og i særlig grad berører dette medier som privilegerer lineær tid. Dette gjelder ikke bare boken, som transformeres til skulptur i *Untitled (Book Sculpture)* eller til bilde i *Book Scan*-serien, men det gjelder også videomediet, som Faldbakken lager skulpturer av i *Untitled (Video Sculpture)* og *VHS Stacks*. Som betrakter får man uvegerlig følelsen av at Faldbakken plasserer boken og videokassetten på historiens skraphaug, og man kan fristes til å lese arbeidene som vitnesbyrd om en tapt epoke i mediehistorien. Det viktige her er at transformasjonen i alle disse verkene består av at Faldbakken undergraver bokens og videomediets temporale representasjon av det visuelle, og

at dette privilegerer den realtid som konstituerer møtet mellom betrakteren og den gjeldende skulpturen eller bildet.

En vesentlig dimensjon ved de okulare kvalitetene i Faldbakkens litteratur er med andre ord at fortellingens og lesningens temporaliteter brytes mot og transformeres til bildets og betraktningens temporaliteter. Litteraturhistorien er naturligvis full av eksempler på brudd i, og mistro til, narrasjonens lineære organisering av verden, men nettopp derfor må enhver repetisjon av slike strategier undersøkes ut fra de historiske, teknologiske, sosiale og estetiske relasjonene de springer ut av og griper inn i. Her er John Johnstons skille mellom mangfoldigheten i den høymodernistiske romanen på den ene siden, og det han kaller «the contemporary novel of information multiplicity» (romanene til forfattere som Burroughs, Pynchon, Gibson og DeLillo) på den andre siden, verdt å sitere:

If modernist fictional multiplicities required the textual liberation of language through self-referential strategies (highly visible in the writing by Raymond Roussel, Gertrude Stein, and James Joyce), the multiplicities that define and are defined by the contemporary novel of information multiplicity are predicated on the realization that language no longer enjoys a position of sovereignty but is now only one medium among many. As a consequence, the writing machines that translate multiplicities “outside the text” into fictional multiplicities must read and rewrite the effects of other media. In acknowledging their (and our) historically conditioned mediality, the novel of information multiplicity attests that what Kittler calls the discourse network should perhaps be reformulated for the postmodern period as an information network, since the codings and machinic processes produced by and circulating within current Western society involve flows and exchanges that are, strictly speaking, semiotic and asignifying rather than simply linguistic (Johnston 1998: 58).

Johnston argumenterer for at det er utilstrekkelig å analysere informasjonsoverskuddet i den amerikanske, postmodernistiske romanen ut fra lingvistiske teorier ettersom det historiske rommet den utforsker og opererer i, kjennetegnes ved at *ikke*-språklige informasjonssystemer gjennomsyrrer menneskers livsverden. Faldbakkens romanprosjekt kan gjerne beskrives som det Johnston kaller «information multiplicity». Listene, logoene og binærpassasjene kan leses som elementer i Google-professorens registrering og nedskrivning av andre mediers effekter. De utgjør formelle virkemidler i *Skandinavisk misantropi* som bidrar til trilogiens okulare kvaliteter. De fortrenger syntagmatiske betydningsrelasjoner til fordel for paradigmer, fart og binærkode. Slik etableres et sosialt grensesnitt, et møte mellom tekst og leser, hvor lesning og betraktning brytes mot hverandre på en måte som er karakteristisk for den digitale

mediekulturens sosiale konstruksjon av det visuelle *og* for dens visuelle konstruksjon av det sosiale (jf. Mitchell 2002: 179).⁹⁸

Jeg vil nødig gjøre disse formoperasjonene hos Faldbakken til *symboler* for Internett eller programmeringsspråk. Det er imidlertid viktig å påpeke at listen, logoen og det binære motsetningsparet utgjør forrelementer som også andre steder i Faldbakkens oeuvre knyttes til det digitale. Listen har vi tidligere sett formulert som kunstnerens søkehistorikk i Google, både i *Not Made Visible* og *Search*. Forholdet mellom logo og ikon, mellom lingvistikken og programmeringsspråkets performative egenskaper, settes i spill i *Turn Off* og *Shut Down*. Og i novellen «Minimal kritikk» setter Faldbakken det språklige, binære motsetningsparet i et direkte kausalforhold til datamaskinens programmeringsspråk når kritikeren Artoun Dilsizian bestemmer seg for kun å trykke «ja» eller «nei» i sine bokanmeldelser: «Jeg lot meg fascinere av PC'en og begynte straks å lære meg hvordan den fungerte. Det tok ikke mange dagene før det gikk opp for meg at min oppgave var å opprette en slags litteraturkritikkens binære kode (0 og 1)» (Faldbakken 2005a: 10).

Faldbakkens litteratur inngår i en større kunstnerisk produksjon som omfatter en rekke forskjellige medier og uttrykksformer, som på ulikt vis responderer på sine mediale omgivelser. Hva gjelder den fortreningsmekanismen (nærvær/fravær-dialektikken) som preger de okulære kvalitetene ved *Skandinavisk misantropi*, har vi sett at den virker sammen med et mønster/tilfeldighet-spill som er karakteristisk både for overflaten og den underliggende infrastrukturen i det moderne subjektets informasjonsmettede omgivelser. Slik vitner disse formoperasjonene om en sensibilitet hos Faldbakken om at det språket han opererer i, kun er ett av flere systemer innenfor en omfattende og i økende grad digitalisert mediekultur.

⁹⁸ Her parafraiserer jeg en vending fra W.J.T. Mitchells velkjente artikkel «Showing Seeing: A Critique of Visual Culture». Artikkelen tar verken for seg Faldbakken eller okular litteratur, men den forsøker å diskutere hva «Visual Culture Studies» er og kan være i vår tids humaniora. Den konkrete parafrasen refererer til en pedagogisk øvelse, «The Showing Seeing Exercise», som Mitchell liker å utsette sine studenter for: «I ask the students to frame their presentations by assuming that they are ethnographers who come from, and are reporting back to, a society that has no concept of visual culture» (Mitchell 2002: 176). For Mitchell representerer studentenes respons på denne oppgaven mye av potensialet i «Visual Culture Studies» blant annet «that visuality, not just the social construction of vision, but the visual construction of the social, is a problem in its own right, that is approached, but never quite engaged by the traditional disciplines of aesthetics and art history, or even by the new disciplines of media studies» (Mitchell 2002: 179).

Maskinsentrisk kapitalisme

Hensikten med dette kapitlet har vært å fremheve noen formelle aspekter ved *Skandinavisk misantropi* for å vise hvordan romanenes sosiale grensesnitt inngår i en utforsking av mediekulturen fra subjektets perspektiv. Leseren konfronteres med et informasjonsoverskudd, med listenes paradigmatisk semiotikk, med tidskompresjonen i de digitalt manipulerte logoene og med de binære motsetningsparenes kodelogikk, og slik modelleres tekst–leserrelasjonen etter semiotiske prosesser som preger den digitale mediekulturen. På denne måten kan leserens erfaring av tekstens form sies å supplere den utforskingen vi har sett i de foregående kapitlene av hvordan subjektiviteter produseres gjennom semiotiske og kommunikasjonsteknologiske systemer. I *The Coca Cola Company* lever hovedpersonene sine liv gjennom kommunikasjons- og mediebedriften DESIREVOLUTION, tydeligst illustrert ved Speedo hvis livsprosjekt er forseglet i tvangsalkoholikerkontrakten og i videodokumentasjonen av denne. I *Macht und Rebel* kommer Machts makt av hans evne til å manipulere informasjon, noe som fremgår av hans turnering av undergrunnen, og som speiles i romantekstens evne til å manipulere leseren. I *Unfun* artikuleres en digital subjektivitet både gjennom den forfattermodellen som ligger til grunn for romanens Internettvisdom, og gjennom karakterenes konstituering i et mønster/tilfeldighet-forhold.

Jeg ønsker ikke å tilskrive *Skandinavisk misantropi* én bestemt subjektivitetsmodell. Derfor kan det være nyttig på dette tidspunkt å hente frem igjen Maurizio Lazzaratos artikkel «'Exiting Language,' Semiotic Systems and the Production of Subjectivity in Félix Guattari», som vi også var inne på i avhandlingens første kapittel. I sin undersøkelse av Guattaris begreper om subjektiveringsprosesser tar Lazzarato utgangspunkt i følgende paradoks: Mange av de kritiske teoretikerne som i løpet av 80- og 90-tallet skulle videreføre 60- og 70-tallets «flukt» fra strukturalismen, har overlatt oss med logosentriske analysemodeller som lar språket være altoverskyggende utgangspunkt for det sosiale og det politiske (Lazzarato 2010: 504).⁹⁹ Dette er et problem fordi det genererer begreper om subjektivitet og utsigelse som er for sterkt forankret i mennesket og språket, og som dermed er i utakt med en avansert kapitalisme hvis sosiale reproduksjon og vekst foregår gjennom et langt mer omfattende semiotisk apparat enn det logosentriske språkregimet:

⁹⁹ Som eksempler bruker Lazzarato filosofene Judith Butler, Jacques Rancière, Paolo Virno og Giorgio Agamben.

In truth, with capitalism we have now long found ourselves in a 'machine-centric' world, in which the machines in question are not only technical in nature, but also scientific, social, theoretical, economic, aesthetic, immaterial, and so forth. [...] It means that statements are issued and received not by individuals, speakers and listeners – as in a communicative version of methodological individualism – but 'by complex assemblages of individuals, organs, material and social machines, of semiotic, mathematical and scientific machines, of immaterial entities, mathematical, aesthetic idealities that constitute the true sites of enunciation. To process the complex semiotics of contemporary capitalism, which elude for a large part direct social control, machine-centric enunciation 'relies on non-human memories and procedures' (Lazzarato 2010: 505).

Lazzarato bruker et språk som er innforstått med Guattaris abstrakte begrepsapparat, og for vårt vedkommende er det særlig begrepene «machine» (maskin) og «assemblage» (sammenkobling) som bør konkretiseres.¹⁰⁰ En maskin kan forstås som tilblivelsen av noe ved hjelp av interaksjonen mellom to eller flere deler (disse delene kan være mekaniske, sosiale, organiske osv.), mens en sammenkobling innebærer en form for organiserende aktivitet – ikke en struktur. For eksempel er en bok ikke bare en språklig meddelelse fra et menneske til et annet, men en kompleks sammenkobling av organiske (forfatterens og lesernes kropp), materielle (tastatur, pc, papir, blekk osv.) og sosiale (forlag, bokhandler, kritikerapparat osv.) maskiner. At kapitalismen har blitt maskinsentrisk fremfor logosentrisk, innebærer at samfunnets produksjon både av varer og av sosiale relasjoner forekommer i stadig mer komplekse nettverk av organiske, mekaniske, semiotiske, materielle og sosiale systemer. Skal vi kunne analysere hvordan vi lever innenfor den avanserte kapitalismen, må vi ifølge Lazzarato ta høyde for denne kompleksiteten som preger relasjonen mellom oss selv og våre omgivelser. Vi må for eksempel forstå at produksjonen av subjektivitet ikke kan lokaliseres utelukkende i mennesket, i relasjoner mellom mennesker, eller i relasjonen mellom mennesket og språket, men at den forekommer som distribuert gjennom de maskiner vi direkte og indirekte er i kontakt med.

Lazzaratos begrep om maskinsentrisk subjektivitetsproduksjon belyser viktige forhold ved det jeg til nå har omtalt som Faldbakkens utforskning av mediekulturen fra subjektets perspektiv. Både gjennom tekst–leser-relasjonen og gjennom de outrerte fiksjonsfigurene stiller Faldbakkens romantrilogi spørsmål ved hvordan vi lever, og ved hvilke mulighetsbetingelser vi har i en moderne mediekultur. Han viser gjennomgående frem den «kritiske kunstens»

¹⁰⁰ Knut Stene Johansen, som har oversatt flere av Deleuze og Guattaris bøker til norsk, bruker begrepet «oppstilling» som norsk oversettelse av filosofenes begrep «agencement», som også kan bety ««sammenføyning», «sammensetning», «sammenkjedning», «arrangement», «montering», «anordning», «funksjonalitet» og «konstruksjon»» (Stene-Johansen 2005: 16).

maktesløshet i å skulle trumfe repressiv toleranse med provokative strategier, men han viser også gjennomgående frem grunnen til denne maktesløsheten. Den avanserte kapitalismens sosiale produksjon er ikke lenger organisert primært i språklige og fornuftsmessige hierarkier. Mediekulturen er ikke en logosentrisk konstruksjon mot hvilken man kan mobilisere effektive og subversive motlogikker og motspråk. Den er organisert i informasjonsnettverk som unndrar seg direkte sosial kontroll (jf. *The Cocka Hola Company*). Dens maktstrukturer forhandles med evnen til å manipulere i egen favør de teknologiske, konseptuelle og sosiale relasjonene som allerede administrerer subjektets oppmerksomhet og begjær (jf. *Macht und Rebel*). Og den konkretiserer en posthuman tilstand hvor en sentral del av subjektivitetsproduksjonen foregår i samspill mellom mennesker og intelligente maskiner (jf. *Unfun*).

En annen politikk

Faldbakkens romaner artikulere en politikk som foregår bortenfor det parodiske og spektakulære spillet hvor subkultur og mainstream henholdsvis undergraver og inkorporerer hverandre. Som Tiziana Terranova skriver, er mediekulturens subjektiveringsmekanismer langt mer sofistikerte enn enkle posisjon/subversjon-motsetninger:

Rather than capital 'incorporating' from the outside the authentic fruits of the collective imagination, it seems more reasonable to think of cultural flows as originating within a field which is always and already capitalism. Incorporation is not about capital descending on authentic culture, but a more immanent process of channeling of collective labour (even as cultural labour) into monetary flows and its structuration within capitalist business practices (Terranova 2004: 80).

Kapitalismen kanalisere kollektivt arbeid inn i monetære strømmer som kan struktureres og utnyttes av diverse foretak. Det *arbeidet* som Terranova her snakker om, er arbeidsformer som gjerne ikke oppfattes som arbeid, som i stadig større grad er begjærstyrt, som involverer profesjonelt kreativt arbeid (journalistikk, kunst, grafisk design, programmering osv.), men også – og kanskje viktigst – amatørmessig mediebruk som «chat, real life stories, mailing list, amateur newsletters and so on» (Terranova 2004: 79). Dette er et biopolitisk anliggende som handler om hvordan den avanserte kapitalismen evner å administrere menneskers liv og lyster for å akkumulere penger, og *Skandinavisk misantropi* viser frem dette forholdet gjennom sin utforskning av mediekulturen.

Trådløs kommunikasjon mellom intelligente maskiner tillater en «gaveøkonomi» som gir Simpel en gratis telefon fordi det er lettere å akkumulere penger på hans egen produksjon av sosiale relasjoner. DESIREVOLUTION eksemplifiserer et immaterielt produksjonskretsløp som muliggjør en «proletarisering» av begjær, kunnskap og opprørstrang, og som reproducerer seg selv gjennom kontinuerlig utveksling av informasjon. Macht og Rebel infiltrerer Feiten i et kaotisk nettverk av sosiale, konseptuelle og medieteknologiske relasjoner som lar kommersielle aktører som T.S.I.V.A.G. og WEB CAM(BODIA) «proletarisere» hans politiske og pedofile begjær. *Unfun* eksemplifiserer hvordan lingvistisk kreativitet og liv gjennomsyres av matematiske beregninger skapt av kommersielle aktører: Romanens informasjonstilfang er en legering av forfatterens kreative kapasiteter og Googles algoritmer, dens karakterer får sine liv penetrert av buggen i Rapefruits programmeringsspråk, og deres død inntreffer som en realisering av Deathbox' algoritme.

Gjennom Faldbakkens romantrilogi blir det i økende grad klart at mediekulturens nye maktspråk ikke er spektakulære, men byråkratiske. De skrives ikke i bokstaver, men i tall. Disse språkene glitrer ikke som kulturell overbygning, men de *virker* som basis, som mediekulturens materielle infrastruktur. Lazzarato understreker dette poenget ved å sitere Pier Paolo Pasolini, som allerede på 60-tallet hevdet at «[t]he centers that create, work out, and unify language 'are no longer universities but private enterprises'» (Lazzarato 2010: 506). I dag har disse private selskapene navn som Microsoft, Apple og Google, og det språket de produserer, kalles naturligvis *software*:

Software controls the flight of a smart missile toward its target during war, adjusting its course during its flight. Software runs the warehouses and production lines of Amazon, Gap, Dell, and numerous other companies allowing them to assemble and dispatch material objects around the world, almost in no time. Software allows shops and supermarkets to automatically restock their shelves, as well as automatically determine which items should go on sale, for how much, and when and where in the store. Software, of course, is what organizes the Internet, routing email messages, delivering web pages from a server, switching network traffic, assigning IP addresses, and rendering web pages in a browser. The school and the hospital, the military base and the scientific laboratory, the airport and the city – all social, economic, and cultural systems of modern society – run on software. Software is the invisible glue that ties it all together. While various systems of modern society speak in different languages and have different goals, they all share the syntaxes of software: control statements “if/then” and “while/do”, operators and data types including characters and floating point numbers, data structures such as lists, and interface conventions encompassing menus and dialog boxes (Manovich 2013: 7–8).

Manovich artikulere i klartekst noen viktige konsekvenser av det Lazzarato kaller maskinsentrisk kapitalisme. Det senkapitalistiske samfunnets omsegripende bruk av software

i alle mulige styringssystemer er et godt eksempel på hvordan «assignifying semiotics» griper inn i våre daglige liv. På et mediegrensesnittnivå er Faldbakkens formoperasjoner i *Skandinavisk misantropi* et materielt eksempel på disse prosessene, da bøkene er skrevet i Word og de visuelle innslagene er designet i InDesign og Photoshop. Samtidig produserer disse formelle grepene en leseerfaring hvor det appelleres til leserens hyperoppmerksomhet, til informasjonsoverskudd og flermedial stimuli, til konseptuell assosiasjonsproduksjon, til skumming av lister, logoer og koder som bryter gjennom tekstoverflaten, og som er representativ for vår erfaring av mediekulturen generelt og av Internett spesielt.

Den dobbelheten som kan «høres» i «Google-professorens sukk», gjennomtrenger hele Faldbakkens romantrilogi. På den ene siden fremstår Faldbakken som en resignert misantrop hvis nihilisme motiveres av mistroen mot enhver kunstnerisk overskridelse, subversjon eller provokasjon. På den andre siden har vi å gjøre med en kunstner som gjennom sin praksis mobiliserer en omfattende utforskning av hvordan subjektiviteter produseres i en maskinsentrisk mediekultur. Det er innenfor disse rammene jeg har forsøkt å innfange bokskulpturens og trilogiens bruddestetikk. Faldbakkens «fortrenging av språk og rasjonalitet» (logos) har både en nihilistisk og en medieteoretisk horisont. Den første er parodisk, den andre er politisk. Den første fører med seg en situasjonistisk aggresjon mot samfunnets toleranselogikk. Den andre fører med seg en erkjennelse av at logosentriske forklaringsmodeller er utilstrekkelige for å gripe mediekulturen. Den første har avvisningen som strategi og sier nei til alt. Den andre er eksperimenterende i sine utprøvinger og intervensjoner i mediekulturens former og praksiser.

Kapittel 7

Massens transformasjon i *Black Screen* og *Black Screen Book*

Man skulle kanskje tro at en avhandling som tar for seg Faldbakkens kunst og litteratur fra et medieperspektiv, ville operere med et gjenkjennbart begrep om massen, forstått som en uniform størrelse som ser det samme til samme tid, og som passivt lar seg underholde av mediene. Vi finner denne massen i *The Cocka Hola Companys* siste kapittel, representert ved live-publikumets begeistrede akklamasjon av Simpels opprør: «JAAAA!». Men, allerede i *Macht und Rebel* er massebegrepet fra forrige års roman i ferd med å fragmenteres. Frank «Feiten» Leiderstams aksjon distribueres til (i alle fall) tre ulike masser: 1) byens forbrukere (når reklameindustrien bruker Feiten som motiv på 1800 plakater); 2) det internasjonale aktivistmiljøet (når Sören Martinsen distribuerer Feitens Hitler-tale til flere tusen meningsfeller rundt om i verden); og 3) de 67 000 brukerne av WEB CAM(BODIA)s Internett-tjeneste. Når *Unfun* avslutter trilogien seks år senere, finnes det ikke lenger noen masse å snakke om. Medieproblematikken i denne romanen dreier seg om hvordan det enkelte subjektet penetreres av en maskinell vekselbruk av mønster og tilfeldighet.

Er ikke massen lenger en naturlig del av en mediekulturanalyse? Eller kan det tenkes at massen, slik vi kjenner den, forsvinner eller transformeres utover på 00-tallet? Og i så fall, kan det tenkes at Faldbakkens arbeider registrerer dette fenomenet? I dette kapitlet ser jeg nærmere på Faldbakkens bidrag til La Biennale de Venezia 2005, installasjonen *Black Screen / Black Screen Book*. Jeg viser at dette verket problematiserer en transformasjon av massen i 00-tallets mediekultur. *Black Screen* og *Black Screen Book* omformulerer spørsmålet om massens passivisering til et spørsmål om subjektets deltakelse. Dette kan kanskje virke som et oppløftende bud på vår nåværende mediesituasjon, men hos Faldbakken handler denne deltakelsen om å vikles inn i relasjoner av antagonisme, manipulasjon og vold.

Selve verket *Black Screen/Black Screen Book* var en stedspesifikk installasjon. Den besto av en videoloop, *Black Screen*, som ble vist på en stor plasmaskjerm, og åtte stabler med bøker, *Black Screen Book*, som betrakterne kunne forsyne seg av. Faldbakken delte utstillingsplassen i den nordiske paviljongen med kunstnerparet Miriam Bäckström og Carsten Höller, og under

overskriften *Sharing Space Dividing Time*, ble de to uavhengige prosjektene stilt ut annenhver dag.



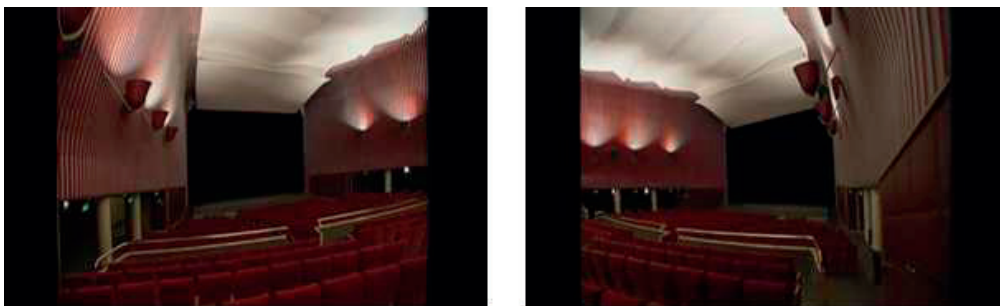
Black Screen/Black Screen Book 2005; DVD looped / book, 196 proof press, 4 colour print, dimensions variable ; unique / SOMFI 2005-008; courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo; photographer: Espen Rikter-Svendsen. La Biennale de Venezia 2005. Black Screen Book stablet på paller langs veggen. Black Screen vises på plasmaskjermen til venstre i bildet.

I kapitlets første del viser jeg at videoen *Black Screen* problematiserer overleverte begreper om massen, og at den antyder et nytt massebegrep i kjølvannet av en digitalteknologisk mediekultur. I kapitlets andre halvdel argumenterer jeg for at betrakteren legemliggjør denne nye massen, og at *Black Screen Book* poengterer dette både gjennom måten boken er installert på, og gjennom dens tekst- og bildeinnhold. I tillegg til over hundre bilder fra film, tv og Internett inneholder boken tre intervjuetekster, «HA-HA! (On Entertainment)», «THUD! (On Violence)» og «NO! (On Negation)», som organiserer materialet etter temaene underholdning, vold og negasjon. Til slutt i kapitlet går jeg nærmere inn på teksten «THUD! (On Violence)» for å vise at den belyser et aspekt av semiotisk vold som er betegnende for massens transformasjon i 00-tallets mediekultur og for hvordan Faldbakken opererer som kunstner i denne mediekulturen.

Mediekultur og kunsthistorie i *Black Screen*

Black Screen består av ett enkelt klipp hvor et håndholdt kamera beveger seg inn i og gjennom storsalen ved Klingenberg kino i Oslo. Kameraet går opp noen trappeavsatser før det

vendes mot venstre og viser et sort kinolerret for enden av salen. Fokus holdes mot det sorte lerretet mens kameraet manøvreres sakte på tvers gjennom salen, mellom setene og mot trappene på motsatt side. Det sorte lerretet kontrasteres av den opplyste kinosalen, av det hvite taket og av radene med røde seterygger. Vel over på andre siden går kameraet ned noen trapperader før det vendes vekk fra lerretet og mot utgangen til høyre for kameraøyet. Sekvensen varer i femti sekunder.



*Black Screen.
Skjermbilder fra videoen.*

Det første vi skal legge merke til, er videoens lys–mørke-kontrast. Kinosalen er opplyst mens lerretet er sort, altså stikk motsatt av hvordan en kinosal vanligvis fungerer som fremvisningsteknologi. I den nordiske paviljongens utstillingskatalog skriver Jennifer Allen at denne reverserte lys–mørke-relasjonen fremhever arkitekturen i rommet:

In this reversal, the architecture that surrounds the movies becomes a physical space with palpable dimensions and decorations. Faldbakken filmed inside the Klingenberg in Oslo; the grand hall, which opened in 1938 and holds over one thousand seats, is one of the city's oldest and biggest cinemas. While looking at the void, the guide [holding the camera] reveals everything added to the screen at a moment when cinema was in its infancy and still competed with theatre. Marking this rivalry, the Klingenberg puts its screen on a stage; the functional slope of the seating is mirrored in the curves of the ceiling, enveloping the audience as a uniform mass; the striped walls reflect the straight rows, if not the equality of every seat and spectator. These elements – citing the theatre while eliminating its seating hierarchy – are both necessary and superfluous, a visible and an invisible architecture that embellishes the screen, as a golden frame esteems the canvas (Allen 2005).

Allens påstand om at Klingenberg vitner om kinoens spede begynnelse, er nok noe forhastet. Norges første kino åpnet i 1904, i 1911 hadde landet 150 kinoer, og i 1914 fantes det 26 kinoer bare i Kristiania (Bastiansen og Dahl 2008: 199–201). Lesningen til Allen er imidlertid interessant av andre grunner. Hun leser en slags tveegget kritikk av massesamfunnet ut av Faldbakkens video. På den ene siden hevder kunstkribenten at interiøret i kinosalen omslutter

det uniforme publikum, som om stolradene i rommet forteller om kinomediets passiviserende mekanismer. Her øyner vi Faldbakkens affinitet til Situasjonistenes mediekritikk, og ikke minst inviterer det sorte lerretet oss til en refleksjon over Guy Debords film uten bilder, *Hurlements en faveur de Sade* (1952). På den andre siden ser imidlertid Allen interiørets nivellering av ethvert sete og enhver betrakter som en egalitær negasjon av teaterets tradisjonelle og hierarkiske seteanordning. Slik blir *Black Screen* – i Allens lesning – en slags forhandler mellom to mediekritiske posisjoner, mellom forestillingen om massemedier som nivellerende og massemedier som sosialt utjevne.

Guy Debords *Hurlements en faveur de Sade* utgjør en av flere mulige referanser i Faldbakkens *Black Screen*.¹⁰¹ Franskmannens film veksler mellom sekvenser av hvitt lerret akkompagnert av et lydspor hvor fem stemmer fører en fragmentarisk dialog, og sekvenser av sort lerret uten lyd. Av filmens totalt 80 minutter er kun 20 belagt med lyd, mens resten er sort stillhet. Da filmen hadde premiere ved Musée de l'Homme i Paris, ble den stoppet etter 20 minutter. Publikum var rasende, de følte seg snytt (Marcus 2009: 308–312). For situasjonisten Debord var prosjektet vellykket: Hans negasjon av bildet førte til aktivering av det publikum han mente var passivisert av bildesamfunnet. Faldbakkens sorte skjerm målbærer et visst ekko fra filmklubben i Musée de l'Homme, men det er ikke dermed sagt at *Black Screen* adopterer den situasjonistiske verdensanskuelsen. Den opplyste kinosalen på Klingenberg setter spørsmålsteget ved publikums rolle. Men av dette følger ikke nødvendigvis forestillingen om at publikum er en uniform masse, eller «hver stol og tilskuers likhet». Allen glemmer å kommentere et vesentlig aspekt ved Faldbakkens video: Storsalen i Klingenberg kino er tom.

Debords prosjekt var en film uten bilder vist for et overraskende stort publikum.¹⁰² Faldbakkens verk er en video av et kinolerret uten bilder i en tom sal. I den grad *Black Screen* tematiserer kinoens massepublikum, er det denne massens fravær som gjør seg gjeldende. Og det sorte lerretets eneste betraktere er de som måtte stoppe opp ved plasmaskjermen i den nordiske paviljongen ved Venezia-biennalen i 2005. Dermed ser det ut til å være biennalens

¹⁰¹ De sorte maleriene til kunstnere som Kazimir Malevich, Ad Reinhardt og Frank Stella kan alle tenkes som mulige intertekster til *Black Screen*. Videoens konseptualisering av kinofilmen, og ikke minst av massen, gjør at jeg anser Debord som det mest nærliggende referansepunktet i dette underkapitlet.

¹⁰² Da the Institute of Contemporary Arts i London skulle vise *Hurlements* i 1957, utstedte de en advarsel om at filmen hadde ført til opptøyer i Paris, og at institusjonen ikke kunne holdes ansvarlig dersom noen skulle føle seg støtt. Naturligvis ble filmen en publikumsmagnet: «The ICA couldn't have sold more tickets with a sex film starring Princess Margaret» (Marcus 2009: 308).

kunstpublikum som er dette verkets tematiserte masse. Denne mekanismen hos Faldbakken burde nå være kjent: Betrakteren gjøres til verkets gjenstand, og som lesere må vi spørre hva slags sosialt grensesnitt det er verket produserer. Hvilken status har man som inkludert i dette verket? Spørsmålet lar seg ikke umiddelbart besvare, for *Black Screen* er uløselig knyttet til *Black Screen Book*, som ligger stablet på åtte paller bak betrakteren, eller som hun allerede har forsynt seg av og står og blar i mens videoloopen ruller og går i øyekroken.

Black Screens sosiale grensesnitt antar nærmest tablåets form, hvor betrakteren som står foran skjermen, inngår i stiliseringen av et mediehistorisk paradigmeskifte. I lettrist-journalen *Ion* (1952) annonserte Debord at hans kommende «verk» ville avvikle kinofilmen som sådan (Marcus 2009: 306). Mens *Hurlements en faveur de Sade* innfridde profetien på et formelt nivå (gjennom negasjonen av lyd og bilde), gir Faldbakkens *Black Screen* forestillingen om kinofilmens avvikling et langt mer konkret og historisk adekvat uttrykk. Verkets tittel henviser nemlig ikke bare til kunsthistorien, men også til begrepet «Black Screen of Death». Black screen, eller black screen of death, er en vanlig betegnelse på den sorte feilmeldingsskjermen som inntreffer når et operativsystem (for eksempel Windows) rammes av en kritisk systemsvikt.¹⁰³ Men *Black Screens* kobling til det digitale er ikke bare av begrepsmessig art. Den sorte firkanten er nemlig en digital animasjon som er lagt over kinolerretet i etterkant av selve filmingen. Slik genererer videoen et konseptuelt grensesnitt mellom kunsthistoriske referanser (Debord, Malevich, Reinhardt, Stella) og den digitale mediekulturens operativsystemer.¹⁰⁴

Faldbakkens videoarbeid kan dermed sees på som en ironisk kommentar til Debords innvarsling av filmens død: Allerede på slutten av 90-tallet eksperimenterte Hollywood med digital kinodistribusjon, og utover på 2000-tallet byttet stadig flere kinosaler ut 35mm-

¹⁰³ For hverdagslige Internettfraser, og det jeg i kapittel fem omtalte som Internettvisdom, er Wikipedia etter mine begreper den mest fornuftige kilden: «The **black screen of death** (KSOD or BLSOD) is the black error screen displayed by some operating systems after encountering a critical system error which can cause the system to shut down» (Wikipedia 2013a). I dette kapitlet har jeg i alt tre referanser til det brukerstyrte nettleksikonet (black screen of death, John Wayne Gacy og Anarchy Online). I alle tre tilfellene mener jeg det er et poeng i seg selv at lesningene baserer seg på informasjonen om disse oppslagene, *slik den foreligger på Internett*, ettersom hensikten er å synliggjøre hvordan Faldbakkens arbeider tar opp i seg, intervensjoner i og kommenterer mediekulturen.

¹⁰⁴ Den sorte firkanten refererer også til anarkismens sorte flagg, noe jeg vil komme tilbake til nedenfor.

filmrullen med harddisken (Manovich 2001: 289).¹⁰⁵ Det bevegelige bildet som siden kinoens fødsel har vært en projisering av 24 diskrete bilder i sekundet, blir i den digitale tidsalder til et grensesnitt hvor binærkode realiseres i sansbart uttrykk. *Black Screen* registrerer med andre ord et pågående medieteknologisk paradigmeskifte ved å iscenesette filmens død og den digitale kinoens komme. Mer enn en situasjonistisk massekritikk, hvor massen passiviseres, nivelleres og kontrolleres av underholdningsindustriens fordummende bildestrøm, påpeker verket *tapet* av en uniform «masse». Massen, slik Debord tenkte seg den, er borte. Kinosalen er tom. Tilbake står relasjonen mellom subjektet og det digitale mediegrensesnittet.

Et nytt massebegrep

Black Screen utfordrer oss til å tenke massen på en annen måte. Kanskje er ikke lenger den mørklagte kinosalen, hvor betrakterne drømmer seg vekk i en spektakulært projisert verden, den beste modellen for å gripe massesamfunnet. Tiziana Terranova understreker at det gir lite mening i en global mediekultur å forstå massen som en stor gruppe mennesker som ser det samme til samme tid, og som dermed blir frarøvet det sanne og det autentiske på grunn av bildestrømmens evne til å implementere falsk bevissthet i befolkningen. Massemediene har på ingen måte forsvunnet, og deres manipulerende kapasiteter har neppe opphørt å eksistere, men de inngår i dag i et fragmentert og stadig mer omfattende nettverk av kommunikasjonssystemer. Dette nødvendiggjør en justering av vårt begrep om massen (Terranova 2004: 144).

Terranova hevder at *massen* i den moderne mediekulturen ikke kan lokaliseres i noe bestemt sosialt segment, eller i noen kollektiv bevissthet, men at den snarere gir seg til kjenne som en bestemt relasjon til bildet:

The notion of the mass implies a kind of distracted perception, of the kind, for example, that Walter Benjamin associated with architecture and the age of mechanical reproduction. The mass, that is, represents not so much a sociological perspective that identifies with a specific class or class composition, as a relationship with the image. By all accounts, the relationship to the image that is expressed by the mass is one of fascination, that is a perception that deprives images of fixed qualities in order to amplify their intensities. Images are not so much decoded for meaning as consumed,

¹⁰⁵ Digitaliseringen av norske kinoer var fullført i 2011, men allerede i 2002 fikk enkelte av landets kinosaler utstyr for digitale visninger i såkalt 2K-format (Christensen 2006).

that is absorbed and relayed. What the mass perceives in the image is its excess power of holding the gaze in fascination (Terranova 2004: 140).

I en global mediekultur er *massen* fragmentert i kulturer og subkulturer, nisjer og mikronisjer. De bildene vi omgås, er stort sett tatt ut av sin opprinnelige sosiale kontekst og satt inn i nye kontekster, hvilket kontinuerlig produserer nye meningsammenhenger. Det som forener mediekulturens høyst segmenterte kulturer og subkulturer til en masse, er ifølge Terranova ikke at mediene underlegger virkeligheten et «meningsfullt» slør av usannhet som alle forledes til å tro på, men at vi alle forholder oss til en strøm av bilder som virker på oss med ulik grad av intensitet.

Relasjonen mellom mediene og massen, hevder Terranova, handler ikke primært om mening, men om affekt. Hun oppfordrer oss derfor til ikke å tenke massens politikk gjennom vante forestillinger om illusjon og bedrag, men snarere gjennom det hun kaller

the tactical and strategic deployment of the *power of affection* of images as such. It is no longer a matter of truth and appearance, or even of the alienating power of the spectacle as 'opium of the masses', but of images as *bioweapons*, let loose into the informational ecology with a mission to infect (Terranova 2004: 142).

Gjennom taktisk bruk av bildenes affektive kraft kan bilder bli til biovåpen, hevder Terranova. Poenget hennes er ganske enkelt at bilder er en maktfaktor for aktører som er i stand til å bruke dem strategisk, og at mediekulturen er full av aktører som av ulike grunner ønsker å kanalisere og fange våre kognitive og kroppslige kapasiteter ved bruk av bilder. De store TV-kanalene ønsker for eksempel at vi skal bruke mer tid på kanalenes nettsider, slik at de kan øke profitten på den reklameplassen de selger der. Derfor avrundes i dag de fleste nyhetssendinger med fascinerende bilder som reklamerer for innholdet på kanalenes nettsider. Dette er en type bildebruk som kun dreier seg om intensitet og effekt; bildet har sjelden reell nyhetsverdi, men skal få oss til å rette oppmerksomheten mot, og bruke tid på, en kommersiell nett-tjeneste. Terranovas argument er at vi ikke kan forstå politisk kommunikasjon utelukkende som forsøk på fornuftsmessig overbevisning (logos), men at mediekulturens politikk også utspilles som en kamp, hvor bilder med ulik grad av intensitet «kjemper» om subjektets oppmerksomhet.

Terranovas begrep om massen forener på den ene siden en affektiv kvalitet ved bilder som dreier seg om deres evne til å oppfange og holde på menneskers oppmerksomhet. På den andre siden understreker hun hvor differensiert denne massen er i kulturer og subkulturer,

hvilket gjør at bilder kanaliseres og mottas på svært forskjellige måter i ulike segmenter av mediekulturen: «We are not living, that is, in a pure mass culture, but in a configuration of communication where a pure mass perception clashes and interacts with a fractured and microsegmented informational milieu» (Terranova 2004: 144). Det er en slik situasjon Faldbakkens verk intervenserer i. Massen er ikke lenger å finne paralysert i kinomørket, men segmentert i myriader av subkulturer. Mediekulturen formidler ingen illusjon av helhet – slik kinofilmen får 24 bilder i sekundet til å illudere sammenheng, bevegelse, kontinuitet – men en strøm av uensartede bilder som brytes mot hverandre, og som kanaliseres mot forskjellige brukersegmenter. *Black Screen* registrerer et behov for en justering av overleverte begreper om massemedier. Ikke bare er kinosalen opplyst og massen forsvunnet, men også bildets materialitet er grunnleggende forandret. Bildet er ikke en visuell projeksjon, men en digital produksjon. Og akkurat som med publikum har kinoens bilder forflyttet seg ut av kinosalen. Bildene finner vi i *Black Screen Book*, hvor Faldbakken passende nok har valgt å rekontekstualisere et knippe filmbilder sammen med andre bilder hentet fra Internett.

Mediekultur og kunsthistorie i *Black Screen Book*

Black Screen Book var en installasjon hvor 5000 betonggrå bøker var stablet på åtte paller langs en vegg. Som i *Untitled (Book Sculpture)* befinner verkets mediegrensesnitt seg i en brytning mellom skulptur og bok, og denne brytningen er uløselig relatert til et konseptuelt grensesnitt mellom to velkjente kunsthistoriske referansepunkter, nemlig minimalismens skulptur og den såkalt relasjonelle kunstens intersubjektive gest. Begge er kunsthistoriske praksiser som har søkt å utforske relasjonen mellom verk og betrakter.

Som nevnt ser bokstablene på avstand ut som appropriasjoner av Donald Judds aluminiumsbokser, og de henviser således til den minimale kunsten som på 60-tallet opponerte mot den abstrakte ekspresjonismens verkinterne estetikk. Amerikanske kunstnere som Judd, Robert Morris og Tony Smith investerte i et tilsynelatende paradoks: En ekstrem formalisme skulle oppløse de forestillingene om verkinterne relasjoner, som formalismen bygget på. Judds kuber eller Morris' søyler har ingen komplekse formrelasjoner som krever betrakterens konsentrasjon. De kan oppfattes umiddelbart og fremhever snarere betrakterens persepsjon – og, ikke minst, betraktningens *situasjon*, dens tid og rom. Minimalismen forflyttet så å si kunstverkets essens fra verket selv til den konkrete situasjonen som omgir

møtet mellom verk og betrakter. Verkene skulle bevisstgjøre betrakteren som betrakter. Dermed representerte den et kraftig brudd med det formalistiske kunstregimet som preget den amerikanske etterkrigstidens høymodernisme.¹⁰⁶

Faldbakken konfronterer imidlertid det minimale kunstobjektets helhetlige gestalt med en impuls som viser til såkalt relasjonell kunst. Ifølge Nicolas Bourriauds toneangivende essaysamling *Relasjonell estetikk* preges sentrale kunstnerskap på 90-tallet av at kunstneren fokuserer «mer og mer på de forholdene som arbeidene hennes skaper blant publikum, eller på oppfinnelsen av ulike sosialitetsmodeller» (Bourriaud 2007: 38).¹⁰⁷ Det at betrakteren står fritt til å forsyne seg av bøkene i *Black Screen Book*, minner særlig om de prosessorienterte arbeidene til amerikanske Felix Gonzales-Torres (1957–1996), som gjerne besto av hauger med sukkertøy, men også stabler av plakater eller andre trykksaker, alt tilgjengelig for betrakteren under utstillingens gang. Bourriaud skriver om disse arbeidene at

[b]etrakteren har her en viktig rolle, fordi det er hennes samhandling med verkene som avgjør utstillingens struktur. Betrakteren konfronteres med innretninger som krever avgjørelser, for eksempel kan betrakteren i møte med Gonzales-Torres' *Stacks* og hauger med sukkertøy, ta med seg en del av verket (et drops, et skriv). Men, haugene med skriv og sukkertøy ville rett og slett ha forsvunnet hvis betrakterne utøvde retten til å ta. Kunstneren appellerer til betrakterens ansvarsfølelse, den besøkende skal skjønne at hennes handling er med på å oppløse verket. Hvordan skal man forholde seg til et verk som deler ut seg selv samtidig som det ønsker å beholde sin struktur? (Bourriaud 2007: 54–55).

Der hvor minimalismens bestrebelse på ren og helhetlig form var et forsøk på å appellere til betrakterens persepsjon ved å rydde meningen ut av verkkategorien, etablerer den relasjonelle

¹⁰⁶ Michael Fried, som mente at et modernistisk verk som sådan kjennetegnes ved dets mediumspeifikke, formelle autonomi, avviste minimalisme som en praksis som grenset til teateret: «Literalist [Minimalist] sensibility is theatrical because, to begin with, it is concerned with the actual circumstances in which the beholder encounters literalist work» (Fried 2008: 125). For Fried sto teateret i motsetning til de andre kunstartene fordi det eksisterte for betrakteren på en måte som den autonome poesien, malerkunsten eller musikken ikke gjorde: «For theater *has* an audience – it *exists for* one – in a way the other arts do not; in fact, this more than anything else is what modernist sensibility finds intolerable in theatre generally» (Fried 2008: 140). Minimalismen passet altså ikke inn i et høymodernistisk regime, hvor verket skulle være selvtilstrekkelig. Frieds artikkel «Art and Objecthood» er ifølge Hal Foster en svært viktig del av minimalismens kunsthistoriske bedrift, fordi Fried her «exposes the disciplinary basis of his formalist aesthetics» (Foster 1996: 54). Minimalismen legemliggjør avantgardens gjenkomst på 60-tallet, hevder Foster, og dette utgjorde en reell trussel mot den autonomiestetikken som Fried sto for. «The Crux of Minimalism», minimalismens avgjørende punkt, var at den gjennom en rendyrket formalisme maktet å fremvise at høymodernismens forestillinger om kunstens formelle autonomi var institusjonelt betinget. Dermed initierer minimalismen ifølge Foster den institusjonskritikken som skulle prege kunsten i tiårene som fulgte.

¹⁰⁷ Det kan bemerkes at den formen for interaktivitet som Bourriaud knytter til 90-tallet, har vært høyst tilstedeværende fra 60-tallet og fremover. Minimalismen er nettopp et eksempel på dette.

kunsten ifølge Bourriaud en meningsfull intersubjektivitet ved å appellere til betrakterens fornuft. Både den minimale og den relasjonelle impulsen gjør det klart at *Black Screen Book* er et verk som ønsker å utforske betrakteren. Faldbakken har imidlertid latt disse impulsene møtes i et konseptuelt grensesnitt som kompliserer begges bud på verk-betrakter-relasjonen.

Black Screen Book kompliserer minimalismens «rene persepsjon» ved at verket er foranderlig, oppstykket i deler og rikt på bilder som bidrar til et nærmest u håndterlig betydningsoverskudd. Samtidig er bildematerialet av en karakter som problematiserer det Bourriaud forstår som den relasjonelle kunstens fornuftsappell. Det slående ved bildestrømmen i *Black Screen Book* er i hvor *liten* grad den anmoder om meningsfull intersubjektivitet. Bildene er tatt ut av sine meningssammenhenger, og betrakteren erfarer bildene som en informasjonsstrøm av mer og mindre virkningsfulle elementer. På den ene siden kan vi dermed si at *Black Screen Book* viderefører minimalismens og den relasjonelle kunstens interesse for det betraktende subjektet. På den andre siden gjør verket det klart at dette subjektet er historisk situert i 00-tallets mediekultur, og følgelig virvles de kunsthistoriske referansene opp i en informasjonsstrøm – nærmest som vilkårlig dekor – hvor navn som Judd, Gonzales-Torres, Debord, Malevich, Stella og Reinhardt manes frem og blandes sammen med de øvrige og uensartede tekst- og bildefragmentene i *Black Screen Book*.

Et moodboard for subjektivitet?

Den grå boken, *Black Screen Book*, er gitt sjangerbetegnelsen «a mood board». Som Allen skriver, har et moodboard ingen narrativ funksjon, men er en collageteknikk hvor tekst, bilder og objekter monteres sammen for å visualisere en idé om et produkt som ennå ikke er laget. Teknikken brukes gjerne av film- og reklamefolk i produktutviklingsfasen. Allen understreker at Faldbakkens bok inneholder nok filmscener til å fylle det tomme lerretet i *Black Screen*, men at de fragmenterte bildene og tekstfragmentene fører moodboardet nærmere reklamens enn filmens språk (Allen 2005). Hun mener collagen mimer reklamens drømmeaktige uttrykk, men at den tilbyr en grad av fortolkningsmessig åpenhet som gjør at den frir seg fra reklamens logikk:

Instead of translating scripted words into filmed sequences, Faldbakken opens up a creative space of emotional associations, grounded only by his semi-fictional interviews with a

diehard French anarchist, the film directors Tony and Ridley Scott and a Norwegian convict. The discontinuity of his images and texts - like a dream's displacements and condensations - increases the possibility for associations. While exposing the dreamy suggestiveness of advertising, Faldbakken mimics its tendency to mix entertainment with voyeurism, exposure with excitement. [...] By giving away five thousand copies, Faldbakken allows readers to make their own associations - free from advertising - and gives them a chance to work through a rich and detailed cultural heritage, acquired through mere recognition. In this public collection [...] the artist is no longer a producer but a point of distribution; the art work, however material, is not an object but an interaction. In these exchanges, spectators become users who add as much as they can gain (Allen 2005).

Allens lesning gir et godt utgangspunkt for videre utforsking av *Black Screen* og *Black Screen Book*. Hun viser at de to arbeidene må sees i relasjon til hverandre, at bildematerialet i boken produserer følelsesmessige assosiasjoner mer enn meningsfulle filmsekvenser, og at betrakterens interaksjon må forstås som en viktig del av verket. Imidlertid ser Allen ut til å ta for gitt at den sosiale relasjonen som Faldbakken initierer ved å la publikum forsyne seg av bokstablene, utløser et slags fritak fra kapitalismens mekanismer (free from advertising). Det er som om verkets interaktive karakter er noe som negerer kapitalismen i seg selv, i Allens lesning. Men interaktivitet, prosessualitet og sosiale relasjoner er ikke forbeholdt kunsten. Tvert imot utgjør de noen av de viktigste mekanismene i mediekulturens kapitalistiske produksjonssyklus. Ved å ikke ta dette forholdet i betraktning går Allen glipp av et vesentlig aspekt ved *Black Screen* og *Black Screen Book*.

Forholdet mellom kunst og reklame tematiseres i *Black Screen Book*, nærmere bestemt i teksten «Ha-Ha! On Entertainment».¹⁰⁸ Her forteller filmskaperen Tony Scott at han var kunstmaler på 60-tallet, før han ble med i sin brors reklame- og filmproduksjonsselskap, *Ridley Scott Associates*. Tony skal ha prøvd seg både på halvfigurasjon og abstrakt ekspressjonisme før han endte opp med å lage monokrome malerier: «Det gikk opp for meg at ensfargede bilder var min greie. (Latter.) Ikke som bilde men som... handling, kanskje. Eller holdning. Å stå og male ensfargede flater er mer enn noe annet en *påstand*» (Faldbakken 2005a: 19).¹⁰⁹ Her knyttes en av verdens mest suksessrike reklame- og underholdningsfilmskaperere til den historiske kunstscenen som Faldbakken stadig griper

¹⁰⁸ Tekstene i *Black Screen Book* er på engelsk, men i *Snort stories* (2005) er de å finne på norsk. Av hensyn til tekstflyt og med tanke på at avhandlingen er skrevet på norsk, har jeg valgt å sitere fra de norske versjonene i brødteksten, mens de engelske versjonene plasseres i fotnotene.

¹⁰⁹ De engelske sitatene gjengis uten linjeskift av plasshensyn: «It became clear for me that monochrome pictures were my thing. (Laughs.) Not as pictures but ... as actions maybe. Or attitudes. To stand there and paint a monochrome surface is above all else a statement» (Faldbakken 2005b: 50).

tilbake til, nemlig den amerikanske neo-avantgarden på 60-tallet. Overgangen fra Ab-Ex til en type maleri som først og fremst manifesterer handling, holdning og påstand, er symptomatisk for de strømningene og motsetningene som på 60-tallet førte fra abstrakt ekspresjonisme via minimalisme, til konseptkunstens idébaserte kunstbegrep.¹¹⁰

Tony forteller at overgangen fra idébasert kunst til reklame var friksjonsløs, hvilket er langt mindre paradoksalt enn han selv hevder i intervjuet. For eksempel har Alexander Alberro vist at «avmaterialiseringen» av kunsten ikke skjer som en tilbaketrekning fra vareøkonomien, slik den ofte fremstilles, men at den tar opp i seg, intervenserer i og artikuleres sammen med 60-tallets informatiserte økonomi, nærmere bestemt reklamespråket. Selve innbegrepet for dette sammenfallet finner Alberro hos kunstneren og skribenten Joseph Kosuth. Minimalismen hadde startet en prosess som drev kunstens essens ut av selve verket, og her fant Kosuth et potensial til ytterligere å radikaliserer kunstbegrepet. Han proklamerte et rent idébasert kunstbegrep, hvor verket strengt tatt ikke behøvde å materialiseres ettersom kunst for Kosuth var ensbetydende med *idéen* kunst (Alberro 2003: 39). Som en del av sin konseptuelle kunstpraksis utviklet Kosuth strategier for bygging av seg selv som merkevare, helt i tråd med tidens reklamespråk.¹¹¹ Kunstens og varens avmaterialisering har med andre ord lenge vært nært forbundet til hverandre i den neoavantgardistiske tradisjonen som Faldbakken refererer til.

Vi bør derfor ikke ta for gitt at et kunstverks interaktive kvaliteter er noe som i seg selv motsier, eller frigjør betrakteren fra, reklamens eller kapitalismens logikk. I tilfellet Faldbakken ser operasjonene hans snarere ut til å reproducere og utsette betrakteren for en kapitalistisk logikk på høygir, hvor «nei» selger like godt som «ja» gjennom stadig mer raffinerte salgsstrategier. Dette illustreres ved et av de første oppslagene i *Black Screen Book*, hvor den ene av to helsorte boksider har fått påklistret logoen til det nettbaserte pc-spillet *Anarchy Online*:

¹¹⁰ Se for eksempel Fosters «The Crux of Minimalism» (1996) for en beskrivelse av denne bevegelsen.

¹¹¹ Kosuths idébaserte arbeider, for eksempel hans serier med hvite ordboksdefinisjoner på sort bakgrunn, solgte seg ikke selv, men behøvde et reklameapparat: «The similarities between Kosuth's new artistic strategy and modern advertising were extraordinary. Just as a newly released variety of dishwashing liquid required a brand name complete with an advertising campaign presenting not just information about the product (since it is more or less the same as others) but a series of intertextual connotations to generate additional value and desirability, so a new art for Kosuth also required a publicity campaign. Along with promoting the product, the campaign included rich overtones about the career, creativity, future – in short, the image – of the artist» (Alberro 2003: 42).



Bildeeksempel fra *Black Screen Book*.
Anarchy Onlines logo i nedre hjørne av to sorte boksider.

Oppslaget utgjør et konseptuelt grensesnitt mellom anarki og underholdning som problematiserer den rabiate anarkisten Seymore Snuffs uttalelser i teksten «No! On Negation».¹¹² Snuff finner en form for ren negasjon i anarkiet, i det sorte flagget og i dataspillet. Han mener nemlig at spillindustriens evne til å produsere virkelighetserstatninger er «paralyserende og ikke-produktiv», og at dataspill som sådan åpner for «[d]en absolutte negasjon overbragt på en *smoothest* mulig måte (Faldbakken 2005a: 48–49).¹¹³ Her faller imidlertid Snuff inn i rekken av Faldbakken-karakterer hvis hang til opprør gjør dem blinde overfor subjektiveringsmekanismer i mediekulturen.

Pc-spillende mennesker er ikke nødvendigvis «ikke-produktive» bare fordi de underholdes av det de gjør. Flere teoretikere har påpekt hvordan arbeid preget av begjær og kreativitet blir stadig mer vanlig i den avanserte kapitalismens immaterielle produksjonssyklus, og *Anarchy Online* er nettopp et eksempel på dette.¹¹⁴ To uker før spillet offisielt ble lansert i 2001, ble en betaversjon tilbudt til og lastet ned av hundre tusen spillere, som ved å spille betaversjonen hjalp selskapet med å identifisere programmeringsfeil og andre problemer (Wikipedia 2013c). I dag kan du velge å spille gratisversjoner av spillet, en løsning som muliggjøres av «in-game advertising», eller du kan abonnere ved å oppgi personopplysninger og kredittkortnummer. Uansett hvilken betalingsløsning du velger, er dette et spill som er basert på de sosiale relasjonene som bygges inne i en fiktiv spillverden befolket både av menneskestyrte og

¹¹² Ordspillet er interessant, «see more snuff», og går i dialog med Machts programmering av en digital video jukebox som lager musikkvideoer av snuff-filmer på Internett.

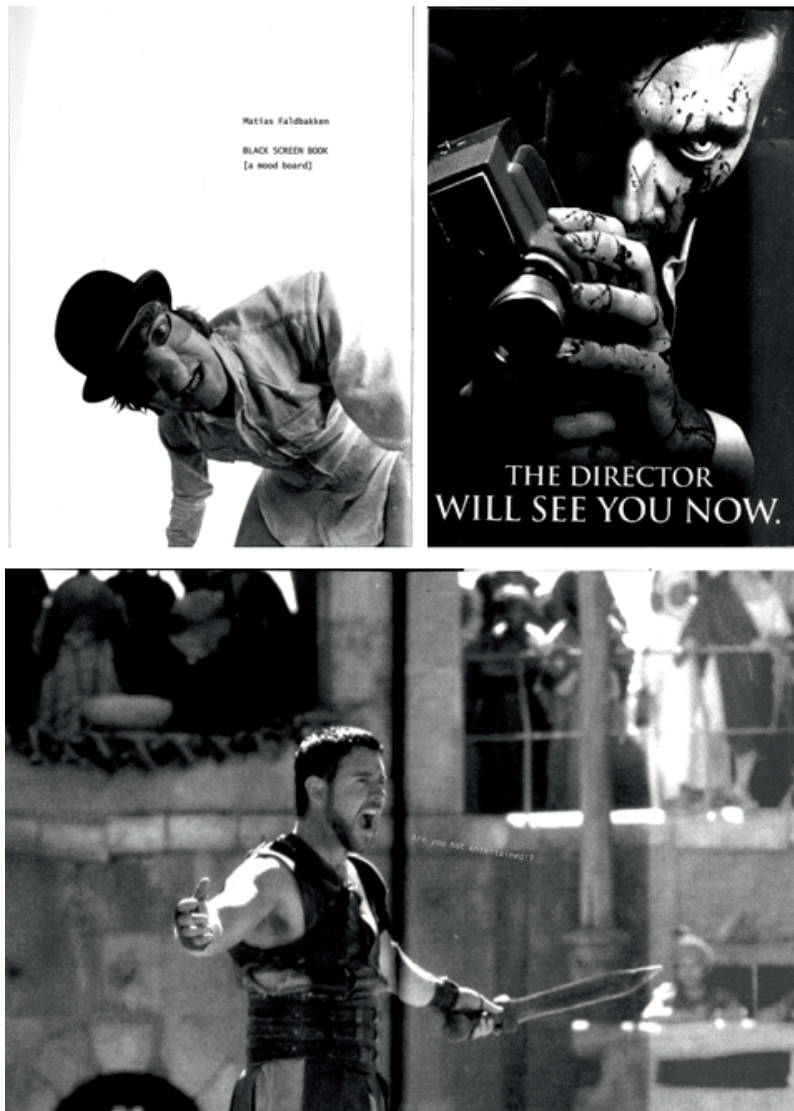
¹¹³ «Absolute negation delivered in the *smoothest* possible way» (Faldbakken 2005b: 175).

¹¹⁴ Om immaterielt arbeid, se Lazzarato (1996), Hardt og Negri (2000) og Terranova (2004).

datamaskinstyrte karakterer. Som spiller er du med andre ord en arbeider, du er produktiv, du er med på å bygge den sosiale infrastrukturen til et kommersielt selskap.

Men dersom *Black Screen Book* er et moodboard, en visualisering av et produkt som ennå ikke er realisert, bør vi spørre oss hva slags produkt det er snakk om? Jeg leser dette moodboardet som en visualisering av en form for subjektivitet som artikuleres i relasjonene mellom verkets mediegrensesnitt, konseptuelle grensesnitt og sosiale grensesnitt. Bokens mediegrensesnitt er et lappeteppes av tekst og bilde som bærer Google-professorens avtrykk. Både «HA-HA! On Entertainment» og «No! On negation» er klippet og limet fra intervjuer med Scott-brødrene og diverse anarkistsider på Internett. I så måte korresponderer tekstene med det seleksjonsprinsippet som ligger til grunn for de spredte bildene som er å finne i *Black Screen Book* for øvrig. Klipp og lim-praksisen produserer et mylder av konseptuelle grensesnitt mellom kunst, underholdning, anarki, negasjon, vold, nyheter, historie, samtid, fiksjon og virkelighet. Verkets sosiale grensesnitt produserer en deltakende betrakter (vi inviteres til å forsyne oss av bøkene og dermed bidra i verkets utforming) som konfronteres med en antagonistisk brytning av tekst og bilder som «kjemper» om hennes oppmerksomhet.

Flere av bildene i *Black Screen Book* er voldsscener fra underholdningsfilmer, og de bildene man umiddelbart stopper opp ved, er nærmest aggressivt henvendt mot betrakteren. Allerede på tittelbladet blir vi stirret på av Alex fra *A Clockwork Orange*. Noen få sider senere retter en djevlesk skikkelse et kamera mot oss under overskriften «The Director Will See You Now», før Russel Crowe konfronterer oss med sin ikoniske metakommentar fra Ridley Scotts *Gladiator*: «Are you not entertained?!»:



Bildeeksempel fra *Black Screen Book*.
Oppe fra venstre: Alex fra *A Clockwork Orange* og «*The Director*» fra *Universal Studios Halloween Horror Nights*. Under: Russel Crowe som gladiatoren Maximus fra *Ridley Scotts Gladiator*.

Den blodstenkte gladiatorens utrop treffer betrakteren for alvor idet vi kommer over bilder som knytter virkelig vold til et underholdningsaspekt. Et bilde viser en bakkbundet mann som er henrettet ved henging fra en heisekran foran en stor mengde tilskuere. Et annet viser den allerede omtalte videoskulpturen fra Kabul, et spektakulært monument over Talibans voldelige underholdningssensur.

Ambivalensen mellom vold og underholdning gir seg også til kjenne i relasjonen mellom b-filmtittelen *Killer Klowns*, som Faldbakken har klippet inn mot slutten av boken, og bildet av seriemorderen John Wayne Gacy som poserer i klovnedrakt. Gacy ble henrettet i 1994, dømt for å ha voldtatt og drept minst 33 gutter og unge menn mellom 1972 og 1978. Han var kjent i nærmiljøet for sine veldedighetsarrangementer hvor han gjerne opptrådte som «Pogo the Clown» (Wikipedia 2013b).



Bildeeksempel fra *Black Screen Book*

Til venstre: Enkeltside med innklippet bilde av en mann som henges fra en heisekran. Til høyre: Dobbelside med tre bilder, John Wayne Gacy poserer som klovn.

Bildet av Gacy er betegnende for den relasjonen mellom underholdning, vold og negasjon som *Black Screen Book* stiller betrakteren overfor. Det rommer det en konseptuell motsetning mellom den grusomme morderen og den omgjengelige entertaineren. En lignende motsetning løper gjennom hele boken mellom bilder som vitner om virkelige krigs- og voldshandlinger, og bilder klippet fra underholdningsfilmer. Det er som om volden og underholdningen kommenterer hverandre, som om de virkelige voldsbildene gjør filmbildene ubehagelige og som om filmbildene gjør voldsbildene tålelige. Slik formidler *Black Screen Book* en stemning eller et humør (mood) som er alt annet enn lystig. Det hviler en urovekkende ambivalens over *Black Screen Book*. Det er som om den subjektiviteten moodboardet visualiserer, er et produkt av en voldsrelasjon.

«Om vold»

Vold er et helt sentralt motiv i Faldbakkens kunst og litteratur. Fra de eksessive skildringene av Slaktus' og Lucys herjinger i *Unfun*, via readymades som balltre og kjetting i utstillingen *All that Fall* (2005), til den mer subtile appropriasjonen av israelske soldaters vandalisme i verket *Cultural Department* (2006). I en eller annen form er vold nærmest alltid til stede hos Faldbakken. Som en urovekkende klangbunn får volden oss snart til å le, snart til å lure på hva vi lo av. Vold er imidlertid et ord som kan bety mer enn bare fysisk mishandling, og hos Faldbakken er volden nært knyttet til spørsmålet om subjektivitetsproduksjon.

I *Bokmålsordboka* defineres vold som 1) «makt, herredømme» og 2) «brutal bruk av fysisk makt» (nob-ordbok.uio.no 2013). Om vi slår opp i *Oxford English Dictionary*, ser vi at ordet «violence» også kan bety upassende endring eller bruk av ord, samt utilbørlig begrensning av den frie utviklingen av en naturlig prosess:

Violence, n.

- a.** The exercise of physical force so as to inflict injury on, or cause damage to, persons or property; action or conduct characterized by this; treatment or usage tending to cause bodily injury or forcibly interfering with personal freedom.
- b.** In the phr. to do violence to, to do violence unto (or with indirect object): To inflict harm or injury upon; to outrage or violate. Also to make violence.
- c.** In weakened sense: Improper treatment or use of a word; wresting or perversion of meaning or application; unauthorized alteration of wording.
- d.** Undue constraint applied to some natural process, habit, etc., so as to prevent its free development or exercise. Now used in political contexts with varying degrees of appropriateness (OED Online 2013b).

Vold er mer enn et motiv som representeres hos Faldbakken. Både i kunsten og litteraturen gjør hans appropriasjoner vold på funnet materiale. Dette er tydeligst representert ved logoarbeidene i *Macht und Rebel*. Og kan ikke den samme romanens manipulering av leseren, dens evne til å foreskrive for leseren en moralsk problematisk allegorisering, tenkes som en form for semiotisk vold? Som en utilbørlig inngripen i og styring av tekst–leser-relasjonen?

I den andre intervjueteksten fra *Black Screen Book*, «Thud (On Violence)», er det nettopp vold som er tema. Teksten er en fiktiv samtale mellom «Matias Faldbakken» og den voldsdømte fangen Hans Erik Johansen, og den dreier seg først og fremst om de voldsepisodene Johansen har vært involvert i. Men ved flere anledninger i intervjuet virker det som om kunstneren og

voldsmannen bytter plass, som om teksten vil vise frem et voldspotensial som ligger i språket og i intervjuet som talesituasjon.

Johansen soner sitt fjerde fengselsopphold for voldsforbrytelser, og «Faldbakken» forsøker å få ham til å si noe om hvorfor han utøver vold, hvordan en voldsepisode utspiller seg, hvordan han opplever å bli utsatt for vold selv, og hvordan det føles å sitte i fengsel. Undertittelen annonserer at en *samtale* skal finne sted, og indikerer dermed en form for fortrolighet mellom kunstneren og voldsmannen. Når Johansen forteller om den siste voldsepisoden han var involvert i, kan det imidlertid virke som om episoden ble fremkalt av en form for aggresjon mot kunsten. Johansen forteller at det hele startet da han fikk servert en kaffe med hjertedekor i skummet:

Hans Erik Johansen: Ja. Han hadde tegnet et hjerte, liksom. Med espressoen, oppi skummet på cappuchinoen.

MF: Ja...

Hans Erik Johansen: Så spurte jeg ham hva det var godt for.

MF: Og?

Hans Erik Johansen: Nei, han sa «det er min stil». Og så var han svensk. «Din stil?» sa jeg. «Ja, det er mitt latte-brand,» sa han.

MF: Ble han sint?

Hans Erik Johansen: Om han ble sint? Nei, det var jeg som ble sint. Jeg sa at han skulle fjerne det hjertet fra kaffen min. «Jeg ba om en kaffe, ikke et jævla kunstverk,» sa jeg. Da sa han at jeg kunne dra meg ut og kjøpe kaffe et annet sted. Men jeg sa at jeg hadde betalt for en kaffe, så da ble det påstand mot påstand.

MF: ...

Hans Erik Johansen: Ja det ble litt munnhuggeri frem og tilbake. Til slutt gadd jeg ikke mer. Jeg helte kaffen på brystkassen hans. Det gjør vondere på brystet enn i trynet. Og så slipper man anklager om vansiring og alt det der. Ikke at kaffen var SÅ varm, men... (Faldbakken 2005a: 93).¹¹⁵

¹¹⁵ «**Hans Erik Johansen:** Right. He's drawn a heart. With espresso, in the froth of the cappuchino. **Q:** And then ... **Hans Erik Johansen:** I ask him what that's supposed to mean. **Q:** And? **Hans Erik Johansen:** Well, he says "That's my style". He was Swedish as well. "Your Style?" I said. "Yes, that's my latte brand," he says. **Q:** Was he angry? **Hans Erik Johansen:** Him, angry? No, it was me who got angry. I said he should take the heart off my coffee. "I asked for a coffee, not a fucking artwork," I said. So he says I could go and buy a coffee elsewhere. But I said I'd already paid for a coffee, so it was a case of claim and counterclaim. **Q:** ... **Hans Erik Johansen:** Well, so we bickered for a bit. And finally I'd had enough. I threw the coffee at his chest. It hurts more on the

Passasjen beskriver en voldelig sosial relasjon som utspiller seg «i hjertet» av den immaterielle økonomien, altså kaffebaren, og grunnen til konfrontasjonen er et sammensurium av stil, brand og kunst. Johansens handling og holdning er nærmest ikonoklastisk. Baristaen forklarer tegningen sin som «stil» og «latte-brand», men Johansen konkluderer med at han ikke ba om et *kunstverk*. Faldbakken har en egen evne til å mane frem kunsthistoriske motiver i de mest aparte situasjoner, og Johansens forakt for bildet, det være seg som stil, branding eller kunstverk, gir assosiasjoner til neo-avantgardens – eller Faldbakkens egne – undermineringer av kunstnerisk *stil*.¹¹⁶ Johansen vil ikke la seg stilisere i baristaens tegn. Passasjen antyder et sammenfall av roller hvor Johansen realiserer i handling et situasjonistisk, ikonoklastisk raseri, som mange av Faldbakkens arbeider er preget av.

Skildringen av opptrinnet i kaffebaren etablerer en forbindelse mellom det semiotiske og det kroppslige. Den lille tegningen i melkeskummet forårsaker en voldsom affekt hos Johansen, et kroppslig raseri. Hans første transgresjon består i å tilintetgjøre tegnet i kaffekoppen som han tømmer over baristaens brystkasse. Voldshandlingen utgjør et symbolsk kollaps av gapet mellom tegn og betegnet. Ved å helle cappuchinhjertet på baristaens bryst poder Johansen tegnet tilbake på sin referent. Baristaens tegnede kaffehjerte, hans signatur, helles over hans kjødelige hjerte, som om Johansen i overført betydning utsetter sin motstander for tegnets vold. Kan dette indikere at «Thud (On Violence)» ikke bare handler om fysisk vold, men også om semiotisk vold? Og i så fall, hva er semiotisk vold?

Spørsmålet om semiotisk vold berører et omfattende interdisiplinært felt som her ikke kan behandles i sin helhet. I boken *Critique of Violence* vier Beatrice Hanssen et kapittel til «The Violence of Language» og viser at spørsmålet gjerne dreier seg om hvorvidt vold er en iboende egenskap ved språket som sådan, eller om vold skal forstås som en ekstern kraft som blokkerer språkets politiske muligheter i bestemte situasjoner. Hanssen knytter ytterpunktene i spørsmålet til henholdsvis poststrukturalistisk dekonstruksjon (Derrida og de Man) og liberal-demokratisk sosial kritikk (Arendt og Habermas) (Hanssen 2000: 161–167). Fra hermeneutikkens forestilling om subjektets kastethet inn i språket, Althusseres kritikk av sosial

chest than in the face. What's more, you can't be charged for disfigurement and all that. Not that the coffee was THAT hot, but ...» (Faldbakken 2005b: 90).

¹¹⁶ Se for eksempel Blom (2007), hvor hun understreker hvordan konseptualismen på 60- og 70-tallet opponerte mot etablerte forestillinger om kunst nettopp ved å dementere ethvert uttrykk for estetisk stil: «The effect was that art took on the guise of a "styleless" information» (Blom 2007: 34).

interpellasjon, Foucaults diskursanalyse, Austins talehandlingsteori eller Butlers sammenkobling av de tre siste holder Hanssen frem et bredt spekter av tenkere som på ulike måter har undersøkt hvordan subjekter utsettes for maktstrukturer i, og i forbindelse med, språket.

Ulf Olsson oppsummerer flere av disse teoretiske posisjonene i *Silence and Subject in Modern Literature. Spoken Violence*. Her skriver han at «[L]anguage, then, is not only a means for the expression of subjectivity, it is rather the condition of possibility for the subject as such» (Olsson 2013: 17). Olsson gjør en rekke nedslag i den vestlige litterære kanon for å undersøke hvordan subjektivering forhandles i en dialektikk mellom taushet og tale. Det moderne samfunnets disiplinære maktformasjon krever, ifølge Olsson, at språket sirkuleres, at talen holdes flytende, for at subjektiviteter skal reartikuleres og maktposisjoner bekrefte (Olsson 2013: 10). I en slik samfunnsformasjon er taushet en potensiell trussel: Mennesket må bringes i tale for å kunne kontrolleres innenfor det språklige hegemoniets rammer. Ved å tre inn i språket gis eller påtvinges mennesket en form, og i denne subjektiveringsprosessen betvingende aspekter ligger språkets voldelige karakter (Olsson 2013: 5).

Den teoretiske diskusjonen om språklig vold handler altså om språkets rolle i samfunnets produksjon av subjektiviteter. I forlengelse av dette kan vi definere semiotisk vold som forhold hvor tegnsystemer virker innskrenkende, støtende eller undertrykkende overfor mennesker og menneskers frihet og utvikling. Hanssen understreker at det er behov for *konkrete* analyser av hvordan maktstrukturer i *talesituasjoner* gjør at språket antar voldskaraktter (Hanssen 2000: 177), og Olsson påpeker at litteraturen er nettopp et historisk arkiv hvor man kan studere materialiseringen av lingvistiske subjektiveringsprosesser (Olsson 2013: 5). Kanskje kan «Thud (On Violence)» tilby et eksempel på en slik situasjon? Faldbakkens intervjuetekst beskriver en konkret talesituasjon, men er den voldelig?

I «THUD! (On Violence)» forteller Hans Erik Johansen «Faldbakken» om hvordan han har angrepet og mishandlet uskyldige ofre. Men dersom språklig vold dreier seg om språkets rolle i samfunnets subjektivitetsproduksjon, er det Johansens språkbruk – og ikke hans voldshandlinger – som må undersøkes. Vi må undersøke Johansens fortelling om seg selv, hans selvframstilling, hans inntreden i språket, og ikke minst må vi undersøke «Faldbakkens» tilrettelegging for denne selvframstillingen. Spørsmålet blir altså om det finnes forhold i

teksten hvor språket virker innskrenkende, støtende eller undertrykkende overfor mennesker og menneskers frihet og utvikling.

Subjektiviseringsproblematikken gir seg tidlig til kjenne ved at teksten understreker at Johansens selvbeskrivelse ikke nødvendigvis er hans egen:

MF: Du husker ganske detaljert hva som skjedde?

Hans Erik Johansen: Nja. Det er ikke alltid jeg gjør det. Jeg får høre mye jeg ikke husker i rettsalen. Det er det som er fordelene med en rettsak, hvis man kan kalle det en fordel, da. Man får liksom hele episoden i reprise... i sakte film.

MF: Det du forteller meg her er altså det svensken gjenfortalte i rettsalen?

Hans Erik Johansen: Ja, deler av det. Andre ting kommer fra legejournalen eller politirapporten. Til sammen blir det hva som skjedde. Jeg kan jo ikke vite alt (Faldbakken 2005a: 94).¹¹⁷

Johansen forteller at han ofte får blackout i voldssituasjonene, og at det han gjengir til «Faldbakken» kommer fra legejournalen, politirapporten eller vitneutsagn fra rettsalen. Med andre ord er Hans Erik Johansens subjektivitet som voldsnatur – slik den fremstilles i denne teksten – et produkt av journalspråket ved ulike samfunnsinstitusjoner. Den subjektiviseringsproduksjonen det her er snakk om, kan ikke gripes presist fra et strukturalistisk perspektiv, ved kun å vise til språket som system.¹¹⁸ Sitatet viser først og fremst at Johansen

¹¹⁷ «Q: You recall what happened in great detail. **Hans Erik Johansen:** Well. I don't always. I get to hear a lot I don't remember in the courtroom. That's the advantage of a trial. If you can call it an advantage, that is. It' like you get the whole episode in playback ... in slow motion. Q: So what you're telling me now is what the Swede described in court? **Hans Erik Johansen:** Yes, in part. Other bits come from the medical files, or the police report. In combination they make up what happened. I can't know everything» (Faldbakken 2005b: 91).

¹¹⁸ Fra et strukturalistisk perspektiv kunne man tenke seg at Johansen formes eller produseres som subjekt ganske enkelt fordi han ved å tre inn i språket ligger under for «paradigmets vold». Roland Barthes hevder flere steder at språket som system er fundert på en voldelig struktur, og at man derfor – som talende – alltid allerede er underlagt de maktforholdene som ligger immanent i språkssystemet. Han anser det saussuriske paradigmet – «the opposition of two virtual terms from which, in speaking, I actualize one to produce meaning» (Barthes 2005: 7) – for å være grunnleggende ekskluderende og betvingende hva gjelder produksjon av subjektiviteter: «These rules are laws, they permit communication (cf. safety or driving rules for the citizen) but in exchange (or on the other hand) impose a way of being, a subjecthood, a subjectivity on one: under the weight of the syntax, one must be *this* very subject and not another (for example: one must by necessity determine oneself, as soon as one speaks, in relation to *masculine/feminine*, to *vous {you}/tu {you}*): the categories of language are coercive laws, which force one to speak → in this sense, I could speak of a “fascism” of language» (Barthes 2005: 41–42). Problemet med Barthes' posisjon er at den språkets fascisme, som han ønsket å kritisere i sin forelesningsrekke om *The Neutral*, lokaliseres a priori i selve meningsproduksjonen. Dersom all meningsproduksjon anses som alltid allerede voldelig, mister man den analytiske presisjonen om og fokus på de bestemte situasjoner hvor språkbruk antar voldskaraktet.

artikulerer sin subjektivitet på de premissene som institusjonenes konkrete og situasjonsbestemte utsagn legger ut for ham.

Et presist begrep om lingvistisk vold bør etter mitt syn ikke lokaliseres i språket som system, men på et mer pragmatisk nivå, som vi med Mikhail Bakhtin kan kalle *utsagnet*. Der hvor for eksempel setningen er en grammatisk enhet, forekommer utsagnet når en (eller flere) setning(er) mobiliseres av en utsiger i en bestemt situasjon. Utsagnet foreligger alltid som en respons på andre(s) utsagn, hevder Bakhtin (Bakhtin 2010: 67–92). I en konkret samtale innebærer dette at jeg selekterer mine utsagn på bakgrunn av hva min samtalepartner nettopp har sagt, og at jeg selekterer utsagn som er i samsvar med den kommunikasjonssfæren vi befinner oss innenfor (vi diskuterer Bakhtin i universitetskaféen eller innkjøp til middag i hjemmet).¹¹⁹ I vårt tilfelle vil poenget være at Johansen reartikulerer de utsagn om seg selv og sine handlinger som har blitt ham forelagt i rettsalen fra legejournal og politirapport. Og på denne måten viser intervjuet hvordan språkets dialogiske karakter også er gjennomsyret av maktrelasjoner. Johansen har internalisert og underkastet seg de andres språk. Minst like viktig i denne sammenhengen er imidlertid «Faldbakkens» rolle i intervjuet. Her blir nemlig voldsspørsmålet til en medieproblematikk. Kunstneren fungerer som mediator, en tilrettelegger for Johansens subjektivering.

Anakrisis¹²⁰

Den nedskrevne samtalen har sine sjangermessige røtter i Platons sokratiske dialoger. Bakhtin hevder at denne kortlevde sjangeren var særlig preget av to strategier: synkrisis og anakrisis. Synkrisis innebar å sidestille ulike synspunkter på ett bestemt tema, mens anakrisis handlet om å stimulere, lokke frem eller provosere frem samtalepartnerens tale:

¹¹⁹ Der hvor Barthes' analyse oppleves for strukturalistisk, er Bakhtin på sin side så kategorisk i sin avvisning av den strukturalistiske lingvistikken relevans at han står i fare for å overse noen viktige aspekter: «Language as a system has, of course, a rich arsenal of language tools – lexical, morphological, and syntactic – for expressing the speaker's emotionally evaluative position, but all these tools as language tools are absolutely neutral with respect to any particular real evaluation» (Bakhtin 2010: 84). Mot denne forestillingen om at språkssystemet er absolutt nøytralt, er det vanskelig å ikke gi Barthes delvis rett i det motsatte. Det jeg foreslår her, er en forening av disse ytterpunktene.

¹²⁰ Anakrisisbegrepet, Bakhtins bruk av det og begrepets betydning i klassisk gresk antikk ble introdusert for meg av professor Ulf Olsson og hans seminar «Spoken Violence. Aspects of Scandinavian Literature» ved University of California, Berkeley våren 2010.

Anacrisis was understood as a means for eliciting and provoking the words of one's interlocutor, forcing him to express his opinion and express it thoroughly. Socrates was a great master of the anacrisis: he knew how to force people to *speak*, to clothe in discourse their dim but stubbornly preconceived opinions, to illuminate them by the word and in this way to expose their falseness or incompleteness; he knew how to drag the going truths out into the light of day. Anacrisis is the provocation of the word by the word (Bakhtin 1999: 110–111).

Bakhtins begreper er interessante fordi de tilbyr redskaper for å analysere konkrete talesituasjoner, og i vårt tilfelle er det anakrisis som er av størst interesse. Det å tvinge eller lokke frem den andres tale er på samme tid å tvinge eller lokke den andre inn i en subjektiveringsprosess. Olsson skriver at Bakhtin idealiserer anakrisis ved i for stor grad å knytte praksisen til språkets dialogiske karakter. Språkets sirkulering er ikke nødvendigvis tuftet på frivillige, dialogiske prinsipper, skriver Olsson, men er like ofte basert på former for underkastelse (Olsson 2013: 11–16). Anakrisis er med andre ord en språklig handling av potensielt voldelig karakter, i den forstand at strategien kan benyttes både til å berike og betvinge mennesker inn i bestemte posisjoner.

Interessant nok har ordet anakrisis sine røtter i en athensk rettspraksis som involverte forhør og tortur av slaver.¹²¹ Anakrisis var en forberedende høring i forkant av rettssaker i Athen, hvis hensikt var å avgjøre om en sak skulle prøves for retten eller ikke. Prosessen besto i tilveieskaffing av bevis, og anakrisis hadde fem gyldige bevisformer. En av disse – og den mest interessante i vår sammenheng – var vitneforklaringer gitt av slaver *under tortur*.¹²² Ifølge Robert J. Bonners og Gertrude Smiths bok *The Administration of Justice from Homer to Aristotle* (1930) var det en forutsetning at slaven var blitt torturert dersom hans/hennes vitneforklaring skulle være gyldig i en rettssak (Bonner og Smith 1970: 126).¹²³ Anakrisis,

¹²¹ Både Harry Thurston Pecks *Harpers Dictionary of Classical Antiquities* (1963) og *Webster's* (2013) beskriver anakrisis som en forberedende undersøkelse for å bestemme sannhetsgehalten i en juridisk tvist: «an investigation of truth in a civil law case in which the interrogation and inquiry are often accompanied by torture. Origin of anacrisis Greek *anakrisis* examination of the parties concerned in a lawsuit, from *anakrinein* to examine, interrogate, from *ana-* + *krinein* to choose, determine, separate» (Websters 2013b). Som Alfred P. Dorjahn skriver i «On the Athenian Anakrisis», handlet anakrisis om å bestemme en saks adgangsberettigelse til rettssalen, ikke om å legge for dagen alle beviser i saken (Dorjahn 1941: 183–185).

¹²² De andre fire var lover, skrevne dokumenter, vitneforklaringer og partenes edsavleggelse (Peck 1963: 76).

¹²³ Bonner og Smith understreker også at forklaringer gitt av slaver *uten* tortur kunne forekomme under anakrisis, og i slike tilfeller ble tvisten avgjort uten rettssak. Men – og dette er viktig – for at en slaves vitneforklaring skulle kjennes gyldig for bruk i en rettssal, måtte forklaringen være gitt under tortur: «The negative side of the law should be kept in mind. The very fact that it did not permit slave evidence to be accepted without torture shows that they believed the statements of slaves were not trustworthy» (Bonner og Smith 1970: 128).

retoriske strategier for å lokke den andre i tale, det Bakhtin definerer som «the provocation of the word by the word», peker med andre ord tilbake til en praksis i athensk rettshistorie hvor semiotisk og fysisk vold var uløselig knyttet til hverandre.

«Faldbakkens» strategi i «Thud (On Violence)» er utelukkende anakrisis. Nedenfor har jeg kursivert hans replikker fra de to første sidene for å tydeliggjøre dette. Her ser vi hvordan «Faldbakkens» henvendelser til Johansen består av påstander og spørsmål som aksentuerer den voldsdømtes tale i teksten proporsjonalt med at kunstnerens tale etter hvert minimeres. Jeg tillater meg å sitere en lengre utveksling for å vise den anakritiske utviklingen i dialogen:

Matias Faldbakken: Her på Ullersmo soner hovedsakelig drapsmenn og de tyngste narkotikakriminelle. Hvorfor sitter du her?

Hans Erik Johansen: Formelt er det fordi det siste offeret mitt nesten mistet livet. Men jeg vet at det er fordi jeg gikk til angrep på fangevoktere to ganger mens jeg satt i Oslo Kretsfengsel. Man blir ikke overført til Ullersmo for «nesten» å ha tatt livet av noen.

MF: Voldsepisodene du er dømt for er ikke knyttet til noen spesiell «virksomhet» som ran, voldtekt, torpedovirksomhet eller lignende. Det er snakk om vold mot tilfeldige ofre. Hva utløser en voldsepisode?

Hans Erik Johansen: Det kan være de enkleste ting.

MF: Som for eksempel?

Hans Erik Johansen: Som oftest skjer det når jeg er ruset.

MF: Men ikke alltid?

Hans Erik Johansen: Nei. Sist skjedde det på en kaffebar midt på dagen.

MF: Så rusen er ikke alltid en utløsende faktor?

Hans Erik Johansen: Nei. Men den hjelper på. Det er lettere å hoppe over gjerdet når du er full eller høy.

MF: Hva skjedde nå sist?

Hans Erik Johansen: På kaffebaren? Jeg bestilte en kaffe. Bak disken sto en litt sånn fancy fyr med pumpe-kropp og Manga-sveis. Da jeg fikk kaffen så hadde han laget et hjerte i skummet på toppen.

MF: Et hjerte?

Hans Erik Johansen: Ja. Han hadde tegnet et hjerte, liksom. Med espressoen, oppi skummet på cappuchinoen.

MF: *Ja...*

Hans Erik Johansen: Så spurte jeg ham hva det var godt for.

MF: *Og?*

Hans Erik Johansen: Nei, han sa «det er min stil». Og så var han svensk. «Din stil?» sa jeg. «Ja, det er mitt latte-brand,» sa han.

MF: *Ble han sint?*

Hans Erik Johansen: Om han ble sint? Nei, det var jeg som ble sint. Jeg sa at han skulle fjerne det hjertet fra kaffen min. «Jeg ba om en kaffe, ikke et jævla kunstverk,» sa jeg. Da sa han at jeg kunne dra meg ut og kjøpe kaffe et annet sted. Men jeg sa at jeg hadde betalt for en kaffe, så da ble det påstand mot påstand.

MF: ...

Hans Erik Johansen: Ja det ble litt munnhuggeri frem og tilbake. Til slutt gadd jeg ikke mer. Jeg helte kaffen på brystkassen hans. Det gjør vondere på brystet enn i trynet. Og så slipper man anklager om vansiring og alt det der. Ikke at kaffen var SÅ varm, men...

MF: *Og det var det?* (Faldbakken 2005a: 92–93).¹²⁴

Kunstneren stiller spørsmål og den voldsdømte fangen utleverer seg. «Faldbakkens» to første spørsmål innledes av opplysninger om fengselsinstitusjonen (Johansen sitter på Ullersmo) og om hans voldshandlinger (de er umotiverte). Gjennom dette grepet fastslår «Faldbakken» en subjektivitet for Johansen som fangen selv reartikulerer gjennom intervjuet: Han er en farlig

¹²⁴ «Q: Here at Ullersmo most inmates are in for murder and the more serious kinds of drug-related crime. Why are you here? **Hans Erik Johansen:** Technically speaking because my last victim nearly died. But I know the real reason is because I attacked prison guards a couple of times while I was in Oslo County Jail. You don't get sent to Ullersmo for having "nearly" killed someone. Q: The violent episodes of which you have been convicted are unrelated to more specific "activities" such as robberies, rape, debt-collecting or the like. We are talking here about arbitrary victims. What triggers your bouts of violence? **Hans Erik Johansen:** It can be something very simple. Q: Such as? **Hans Erik Johansen:** It generally happens when I'm drunk or high. Q: But not always? **Hans Erik Johansen:** No. Last time it happened in a coffee bar in the middle of the day. Q: So intoxication is not the decisive factor? **Hans Erik Johansen:** No. But it helps. It's easier to cross that line when you're wasted. Q: Can you describe the most recent incident? **Hans Erik Johansen:** In the coffee bar? I'd ordered a coffee. There was this sort of fancy guy behind the counter, with a pumped-up body and a Manga hairdo. When he brings my coffee I see he's drawn a heart in the froth on top. Q: A heart? **Hans Erik Johansen:** Right. He's drawn a heart. With espresso, in the froth of the cappuchino. Q: And then ... **Hans Erik Johansen:** I ask him what that's supposed to mean. Q: And? **Hans Erik Johansen:** Well, he says "That's my style". He was Swedish as well. "Your Style?" I said. "Yes, that's my latte brand," he says. Q: Was he angry? **Hans Erik Johansen:** Him, angry? No, it was me who got angry. I said he should take the heart off my coffee. "I asked for a coffee, not a fucking artwork," I said. So he says I could go and buy a coffee elsewhere. But I said I'd already paid for a coffee, so it was a case of claim and counterclaim. Q: ... **Hans Erik Johansen:** Well, so we bickered for a bit. And finally I'd had enough. I threw the coffee at his chest. It hurts more on the chest than in the face. What's more, you can't be charged for disfigurement and all that. Not that the coffee was THAT hot, but ... Q: And that was all?» (Faldbakken 2005b 89–90).

voldsnatur. Etter de innledende spørsmålene reduseres kunstnerens tilstedeværelse i teksten til svært korte spørsmål og kommentarer som utelukkende har til hensikt å holde Johansens tale flytende. Gjennom denne strategien fremtrer Johansen – ikke «Faldbakken» – som tekstens subjekt.

Kun ved to anledninger i intervjuet returnerer Johansen Faldbakkens spørsmål, hvilket fører til at kunstneren må reformulere eller forklare seg. I det første tilfellet ser «Faldbakken» ut til å ville *identifisere* Johansen ved å etterspørre et egentlig selv som voldsmannen kanskje mister når han slåss:

MF: Vil du si at det er «du» som sloss når det er på den måten?

Hans Erik Johansen: Hvem skulle det ellers være? (Latter) [sic]

MF: Jo, jo, men om det er «deg» selv som sloss, eller om du har «mistet» deg selv i og med at du opplever et midlertidig erfaringstap? (Faldbakken 2005a: 94–95).¹²⁵

I det andre tilfellet kommer «Faldbakken» med en påstand om implikasjonene i Johansens voldsutøvelse:

MF: Du har på sett og vis tatt deg friheten til å berøve andres frihet, ved å utsette dem for vold.

Hans Erik Johansen: Kan de ikke være fri hvis de har fått juling av meg? (Latter.)

MF: Nei, altså som følge av voldsakten undertrykker du dem jo. Du gir dem ikke noe annet valg enn å motta vold (Faldbakken 2005a: 98).¹²⁶

Johansens svar vitner om en motvilje mot å la seg fikserte i Faldbakkens ytringer, som ikke er ulikt hans opprør mot å skulle stiliseres av baristaens «latte-brand». Det er også vesentlig at Johansen ler ved begge anledningene. Latteren kan se ut som en forsvarsmekanisme mot intervjuerens spørsmål, et forsøk på å trivialisere både talesituasjonen og voldshandlingene. Slik blir latteren paradoksalt: Det er både voldsmannens skjødesløse latter og den forhørtes nervøse latter. Poenget her er at eksemplene viser hvordan Faldbakkens spørsmål har til

¹²⁵ «Q: When that happens, would you say it is really “you” who is fighting? **Hans Erik Johansen:** Who else would it be? (Laughs.) Q: Yes, but is it really “you yourself” who hits out, or have you “lost” yourself, in the sense of some temporary loss of awareness ...» (Faldbakken 2005b: 91).

¹²⁶ «Q: You have in a sense taken the liberty to deprive others of their liberty by subjecting them to violence? **Hans Erik Johansen:** Can't they be free – just because I give them a thrashing? (Laughs.) Q: No, because in the act of violence you oppress them. You give them no choice but to be the victim of violence» (Faldbakken 2005b: 94).

hensikt, slik Bakhtin beskriver anakrisis, «å lokke eller provosere frem samtalepartnerens ord, å tvinge ham til å uttrykke sin mening grundig» (Bakhtin 1999: 110). Her er ingen utveksling av argumenter som balanserer formen og fremmer likeverd mellom aktørene, altså ingen synkrisis. Intervjueren forblir skjult bak sine spørsmål og påstander, og følgelig ligner teksten mer på et *forhør* enn på en samtale.

Kunstnerens anakrisis hjelper Johansen til selv å artikulere den subjektiviteten som rettsvesen, politirapporter og legejournaler har forelagt ham. Johansen *reproduserer* og internaliserer denne subjektiviteten gjennom sin fortelling. Dette understrekes på tekstens siste side hvor Johansen kommer med følgende kommentar: «Det er risikabelt å leve og jeg er en av risikofaktorene der ute. Så fremt jeg er ute, da. (Latter.) De fleste utgjør en potensiell risiko for andre uansett. At jeg skal straffes for noe jeg er, kan ikke være riktig. Selv om det går utover andre i ny og ne» (Faldbakken 2005a: 102).¹²⁷ Johansen beskriver seg selv som en risikofaktor, som noe han *er*, noe som ligger i hans natur. Men samtidig har han allerede tidlig i teksten påpekt at hans fortelling om seg selv som voldsnatur ikke er hans egen, men et lappeteppe av ulike institusjonelle utsagn. Teksten indikerer følgelig at Johansen straffes for en subjektivitet han utøver, samtidig som denne subjektiviteten produseres av de samme institusjonene som straffer ham. Dermed ser Johansen ut til å være fanget i en ond sirkel hvor hans egen fysiske vold og institusjonenes lingvistiske vold bekrefter og reproduserer hverandre, med den følge at Johansens muligheter til å utvikle seg, er betraktelig begrenset.

Endelig er det «Faldbakkens» anakrisis som gjennom sine spørsmål legger til rette for at Johansen skal artikulere en bestemt subjektivitet. Ved å svare på kunstnerens spørsmål produserer Johansen seg selv som subjekt, som en naturens volds mann, for alltid fanget i en selvgenererende syklus av egne transgresjoner og institusjonelle sanksjoner. «Kommer du til å måtte sone mer i fremtiden?» spør «Faldbakken» helt til slutt i intervjuet. Johansen svarer ved å konkludere den nevnte syklusen og determinere seg selv som subjekt:

Sikkert. Men det er ikke det verste. Man er tildelt like stor grad av selvforvaltning i fengslet som man er på utsiden, selv om det ikke virker sånn. Noen fysiske friheter er mindre på innsiden, men andre er større i og med at man ikke har så mye å tape når man sitter inne. Jeg mener, de kan ikke sette meg i fengsel så lenge jeg sitter her

¹²⁷ «Life's a risk and I'm one of the risk factors out there. To the extent that I am out there. (Laughs.) In any case, most people pose a risk for others. It can't be right that I should be punished just for being what I am. Even if what I am happens to be something that affects the lives of others» (Faldbakken 2005b: 97–98).

(Faldbakken 2005a: 102).¹²⁸

«Faldbakken» spiller en diabolisk Sokrates i denne dialogen, hvis anakrisis ikke fremmer selvinnsikt eller omsorg for selvet, men sementerer Johansen i den subjektiviteten han allerede utøver. Der hvor flere av Faldbakkens arbeider beskriver subjektiveringsprosesser som sprenger samfunnsinstitusjonenes grenser, og således vitner om hva Deleuze (og andre) har kalt institusjonenes krise i overgangen til kontrollsamfunnet, ser «Thud (On Violence)» ut til å «gjenreise» institusjonens vegger og fastholde en form for subjektivitetsproduksjon som avgrenses innenfor disse veggene. Eller gjør den det?

Denne tekstens funksjon er å bestemme Hans Erik Johansen som en uheldelig voldsnatur. Den lar Johansen reprodusere en subjektivitet som straffeinstitusjonene har artikulert for ham. Er teksten dermed en institusjonskritikk eller er den en utforsking av anakrisis som subjektiveringsmekanisme? Her tror jeg det er viktig at vi ikke lar det ene utelukke det andre. Det er påfallende hvordan Johansen gjennom intervjuet «bygger ned» skillet mellom utenfor og innenfor fengselsinstitusjonen. Han hevder «[m]an er tildelt like stor grad av selvforvaltning i fengslet som man er på utsiden», han påpeker at innsatte ser de samme tv-programmene og spiller de samme pc-spillene som folk på utsiden gjør, og han understreker at for ham er fengsel først og fremst «en mental greie. Du kan ikke bevege deg hvor du vil, men huet ditt er det samme innenfor som utenfor» (Faldbakken 2005a: 99).¹²⁹ Som vi har sett, er imidlertid Johansens «hue», slik han selv fremstiller det, langt på vei et institusjonelt produkt. «Thud (On Violence)» påpeker dermed at institusjonell disiplinering er virksom både innenfor og utenfor institusjonens vegger, og teksten antyder dermed nettopp den institusjonenes krise som Deleuze formulerer, og som Hardt og Negri arbeider videre med.

¹²⁸ «Undoubtedly. But it could be worse. You're given as much self-responsibility in prison as you are outside, though it might not look like it. A few physical freedoms are more restricted in here, but in other respects you have more scope since you have less to lose when you're doing time. I mean, I can't land myself in jail for as long as I'm sitting here» (Faldbakken 2005b: 98).

¹²⁹ «It's a mental thing. You can't go where you want, but your head is the same in here as it is out there» (Faldbakken 2005b: 94).

Et anakritisk og anarkivisk verk

«Anacrisis, then, is an historically and culturally situated practice that exploits and rationalizes a violence that is inherent in language as such», skriver Olsson (2013: 17). Kan «Faldbakkens» anakritiske intervjustrategi leses som en del av *Black Screen Books* problematisering av mediekulturen for øvrig? Intervjuet gjør det klart at anakrisis, «the provocation of the word by the word», er en viktig mekanisme i samfunnets produksjon av subjektiviteter på tvers av institusjoners grenser (straffeinstitusjon og kunstinstitusjon). Dette er ikke en mekanisme som kjennetegner kontrollsamfunnet alene. Et av Olssons poenger er, for eksempel, at i og med den historiske overgangen fra suverene til disiplinære maktformasjoner tok den daglige konversasjonen etter hvert de symbolske ritualenes plass som primært subjektiveringsmaskineri. Med andre ord: Strategier for å lokke eller tvinge den andre i tale har nok alltid fungert subjektiverende på tvers av institusjoner.

Det kan imidlertid se ut som om anakrisis som subjektiveringsmodell eskalerer ved kapitalistiske mekanismer i den digitale mediekulturen. Lazzarato er inne på dette i sin analyse av immaterielt arbeid. Det er ingen grunn til å tro at antagonistiske motsetninger mellom egenbestemthet og fremmedbestemthet forsvinner i en produksjonssyklus konsentrert om subjektiviteter og sosiale relasjoner, hevder Lazzarato. Antagonismen forsvinner ikke, men den innsettes på et annet nivå: «First and foremost, we have here a discourse that is authoritarian: one *has to* express oneself, one *has to* speak, communicate, cooperate, and so forth» (Lazzarato 1996: 134). Dette forholdet gjelder ikke bare for definerte (immaterielle) arbeidssituasjoner, men for hele vår sosiale livsverden. Aldri før i historien har mennesket blitt avkrevd semiotisk respons i den grad vi blir det i dag. Mine elektroniske og analoge postkasser flyter over av adresserte henvendelser som ønsker mitt svar i et ferdig utfylt skjema, all verdens tjenester krever at jeg identifiserer meg i form av tallkoder, adresser eller andre ytringer, pop-up-reklamer på Internett vil ha meg til å ringe et telefonnummer for å innkassere en fantastisk premie, tv-programmer vil vite hva jeg synes om den politiske debatten de nettopp har vist, og de oppfordrer meg til å diskutere online etter tippekampen med fotballeksperten i studio.

Sosialisering skjer i stadig større grad gjennom elektroniske nettverk som krever språk og bilder fremfor fysisk tilstedeværelse, og interaktive medier krever at man produserer ytringer av ulik karakter i en konstant strøm. Felix Stalder hevder at denne utviklingen fører med seg

en historisk endring som bryter ned det skillet mellom en indre og en ytre verden som har vært så viktig i modernitetens forestilling om subjektivitet:

Subjectivity is being based on interaction rather than introspection. Privacy in the networked context entails less the possibility to retreat to the core of one's personality, to the true self, but more the danger of disconnection from a world in which sociability is tenuous and needs to be actively maintained all of the time. Otherwise, the network simply reconfigures itself, depriving one of the ability to develop one's personality and life (Stalder 2010: 83).

Anakrisis er et strategisk prinsipp som gjennomsyrer både sosial og kommersiell interaksjon i den digitale mediekulturen. I Olssons beskrivelse av den disiplinære maktformasjonen fungerer taushet som et vern om subjektet mot anakritiske strategier, som et potensielt mottrekk mot kravet til språklig sirkulasjon. Men i Stalders beskrivelse av kontrollsamfunnet har kravet om at subjektets tale holdes flytende, blitt så fundamentalt at taushet ser ut til å utgjøre en større trussel for subjektet enn for samfunnsstrukturen. «Thud (On Violence)» er en tekst om vold som gjennom sine retoriske strategier viser frem en subjektiveringsmekanisme (anakrisis) som er utbredt i 00-tallets mediekultur. Teksten legger således ytterligere et lag av kompleksitet til den subjektiviteten som moodboardet *Black Screen Book* visualiserer.

Black Screen Books sosiale grensesnitt kan forstås i forlengelse av diskusjonen ovenfor. Verkets relasjonelle gest, dets invitasjon til betrakteren om å delta i verkets utforming, kan leses som en anakritisk manøver som oppfordrer oss til å bidra, til å ytre oss, ved å forsyne oss av bokstablene. Men som vi har sett gjennom denne avhandlingen, er det grunnleggende uttrykt å ytre seg i den mediekulturen Faldbakken beskriver. Man blir så raskt absorbert og manipulert av mediale relasjoner man ikke helt har kontroll over, som Simpel, Feiten eller Slaktus. Ved å respondere på *Black Screen Books* oppfordring blir betrakteren til eksempel på verkets tematikk: Vi gjøres til konsumenter av bildenes intensiteter, vi aner sjelden hva det enkelte bildet betyr eller refererer til, men vi tar det inn og blar videre. Bildet av John Wayne Gacy er representativt i denne forstand. Det er naturlig å tro at de færreste av Faldbakkens betraktere vil være i stand til å identifisere Gacy, da det lille bildet av ham ikke har noen forklarende bildetekst. Et lite sort-hvitt bilde av en klovn er montert på en hvit dobbeltside sammen med bildet av en tv lenket til en vegg, og bildet av et barrikadert vindu med påskriften «represent what?». Faldbakkens montasjepraksis forskyver bildenes meningsinnhold ved å rive dem ut av sammenheng og sette dem inn i nye. Slik fremheves selve sirkulasjonen av bilder, selve medieøkologien eller anarkivet.

Black Screen og *Black Screen Book* stiller betrakteren i sentrum for en informasjonsstrøm som aksentuerer det vi med Wolfgang Ernst kan kalle en anarkivisk mediesituasjon. Ifølge Ernst er den digitale mediekulturens epistemologiske situasjon, som nevnt, preget av konstant overføring (anarkiv) snarere enn lagring av kulturell informasjon (arkiv): «*On line*-arkiv handler i en kulturellt ännu okänd omfattning snarare om att obehindrat kunna koppla ihop alla databaser», skriver Ernst, «medan de klassiska arkivens styrka inte alls låg i överflödet, utan i urvalet och selektionen av data som villkor för betydelseskonstitutionen, i *ransoneringen*» (Ernst 2008: 94). Det er neppe vilkårlig hva Faldbakken har inkludert og utelatt i *Black Screen Book*, men samlingen utgjør ikke et arkiv. Bildematerialet er hentet fra Norsk Filminstitutt's bildearkiv og fra ulike steder på Internett, og innsamlingsprinsippet ligner mer på det Ernst kaller online-arkivets evne til å knytte databaser til hverandre enn på den tradisjonelle arkiveringens veloverveide seleksjon. Informasjonstilfanget i *Black Screen* og *Black Screen Book* kombinerer således en anarkivisk og anakritisk impuls som aksentuerer et semiotisk voldspotensial ved mediekulturens teknikker for innhenting og overføring av informasjon. Verkets sosiale grensesnitt etablerer et anakritisk møte mellom betrakteren og anarkivet, mellom subjektet og en samling av data som har åpen tilgang, *forutsatt at man deltar i produksjonen av verket*. Samlingen er ikke selektert og klassifisert for konservering, men søkt frem og gjort tilgjengelig for konsumering.

Installasjonen produserer et sosialt grensesnitt som kan knyttes til Terranovas begrep om massen i nettverkskulturen. Vi husker Terranovas argument om at massen kan forstås ut fra dens forhold til bildet, et forhold preget av fascinasjon og intensitet, av bilders evne til å innfange vår oppmerksomhet. Dette er et forhold hvor vi møter bilder som ofte er tatt ut av sin sammenheng, og som vi ifølge Terranova oftere konsumerer, absorberer og videresender enn dekode for å avdekke deres mening (Terranova 2004: 140). Massen er, som vi husker, så segmentert at den som størrelse ikke kan forstås som klasse- eller meningsfellesskap, men at den snarere bør gripes som en form for persepsjon. *Black Screen* registrerer en endring i det tradisjonelle massebegrepet med overgangen til en digitalteknologisk mediekultur. *Black Screen Book* er et verk som berører kompleksiteten ved en moderne masse forstått ut fra dens relasjon til bildet. Det fragmenterte bildematerialet produserer ingen meningsfull helhet, og hvilke bilder som er gjenkjennbare, vil variere fra betrakter til betrakter. På den ene siden får det enkelte bildet mening ut fra sin tilhørighet eller status innenfor bestemte kulturelle

segmenter, men på den andre siden erfares bildene som en strøm av mer og mindre virkningsfull visuell informasjon.

Black Screen og *Black Screen Book* er inviterende overfor subjektet i den forstand at de etablerer et åpent fortolkningsrom hvor betrakterne, som Allen skriver, «add as much as they can gain». Denne verk–betrakter-relasjonen kan imidlertid ikke utelukkende forstås som frigjørende eller subversiv. Den kan like gjerne sies å modellere den avanserte kapitalismens anakritiske tendens til å utbytte menneskelige evner. Terranovas begrep om «free labor» handler nettopp om prosesser hvor begjær og kreativitet «proletariseres» ved at subjekter «add as much as they can gain», gjennom både profesjonell og amatørmessig behandling og redistribuering av informasjon (Terranova 2004: 80). Fra Terranovas perspektiv markerer dermed den relasjonen mellom bildet og det betraktende subjektet som Faldbakken her mobiliserer, en mediekulturens politikk. Denne politikken utspilles ikke mellom én masse som passiviseres av ett beherskende apparats selvlegitimerende og spektakulære rasjonale. Den foregår snarere – som vi også har sett i lesningene av *Skandinavisk misantropi* – som en mangefasettert kamp mellom interesser hvor handlingsrom og maktposisjoner oppnås gjennom administrering av informasjon, kunnskap og oppmerksomhet.

Avslutning: Litteraturvitenskap nå

Grensesnittets estetikk. Om mediekultur og subjektivitetsproduksjon i Matias Faldbakkens kunst og litteratur er den første doktoravhandlingen skrevet om Faldbakkens arbeider. Det er også den første litteraturvitenskapelige avhandlingen i Norge som spør hvordan trykt litteratur påvirkes av den digitalteknologiske mediekulturen den inngår i. Dette er ikke tilfeldig. Faldbakkens kunstneriske virke tar til på slutten av 90-tallet. Det utvikler seg parallelt med at digitale medieteknologier endrer våre tenkemåter, uttrykks- og omgangsformer, og det utvikler seg parallelt med flere av de medieteoretiske perspektivene avhandlingen har benyttet seg av. Ved å sette Faldbakkens arbeider i dialog med disse perspektivene har avhandlingen vist at dette kunstner- og forfatterskapet er noe annet enn en endeløs serie utbryterforsøk fra samfunnets repressive toleranse. Faldbakken bidrar til å produsere kunnskap om, og stille spørsmål ved, 00-tallets mediekultur. Men dersom vi som forskere vil ha tilgang til denne kunnskapsproduksjonen, må vi respondere på den interdisiplinære oppfordringen som Faldbakkens arbeider konfronterer oss med. Avhandlingens bidrag til litteraturvitenskapen er således en tverrfaglig lesning av et av 00-tallets mest omtalte norske forfatterskap, og et metodologisk forslag til utforskning av digitaliseringens kulturelle omkostninger.

Faldbakken ser annerledes ut fra et medieperspektiv, og mediekulturen ser annerledes ut når vi leser den gjennom Faldbakkens arbeider. For å forstå hvordan Faldbakken opererer i mediekulturen, har jeg foreslått at vi leser ham som en grensesnittkunstner. Ved å undersøke relasjonene mellom mediale, konseptuelle og sosiale grensesnitt i Faldbakkens arbeider har vi kunnet se hvordan hans romaner og flere av hans øvrige kunstverk stiller spørsmål ved hvordan vi lever i dag.

Det konseptuelle grensesnittet mellom avantgardistisk frigjøringsinitiativ og kapitalistisk nettverksforetak i *The Cocka Hola Company* beskriver et sammenfall mellom økonomisk og sosial produksjon som er symptomatisk for 00-tallets mediekultur. Den allegoriske impulsen i *Macht und Rebel* genererer et sosialt grensesnitt som speiler protagonistenes etablering av en manipulerende sosial og medieteknologisk infrastruktur. *Unfun* struktureres både komposisjonelt og tematisk etter mediekulturens mønster/tilfeldighet-spill ved hjelp av et konseptuelt grensesnitt mellom roman og søkemotor. Sentrale formoperasjoner i bøkens mediegrensesnitt avstedkommer en visuell erfaringsmodus som responderer på endringer i

bokkulturen, og i *Black Screen* og *Black Screen Book* blir betrakteren inkludert i verkets problematisering av et nytt massebegrep og en anakritisk subjektiveringsmekanisme som blir påtrengende i 00-tallets mediekultur.

Avhandlingen har vist at det i disse verkene forekommer en kartlegging av samfunnsmessige aspekter ved vår tid. Felles for de arbeidene jeg har analysert, er en diskrepans mellom karakterenes subjektiviteter, som gjerne er knyttet til avantgardistiske eller kritisk-teoretiske ideer, og maskinsentriske subjektiveringsmekanismer. Simpel og hans gjeng er blinde for de mediale og sosiale maktteknologiene som administrerer deres livsprosjekter. Frank «Feiten» Leiderstam besitter ikke den nødvendige «know-how» for å kunne overskue den sosiale og teknologiske infrastrukturen hvorigjennom hans pedofile og aktivistiske begjær og handlinger selges ut til T.S.I.V.A.G. og WEB CAM(BODIA). Slaktus' selvkontroll overrumpler av en tilfeldig programmeringsfeil, og hans ideer om dataspillet's grensesprengede potensial undergraves når Lucy henretter ham i henhold til Deathbox' algoritme. Hans Erik Johansen beskriver seg selv som en uheldelig voldsnatur, men subjektiveres av «Faldbakkens» anakritiske intervjuteknikk. Flere av de mekanismene som tekstene beskriver, reflekteres også i verkene's sosiale grensesnitt: Vi produseres som feillesere av *Macht und Rebel*, iscenesettes som mediekulturens aktive masse i *Black Screen* og *Black Screen Book*, og vi plasseres i et problematisk voyeuristisk fellesskap av *Untitled (Pedal Pumping)*. I Faldbakkens produksjon gjøres betrakteren/leseren stadig til verkene's gjenstand. Slik aksentuerer arbeidene at deres problematisering av mediekulturens subjektivitetsproduksjon handler om hvem vi (tror vi) er *nå*.

Faldbakkens arbeider inviterer til en substansiell refleksjon over hvordan vi lever i en digitalteknologisk mediekultur. Denne refleksjonen gir ikke bare et nytt blikk på hans eget samlede kunstnerskap, men den har også konsekvenser for hvordan vi leser annen samtidskunst og -litteratur. Forestillingen om at kunstneren er en Google-professor, artikulere en forfatterfunksjon og en subjektivitetsmodell som ikke tillater kunstverket eller kunstneren å avsondres i noen selvtilstrekkelig enhet eller genial subjektivitet. Det er en forestilling som viser oss at kunsten og kunstneren inngår i de maskinelle sammenkoblingene mellom mennesker og datamaskiner, språk og programmeringskode, informasjon og støy, frigjørende kunnskap og kontrollerende knep, kritiske og kommersielle interesser, som preger en digitalteknologisk mediekultur. Den metodologiske konsekvensen av Google-professoren

som forfatterfunksjon er en grunnleggende innsikt i at kunst og mediekultur alltid allerede er dypt infiltrert i hverandre. Dette betyr på ingen måte at spørsmålet om hvordan kunsten responderer på sine digitalteknologiske omgivelser, er gitt. Vi må snarere innse at forholdet mellom kunst og mediekultur er dynamisk, og at det produseres i og med det enkelte kunstneriske arbeidet.

Det har vært mye snakk om at digitale teknologier nå setter de humanvitenskapelige fagene i stand til å innhente «big data», gjøre kvantitative undersøkelser og trekke vitenskapelige slutninger. For litteraturvitenskapens del er det vel så viktig å videreutvikle de leseferdighetene som fagdisiplinen sitter inne med, og sette våre etablerte begreper i dialog med nye, slik at vi fortsatt kan produsere nødvendig, relevant og *langsom* kunnskap i en verden hvis krav til hurtighet bare ser ut til å eskalere. Jeg har hevdet å kunne vise hvordan min fagdisiplin kan bidra i utforskningen av digitaliseringens kulturelle omkostninger. Å lese Faldbakken som grensesnittkunstner er *én* måte å gjøre dette på. Ved å forstå Faldbakkens kunstpraksis som en «grensesnittets estetikk» har jeg villet synliggjøre hvordan arbeidene hans kobler mediale, konseptuelle og sosiale relasjoner til hverandre. Men «grensesnittets estetikk» signaliserer også at det relasjonelle spillet som Faldbakken setter i stand, handler om den virkeligheten vi lever i, hvor digitale mediegrensesnitt regulerer en stadig større andel av de estetiske sansedata vi inntar i løpet av en dag.

Andre forfattere vil også kunne beskrives som grensesnittkunstnere, men man kan også tenke seg andre måter å utforske hvordan kunsten er situert i mediekulturen på. Min hensikt har ikke vært å fremsette én modell som nødvendigvis må passe på andre forfatter- og kunstnerskap, men å utvikle en lesestrategi med utgangspunkt i de utfordringene som Faldbakkens arbeider stiller leseren/betrakteren overfor. For å gjenta en viktig påstand fra introduksjonen: Det finnes ikke én måte å respondere på «digitaliseringen» på, like lite som det finnes én «digitalisering» som kunstnere kan velge å forholde seg til eller ikke.

Viktigere enn å lage generaliserende modeller er det å stille spørsmål som tvinger oss ut av komfortsonen. Kan det for eksempel tenkes at den omseggripende selvskrivningen som har preget 00-tallets litteratur, er et symptom på en anakritisk medial offentlighet som krever at man gir seg til kjenne i teknologiske, sosiale nettverk for at sosialisering skal finne sted? Kan vi tenke oss at det siste tiårets bølge av erindringslitteratur ikke bare registrerer generasjonsskifter og behov for bearbeiding av kulturelle identiteter, men at fenomenet også

er et resultat av hvordan digitale databaser har forenklet tilgangen til omfattende informasjonsmengder som tidligere har vært lukket i statsarkiver? Hvordan ser disse og andre litterære tendenser ut dersom vi innreflekterer i våre betraktninger den mediekulturelle konteksten de er en del av?

Litteraturen har alltid rommet viktig informasjon om hvordan ulike kulturer til ulike tider har forstått seg selv. Dersom vi som litteraturvitere ønsker å bidra til å frembringe kunnskap om *hvem vi er nå*, må vi ta inn over oss at «vi lever i fremtiden». Vi må undersøke litteraturens materialiteter, forestillingsverdener, formoperasjoner og leserhenvendelser i lys av de kablene vi graver ned i hagene våre, de nye tv-løsningene og musikk-tjenestene vi benytter oss av, den vibrerende smarttelefonen i bukselommen, bildene vi liker på sosiale nettverk, de personlige opplysningene vi mater inn i diverse Internett-tjenester, og den informasjonen vi får i retur. I denne avhandlingen har jeg forsøkt å bidra til dette arbeidet ved å lese Matias Faldbakken som en grensesnittkunstner.

Liste over illustrasjoner

Oppe f.v.: Getaway 2003; Brown Abstract #4 2009. Nede f.v.: Untitled (Main Frame Sculpture) 2007 – 2007; Untitled (Film Cans#4)2007; Untitled (MDF #13) 2009	7
Black Screen/Black Screen Book 2005.....	39
Shut Down 2001; Turn Off 2004	51
Til venstre: Untitled (Video Sculpture) 2005; til høyre: nyhetsfoto fra Kabul, 16. juli 2001 (Reuters/NTB Scanpix).....	54
Skjermbilder fra Untitled (Pedal Pumping) 2009	63
Untitled (Book Sculpture) 2008 – 2012	159
Logoarbeider fra Macht und Rebel (147–149).....	175
Med/uten (MuR: 27).....	177
Under/over (MuR:34).....	178
For/mot (MuR: 76)	178
Black Screen/Black Screen Book 2005.....	189
Black Screen.....	190
Bildeeksempel fra Black Screen Book.....	200
Bildeeksempel fra Black Screen Book.....	202
Bildeeksempel fra Black Screen Book.....	203

Litteraturliste

- Abrams, M. H. 2005. *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Thomson Wadsworth.
- Alberro, Alexander. 2003. *Conceptual Art and the Politics of Publicity*. Cambridge og London: The MIT Press.
- Allen, Jennifer. 2005. «MF+MF». I *Snaring Space Dividing Time*. Katalog for den nordiske paviljongen, La Biennale de Venezia. Redigert av Åsa Nacking. Stockholm: Moderna Museet.
- Andersen, Per Thomas. 2012 [2001]. *Norsk litteraturhistorie*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Andersen, Per Thomas. 2008. *Modernisme*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Bakhtin, Mikhail. 2010 [1986]. «The Problem of Speech Genres». Oversatt av Vern W. McGee. I *Speech Genres and Other Late Essays*. Redigert av Caryl Emerson og Michael Holquist. Austin: University of Texas Press.
- Bakhtin, Mikhail. 1999. *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Oversatt av Caryl Emerson. Minneapolis og London: University of Minnesota Press.
- Bakhtin, Mikhail. 1984 [1965]. *Rabelais and His World*. Oversatt av H el ene Iswolsky. Bloomington og Indianapolis: Indiana University Press.
- Bal, Mieke. 2002. *Travelling Concepts in the Humanities*. Toronto, Buffalo og London: University of Toronto Press.
- Bale, Kjersti. 2004. «Tendenser i nyere norsk litteratur». I *Nytt norsk tidsskrift*. Nr. 3-4, 2004.
- Barthes, Roland. 2005 [2002]. *The Neutral. Lecture Course at Coll ege de France (1977-1978)*. Oversatt av Rosalind Krauss og Denis Hollier. New York : Columbia University Press.
- Barthes, Roland. 1967 [1964]. *Elements of Semiology*. Oversatt av Annette Lavers og Colin Smith. London: Jonathan Cape.
- Bastiansen, Henrik G. og Dahl, Hans Fredrik. 2008 [2003]. *Norsk mediehistorie*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Benjamin, Walter. 1994 [1974]. *Det tyske sorgespilletts opprinnelse*. Oversatt av Thor Inge R orvik. Oslo: Pax Forlag.
- Benkler, Yochai. 2012. «Carr-Benkler Wager Revisited». *Yochai Benkler's Blog*. 07.05.2012. <http://blogs.law.harvard.edu/ybenkler/2012/05/07/on-the-carr-benkler-wager/> (tilgang 18.10.2013).

- Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press.
- Bishop, Caire. 2004. «Antagonism and Relational Aesthetics». I *October*. Vol. 110, 2004.
- Blom, Ina. 2007. *On the Style Site. Art, Sociality, and Media Culture*. Berlin og New York: Sternberg Press.
- Blu-ray.com. 2012. «What is Blu-ray?» <http://www.blu-ray.com/info/> (tilgang 14.08.2013).
- Bolt, Mikkel. 2004. *Den sidste avantgarde. Situationistisk Internationale hinsides kunst og politik*. København: Forlaget politisk revy.
- Bonner, Robert J. og Smith, Gertrude. 1970 [1930]. *The Administration of Justice From Homer to Aristotle*. Vol 2. New York: AMS Press.
- Bothner-Bye, Halvor. 2009. «Grensesnitt». I *Store norske leksikon*. <http://snl.no/grensesnitt> (tilgang 18.10.2013).
- Bourriaud, Nicolas. 2007 [1998]. *Relasjonell estetikk*. Oversatt av Boel Christensen-Scheel. Oslo: Pax Forlag.
- Bucher, Taina. 2012. *Programmed Sociality: A Software Studies Perspective on Social Networking Sites*. Doktoravhandling levert ved Universitetet i Oslo.
- Bulie, Kåre. 2008. «Frihetens øyeblikk». I *Dagbladet* 09.04.2008. <http://www.dagbladet.no/kultur/2008/04/09/531973.html> (tilgang 18.10.2013).
- Bürger, Peter. 1998 [1974]. *Om Avantgarden*. Oversatt av Eivind Tjønneland. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.
- Butler, Judith. 1997. *Excitable Speech. A Politics of the Performative*. New York og London: Routledge.
- Calinescu, Matei. 1987. *Five Faces of Modernity*. Durham: Duke University Press.
- Carr, Nicholas. 2012. «Pay up, Yochai Benkler». *RoughType.com*. 01.05.2012. <http://www.roughType.com/?p=1599> (tilgang 09.08.2013).
- Carr, Nicholas. 2010. *The Shallows. What the Internet is Doing to our Brains*. New York og London: W. W. Norton & Company.
- Castells, Manuel. 2011 [2009]. *Communication Power*. Oxford og New York: Oxford University Press.
- Christensen, Arnfinn. 2006. «Digital kino kommer til Norge». *Forskning.no*. 04.03.2006. <http://www.forskning.no/artikler/2006/mars/1141379868.23> (tilgang 11.05.2013).

- Clark, Timothy. 1997. *The Theory of Inspiration*. Manchester og New York: Manchester University Press.
- Clover, Carol J. 1992. *Men Women and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*. London: Princeton University Press.
- Cramer, Florian og Fuller, Matthew. 2008. «Interface». I *Software Studies: A Lexicon*, redigert av Matthew Fuller. Cambridge: The MIT Press.
- Danbolt, Gunnar. 2009. *Norsk kunsthistorie. Bilde og skulptur frå vikingtida til i dag*. Oslo: Det Norske Samlaget.
- Darnton, Robert. 2009 [2008]. «The Library in the Information Age. 6000 Years of Script». I *Deep Search. The Politics of Search Beyond Google*. Redigert av Konrad Becker og Felix Stalder. Innsbruck: Studienverlag.
- Dawkins, Richard. 2006 [1976, 1989]. *The Selfish Gene*. Oxford og New York: Oxford University Press.
- Debord, Guy. 2006 [1967]. *Society of the Spectacle*. Oversatt av Ken Knabb. London: Rebel Press.
- Debord, Guy. 2002a [1957]. «Report on the Construction of Situations and on the Terms of Organization and Action of the International Situationist Tendency». Oversatt av Tom McDonough. I *Guy Debord and the Situationist International. Texts and Documents*. Redigert av Tom McDonough. Cambridge og London: The MIT Press.
- Debord, Guy. 2002b [1959]. «*Détournement* as Negation and Prelude». I *Conceptual Art*. Redigert av Peter Osborne. New York: Phaidon Press.
- Deleuze, Gilles. 1998. «Having an Idea in Cinema». Oversatt av Eleanor Kaufman. I *Deleuze & Guattari: New Mappings in Politics, philosophy and Culture*. Redigert av Eleanor Kaufman og Kevin John Heller. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles. 1992. [1990]. «Postscript on the Societies of Control». I *October*. Vol. 59, 1992.
- Deleuze, Gilles og Guattari, Felix. 1987 [1980]. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Oversatt av Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DeMan, Paul. 2005 [1969]. «The Rhetoric of Temporality». I *Blindness and Insight. Essays in the Rhetoric of Contemporary Criticism*. London: Routledge.

- DeMan, Paul. 1985. «Lyrical Voice in Contemporary Theory: Riffaterre and Jauss». I *Lyric Poetry*. Redigert av Chaviva Hosek og Patricia Parker. Ithaca og London: Cornell University Press.
- DeMan, Paul. 1979. *Allegories of Reading. Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rilke, and Proust*. New Haven og London: Yale University Press.
- Dolen, Nina Elizabeth. 2003. *Ein posisjon bortanfor – opprørets mulegheiter i Skandinavisk misantropi*. Hovudfagsoppgåve i nordisk litteratur. NTNU.
- Dorjahn, Alfred P. 1941. «On the Athenian Anakrisis». I *Classical Philology*. Vol. 36. Nr. 2, 1941.
- Eagleton, Terry. 1994. *Ideology*. London: Longman.
- Eeg-Tverrbakk, Gunnar. 2012. *Room for Interference*. Doktoravhandling ved Kunsthøgskolen i Oslo.
- Eeg-Tverrbakk, Per Gunnar og Jakobsen, Kjetil A. 2011. «Space for Interference». I *Empedocles*. Nr. 2, 2011.
- Eielsen, Marte Stubberød. 2002. «Hyller byens jungellov». Intervju med Erling Fossen i *Klassekampen*. 23.11.2002.
- Eliassen, Knut Ove. 2010. «'Mediene bestemmer vår situasjon.' Friedrich Kittlers historiske medieontologi». I *Agora*. Nr. 4, 2010.
- Ernst, Wolfgang. 2010. «Cultural Archive Versus Technomathematical Storage». I *The Archive in Motion*. Redigert av Eivind Røssaak. Oslo: Novus Press.
- Ernst, Wolfgang. 2008 [2002]. *Sorlet frå arkiven*. Oversatt av Tommy Andersson. Göteborg: Glänta produktion.
- Faldbakken, Matias. 2012–2013. Intervju i Oslo 21.11.2012 og påfølgende e-postkorrespondanse.
- Faldbakken, Matias. 2012. *Search/Suche*. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag.
- Faldbakken, Matias. 2008. «Untitled (Book Sculpture)». Deichmanske bibliotek, oslo.kommune.no. 30.10.2008. <http://archive.is/zduG> (tilgang 28.10.2013).
- Faldbakken, Matias. 2007. *Not Made Visible*. Zurich: JRP Ringier Kunstverlag AG.
- Faldbakken, Matias. 2005a. *Snort stories*. Oslo: J.W. Cappelens Forlag.
- Faldbakken, Matias. 2005b. *Black Screen Book*. Stockholm: Moderna Museet.
- Faldbakken, Matias. 2001. «Upopulær». I *UKS – Forum for samtidskunst*. ¾ 2001. Oslo: Unge Kunstneres Samfund.

- Farsethås, Ane. 2012a. *Herfra til virkeligheten. Lesninger i 00-tallets litteratur*. Oslo: Cappelen Damm.
- Farsethås, Ane. 2012b. «Herfra til virkeligheten». I *Morgenbladet* 31.05.2012. http://morgenbladet.no/boker/2012/herfra_til_virkeligheten#.Ul_DbxCn5ek (tilgang 17.10.2012).
- Farsethås, Ane. 2008a. «Google-metoden». I *Dagens næringsliv* 05.04.2008. <http://www.dn.no/boker/article1373706.ece> (tilgang 18.10.2013).
- Farsethås, Ane. 2008b. «Hvis jeg savner noe må det være hatet som får meg til å glemme meg selv». I *Vinduet*. Nr. 1, 2008.
- Foster, Hal. 2002a. *Design and Crime. And Other Diatribes*. London og New York: Verso.
- Foster, Hal. 2002b [1983]. «Introduction». I *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*. Redigert av Hal Foster. New York: The New Press.
- Foster, Hal. 1996. *The Return of the Real*. Cambridge og London: The MIT Press.
- Foster, Hal, Krauss, Rosalind, Bois, Yve-Alain og Buchloch, Benjamin H.D. 2007 [2004]. *Art Since 1900. 1945 to the present. Volume 2*. New York: Thames & Hudson.
- Foucault, Michel. 2008 [1969]. *The Archeology of Knowledge*. Oversatt av A. M. Sheridan Smith. London og New York: Routledge.
- Foucault, Michel. 1995 [1975]. *Overvåkning og straff*. Oversatt av Dag Østerberg. Oslo: Gyldendal.
- Foucault, Michel. 1988 [1969]. «What is an Author». Oversatt av Joseph V. Harari. I *Modern Criticism and Theory*. Redigert av David Lodge. London og New York: Longman.
- Foucault, Michel. 1982. «The Subject and Power». Oversatt av Leslie Sawyer. I *Critical Inquiry*. Vol 8. Nr 4. The University of Chicago Press.
- Freud, Sigmund. 2011 [1925]. «Fornektelsen». Oversatt av Sverre Dahl. I *Sigmund Freud mellom psykoanalyse og litteratur*. Redigert av Irene Engelstad og Janneken Øverland. Oslo: Gyldendal.
- Fried, Michael. 2008 [1967]. «Art and Objecthood». I *Minimal Art. A Critical Anthology*. Redigert av Gregory Battcock. Berkeley og Los Angeles: University of California Press.
- Fuller, Matthew og Goffey, Andrew. 2012. *Evil Media*. Cambridge og London: The MIT Press.
- Galloway, Alexander. 2004. *Protocol*. Cambridge og London: The MIT Press.

- Galloway, Alexander og Thacker, Eugene. 2007. *The Exploit. A Theory of Networks*. Minneapolis og London: University of Minnesota Press.
- Glaser, Bruce. 2008 [1964]. «Questions to Stella and Judd». I *Minimal Art. A Critical Anthology*. Redigert av Gregory Battcock. Berkeley og Los Angeles: University of California Press.
- Godwin, Mike. 1994. «Meme, Counter-meme». I *Wired* oktober 1994.
http://www.wired.com/wired/archive/2.10/godwin.if_pr.html (tilgang 05.09.2013).
- Goethe, Johann Wolfgang von. 2007 [1808-1832]. *Faust*. Oversatt av André Bjerke. Oslo: Aschehoug.
- Goffey, Andrew. 2008. «Algorithm». I *Software Studies: A Lexicon*. Redigert av Matthew Fuller. Cambridge: The MIT Press.
- Goldie, Peter og Schellekens, Elisabeth. 2010. *Who's Afraid of Conceptual Art?* London og New York: Routledge.
- Google.com. 2013. «Fighting Spam».
<http://www.google.com/competition/howgooglesearchworks.html> (tilgang 28.10.2013).
- Google.no. 2013. «About Google». <https://www.google.no/intl/en/about/> (tilgang 28.10.2013).
- Grønstad, Asbjørn. Upublisert manus. 15.11.2012. «Transaesthetic Temporalities: Ekphrasis and the Poetics of Deceleration». I *Beyond the Literary. Perspectives on Contemporary Literature in Media Culture*. Upublisert bokmanus 28.10.2013. Redigert av Sarah J. Paulson og Anders Skare Malvik.
- Grønstad, Asbjørn. 2012. «Ekphrasis Refigured: Writing Seeing in Siri Hustvedt's *What I Loved*.» I *Mosaic: a Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*. Vol. 45. Nr. 3, 2012.
- Gullestad, Anders M. 2005. "Every brick thrown is an act of love." *En komparativ lesning av opprøret i Mattis Øybøs Alle ting skinner og Abo Rasuls Macht und Rebel*. Hovedfagsoppgave i allmenn litteraturvitenskap. Universitetet i Bergen.
- Haga, Sverre Gunnar. 2002. «Granskes av advokater». I *Dagbladet* 31.10.2002.
<http://www.dagbladet.no/kultur/2002/10/31/352673.html> (tilgang: 18.10.2013).
- Hansen, Mark B. N. 2010. «New Media». I *Critical Terms for Media Studies*. Redigert av W. J. T. Mitchell og Mark B. N. Hansen. Chicago og London: The University of Chicago Press.

- Hansen, Mark B. N. 2006 [2004]. *New Philosophy for New Media*. Cambridge og London: The MIT Press.
- Hanssen, Beatrice. 2000. *Critique of Violence. Between Poststructuralism and Critical Theory*. London og New York: Routledge.
- Hardt, Michael og Negri, Antonio. 2004. «Mengden». Oversatt av Kristin Abildsnes og Haakon Bull-Hansen. I *Agora*. Nr. 4, 2004.
- Hardt, Michael og Negri, Antonio. 2001 [2000]. *Empire*. Cambridge og London: Harvard University Press.
- Haugen, Trond. 2008. «Samtidslitteraturens kulturelle smerte». I *Dagsavisen* 09.04.2008.
- Hayles, N. Katherine. 2010 [2008]. *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame.
- Hayles, N. Katherine. 2009. «The Future of Literature: Complex Surfaces of Electronic Texts and Print Books». I *Carriages and Computers*. Redigert av Gunnar Foss og Yngve Sandhei Jacobsen. Trondheim: Tapir.
- Hayles, N. Katherine. 2005. *My Mother Was a Computer*. Chicago og London: University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago og London: University of Chicago Press.
- Heathfield, Adrian og Hsieh, Tehching. 2009. *Out of Now. The Lifeworks of Tehching Hsieh*. London: Live Art Development Agency. Cambridge: The MIT Press.
- Heine, Bernd. 1985: «The Mountain People: Some Notes on the Ik of North-Eastern Uganda». I *Africa: Journal of the International African Institute*. Nr. 1, 1985.
- Helms Jørgensen, Anker og Udsen, Lars Erik. 2005. «From Calculation to Culture – A Brief History of the Computer as Interface». I *Interface://Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetical Form*. Redigert av Klaus Bruhn Jensen. Fredriksberg: Samfundslitteratur Press.
- Hertz, Garnet og Parikka, Jussi. 2012. «Zombie Media». I *Leonardo*. Vol. 45. Nr. 5, 2012.
- Hovdenakk, Sindre. 2008. «Avslutning som peker videre». I *VG* 12.04.2008.
- Hutcheon, Linda. 2000 [1985]. *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Urbana og Chicago: University of Illinois Press.
- IMDB. 2013. «Bolaji Badejo». http://www.imdb.com/name/nm0045993/?ref=sr_1 (tilgang 09.05.2013).

- Ip, Barry. 2011 [2010]: «Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings». *Games and Culture*. Vol. 6. Nr. 2.
<http://gac.sagepub.com/content/6/2/103.full.pdf+html> (tilgang 18.10.2013).
- Jakobsen, Kjetil. 2010. «Anarchival Society». I *The Archive in Motion*. Redigert av Eivind Røssaak. Oslo: Novus Press.
- Jameson, Fredric. 2002 [1982]. «Postmodernism and Consumer Society». I *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*. Redigert av Hal Foster [1983]. New York: The New Press.
- Johnston, John. 1998. *Information Multiplicity. American Fiction in the Age of Media Saturation*. Baltimore og London: The Johns Hopkins University Press.
- Kittler, Friedrich. 2009a [1986]. «Grammofon, Film, Typewriter». Oversatt av Knut Ove Eliassen. I *Mediefilosofi*. Redigert av Knut Ove Eliassen. Oslo: Cappelen.
- Kittler, Friedrich. 2009b [1999]. «Optiske medier». Oversatt av Knut Ove Eliassen. I *Mediefilosofi*. Redigert av Knut Ove Eliassen. Oslo: Cappelen.
- Kittler, Friedrich. 2003 [1985]. *Discourse Networks 1800/1900*. Oversatt av Michael Metteer og Chris Cullens. Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, Friedrich. 2002a [1996]. «Datoranalfabetismen». Oversatt av Lars Eberhard Nyman. I *Maskinskifter. Essäer om medier och litteratur*. Redigert av Otto Fischer og Thomas Götselius. Gråbo: Bokförlaget Anthropos.
- Kittler, Friedrich. 2002b [1991]. «Protected Mode». oversatt av Tommy Andersson, i *Maskinskifter. Essäer om medier och litteratur*. Redigert av Otto Fischer og Thomas Götselius. Gråbo: Bokförlaget Anthropos.
- Kittler, Friedrich. 2002c [1988]. «Skriftkulturens slut». Oversatt av Tommy Andersson. I *Maskinskifter. Essäer om medier och litteratur*. Redigert av Otto Fischer og Thomas Götselius. Gråbo: Bokförlaget Anthropos.
- Kroksnes, Andrea. 2009. «Verdenskritikk som kunstnersignatur». I *Matias Faldbakken. Shocked Into Abstraction*. Redigert av Helen Legg og Øystein Ustvedt. Manchester: Cornerhouse Publications.
- Larsen, Christiane Jordheim. 2005. *Skandinavisk misantropisk konseptualitet. Om Abo Rasuls utfordring av den litterære institusjon*. Hovedfagsoppgave i allmenn litteraturvitenskap. Universitetet i Oslo.

- Lazzarato, Maurizio. 2010. «'Exiting Language,' Semiotic Systems and the Production of Subjectivity in Félix Guattari». I *Cognitive Architecture. From Biopolitics to Noopolitics. Architecture and Mind in the Age of Communication and Information*. Redigert av Deborah Hauptmann og Warren Neidich. Rotterdam: 010 Publishers.
- Lazzarato, Maurizio. 1996. «Immaterial Labor». Oversatt av Paul Colilli og Ed Emery. I *Radical Thought in Italy*. Redigert av Michael Hardt og Paolo Virno. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- LeWitt, Sol. 1999 [1967]. «Paragraphs on Conceptual Art». I *Conceptual Art: A Critical Anthology*. Redigert av Alexander Alberro og Blake Stimson. Cambridge og London: The MIT Press.
- Lovink, Geert. 2009. «Society of the Query. The Googlization of Our Lives». I *Deep Search. The Politics of Search Beyond Google*. Redigert av Konrad Becker og Felix Stalder. Innsbruck: Studienverlag.
- Luhman, Niklas. 2007 [2002]. *Indføring i systemteorien*. Oversatt av Bjørn Christensen. København: Unge pedagoger.
- Luhmann, Niklas. 1995 [1984]. *Social Systems*. Oversatt av John Bednarz og Dirk Baecker. Stanford: Stanford University Press .
- Malvik, Anders Skare. Upublisert manus. 14.01.2013. «Reading Animated Poetry Between Pragmopeia and Prosopopeia». I *Beyond the Literary. Perspectives on Contemporary Literature in Media Culture*. Upublisert bokmanus 28.10.2013. Redigert av Sarah J. Paulson og Anders Skare Malvik.
- Malvik, Anders Skare. 2010. «Naivismus, Nihilismus, Negation – zur Ästhetik in Abo Rasuls *Unfun*». I *Text und Kontext. Figuren des Dazwischen. Naivität als Strategie in Kunst, Pop und Populärkultur*. Redigert av Stefan Krankenhagen og Hans-Otto Hügel. Nr 55. København: Wilhelm Fink Verlag.
- Malvik, Anders Skare. 2009. «Grensesnittets estetikk. En begrepsanalytisk tilnærming til samtidsestetikken og dens medieparadigme». I *Tidsskrift för litteraturvetenskap*. Nr 3-4, 2009.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command*. New York, London, New Delhi og Sydney: Bloomsbury Academic Press.
- Manovich, Lev 2008. *Software Takes Command* [version 11/20/2008], <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> (tilgang 05.06.2009). Operativ lenke:

- http://black2.fri.uni-lj.si/humbug/files/doktorat-vaupotic/zotero/storage/D22GEWS3/manovich_softbook_11_20_2008.pdf (tilgang: 18.10.2013).
- Manovich, Lev. 2007. «Database as Symbolic Form». I *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*. Redigert av Victoria Vesna. Minneapolis og London: University of Minnesota Press.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge og London: The MIT Press.
- Marcus, Greil. 1990 [1989]. *Lipstick Traces. A Secret History of the Twentieth Century*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Marcuse, Herbert. 2002 [1964]. *One-Dimensional Man*. London og New York: Routledge.
- Marcuse, Herbert. 1970 [1965]. «Repressiv toleranse». Oversatt av IdaLou Krogvig. I *Om toleranse. En kritikk av den rene toleranse*. Oslo: Pax forlag.
- Marx, Karl. 2001 [1867]. «From *Capital*, Volume 1». Oversatt av Samuel Moore og Edward Aveling. I *The Norton Anthology of Theory and Criticism*. Redigert av William E. Cain, Laurie A. Finke, Barbara E. Johnson, John McGowan og Jeffrey J. Williams. New York og London: W. W. Norton & Company.
- Marx, Karl og Engels, Friedrich. 2001 [1845-46]. «From *The German Ideology*». Oversatt av S. Ryazanskaya. I *The Norton Anthology of Theory and Criticism*. Redigert av William E. Cain, Laurie A. Finke, Barbara E. Johnson, John McGowan og Jeffrey J. Williams. New York og London: W. W. Norton & Company.
- McLuhan, Marshall. 2010 [1964]. *Understanding Media*. London og New York: Routledge.
- Mitchell, W.J.T. 2002. «Showing Seeing: A Critique of Visual Culture». I *Journal of Visual Culture*. Nr. 1 2002.
- Mitchell, W.J.T. 1995. «Ekphrasis and the Other». I *Picture Theory*. Chicago og London: The University of Chicago Press.
- Mitchell, W.J.T. og Hansen, Mark B. N. 2010. «Introduction». I *Critical Terms for Media Studies*. Redigert av W.J.T. Mitchell og Mark B.N. Hansen. Chicago og London: The University of Chicago Press.
- Nacking, Åsa. 2005. «Black Screen». *modernamuseet.se*.
<http://www.modernamuseet.se/en/Moderna-Museet/About/Abroad/Moderna-Museet-abroad-2005/51st-Venice-Biennale/Black-Screen/> (tilgang 25.06.2013).
- Nilsen, Gro Jorstad. 2008. «Ikke særlig moro». I *Bergens tidene* 21.04.2008.

- Nob-ordbok.uio.no 2013. «Vold». *Bokmålsordboka*. <http://www.nob-ordbok.uio.no/perl/ordbok.cgi?OPP=vold&bokmaal=+&ordbok=bokmaal> (tilgang 25.06.2013).
- Norheim, Marta. 2007. *Røff guide til samtids litteraturen*. Oslo: Det Norske Samlaget.
- OED Online. 2013a. «Interface, n». Oxford University Press.
<http://www.oed.com/view/Entry/97747?rskey=6C7nj9&result=1&isAdvanced=false> (tilgang 14.08. 2013).
- OED Online. 2013b. «Violence». Oxford University Press.
<http://www.oed.com/viewdictionaryentry/Entry/223638> (tilgang 25.06.2013).
- Olsson, Tommy. 2008. «Hur kul som helst». I *Vagant*. Nr. 1, 2008
- Olsson, Ulf. 2013. *Silence and Subject in Modern literature. Spoken Violence*. New York: Palgrave Macmillan.
- Osborne, Peter. 2002. *Conceptual Art*. New York: Phaidon Press.
- Owens, Craig. 1980a. «The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism». I *October*. Vol. 12, 1980.
- Owens, Craig. 1980b. «The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism Part 2». I *October*. Vol. 13, 1980.
- Pasquinelli, Matteo. 2009. «Google's PageRank. Diagram of the Cognitive Capitalism and Rentier of the Common Intellect». I *Deep Search. The Politics of Search Beyond Google*. Redigert av Konrad Becker og Felix Stalder. Innsbruck: Studienverlag.
- Peck, Harry Thurston. 1963 [1896]. *Harper's Dictionary of Classical Literature and Antiquities*. New York: Cooper Square Publishers.
- Poster, Mark. 2004. «The Information Empire». I *Comparative Literature Studies*. Vol. 41. Nr 3. Penn State University Press.
- Poster, Mark. 2001. *What's the Matter With the Internet?* Minneapolis og London: University of Minnesota Press.
- Pryts, Øyvind. 2013. *Litteratur i digitale omgivelser*. Norsk kulturråd. Bergen: Fagbokforlaget.
- Rasul, Abo. 2008. *Unfun (Skandinavisk misantropi 3)*. Oslo: Cappelen Damm.
- Rasul, Abo 2004 [2002]. *Macht und Rebel (Skandinavisk misantropi 2)*. Oslo: J.W. Cappelen's Forlag.

- Rasul, Abo. 2004 [2001]. *The Cocka Hola Company (Skandinavisk misantropi)*. Oslo: J.W. Cappelens Forlag.
- Roll, Stein. 2008. «De miserable». I *Adresseavisen* 14.04.2008.
- Rottem, Øystein. 2002. «Anal utstøtning». I *Dagbladet* 15.11.2002.
<http://www.dagbladet.no/kultur/2002/11/15/477164.html>, (tilgang 04.09.2013).
- Röhle, Theo. 2009. «Dissecting the Gatekeepers. Relational Perspectives on the Power of Search Engines». I *Deep Search. The Politics of Search Beyond Google*. Redigert av Konrad Becker og Felix Stalder. Innsbruck: Studienverlag.
- Røed, Kjetil. 2006. «A Double Trojan Horse. On Matias Faldbakken». *Kjetil blå blogg eller tekster og vekster*. 13.08.2006. <http://kjetilslillerode.blogspot.no/> (tilgang 20.09.2013).
- Røed, Kjetil. 2003. «Å gi det subversive en syntaks. Refleksjoner rundt Abo Rasuls *Macht und Rebel*». I *Vinduet*. Nr 1, 2003.
- Røssaak, Eivind. 2010. «The Archive in Motion: An Introduction». I *The Archive in Motion*. Redigert av Eivind Røssaak. Oslo: Novus Press.
- Røssaak, Eivind. 2005. *Selviakttakelse – en tendens i kunst og litteratur*. Norsk kulturråd. Bergen: Fagbokforlaget.
- Sandnes, Cathrine. 2002. «Posøren uten forpliktelser». I *Aftenposten* 18.11.2002.
http://www.aftenposten.no/kultur/litteratur/article438396.ece#UiegYT_cOwE (tilgang 04.09.2013).
- Schiller, Friedrich. 1981 [1795]. *On the Naïve and Sentimental in Literature*. Oversatt av Helen Watanabe-O’Kelly. Manchester: Carcanet New Press.
- Sivertsen, Kristine Buvik. 2012. *En avskyelig litteratur. Forakten som litterær strategi hos Michel Houellebecq og Abo Rasul*. Kandidatspeciale. Københavns Universitet.
- Sjkløvsikj, Viktor B. 2001 [1916]. «Kunsten som grep». Oversatt av Sigurd Fasting. I *Moderne litteraturteori. En antologi*. Redigert av Atle Kittang, Arild Linneberg, Arne Melberg og Hans H. Skei. Oslo: Universitetsforlaget.
- Solhjell, Dag og Øien, Jon. 2012. *Det norske kunstfeltet*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Stalder, Felix. 2010. «Autonomy and Control in the Era of Post Privacy». I *Open*. Nr 19. Rotterdam: NAI Publishers.
- Stalder, Felix og Christine Meyer. 2009. «The Second Index. Search Engines, Personalization and Surveillance». I *Deep Search. The Politics of Search Beyond Google*. Redigert av Konrad Becker og Felix Stalder. Innsbruck: Studienverlag.

- Stene-Johansen, Knut. 2005. «Innledning». I *Kafka – for en mindre litteratur*. Av Gilles Deleuze og Felix Guattari. Trondheim: Kompendieforlaget.
- Stiegler, Bernhard. 2010. «Memory». I *Critical Terms for Media Studies*. Redigert av W.J.T. Mitchell og Mark B. N. Hansen. Chicago og London: University of Chicago Press.
- Stueland, Espen. 2003. «Hvor er norsk avantgarde». I *Klassekampen* 08.02.2003.
- Terranova, Tiziana. 2004. *Network Culture: Politics for the Information Age*. London: Pluto Press.
- Thomson, James. 2011 [1878]. «On the Flow of Water in Uniform Regime in Rivers and other Open Channels». I *Proceedings of the Royal Society of London*. Vol. 28 (1878 - 1879). London: The Royal Society, <http://www.jstor.org/stable/113807> (tilgang 08.02.2011).
- Ustvedt, Øystein. 2011. *Ny norsk kunst etter 1990*. Oslo: Fagbokforlaget.
- Ustvedt, Øystein. 2009a. *Untitled (Video Sculpture)*. Bildetekst i utstillingen *Matias Faldbakken. Shocked Into Abstraction*. Ved Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design i Oslo.
- Ustvedt, Øystein. 2009b. «Away From Sound». I *Matias Faldbakken Shocked Into Abstraction*. Redigert av Helen Legg og Øystein Ustvedt. Manchester: Cornerhouse Publications.
- Vaidhyanathan, Siva. 2011. *The Googlization of Everything (And Why We Should Worry)*. Berkeley og Los Angeles: University of California Press.
- Vassenden, Eirik. 2008. «Dobbel nektelse». I *Klassekampen* 05.04.2008.
- Vassenden, Eirik. 2004. *Den store overflaten. Tekster om samtidslitteraturen*. Oslo: N.W. Damm & Søn.
- Vattimo, Gianni. 1988 [1985]. *The End of Modernity*. Oversatt av Jon R. Snyder. Cambridge UK: Polity Press.
- Vidnes, Øystein. 2008. «Intellektuell sprelling». I *Morgenbladet* 04.04.2008 http://morgenbladet.no/boker/2008/intellektuell_sprelling#.UmDnnhCn5ek (tilgang 18.10.2013).
- Von Wright, Georg Henrik. 2006 [1988]. *Myten om fremskrittet*. Oversatt av Rolf Larsen og Knut Olav Åmås. Oslo: J.W. Cappelens Forlag.

- Weaver, Warren. 1963. «Recent Contributions to the Mathematical Theory of Communication». I *The Mathematical Theory of Communication*. Redigert av Warren Weaver og Claude E. Shannon. Urbana, Chicago og London: University of Illinois Press.
- Webster's. 2013a. «Interface». Webster's Third New International Dictionary Unabridged. <http://unabridged.merriam-webster.com/unabridged/interface> (tilgang 10.08.2013).
- Webster's. 2013b. «anacrisis». Webster's Third New International Dictionary Unabridged. <http://unabridged.merriam-webster.com/unabridged/anacrisis> (tilgang 09.06.2013).
- Wikipedia. 2013a. «Black Screen of Death». *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Black_Screen_of_Death&oldid=553682698 (tilgang 11.05.2013).
- Wikipedia. 2013b. «John Wayne Gacy». *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=John_Wayne_Gacy&oldid=556358413 (tilgang 23.05.2013).
- Wikipedia. 2013c. «Anarchy Online». *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Anarchy_Online&oldid=560269579 (tilgang 17.06.2013).
- Økland, Ingunn. 2008. «Forsinket oppfølger fra Faldbakken». I *Aftenposten*. 09.04.2008.
- Aaslestad, Petter. 2003 [1999]. *Narratologi. En innføring i anvendt fortelle teori*. Oslo: Landslaget for norskundervisning. Cappelen Akademisk Forlag.

