

# **det ambiente**

sansning  
medialisering  
omgivelse

**ulrik schmidt**

**Aarhus Universitetsforlag**



**Det ambiente**



Ulrik Schmidt

# Det ambiente

Sansning, medialisering, omgivelse

Aarhus Universitetsforlag 

Det ambiente

© Forfatteren og Aarhus Universitetsforlag 2013

Tilrettelægning og sats: Narayana Press, Gylling

Omslag: Trefold

Bogen er sat med Warnock og Cronos hos Narayana Press, Gylling

Ebogsproduktion: Narayana Press

ISBN 978 87 7124 349 9

Aarhus Universitetsforlag

[www.unipress.dk](http://www.unipress.dk)

Bogen er udgivet med støtte fra Novo Nordisk Fonden og Landsdommer V. Gieses Legat

# Indhold

Forord [11](#)

Introduktion [15](#)

Del 1

## Hvad er det ambiente?

1. **Ambiensbegrebet** [43](#)
2. **Det ambiente, stemning og atmosfære** [51](#)
  - Ambient og ambiance* [51](#)
  - Stemning [53](#)
  - Atmosfære [54](#)
  - Det ambiente [56](#)
3. **Det æstetisk ambiente** [59](#)

Del 2

## Omgivelseseffekt

4. **Æstetisering, medialisering og omgivelseseffekt** [67](#)
  - Æstetisering af omgivelserne [67](#)
  - Medialisering og omgivelseseffekt [71](#)
5. **Omringning og indkapsling** [85](#)
  - Det panoramiske og det skopiske [87](#)
  - Audiovisuel medialisering af omgivelserne efter år 1900 [92](#)
  - Ambient rumlighed mellem omringning og indkapsling [106](#)
6. **Dynamisering af omgivelserne** [111](#)
  - Virtualitet [111](#)
  - Dynamisering og tidlige medier [119](#)

- 7. **Medialiseret bevægelse** [127](#)
  - Automatisering, afkobling, fortsættelse [128](#)
  - Rum og medialiseret bevægelse [133](#)
  - Cinematografisering og medialisering [143](#)

### Del 3

## Ambiente materialer

- 8. **Materiale og fænomen** [171](#)
- 9. **Ambient lys** [175](#)
  - Kunstigt lys [178](#)
  - Lysbilleder [186](#)
  - Lysomgivelser [190](#)
  - Medialisering af lys som ambient grundparameter [202](#)
- 10. **Ambient lyd** [205](#)
  - Elektronisk lyd [210](#)
  - Syntetisk lyd [214](#)
  - Lyddesign [224](#)
  - Medialisering af lyd som ambient grundparameter [233](#)

### Del 4

## Omgivelseskarakter

- 11. **Form og omgivelse** [237](#)
  - Objektivitet [240](#)
  - Objektløshed [247](#)
  - Felt og konsistens [253](#)
- 12. **Afigurative formationer** [263](#)
  - Præindividuelle forskelle [264](#)
  - Afigurativ individuation [265](#)
- 13. **Ambiente begivenheder** [289](#)
  - Kontinuerte og diskrete felter [291](#)
  - Omgivelseskarakterens tre grundformer: flow, pulsering og kaos [296](#)



Del 5

## **Ambiens**

**14. Ambiens og rumfornemmelse** [317](#)

Forgrund og baggrund [317](#)

Ambient rumfornemmelse og af figurativ afstandseffekt [320](#)

**15. Sansning og uopmærksomhed** [323](#)

Fokus og omgivelse [324](#)

Adspredelse, immersion og ambiens [326](#)

Afrunding [345](#)

Litteratur [353](#)

Register [373](#)



*Any understanding of social and cultural change is impossible without  
a knowledge of the way media work as environments.*  
Marshall McLuhan, 1967

*Ne jamais croire qu'un espace lisse suffit à nous sauver.*  
(Tro aldrig at et glat rum er nok til at redde os).  
Gilles Deleuze & Félix Guattari, 1980



# Forord

Den moderne verden er på godt og ondt en omgivende verden. Vi lever i en tid, hvor omgivelserne tematiseres, iscenesættes, omformes og opleves i et større omfang end nogensinde før. "Modernitet betyder", som den tyske filosof Peter Sloterdijk formulerer det, netop, "at også baggrunden bliver til et produkt."<sup>1</sup> Hele rummet, forgrund og baggrund, centrum og periferi, vigtige og mindre vigtige dele, føjer sig sammen i et altomfattende hele.

Udviklingen af urbanitet og tekniske medier, to af modernitetens grundmarkører, er på hver deres måde mønstereksempler på omgivelsernes stigende betydning i den vestlige kultur. De kan i deres mest generelle betydninger ses som måder at producere og iscenesætte omgivelser på, at indrette miljøer, man kan indtræde i og lade sig omgive af. Samtidig peger en lang række tendenser i nyere tid på en stigende interesse i omgivelserne som æstetisk, økonomisk, kommunikativt og terapeutisk potentiale. Det gælder ikke blot brugen af medier, der bliver stadig mere omgivelserorienteret med fænomener som baggrundsmusik, flow-radio og flow-tv, mobiltelefoner og mp3-afspillere, digitale infoskærme, stor-skærme og billedprojektioner i det offentlige rum, 3D-film og surround sound, streaming, internetsurfing, opdateringsmedier og mikroblogging-tjenester som Facebook og Twitter. Man indretter og vælger også mere generelt sine omgivelser i stigende grad. Man søger mod omgivelserne for særlige oplevelser og erfaringer. Man kommunikerer i omgivelserne, man sælger og køber dem, og man udvikler teknologier og koncepter alene med det formål at opnå nye måder at frembringe og iscenesætte dem på. Omgivelserne er ikke blot blevet et produkt blandt andre, men

---

1 "Modernität, das heisst: Auch der Hintergrund wird Produkt" (P. Sloterdijk: *Sphären III*, Suhrkamp Verlag, 2004, s. 521). Medmindre andet er nævnt, er alle oversættelser i bogen mine egne.

et af omdrejningspunkterne i nutidens globale, oplevelsesorienterede kultur.<sup>2</sup>

Et nærmere studie af omgivelsernes funktion og virkemåder i den moderne kultur indeholder på den måde et enormt kulturanalytisk og kulturkritisk potentiale. Det at forstå, hvordan vi indretter og oplever vores verden som omgivelser, kan bidrage direkte til at sige noget helt grundlæggende om, hvordan det er at leve i nutidens æstetiserede og medialiserede oplevelseskultur. Hvad betyder det for vores forhold til verden, tingene, informationerne og menneskerne omkring os, når de bliver noget, vi lader os omgive af? Hvad betyder det for vores kultur, når tingene, tegnene og informationerne ikke indtager en selvstændig og afgrænset plads, men lægger sig i forlængelse af hinanden, flyder sammen eller breder sig ud i en form for omgivelse?

Det ambiente er et grundbegreb for forståelsen af omgivelserne og de måder, vi frembringer og oplever dem på i kulturen. Vi har i filosofien, fysikken, psykologien og sociologien allerede en række markante begreber for omgivelserne: fra generelle begreber som rum, sted og kosmos til mere specifikke betegnelser som medium, miljø, felt (Maxwell, Einstein, Bourdieu), omverden (Uexküll), livsverden (Husserl), væren-i-verden (Heidegger), territorialitet (Deleuze), sfære (Sloterdijk), økologi (Gibson, Guattari) og atmosfære (Böhme), for blot at fremhæve nogle få, fremtrædende eksempler. Begrebet om det ambiente er nært beslægtet med disse begreber. Men det fremhæver samtidig nogle bestemte aspekter af omgivelserne, som er fraværende eller mere nedtonede i de andre.

At være ambient betyder kort og godt at omgive. Det ambiente er derfor et af de mest direkte begreber for det, som omgiver os, det omgivende. I denne simple betydning af begrebet ligger der ikke blot en forestilling om en bestemt måde, hvorpå verden er indrettet som en form for omgivelse.

---

2 Det oplevelsesøkonomiske perspektiv, der kendetegner store dele af nutidens kultur, kan for eksempel forstås som en kommerciel tendens til at tænke og iscenesætte sine produkter i og som et "omgivelsesmæssigt forhold" (*environmental relationship*) (B.J. Pine og J.H. Gilmore: *The Experience Economy*, Harvard Business School Press, 1999, s. 31). "No wonder", siger Pine og Gilmore andetsteds, "so many companies today wrap experiences around their existing goods and services to differentiate their offerings. [...] They can enhance the environment in which clients purchase and/or receive the service, layer on inviting sensations encountered while in that company-controlled environment, and otherwise figure out how to better engage clients to turn the service into a memorable event" (ibid., s. 15).

Der ligger også en forestilling om en bestemt måde, som denne verden opleves på, når den omgiver: at verden i bestemte situationer bliver særligt omgivende og derved fremkalder en *fornemmelse af at være omgivet*. Det ambiente kan på den måde ses som et basalt udtryk for det, at verden indretter sig og opleves som omgivende. I forlængelse heraf rejser der sig imidlertid en række elementære spørgsmål: Hvad er det, der frembringer en fornemmelse af at være omgivet? Hvad indebærer det at føle sig omgivet? Hvad er overhovedet en omgivelse? Relativt uafhængigt af det kulturelle perspektiv stiller det at omgive og opfatte verden som ambient med andre ord nogle filosofiske grundspørgsmål til vores opfattelse af og tilknytning til den verden, vi umiddelbart befinder os i.

Hensigten med *Det ambiente* kan på den måde siges at være såvel kulturanalytisk som filosofisk og æstetikteoretisk. Den er kulturanalytisk, idet jeg ønsker at aftegne nogle historiske og aktuelle spor og tendenser, der kan tydeliggøre det ambientes indflydelse på og betydning for kunsten og hverdagslivet i den moderne æstetiske kultur for derigennem at antyde, hvordan udviklingen af den moderne kultur i mange henseender kan ses som udviklingen af en form for omgivelseskultur. Det gør jeg blandt andet ved at pege på nogle grundlæggende ambiente træk ved en række af vores mest markante og betydningsfulde kulturelle fænomener – fra teknisk produceret lys og lyd, digitale medieteknologier og automatiske transportformer som tog, biler, flyvemaskiner, elevatorer og rulletrapper til en række hovedstrømninger inden for film, arkitektur, musik, billedkunst og design. Og samtidig er hensigten filosofisk og æstetikteoretisk i den forstand, at jeg ønsker at undersøge, hvad det overhovedet indebærer at føle sig omgivet og at frembringe omgivende situationer og begivenheder, for derigennem at indkredse det ambiente som en bestemt måde, verden kan tage sig ud på og en bestemt måde at være i denne verden på.

*Det ambiente* er en let revideret udgave af min ph.d.-afhandling med samme titel, som jeg forsvarede ved Det Humanistiske Fakultet, Københavns Universitet, den 15. december, 2010. Jeg har visse steder skærpet og uddybet argumentationen, tilføjet informationer og justeret diverse formuleringer, men udformningen, analyserne, konklusionerne og ambitionerne er i alle henseender de samme.

Tak til Institut for Engelsk, Germansk og Romansk, Københavns Universitet, for i første omgang at give sig i kast med mit ph.d.-projekt og tak til kolleger og medstipendiater på instituttet for inspirerende og festligt

samvær undervejs. En særlig tak til min ph.d.-vejleder, Jørn Boisen, ikke blot for at påtage sig vejledningen af et ambitiøst projekt med mange ubekendte, men også for hans tillid til projektet og kritiske åbenhed undervejs.

Tak til Anne Ring Petersen, Arild Fetveit, Bo Kampmann Walther, Frederik Tygstrup, Henrik Oxvig, Jens Toft, Mikkel Bogh og Pil Dahlerup for på forskellig vis at give konstruktiv respons i de tidlige faser af projektet. En særlig tak til Henrik B. Andersen for hans uforbeholdne diskussionslyst og inspirerende samarbejder undervejs. Også en særlig tak til Kasper Eskelund og Torben Sangild for deres udbytterige kommentarer til forskellige dele af manuskriptet og til Kristiane Hauer, der, ud over at leve med og omkring projektet, igen tog rollen på sig som første og sidste kritiker. Og ikke mindst en helt særlig tak til Jens Hjortkjær, der smed, hvad han ellers havde i hænderne for skarpt og kritisk at læse det fulde manuskript, som det løbende tog form i de afsluttende faser af skriveprocessen.

Derudover vil jeg gerne takke de mange enkeltpersoner blandt venner, kolleger og studerende, der har vist interesse for projektet, givet kritik, sat tanker i gang eller på anden måde været hjælpsomme undervejs, herunder Marie Andersen, Michael Høxbro Andersen, Mikkel Bille, Peter Bjerregaard, Peter Borum, Jan Bäcklund, Merete Carlson, Erik Christensen, Jakob Clausen, Søren Dixen, Ulrik Ekman, Mads Farsø, Maria Gadegaard, Erik Granly, Sanne Krogh Groth, Juliana Hodgkinson, Honza Hoeck, Rasmus Holmboe, Troels Degn Johansson, Magnus Kaslov, Jacob Kreutzfeldt, Lars Bang Larsen, Mette Mechlenborg, Peter van der Meijden, Carsten Meiner, Kristine Samson, Katrine Skovgaard, Erik Steinskog, Rune Søchting, Bodil Marie Stavning Thomsen, Mads Walther-Hansen og Tania Ørum.

Tak til medlemmerne af mit ph.d.-bedømmelsesudvalg – rektor Mikkel Bogh, Det Kgl. Danske Kunstakademi, professor Arnfinn Bø-Rygg, Universitetet i Oslo, og lektor Arild Fetveit, Københavns Universitet – for en åben og konstruktivt kritisk læsning af min afhandling og en intens, efterfølgende dialog.

Tak til Iben Stampe Sletten, Katja Teilmann og Søren Mogensen Larsen fra Aarhus Universitetsforlag for en glidende udgivelsesproces og til forlagets peer reviewere for deres grundige kommentarer til manuskriptet. Og sidst, men ikke mindst, tak til Novo Nordisk Fonden og Landsdommer V. Gieses legat for økonomisk støtte til udgivelsen.

Ulrik Schmidt  
København, juli, 2013



# Introduktion

*Eksempel: 1961.*

*Allures* begins with an ethereal pealing of bells. A centrifugal starburst of pink, yellow, and blue sparks whirls out of a black void. Its points collect into clusters and fade. Bells become weird chimes; we sink into a bottomless orange and black vortex. An intricate pink mandala of interconnected web patterns spins swiftly into the distance. A caterpillar-like coil looms ominously out of infinity. We hear a tweeting electronic warble, a collection of threatening piano notes. Pink and yellow sparks wiggle vertically up the frame. Distant snakelike coils appear and fade. A tiny sun surrounded by a huge orange halo disintegrates. There are flying, comet-like petal shapes. Oscilloscope streak-dots bounce across the frame with a twittering, chattering metallic noise. They form complex triangular and tetrahedral grid patterns of red, yellow, and blue. Out of this evolves an amorphous yellow-white pulsating globe of fire without definite shape. It vanishes and a blue, neon-bright baton rotates slowly into infinity.<sup>3</sup>

Sådan beskrev Gene Youngblood i 1970 sin oplevelse af de første minutter af Jordan Belsons psykedeliske hovedværk, den abstrakte animationsfilm *Allures* (1961). Materialet, der indgår i filmen, blev første gang vist i forbindelse med de såkaldte *Vortex*-koncerter, som Belson arrangerede sammen med komponisten Henry Jacobs i Morrison Planetarium, San Francisco, på udvalgte aftener i perioden 1957-60. Her kombinerede de planetariets 'starscape'-projektorer med diverse abstrakte animationsfilm af Belson selv, James Whitney, Hy Hirsh m.fl. og hovedsageligt elektroniske musikværker af Jacobs og andre samtidige komponister som Pierre Henry og Karlheinz Stockhausen. Harriet R. Polt og Roger Sandall gav i 1961 følgende beskrivelse af *Vortex*-koncerterne:

---

3 G. Youngblood: *Expanded Cinema*, E.P. Dutton & Co, 1970, s. 160.

The visual images [...] consist of non-objective symmetrical patterns which move and change, expand and contract; of color effects and black-and-white effects; of fade-ins and fade-outs; occasionally of the planetarium effects themselves – stars and comets; and a combination of all these. The images are projected by a dozen specialized devices, among them a standard film projector [...]; a flicker device; a zooming projector, which makes images loom down on the audience; a kaleidoscope projector; an interference-pattern projector, which from pin-point light sources reproduces the effects of intersecting patterns of grids. The combination of space, light, color and sound creates an enveloping audio-visual experience in a completely controlled environment [...].<sup>4</sup>

Med disse virkemidler håbede Belson, at Vortex kunne blive startskuddet til det, han så som ”a new form of theater based on the combination of electronics, optics, and architecture ... a pure theater appealing directly to the senses.”<sup>5</sup>

*Eksempel: 1975.* Ifølge en anekdote sad musikeren, billedkunstneren, komponisten og produceren Brian Eno en majaften i 1975 i sit studie og lyttede til forskellige tonefragmenter, som han havde sat til at afspille samtidig i adskilte båndsløjfer. Eno valgte at optage resultatet. Kort efter blev han imidlertid forstyrret og måtte forlade optagerummet. I hans fravær fortsatte optagelsen, og da han vendte tilbage, satte han sig ned og lyttede til resultatet. Det blev startskuddet til pladen *Discreet Music* (1975), det første i en serie af værker, som Eno nogle år efter skulle give betegnelsen ’Ambient Music.’

*Discreet Music*, som den blev til i studiet under Enos fravær, er en generativ musik, der evindeligt er i gang med at skabe sig selv og hele tiden forandrer sig ind i nye klangformationer. Koordinationen mellem de enkelte loops er udpræget mangelfuld, og tidsforholdet mellem dem særdeles komplekst. ”They’re like 27 to 79, or something like that. Numbers that mean they would constantly be falling in different relationships to one another.”<sup>6</sup> Et simpelt forløb, hvis basale princip er gentagelse, udfol-

---

4 H.R. Polt & R. Sandall: ”Outside the Frame”, i: *Film Quarterly*, vol. 14, nr. 3., 1961, s. 35.

5 Belson citeret i Polt & Sandall, *op.cit.*, s. 35.

6 Eno citeret i E. Tamm: *Brian Eno: His Music and the Vertical Color of Sound*, Da Capo Press, 1995, s. 136.

der på den måde en kompleks og gradvist varierende proces, der kunne fortsætte i utallige timer uden at gentage sig. Den halve times musik, som Eno endte med at udgive, var blot et lille udsnit af et langt større, principielt uafgrænset klangforløb.

*Eksempel: 1952.* Arkitekten og skulptøren Tony Smith tog i begyndelsen af 1950'erne en gruppe af sine studerende ved Cooper Union, New York, med på en biltur på den dengang endnu ikke færdigbyggede motorvej New Jersey Turnpike. Det gav for Smith anledning til en skelsættende oplevelse. Med stor fart kørte de gennem det mørke og mennesketomme, industrielle landskab, kun oplyst af bilens forlygter, der kastede sin søjle af lys ned på den netop færdiglagte asfalt. Smith genkaldte i 1966 sin oplevelse således:

It was a dark night and there were no lights or shoulder markers, lines, railings, or anything at all except the dark pavement moving through the landscape of the flats, rimmed by hills in the distance, but punctuated by stacks, towers, fumes, and colored lights. This drive was a revealing experience. The road and much of the landscape was artificial, and yet it couldn't be called a work of art. On the other hand, it did something for me that art had never done. At first, I didn't know what it was, but its effect was to liberate me from many of the views I had had about art. It seemed that there had been a reality there that had not had any expression in art. [...] I thought to myself, it ought to be clear that's the end of art. Most painting looks pretty pictorial after that. There is no way you can frame it, you just have to experience it.<sup>7</sup>

*Eksempel: 2002.* I begyndelsen af 2002 udsendte Ambient Devices, et privat firma med forbindelser til MIT Media Lab, *Ambient Orb* som det første produkt i en længere serie af ambiente enheder og gadgets. *Ambient Orb* er en kugleformet lampe i frostet glas, der er koblet trådløst op til et digitalt netværk, så den viser 'ambiente informationer' – i form af vejrudsigter, aktiekurser, energiforbrug etc. – ved gradvist at ændre lysets farve i overensstemmelse med variationer i det indkommende dataflow. *Ambient Orb* kræver kun en begrænset tidlig investering af brugeren.

---

7 Tony Smith til Wagstaff i S. Wagstaff, Jr.: "Talking with Tony Smith", i: G. Battcock (red.): *Minimal Art – A Critical Anthology*, E.P. Dutton & Co., Inc., 1968, s. 386.