

«Move around and find out what's happening»

Svein Øverland

psykologspesialist, leder av Nasjonal enhet for rettspsykiatrisk sakkyndighet (NERS)

En tegneserie som er en dystopisk novelle. Et dataspill som ser verden fra et spedbarns perspektiv. Pushwagners «Soft City» og Krillbites «Among the sleep» utfordrer oss til å tenke annerledes. Er det derfor de er så skremmende?

Nesten hundre år etter at Sigmund Freud beskrev «das Unheimliche» i «On the psychology of the uncanny», er teksten fremdeles aktuell. Begrepet forklarer hva som skjer med oss når vi opplever noe kjent på en ukjent måte, som når vi ser på god kunst eller spiller skumle dataspill. Bare det gjør at teksten og begrepet fortjener mer oppmerksomhet. I tillegg brukes begrepet stadig oftere i utviklingen av dataspill og menneskelignende roboter; to fagfelt som bør fascinere psykologer og andre med interesse for den menneskelige psyke.

Å våkne i et stille rom

Både Pushwagner og Krillbite er tross navnene norske. Begge har gått sine egne veier og gjort seg bemerket på den internasjonale scenen. Pushwagner er kjent for sine tegneserieaktige bilder. I «Soft City» fremstiller han en mekanisk og dystopisk verden uten rom for individualitet eller kjærlighet. Mens tegneserien er i svart-hvitt, er maleriene ekstremt fargesterke. Både tegneserien og maleriene veksler mellom enorm detaljrikdom og svært enkle tablåer. «Soft City» begynner med barnet som våkner før byen og foreldrene. Det er en kjent scene for oss alle. Å våkne i et stille rom. Å se seg rundt. Å se alt det kjente. Men det er noe ubeskrivelig skummelt med det hele. Over bildene og hodet på lille Bingo ser vi teksten «MOVE AROUND AND FIND OUT WHAT'S HAPPENING». Han gjør nettopp det. Åpner døra til foreldrenes soverom, og finner dem sovende. Med bamsen sin i hånda utforsker han deretter hvert enkelt tomme rom. I maleriene «Rosita», «Sunshine» og «Yellow Teddy» brukes barnslige farger. Rosa og gult. Som i en fargeleggingsbok for barn eller som fra en superhelt-tegneserie. Men det er noe mer. Noe usagt eller uutsigelig. Eller for å si det som min datter på 20 år: «noe litt creepy».

Hva er det med disse bildene? Virker ikke foreldrene som døde eller som avslåtte roboter der de ligger langt borte i et annet rom? Og seinere på kvelden etter å ha gjort det som alle familier forventes å gjøre; er det kanskje frykt vi ser når mamma bøyer seg over senga mot Bingo? Er det ikke noe uhyggelig i blikket til mamma når hun snur seg mot barnet før hun slår av lyset?

Uten teddybjørn

Det er overraskende mange likheter mellom «Soft City» og «Among the sleep». «Among the sleep» er noe så uvanlig som et norsk førstepersons grøsserspill som tar utgangspunkt i et lite barns oppdagelsesferd rundt i huset etter sengetid. Det høres kanskje ikke så skummelt ut, men det er noe uhyggelig med mamma og noe enda mer uhyggelig som går løs i huset. Og selv det å gå inn i et rom og se ting som på dagtid er kjente, er skummelt om natta når man egentlig skal ligge i senga. Bingo har teddybjørnen sin. Din er på mystisk vis forsvunnet. Han forsvant uten at du vet hvordan og hvorfor. Nå er du helt alene, uten tryggheten fra Teddybjørn.

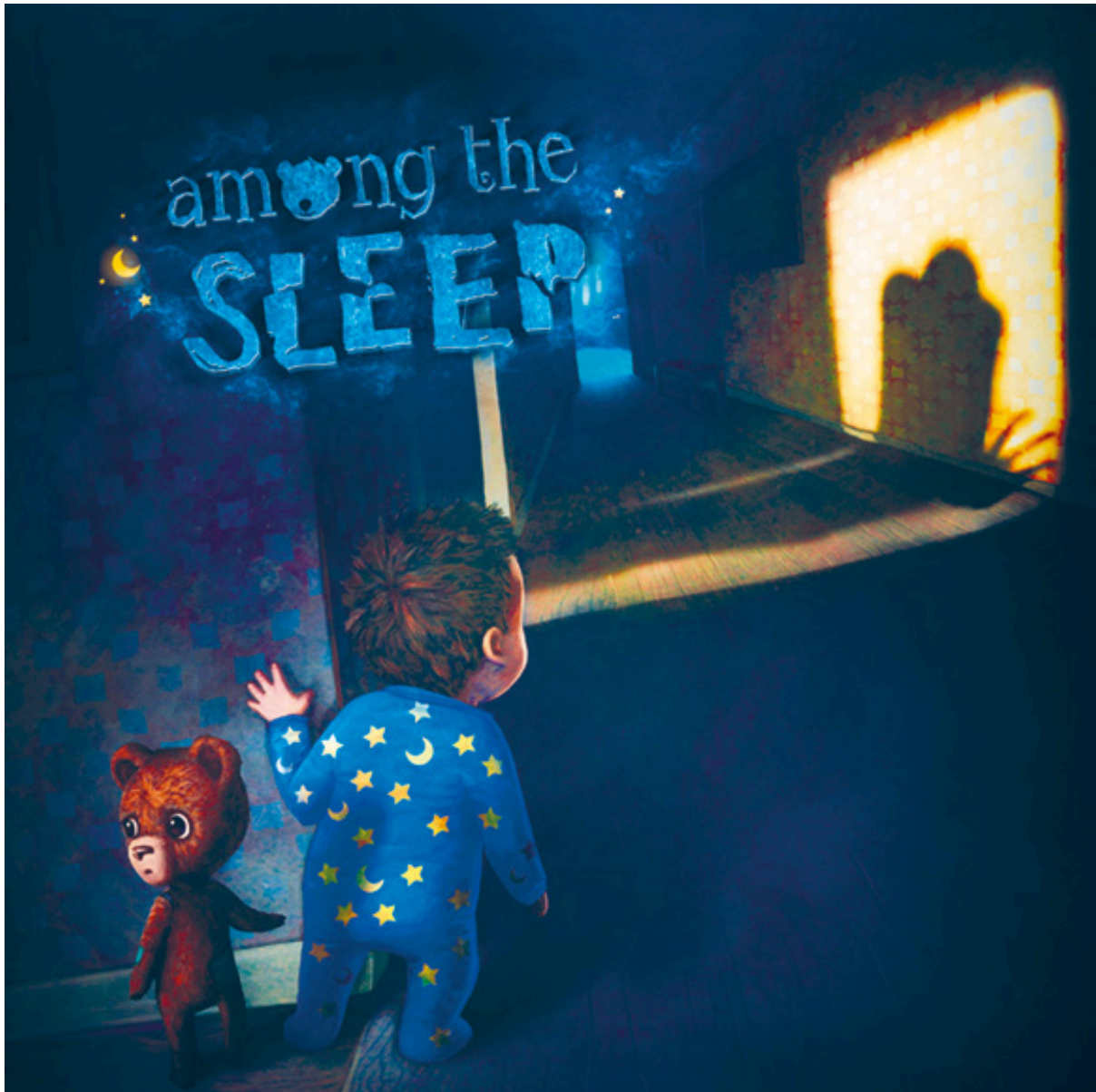
Litteraturhistorikeren Sverre Dahl oversetter «das Unheimliche» til «det uhyggelige». I et intervju I nett-tidsskriftet Salongen uttaler han at « ... begrepet er det motsatte av det tyske 'heimlich' eller 'heimisch', som altså betyr hjemlig. Men ordet 'det uhjemlige' går jo ikke på norsk. Likevel synes jeg at de særnorske begrepene 'hyggelig' og 'uhyggelig' kommer Freuds mening svært nær» (2013). Men Freud viste til at det Unheimliche varslet det fortregntes tilbakekomst. Det som var ment å forbli i det skjulte, trer plutselig fram for en igjen. Eller for å si det med Jentsch: «In the dark, a rafter covered with nails thus becomes the jaw of a fabulous animal, a lonely lake becomes the gigantic eye of a monster, and the outline of a cloud or shadow becomes a threatening Satanic face» (Jentsch, 1906, s. 12). Å bruke det dagligdagse og altfor kjente «uhyggelige» fanger derfor ikke den uventede vendingen av det hjemlige til ikke-hjemlig. Det uhjemlige er både uhyggelig og uventet, men noe mer. Noe som selv ikke Freud klarte å beskrive. Det må kjennes.

Som Freud lærte oss at «Ego er ikke herre i eget hus»¹, viser Pushwagner Bingo som en fremmed i sine foreldres hus. Freud bygger sin analyse på en tekst av psykoanalytikeren Ernst Jentsch fra 1906. Både Jentsch og Freud beskriver «det uhjemmelige» som en opplevelse av noe som samtidig er både kjent og fremmed, og at kombinasjonen skaper en skremmende utrygghet. Reaksjonen er en blanding eller veksling mellom fascinasjon og avsky. Dersom du ikke har opplevd det selv, er det vanskelig å forklare. Men fenomenet brukes ofte svært virkningsfullt i skrekkfilmer. Barn kan fremstilles som monstre, som i «Exorsisten» og «Omen», uskyldige dukker kan forandres til drapsmaskiner, som Chucky i «Childs Play», og alle vet at noe ekstra ekkelt vil skje når skuespilleren forsiktig nærmer seg et stilletruende speil. Det «uhjemmelige» har tidligere vært «hjemlig», eller det som er kjent, blir med ett ukjent.

Jentsch beskriver det slik: «In the dark, a rafter covered with nails thus becomes the jaw of a fabulous animal, a lonely lake becomes the gigantic eye of a monster, and the outline of a cloud or shadow becomes a threatening Satanic face» (Jentsch, 1906, s. 12).

Som voksne oppstår det uhjemmelige når vi overrasket blir minnet på barndommens uhygge og uhyrer. Vi minnes den altoppslukende angsten som vi unnslipper til daglig. Vi blir minnet om det om natten eller når vi er syke, eller når vi våkner opp midt på natten og ikke helt vet hvor vi er, eller hvem vi er. Og vi opplever det når vi ser god kunst og spiller skumle dataspill.

¹. From A Difficulty in the Path of Psycho-Analysis, 1917



GRØSSERSPILL Den som spiller er et lite barn på oppdagelsesferd i huset etter sengetid. Det er noe uhyggelig med mamma, og noe enda mer uhyggelig går løs i huset. Krillbite: Among the sleep.

Dybde brakt til overflaten

Ingen vet helt hva kunst er. Men de fleste er enige om at kunst «gjør noe med deg». Graziella Margherini beskriver kunst som dybde brakt til overflaten. Det er ikke ulikt Freuds beskrivelse av psykoanalysen som «der Id er, skal Ego bli» (Semb, 2007. Skulptøren Anthony Gormley uttaler: «Kunst gjør kanskje ikke det kunsten en gang gjorde. Vi er blitt så bevisste på hva vi forventer at kunst skal være. Så kanskje vi må ta denne kulturen ut av kunsten, og flytte den ut av rommet for kulturell utforskning og inn i mer elementære situasjoner, slik at vi kan fremme en annen og mer personlig utforskning» (Intervjuet av Finn Skårderud, 2011). Jeg har tidligere beskrevet spill som engasjerer til læring og etiske refleksjoner (Øverland, 2015). På sitt beste er dataspill også kunst, gjennom at spillingen som kunst lar oss berøre det førspråklige og ordløse. Terapi er slik sett også kunst. Bevisstheten er penselen og lerretet, terapien er kunstverket som skapes av pasient og terapeut

i fellesskap. Når egenanalyse og dybdepsykologi blir stadig mer uvanlig, trenger vi andre måter å utforske det uhjemmelige på.

Dataspill er digital lek. Men lek er også alvorlige greier. Platon sa: «Du kan lære mer om et menneske gjennom en times lek enn med et års samtale.» Melanie Klein mente at lek gir direkte tilgang til barnets ubevisste på samme måte som fri assosiasjon i analyse av voksne (Landreth, 2012). Krillbite har også laget et annet fiffig lite gratis-spill: «The plan»². Det er umulig å klassifisere spillet, derfor gjør jeg ikke det. Men som kunst og «Among the sleep», gjør det noe med deg. Det uhjemmelige stjeler oppmerksomheten din og gir uro tilbake. Barndommen vår er ikke alltid så rosenrød som vi ønsker å huske den. Natten og ensomheten forvrenger lyder og følelser. Stillheten vi ellers lengter etter, blir plutselig illevarslende. Noe kan skje eller kommer til å skje, vi vet bare ikke hva og når. Plutselig er den her igjen, angsten som vi kjenner igjen fra da vi var små i verden. Den venter på oss. Og den er tålmodig.

Det uhjemmelige interesserer

Mange mener at bildesekvensen «Move around and find out what's happening» markerer et skille mellom den modernistiske og den postmodernistiske kulturen. Spill som «Among the sleep» representerer på sin side den stille revolusjonen som nå pågår i spillutvikling. Samtidig ser vi en økt interesse for det uhjemmelige innenfor kognitiv nevrovitenskap, blant annet gjennom utforskning av rammene for den såkalte uncanny valley (Mori, 2012).

Forskning viser at mennesker reagerer positivt på menneskelignende roboter – inntil et visst punkt. Om likheten blir for liten, reagerer vi med uhygge. Utforskning av hvor grensen går, gjøres i dag av ingeniører og psykologer i de store spill- og robotselskapene i USA og Japan. Vi vet derfor mye om hvor grensen for «the uncanny valley» og det uhjemmelige går. Men like lite om hvorfor det er sånn. Freuds (2003) konklusjon gjelder derfor i dag som da: «Det uhjemmelige oppstår når sterke inntrykk reaktiverer fortrenge barndomskomplekser, eller når primitive ideer fra barndommen som vi tror er overvunnet, likevel kommer tilbake» (s. 155, min oversettelse). ×

Referanser

- Dahl, S. (2013). «Das Unheimliche» på norsk?» Salongen. <http://www.salongen.no/?p=2261>
- Freud, S. (2003). *The Uncanny*. Penguin books. New York, USA.
- Jentsch, E. (1906). «Zur Psychologie des Unheimlichen». *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift* 8,22, s. 195–198. Oversatt til engelsk av Roy Sellars 1995
- Landreth, G. L. (2012). *Play therapy*. 3. Utgave. *The art of relationship*. New York: Taylor & Francis group.
- Mori, M. (2012). *The uncanny valley* (K.F. MacDorman & Norri Kageki, Trans.). *IEEE Robotics and Automation*, 19(2). (re-utgitt og bearbeidet fra opprinnelig tekst fra 1970).
- Pushwagner/No Comprendo Press (2003). *Pushwagners soft city*. No Comprendo Press, Oslo.
- Semb, M. (2007). Stendhalsyndromet: Når renessansekunst fører til nervøse sammenbrudd. *Tidsskrift for Norsk psykologforening*, 44, 7, 893–899.
- Skårderud, F. (2011). Den fenomenale kroppen. *Anti-Descartes*. Den britiske skulptøren og billedkunstneren Antony Gormleys radikale kroppskunst. *Tidsskrift for Norsk psykologforening*, 48, 7, s. 632–649.

². <http://www.krillbite.com/theplan>

Øverland, S og Godejord, P. A. (2016). Fra gaming til gamification: positive sider med spilling. I Overå, S og Wallin Weihe, H-J. (red.) (2016). Hertervig Akademisk forlag, s. 219–232.