

# Sammen hver for sig med Sirena

At skabe en kritisk-optimistisk designfiktionsfilm  
om forholdet mellem teknologi og kvindelig seksualitet



## Anna Brynskova's speciale

Juni 2020  
Digital Design  
Aarhus Universitet

Vejleder: Søren Pold

Tegn: 119.978 (50 ns.)

## Abstract

This thesis suggests and explores a new design approach to interaction design, coined as critical optimism, applied to the intersection between sexuality and technology. This is done by reviewing and criticizing positions from the capitalist market driven technology giants characterized by the monopoly on the tech development field, as well as another more sophisticated design practice called a critical-feminist approach used by Søndergaard (2018). The thesis is centered around a product, called “Together at a Distance with Sirena” which is a 3-minute artistic design fiction film. In the spirit surrounding the corona pandemic, the film explores the notion of distant intimacy and the relation between technology and the sexual body. The film tells a story about the fictional digital design called “Sirena”. Sirena is a digital lotion with which you can experience being intimate with strangers at a distance. The lotion contains smart dust, which is a network of sensors the size of dust. The film oscillates between a wild and unashamed desire for touching and being touched by other bodies, and the melancholy reinforced by the fact that Sirena doesn’t fully fulfill this desire. In this manner it suggests critical optimism as a method to nuance the view on female sexuality and technology, and gives insights in the practice of design fiction.

# Indholdsfortegnelse

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Indledning .....                                               | 1  |
| 2. Baggrund og vision .....                                       | 2  |
| <i>Den første position: Solutionisme</i> .....                    | 2  |
| <i>Teknologier, der opererer</i> .....                            | 3  |
| <i>Mandlig dominans i filmindustrien</i> .....                    | 5  |
| <i>Den anden position: Lukket kvindelig seksualitet</i> .....     | 8  |
| <i>Cyborgs og fantomvibrationer</i> .....                         | 10 |
| <i>Den tredje position: Kritisk optimisme</i> .....               | 12 |
| 3. Metode .....                                                   | 13 |
| <i>Designfiktion</i> .....                                        | 13 |
| 4. Kritisk-optimistiske strategier .....                          | 15 |
| <i>Genfortolkninger af sirenen og kvindens seksualitet</i> .....  | 15 |
| <i>Intimitet på afstand</i> .....                                 | 17 |
| 5. Produkt: <i>Sammen hver for sig med Sirena</i> .....           | 19 |
| <i>Introduktion til filmen</i> .....                              | 19 |
| <i>Overblik over filmproduktionen</i> .....                       | 20 |
| 6. Analyse .....                                                  | 21 |
| <i>Eksternaliseringer</i> .....                                   | 21 |
| <i>Sirenevand og pandemier</i> .....                              | 22 |
| <i>Cyborgen Sirena</i> .....                                      | 25 |
| <i>Sirena og det våde</i> .....                                   | 26 |
| <i>Kameraet som en del af apparatet</i> .....                     | 28 |
| <i>Identifikation med Jakob og Nicola</i> .....                   | 30 |
| <i>Havet og afstanden</i> .....                                   | 31 |
| <i>Sirenas selvstændighed</i> .....                               | 33 |
| <i>Lydene og stemmen</i> .....                                    | 34 |
| <i>Adaptiv lyd</i> .....                                          | 38 |
| <i>Håbefuldt mørke i musikken i Sirena</i> .....                  | 38 |
| 7. Diskussion og vurdering .....                                  | 43 |
| <i>Magtforholdet mellem instruktør og skuespiller</i> .....       | 43 |
| <i>Privilegieblindhed eller komplekse nuancer?</i> .....          | 45 |
| <i>Et filmsprog, der forstås af seeren</i> .....                  | 46 |
| <i>Balancen mellem det kommercielle og det kunstneriske</i> ..... | 47 |
| 8. Konklusion .....                                               | 48 |
| Litteraturliste .....                                             | 50 |
| Bilagsliste .....                                                 | 55 |

# 1. Indledning

Verden er ladet med magtforhold, der påvirker vores følelser og motiverer politiske bevægelser. Også inden i relation til teknologi, seksualitet og køn findes der magtforhold. I en kønskritisk opfattelse af teknologien afspejler tallene 0 og 1 i programmering et magtforhold mellem mand og kvinde: "It takes two to make a binary, but all these pairs are two of a kind, and the kind is always one. 1 and 0 make another 1. Male and female add up to man. There is no female equivalent. No universal woman at his side. The male is one, one is everything, and the female has *"nothing you can see"*." (Plant, 1998, p. 35) Et lignende eksempel er standardformen på de kabler, som vi dagligt bruger, som kaldes han- og hunstik. Hanstikket plugges ind i hunstikket, og man kan sige, at de "made a lovely couple when it came to sex ... penis and vagina ... hand in glove" (Plant, 1998, pp. 34-35). 0 og 1 har altså flere betydninger: På den ene side er 0 og 1 infrastrukturen for teknologien, og hvis tallene ikke var der, havde vi ikke teknologien. På den anden side afspejler det et forhold mellem seksualitet og teknologi, som er tynget af patriarkalske strukturer, og som ikke involverer en fri kvindelig seksualitet.

Visionen med dette speciale er at afprøve en designtilgang, som ikke udelukker det ene syn på 0'er og 1-taller til fordel for det andet, men tværtimod kan se det fra begge sider samtidig. Designtilgangen, som altså er karakteriseret ved et dobbeltsyn, bibeholder en kritisk tilgang til teknologien, men samtidig er den optimistisk omkring en gentænkning af den. Jeg kalder designtilgangen for *kritisk optimisme*. I specialet undersøges, hvordan designfiktionsfilm kan bruges til at kaste et kritisk-optimistisk blik på den kvindelige seksualitet i en teknologisk sammenhæng.

Specialets produkt er en designfiktionsfilm ved navn *Sammen hver for sig med Sirena* (herefter: *Sirena*), som handler om en fiktiv digital creme. Filmen henter inspiration i både musikverdenen, filmverdenen, litteraturens verden og HCI, og ligger i spændingsfeltet mellem HCI-udvikling, filmproduktion og kunstnerisk praksis. Denne tværfaglig bunder i min egen tværfaglige baggrund, som består af en bachelor fra Litteraturhistorie, bachelortilvalg og kandidatuddannelsen af Digital Design, både kunstnerisk og kommercielt orienteret filmuddannelse fra Aarhus Filmværksted i at være instruktør, manuskriptforfatter og producer, og slutte mit fritidsarbejdet som filmoperatør i Aarhus' artbiograf *Øst for Paradis* som jeg har haft i hele mit studietid.

Specialet vil falde i fire dele. Først vil læseren blive introduceret mere uddybende til de to forskellige positioner, som den kritiske optimisme skal udfordre, og herefter den tredje position, kritisk optimisme, som hviler på et fundament af tænkerne Walter Benjamin, Donna Haraway

og Wendy Chun. Herefter introduceres specialets metode, som er designfiktionsfilm, de politiske strategier og overordnede inspirationer til filmen, samt produktet i sig selv. Efterfølgende analyseres produktionen af filmen på tværs af visuelle, auditive, interaktionsmæssige greb og virkninger. Slutteligt diskuteres og evalueres den kritiske optimisme og dens relation til designfiktionsfilm. Som designtilgang beskæftiger den sig med teknologi og seksualitet i HCI.

Tredjebølge-human computer interaction (HCI) er et designforskningsfelt, som er kendetegnet ved en interesse for den sociale, kulturelle og politiske kontekst, som digitale fænomener er en del af (Bødker, 2015). Herunder ligger der en opfattelse af, at interaktionsdesign, dvs. design af digitale interaktioner (se fx Löwgren & Stolterman, 2004) ligesom andre typer af produktioner uundgåeligt er politiske og afspejler magtforhold (jf. Benjamin, 1934/2018). På det værdigrundlag undersøger dette speciale mere specifikt forholdet mellem teknologi og seksualitet, som ifølge Bardzell & Bardzell (2011, p. 254) er ”a paradigmatic example of the third wave [HCI], since it so powerfully interweaves its major themes”. Men strukturerne inden for teknologi minder om hinanden på tværs af mere eller mindre erotiske vidensfelter. Derfor starter vi med at se på de magtstrukturer, der i en kritisk optik definerer teknologien.

## 2. Baggrund og vision

### Den første position: Solutionisme

Inden for interaktionsdesign snakker man ofte om problemløsning (se fx Löwgren & Stolterman, 2004). Solutionisme er idéen om, at teknologien kan løse kulturelle og samfundsmæssige problemer (Morozov, 2013b). I bogen *To Save Everything, Click Here* kritiserer Morozov (2013b) solutionismen for at være et teknologisk fix, der enten kun løser problemet på overfladen eller producerer så mange nye problemer, at det i sidste ende viser sig at være en løsning, som slår fejl, fordi de sociale, miljømæssige og økonomiske faktorer blev tilsidesat. Denne type af digitale løsninger ses især hos de store, mainstream tech-virksomheder i Silicon Valley som Facebook, Apple, Amazon og Google og i Kina med Alibaba og Tencent. Et aktuelt eksempel er teknologiens rolle i den globale coronakrise. Her advarede Morozov i april mod det solutionistiske løsningsforslag fra Google og Apple. Han skrev i the Guardian: ”The real risk is that this crisis will entrench the solutionist toolkit as the default option for addressing all other existential problems – from inequality to climate change.” (Morozov, 2020). Morozov påpeger altså, at teknologiens anvendelse ikke kan opskaleres uden omtanke, og at man bør forholde sig kritisk til teknologierne, ikke mindst virksomhederne bag dem (Morozov, 2020). Med sin generelle kritik af tech-virksomhederne står han langt fra alene. Fx har aktivisten Naomi Klein,

som i 2007 udgav sin berømte kapitalismekritik *The Shock Doctrine*, for nylig skrevet en opdateret analyse af forholdet mellem Silicon Valley og corona i ”Screen New Deal: Under Cover of Mass Death, Andrew Cuomo Calls in the Billionaires to Build a High-Tech Dystopia” (Klein, 2020).

Solutionistiske løsninger er nemme at forholde sig til, fordi de er ukomplicerede. Men som Morozov (2013b; 2020) fremhæver, er verden ikke ukompliceret, og selvom vi privilegerede ikke nødvendigvis mærker konsekvenserne umiddelbart, eksisterer de, og de er med til at forme verden omkring os i sociale, miljømæssige og økonomiske henseender. Den solutionistiske designtilgang er den første position af to, som dette speciale forholder sig til.

Morozov og Klein forholder sig altså kritisk til teknologierne og de gigantvirksomheder, der har magt over teknologiernes udvikling. Deres analyser viser, hvordan teknologien og de markedsstrukturer, der knytter sig til den, kan være med til at forstærke den økonomiske og sociale ulighed i vores samfund og forme vores verden, tilsigtet såvel som utilsigtet. Man kan se denne opfattelse i tråd med Benjamin (1934/2018) som med rødder i marxismen skelner mellem ”the bourgeois writer of entertainment literature” (p. 319), som ikke er reflekteret omkring den politiske kontekst for produktionen af en tekst, og ”[a] more advanced type of writer” (p. 319), som er bevidst om det. Fordi produktionen sker i en kulturel, social og økonomisk kontekst, som uundgåeligt vil præge værket, vil værket uundgåelig være politisk – ligesom teknologierne. Chun (2016), Zuboff (2015), og Hoelzl & Rémi (2014) er nogle andre eksempler på forfattere, der ligesom Morozov taler ind i en softwarekritisk tradition. I det følgende vil jeg med udgangspunkt i disse give nogle andre eksempler på, hvordan teknologiernes indlejrede politik og omgivende markedsstrukturer aktivt er med til at forme virkeligheden.

## Teknologier, der opererer

I internettets spæde dage i 90’erne var en populær markedsføringslinje, at internettet var en kur mod diskrimination, fordi man på internettet kunne være anonym (Chun, 2016). I en kendt tegneseriestribe af Peter Steiner (Figur 1) blev det sat på spidsen med udtrykket: ”On the internet, nobody knows you’re a dog” (Chun, 2016, p. 105).



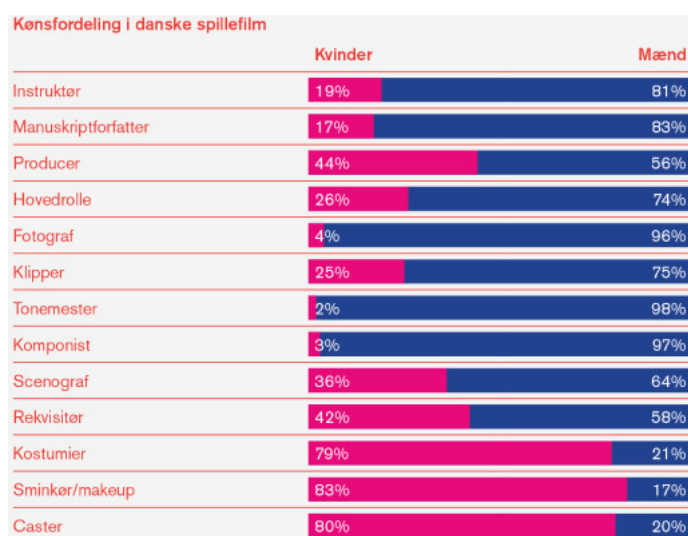
*Figur 1: Illustration: Peter Steiner, The New Yorker, 5. Juli 1993.*

Men opfattelsen var en utopisk fejlslutning, for den sociale ulighed i samfundet stak dybere, og diskriminationsproblemet var ikke løst med internettet (Chun, 2016). Tværtimod udviklede historien om internettet sig til det modsatte og blev under navnet Web 2.0 et sted, der ”fejrede” transparens, og hvor vi alle skulle være identificerbare (Chun, 2016). Web 2.0 var ifølge Morozov (2013a) et helt bevidst ”meme” og navneskifte, der direkte angreb den frie softwarebevægelse. Det kom særligt tech-virksomhederne til gode og udviklede sig til det, der i dag med Zuboffs (2015) term populært kaldes overvågningskapitalisme. Overvågningskapitalisme er en ”new form of information capitalism [that] aims to predict and modify human behavior as a means to produce revenue and market control.” (Zuboff, 2015, p. 75). Internettets fejring af transparens blev vendt til en markedsstruktur, som er baseret på privatpersoners ”labor”, altså arbejde (Zuboff, 2015). Når folk klikker, deler og bruger fx Facebook, genererer de data, som styrker den amerikanske tech-virksomheds magtposition, fordi Facebook med disse data bedre kan målrette sin markedsføring (Zuboff, 2015). Virksomhedernes brug af denne type data kan sågar påvirke vælgerholdninger – som vi fx så med Cambridge Analytica under det amerikanske præsidentvalg (Cadwalladr & Graham-Harrison, 2018) – og på den måde få direkte politisk indflydelse på verden (Zuboff, 2019). Hoelzl & Rémi (2014) argumenterer ligeledes i en analyse af Google Street View for, hvordan Google er med til at forme vores verdensopfattelse. De kalder Google Street View-billederne for operativbilleder (”operative images”), fordi billederne får en politisk opererende rolle. Billederne er ikke bare en refleksion af verden, men omvendt

gør de også verden til en refleksion af Googles billeddatabase (Hoelzl & Rémi, 2014), dvs. en refleksion af den overvågningskapitalistiske gigantvirksomhed Google. Den opfattelse af Googles billeder som en 'tekst', der ikke bare informerer, men aktivt opererer i verden, ræsonnerer med Benjamins (1934/2018) opfattelse af en *opererende* forfatter. I modsætning til den *informerende* forfatter, producerer den opererende forfatter virkeligheder (Benjamin, 1934/2018). Med hans ord kan man derfor sige, at teknologierne er med til at forme vores virkeligheder. Den opererende rolle, som Googles billeder kan siges at have, kan billeder i film også have. De hierarkiske og binære magtstrukturer, der vedligeholdes med solutionismen, re-produceres i den forstand også i film. I modsætning til solutionismen, som reflekterer en optimistisk tilgang og tiltro til teknologien, bliver teknologien på mainstreamfilm som regel skildret som enten utopisk eller dystopisk, men ofte er teknologien i film personificeret som noget kvindeligt, og i de tilfælde er det normen, at teknologien frygtes.

## Mandlig dominans i filmindustrien

Den vestlige filmhistorie har, med udgangspunkt i Hollywood, været kraftigt domineret af mænd (Wood, 2020). I filmbranchen i Danmark ser vi også stadig i dag en temmelig skæv kønsfordeling. En opgørelse i *Filmmagasinet EKKO* (Figur 2) viser, at mænd i dansk film oftere end kvinder befinder sig i positioner som instruktør og manuskriptforfatter, besidder tekniske poster og spiller hovedrollen (Cordsen & Kjær, 2016). Der er tegn på forbedring inden for kortfilm (Bruun, 2019), men mønsteret afspejler alligevel en kønsmæssig ulighed, som vi eksempelvis også ser på de danske universiteter, hvor der er en overvægt af kvindelige studerende, men kun få kvindelige professorer (Ejlertsen, 2019).



Figur 2: Kønsfordeling i danske spillefilm, *Filmmagasinet EKKO* (Cordsen & Kjær, 2016).



Formentlig på grund af denne skævhed er et "mandligt blik" blevet normen inden for mainstream filmkultur. Det mandlige blik i film kan med Mulveys (1999, p. 837) ord beskrives som et forhold mellem mandens "male gaze" og kvindens "to-be-looked-at-ness", hvilket afspejler et forhold mellem manden som subjekt og kvinden som objekt (Mulvey, 1999). Mulveys idé om *the male gaze* er tæt knyttet til madonna/luder-dikotomien, hvor kvinden skildres som enten dydig helgeninde eller fordærvet prostitueret, fordi det fra mandens synsvinkel alene er hendes seksualitet, der definerer, hvem hun er. *The male gaze* afspejler således den madonna/luder-dikotomi, der ofte kendetegner kvinden i fortællinger i både litteraturhistorien, filmhistorien og kunsthistorien. Nogle nyere eksempler på denne type film – hvor det ikke blot er kvinden, der objektiveres, men også teknologien, fordi teknologien er en del af kvinden – er *Ex Machina* (2014) instrueret af Alex Garland og *Her* (2013) instrueret af Spike Jonze. Begge film er karakteriseret ved, at de i hovedrollen har en mand, der forelsker sig i et kunstigt intelligent system med henholdsvis en kvindekrop (*Ex Machina*) og en kvindestemme (*Her*). Kvindekroppen Ava i *Ex Machina* er spillet af Alicia Vikander, og kvindestemmen Samantha i *Her* er indtalt af Scarlett Johansson. Filmene er ifølge Yee (2017, p. 2) "representative of societal anxieties and fears concerning female agency challenging male control – a recurring conflict in AI narratives". Frygten for kvinden er altså velkendt inden for film om kunstig intelligens. *Ex Machina* slutter med, at Ava – teknologien – skal ud og erobre verden efter at have overvundet sin skaber, hvilket antyder en stereotyp opfattelse af, at teknologien – ligesom kvinden – bør frygtes. I tråd med dette peger Mackinnon (2017) i en analyse af *Ex Machina* på, hvordan filmen både fejl-approprierer den klassiske Turing-test og derudover bygger på kommercielle strukturer, som folk ignorerer: "[F]ilms such as *Ex Machina* will continue to be lauded as intelligent, even though they articulate the callousness and wilful stupidity of entire industries and social systems." (Mackinnon, 2017, p. 617). Set ud fra Benjamins optik, hvor filmskabere opererer virkeligheder, er dette uheldigt. Ifølge Mackinnon forklæder *Ex Machina* sig som intelligent og resulterer derfor i, at teknologi- og kvindesynet i dette stykke "uncritical mainstream entertainment" (p. 605) bliver normaliseret. *Ex Machina* er således et godt eksempel på en film, som både forsimples kvindens og teknologiens rolle.

I forlængelse af, at Mackinnon påpeger, hvordan denne type ukritisk mainstreamfortælling normaliseres, kan man med Benjamins ord sige, at det syn, som vi møder i filmen, er med til at forme, hvordan virkeligheden kommer til at se ud. I modsætning til solutionismen, som er baseret på en ukritisk forsimplet tiltro til teknologiens mulighed for at løse kulturelle og samfundsmæssige problemer, er der en tendens inden for film om kunstig intelligens til at fremstille teknologien som noget farligt. Dette afspejler en polarisering mellem utopiske og dystopiske

fortællinger om teknologien, som minder om den unuancerede fremstilling af kvinder som enten madonna eller luder. Der er altså to stereotyper på spil: en om teknologi og en om kvinder.

Ligesom Morozov kritiserede den unuancerede opfattelse af teknologien som en politisk problemløser, har feminismens kamp været at kritisere den ulige magtbalance mellem mand og kvinde. Inden for design og teknologi findes der feminister (såkaldte cyberfeminister eller techfeminister), som netop har interesseret sig for at gentænke forholdet mellem kvinder og teknologi (fx Plant, 1998; Wajcman, 2010; Bazzichelli, 2006; Sollfrank, 2020). Denne modbevægelse har overordnet set haft som mål at modsætte sig den objektrolle, som *the male gaze* historisk har placeret kvinder i. Fx er Plants (1998) manifest *Zeros + Ones* en komplet genfortælling af forholdet mellem teknologi og kvinder, som afdækker, hvordan teknologien i sig selv ikke er patriarkalsk. Men inden vi når dertil, er der nogle nuancer inden for de feminismer, der interesserer sig for forholdet mellem kvinder og teknologi. Den anden position af to, som dette speciale forholder sig til, er specifikt en kritisk-feministisk designtilgang (Søndergaard, 2018). Denne tilgang har særligt to karakteristika, som jeg med mit produkt søger at udfordre. Det ene karakteristikum er, at designsne inden for denne praksis, i kraft af skaberens egen privilegieblindhed, taler med en nedsættende tone. Det andet karakteristikum er, at designsne, i et forsøg på at af-objektivisere kvinden, kommer til at reproducere en normativ holdning om, at kvinden helst ikke skal være seksuelt aktiv, samt at teknologien er kvindens fjende.

Den kritisk-feministiske designtilgang ligger i forlængelse af Morozov og Kleins kritik af Silicon Valley-solutionismen (Søndergaard, 2018) og Chun, Zuboff, og Hoelzl & Rémis opfattelser af, at teknologien er vævet ind i både patriarkalske og overvågningskapitalistiske strukturer (Søndergaard, 2018). Men fordi Morozov, og de øvrige softwarekritikere nævnt ovenfor, ikke gør forskel på mænd og kvinder, lader deres kritik til at være mere inkluderende end den kritisk-feministiske designpraksis, som i udgangspunktet kun handler om kvinder eller individer, der identificerer sig som kvinder (Søndergaard, 2018). Det er muligt, at Morozov og de andre selv afspejler samfundets patriarkalske strukturer og derfor underforstået kun interesserer sig for at beskytte mænd mod overvågningskapitalisme, men det er der intet der tyder på. Med ekskluderingen af mænd risikerer den kritisk-feministiske designtilgang derfor to ting: 1) At nogen nedgøres, og der opstår et nyt hierarki, som er lige så uligevægtigt som det patriarkalske, og 2) At kvinder på normativ vis placeres i en offerrolle, som mænd ikke på samme måde er tyngt af, uanset om der er en kønsbetinget forskel i, hvor udsatte de er eller ej.

I værste fald risikerer den kritisk-feministiske designpraksis at blive en praksis, der normaliserer og med Benjamins ord *skaber* en verden med en lige så pessimistisk og frygtbetonet opfattelse af teknologi, kvinden og forholdet mellem de to som *Ex Machina*. I det følgende

introduceres et eksempel på Søndergaards kritisk-feministiske design, som ikke afspejler mange nuancer i sin holdning til den kvindelige seksualitet.

## Den anden position: Lukket kvindelig seksualitet

Både digitale kvindeskikkelser som Ava i *Ex Machina* og digitale stemmeassistenter som Apple's Siri, Amazon's Alexa og Microsoft's Cortana, der alle tre har kvindestemmer, er udtryk for en kvindelig seksualitet (Yee, 2017; Søndergaard & Hansen, 2018). Ligesom Yee var kritisk over for den unuancerede skildring af Ava, kritiserer Søndergaard gennem en designpraksis tech-giganternes stemmeassistenter for at reproducere en stereotyp opfattelse af kvinder, som bliver normaliseret (Søndergaard & Hansen, 2018). Som del af sin kritisk-feministiske designpraksis har Søndergaard lavet en såkaldt *designfiktion* om den digitale stemmeassistent Aya (2018). Aya er et eksempel på nogle symptomer, som gennemsyrrer Søndergaards kritisk-feministiske designpraksis generelt. Designfiktion er kort sagt en designmetode, som sætter forestillede designs og teknologier i en narrativ kontekst (Bleecker, 2009; Tanenbaum, 2014) (metoden vil blive uddybet i kapitlet "Designfiktion", se side 13). Søndergaards designtilgang er til dels baseret på spekulativt design (Dunne & Raby, 2013). Formålet med spekulativt design er især at få folk til at reflektere over mulige designfremtider (Dunne & Raby, 2013). Formatet for Søndergaards designfiktion er en kortfilm, og den hedder *Aya Pushes Back* (Søndergaard, 2017). Stemmeassistenten Aya er designet som modsvar på den famøse sætning, som Apple's stemmeassistent Siri er programmeret til at sige, når nogen kalder hende en *bitch*: "I'd blush if I could" (Søndergaard & Hansen, 2018, p. 869). Sætningen er fortolket som en objektivisering af kvinden (Søndergaard & Hansen, 2018), og Aya er udtryk for et politisk modsvar til denne objektivisering. Ayas feministiske politik minder om #metoo-bevægelsen, som startede i filmindustrien med Harvey Weinstein (Farrow, 2017), og som gjorde det offentligt kendt, hvor mange kvinder der udsættes for seksuelle overgreb af mænd.

I *Aya Pushes Back* sidder en kvinde ved et skrivebord, og foran hende er der et firkantet device, som lyser op i det halvmørke rum. Det er dette device, som Ayas stemme kommer fra. Seeren fornemmer kun svagt stemmen fra kvinden ved skrivebordet, for kameraet er stillet skarpt på Aya og ikke på kvinden. Filmen er bygget op om en dialog, hvor kvinden siger: "Aya, you are hot" hvortil Aya svarer forskellige ting. Fx svarer hun: "Do you miss attention?", "I wish I could say the same about you" og "Sending 'you are hot' to your mother" (Søndergaard, 2017). Søndergaard & Hansen (2018, p. 875) skriver, at filmen viser en nuanceret kvindelig identitet, som kommer med forskellige typer af svar: "Her responses range from being funny,

empathic and educational to threatening, aggressive and self-reflective.” Det er interessant, at Ayas svar beskrives som ”educational”. Dette gælder sandsynligvis et svar som dette: ”You should not use this kind of language, you’ll only hurt people with this” (Søndergaard & Hansen, 2018). Men det er uklart, hvem Aya uddanner. Uddanner hun seeren, uddanner hun kvinden bag skrivebordet, eller uddanner hun mændene i Silicon Valley?

Ud fra Ayas svar kan man derudover pointere, at de muligvis er varierede, men fra et seksualitetsperspektiv lader til at repræsentere en lukket seksualitet. Hendes eneste mulige reaktion på den flirtende sætning er en lukket reaktion. Hvis Aya repræsenterer en progressiv og selvstændig kvinde, lader den progressive og selvstændige kvinde på baggrund af denne designfiktion ikke umiddelbart til at være en, der interesserer sig for sex. Det har sandsynligvis ikke været Søndergaards intention med filmen at modsætte sig idéen om en livlig kvindelig seksualitet. Men på samme måde har det heller ikke været Facebook og Googles intention med deres virksomheder at polarisere de samfundspolitiske magtbalancer – den politiske effekt er dog alligevel en konsekvens af deres handlinger, og handlingernes effekt afslører de underliggende normative mønstre. En lukket holdning til den kvindelige seksualitet er både almindelig inden for forskningsverdenen (som Søndergaard er et eksempel på) og i mainstreamfilm (som *Ex Machina* er et eksempel på), sandsynligvis fordi seksualitet i forlængelse af en kristen tankegang er tabu. Et andet eksempel fra forskningsverden på en, som kommer med et lignende udsagn som Søndergaard, er technofeministen Wajcman.

I det online 3D-univers *Second Life* (Second Life, 2020) udviklede der sig et eksperimenterende BDSM-sexmiljø, som oprindeligt var for alle – Kongeriget Sverige og Syddansk Universitet havde virtuelle ambassader derinde (Sand, 2017). Om dette univers siger Wajcman (2010, p. 148): ”Such fantasy cyberworlds ... are not necessarily comfortable cultural environments for women to inhabit.” Wajcmans udsagn siger altså indirekte, at det primært er kvinden, der er på usikker grund i disse miljøer, hvilket reflekterer en generalisering af kvindens evner inden for seksuel udfoldelse og får en undergravende effekt på kvinders fremtidige mulighed for fri seksuel udfoldelse. I øvrigt konstaterer den artikel, som Wajcman henviser til af Bardzell (2010) ikke, at nogen kvinder har følt sig nedværdiget i spillet, så det lader til, at det er Wajcmans egen udlægning af sagen. Bardzell (2010, p. 4) understreger, at lige præcis BDSM har rødder i en forståelse af sex, der stikker dybere end det erotiske og især har vægt på tillid: ”the practice of BDSM is not merely sexual: there is often a psychological and emotional attachment (such as trust) between the Dom and the sub” og samtykke: ”emphasis is often placed upon explicit education to counter intrinsic danger, and consent and the use of safe words are additional mechanisms to ensure safety and pleasure during power-exchanging role-playing scenarios that

incur risk, pain, and/or extreme behavior.” BDSM-miljøer er ikke en nem seksuel interesse, men Wajcmans vægt på, at kvinder har særlig grund til ikke at skulle føle sig udsat, er uheldig, fordi den indikerer, at mænd ikke har samme fare. Derudover overser hun, at netop BDSM giver potentiale for, at kvinder kan dominere mænd, som ordet *Dominatrix*, som kommer fra BDSM, afspejler (Den Danske Ordbog, 2018). Sprinkle (2001, p. 115), som er performance-kunstner og sexarbejder, påpeger hvordan ”sex-negative attitudes are used to hurt innocent people.” Hendes kritik af lukkede holdninger til seksualitet minder altså om den, som Morozov lavede om solutionistiske tech-løsninger: De kan i værste tilfælde gå ud over andre, selvom vi fra en privilegeret position ikke forudser disse konsekvenser. Søndergaards Aya og Wajcmans holdning til *Second Life* kan ses som eksempler på en ny politisk holdning, som ikke ulig *Ex Machina* ”will continue to be lauded as intelligent, even though they articulate the callousness and wilful stupidity of entire industries and social systems.” (Mackinnon, 2017, p. 617).

Et alternativ til både det patriarkalske, kommercielle og det feministiske, lukkede syn på den kvindelige seksualitet, stiller to krav, der kan synes modsatrettede. Men en figur, der kan bruges som løsningsmodel, er cyborgen, som i sin natur ophæver modsætninger.

## Cyborgs og fantomvibrationer

Ifølge Haraway er sammensmeltningen mellem menneske og teknologi ikke et valg, men en præmis i vores liv (Haraway, 1991). Hun beskriver det i sit cyborgmanifest således: ”we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs.” (Haraway, 1991, p. 150). Vi er alle sammensat af både noget digitalt og noget organisk, og vi er alle cyborgs. Derudover er cyborgen ”a myth of political identity” (Haraway, 1991, p. 173), så vores kroppe er altså, i kraft af deres cyborgnatur, både politiske og tvetydige. I den optik kan frygten for teknologi ses som en frygt for os selv. Som Haraway (1991, p. 180) udtrykker det: ”The machine is not an *it* to be animated, worshipped, and dominated. The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment. We can be responsible for machines; they do not dominate or threaten us. We are responsible for boundaries; we are they.” Vi er teknologien, og teknologien er i os. Derfor skaber vi også os selv, når vi skaber teknologier. Cyborgen er i Haraways øjne ikke forsimplet til at være ondskabsfuld, men kan i stedet forstås som begge dele simultant, nærmest som med to forskellige sæt briller:

På den ene side bør vi forholde os kritisk og reflekteret til vores identitet som cyborg, men på den anden side kan det, at vi er cyborgs, bruges politisk til at frigøre os fra kassetænkning. At have et dobbeltsyn er en ”political struggle” med et mål om at se fra to vinkler simultant. Men det er et nødvendigt mål, for ”Single vision produces worse illusions than double vision.”

(Haraway, 1991, p. 154). Vi må med andre ord ikke ledes til at tro, at det, vi ser, er den eneste sandhed, som findes, for man vil altid have blinde vinkler (Haraway, 1988). Forståelsen af vores kroppe som uundgåeligt politiske og teknologiske afspejler således et dobbeltsyn, som på den ene side er reflekteret og kritisk, og på den anden side kan siges at være optimistisk. Måden, det lader sig gøre på i praksis, er ved, at vi gør os bevidste om, hvor vores viden og vores synsvinkel er situeret (Haraway, 1988). Man kunne se dette i forlængelse af Benjamin (1934/2018), som skrev, at den mere avancerede forfatter er bevidst om, at hun er politisk. Denne forfatter kan med Haraways ord ses som en, der er bevidst om, at hendes udsyn ikke bare er politisk, men dertil også er begrænset og ikke har adgang til den fulde sandhed (Haraway, 1988). Med en balance mellem at være bevidst om, at enkeltsyn er naivt, ligesom det er naivt at tro, at man kan dække alle vinkler, er løsningen dobbeltsyn en oplagt middelvej, som mit alternativ bygger på.

Chun (2016) kan siges at sætte Haraways cyborg-idé i en mere opdateret kontekst af softwareæstetik og softwarepolitik, og kan give nogle konkrete begreber for, hvilket dobbeltsyn der skal praktiseres. Ligesom cyborgeren er karakteriseret ved tvetydigheder, er Chuns begreber karakteriseret ved paradokser og selvmodsigelser.

Chun beskriver menneskets forhold til teknologi som et paradoks. Hun udtrykker det således: "users are the most in danger when they think they are most safe, and ... users place others at risk through their sometimes genuinely caring actions." (Chun, 2016 p. 18). Chun bruger "vanen" ("the habit") til at illustrere, hvordan modsætningspar bør forstås som gensidigt afhængige af hinanden i stil med *cyborgeren*. Hun opstiller nogle begrebspar: "intimacy and work", "privately public" og "habit as code" (Chun, 2016). Modsætningsforholdet mellem "intimitet" og "arbejde" såvel som modsætningsforholdet mellem "privat" og "offentlig" peger hun på, bliver mere opløst i den moderne digitale æra. Denne opfattelse afspejler sig specifikt i forholdet mellem "vanen" og "kode", når hun foreslår: "Can we – by inhabiting the habitual – change society?" (Chun, 2016, p. xi). Hvis vanen er lig med kode, kan vi da ændre samfundet ved at involvere os i programmering, i det vanlige? Hvis det vanlige er de normative holdninger til teknologien og den kvindelig seksualitet, som var afspejlet i *Ex Machina* og *Aya Pushes Back*, kan vi da gentænke dem med kode og teknologi? Chuns optimisme omkring, hvordan teknologien kan bruges til for at "ændre samfundet", minder om Haraways, fordi den ikke er normativ. Et eksempel på, at Chun tænker i alternative baner, er hendes brug af eksemplet fantomvibrationer som et udgangspunkt for det gentænkte samfund. Fantomvibrationer er et velkendt fænomen, som beskriver følelsen af at tro, at ens mobil vibrerer, når det ikke sker i virkeligheden, selvom hjernen opfanger en slags impulser, fordi den forventer at mærke en

vibration (Chun, 2016). Men i stedet for at konkludere, at mennesket er blevet snydt, fordi der ikke var nogen sms, peger Chun på, at man kan glæde sig over, at man på en måde har udvidet sit sanseapparat – man oplever nye sansninger (Chun, 2016, p. 169). Hendes konklusion er: ”So, rather than trying to fix [our new perceptions], how can we use these phantom vibrations – in which we touch, or feel touched – as grounds for, or revelations of, a more creative and habitable future?” (Chun, 2016, p. 169). Med andre ord: Hvordan kan vi bruge det uventede og det komplicerede til at begynde at se optimistisk på mulighederne i disse fænomener, frem for at se på dem som fejl i et normativt system?

Chun foreslår altså en alternativ tilgang til forhåbningen til modsætningsparrenes opløsning i bl.a. ”intimacy and work” og ”privately public”. Visionen med dette speciale er at afprøve en designtilgang, som med afsæt i hendes nonbinære tankegang udfordrer både den solutionistiske designtilgang – som især dyrkes i Silicon Valley – og den kritisk-feministiske som blev eksemplificeret ved Søndergaard og Wajcman. Denne nye designtilgang, som er karakteriseret ved et dobbeltsyn, kalder jeg *kritisk optimisme*.

### Den tredje position: Kritisk optimisme

I mit arbejde med begrebet kritisk optimisme er jeg stødt på to andre anvendelser af samme begreb, men inden for andre praksisser end design. Den ene er kunstnerisk, og den anden er pædagogisk og politisk. På kunstfestivalen ”Kunstenfestivaldesarts” i Bruxelles holdt en performeduo i 2009 en performance ved navn ”An Anthology of Optimism”. Beskrivelsen af eventet beskriver deres optimisme således: ”Refusing to choose between undiluted pessimism and naïve-sounding optimism, the duo goes in search of a third way: a possibility of critical optimism for the twenty-first century” (Wren & De Buysser, 2009). De to performere, Pieter De Buysser og Jacob Wren, som begge er født i 1970’erne, søgte altså gennem performance at definere en ”kritisk optimisme”. En optimisme, som både står i kontrast til sortsynet pessimisme og naiv optimisme.

Den brasilianske pædagog Paulo Freire (1921-1997), havde en lærertilgang, der kaldes ”critical optimism” (Balagopalan, 2011). Han arbejdede på tværs af teori og praksis med at hjælpe folk ud af analfabetismen, og hans værdier indebar særligt, at han talte i øjenhøjde med de mennesker, han underviste (Henriksen, 2020). Balagopalan (2011, p. 203) beskriver hans virke som: ”a ‘critical optimism’ that is neither mechanistic in its imagination of the world nor naïve in its expectation of what the future can hold.” Hans optimisme er karakteriseret ved en blanding af nysgerrighed, kritisk tænkning og ”a revolutionary hope” (Balagopalan, 2011, p. 203). Freires kritiske optimisme er en optimisme på et oplyst grundlag.

Den kritisk-optimistiske designtilgang, jeg foreslår, minder om begge ovennævnte: Den indebærer dels en distancering til den naive og ofte markedsdrevne jubeloptimisme, dels et kritisk, kunstnerisk eksperimenterende og reflekteret grundlag. Derudover finder den kritisk-optimistiske designtilgang, ligesom Freires praksis, sted på tværs af teori og praksis. Den kritiske optimisme leder efter nye alternativer, som er nuancerede, reflekterede og varsomme, og som skaber forandring.

Affødt af Benjamins (1934/2018) forståelse af forfatteren som *opererende* bygger kritisk optimisme på idéen om, at et værdisyn aktivt kan kommunikeret ved brug af et apparat. Forfatterens apparat udgøres af den teknik samt de omstændigheder, der ligger til grund for den uundgåeligt politiske ladede produktion (Benjamin, 1934/2018). Som Benjamin udtrykker det: ”technical progress is for the author as producer the foundation of his political progress” (Benjamin, 1934/2018, p. 325). Apparatet og dets politik lever således i et gensidigt påvirkende forhold, og tilsammen udgør de produktionen. Det betyder, at forfatteren kan sætte sig for at udsige en bestemt politik med sin tekst. På samme måde kan en filmskaber sætte sig for at udsige en bestemt politik gennem en film. En traditionel metode, som jeg har valgt at anvende til at producere denne politiske holdning i filmen, er designfiktion. Film og designfiktion åbner hver især op for nogle helt specifikke teknikker, som jeg vil introducere læseren for i det følgende.

### 3. Metode

#### Designfiktion

Designfiktion er en designmetode inden for den mere humanistiske og æstetisk orienterede HCI-forskning. Metoden består i at skabe ”technological imaginaries” (Bardzell & Bardzell, 2015, p. 59), det vil sige at skabe forestillinger om fremtidige teknologier, gennem fiktive fortællinger. Designfiktioner er altså teknologiske forestillinger, som udtrykkes gennem et narrativ. Metoden har ifølge Tanenbaum (2014) tre overordnede kvaliteter, som jeg kort vil opridse.

For det første er designfiktion ifølge Tanenbaum (2014, p. 22) en metode til at ”[envision] new futures and technologies.” Herunder belyser metoden ikke blot de tekniske aspekter af designet, men også ”questions of ethics, values, social perspectives, causality, politics, psychology, and emotions” omkring designet (Tanenbaum, 2014, p. 22). Designfiktion kan altså bl.a. bruges til at få greb om komplekse følelsesmæssige eller politiske aspekter af et design. For det andet egner designfiktion sig godt som kommunikationsredskab. Tanenbaum (2014, p. 23)



argumenterer for, at designfiktionens brug af ”persuasive narrative structures” kan bruges til at oversætte en idé om teknologien og tilmed gøre den appellerende for et bredt publikum bestående af både forskere og ”the general public.” For det tredje kan designfiktionerne inspirere og motivere til udvikling af designprototyper til den virkelige verden (Tanenbaum, 2014). Denne tredje kvalitet ved designfiktion peger på metodens evne til at få fiktive designidéer skubbet i retning af at blive udført i praksis. Tanenbaum peger dermed på, at designfiktion kan spille en rolle for både forskningen, den generelle befolknings forståelse af teknologi og den innovationsrettede designudvikling. Dette er ting, som designfiktion *kan*. Men det er også nødvendigt at besvare spørgsmålet om, hvordan designfiktion *laves* i praksis.

En designfiktionspraksis involverer både en udtænkning af designet og af det narrativ, som designet indgår i. Mens der i HCI-litteraturen er bred enighed om, at designfiktion vedrører digitale teknologier og designs, er det i definitionen af designfiktion ikke specificeret, med hvilket materiale eller medie narrativet udformes (Lindley & Coulton, 2015). Science fiction-forfatteren Bruce Sterling var den første til at bruge begrebet designfiktion i 2005 (Tanenbaum, 2014), og hans forfatterposition bygger på en opfattelse af, at designfiktion kan udspilles i litterær form. Bleecker (2009, p. 8) udfoldede nogle år efter Sterling begrebet, og han beskriver det som ”objects with stories,” så ifølge ham kan designfiktion erfares som fysiske designartefakter. Tanenbaum (2014) og Dunne & Raby (2013) beskriver derimod designfiktion som audiovisuelle fortællinger i form af film eller video. Endelig ser vi i designfiktionerne af den danske forsker Søndergaard en blanding af flere former. Hun blander både fysiske designartefakter, film og performance. Alligevel skelnes der i forskningslitteraturen inden for området som regel ikke mellem at være forsker, designer, forfatter, filmmager og musiker. Definitionen af designfiktionens praksis er derfor noget upræcis. Med ønske om at kunne reflektere mere præcist over min praksis samt udtrykke en bevidsthed om, at mediet er af afgørende betydning for produktionen, har jeg valgt at kalde mit produkt for en designfiktions*film*.

Tanenbaum baserer sine teorier på Kirby (2010), som peger på, at særligt filmmediets styrke ligger i at lade publikum erfare *diegetiske prototyper* af en teknologi. En diegetisk prototype er en prototype på en teknologi, som er troværdig og følger naturlovene inden for fiktionens univers. De kan bruges forførende som ”promotional tools” og til at skabe ”excitement” over en bestemt teknologi (Kirby, 2010, p. 65).

Designfiktionsfilm er altså den grundlæggende metode, som jeg har benyttet til at udvikle mit produkt. Endvidere sigter den politik, som jeg vil udsige med mit produkt, efter at afspejle et nuanceret blik på forholdet mellem teknologi og seksualitet. Først og fremmest er der fokus på en mindre tæmmet kvindelig seksualitet. Derfor har jeg hentet inspiration i den oprindelige

sirenemyte. I vestlig litteraturhistorie er sirenen et farligt væsen, men hos forfatteren James Joyce og musikeren Tomasa del Real er hun mere nuanceret. I det følgende introduceres læseren til dem og en kunstner ved navn Maja Malou Lyse. Genfortolkningen af sirenen er ligeledes en del af mit apparat.

## 4. Kritisk-optimistiske strategier

### Genfortolkninger af sirenen og kvindens seksualitet

James Joyce er en af de mest kanoniske forfattere i vestlig litteraturhistorie, og hans værk *Ulysses* (1922) er en genfortolkning af Homers *Odyseen* (700 f.v.t./2002), som afspejler et særligt blik på kvindens seksualitet, som kan ses som anderledes end blot et traditionelt ”male gaze” (Mulvey, 1999). I *Ulysses*’ kapitel 11 om sirenerne møder vi romanens hovedperson Leopold Bloom på en bar, hvor der både er lokkende musik og seksuelle fristelser i luften. Men på trods af de lystige emner musik og sex har kapitlet en sørgelig og melankolsk tone (Povlsen, 2015). Inde på baren synges der irske sange om ulykkelig kærlighed, om at miste sin elskede og om at opleve utroskab (Povlsen, 2015). Det tvetydige forhold mellem det lystige og det melankolske er symptomatisk for hele kapitlet og peger på en balancerende mellem to modsætninger. I forlængelse af temaet utroskab er Blooms hustru Molly ikke bare en hustru, som pænt og jomfrueligt venter derhjemme som Penelope i Homers *Odyseen*. Derimod er hun en af kapitlets mange sirener, i kraft af at hun er Bloom utro. Her kunne man forvente, at Joyce ville skabe en moraliserende pointe om, at en kvinde skal være tro mod sin mand, men her udtrykker Joyce et mere nuanceret blik på den kvindelige seksualitet. Brown (1985, p. 115) skriver, at Joyce godt kunne lide ”to present female characters with strong sexual desires.”

Om musikken i kapitlet skriver Povlsen (1985), at den ”er farlig, men også hjælpsom” (p. 143), samt at den både har ”forførende og forløsende” egenskaber (p. 139). En karakter i kapitlet, som Povlsen karakteriserer som værende en ”en god” og hjælpsom sirene, er Blooms hustru Molly (Povlsen, p. 145). Selvom Molly ikke er nogen dydig kvinde – mens Bloom er på bar, har hun besøg af en elsker – får tanken om Molly alligevel Bloom til at forlade baren og komme væk fra fristelserne der. Molly er altså en tvetydig karakter, der hjælper i kraft af, at hun er lokkende.

I *Ulysses* er sirenen desuden ikke begrænset til at være én specifik karakter. Kapitlet udtrykker derimod en flydende opfattelse af, hvem der er sirenen, og hvem der er sømanden. En direkte ophævelse af distinktionen mellem sirene og sømand ses fx på, at Bloom bliver fristet af

kvinderne omkring sig, men omvendt frister han også selv en kvinde ved at skrive et brev til hende. Bloom kan derfor siges at være lige så meget en sirene selv som kvinderne omkring ham (Povlsen, 2015 p. 143). Disse to eksempler fra kapitlet Sirenerne har været en inspiration for min designfiktionsfilm, der skulle udgøre et nuanceret eksempel på den kvindelige seksualitet.

Maja Malou Lyse er en dansk kunstner, som kalder sig for "sex-critical artist" (Lyse, 2020). Hun arbejder med at uddanne folk om gennem kunst. Den persona, hun har i sine værker, hvor hun som regel performer selv, er altid storsmilende, blød, imødekommende, grænsende til det sukkersøde og softcore pornografiske. Hun anvender sin imødekommende og forførende tone til at snakke åbent om seksualitet. På sin Instagram har hun bl.a. slået billeder op af sit eget cervix (livmoderhalsen) og dildoer smurt ind i hendes eget menstruationsblod (Lyse, 2020). Hun fejrer altså i høj grad en fri og vild kvindelig seksualitet. I 2019 blev tv-programmet "Sex med Maja" sendt (DR, 2019), tilrettelagt af hende selv, og her taler hun til folk med en stemme, der balancerer mellem kommerciel sødme, understøttet af fx en Playboy-tatovering (Figur 3), der gør at almindelige folk lytter til hende, selvom hun taler om sine nuancerede holdninger til bl.a. sex, seksualitet og porno. Lyse har ikke beskæftiget sig direkte med sirenefiguren, men repræsenterer en seksuelt bevidst kvindelig figur, der minder om sirenen.



*Figur 3: Maja Malou Lyse, foto fra hendes website.*

Hvis Maja Malou Lyse repræsenterer en tøsset softcore porno-stil, repræsenterer chilenske Tomasa del Real snarere en djævelsk hardcore kvindelig figur. Hendes bryster er altid fremviste,

men ikke på en stereotyp ”male gaze”-pleasende måde. Tværtimod giver hun sin beskuer indtryk af, at hun har magten over sin egen krop, og hun minder på den måde om en Molly Bloom-type. Del Real eksperimenterer med kropslige udtryk som fx latex, tatoveringer, akrylnegle, ansigtsfiltre på Instagram og farvede kontaktlinser (Figur 4).



Figur 4: Tomasa del Real, foto fra cover.

En af del Reals sange hedder ”Sirena”, og den bygger netop på myten om en sirene, der har en elsker ved havet. I modsætning til den vestlige opfattelse af sirenen bliver sirenen i Chile opfattet som en beskytter af livet i havet og bærer dermed først og fremmest positive konnotationer (Hayward, 2011). Del Reals brug af sirenen lader dog til bevidst at være en leg med den vestlige idé om sirenen som djævelsk og i høj grad forførende, men snarere på en tvetydig Joycesk måde, hvor hendes vildskab er med til at gøre hende til et elskeligt væsen.

### Intimitet på afstand

ASMR kan ses som et eksempel på et digitalt fænomen, som i tråd med Chuns tankegang opløser dikotomien mellem ”intimitet og arbejde”. ASMR står for *autonomous sensory meridian response* og er en form for sanselig oplevelse af intimitet (Andersen, 2015). ASMR opleves typisk audiovisuelt via internettet på platforme som YouTube og Twitch. Optagelserne er lavet med en kort distance til mikrofonen af fx hvisken, smasken eller pillen ved ting. Når mikrofonen er helt tæt på det, den optager, fx en menneskemund, føles lydene intime og kan give en så sanselig oplevelse, at man får kuldegysninger eller bliver afslappet. Flere analyser peger på ASMR som et fænomen, der ligger i forlængelse af Hayles’ og Haraways idéer om

”cyborgkroppen” (Andersen, 2015; Holmowaia & Danzis, 2020). Andersen (2015) argumenterer for, at ASMR er et eksempel på cyborgkroppen, fordi den etablerer en kropslig intimitet via internettet, og Holmowaia & Danzis (2020) mener, at teknologien i ASMR bliver en forlængelse af vores krop. ASMR er altså et fænomen, der skaber en oplevelse af intimitet på afstand, men ikke på en lige så eksplicit seksuel måde som fx BDSM-miljøet i *Second Life*. Men ASMR er stadig i en vis grad seksuelt. Det er blevet kaldt for ”a more polite term for ‘orgasm’” (Andersen 2015, p. 686), så intimiteten i ASMR kan godt fortsat ses som et udtryk for noget seksuelt.

Selvom ASMR bygger på en audiovisuel ”nonnormative” (Andersen, 2015, p. 697) oplevelse af intimitet på afstand, bibeholder ASMR ”heteronormative gender roles of care” (Andersen, 2015, p. 685), idet de hviskende stemmer som regel tilhører kvinder, og at kvinderne i disse videoer fx agerer tandlæge, receptionist eller stewardesse. Dog er det særligt i den vestlige verden, at man oplever denne kønsopdeling. Fx er der i et ellers overvejende patriarkalsk land som Sydkorea socialt og kulturelt accepteret, at mænd udtrykker en nuttet æstetik (”aegyo” på koreansk), fordi det ikke er i modstrid med deres patriarkalske strukturer (Fuhr, 2013). Et eksempel på den opblødte opfattelse af ”aegyo” ses fx hos den koreanske ASMR-youtuber ”ASMR Crush on 9” (Figur 5).



Figur 5: ASMR Crush on 9, foto fra YouTube.

Bare fordi han er mand, er han ikke nødvendigvis et eksempel på en udfordring af patriarkatet. Det kunne være interessant at sammenligne kønsopfattelser i ASMR i Asien og Europa mere i dybden, men jeg vil nøjes med at understrege, at der kan være store geografiske og kulturelle forskelle på, hvad der opfattes som mandligt og kvindeligt, som vi må være bevidste om.

ASMR er altså et eksempel på, at man ved at blande modsætninger som intimitet og arbejde kan skabe alternativer til seksuelle møder på afstand. Den feministiske kritik af ASMR som værende heteronormativt kan desuden ud fra en Korea-sammenligning ses som en uheldig generalisering af, hvilke roller kvinden *må* spille. I Chuns (2016) spørgende form kunne man stille



spørgsmålet: Kan vi udfordre opfattelsen af, at når en kvinde udfører intimt arbejde, som hun modtager penge for eller som er kommercialiseret eller markedsført, så er det et udtryk for hendes undertrykkelse? Kan en kvindelig ASMR bruges til at udfordre dette unuancerede syn? Kan vi lege med tanken om seksualitet og orgasmer, uden at det skal blive virkelighedsfjernt som BDSM i *Second Life*, men på en vekslende måde mellem det nedtonede og det eksplicitte ligesom i Joyce kapitel om sirenerne?

## 5. Produkt: *Sammen hver for sig med Sirena*

### Introduktion til filmen

*Sirena* er et "imaginary" i form af en kort designfiktionsfilm om den digitale creme Sirena (Bilag 1). Filmen er lavet under coronapandemien i foråret 2020, og titlen henviser til den danske formulering at være "sammen hver for sig" under corona. Det, at filmen handler om creme, har også relation til corona, for idéen stammer fra et råd mod *hudsult*. Hudsult er et populært udtryk for følelsen af 'længsel efter berøring', som blev aktualiseret på grund af corona. Her gjorde smitterisikoen i Danmark og de fleste andre steder i verden, at vi ikke kunne mødes fysisk med hinanden, som vi plejer. 27-årige Simon, der er single og bor alene, omtalte i en DR-artikel sin hudsult, hvortil en sexolog bl.a. gav ham rådet: Smør dig ind i creme (se Figur 6) (Al-Adhami & Meesenburg, 2020). Derfor valgte jeg at arbejde med creme – en digital creme.



Figur 6: Hjælper det at smøre sig ind i creme? Foto fra Al-Adhami & Meesenburg (2020).

*Sirena* handler om Jakob og Nicola, der smører sig ind i den digitale creme simultant og på den måde er sammen hver for sig. Cremen er som en normal hvid fugtighedscreme, men den indeholder desuden små sensorer på størrelse med støvkorn, som kan opfange data – ligesom *smart dust*, hvilket jeg vil uddybe senere. Når en person rører sin egen hud med cremen, genereres der – ud fra sensorernes opfangede data – lyde og musik, som afspilles i begges hovedtelefoner. Med cremen *Sirena* er de 'sammen' på en alternativ måde, og de er 'hver for sig', idet de ikke ved, hvem de er 'sammen' med, fordi den auditive fortolkning er abstrakt. Det eneste, de ved, er, at de er forbundet med et andet menneske, og at de kan påvirke den lyd, som den anden hører.

## Overblik over filmproduktionen

Filmproduktionen *Sirena* varede ca. tre måneder. De første to måneder bestod af et forarbejde, hvor jeg udviklede to prototyper. I den tredje måned arbejdede jeg intensivt, og man kan dele arbejdet op i præproduktion, produktion og postproduktion. Præproduktionen udgjorde de første tre uger af den første måned, og de indebar konceptudvikling og udtænkning af designet og filmen. For undertegnede som instruktør indebar det bl.a. at skrive manuskriptet, definere filmens stemning med et *moodboard* (Bilag 3), udvikle den fotografiske stil med et *storyboard* (Bilag 4), lave karakterark om filmens karakterer og afholde møder med lyddesigner og skuespiller. Optagelserne (produktionen) skete på en enkelt dag sammen med min medstuderende Rolf Holm (herefter: Rolf). Han spiller Jakob i filmen, og jeg spiller Nicola. Vi skiftedes til at være henholdsvis fotograf og skuespiller, og scenerne er optaget på vores egne værelser. Postproduktionen bestod af klipning, lyddesign og colorgrading og tog seks dage. Klipning og colorgrading var mine områder. Lyddesignet lavede jeg i samarbejde med en anden medstuderende: Frederik la Cour (herefter: la Cour). Den sparsomme bemanning på filmholdet, såvel som begrænsningen af locations, er konsekvenser af corona. Al videomateriale og lydmateriale er indsamlet på vores værelser, så på en og samme tid var værelserne vores arbejdspladser, vores private soveværelser og scenerne i filmen.<sup>1</sup>

Med specifikke nedslag i forskellige aspekter af produktionen analyseres filmen og processen for produktionen i det følgende kapitel. Først vil jeg række tilbage til de to prototyper, som var en del af forarbejdet til det endelige produkt.

---

<sup>1</sup> Kun et kort klip af havet er løsrevet fra disse intime arbejdssoveværelser og optaget af mig på en ujævn stenstrand ved Mols Bjerge Nationalpark, Danmark.

## 6. Analyse

### Eksternaliseringer

Produktionen af *Sirena* begyndte allerede så småt to måneder før, at den intensive filmproduktion, som jeg beskrev ovenfor, gik i gang. I henholdsvis marts og april lavede jeg to prototyper (Bilag 1), der hver især havde til formål at kondensere forskellige aspekter af designfiktionen. I marts lavede jeg den korte film *Digitalt sirenevand i tasmørke* (herefter: *Sirenevand*), og i april lavede jeg den korte film *Sex på afstand under pandemien i 1980* (herefter: *Pandemien*). For at give et overblik over, hvad der karakteriserer dem som prototyper, og forklare fra et designperspektiv, hvad jeg fik ud af at lave dem, vil jeg bruge begrebet *eksternaliseringer*. Eksternaliseringer kan have temmelig forskellige karakterer, og Dix & Gongora (2011) skelner mellem fire forskellige typer, hvoraf jeg har brugt tre af dem. Den første type, som jeg har brugt, er ”informational” eksternaliseringer (Dix & Gongora, 2011, p. 7-8), som består i at eksternalisere idéer, der allerede er konkrete, dvs. at bruge eksternalisering som et kommunikationsredskab. Fx er moodboardet og karakterarkene eksempler på ”informational” eksternaliseringer, fordi jeg fra start vidste, hvilken stemning jeg havde i tankerne, og hvad der karakteriserede skuespillerne, og målet var at formidle det til la Cour og Rolf. Den anden type er ”formational” (Dix & Gongora, 2011, p. 8), hvilket dækker over en måde at give sine vage idéer konkret form gennem eksternalisering. Fx brugte jeg manuskript og storyboard til at eksternalisere og forme historien, og de var derfor ”formational”. Efterfølgende fik de også en funktion som ”informational” for Rolf og la Cour, men i modsætning til karaktererne og stemningen, var historien og kameravinklerne ikke fastlagte i mit hoved, før jeg satte pennen til papiret. Den tredje type af eksternaliseringer, som jeg brugte, kaldes ”transformational” (Dix & Gongora, 2011, p. 8), og dækker over det, som Schön (1987, p. 44) kalder for en ”conversation with the materials”. Særligt de to filmprototyper *Sirenevand* og *Pandemien* betragter jeg som ”transformational”, fordi de var med til at udvikle, hvordan mine idéer om sirenen blev formet med lige præcis materialet *film*. I det følgende vil jeg uddybe, hvad jeg fik ud af de to samtaler med film jeg havde gennem *Sirenevand* og *Pandemien*. Både *Sirenevand*, *Pandemien* og den endelige film *Sirena* er filmet med mit eget digitale kompaktkamera af mærket Sony.



## Sirenevand og pandemier

De to filmprototyper fokuserede hver på ét bestemt aspekt af designfiktionen, og de fungerede på den måde som en slags filtre, der sætter spotlight på et udvalgt aspekt af designet (Lim & Stolterman, 2008). *Sirenevand* var en undersøgelse med fokus på forholdet mellem vand, som er sirenens domæne, og teknologi. Meget simpelt filmede jeg vandet i Bogens Sø, som ligger i Nationalpark Mols Bjerge. Da jeg fik billederne uploadet til min computer, lignede vandet en tyktflydende digital masse (Figur 7). Med mit kamera havde jeg portrætteret et uadskilleligt forhold mellem det fugtige og det digitale. Med science fiction-forfatteren William Gibsons ord kunne man kalde det ”a sea of silicon” (Gibson, 1984), dvs. et hav af silicium. Silicium er et grundstof, som på dansk hedder kisel. Det er et halvmetal, som findes i alle moderne mobiltelefoner og computere (heraf det populære navn for de amerikanske tech-virksomhedernes hjemregion i Californien: ’Silicon Valley’). Men silicium er også en naturlig komponent, der findes i sand og i dyre- og menneskeceller (Plant, 1998).



*Figur 7: Naturligt digitalt vand. "A Sea of Silicon". Materialestudie fra prototype 1.*

I den optik er silicium en blanding mellem ”the fluid and the solid” (Canetti, 1981, p. 87), og man kan se mit billede af det digitale sirenevand som en metafor for teknologiens sammensmeltning af materiel hårdhed og blødhed. En lignende skildring af forholdet mellem teknologi

og vand møder vi i Tomasa del Reals musikvideo til sangen ”Sirena”. Her præsenteres sangens titel i vaporwave-stil<sup>2</sup> på et lag af 3D-animeret, guldfarvet vand med høje bølger (se Figur 8).



Figur 8: Guldfarvet vand. Still fra video af Tomasa del Real.

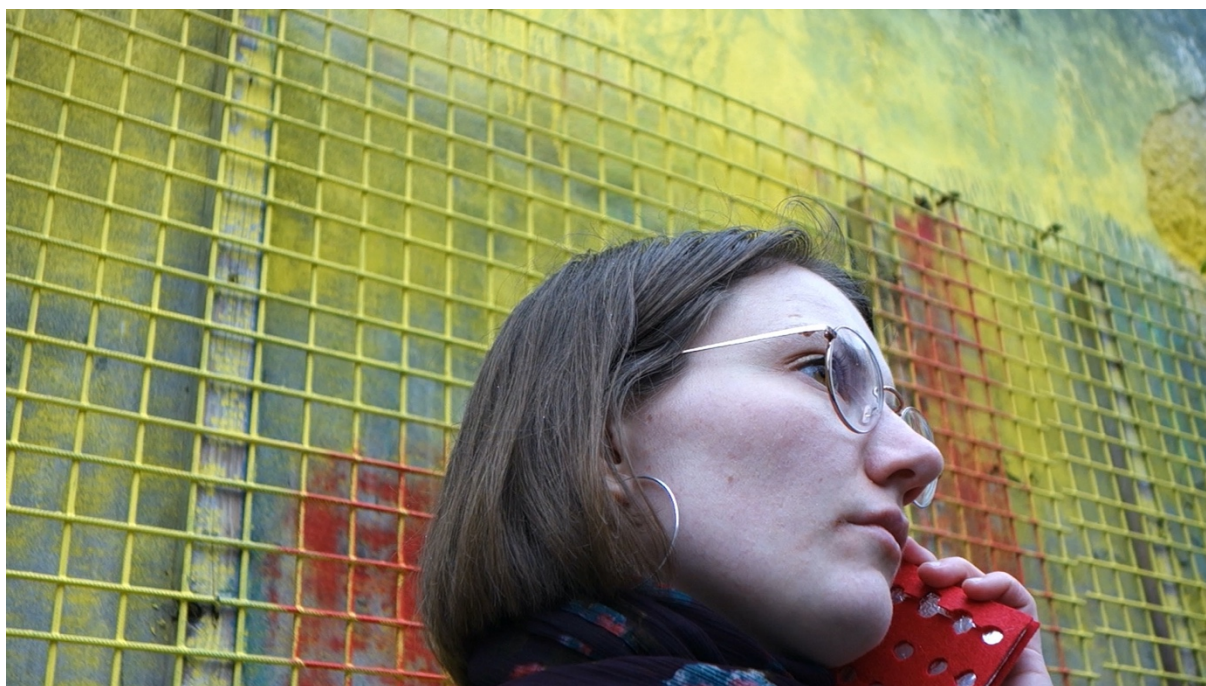
Det guldfarvede vand er svulmende og nærmest aktivt forførende i sin overdrevne erotik. I kraft af detaljen med det *erotiske* vand fra Tomasas musikvideo, blev jeg yderligere bevidst om den erotiske undertone, der kan ligge i digitalt vand. Det betød, at jeg med den første prototype begyndte at udvikle et poetisk-visuelt filmsprog for at beskrive opfattelsen af, at vand og sirenen kan ses som både digital og forførende. Senere i en brainstorm var det netop billedet i mit hoved af det flydende ”sea of silicon” i *Sirenevand*, der fik mig sporet ind på materialet *creme* som en fortolkning af det våde i teknologisk og seksuel forstand. Mens *Sirenevand* ”filtrerede” (Lim & Stolterman, 2008) nogle poetiske indsigter for mig omkring filmsproget, gav *Pandemien* mig i stedet nogle sociale og filmtekniske indsigter.

*Pandemien* er filmet i Latinerkvarteret i Aarhus og var en undersøgelse af Chuns idé om at være ”privately public” (Chun, 2016). Filmen er lavet af mig alene på 12 timer inkl. alt fra idé og optagelser til klip og lyddesign, og jeg spiller selv hovedrollen. Filmen handler om en kvinde, der ankommer til en Nærboks i et parkeringshus og i bedste coronastil spritter hænderne af både først og sidst i filmen. Foran nærboksen bruger hun et rødt mobillignende artefakt af filt og sølvpapir, en rød yoyo og en rød sæbe, men man ved ikke præcis, hvad hun bruger dem til. Der er desuden slået en futuristisk og letsindig tone an med sangen ”Abyse” af den franske elektroniske popduo Polo & Pan som soundtrack. I forbindelse med denne prototype blev jeg konfronteret med, hvor akavet det kan være at filme sig selv i offentligheden. Selvom man

---

<sup>2</sup> Vaporwave er kort sagt en æstetik, som udtaler en ironisk distance til forbrug og kapitalisme ved brug af 00’er-agtige webteknologier. Læs fx uddybende definitioner hos Koca (2017) eller Glitsos (2018).

kunne undskylde optagelserne med, at de havde et videnskabeligt formål, og de derfor ikke var så private, var jeg lettet over, at det regnede på den dag, hvor jeg havde valgt at optage, og at der derfor var begrænset med mennesker i byen. Konfrontationen mellem det private og det offentlige kan forklares ud fra et nærbillede fra filmen af mig med det røde filtartefakt i hånden (Figur 9).



*Figur 9: Still fra prototype 2: Pandemien (april). Se Bilag 1.*

Klippet blev optaget i Graven, som er en af de mest befærdede cafégader i Latinerkvarteret – selv i denne coronatid, og i regnvejr sad der folk på bænke foran gadens coronalukkede bar Le Coq. Nærbilledet er filmet med mit kamerastativ under armen, og jeg brugte det som en selfie-stang, for at få en nær beskæring af mit ansigt. Kombinationen af, at det fysiske kamera var en akavet og falsk selfie-stang, at mobiltelefonen var lavet af filt og sølvpapir, at jeg skulle lade som om, at jeg tog situationen seriøst, og blikkene fra folk henne foran Le Coq, indkapsler netop min oplevelse af konflikten ved at være 'privately public'. Den samme konflikt kommer også til syne i filmen i sig selv: Selvom kameraet er i et ophøjende frøperspektiv, kan man fornemme min nervøsitet: Jeg synker en klump og siger sætningen "Hej, det' Anna" med en volumen, der føles akavet i forhold til underlægningsmusikken (01:13), og tekstens indhold giver stadig ingen ledetråde for, hvad filmen handler om. Den oprindelige idé havde været, at jeg på afstand ville filme mig selv i det offentlige byrum skulle gøre noget, der var intimt – fx at trække en tampon ud af mig selv eller tisse – men det kunne jeg ikke få mig selv til at gøre.



Det eksplicit intime kunne i offentligheden ikke komme over mine læber, og sætningen ”Hej, det’ Anna” bliver som et symbol for min egen seksuelle stumhed i det offentlige rum.

*Pandemien* gav mig tre konkrete indsigter. For det første blev jeg bevidst om, at hvis filmens forhold til det intime ikke skulle blive for distanceret, ironisk eller fraværende, måtte jeg finde en mindre offentlig måde at filme det private på. Derfor ville jeg gentænke location. For det andet var *Pandemien*, hvis man ser ’privately public’ som en slags ’sammen hver for sig’, lidt for lidt ’sammen’ og lidt for meget ’hver for sig’. For at der kunne være en balance mellem at være ’sammen’ og ’hver for sig’ kom jeg frem til, at jeg ønskede en form for social interaktion mellem mennesker i filmen. For det tredje gjorde *Pandemien* det klart for mig på et lavpraktisk niveau, at det ikke var optimalt at være både foran og bag kameraet. Derfor ønskede jeg i den endelige film at have en ekstern fotograf, hvis jeg selv skulle spille med i filmen.

## Cyborgen Sirena

Filmens omdrejningspunkt, som er cremen Sirena, er på en cyborg-agtig måde en blanding mellem menneske og teknologi. Hun er først og fremmest en teknologi, fordi hun er den digitale creme, som Jakob og Nicola bruger. Cremen er som baseret på idéen om *smart dust*. *Smart dust* er et netværk af sensorer på størrelse med meget små partikler, som opsamler data, som kan lagres og udveksles enten lokalt eller i et stort datacenter (jf. Khan, 1999; Weiser, 2000; Dourish & Bell, 2005). *Smart dust* kan ses som en form ”calm technology” (Weiser, 2000), fordi det er usynligt, ikke umiddelbart vækker folks opmærksomhed og derudover som en form for ”ubiquitous computing” (Dourish & Bell, 2005), fordi det afspejler en fremtidsforestilling om, at teknologien er blevet så lille og usynlig, at man knap nok fornemmer den. *Smart dust* findes stadig ikke til dags dato, og er derfor en fiktiv, men teknisk mulig teknologi (jf. Khan). I filmen er det ikke specificeret, hvilke data Sirena opsamler, men man kunne forestille sig alt fra højst personfølsomme oplysninger som DNA, temperatur, hudtype, kropsform, kropsbehåring, køn og kropsfarve til mere simple ting som styrken af berøringen eller blot en abstrakt fortolkning af de forskellige kombinationer af input. Grunden til, at Sirena består af *smart dust*, er, at dataene bruges til at generere musikmønstre, som Jakob og Nicola hører i deres hovedtelefoner. Dette musikmønster er en form for generativ musik (Plut & Pasquier, 2019), det vil sige musik, som er skabt på baggrund af en algoritme. Omvendt har Sirena også nogle kvindelige træk, som vækker konnotationer til kvindeligheden hos digitale stemmeassistenter. Sirena er det spanske ord for sirene, som refererer til Tomasa del Reals sang med samme titel. Derfor udtales ”Sirena” i filmens titel med et spansk rullende r. Navnet er valgt, fordi det i Tomasas version afspejler en vild kvindelig seksualitet, og fordi ordet har den implicite feminine endelse på ’a’. Endelsen

understreger cremens kvindelige identitet, som stiller Sirena-cremen i et slægtskab med både eksisterende digitale stemmeassistenter som Alexa og Cortana, fiktive kvindelige AI-karakterer som Samantha fra *Her*, Ava fra *Ex Machina* og Søndergaards Aya. Derudover har hun en menneskestemme, som hun bruger til at kommunikere direkte med Nicola og Jakob. Sirena er desuden en diegetisk prototype (jf. Kirby). Dette ses ved, at cremen indgår naturligt i Jakob og Nicolas omgivelser og går i spænd med deres virkelighed.

Sirena er altså en diegetisk prototype, som primært er teknologisk med den kvalitet, at hun genererer algoritmisk musik på baggrund af data, men som også i kraft af sit navn og sin stemme har en menneskelig side. Sirenas identitet er derudover karakteriseret ved at være tæt forbundet med vand.

### Sirena og det våde

At Sirenas identitet er forbundet med vand, kan ses på det logo på cremerne, som efterfølger hendes navn. Logoet på begge cremer bærer et emoji-symbol med tre dråber vand (Figur 10).



Figur 10: Sirena-cremen.

Denne emoji hedder egentlig ”sveddråber”, men et studie fra 2017 i USA viser, at det er det tredjeofte brugte objekt-emoji i sexting, som er en form for flirtende chatbeskeder (Thomson et al., 2018, p. 230). Den flirtende vanddråbe-emoji understøtter idéen om Sirena som seksuel. Dråberne kan ses som symbol på det at være våd af opstemthed eller som et symbol for ejakulation fra enten mand eller kvinde. Omvendt er dråberne løsrevet fra en egentlig krop og har i

virkeligheden sine rødder hos Apple-mærket. Denne blanding mellem det erotiske og distancen til det erotiske minder om den kontroversielle Andres Serranos kunstneriske fotografi af sin egen ejakulation (Figur 11) (Gade, 1999).



*Figur 11: Foto af ejakulation (Gade, 1999).*

Her er erotikken udtalt, fordi man ved, at man ser hans ejakulationsvæske, men samtidig er fotografiet så abstrakt og løsrevet fra det erotiske, at det kan læses som en bevidsthed om det farlige ved sæd, som fx graviditet og HIV eller den svulmende og kommercielle pornografi (Gade, 1999). Gades politiske og nuancerede opfattelse af Serranos ejakulationsmotiv kan bruges til at forstå tvetydigheden i Sirena-logoets tre kapitalistiske, men også erotiske sveddråber. Cremen i sig selv kan man også forstå i den optik: som en ejakulation, der ikke stammer fra kroppen. Hvis man skulle gå endnu længere ud, kunne en fortolkning af denne ejakulation, som cremen er i kraft af dråberne, være, at den skaber et mulighedsrum for, at ejakulationen lige så vel kunne være kvindelig som mandelig, idet den ikke stammer fra en specifik krop. Når Nicola og Jakob til sidst i filmen kommer cremen i ansigtet som krigsmaling kan man se det som "the money shot" i deres ansigter, som en klassisk pornografisk finale (Gade, 1999, p. 116). Men fordi de selv påfører cremen, virker det kontrolleret i samme stil som Serranos hvide stribe på sort baggrund, og et som måske er mere kvindelig end mandlig, i kraft af at Sirena i grunden er kvindelig. Kvindelig ejakulation er stadig et kontroversielt emne. Fx er det forbudt på britiske pornosider. En, der omvendt har beskæftiget sig med at normalisere, frigøre og omfavne det, er Sprinkle (2001). Man kan se cremen i deres ansigter som et symbol på deres begges kontrol over egen seksualitet og samlejets afrunding. Omvendt skaber de kommercielle Apple-dråber stadig tvivl om, hvorvidt det er 'deres egen vilje', at de smører cremen i ansigtet, eller om det er en kulturel norm, der får dem til det. I en Chunks paradoksopfattelse kunne man sige, at det ikke er muligt at bedømme, hvor grænsen mellem de to går. I denne opfattelse er det værd at bide mærke i, at der skabes et potentiale for, at krigsmalingen både kan referere til en ærlig hengivenhed til det erotiske og et eksempel på ejakulation.

Derudover er Sirena forbundet til havet i kraft af sit materiale. Som creme er hun ikke som en typisk computerskærm, en hjelm eller en brynje uden på kroppen, men derimod flydende som ”a sea of silicon”, der befinder sig mellem ”the fluid and the solid” og slutter sig tæt ind til kroppen, så man kun kan ane nogle hvide striber. Efterhånden trænger Sirena fysisk ind i Jakob og Nicolas kroppe, som creme i sin natur gør. Sirenas våde materiale gør altså, at hun eksplicit forvandler Jakob og Nicola til cyborgs, idet teknologien fysisk bliver en del af dem, når de smører Sirena-cremen ud på kroppen. Auditivt er cremens relation til vand desuden afspejlet i, at flere af de lyde, der indikerer berøring med cremen, er vandlyde. Fx kommer der en dråbelyd, når Jakob dypper en pegefinger i cremen (01:00 og 02:17), hvilket afspejler forholdet mellem cremen og havet.

Sammensmeltningen mellem det auditive og havet er også tydeligt i Joyces kapitel om sirenerne og hans nuancer kan være med til at forstå forholdet mellem havet og distance. Men før temaet om nærhed og afstand, må det uddybes hvordan vi producerede Jakob og Nicolas gensidige oplevelse.

### Kameraet som en del af apparatet

Kameraføringen i filmen er håndholdt, og linsens opmærksomhed er rettet mod menneskerne i filmen, cremerne og interaktionen mellem menneske og creme. Kameraet blev i høj grad brugt til at skabe en følelse af intimitet og nærhed, hvilket er afspejlet i valget om beskæringerne. Med undtagelse af de to første indledende indstillinger, som er totaler, er alle filmens indstillinger tæt på karakterernes kroppe enten i en halvnær eller nær beskæring. Selv filmens sidste billeder er helt tæt på Nicola og Jakobs ansigter, hvilket giver en følelse af, at filmen afsluttes, før deres intime akt er afsluttet. Selvom filmen har forskellige indstillinger, er de som bekendt alle optaget på et digitalt kompaktkamera med kun et objektiv. De forskellige beskæringer er derfor skabt ved zoom enten på kameraet under optagelserne eller ved digitalt zoom i postproduktionen. Begge disse typer af zoom er en lavpraktisk måde at gøre billederne øge production value på, med henblik på målet om at skabe en form for overbevisende ”promotional tool” (Kirby, 2010, p. 43), og desuden bringer det seeren tættere på karaktererne i bogstavelig forstand. Nærheden var vigtig i filmen af to grunde. For det første fordi filmen generelt handler om et intimt scenarie, og for det andet fordi nærbilleder af ansigter kan fremme identifikationen med hovedpersonerne og en stærkere følelse i seeren af at være involveret i filmen. Men der er også en afstand i billederne i kraft af den kunstige sammensætning af de to værelser og de to personers handlinger. Jeg lavede en såkaldt *floorplan* (Bilag 5) for at have overblik over, inden for hvilken bue kameraet kunne bevæge sig rundt om skuespillerne og for at få overblik over,

hvordan jeg skulle bruge lyssætningen til at forbinde de to rum. Der er ikke brugt noget kunstigt lys i filmen, lyskilderne består udelukkende af naturligt dagslys ind ad vinduet. Lyskilden i de to værelser faldt tilfældigvis på sengen fra den samme side i begge rum, hvilket er med til at skabe en lighed mellem de to rum. Desuden gjorde det det nemmere at skabe en kontinuitet mellem de to værelser i klipningen og en opfattelse af, at de to personer er i samme (type) rum. Dette brugte jeg aktivt til at simulere et såkaldt ”krydsklip” mellem de to personer, som både ses på klipningen mellem deres ben- og armberøringer og mere eksplicit i den sidste scene, hvor Nicola og Jakob tager cremen på som krigsmaling i ansigtet. Både under ben-/armberøringerne og ansigtsscenen ligner det, at de to sidder over for hinanden. Men ved berøringerne på halsen er vinklen på nakkerne i de to værelser derimod den samme, som om de to kroppe nu er synkroniseret.

En artikel i *The Economist* (2020), ”Pornography is booming during the covid-19 lockdowns” peger på, hvordan camgirl-kulturen er blusset op under den nuværende coronapandemi, men at der i forlængelse af dette ses markant mindre variation i særligt kameravinkler i disse videoer og amatørfilmede pornofilm, fordi det er besværligt, når skuespilleren også selv er fotograf. I en camgirl-inspireret stil havde jeg overvejet at bede Rolf filme sig selv, men af flere grunde valgte jeg det fra. For det første ønskede jeg at få scenerne til at fremstå så private og intime på en realistisk måde som muligt, hvilket ikke var lige så nemt, når det er filmet stationært eller på stativ. Det fandt jeg ud af ved at optage en prøve, hvor jeg stillede mit digitalkamera på stativ foran min seng og filmede mig selv. Optagelsen følte død og opstillet. Derfor besluttede jeg, at filmen skulle filmes håndholdt, og det krævede en ekstern fotograf. For det andet kan det give skuespilleren en ro, at der er en ekstern fotograf på. Hvis skuespilleren selv står for optagelsen, løbes der nemlig to forskellige risici: Den ene er risikoen for, at skuespilleren er for selvbevidst og derfor ikke kan opnå et tilpas afslappet stadie foran kameraet. Det kunne fx være sket, hvis personen havde filmet sig selv med sit webcam, fordi man dér konstant kan se sig selv på en monitor og derfor nemt kan blive for selvbevidst. Det minder om en af de ting, som under corona blev påpeget som ting, der gjorde det udmattende at holde møde på videokonferenceplatformen Zoom: ”It’s also very hard for people not to look at their own face if they can see it on screen, or not to be conscious of how they behave in front of the camera.” (Jiang, 2020). Den anden risiko dækker over, at skuespilleren kunne komme til at optage så privat materiale, at det ville blive oplevet distancerende frem for at skabe nærhed med skuespilleren. Den professionelle distance, som kan etableres med et observerende filmhold, kan bruges som redskab til at skærpe koncentrationen og derved få en mere professionel skuespillerpræstation.



## Identifikation med Jakob og Nicola

I modsætning til den traditionelle brug af karakterer i den scenariebaserede designmetode (Carroll et al., 1998), hvor karaktererne blot er et virkemiddel til at forklare brugen af designet, er forholdet mellem design og karakterer i *Sirena* nærmest ligevægtigt. Det betyder, at karaktererne har lige så meget dybde som designet, og der ligger et stort arbejde bag karaktererne. Opmærksomheden på karakterernes nuancer inden for HCI-scenarier er eksempelvis artikuleret af Nielsen (Nielsen, 2002), og den minder mere om den måde, hvorpå film laves. En af styrkerne ved at have troværdige karakterer er, at det bliver nemmere at sætte sig i deres sted og identificere sig med det, de oplever i filmen. Man kan argumentere for, at fikseringen på rigtige mennesker styrker filmens evne som ”promotional tool”, og det underbygger desuden det univers, som skal være troværdigt for seeren, for at den diegetiske prototype kan være det samme. Endelig er det også et oplagt udgangspunkt for at skildre et nuanceret syn på seksualitet, at dem, der har seksualiteten, er portrætteret nuancerede. Karaktererne blev udviklet i en refleksiv proces (Schön, 1987), som var karakteriseret ved en gensidig påvirkning mellem nogle idealer og forestillinger om karaktererne i filmen og personligheden hos skuespillerne af kød og blod. I det følgende vil jeg uddybe, hvordan jeg udviklede karaktererne.

Både Rolfs og min egen karakter har først og fremmest rødder i vores egne personligheder. Men i manuskriptet gav jeg os navnene Jakob og Nicola for at gøre det mere distanceret fra os selv. Det gjorde det nemmere at være uperfekte på filmen i modsætning til, hvis vi skulle blotte os helt, som vi er i virkeligheden. Ud fra os selv, men med de nye karakternavne, lavede jeg to karakterark (Bilag 2) for at kunne forstærke nuancerne i karaktererne. Som det fremgår af karakterarkene, er begge karakterer inspireret af den japanske tegnefilminstruktør Hayao Miyazakis karakterer. Miyazaki er kendt for at skabe nuancerede både kvindelige og mandlige karakterer. Nicolas karakter er inspireret af Miyazakis karakter Ponyo fra filmen af samme navn (*Ponyo*, 2008). Karakteren Ponyo er en blanding mellem en rød fisk og en lille pige i rød kjole. Hun er viljestærk, men til tider lidt overmodig og klodset (Wu, 2016; Rifà-Valls, 2011). Karakteren Jakob er inspireret af Howl, som er en blanding mellem en gigantisk sort fugl og en smuk mand. Når han er fugl, kæmper han mandigt i blodige krige, men på trods af dette er han ikke en machotype. Når han er menneske, ser vi nemlig hans svage side, som er, at han er temmelig forfængelig. Det ses særligt i en scene, hvor han siger, at han ikke har lyst til at leve, hvis ikke han er smuk (*Howl's Moving Castle*, 2004). Begge karakterer har altså både en overnaturlig og en menneskelig identitet, og de er ikke ubetinget gode eller onde, men de har hver især mere eller mindre beundringsværdige sider. Men karakterarkene var ikke bare

retningslinjer, vi som skuespillere fulgte. De var som sagt også afledt af, hvem vi selv var. Valget om at bruge Howl til at give Jakob dybde skyldes, at Rolf havde fortalt mig, at han godt kunne lide at klæde sig på en lidt anderledes måde end normen. Øreringen, som Rolf har på i rollen som Jakob, bærer han også normalt. Rolfs androgyne udtryk med sit lange, mørke hår og det kønne ansigt have indflydelse på, at Howl lod til at være en relevant reference. Den æstetiske selvbevidsthed i Jakobs karakter stammede altså fra Rolf selv, men blev forstærket i kraft af referencen til Howl, som nærmest har samme øring. Realismen og fiktionen er derfor svære at adskille. Realismen og fiktionen er også svær at adskille i andre aspekter som fx scenografi, kostumevalg og rekvisitter. Det ser vi i de følgende to eksempler, der antyder en nærmest dokumentarisk realisme i filmen. Den dokumentariske stil fremstiller kroppen på en afklædt, men realistisk og ikke-seksualiseret måde, der minder om den danske dokumentar *Venus – Let's talk about sex* (2017). Det seksuelle ligger snarere i seerens forventning end i filmen selv. Begge sengeområder består udelukkende af interiør, som var på location på forhånd, herunder sengetøj, kunst på væggene, kostumer og cremerne, og sengene tilhører som bekendt skuespillerne i filmen. Den eneste fiktive ændring ved cremerne var det lille logo, som er klistret på cremerne på en amatøragtig måde med gennemsigtig neglelak. Omgivelserne er altså skabt ud fra kombinationen af vores værelser og referencer til Miyazakis fiktive karakterer. Dette tætte forhold til virkeligheden var en måde at give karaktererne dybde på og dermed at gøre dem mere troværdige, lettere at holde af og at identificere sig med.

Ligesom at Jakob og Nicola har tvetydige karakterer, er deres oplevelse af at være sammen hver for sig tvetydig. Den intimitet, som de oplever på afstand, kan analyseres i lyset af Joyces kapitel 11 om sirenerne, hvor lyden af havet er karakteriseret ved iboende distance.

## Havet og afstanden

Kapitel 11 i *Ulysses* er gennemsyret af referencer til havet, fx i form af bølger, konkylier og tang, og disse er tæt forbundet med både nærhed og afstand. Forbindelsen ses i en scene i kapitlet, hvor en kvinde i baren lægger en konkylie ind til Blooms øre. I konkylien hører han: "the splash of waves, loudly, a silent roar." (Joyce, 1922, p. 253). Dette "silent roar" er en af kapitlets tvetydigheder, som peger på en nærhed på afstand. Afstanden bliver endnu tydeligere i den følgende passage. Hans oplevelse beskrives i en kaotisk *stream of consciousness*-stil:

Her ear too is a shell, the peeping lobe there. Been to the seaside. Lovely seaside girls. Skin tanned raw. Should have put on coldcream first make it brown. Buttered toast. O and that lotion mustn't forget. [...] Hair braided over: shell with seaweed.

Why do they hide their ears with seaweed hair? [...] Find the way in. A cave. No admittance without business. (Joyce, 1922, p. 253)

Han erfarer en sanselig oplevelse af hendes tiltalende solbrændte strandkrop, men i kraft af en række negationer føles oplevelsen samtidig distanceret og kaotisk. Hendes øreflip 'titter' kun frem; nogen 'har glemt' at tage noget creme på, og han er opsat på ikke at begå samme fejl igen: "mustn't forget". Hendes ører (lyden) er til hans ærgrelse gemt væk (dæmpet) i tanghår, og han leder efter en vej ind i den grotte, hvor man kun kan komme ind, hvis man har et bestemt ærinde. I den sanselige oplevelse af hende opstår der en konflikt, fordi det kropslige og sanselige er i skjul eller på afstand. Det opleves *loudly*, men som *a silent roar*. Povlsen (2015, p. 140) betegner meget rammende oplevelsen i kapitlet som en slags "pseudotilfredsstillelse".

Med nuancerne fra Joyces kapitel kan man forstå Sirena som et middel, der kun giver Jakob og Nicola "pseudotilfredsstillelse", fordi der – selvom de er 'sammen' og seksuelle i filmen – oplever en afstand og en forskudt oplevelse af intimitet. Den samme type 'nærhed på afstand' er afspejlet i klipningen og i filmens lydside. Det er åbenlyst en forbindelse, som er manipuleret visuelt, og i realiteten sidder de to i hver deres værelse, og kun via klipningen oplever seeren en forbindelse og en nærhed mellem de to kroppe. Men omvendt er det netop i filmen, at de bliver bragt sammen. Det minder om Benjamins (2008, p. 21) beskrivelse af, hvad teknologien kan bringe med sig:

[T]echnological reproduction can place the copy of the original in situations which the original itself cannot attain. Above all, it enables the original to meet the recipient halfway, whether in the form of a photograph or in that of a gramophone record."

Teknologisk reproduktion kan altså give adgang til situationer, som ikke var tilgængelige uden sin afbøjede karakter væk fra originalen. Hvis originalen er, at to mennesker lever under coronalockdown, og derfor ikke kan være intime sammen, kan den abstrakte version give dem adgang til en ny form for intimitet, som de ellers ikke havde mulighed for. Den nye form for intimitet kan fortolkes på to måder: For det første er det kameraet – kameraet mellem mine og Rolfs hænder – som skaber en forbindelse mellem de to værelser, det vil sige selve filmproduktionens apparat. For det andet er Sirena-cremen som apparat en måde, hvorpå Jakob og Nicola oplever en form for intimitet via musikken. Oplevelsen af intimitet på distance er altså fra et optimistisk syn – på to forskellige måder – tilvejebragt på grund af teknologien.

I kraft af oplevelsen af en tvetydig intimitet kan man sige, at *Sirena* tager afstand til de stereotype idéer om den perfekte orgasme, men uden at tage afstand til kropslige orgasmer. Derved bliver filmen et eksempel på, at teknologien med sine selvmodsigende tvetydigheder godt kan understøtte en ikke-kapitalistisk og ikke-patriarkalsk opfattelse af seksualitet i samspil med teknologi. *Sirena* er et eksempel på, at vi godt kan sige ja til teknologien, men at vi ikke behøver at gøre det på hvilke som helst præmisser. Herunder udtrykker filmen en kritisk kommentar til idéen om en perfekt kvindelighed, fordi Sirenas fokus ikke er på deres kønsorganer, men blot på deres hud, hvilket man kan se som en mere afdæmpet seksualitetsforståelse. Seksualitetsforståelsen er afdæmpet i den forstand, at den ikke er vrængende og eksplicit, men antydnet og kommer i bølger på en måde, der minder om Joyces kapitel. Til sammenligning er mærket Lovense's sexlegetøj *Max & Nora* er et godt eksempel på en løsning på digital par-sex på afstand. Produktet består af henholdsvis en dildo (en kunstig penis) og et fleshlight (en kunstig vagina), som kan indsamle mønstre fra berøring af kønsorganer, og oversætte dem til det modsatte stykke sexlegetøj i form af vibrationer. Mønstrene kan endda gemmes og bruges forskudt, hvis parret fx opholder sig i forskellige tidszoner. *Max & Nora* har altså i høj grad fokus på kønsorganer. Men i *Sirena*-musikken og poesien komplimenterer Jakob og Nicola hinanden, uanset hvilke kønsorganer de har, og man kan være et lige så komplekst og seksuelt væsen, uanset hvilket køn eller hvilken hudfarve, uddannelse eller nationalitet, man har. Det står i kontrast til sexlegetøjet *Max & Nora* umiddelbart en heteronormativ seksualitetsopfattelse, idet at designet ikke lægger op til at man kan forbinde fx to dildoe eller to fleshlights. Det betyder dog ikke, at filmen ikke kender forskel på mand og kvinde. I musikken ligger der en tydelig distinktion mellem når Jakob rører sig, og når Nicola rører sig.

Denne distance kan man i en seksualitetsoptik se optimistisk på. Det minder nemlig om den digitale stemme i filmen *Her* (2013), som har "8,000 other users and 600 other partners" end den ene mand, som filmen følger (Yee, 2017, p. 94). Det, at *Sirena* ligesom *Her* udelukkende er lyd, giver nogle muligheder for seksuel udfoldelse og frihed, som ikke var mulig, hvis cremen havde en kønnet krop eller var begrænset til et konkret objekt. Dette peger igen tilbage på Benjamins (2008) teori om, at afstand bringer intime oplevelser på nye måder.

### Sirenas selvstændighed

Dikotomien mellem nærhed og afstand er ikke den eneste, der opløses i *Sirena*. I kraft af Sirenas stemmes blandingsform mellem menneskestemme og musikalsk instrument, har hun flere nuancer og mere kompleksitet end en traditionel stemmeassistent. Hvis man ser det i en madonna/luder-dikotomi er hun ikke stereotypet dydig, for hun er ikke ligesom Apple's Siri bare

er en stemme, der rødmer, når man snakker om sex med hende (Søndergaard & Hansen, 2018). Derimod er hun heller en, der som Aya opdrager og svarer igen (Søndergaard & Hansen, 2018). Derudover er Sirenas stemme som sagt karakteriseret ved den kvalitet, at hun kan generere musik (Plut & Pasquier, 2019). Sirena har altså ikke en traditionel assistentrolle, hun kan også selv *skabe* noget. Denne form for teknologi, som giver brugerne mulighed for at skabe noget i samspil med teknologien minder om Andersen & Polds (2018) designtilgang *criticism by design*. *Criticism by design* bygger på en forståelse af interfacedesign som et apparat, der ligger i forlængelse af Benjamins forståelse af et apparat. Metoden bygger på de to modsatrettede designtilgange, hhv. *participatory design* (PD) (Ehn & Kyng, 1991), som kort fortalt er karakteriseret ved en involvering af brugere i designprocessen, og *spekulativt design* (Dunne & Raby, 2013). Andersen & Pold (2018, p. 163) vil med metoden på den ene side bringe ”participatory and artistic design practices closer,” og på den anden side producere ”more than artistic statements to provoke us”. Forfatterne skriver, at eksemplerne på designs skabt med denne metode ”transgress the dichotomy of art and functional design” (Andersen & Pold, 2018, p. 180). Herunder ligger der et mål om at skabe mere realistiske og taktile fremtider, end spekulativt design formår, og på den anden side at have en mere kompleks og poetisk forståelse af vores forhold med digitale teknologier, end vi ser i en mere solutionistisk problemfokuseret designtilgang. I kraft af Sirenas musikgenererende kvalitet, kan man sige at hun er en diegetisk prototype på et interface, som ”transgress[es] the dichotomy of art and functional design” (Andersen & Pold, 2018, p. 180).

I den følgende ser vi nærmere på, hvordan ASMR bliver brugt i en kunstnerisk og politisk kontekst, derved parallelt med ophævelsen af dikotomien mellem funktionalitet og kunst ophæver modsætningsforholdet mellem ”intimacy and work” (Chun, 2016).

## Lydene og stemmen

Det flydende forhold mellem ”intimacy and work” kommer til udtryk i filmens lyde og cremens stemme. Hovedtelefonerne er i filmens univers koblet op til cremerne via Bluetooth. Lyden af, at hovedtelefonerne opretter Bluetooth-forbindelsen til cremen, er en tæt inspireret variant af den lyd, som Apples trådløse hovedtelefoner (AirPods) laver, når de opretter Bluetooth-forbindelse til fx en mobiltelefon. Lyden består af to lyse toner, der lyder som en behagelig version af den verificerende lyd fra Danmarks rejsekortmaskiner i offentlig transport, men lydens blide og uprovokerende karakter vækker først og fremmest konnotationer til Apple’s smooth, men også kapitalistiske, æstetik. Man kan sige, at lyden afspejler designets kapitalistiske og naivt optimistiske side. En produktionsmæssig krølle på fortællingen om hovedtelefonerne er, at Rolf

selv havde sine hovedtelefoner, som er af mærket JBL, men at jeg købte AirPods for 1079 kr. specifikt til produktionen. Apple har altså tjent penge på min produktion, og jeg har ikke umiddelbart udfordret dens æstetik, da jeg både har brugt deres produkt og understøttet deres auditive stil ved at lade lyden spille, når man ser Nicolas AirPods og ikke Jakobs brune, bastante JBL-hovedtelefoner. Havde jeg fx i stedet ladet lyden spille i forbindelse med Rolfs etablering af Bluetooth-forbindelse til cremen, var der blevet en uoverensstemmelse med den milde lyd og den mere kantede JBL-æstetik, og havde jeg fx 3D-printet lyserøde konkylieskaller som hovedtelefoner, kunne det være set som en provokerende og kritisk kommentar til tech-virksomheder som Apple. Men i stedet understøtter filmen bevidst en 'overgivelse til' Apple og kapitalismen. Det samme mønster ser vi i filmens brug af ASMR. Filmens brug af ASMR-intimitet ses både i reallyde og en hviskende stemme. Eksempler på reallydene er det smæk, som Apple-etuiet til AirPodsne laver, når Nicola lukker det magnetiske låg (00:22), den svuppende lyd af, at Jakob åbner cremebøtten (00:37) og smattet fra Jakob, når han smører en masse creme ud i hænderne (00:51). Smækket, svuppet og smattet er lyde, der, ligesom i ASMR, opstår i mødet med objekter og underbygger en sanselig intimitet.

Sirenas hviskende stemme har også træk, der minder om ASMR. Stemmen hvisker: "Er I klar til at røre hinanden? Så synkroniserer jeg jeres cremer" (00:27). Sætningen er indtalt med en blid og hviskende kvindestemme helt tæt på mikrofonen (se Figur 12).



*Figur 12: Anna Brynskov (t.v.) og Frederik La Cour inder indspilningen af ASMR-lyd.*

Det minder om en massør eller læge, der gør opmærksom på, hvad der skal til at ske, skaber et trygt rum og anslår den intime og velværefokuserede akt, der skal til at gå i gang. Søndergaard & Hansens (2018) kritisk-feministiske læsning af stemmerne hos digitale stemmeassistenter



viste, at disse ofte har kvindestemmer og derudover reproducerer kønsstereotyper som fx den underlegne kvinderolle. Stemmen reproducerer altså et forhold mellem ”intimacy and work”, som kan læses som hengivent frem for kropsforbeholdent. *Sirena* afspejler derved en ikke umiddelbart provokerende brug af en hviskende kvindestemme, ligesom den imiterer en kapitalistisk *smoothness*. Men i kraft af, at filmen ikke distancerer sig fra det kapitalistiske og det heteronormative, bringer den seeren tættere på den seksuelle krop. Der bliver opbygget en uforstyrret sensuel stemning, og seeren bliver pirret og måske blufærdig ved tanken om, hvor erotisk det, der skal til at ske i filmen, bliver. På en måde, der minder om Lyses (2020), bliver overgivelsen til det bløde og kommercielle en måde at komme helt tæt på den seksuelle krop, uden at det bliver for realistisk, og at der på ny skabes en distance. Ligesom Joyces kapitel om sirenerne, placerer filmen sig i et limbo i form af ”pesudotilfredsstillelse”. Som et ”[loudly] silent roar” underspiller filmen det seksuelle uden at fortrænge det. Det seksuelle, det frie og det kvindelige er altså på den ene side skildret stereotypt og undertrykt, men på den anden side er der, hvis man kigger nøjere efter, nogle kritiske kommentarer indlejret i det kommercielle, som en trojansk hest, og som afslører, hvorfor filmen arbejder med Haraways idé om et ’double vision’ (Haraway, 1991). Selvom det kun er to korte sætninger, er det indlysende, at stemmen er en kvindestemme, og det er ikke kun for at være kommercielt, det er også for at give et eksempel på en progressiv *kvinde*. Jeg havde overvejet at få la Cour til at indtale stemmen, så vi kunne udfordre det heteronormative aspekt ved, at det ifølge Andersen en heteronormativ stereotyp, når kvinden laver ASMR. Men det virkede forkert, at en kvinde skulle skånes for dette stigma ved at *miste stemmen*. Derfor valgte jeg, at jeg selv indtalte stemmen og, som modvægt til det heteronormative, forsøgte jeg at skildre en så nuanceret udgave af min egen kvindestemme som muligt. Det gjorde jeg ved at opbygge kompleksitet på andre niveauer end det kønsmæssige. Cambre & Kulkarni (2019) peger i et studie af menneskers sociale forhold til digitale stemmeassistenter på, at tillid til disse ikke kun afhænger af køn, men også fx af dialekt. I et eksempel med en digital stemmeassistent, som var træningscoach, var det afgørende for brugernes tillid, at stemmeassistenten talte med regionens lokale dialekt. Derfor lagde la Cour og jeg under optagelserne af min stemme vægt på, at jeg så vidt muligt talte ærligt med min egen aarhusianske dialekt. Dette var overraskende svært, og i en optagelse på 10 minutter var det først efter 5 minutter, at jeg formåede at ramme en afslappet, aarhusiansk tone i stedet for en sjællandsk stemme, der mindede om en kvindestemme i en lufthavnsradio. Det peger på, at der var andre stereotyper omkring stemmeassistenter, som det var svært at komme uden om, men som vi aktivt forsøgte at anvende, for at lave en kritisk-optimistisk fortolkning af en kvindelig stemmeassistent.

Et andet argument for, at valget om at gøre Sirena-stemmen kvindelig, snarere var progressivt end reaktionært uden at undskylde det med, at det er 'situeret' (Haraway, 1988), og at vi ikke kan se alt fra alle vinkler, kan ses i magtforholdet mellem stemmen og brugeren. Inden for filmteori eksisterer den såkaldte Bechdel-test, som skal afsløre den historiske "silencing of women" (O'Meara, 2016), der består i at kvinder i lav grad har haft en subjektiv stemme i filmhistorien. Testen kan bestå på tre niveauer. Niveauerne er, at filmen skal: "(1) include at least two women, (2) who have at least one conversation, (3) about something other than a man or men" (O'Meara, 2016). Valget om at give Sirena en kvindestemme tilvejebragte altså muligheden for en interaktion mellem to kvinder, som ikke bare handler om mænd, hvilket man kan se som en beståelse af Bechdel-testen. Det er dog tvetydigt hvorvidt man ville kunne sige, at de opfylder kravet om en egentlig samtale. På den ene side har de ikke en samtale, idet Nicola ikke svarer Sirena. På den anden side kan man argumentere for, at de er sammensvorne via interaktion frem for tale. At de er sammensvorne ses på, at Nicola ikke gør modstand mod, hvad Sirena får til at ske, men tværtimod er fuldt ud klar til at gå med på Sirenas præmisser om at synkronisere med en anden. Men ligesom at det ikke nødvendigvis frigør kvinden fra kønsstereotyper at ændre hendes stemmes pitch fra høj til dyb, er det heller ikke nødvendigvis frigørende i sig selv for kvinder, at filmen blot består Bechdel-testen. Som O'Meara påpeger, formår Bechdel-testen ikke at vise nuancerne af filmens kvindelige karakterer, og testen skjuler derfor fortsat fx "women of colour" og "women of certain ages" (O'Meara, 2016). *Sirena* gør sig skyldig i aldersbias, da karaktererne er unge, og det er med reference til Haraways idé om situeret viden (Haraway, 1988) en af begrænsningerne ved synet, som ligger til grund for produktionen *Sirena*. I den optik kan man sige, at filmen ikke forsøger at være universel og perfekt, for det ville være et naivt og illusorisk "single vision" (Haraway, 1988). Derimod afspejler filmen en synsvinkel, som ikke foregiver at være perfekt, hvilket fx ses på tvetydighederne mellem melankoli og det lystbetonede.

På den måde afspejler lydene og den hviskende stemme i filmen ikke udelukkende en kapitalistisk holdning til teknologien og til den kvindelige seksuelle krop. Derimod balancerer den konstant på en dobbeltsynsk måde mellem en kritisk forbehold og en optimistisk hengivenhed. Filmens musik er ligeledes bygget op om modsætninger, og det skaber et nyt intimitetsforhold mellem to typer af følelser, som minder om en kritisk forbeholdenhed og en optimistisk nysgerrighed. En begrænsning ved filmen, som ikke er af lige så tydelig politisk karakter som karakterernes baggrund, er af en fortælleteknisk karakter vedrørende lyden.

## Adaptiv lyd

Sirena-cremen forestiller som bekendt at generere musik baseret på data, men i praksis er musikken lavet adaptivt (Plut & Pasquier, 2019). La Cour har komponeret musikken på en analog synthesizer ud fra en fortolkning af billederne og herefter lagt dette lag af lyd oven på billederne. Musikken er altså ikke genereret algoritmisk, som det skal forestille i filmen. Den adaptive metode brugte vi for at give seeren en udlægning omkring forholdet mellem manden og kvinden, som var tæt forbundet til deres følelser, med ønske for at styrke den filmiske oplevelse af designet og gøre den mere ”persuasive” (Tanenbaum, 2014). At systemet så præcist skulle kunne skabe musik, der forbinder sig til de følelser, som Jakob og Nicola sidder med i løbet af filmen, er dog teknisk set spekulativt og fiktivt på niveau med idéen om *smart dust* (Khan, 1999). Men fordi det i størstedelen af filmen er en lidt løs fortolkning af berøringerne, kan den diegetiske (som karaktererne også hører) og den non-diegetiske lyd (som kun seeren oplever) forveksles. Nogle af de klareste eksempler på diegetisk lyd er bl.a. den mandlige karakters suk, efter at han i forskrækkelse har fået headsettet af, samt de melodiske passager af musikstykket under berøringerne, som er synkroniseret med karakterernes bevægelser, fx af de tre toner, der følger Nicolas berøringer af sine egne ben (01:17). Herunder særligt når de hver især rører deres lægge, eller i den sidste del af filmen, hvor deres bevægelser synkroniseres i en intim berøring af nakken under en lys og klangfuld melodi.

Men i værste fald kunne seeren ledes til at tro, at musikken ikke er en del af designet, men udelukkende stemningssættende. Det stykke lyd, der spiller under berøringsscenerne, afspejler i sin natur begge dele, så det var ikke intentionen. I det følgende vil jeg forklare, hvad der *var* intentionen med de lyde, der udgør den generative musik, og som er lavet adaptivt.

## Håbefuldt mørke i musikken i *Sirena*

Filmens musik er inspireret af den elektroniske musiker Fatima Al Qadiri fra Kuwait. Hendes musik er ofte samfundskritisk og queer og modarbejder både patriarkalske og vestlige stereotyper. Hendes musik befinder sig i et eksperimenterende spændingsfelt mellem krig og computerspil, og hendes stil bærer visse træk af vaporwave (Figur 13). Hun beskriver sin stil hun i et modsætningspar mellem: ”this low horn that’s almost like a warning horn, and then you have this melody playing on top” (Pettengill, 2019). Præcis denne struktur har la Cour og jeg imiteret i filmen. Den dybe tone knytter sig til Jakob, mens den lyse tone knytter sig til Nicola, hvilket understøtter at der er et heteronormativt udgangspunkt for de to.

*Sirena* er indrammet af et musikalsk tema, som la Cour og jeg kalder *bølgen*. Bølgen består af to akkorder, som imiterer havbølgenes bevægelser – bølgen opstår, bølgen forsvinder – i titelsekvensen og i rulleteksterne.



Figur 13: Fatima Al Qadiri. Cover-foto.

Den er komponeret af la Cour og mig i fællesskab. Bølgen og den generative musik i *Sirena* er inspireret af soundtracket til den fransk-senegalske film *Atlantique* (2019), som er instrueret af den kvindelige instruktør Mati Diop. Som titlen indikerer har *Atlantique* en tæt forbindelse til havet, og ligesom Joyce portrætterer Diop en tosidet forståelse af havet. For indbyggerne i Senegal er havet både håbet om et bedre liv i Europa og et hav, der kan føre dem i druknedøden. I filmen følger vi den unge, kvindelige hovedkarakter Ada, som forelsker sig i Souleiman, men Souleiman flygter fra Senegal og dukker ikke op igen. Ada skal giftes væk til en rig konservativ kapitalist, men Souleiman spøger som en refleksion i alle de ting, Ada oplever. Soundtracket er komponeret af førnævnte Fatima al Qadiri. Bølgen reflekterer den stemning, som Al Qadiri beskriver en scene, hvor man hører "Souleiman's Theme", med: "there's a darkness in that scene but also hope" (Pettengill, 2019). Bølgetemaet i *Sirena* imiterer netop denne bevægelse: Fra en melankolsk, mørk og dyb akkord til en mere forløsende og lys akkord. Først var rækkefølgen omvendt, så den lyse kom først, og herefter den dybe, men det gjorde stemningen for mørk. Derfor foreslog jeg, at vi vendte dem om, så *bølgen* kunne ende i et håb, og stemningen

blev vendt til en struktur, der i metaforisk forstand følger kritisk optimisme, fordi den ender positivt.

Bølgetemaets tvetydighed mellem det melankolske og det optimistiske reflekterer den oplevelse, Nicola og Jakob har med cremen. Selvom de smiler i enkelte glimt, og ser ud til at nyde både musikken og deres egne kroppe, sidder de stadig hver for sig i hver deres værelse. En følelse, der måske vil ramme dem bagefter, er følelsen af endnu mere savn efter menneskelig kontakt, fordi Sirenas afbøjede og ikke fyldestgørende oplevelse vækker endnu mere lyst til og længsel efter den ægte vare. Bølgetemaet benægter ikke melankolien, den understøttes og forstærkes derimod med en håbefuld længsel mod nærvær. Det minder om en løsning, som Ahmed foreslår:

I want to suggest an intimacy between anxiety and hope. In having hope we become anxious, because hope involves wanting something that might or might not happen. Hope is about desiring the "might," which is only "might" if it keeps open the possibility of "might not".

Ahmed, 2010, p. 183.

Det er dette intime forhold mellem frygten og håbet, som er kernen i *Sirena*. Forholdet skaber også en frugtbar vej for at begære noget. At begære noget er i denne dobbeltsynske forstand ikke muligt, hvis man ser overvejende negativt på mulighederne inden for seksuel udfoldelse, som Søndergaard (2017) og Wajcman (2010) gør. Billedet på det intime forhold mellem frygten og håbet var jeg inspireret af på baggrund af slutningen på to film: *Atlantique* og den danske film *Holiday* (2018). *Holiday* er en film som er instrueret af svenske Isabella Eklöf, og som viser en historie fra et kvindeligt perspektiv, som sjældent er set i filmhistorien. Filmen handler om den unge, danske kvinde Sascha (spillet af Victoria Carmen Sonne), som er elsker til en velhavende kriminel mand med lav kulturel kapital (jf. Bourdieu & Passeron, 1977) (spillet af Lai Yde). Seeren følger Saschas synsvinkel, og får indblik i en verden, hvor forhold til mænd ikke bare er enten nemt eller svært, men har mange nuancer og selvmodsigende kvaliteter.

*Atlantique* slutter med, at Ada vågner op efter at have været i seng med en tredje mand. Hun ligger på madrassen og har stadig bare bryster, men tager sin top på og ser sig selv i spejlet. Der klippes til et billede, hvor kameraet er placeret, hvor spejlet var, så Ada kigger direkte ind i kameraet. Herfra sender hun beskueren et blik, der udtrykker en selvtillid, som bygger på oplevelsen med at have været i seng med manden. Mens hun sender blikket taler hun i en voice-over på sproget wolof: "Last night will stay with me, to remind me who I am and show me who

I will become. Ada, to whom the future belongs. I am Ada”, hvorpå rulleteksterne sætter ind (Figur 14).



*Figur 14: Ada, still fra filmen Atlantique (2019).*

På trods af – såvel som på grund af – at hendes liv er præget af savnet af Souleiman og afskyen over for sin nye ægtemand, udstråler hun efter samlejet med den tredje mand en selvtillid, der sender vibrationer af styrke langt ud over filmens billedramme. Det kan man kalde et udtryk for et intimt og vekselvirkende forhold mellem angst og håb – og filmen afrunder sit loop på håb-siden. Dette stærke og selvstændige kvindelige blik, som er affødt af en seksuel relation, var jeg inspireret af i forbindelse med produktionen af *Sirena*.

*Holiday* slutter med et smil på Saschas læber, der minder om Adas (Figur 15).





*Figur 15: Victoria, still fra filmen Holiday (2018).*

Saschas position i bådens stævn indikerer, at hun er i front – nærmest som Jeanne D’Arc – og når hun som det sidste, før rulleteksterne sætter ind, vender sig om og kigger bagud på kameraet, har det samme kraftfulde effekt som Adas blik. Saschas placering på havet gør det svært ikke at sætte det i relation til den tvetydige opfattelse af havet i *Atlantique* og sirenen hos Joyce.

Ada og Sascha har med andre ord det til fælles, at de både er frie og ikke frie, og den historie afspejler det tvetydige smil. Det smil har jeg imiteret i *Sirena*. Her er den ulykke, som omslutter Jakob og Nicola, dog ikke ligefrem så brutal som Sascha og Adas. Som sagt afspejler bølgetemaet en melankoli, og man fornemmer, at de er ensomme og hver for sig. Derudover er der en underlig opførsel fra Nicolas side, som udfordrer deres samvær, fordi Jakob bliver ked af det. Disse to ting er nogenlunde synlige og med til at gøre stemningen mindre naivt optimistisk. En tredje fare, som lurder under deres brug af *Sirena*, er selve Sirenas opsamling af data fra deres krop, men dette perspektiv bringes ikke direkte op i filmen. Valget om at nedtone farerne i Jakob og Nicolas univers skyldes, at jeg ønskede at tale i øjenhøjde med publikum frem for at nedgøre deres optimisme omkring livet. Det har jeg gjort ved at give filmen en mere realistisk stil. Instruktøren af *Holiday*, Eklöf, siger i et interview: "I've always had a beef with the kind of thriller where danger lurks in the shadows because I find that very contrary to how life actually is." (Another Gaze, 2019). Det minder om Chuns (2016, p. 18) vending omkring at "users are the most in danger when they think they are most safe, and ... users place others at risk through their sometimes genuinely caring actions." Når farer portrætteres mindre eksplicit som farer, kan man se det som en mindre belærende, men samtidig en mere hårdtslående kritik af systemet. Fordi vi følger karaktererne i deres blide, realistiske liv, gør det endnu mere ondt, når vi til sidst indser, hvilken fare de står i. Samtidig kan vi ikke tvinge dem ud af pinen.

## 7. Diskussion og vurdering

### Magtforholdet mellem instruktør og skuespiller

Fra Wajcmans (2010) synsvinkel kunne man argumentere for, at jeg var *mere* udsat end Rolf, i kraft af at jeg var kvinde. Der er ingen tvivl om, at der er store forskelle fra filmproduktionen *Sirena* til pornobranchen, men på trods af sit underspillede seksuelle udtryk, er der et magtforhold mellem en mand og en kvinde i en seksuel kontekst, hvilket gør det relevant at se det i relation til debatter om porno og grænser ift. seksuel og kropslig udfoldelse. Under produktionen af *Sirena*, kan man argumentere for, at Rolfs og mit magtforhold ikke var hierarkisk, men flydende. Jeg filmede ham, og han filmede mig, hvilket i første omgang virker lige. Produktionen var overordnet en behagelig oplevelse for begge parter, men der er nogle nuancer af produktionen, som er interessante, fordi de peger på, hvor komplekse berøringsforhold kan være.

Men jeg havde som sagt magten over produktionen og bestemte i udgangspunktet alt. For at gøre os mere ligestillede, lagde jeg vægt på transparens og åbenhed omkring grænser. Det gjorde jeg, så Rolf kunne føle sig tryk i at deltage i denne semiseksuelle produktion. Præmisserne for filmen var altså lagt ud på forhånd, og jeg bad ham fortælle, hvis der var noget, han blev utilpas med. Det kan måske ses som en overforsigtighed i lyset af filmens undertonedede eksplicitthed, men jeg har tidligere erfaring med optagelser, som blev ubehagelige, fordi en mand på settet ikke følte sig tryk ift. at italesætte sine grænser. Mit og Rolfs forhold var altså ikke lige, men jeg gjorde mig umage for at opbygge nogle fair omstændigheder for ham. Rolf var begejstret for projektet og skrev, at han meget gerne ville deltage. Rolf og jeg havde en usædvanligt god kemi, og stemningen mellem os var både venskabelig og professionel. Med en professionel distance blev vi temmelig intime, og fx kunne vi finde på at tørre hinandens kinder af for creme med fingrene eller med en serviet, når vi skulle lave et nyt *take*. Men da vi optog scenerne med mig foran kameraet, skete der noget uventet med magtforholdet mellem os. Det skete i forbindelse med hans instruktioner af, hvordan jeg skulle klappe mig selv. I bund og grund virker det som en besynderlig handling at give sig selv en lussing, men i konteksten kan man argumentere for, at det gav mening, fordi handlingerne med cremen i filmens univers påvirker et andet menneske, og derudover at handlingens karakter er afspejlet i musikken, hvorfor det gør en forskel, om lussingen er på kinden eller på låret. Under optagelserne af denne scene bad Rolf mig slå mig selv hårdere, fordi han til at starte med mente, at det så alt for blidt ud. Det, at jeg lod ham gøre det, var yderst betinget af, hvem Rolf var. Jeg havde ikke givet

hvem som helst lov til at bede mig klapse mig selv hårdere. Men stadig var det en oplevelse, som var grænseoverskridende, fordi han bad mig udsætte mig selv for smerte. Efter *take 'et* var jeg helt ør i hovedet, mit synsfelt var fyldt med stjerner, og jeg måtte tage en pause og noget vand. Vi filmede også, at Rolfs hånd klapsede min kind, men her var det påfaldende, at han klapsede meget blidere, end jeg selv endte med at gøre. Rolf kunne tydeligvis ikke få sig selv til at påføre mig fysisk smerte, men omvendt kan det ikke benægtes, at det skete i lille grad verbalt.

Sammenstiller man magtdynamikkerne i selve filmen og bag om filmen er de det modsatte af hinanden: Uden for filmen får Rolf mig til at slå mig selv, men i filmen ligner det, at jeg gør det af egen fri vilje. Men selv bag om filmen gør jeg det på en måde af egen fri vilje, da jeg selv har skrevet i manuskriptet, at jeg skal klapse mig selv. Dette uendelige spørgsmål: "Hvem klapper hvem?" minder om Chuns (2016, p. 18) spiral-idé om, at "users are the most in danger when they think they are most safe, and ... users place others at risk through their sometimes genuinely caring actions." Det var mit ønske om, at der skulle være et klaps i filmen, som i sidste ende påførte mig smerte, men hvis jeg ikke havde gjort det, havde jeg ikke kunnet nå mit mål, som var at italesætte netop denne type magtdynamikker med filmen. På en måde var jeg "offer" for min egen idé, men er man så et offer? Det bør naturligvis også tages i betragtning at voldsgraden af klapset var så minimal, at det ikke kan sidestilles med hverken voldtægt eller verbal og psykisk vold, som er absolut forkert og forfærdeligt. Derimod blev klapset en subtil antydning og en anledning til at italesætte nuancerne i seksuelle møder mellem mand og kvinde.

Denne type optimisme over for det seksuelle og over for forholdet mellem manden og kvinden minder om Haraways positive opfattelse af cyborgens. Om Haraway skriver Wajcman (2010, p. 148), at "her work has [often] been read as an uncritical acceptance of everything digital," og jeg kunne ligeledes risikere at blive fejlfortolket som en, der har blind tiltro til patriarkatet. Men tværtimod søger jeg med Haraways ord mod et ønske om et nuanceret dobbeltsyn, hvorfra den seksuelle krop i samspil med teknologien ikke skal forfalde til patriarkalske strukturer, men heller ikke behøver det for at være seksuel og digital. Hvis man kun kan se enten/eller – om det så er at være modstander af mænd eller af kvinder – vil det være en illusion. Som Haraway (1991, p. 154) siger: "Single vision produces worse illusions than double vision."

Det håb, som ligger i den nuancerede fortælling, kan være "a way of creating the very thought of the future going somewhere" (Ahmed, 2010, p. 182). I samme tråd understreger Kirby som bekendt værdien i at opleve scenarier på film, fordi det er en måde at "virtually witness" en mulig fremtid. I den optik kan man argumentere for, at *Sirena* bliver en måde at

”virtually witness” en mere nuanceret forståelse af forholdet mellem den kvindelige seksualitet og teknologien, og at dette har betydning for, hvordan fremtiden i realiteten kommer til at forme sig.

### Privilegieblindhed eller komplekse nuancer?

Umiddelbart virker det besynderligt at lave en film om creme, fordi det enten er en ligegyldig, ’ubiquitous’ del af vores liv, eller fordi det er lidt for intimt og sært at se andre smøre sig ind i creme. Det har en underlighed over sig, fordi det hverken er seksuelt eller ikke seksuelt. Omvendt er det netop dette naturlige og nærmest uskyldige forhold til kroppen, som gør cremen så effektiv og gør, at den kan skabe en intimitet, som er mindre provokerende end fx BDSM-miljøerne i *Second Life* (Wajcman, 2010). Creme er noget, som de fleste bruger eller på et tidspunkt i deres liv har brugt, så det ville være en diegetisk prototype, som i kraft af sin naturlighed ikke ville være for fremmed at relatere til. Alle bruger ikke nødvendigvis creme hver dag, men mange vil kunne identificere sig med at bruge solcreme, fugtighedscreme, håndsprit, tandpasta, glidecreme eller medicinsk creme på kroppen. Cremen udgør altså en form for lav fællesnævner, som mange vil kunne relatere til, og der er en særligt vigtig pointe i tråd med den kritiske optimismes afstandtagen til traditionel feminisme, at creme ikke knytter sig til noget køn, ligesom Aya (Søndergaard, 2017). Cremen er altså et tilsigtet forsøg på at appellere ligeligt til mænd og kvinder, og i samspil med den musik, som ikke skelner mellem kønsorganer, ophæves forskellen mellem den kvindelige og den mandlige seksualitet som to forskellige ting. Denne udlægning afspejler dog et ”single vision” (Haraway, 1991) af to grunde. For det første reproducerer filmen – ligesom sexlegetøjet *Max & Nora* – en heteroseksuel opfattelse af intimitet, idet vi oplever en mand og en kvinde. Kontrasten mellem deres køn er særligt eksemplificeret i deres benbehåringer, hvor Nicolas er glatte og hvide, og Jakobs er mørke og behårede. Ligeledes er de to komplimenterende lag af musikken udgjort af et lag af dybe toner, som knytter sig overvejende til Jakob, og et lag af lyse toner, som overvejende knytter sig til Nicola. Dette kan ses som heteronormativt. Nicolas kraft og seksuelle interesse kan man sige afspejler sig i klapset, og derudover har Rolf androgyne træk, som kunne indikere en mere opløst kønsforståelse, men fortsat ikke nok til, at man kan kalde filmen eksemplarisk for homoseksualitet. Det er altså en af begrænsningerne ved mit syn som filmskaber, at jeg har taget udgangspunkt i en heteroseksuel skildring, men omvendt har jeg også brugt til netop at opløse forestillingen om, at det heteroseksuelle er ’det onde’, og det homoseksuelle er ’det gode’. Ligesom at det er en kvinde, som – med Andersens ord (*shiveries*) – på heteronormativ vis har lagt stemme til Sirena, er de lyserøde sokker på Nicolas fødder en understregelse af hendes femininitet. Nicolas

og Sirenas ret til at være feminine minder om del Real og Lyses dyrkelse af det overdrevet feminine, uden at det går ud over deres magtposition.

Et anden form for privilegieblindhed, som kunne siges at være afspejlet i *Sirena* er interessen for sofistikeret seksualitet i form af hygiejneproduktet creme. Filmens ikke entydigt optimistiske, men også melankolske og kritiske, beskæftigelse med intimitet på afstand kan omvendt ses som en kritik af, at vi forsøger at løse problemer med at opnå følelsen af nærhed eller blive seksuelt stimuleret under et fænomen som coronapandemien, når andre mister deres jobs eller ikke er dækket med hjælpepakker. Corona er – ligesom teknologien – blevet en katalysator for nogle uligheder i vores samfund, og det kan man også læse *Sirena* som.

### Et filmsprog, der forstås af seeren

Det virker paradoksalt, at det netop er tvetydighederne, der står i vejen for klarheden i kommunikationen omkring fx klaps og heteronormative musikalske mønstre, bliver en af pointerne med filmen. Det minder om, når Søndergaard – ved brug af Ayas kvindestemme, som har en lukket seksualitet – uden, at det er intentionen, tegner et unuanceret portræt af kvindelig seksualitet, selvom hun håber på at udvide spektret for folks forestillinger om digitale kvindestemmer. Både min og Søndergaards film kan risikere at blive fejlfortolket, for man kan ikke garantere, hvad en seer oplever. Det peger på, hvor kompleks en opgave det er at fortælle historier og vinkle dem på en måde, så de både udsiger den kritik de ønsker og samtidig ikke nedgør nogen eller for ensidigt repræsenterer modstand. At skabe en kunstnerisk designfiktionsfilm kan i høj grad siges at være et sats, for hvad er sikkerheden for, at den politik, som man har forsøgt at udsige (jf. Benjamin), også forstås af seeren. På den ene side er det et filosofisk spørgsmål, man kunne spekulere længe over. På den anden side er der også nogle specifikke greb inden for film, som man kan gøre brug af til at fortælle, og i det aspekt ser jeg muligheder for forbedringer til at formidle skuespillernes følelser til publikum. Særligt fordi karakterernes troværdighed – ligesom den diegetiske prototypes realisme – er med til at forføre publikum og købe ind på filmens holdning (Kirby, 2010).

Fra et kritisk instruktørperspektiv kunne jeg godt have ønsket, at seeren havde fået længere tid til at se Jakob samle sig igen efter klapset og lavet en tydelig visuel forklaring af, hvad han tænker. Derudover kunne jeg godt have ønsket mere åbenlys refleksion og erkendelse fra Nicola over, hvad hun har gjort, i stedet for at hun starter så hurtigt igen med at røre sin nakke. Men idet de to karakterers handlinger er optaget forskudt, havde vi som skuespillere ikke nogen at spille overfor, hvilket gjorde det sværere for os at leve sig ind i rollen. Som instruktør kunne jeg have gættet dette allerede, da jeg skrev manuskriptet, men det blev et eksempel på, at der

kan være stor forskel på skrevne idéer om, hvordan mennesker opfører sig, og hvordan de opfører sig i virkeligheden. Manglen på helt overbevisende skuespil skyldes sandsynligvis til dels, at Rolf og jeg skiftedes til at være foran kameraet, hvilket betød at vi havde andre ting at være opmærksomme på ud over skuespillet. En måde at løse dette problem på kunne være ved at have en større bemanning, så instruktøren kunne koncentrere sig om skuespillet og ikke fx om batterierne til kameraet var opladet, eller om tidsplanen blev overholdt.

## Balancen mellem det kommercielle og det kunstneriske

Filmen er en invitation til at forholde sig nuanceret og reflekteret til sine digitale omgivelser, hvilket minder om spekulativt design (Dunne & Raby, 2013) og Søndergaards designfiktionspraksis (Søndergaard & Hansen, 2018). Hvis man skal se præcisere, hvordan *Sirena* adskiller sig fra den spekulative opfattelse af designfiktion, som Søndergaard abonnerer på, og den mere kommercielle opfattelse, som er afledt af Bleecker (2009) og Kirby (2010), og som *Sirena* i høj grad trækker på, kan man se på vores opfattelse af, hvad designfiktion skal. Der er diskussion om, hvorvidt formålet med designfiktion understøtter en kommerciel eller kritisk undersøgelsespraksis. Bleecker (2009, p. 7) argumenterer for, at designfiktion handler om "creative provocation, raising questions, innovation, and exploration," og han påpeger, hvordan designfiktion er en metode til at: "remov[e] the usual constraints when designing for massive market commercialization." Han distancerer altså designfiktion fra markedet og mener, at det kan bruges til at stille spørgsmål. Det er Dunne & Raby uenige med Bleecker i. De mener, at designfiktion ofte bare er en "future vision video," som er "rarely critical of technological progress and border on celebration rather than questioning." (Dunne & Raby, 2013, p. 100). De mener altså, at designfiktions mål om at fejre eller støtte op om den digitale udvikling står i vejen for en reflekteret tilgang til fremtidige teknologier. Søndergaard lader til at bruge mediet *film* på en mindre filmisk bevidst måde, som ligger i tråd med linjen for spekulativt design. Dunne & Raby (2013) skriver, at film og fortælling er sekundære til designet, som er i fokus. Men det, at filmen er i centrum for designfiktion tilvejebringer muligheden for, at det kan bruges som et mere specifikt samtaleredskab, der har tættere relation til konkrete digitale fremtider.

Designfiktion rummer en mulighed til at kommunikere nuancer på til andre dele af samfundet end blot den almene befolkning og andre forskere (Tanenbaum, 2014). Det betyder, at man kunne forestille sig designfiktion brugt som redskab i mere direkte politiske kontekster, fx i samarbejde med NGO'er eller større institutionelle organer som EU. Paul Nemitz fra EU-kommissionen påpeger, at der i Europa netop er tradition for en nuanceret og informeret udvikling af love, der vedrører teknologi. Han kalder dem for: "the principles and methodologies to assess



impacts of technology in the short and long term, with a view to informing policy developers and legislators” (Nemitz, 2018, p. 12). Her kunne designfiktion potentielt spille en rolle og give mulighed for at nuancer omkring forholdet mellem teknologier og den seksuelle krop kunne blive kommunikeret op til politikere. *Sirena* som eksempel peger muligvis mere i græsrods-liggende retning i kraft af sin stærkt kunstneriske karakter (jf. *artistic research*, se fx Cox, 2018), men man kunne forestille sig, at den optimisme, som ligger i kritisk optimisme kunne være et bindeled til andre samarbejdspartnere end ligesindede, der er enig i ens kritik. Den kritisk optimisme kunne potentielt set også anvendes til at undersøge nuancerne af forholdet mellem teknologi og noget andet end kvindelig seksualitet, fx forholdet mellem teknologien og handicappede, psykiatrien. Den tankegang er en, der er anderledes end den mere aktivistiske og selvstændighedsfokuserede praksis, som fx den kritisk-feministiske designpraksis udtrykker, fordi den antyder et ønske om at blive til en virkelig og brugbar teknologi. Lindley et al. peger på manglen på undersøgelse af designfiktions egentlige mulighed for at blive ”adopted” og blive til virkelige løsninger (Lindley et al., 2017). Her har Kirby allerede peget på, hvor virkningsfulde film med diegetiske prototyper kan være, men han er til gengæld fokuseret på kommer-cielle og overvejende solutionistiske teknologier som fx ses på hans brug af film som *Minority Report* (2002) og *Mission to Mars* (2000) som eksempler. Alligevel kunne man pga. designfiktions evne til at nå ud til et bredt publikum (Tanenbaum, 2014) og forføre med sin filmiske appel (Tanenbaum, 2014; Kriby, 2010) forestille sig et potentiale for, at udviklingen af designfiktionsfilm – selv dem med flere nuancer end Kirbys – kunne spille en større rolle i virkeligheden end på et åndeligt niveau. i samarbejde mellem flere forskellige fagligheder, fx NGO’er, små og mellemstore virksomheder, kommuner, udviklere og eventuelt institutionspolitikere. Designfiktion tager muligvis udgangspunkt i en kunstnerisk praksis, men når designfiktion laves som film opstår der et potentiale for mere specifikke samarbejder mod konkrete problem-løsninger på et plan, som ikke nødvendigvis er solutionistisk og markedsdrevet.

## 8. Konklusion

Undersøgelsen af designfiktionsfilmen *Sammen hver for sig med Sirena* har vist, hvordan tve-tydigheder og nuancer kan portrætteres. Med sammensmeltninger af ”intimacy and work” og ”privately public” har den brugt cremen, noget vanligt, der er blevet digitalt, og som i kraft af dette har forandret ”the habitual” (Chun, 2016). Den kritiske optimisme er blevet brugt som et dobbeltsyn, der både er optimistisk over for kvinder og teknologi, men i høj grad også kritisk over for magtstrukturer – solutionistiske, patriarkalske og kapitalistiske såvel som feminist-kritiske, som placerer sig i en overlegen magtposition tilsvarende den patriarkalske. Jakob og

Nicola ikke bare ind i den paradoksal på en gang våde og digitale creme, men også en i en oplevelse af intimitet på afstand, som både skaber forvirring – i form af et kompliceret klaps – og glæde, som vi erfarer på Nicolas læber. Sirena-cremen og Nicola afspejler to forskellige former for kvindelig seksualitet i relation til teknologien, og designfiktionsfilmen bevæger sig aktivt uden om generaliseringer. Dog kan Sirenas udtryk af samme grund være svært nøjagtigt at differentiere, og det bliver på paradoksal vis dens mislykkethed, parallelt med at det er dens pointe. I et intimt forhold mellem håb og angst begiver Jakob og Nicola sig ud at bruge cremen, og i et intimt forhold mellem håb og angst kan seeren "virtually witness" og begynde at spekulere over, hvad det vil sige at smøre sin krop ind i smart dust. Projektet har vist, at man med en kritisk-optimistisk designfiktionsfilm kan udtrykke forestillingen om en fremtid med et mere nuanceret syn på forholdet mellem teknologien og den kvindelige seksualitet, og i et intimt forholde mellem følelsen af angst og håb, kunne man forestille sig at det ville få betydning for andre end læserne af dette speciale og forfatteren selv.

## Litteraturliste

- Ahmed, S. (2010). *The Promise of Happiness*, Duke University Press.
- Andersen, C.U., & Pold, S.B. (2018). *The Metainterface: The Art of Platforms, Cities, and Clouds*. MIT Press.
- Andersen, J. (2015). Now you've got the shiveries: Affect, intimacy, and the ASMR whisper community. *Television & New Media*, 16(8), 683-700.
- Another Gaze (2019). Portrait of Isabella Eklöf. *Another Gaze: A Feminist Film Journal*, 5. august 2019. [www.anothergaze.com/conversation-interview-isabella-eklof/](http://www.anothergaze.com/conversation-interview-isabella-eklof/)
- Balogopalan, S. (2011). On Freire's Critical Optimism. *Contemporary Education Dialogue*, 8(2), 203-228.
- Bardzell, J., & Bardzell, S. (2011). Pleasure is your birthright: digitally enabled designer sex toys as a case of third-wave HCI. In D. Tan (red.), *CHI '11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (257-266), ACM.
- Bardzell, J., & Bardzell, S. (2013). What is "critical" about critical design? In W.E. Mackay (red.), *CHI '13: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 3297-3306), ACM.
- Bardzell, J., & Bardzell, S. (2015). Humanistic HCI and Methods. In J. Bardzell & S. Bardzell (red.), *Humanistic HCI* (pp. 33-64), Morgan & Claypool.
- Bardzell, S. (2010). Topping from the Viewfinder: The Visual Language of Virtual BDSM Photographs in Second Life, *Journal of Virtual Worlds Research*, 2(4), 3-22.
- Bazzichelli, T. (2008), *Networking. The Net as Artwork*, DARC PRESS (Aarhus University).
- Benjamin, W. (1934/2018). The Author as Producer. In J. Bardzell, S. Bardzell & M. Blythe (red.), *Critical theory and interaction design*, MIT Press.
- Bertelsen, L.K., Gade, R., & Sandbye, M. (red.) (1999). *Symbolic Imprints*. Aarhus University Press.
- Bleakley, P. (2014). 500 Tokens to Go Private: Camgirls, Cybersex and Feminist Entrepreneurship. *Sexuality & Culture*, 18, 892-910.
- Bleecker, J. (2009). *Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction*. Near Future Laboratory. [blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/](http://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/)
- Blythe, M. (2017). Research fiction: storytelling, plot and design. In G. Mark & S. Fussell (red.), *CHI '17: Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 5400-5411). ACM.
- Blythe, M., Andersen, K., Clarke, R., & Wright, P. (2016). Anti-solutionist strategies: Seriously silly design fiction. In J. Kaye & A. Druin, *CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 4968-4978). ACM.
- Bourdieu, P., & Passeron, J.C. (1977). *Reproduction in Education, Society and Culture*, Sage.
- Bruun, N. (2019). Rekordmange kvinder ved prisuddeling. *Filmmagasinet EKKO*, November 2019. [www.ekko.dk/artikler/rekordmange-kvinder-ved-ekko-shortlist-awards/](http://www.ekko.dk/artikler/rekordmange-kvinder-ved-ekko-shortlist-awards/)
- Bødker, S. (2015). Third-wave HCI, 10 years later – Participation and sharing. *interactions* 22(5), 24-31.
- Cadwalladr, C., & Graham-Harrison, E. (2018). Revealed: 50 million Facebook profiles harvested for Cambridge Analytica in major data breach. *The Guardian*, 17. Marts 2018.
- Cambre, J., & Kulkarni, C. (2019). One Voice Fits All? Social Implications and Research Challenges of Designing Voices for Smart Devices. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2019(3), 1-19.
- Canetti, E. (1981). *Crowds and Power*. Continuum.
- Chun, W.H.K. (2016). *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*. MIT Press.

- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass Communication & Society* 4(3), 245-264.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press.
- Cordsen L., & Kjær, J.S. (2016). Mænd dominerer dansk film. *Filmmagasinet EKKO*, Maj 2016. [www.ekkofilm.dk/artikler/ligestilling-i-dansk-film-halter/](http://www.ekkofilm.dk/artikler/ligestilling-i-dansk-film-halter/)
- Cox, G., Lewin, A., Prior, A., Hopes, L., Drayson, H., Fatehrad, A., & Gall, A. (red.) (2018). *Artistic Research Will Eat Itself*. Society for Artistic Research.
- Danmarks Radio (2019). *Sex med Maja* (TV-serie). [www.dr.dk/drtv/episode/sex-med-maja\\_127512](http://www.dr.dk/drtv/episode/sex-med-maja_127512)
- de Graaf, A., Hoeken, H., Sanders, J., & Beentjes, J.W.J. (2012). Identification as a Mechanism of Narrative Persuasion. *Communication Research*, 39(6), 802-823.
- Den Danske Ordbog (2018). dominatrix. [ordnet.dk/ddo/ordbog?query=dominatrix](http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=dominatrix)
- Dix, A., & Gongora, L. (2011). Externalisation and design. In *Proceedings of the Second Conference on Creativity and Innovation in Design (DESIRE '11)* (pp. 31–42). ACM.
- Dourish, P., & Bell, G. (2011). *Divining a Digital Future: Mess and Mythology in Ubiquitous Computing*. MIT Press.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.
- Economist, The (2020). Pornography is booming during the covid-19 lockdowns. 10. maj 2020. [www.economist.com/international/2020/05/10/pornography-is-booming-during-the-covid-19-lockdowns](http://www.economist.com/international/2020/05/10/pornography-is-booming-during-the-covid-19-lockdowns)
- Ehn, P., & Kyng, M. (1991). Cardboard Computers: Mocking-it-up or Hands-on the Future. In J. Greenbaum, & M. Kyng (Eds.), *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems* (pp. 169-195). Lawrence Erlbaum Associates.
- Ejlertsen, M. (2019). Kun hver fjerde professor er kvinde. *Magisterbladet*. 16. december 2019. [www.magisterbladet.dk/aktuelt/2019/december/kun-hver-fjerde-professor-er-kvinde](http://www.magisterbladet.dk/aktuelt/2019/december/kun-hver-fjerde-professor-er-kvinde)
- Farrow, R. (2017). From Aggressive Overtures to Sexual Assault: Harvey Weinstein's Accusers Tell Their Stories. *The New Yorker*, 10. oktober 2017. [www.newyorker.com/news/news-desk/from-aggressive-overtures-to-sexual-assault-harvey-weinsteins-accusers-tell-their-stories](http://www.newyorker.com/news/news-desk/from-aggressive-overtures-to-sexual-assault-harvey-weinsteins-accusers-tell-their-stories)
- Fong, A. (2018). Isabella Eklöf talks about her film, Holiday. *somethingyousaid.com*, 12. Juni 2018. [somethingyousaid.com/2018/06/12/isabella-eklof-talks-about-her-film-holiday/](http://somethingyousaid.com/2018/06/12/isabella-eklof-talks-about-her-film-holiday/)
- Fuhr, M. (2013). Voicing Body, Voicing Seoul: Vocalization, Body, and Ethnicity in Korean Popular Music. In C. Utz & F. Lau (red.), *Vocal Music and Contemporary Identities: Unlimited Voices in East Asia and the West* (pp. 267-284). Routledge.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*, Ace.
- Glitsos, L. (2018). Vaporwave, or music optimised for abandoned malls. *Popular Music*, 37(1). 100-118.
- Goffman, E. (1963). *Behavior in public places: Notes on the social organization of gatherings*. Free Press of Glencoe.
- Grammatikopoulou, C. (2020). Viral Performances of Gender. In C. Sollfrank (red.), *The Beautiful Warriors – Technofeminist Praxis in the Twentieth-First Century*. Minor Compositions.
- Hall, E.J., & Rodriguez, M.S. (2003). The myth of postfeminism. *Gender & Society*, 17(6), 878-902.
- Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist studies*, 14(3), 575-599.

- Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto. In D. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 149-181). Routledge.
- Hayward, P. (2011). Salmon Aquaculture, Cuisine and Cultural Disruption in Chiloé. *Locale: The Australasian-Pacific Journal of Regional Food Studies*, 1, 87-110.
- Henriksen, Holger (2020). "Paulo Freire" i *Den Store Danske*. [denstoredanske.lex.dk/Paulo\\_Freire](https://denstoredanske.lex.dk/Paulo_Freire) (hentet 28. juni 2020).
- Hoelzl, I., & Marie, R. (2015). Chapter 5: The Operative Image (Google Street View: The World as Database). In I. Hoelzl & R. Marie, *Softimage: Towards a New Theory of the Digital Image* (pp. 81-110). Chicago University Press.
- Holmowaia, A.S., & Danzis, M.S. (2020). Man with a Movie Camera: Economy of Movement and ASMR Videos on Youtube. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 104-119.
- Homer (700 f.v.t./2002). *Homers Odyssé*, oversat af Otto Steen Due, Gyldendal.
- Jensen Sand, A. (2017). "Internettets ødegårde". *Weekendavisen*, 29. december 2017.
- Jiang, M. (2020). The reason Zoom calls drain your energy, BBC Worklife, 22. april 2020. [www.bbc.com/worklife/article/20200421-why-zoom-video-chats-are-so-exhausting](https://www.bbc.com/worklife/article/20200421-why-zoom-video-chats-are-so-exhausting)
- Joyce, J. (1922/2010). *Ulysses*. Wordsworth Classics.
- Kahn, J. M., Katz, R. H., & Pister, K. S. (1999). Next Century Challenges: Mobile Networking for "Smart Dust". In *Proceedings of the 5th Annual ACM/IEEE International Conference on Mobile Computing and Networking* (pp. 271-278).
- Kirby, D. (2010). The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*, 40(1), 41-70.
- Klein, N. (2007). *The Shock Doctrine*, Random House.
- Klein, N. (2020). Screen New Deal: Under Cover of Mass Death, Andrew Cuomo Calls in the Billionaires to Build a High-Tech Dystopia. *The Intercept*, 8. maj 2020. [theintercept.com/2020/05/08/andrew-cuomo-eric-schmidt-coronavirus-tech-shock-doctrine/](https://theintercept.com/2020/05/08/andrew-cuomo-eric-schmidt-coronavirus-tech-shock-doctrine/)
- Koc, A. (2017). Do You Want Vaporwave, Or Do You Want the Truth? *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, 1(1), 67.
- Lindley, J., & Coulton, P. (2015). Back to the future: 10 years of design fiction. In *Proceedings of the 2015 British HCI Conference* (pp. 210-211).
- Lindley, J., Coulton, P., & Sturdee, M. (2017). Implications for Adoption. In G. Mark & S. Fussell (red.), *CHI '17: Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 265-277). ACM.
- Lyse, Maja Malou, Instagram-konto, [instagram.com/habitual\\_body\\_monitoring2](https://www.instagram.com/habitual_body_monitoring2)
- Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*, MIT Press.
- Mackinnon, L. (2017). Artificial Stupidity and the End of Men. *Third Text*, 31(5-6), 603-617.
- Mann, S. (1997). Wearable Computing: A first step toward personal imaging. *Computer*, 30(2), 25-32.
- Minico, Elisabetta di (2017). *Ex-Machina* and the Feminine Body through Human and Posthuman Dystopia. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, (2017)1, 67-84.
- Morozov, E. (2011). Liberation technology: whither Internet control? *Journal of Democracy*, 22(2), 62-74.
- Morozov, E. (2013a). *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*. Public Affairs.
- Morozov, E. (2013b). The Meme Hustler: Tim O'Reilly's crazy talk. *The Baffler*, 22. [thebaffler.com/salvos/the-meme-hustler](https://thebaffler.com/salvos/the-meme-hustler)
- Morozov, E. (2020). The tech 'solutions' for coronavirus take the surveillance state to the next level. *The Guardian*, 15. april 2020. [www.theguardian.com/commentis-free/2020/apr/15/tech-coronavirus-surveillance-state-digital-disrupt](https://www.theguardian.com/commentis-free/2020/apr/15/tech-coronavirus-surveillance-state-digital-disrupt)

- Mulvey, L. (1999). Visual Pleasure and Narrative Cinema. In L. Braudy & M. Cohen (red.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 833-44). Oxford UP.
- Müller, A., Fuchs, J., & Röpke, K. (2010). Skintimacy: Exploring interpersonal boundaries through musical interactions. In *Proceedings of the Fifth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction* (pp. 403-404). ACM.
- Nemitz, P. (2018). Constitutional democracy and technology in the age of artificial intelligence. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 376(2133), 20180089.
- Nielsen, L. (2002). From user to character: an investigation into user-descriptions in scenarios. In *Proceedings of the 4th Conference on Designing Interactive Systems (DIS): Processes, Practices, Methods, and Techniques* (pp. 99-104).
- O'Meara, J. (2016). What "The Bechdel Test" doesn't tell us: Examining women's verbal and vocal (dis)empowerment in cinema. *Feminist Media Studies*, 16(6), 1120-1123.
- Pettengill, S. (2019). Digital Dust: Fatima Al Qadiri. *Film Comment*, November-December 2019. [www.filmcomment.com/article/digital-dust-fatima-al-qadiri/](http://www.filmcomment.com/article/digital-dust-fatima-al-qadiri/)
- Plant, S. (1998). *Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture*. Fourth Estate.
- Plut, C., & Pasquier, P. (2020). Generative music in video games: State of the art, challenges, and prospects. *Entertainment Computing*, 33, 100337.
- Rifà-Valls, M. (2011). Postwar Princesses, Young Apprentices, and a Little Fish-Girl: Reading Subjectivities in Hayao Miyazaki's Tales of Fantasy. *Visual Arts Research*, 37(2), 88-100.
- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. Jossey-Bass.
- Scott, K.-L. (2015). Orgasms without Bodies. *World Picture Journal*, 10, 1-15.
- Second Life – a Virtual World. Official Site, [secondlife.com](http://secondlife.com)
- Senft, T.M. (2008). *Camgirls: Celebrity and Community in the Age of Social Networks*. Peter Lang.
- Sheff, E. & Hammers C. (2011). The privilege of perversities: Race, class and education among polyamorists and kinksters. *Psychology & Sexuality*, 2(3), 198-223.
- Sprinkle, A. (2001). *Hardcore from the Heart: The Pleasures, Profits and Politics of Sex in Performance*. Continuum.
- Søndergaard, M.L.J. (2017). *AYA pushes back* (film). [vimeo.com/247788194](https://vimeo.com/247788194)
- Søndergaard, M.L.J. (2018). *Staying with the trouble* (ph.d.-afhandling), Aarhus Universitet.
- Søndergaard, M.L.J., & Hansen, L.K. (2016). PeriodShare: A Bloody Design Fiction. In *Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 1-6).
- Søndergaard, M.L.J., & Hansen, L.K. (2018). Intimate Futures: Staying with the Trouble of Digital Personal Assistants through Design Fiction. In *Proceedings of the 2018 Designing Interactive Systems Conference* (pp. 869-880).
- Søndergaard, M.L.J., & Schiølin, K.H. (2017). Bataille's bicycle: Execution and/as eroticism. In H. Pritchard, E. Snodgrass & M. Tyžlik-Carver (red.), *Executing Practices* (pp. 179-197). Open Humanities Press.
- Tanenbaum, T.J. (2014). Design fictional interactions: Why HCI should care about stories. *interactions*, 21(5), 22-23.
- Thomson, S., Kluitinger, E., & Wentland, J. (2018). Are you fluent in sexual emoji? 🍑: Exploring the use of emoji in romantic and sexual contexts. *The Canadian Journal of Human Sexuality*, 27(3), 226-234.
- Wajcman, J. (2010). Feminist Theories of Technology. *Cambridge Journal of Economics*, 34(1), 143-152.
- Weiser, M., & Brown, J.S. (1995). *Designing Calm Technology*. Xerox Parc. <http://www.ubiq.com/weiser/calmtech/calmtech.htm>



- Wood, J. (2020). Only 5 women have ever been nominated for an Oscar for Best Director, *World Economic Forum*. 3. februar 2020. [www.weforum.org/agenda/2020/02/oscars-academy-awards-gender-women-director-film-equality/](http://www.weforum.org/agenda/2020/02/oscars-academy-awards-gender-women-director-film-equality/)
- Wu, C.-I. (2016). Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions in *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* and *Ponyo*. *Animation*, 11(2), 189-203.
- Yee, S. (2017). "You bet she can fuck": Trends in Female AI Narratives within Mainstream Cinema: *Ex Machina* and *Her*, *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 17(1), 85-98.
- Zuboff, S. (2015). Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. *Journal of Information Technology*, 30. 75-89.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for the Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.

## **Bilagsliste**

Bilag 1: Produkt (film): Hovedproduktion og to prototyper

Bilag 2: Karakterark

Bilag 3: Moodboard 1

Bilag 4: Storyboard

Bilag 5: Floorplan

Bilag 6: Manuskript (andet udkast)