

Kunsten og den konstruerede menneskekrop

Nogle kunstnere rejser med deres værker spørgsmålet, om menneskets liv kan bringes på samme formel som teknologi. Kan kroppens biologi reduceres til maskinelle funktionsmåder? Kan menneskelige hjernefunktioner, bevidsthed og følelser oversættes til digitale versioner? Læs og se her, hvordan en automatbygger i 1700-tallet, to nutidige kritiske foto- og performancekunstnere sætter disse spørgsmål på spidsen.

Teknik under huden og på lærredet

Det specielle ved kunst i dag er, at den aldrig kun handler om sig selv. Kunsten er bevidst om den verden, der er udenfor, og den fungerer ofte som en slags katalysator for tendenser i tiden. Det gælder også, når talen falder på sammensmeltning mellem menneske og teknologi. Kunsten forholder sig til tidens teknologi og bruger den som materiale i sin overvejelse af teknologiens rolle i samfundet, og den beskriver også gerne scenarier for, hvordan dette samliv kommer til at spænde af.

Udadtil handler det om, at menneske og maskiner til stadighed smelter mere sammen med hinanden. Som en forsmag på, hvad vi har i vente, får stadig flere indopereret forskellige proteser som for eksempel hofter, knæ, blodkarproteser, høreproteser, pacemakere, kranieplader, øreknogler, korsbånd, kunstige hudkulturer og organer af organisk eller ikke-organisk materiale. Men det er kun en begyndelse, for lige rundt om hjørnet venter manipulation af menneskets byggesten på genniveau.

Indadtil handler det om at finde nye orienteringspunkter, som man kan hægte den menneskelige eksistens op på. Det er netop det, der fascinerer kunstnere gennem alle tider, som har arbejdet med menneske-maskine temaer. Det drejer sig i denne artikel om Pierre Jacquet Droz, der i 1700-tallet skaber foruroligende livagtige efterligninger af mennesker gennem mekaniske rekonstruktioner. I vor tid drejer det sig for eksempel om Nancy Burson og Keith Cottingham, som gennem computermanipulation genskaber mennesket ud fra en digital logik.

De tre kunstnere inddrager den menneskelige krop og samtidens teknologi i deres værker for at sige noget om, hvad der sker med mennesket, når teknikken sniger sig ind under huden. De giver os kort fortalt et billede på, hvad vi bør tage stilling til som mennesker i et teknologisk samfund.

Mennesket i teknikkens spejl

Allerede i 1600-tallet har man en klar idé om, at man kunne efterligne mennesket gennem den forhåndenværende teknologi, her mekanikken. Et vidunderligt eksempel på det finder man hos automatbyggeren Jacques de Vaucanson, der i 1738 skaber den legemsstore figur Fløjtespilleren. Med sin mekaniske, fløjtespillende dukke mener han at have genskabt menneskets funktionsmåde. Denne holdning støttes af den samtidige franske filosof og læge Julien Offray de la Mettrie, der dog gerne havde set, at Vaucanson i stedet havde brugt energien på at få den til at tale.

Tanken bagved er, at naturen er mulig at eftergøre mekanisk, selvom redskaberne selvfølgelig er mere klodsede end dem, Gud har til sin rådighed. Hvor de tidlige automater bygges ud fra en forståelse af et mekanisk verdensbillede, baserer den senere idé om at skabe kunstig intelligens sig på et digitalt fællestræk.

Den digitale hjerne

På Massachusetts Institute of Technology sidestiller den legendariske forsker Marvin Minsky den menneskelige hjernes operationer med det, der kan simuleres i en computer. Det vil sige, at hjernebetingede processer er oversættelige til computerprogrammer. Denne digitale fællesnævner gør også, at man ikke behøver at bruge tid på at diskutere, hvorvidt mennesket er kompatibelt med maskinen, men i stedet kan bruge sin energi på at finde ud af, hvordan man kan koble de to sammen.

Udviklingen inden for biologien lægger sig op ad informationsvidenskabens forståelse af mennesket i computerens billede, som man bl.a. ser udtrykt i Minskys påstand om, at mennesket kan forstås som en informationsstruktur. Når mennesket blot optræder som et programmerbart informationsmønster, forsvinder mennesket som helhed.

Tiden og de tekniske muligheder har ændret sig. På Vaucansons tid ville man efterligne naturens vidundere ved hjælp af teknik, i dag handler det snarere om at genskabe naturen og mennesket ud fra vores tekniske indsigt.

Det mekaniske ideal

1700-tallets automat er det, man i dag ville kalde for en robot. Før Vaucanson og hans kolleger begyndte at husere, var automaterne blot kuriositeter på markedspladserne ved siden af skæggede damer og dværge, men med den franske filosof René Descartes i midten af 1600-tallet sker der et væsentligt skift, idet det menneskelige her bliver defineret gennem den meget citerede sætning "Cogito ergo sum" (jeg tænker, altså er jeg).

Bevidstheden er en særlig menneskelig dimension, der kommer til udtryk gennem sprog og fornuft. Det er det, der adskiller os fra dyret. Og Descartes gør i samme åndedrag rede for, at den menneskelige krop uden bevidstheden blot er en maskine eller blot fungerer som en maskine. Han bruger direkte ordene "legemets maskineri" og "automater" for at vise, at kroppen virker som et ur, der på det tidspunkt bliver betragtet som et meget sindrigt mekanisk system. Og mere end det: Kroppen virker som en håndgribelig skalamodel af universet, en eksemplificering af, at universet hang sammen, som tandhjulene i et ur i en stor mekanisk verdensorden.

Mekanisk definition af mennesket

Mennesket ejer ikke maskinens perfektion, men vi spejler os ikke desto mindre i den. Et eksempel kunne være automatbyggeren Jacques Droz' "Den skrivende dreng" (1774). Den er 50 cm. høj, blinker med øjnene, bevæger hovedet og kan skrive. At skrive var et særligt menneskeligt træk, fordi det indbefatter fornuften og sprog. Disse to elementer var hos Descartes simpelthen definitionen på det menneskelige (altså det, der gør os forskellige fra dyret og automaten). Det er selvfølgelig endnu mere rammende, ja nærmest genialt, når så dukken rent faktisk skriver de bevingede ord "Cogito, ergo sum" - jeg tænker, altså er jeg ... underforstået et menneske.

Den skrivende dreng befinder sig i en mellemverden. For i kraft af sin bevægelse og den vilje, som opfinderen har overført på den, er automaten ikke død. Men den er heller ikke levende, for det levende er jo forgængeligt. Maskinen virker i princippet i al evighed, så mødet mellem det moderne menneske og automaten forklædt som menneske må have været en speciel oplevelse. Dukken ligner os og giver indtryk af at være levende. Den virker, som om den har et nærvær, en sjæl, en bevidsthed. Når tilskueren identificerer sig med denne dukke og dens bevægelser, må hun erkende, at hun har spejlet sig i en maskine. Identifikationens mulighed (netop det, at man kan spejle sig i "Den skrivende dreng") peger på, at hun selv tilsyneladende har maskinkarakter, eller at hendes subjekt karakter er yderst skrøbelig. Måske foregiver hun, ligesom dukken, bare at være et menneske? Og måske er den et bedre menneske end hende - hun er

jo elendig og ineffektiv i det mekaniske ideals billede: Hun er befængt med infektioner, syfilis, tuberkulose og død.

Med dukker som denne får vi debatten om, at maskiner kan efterligne menneskelige fysiske funktionsmåder, hvilket passede fint til den tidlige industrialisering og begyndende rationalisering af arbejdsprocesser gennem højtudviklet maskineri. Men også det, der stadig følger os: Nemlig, at maskinen også kan efterligne menneskets mentale side.

Den virkelighedsmanipulerende computer

I vore dages elektroniske cirkulation har fotografiets form ændret sig fra at være analog til at være digital. Det digitaliserede billede er, i modsætning til det analoge fotografi, opløst i bestanddele (pixels), der kan bearbejdes hver for sig, hvilket gør det umuligt at spore, hvis man manipulerer. Hermed ophæves fotografiets sandhedsværdi. I stedet får vi et manipulerbart billede, som ikke nødvendigvis henviser til en reel virkelighed.

Det digitale og computermanipulerede fotografi ophæver på en meget direkte facon billedets eller repræsentationens autentiske karakter. Det skaber eller konstruerer nye virkeligheder. På den måde peger det digitalt manipulerede kunstfotografi på fotografiet som et fiktivt univers, alt imens det inddrager den moderne teknik, i form af computeren, som en "naturlig" del af samtidens selvforståelse.

Digitale kloner i kunsten: Nancy Burson og Keith Cottingham

Hvordan skildres det konstruerede menneske gennem den moderne teknik? Hos Nancy Burson sker det gennem portrættet, men ikke gennem portrætter af virkelige personer. Det er fiktive personer skabt gennem en computergenereret sammensmeltning af flere forskellige menneskers ansigtstræk. Rent teknisk er billedfladens toner blevet oversat til pixels, hvorefter computeren gennemfører sine beregninger og så at sige føder dette billede af en klon. Bursons portrætserier består blandt andet af portrætter af tidsspecifikke typer, de såkaldte First and Second Beauty Composites (Første og anden skønheds sammensætning), hvor vor tids skønhedsideal måles op imod 1950ernes, samt af genkendelige kloner af magtens mænd med negativt ladede titler som Big Brother og Warhead I. Her kan man genkende ansigtstræk fra tidens diktatorer eller supermagtsledere. Hendes nok mest kendte billede er fotografiet Mankind, som viser os "verdensborgeren" - et computergenereret gennemsnitsmenneske beregnet ud fra verdens befolkningsstatistik. Bursons billeder er med andre ord ikke virkelige portrætter, men fiktive gennemsnitsmennesker udtrykt i form af portrætter.

Gennem de computermanipulerede fotografiers meget tydelige konstruktioner af statiske portrætter gør Burson op med fotografiets myte. På den ene side beholder hun fotografiets funktion som en kategori af dokumentation, som man kender fra pasfotos og politiets registre over kriminelle, men på den anden side tager hun afstand fra fotografiet som dokumentation af den virkelighed, billedet gengiver. Bursons statistisk beregnede portrætter gør det tydeligt, at fotografiet er en konstruktion.

Også kunstneren Keith Cottingham tager udgangspunkt i portrættet. I hans serie Fictitious Portraits, ser man en umiddelbart klassisk opstilling af en dreng i et brystbilledportræt på sort baggrund. Seriens tre fotografier hedder Untitled (Single), Untitled (Double), Untitled (Triple) og viser henholdsvis en, to og tre stort set identiske drenge. Cottingham har ingen reelle personer som modeller for den portrætterede, men har sammenbygget en person ud fra en blanding af ham selv, tegninger og billeder af mennesker af forskellig race, alder og køn samt figurer udformet i ler.

Disse drengeskikkelser er altså fiktive, de skildres uden individuel karakter: nøgne foran en sort baggrund. Figurerne fremstår historieløse i tomrummet - skabt af Cottingham selv, der, som en anden Gud, har kreeret en prototype bl.a. ud fra figurer formet i ler.

Portrætter uden substans

Men hvad skal vi kalde drengeskikkelsen i Cottinghams "Fictitious Portraits"? Det, vi ser skildret, er en skabning, der genetisk set ligner mennesket. Denne skabning kan ikke betegnes som en klon, for det ville kræve en original at klonen ud fra. Den er altså et kunstigt, fiktivt menneske, som både er en kopi af os og ikke en kopi af os. Cottinghams prototype er sidestillet med os - den er virtuelt lig med mennesket, en simulation. Forskellen mellem en person og simulation er, at personen har substans i form af et 'selv', der giver mulighed for kontinuitet og en individuel, menneskelig personlighed. Portrættet, som vi kender det i nyere tid, er en dokumentation af det menneskelige indre individ.

Her rammer Cottingham en syl igennem portrættets funktion. Malede eller fotograferede portrætter på væggen, i dagligstuen eller på skolefotografier er dokumentationer. De er erindringer, jeg kan forholde mig til, og som udelukkende er mine egne. Portrættet er min historie, eller det spor af historie, som skaber sammenhæng i en usammenhængende verden. Men hos Cottinghams drengeskikkelse er der intet spor af erindring eller historie. Skikkelsen er ingenting - den er en simulation, som er opstået af pixels. Hvis man kigger rigtigt på drengeskikkelsen, vil man se denne livløshed, denne stivhed og det tomme udtryk i øjnene. Er der noget, der er gået tabt i oversættelsen? Oversat er han i hvert fald - digitaliseret fra inderst til yderst, og selv om han ikke stammer fra en original, kan han selv multipliceres, men det synes ingen af de multiplicerede på fotografierne nu at have nogen større glæde af.

Cottinghams computermanipulerede fotografiske portrætter af pseudomenneskelige væsner er derfor ikke en kommentar til kloning som sådan, men snarere til en menneskeforståelse, der ofte ligger til grund for argumentationen bag menneskekloning. Her kan man tale om, at digitaliseringen udstilles som den nye sammenhæng, som et nyt absolut.

Kunsten og de teknologiske verdensbilleder

Droz' "Den skrivende dreng" har et videnskabeligt formål og er drevet af en systematik - et studie i anatomi illustreret ved hjælp af mekanik; en slags cartesiansk live-show med en teknologisk model af en mekanistisk virkelighed; det første universelle videnskabeligt baserede perspektiv. Nancy Bursons sammenligning mellem computermanipulation og genmanipulation er et kritisk indlæg i den aktuelle debat om genteknologi og kloning. Hendes værker er et opgør med et menneskesyn, hvor det konstruerede menneskes liv formes gennem fravalgte og tilføjede egenskaber. Præmissen er, at disse arveegenskaber er udslagsgivende for menneskes karakter og evner. Konstruktionen af mennesker udstilles hos Burson som en teknisk mulighed, men som menneskefordærende og etisk uacceptabelt. Keith Cottingham hører også til i den kritiske afdeling, idet han sætter fokus på digitaliseringen som et muligt, om end reducerende system at tænke verden igennem. Det oversættelige menneske fremstilles kun som en simulation af noget menneskeligt, hvilket man kan tolke således: Hvis vi kan oversættes, er vi ikke længere mennesker.

Gert Balling er cand.mag. og ph.d.