

Katya Sander: *Dit liv som billede*, 2016, 12 min.

Af Mathias Kryger

«Forestil dig en skærm. Forestil dig, at du kigger på skærmen. Forestil dig, at skærmen kun er der, for at gøre et billede muligt.» Sådan begynder Katya Sanders film, der går helt ind under menneskets hud for at afsøge relationen mellem mennesket og den maskine som er skærmen.

En skærm er ikke blot en glat overflade, men en maskine, der influerer menneskets krop og måske er det ikke længere muligt at forestille sig menneskekroppen frigjort fra skærmen.

I Sanders film ses en protagonist, der langsomt træder frem på skærmen. Hun bevæger sig rundt for vores blik, gør ting, ser ting og indgår i mere eller mindre genkendelige sammenhænge. På toilettet, i køkkenet, i soveværelset, i en telefonsamtale.

I et langt zoom ledes vores – seernes – øjne via kameraet og computergrafik helt ind i denne hovedpersons hud, der som et computergenereret, levende landskab af impulser og sammentrækninger fungerer som en baggrund for en voice over, der, som en mareridtsagtig henvendelse, redegør for, at mennesket er målbart, kalkulerbart – som en algoritme og en uendelig mængde data. Menneskets rolle i samfundet er reduceret til data-producent – som den lort vi får at vide, at hovedrollen i filmen vil lave – producerer mennesket konstant data. Algoritmerne er abstrakte, og vi kender ikke deres egentlige udseende.

Filmen viser en række nærbilleder af hovedpersonen i en stil, der kunne minde om de danske drama-serier, som DR har produceret de seneste mange år. En række af mere eller mindre abstrakte sekvenser kommer efter hinanden. Hovedpersonen står i en Tram i Berlin, og man ser pludselig blod løbe ned af hendes arm. Vi får ikke at vide hvorfor eller hvordan, det er sket. Der er blot gået hul på huden og måske derfor hul på skærmen, og blodet er måske en vej ud af algoritmen – en slags mellemrum, hvor individet kan undslippe systemet og kontrollen.

I store dele af filmen ses i det nederste højre hjørne et lille gråt videobillede af en computeranimeret menneskefigur – en dukkelignende figur, der tilsyneladende følger hovedkarakterens bevægelser. Her er kroppen fuldstændigt blevet til et billede, fladt og genereret af algoritmer og beregninger igennem den teknologi, der hedder motion capture. Sanders film afsluttes med en sekvens, hvor vi ser denne motion capture blive skabt, og hvor vi ser kunstneren selv komme ind i billedet og instruere sin hovedperson.

Filmens collagepræg med bratte skift fra det, der kunne ligne scener fra et *nordic-noir* krimi-drama eller fra socialrealisme, afbrydes og fører ikke til et samlet narrativ. Man bliver som publikum ansporet til selv at samle historien på baggrund af de indtryk, filmen giver, og til at skrive videre på den.