

Vad är dröm och vad är verklighet? Om digitala media, möjliga texter och andra mötesplatser

[Utdrag ur kapitlet ”Verklighet och illusion” i Claes-Göran Holmberg & Jan Svensson (2004) red. *Mediekulturer – hybrider och förvandlingar*, Stockholm: Carlssons, s 80-131]

Johan Elmfeldt

Verklighet och illusion

”Så nu ska vi inte längre umgås ansikte mot ansikte, utan bara sitta där vid datorn?” ”Föredrar du inte samtal med verkliga människor i stället för att chatta?” När Internet slog igenom under senare hälften av 1990-talet stötte jag som lärare ofta på sådana frågor. Men mot vem riktas den polemiska tonen? Det ska inte förnekas att det finns mycket moppesnack om datorer och deras prestanda i MHz och MB och GB och antal portar och USB-kontakter och olika kort som kan monteras i olika moduler och om programvaror som kan laddas ner från Internet för att jag ska kunna utföra de mest fantastiska operationer. Och dataspelsmarknaden är förvisso ett av kulturindustrins mest expansiva områden. Men jag känner inte till någon som teoretiskt och praktiskt intresserat sig för de kommunikativa och estetiska aspekterna på datormedierad kommunikation som på allvar har hävdat att det är förlegat med lek i skog och natur eller att människor aldrig mer ska träffas för att äta en bit mat och dricka ett glas vin. Verkligheten försvinner inte bara för att människan kan interagera med alltmer sofistikerade maskiner, vilka kan framstå som intelligenta. De nya maskinerna är en del av verkligheten. De är lika nödvändiga för vår tankeförmåga och våra behov av att kommunicera med andra som någonsin papper och penna.

Lärarnas retoriska frågor måste ändå tas på allvar. De uttrycker en kritik mot realitetsförlust, att det artificiella ska tränga undan det äkta och ursprungliga, att mänskliga relationer ska ersättas av relationer till maskiner. De är exempel på en sentida version av en mycket långvarig diskussion om värdet av erfarenhet av vad som kallas för verkligheten i kontrast mot det illusoriska i en fantasivärld. Men vad som är verklighet och vad som är illusion är som alla vet inte så givet. Förhållandet kan kastas fullkomligt överända såsom i den stora berättelsen om förhållandet mellan inbillning och realitet: Platons grottlignelse i dialogen *Staten*. Platon menar där att det vi med våra sinnen uppfattar som verklighet i själva verket är som vore det medierat av eld och skuggor. För den idealistiske filosofen befinner sig den

sanna verkligheten bortom denna illusion, bortom all mediering, enbart åtkomlig genom inre kontemplation. Kontemplationen ger tillträde till insikter som bara kan uttryckas med vad som skulle kunna liknas vid ett swedenborgskt änglarnas språk som är omedelbart, eftersom det inte tar det språkliga tecknets omväg.

I litteraturhistorien finns otaliga exempel på hur frågan om upplösta gränser mellan verklighet och inbillning tematiserats: givna paradexempel är *Don Quijote* och *Madame Bovary*.

Gränsupplösningen är än mer uppenbar inom science fiction, i synnerhet inom den genre som benämnts cyberpunk, vilken inleddes med William Gibsons *Neuromancer* som publicerades för första gången 1984. Cyberpunkten har fått sina svenska efterföljare som Dekius Lack med romanen *Biljard klockan noll i cyber-cyber* (1998). Här upplöses gränserna mellan verklighet och illusion via interaktionen mellan människa och maskin, en tematik som även återfinns i filmer med dystopiska inslag som Ridley Scotts inflytelserika *Blade runner* (1982), vid sidan om kanske än mer publikvänliga filmer som *Terminator* (regi: James Cameron 1984, uppföljare med andra regissörer 1991 och 2003), *Robocop* (regi: Paul Verhoeven 1987) och *Matrix* och uppföljaren *Matrix Reloaded* (manus och regi: Andy och Larry Wachovski 1999 och 2003). En kanske inte riktigt lika dyster framtid skildras i TV-serien *Star Trek* (första gången sänd 1966-69) i vilken existentiella frågor återkommande gestaltas och diskuteras. Dessa fiktioner ingår i en tradition, eller rent av en konvention, som intimt hänger samman med modernitetens storstads- och maskinkultur. Den står i nära relation till tematiseringen av förhållandet mellan verklighet och artificiella paradiser i prosa och poesi med början i tiden kring förra sekelskiftet.¹

Även om de exempel som givits är särskilt tydliga kan för litteraturens del spelet mellan verklighet och illusion, eller simulering om vi så vill, ses som grundläggande för dess sätt att verka. Inte minst är det ständigt återkommande öppna slutet i romaner och filmer ett tecken på det. Författare och regissörer är ofta angelägna om att inte låta läsaren vara så övertygad om vad som har hänt och vad som kan komma att ske. Det är inte lätt att veta vad som följer på slutkyssen i *Martin Bircks ungdom* (1901).² I synnerhet filmen *Den franska löjtnantens kvinna* (regi: Karel Reisz 1981), baserad på John Fowles roman med samma namn, är ett medvetet försök att påminna läsaren om att gränsen mellan verklighet och fiktion är ett

¹ Lovén, Svante, "Even Better than the Real Thing – Counterfeit Realities and Twentieth Century Dystopian Fiction", *Human IT*, nr 2-3/2001.

² I Olofsson, Tommy, *Frigörelse eller sammanbrot. Stephen Dedalus, Martin Birck och psykologin*, Stockholm: Wahlström & Widstrand 1981 ägnas slutkyssen ett delkapitel kallat "Den hopsnörda strupen".

litterärt eller filmiskt grepp. I David Cronenbergs *Spider* (svensk premiär 2003), som bygger på en roman av manusförfattaren Patrick McGrath, är den psykotiska upplösningen av identiteter i olika tidsliga och rumsliga plan den bärande kompositoriska och tematiska principen. Greppet kännetecknas av en lek som bygger på ett grundläggande drag i reception av fiktion: ett plan i berättelsen uppfattas som verklighet och ett annat eller andra plan uppfattas som fiktion. Inget av dessa plan behöver entydigt vara det ena eller det andra. Det kan tvärtom vara en poäng om läsaren oupphörligen tvingas att fråga sig på vilket plan han eller hon befinner sig. Raine Koskimaa har föreslagit *ontolepsi* som term för att beteckna det retoriska greppet som handlar om gränsövergången mellan olika fiktioner inom fiktionen: ”När gränserna mellan ’illusion’ och ’verklighet’ försvinner, tillämpar författarna ett berättartekniskt begrepp som kan kallas ’ontolepsi’, ett läckage mellan olika verklighetsnivåer”.³

Den nedfrusna hjärnan

I den brittiske TV-dramatikern Dennis Potters (1935-1994) produktion, i synnerhet i hans två sista verk *Karaoke* och *Cold Lazarus* (1996), aktualiseras frågan om verklighet och illusion. Här återfinns ontolepsin både som kompositionsprincip och som innehållslig tematik. Potter gestaltar med hjälp av greppet ambivalensen mellan å ena sidan en tilltro till att det är möjligt att finna det verkliga livets oförmedlade äkthet och å andra sidan en uppgivenhet inför en förment realitetsförlust i den samtida mediekulturens digitala media.

/---/

I *Karaoke* manipuleras läsaren eller tittaren att uppfatta vissa plan i berättelsen som verklighet och andra som fiktion. Ontolepsin blir en ständigt återkommande retorisk figur. Själva aktiviteten att sjunga med hjälp av en karaokemaskin är en metafor för just gränsupplösningen mellan verklighet och fantasi: att vi kan uppfatta verkligheten som om den redan hade ägt rum, som allt redan har blivit sagt eller som om vi bara upprepar någon annans manus.⁴ Denna estetiska erfarenhet är inte en fråga om *deja vu* i parapsykologisk bemärkelse utan en fråga om att livet kan upplevas som en upprepning av det som vi redan upplevt i fiktion, en upplevelse som alltmer tycks förstärkas i den senmoderna mediekulturen. I *Karaoke* skildras

³ Svedjedal, Johan, *Den sista boken*, Stockholm: Wahlström & Widstrand 2001, s 99. Svedjedal refererar i sin artikel ”Ergodic Nightmare - The world of choices in Philip K. Dick's *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*” i *HumanIT* 2-3/2001 till Koskimaa, Raine, *Digital Literature – From Text to Hypertext and Beyond*, Jyväskylä: Jyväskylä universitet 2000, där termen “ontolepsi” presenteras i kapitlet ” Ontolepis – from a violation to a central device”.

⁴ Cook a.a. 1995; Creeber a.a. 1998.

denna erfarenhet, vilket Erik Hedling tydligt påtalar, genom att huvudpersonen och författaren Daniel Feeld känner igen repliker från sina egna texter i repliker yttrade i den verklighet som han befinner sig i utanför sitt arbete som författare.⁵ Därmed kan hans karaktär ses som fördubblad genom att privatpersonen Feeld i den fiktiva verkligheten konfronteras med författaren Feeld. Daniel Feeld befinner sig alltså på flera olika nivåer i berättelsen. Skrivandet av berättelsen och verkligheten sammanfaller och separeras.

Potters bruk av ontolepsin har en förfrämligande funktion eftersom det som gestaltas tvingar tittaren till reflektion över den egna positionen som tittare. Mediet gör sig tydligt som medium och fiktionen som fiktion. Därmed blir *Karaoke* ett exempel på tematisering av insikten att medier bygger på och transformerar varandra, dvs. vad Hedling kallar för en ”postmodern, mediereflexiv TV-estetik”.⁶ En sådan estetik skapar förutsättningar för en mediereflexiv reception, eftersom berättelsen kommenterar sig själv. Det sker genom att Potter inte bara explicit visar oss på sammansmältningar eller gänsöverskridningar inom fiktionen mellan fiktionens illusoriska verklighetsplan och dess fiktionsplan. Poängen är att Potter iscensätter medieringens problematik i kompositionen som sådan. Fiktionen inom fiktionen, dvs. inte bara de två berättelserna med sina karaktärer och deras inbördes handlingar, utan även den grundläggande kompositoriska principen i *Karaoke* tematiserar simuleringens och virtualiseringens problem. På detta sätt behandlas inte bara innehållsligt utan också rent formellt förhållandet mellan fakta och fiktion, mellan realitet och fantasi/inbillning/minne.

I *Karaoke* är de upplösta gränserna mellan verklighet och inbillning begränsade till en enskild karaktärs psykologi. Medan *Karaoke* utspelar sig i vår egen samtid förläggs handlingen i *Cold Lazarus* till en framtid om 400 år. I denna värld är naturen förrödd. Den stad som berättelsen utspelar sig i är stadd i långt framskridet förfall och befinner sig i ett belägringstillstånd. I ett laboratorium arbetar några forskare och deras assistenter med att återuppväcka den avlidne Daniel Feelds nedfrusna hjärna genom injektioner av kemikalier som stimulerar dess neuronkretsar.⁷ På så sätt väcks hans minne till liv och det projiceras i form av ett hologram som upptar en stor del av det rum experimenten föregår i.

⁵ Hedling, Erik, ”TV-dramatikern som litteratör: Dennis Potters *Lipstick on Your Collar*, *Karaoke* och *Cold Lazarus*”, Hedling, Erik, *Brittiska fiktioner. Intermediala studier i film, TV, dramatik, prosa och poesi*, Stockholm/Stehag: Symposion 2001.

⁶ Hedling a. a. s. 37. Se vidare avsnittet ”Remediering” nedan.

⁷ För den intresserade av modern hjärnforskning rekommenderas Damasio, Antoni R, *Descartes misstag. Känsla, förnuft och den mänskliga hjärnan*, Stockholm: Natur och Kultur 1999 [1994].

All forskning är ekonomiskt beroende av en ekonomiskt hänsynslös världsomspännande läkemedels- och medieindustri som kontrollerar all global kommunikation. Det är kombinationen av lågt framskriden bioteknik och avancerade tekniker för dataöverföring som skapar förutsättningar för exploatering av våra innersta hemligheter. All erfarenhet är medierad via mediebolag och Virtual Reality (VR) har blivit norm; människors fantasier och minnen utnyttjas fullt ut i kommersiella syften.⁸ Det motstånd som bjuds kommer från den nihilistiska terrorrörelsen Reality Or Nothing (RON). RON attackerar medborgarna urskiljningslöst med skjutvapen för att de ska förstå vad som är verklig fysisk smärta och död.

/---/

Ordbehandling – ett annat sätt att tänka?

De flesta har lärt sig persondatorns möjligheter genom att låta den ersätta skrivmaskinen. I det ögonblick en mening eller ett stycke med bara några enkla handgrepp kan flyttas från ett ställe till ett annat och vi då upptäcker att den tanke som var oss så oklar helt plötsligt framstår som genomtänkt, tycks det som om vi genom att interagera med datorn kan tänka bättre. De en gång så förvirrade tankarna har fallit på plats. När vi går ifrån vårt skrivande för att kanske läsa en stund, så kan de associationer med det redan skrivna vi får under läsningen lätt läggas in i den text vi arbetar med. Tanken kan fångas i flykten och den kan placeras där den tycks passa bäst. Det är som om det inte längre är så givet vad som är början, mitten, eller slutet av det vi skriver. Risken vi löper är kanske att det vi skriver tenderar att ta sig formen av kompilat eller tankefragment i stället för ett sammanhållet tankespår.

Att arbeta med ordbehandlingsprogram slog på allvar igenom i slutet av 1980-talet. I mitten av 1990-talet anslöts datorn till telefonjacket och programvarorna Netscape eller Internet Explorer installerades. Plötsligt kan vi uppleva den euforiska känslan av att genom att skriva in en webbadress eller klicka på en länk få upp en skärmbild som hämtats från en server på någon helt annan plats på jorden. Vi är uppkopplade och det är som om själva surfandet som sådant innebär ett helt nytt sätt att upptäcka världen. Men är det verkligen frågan om ett helt nytt sätt att tänka när vi skriver med hjälp av ordbehandlingsprogrammet? Och har verkligen världen blivit oss mer tillgänglig när Internet med sina oräkneliga webbplatser ligger öppen för oss? Vad händer när vi använder en ny teknik för att symbolisera verkligheten? Ger tillgången till den manipulerbara texten via ordbehandlingsprogrammet i kombination med t. ex. ett bildhanteringsprogram och en webbläsare en annan föreställning om vad det innebär att

⁸ Harrison, Irving B., ”The Final Days, The Final Plays, The Final Ploys”, Cook, John R. & Gras, Vernon W. red., *The Passion of Dennis Potter. International Collected Essays*, Houndmills & London: Macmillan 2000.

skapa texter, att erfara och handskas med världen? Bidrar datorn och den mjukvara vi använder till förändringar av vårt sätt att tänka på samma sätt som tänkandet förändrades i övergången från en muntlig till en företrädesvis skriftlig kultur?

/---/

Hypertext

I historieskrivningen om persondatorn är det framför allt tre händelser eller snarare idéer som ofta refereras i försöken att bestämma de egenskaper som skiljer persondatorn från andra maskiner. För det första kännetecknas persondatorn av ett grafiskt gränssnitt i form av vad som metaforiskt kallats för ”ikoner” och ”fönster”. För det andra kan användaren med enkla handgrepp manipulera hur detta gränssnitt ser ut genom att med hjälp av en ”mus” flytta och ordna fönster så att de både kan överlappa varandra och ställas vid sidan om varandra. För det tredje kan olika ”dokument”, som kan visas i olika fönster, sammanbindas med varandra genom ”länkning”. Det är möjligheterna till länkning som på ett mer avgörande sätt skiljer datorn från andra tekniker för skrivande, tänkande och läsning. Det är just länkningen som är kännetecknande för den elektroniska hypertexten.⁹

Hypertext så som den manifesteras som skärmbild och i datorn kan förenklat definieras som textblock, inbegripet bild och ljud, elektroniskt länkade till varandra. Ett sådant textbegrepp vetter mot ett annat begrepp, hypermedia, en term som dock inte fått det genomslag som hypertext fått. Hypertexten möjliggör olika läsvägar, dvs. den kan vara inte bara sekventiell utan också icke-hierarkisk och multilinjär och den är associativ snarare än kategoriserande. Hypertext är inte bara en fråga om ett nytt textbegrepp som gäller fiktion eller alla de texter som förbinds med varandra via Internet; framväxten av hypertexter är intimt förbundet med mediasammansmältningsfenomen i form av digitaliseringen av infrastrukturer för datorkommunikation, mobiltelefoni och TV. När olika medier på så sätt konvergerar skulle det kunna vara lämpligt att använda hypertextualitet som ett begrepp betecknande ett tillstånd och en möjlighet som aktualiserats av just digitaliseringen. Hypertextualitet som tillstånd och potentialitet inbegriper produktion och reception av elektroniska hypertexter av olika omfattning och de olika sätt som brukare kombinerar text, bild och ljud inom och mellan olika medier.

⁹ Utrymmet här medger inte behandling av frågan om begreppet hypertext enbart skall förbehållas elektroniska media eller inte. En animerad diskussion finns på xxxx. Jag använder dock i fortsättningen hypertext som synonymt med ”elektronisk hypertext”.

Det är nu 10 år sedan Tim Berners-Lee vid CERN i Geneve skrev det protokoll som möjliggjorde surfning på World Wide Web: HyperText Transfer Protocol (http), vilket möjliggjorde länkning mellan text, bild och ljud i digital form. Idag torde de flesta känna till att de olika nätverk som då fanns främst var nätverk avsedda för decentraliserad stridsledning, etablerade redan i mitten av 1960-talet, och mellan olika akademiska institutioner i USA, men också platsen för olika subkulturer. Samtidigt hade antalet persondatorer för privat bruk redan börjat bli så stort att det krävdes nya tekniker för att sätta dem i förbindelse med varandra. 1995, alltså för inte ens 10 år sedan, hade WWW helt ersatt andra förbindelsevägar och snart blir Internet vardag.¹⁰

Historien om framväxten av Internet är en spännande historia. Den kan inledas med berättelsen om hur den av den US-amerikanska krigsmakten anställde vetenskapsmannen Vannevar Bush på 1940-talet formulerade de tankar som sedan resulterade i de tekniska förutsättningarna för och den textteoretiska diskussionen om hypertext. Själva termen myntades av Ted Nelson i mitten av 1960-talet, när han arbetad på en bok i filosofi, men inte tyckte sig kunna få ihop alla tankar på ett vettigt sätt. Bush artikel ”As We May Think” publicerades i juli 1945 i *The Atlantic Monthly*, en tidskrift i det ännu inte helt påbörjade kalla krigets anda. Artikeln finns publicerad både på Internet, i tryckt form i flera antologier och ingår som grundläggande text i grundkurser i elektronisk publicering.¹¹ På svenska finns en introducerande redogörelse för Bushs idé och dess betydelse för vår tids hypertexter i Johan Svedjedal, *Den sista boken* (2000), men jag vill ändå för sammanhangets skulle helt kort säga några ord om Bush’ bärande tankar.

/---/

Remediering

Det är numera allmänt vedertaget att begreppet ”media” inte kan reduceras enbart till en fråga om en neutral kanal för överföring av information, för vilken det gäller att rent informationstekniskt reducera brus. Den betydelse som i stället läggs i ”media” har sin förutsättning i en formulering i Walter Benjamins essä ”Konstverket i reproduktionsåldern” (1969 [1936]): ”Det sätt på vilket den mänskliga varseblivningen är organiserad – det medium i vilket det äger rum – är inte bara naturligt utan också historiskt betingat” (s 65). Benjamins definition är tongivande i den samtida mediediskussionen: t. ex. ser ungdoms- och

¹⁰ Kitchin, Rob, *Cyberspace. The World in the Wires*, Chichester: John Wiley & Sons 1998.

¹¹ T.ex. Bush, Vannevar, ”As We May Think”, Trend, David red., *Reading Digital Culture*. Malden MA: Blackwell Publishers 2001 [1945].

massmedieforskaren Erling Bjurström media som ”medel för symbolisk kommunikation, men vars närmare bestämning är beroende av sociala, kulturella och historiska kontexter”.¹² Det intressanta är att mediering inte kan tänkas utan erfarenheten av kända media ställda i relation till nya. Det är denna erfarenhet som ingår i vad Jay David Bolter och Richard Grusin i *Remediation. Understanding New Media* (1999) kallar ”remediering” [remediation].

Begreppet remediering inbegriper två andra begrepp: ”immediacy” och ”hypermediacy”. De har en gemensam ordstam med ursprung i latinets ”medium” i betydelsen mittpunkt eller det som ligger mellan. I remediering ingår vidare lat. *remederi*, som betyder ungefär att ”återvinna sin hälsa” eller ”att bli bättre”. Medan termen ”remediation”, som enligt författarna själva myntades av Grusin 1996, går att översätta till remediering, är de andra två begreppen svårare att översätta till svenska eftersom deras etymologi och förbindelser med varandra då löper risk att gå förlorade.

För att släktskapet och den betydelse som läggs i ”media” inte ska förloras kommer jag i fortsättningen att försvenska ”hypermediacy” till hypermedialitet och ”immediacy” till immedialitet, trots att den svenska motsvarigheten närmast är ”omedelbarhet”. Vad så gäller ”mediacy” är det viktigt att ha klart för sig att Bolter & Grusin inte diskuterar *mediacy* i betydelsen *digital literacy* eller mediekompetens.¹³ Därmed upprättas i deras framställning inte någon förbindelse mellan ”mediacy” och ”literacy” i betydelsen skriv- och läskunnighet i vid bemärkelse. Vad det handlar om för dem är att med hjälp av de två begreppen ”hypermediacy” och ”immediacy” mediespecifikt och estetiskt beskriva elektroniska media som datorspel, VR, digital fotografi och konst, film, TV och Internet i ett historiskt, genealogiskt perspektiv. Dessutom förs resonemang om det moderna subjektet som remedierat, virtuellt och nätverksberoende.

Bolter & Grusin menar att remediering är en process i vilken nya och äldre medieformer både överskrider och är beroende av varandra. Det ligger i själva medieformerna som sådana att de remedierar och remedieras. Just genom att de hela tiden mångfaldigas så kommer också föreställningen om en omedelbar icke-medierad relation till verkligheten att förstärkas. Det paradoxala i vad de kallar denna dubbla logik är alltså att ju fler medier som konvergerar eller

¹² Bjurström, Erling, ”Medier”, Bjurström, Erling & Fornäs Johan & Ganetz, Hillevi, *Det kommunikativa handlandet. Kulturella perspektiv på medier och konsumtion*, Nora: Nya Doxa 2000, s. 74.

¹³ Se vidare not 17.

antar hybridartade former (hypermedialitet) – ”[t]his crowding together of images, the insistence that everything that technology can present must be presented at one time” – desto verkligare och omedelbarare framstår det som medieras (immedialitet).¹⁴ Immedialiteten står därmed i ett beroendeförhållande till hypermedialiteten och vice versa.

Nya media strävar oupphörligen mot en ökad genomskinlighet och immersiv reception, dvs. mediet ska inte synas och märkas utan vi ska bara låta oss uppslukas av eller försjunka i den medierade världen. De måste hela tiden framställa sig själva som om vi med det nya skulle kunna uppnå transparens och immedialitet. Allt mer sofistikerade medietekniker utvecklas hela tiden med syftet att det som framställs ska framstå som fullkomligt oförmedlat. Jakten på immedialitet är en konstant, men för varje nytt medium blir vi samtidigt alltmer mediemedvetna. En jämförelse mellan vinylskivan och CD-skivan (även om konnässören av soulmusik kan hävda att den inte passar för det kliniska CD-formatet) eller att vi en gång möblerade våra hem med en hi-fi-anläggning (high fidelity!) kan tjäna som exempel vad gäller ljudåtergivning. Men samtidigt blir mediet tydligare. Alla knappar och lysande dioder på förstärkaren påminner om att vi styr en maskin. DVD-skivan och hemmabion syftar till starkare audiovisuella upplevelser samtidigt som DVD-skivan möjliggör att det blir lättare att se om scener. Dessutom ingår ofta intervjuer med regissör och skådespelare och inspelningar från inspelningen, vilka kan avlyssnas samtidigt som man ser filmen, vilket ytterligare förstärker spelet mellan immedialitet och hypermedialitet.

/---/

Det HyperReala experimentet

Den värld som gestaltas i Potters *Cold Lazarus* är en värld där informationsteknologin sofistikerats och kommersialiserats så långt att gränserna mellan verklighet och kopia eller simulering utsuddats. Men kanske är Potter ute i ogjort väder, för bland dem som utvecklar tekniker för nya media saknas inte medvetenhet om sambandet mellan teknik och maktrelationer. Ett exempel på det är John Tiffin & Nobuyoshi Terashima red., *HyperRealiy. Paradigm for the Third Millenium* (2001), där en idé och en teknisk utveckling av närmast science fiction-artat slag presenteras. Nobuyoshi Terashima, har arbetat med utveckling av telekommunikation, VR och artificiell intelligens vid statustunga japanska forskningsinstitutioner. John Tiffin, professor emiritus i kommunikationsteori vid Victoria

¹⁴ Bolter, Jay David & Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge MA: MIT Press 1999, s. 269.

University of Wellington, Nya Zeeland har omfattande internationell erfarenhet av telekommunikation och mjukvaruutveckling.

Tiffin och Terashimas antologi beskrivs idéer, tekniker och experiment kallade HyperReality (HR), vilka än så länge bara finns i laboratorier vid det japanska företaget Nippon och akademiska forskningsinstitutioner med inriktning mot telekommunikation och artificiell intelligens vid Waseda University i Tokyo. Deras visioner tycks föra till de yttersta gränserna för vad som är möjligt att åstadkomma mellan människa och maskin, mellan det verkliga livet av kött och blod och det artificiella av ettor och nollor. De menar att HR är mer än verklighet, dvs. varken fysisk realitet eller virtuell realitet utan ett överskridande av en sådan dikotomi. Det har inte längre har någon betydelse om det är en verklig eller artificiell intelligens eller person jag interagerar med på den hyperreala platsen. Till skillnad från VR är interaktionen inte begränsad till informationsloopar mellan människa och dator och till skillnad från hypertextuellt surfande är HR synkront, vilket innebär att begrepp som fjärrnärvaro [telepresence] omsätts i handling. Man kan säga att HR är Bolter & Grusins begrepp immedialitet och hypermedialitet omsatta på högsta nivå: det går inte längre att avgöra vad som är verkligt eller virtuellt. Immedialitet och hypermedialitet har slutligen sammansmält, eftersom relationen mellan fysisk realitet och virtuell realitet är ”sömlös” [seamless].¹⁵ En föraning om vad hypervärldar kan tänkas innebära kan vi få genom att besöka världar i t. ex. Active Worlds.

Visionen om HR förutsätter en sammansmältning mellan humaniora, samhällsvetenskap och teknik: konstnärer, litteraturvetare, pedagoger, sociologer, psykologer, programmerare, systemvetare, kognitionsforskare, översättare och översättningsteoretiker, media- och kommunikationsvetare måste samverka. Den typen av miljöer är dock inte helt och hållet bara fromma förhoppningar. I Sverige utgör de olika grupperingarna i Interaktiva institutet en forskningsmiljö som förutsätter sammansmältning av idéer inom ramen för tekniska och konstnärliga projekt.

Precis som hypertextualiteten tycktes materialisera poststrukturalistiska begrepp som intertextualitet och decentrerat subjekt omsätts nu begreppet hyperrealitet i en vision om nya kommunikationsformer. Terashima refererar till såväl Umberto Eco som Jean Baudrillards

¹⁵ Tiffin, John, ”The HyperReality Paradigm”, Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi red., *HyperReality. Paradigm for the Third Millenium*, London & New York: Routledge 2001, s. 26.

diskussion om det hyperreala och om var gränsen går mellan fakta och fiktion. Han refererar också till Frankfurtskolans kritik av kulturindustrin och ställer frågan: ”If Hyper Reality is a technology that enables us to live in *hyperreality*, whose *hyperreality* will it be?”¹⁶ Med hänvisning till tankar om att vi inte bara är offer för medieindustrins manipulationer utan också är användare och medskapande, menar Tiffin att den teknologi som blir aktuell inte enbart kan användas för kontroll; den möjliggör nya transnationella sociala praktiker och offentligheter av det slag som redan olika typer av virtuella gemenskaper förebådar. Därmed ansluter han sig till det sätt att tänka kring medier och medieanvändning som dominerar inom cultural studies och inom litteratur- och mediepedagogik, dvs. bruket av medier kännetecknas av aktivitet och medskapande och inte av passivitet och styrning.

/---/

Aktualitet och potentialitet

Behöver vi komma till sans lite nu och återvända till *Cold Lazarus*? Kanske måste vi ställa oss lite vid sidan om de science fictionartade visionerna och erinra oss den skepsis som till exempel litteraturvetaren Robert Markley riktar mot alla kulturevolutionistiska tankar om att cyberspace skulle utsudda alla tidigare klassbestämda maktförhållanden och dikotomier som psyke/kropp, man/kvinna, form/innehåll.¹⁷ Sådana idéer hämtar teorin alltifrån fransk teoribildning över Fredric Jameson till visioner från undergroundkulturen, och har formulerats av namn som teknikern Howard Rheingold, drogfilosofen Timothy Leary och musikern Jerry Garcia i ett otal böcker, vetenskapliga tidskrifter och mer eller mindre populärvetenskapliga publikationer från det tidiga 90-talet. ”Information wants to be free!” var parollen. Markleys skepsis är en skepsis av det slag som formuleras av Jan Thavenius, *Det oavslutade och andra essäer om estetik* (2002), i synnerhet i essän ”Vifta på hunden”. Där går han till storms mot den hyperrealitet som får oss att glömma att krig inte bara är kliniskt effektiva bombningar redovisade genom bilder från flygplan och missiler som kan påminna om dataspel. Det är som om Thavenius påminner oss om orsakerna till varför en terrorgrupp som Reality or Nothing (RON) i *Cold Lazarus* organiseras.

/---/

Referenser

Aulin-Gråhamn, Lena & Thavenius, Jan, *Kultur och estetik i skolan*, Malmö högskola, Lärarutbildningen: Rapporter om utbildning 9/2003. Webbplats: <<http://ezone.mah.se/projects/kes>> [2003-05-29].

¹⁶ Tiffin, John, “HyperLeisure”, Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi red., *HyperReality. Paradigm for the Third Millennium*, London & New York: Routledge 2001a, s. 134.

¹⁷ Markley, Robert, ”History, Theory, and Virtual Reality”, Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Oxford: Blackwell 2001.

- Baudrillard, Jean, "Simulacra and Simulations", *Selected Writings*, urval Mark Poster, Cambridge UK: Polity Press, 1996 [1988].
- Benjamin, Walter, "Konstverket i reproduktionsåldern", *Bild och dialektik*, urval och översättning Carl-Henning Wijkmark, Staffanstorps: Bo Cavefors bokförlag 1969 [1936].
- Bjurström, Erling, "Medier", i Bjurström, Erling & Fornäs Johan & Ganetz, Hillevi, *Det kommunikativa handlandet. Kulturella perspektiv på medier och konsumtion*, Nora: Nya Doxa 2000.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge MA: MIT Press 1999.
- Burgin, Victor, "Geometry and Abjection", Fletcher, John & Benjamin, Andrew red., *Abjection, Melancholia, and Love. The Work of Julia Kristeva*, London & New York: Routledge 1990.
- Bush, Vannevar, "As We May Think", Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Malden MA: Blackwell Publishers 2001 [1945].
- Carpenter, Humphrey, *Dennis Potter: The Authorized Biography*, London: Faber and Faber 1998.
- Cook, John R., *Dennis Potter. A Life on Screen*, Manchester & New York: Manchester UP 1995.
- Cope, Bill & Kalantzis, Mary red., *Multiliteracies. Literacy Meaning and the Design of Social Futures*, London och New York: Routledge 2000.
- Creeber, Glen, *Dennis Potter: Between Two Worlds. A Critical Reassessment*, Houndmills/London: Macmillan 1998.
- Davis, Michael, "Humanisme, humanitet og hypertext. Læring, lederskap og etikk i det elektroniske klasserummet", Guldbrandsen, Arild & Forslin, Jan red., *Helhetlig læring. Veier til utvikling hos voksne i utdanning og arbeidsliv*, Oslo: Tano Aschehoug 1997.
- Davis-Floyd, Robby & Dumit, Joseph red., *Cyborg Babies. From Techno-Sex to Techno-Tots*, London & New York: Routledge 1998.
- Eliasson, Knut Ove, "Den naturliga maskinen", *Res Publica*, nr 52, 2001.
- "Ungdomskulturella hypertexter – en mediespecifik analys", Hetmar, Vibeke & Knudsen, Susanne V red., *Tekstkompetence. Rapport fra forskerkonference i Nordisk netværk for tekst- og litteraturpædagogik*. Köpenhamn: Nordiska ministerrådet. TemaNord 2001:576. Webbversion: <<http://iktfps.lut.mah.se/sv/elmfeldt/tekstkomp/start.html>>
- "Mediacy – Exploring Hypertextuality", paper, Internet Research 3.0: NET/WORK/THEORY Association of Internet Researchers, Maastricht 13-16 oktober 2002. Webbversion: <<http://iktfps.lut.mah.se/sv/elmfeldt/hemsida/sidor/Presentation/publikationer.htm>>
- "Texten, människan och maskinen – så förändras vetenskapliga domäner", *Tidskrift för litteraturvetenskap*, nr x 2003. Webbversion: <<http://iktfps.lut.mah.se/sv/elmfeldt/hemsida/sidor/Presentation/publikationer.htm>>
- "Challenging Literacy – Exploring Mediacy", paper, Multiliteracies. The Contact Zone, AILA, Ghent 22-27 september 2003, <<http://memling.rug.ac.be/aila/>>. Webbversion: <<http://iktfps.lut.mah.se/sv/elmfeldt/hemsida/sidor/Presentation/publikationer.htm>>
- Gibson, William, *Neuromancer*, övers. Hans Lindquist, Stockholm: Bokförlaget PAN Norstedts 1994 [1984].
- Gilbert, W Stephen, *Fight and Kick and Bite: Life and Work of Dennis Potter*, Hodder & Stoughton 1995.
- Gislén, Ylva, "Förhandlad fiktion – det berättande rollspelet, denna volym.

Gustafsson, Anna, "Att skriva personligt på en offentlig arena – om nätdagböcker på en svensk webcommunity. Lunarstorm", denna volym.

Haraway, Donna, "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s", Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Malden MA: Blackwell Publishers 2001 [1985]. **(Finns även i svensk översättning i Johansson, Thomas & Trondman, Mats & Sernhede, Ove red (xxxx)**

Harrison, Irving B., "The Final Days, The Final Plays, The Final Ploys", Cook, John R. & Gras, Vernon W. red., *The Passion of Dennis Potter. International Collected Essays*, Houndmills & London: Macmillan 2000.

Hayles, N. Katherine, "The Life Cycle of Cyborgs: Writing the Posthuman", i Wolmark, Jenny red., *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace*, Edinburgh: Edinburgh University Press 1999 [1993].

– "Artificial Life and Literary Culture", Ryan, Marie-Laure red., *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press 1999 [1994].

– *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago & London: The University of Chicago Press 1999

– "Trycket är platt, koden är djup - nödvändigheten av en mediespecifik analys", *Ord & Bild* 2-3, 2000. (Se även Hayles, N. Katherine, "Flickering Connectivities in Shelley Jackson's *Patchwork Girl*: The Importance of Media-Specific Analysis", i *Postmodern Culture* Vol 10, No 2, 2000, <<http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/>>).

– "The Seductions of Cyberspace", Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Malden MA: Blackwell Publishers 2001 [1993].

– *Writing Machines*. Cambridge MA: MIT Press 2002.

Hedling, Erik, "TV-dramatikern som litteratör: Dennis Potters *Lipstick on Your Collar*, *Karaoke* och *Cold Lazarus*", *Brittiska fiktioner. Intermediala studier i film, TV, dramatik, prosa och poesi*, Stockholm/Stehag: Symposion 2001.

Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York & Oxford: Oxford University Press 1993.

– *Virtual Realism*, New York: Oxford UP 1998.

– "Virtuell realism", Hemer, Oscar & Nilsson, Jan Olof red., *iTransformation – kulturen i den virtuella staden*, Lund: Ægis förlag 1998a.

– *Electric Language. A Philosophical Study of Word Processing*, New Haven & London: Yale UP, 1999 [1987].

Holšánová, Jana, "Med blick på nätnyheter. Ögonrörelsestudie om läsning av nätbaserade tidningar", denna volym.

Johnson, Steven, *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, New York: Harper Edge 1997.

Karlsson, Anna-Malin, *Skriptbruk i förändring. En semiotisk studie av den personliga hemsidan* (ak. avh.), Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis: Stockholm Studies in Scandinavian Philology 25, 2002.

Kitchin, Rob, *Cyberspace. The World in the Wires*, Chichester: John Wiley & Sons 1998.

Kittler, Friedrich, "Datoranalfabetismen", *Res Publica* nr 39, 1998.

– *Maskinskrifter. Essäer om medier och litteratur*, Göteborg: Anthropos 2003.

Koskimaa, Raine, *Digital Literature – From Text to Hypertext and Beyond* (ak. avh.), Jyväskylä: Jyväskylä universitet 2000. <<http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>> [2003-01-26].

Lacan, Jacques, ”Spegelstadiet som utformare av jagets funktion sådan den visar sig för oss i den psykoanalytiska erfarenheten”, *Écrits. Spegelstadiet och andra skrifter*, urval Irène Matthis, Stockholm: Natur och Kultur 1996 [1966].

Laurel, Brenda, ”Computers as Theatre”, Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Oxford: Blackwell 2001 [1991].

Leffler, Yvonne, ”’I am coming to get you’. Perspektiv på och i dagens intermediala skräckgenre”, denna volym.

Lévy, Pierre, ”Collective Intelligence”, Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Oxford: Blackwell 2001 [1997].

– ”Cyberkulturen – universalism utan totalitet”, Hemer, Oscar & Nilsson, Jan Olof red., *iTransformation – kulturen i den virtuella staden*, Lund: Ægis förlag 1998.

Lovén, Svante, ”Even Better than the Real Thing – Counterfeit Realities and Twentieth Century Dystopian Fiction”, i *Human IT*, nr 2-3/2001.

Markley, Robert, ”History, Theory, and Virtual Reality”, Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Oxford: Blackwell 2001 [1996].

Mulvey, Laura, ”Spelfilmen och lusten att se”, Andersson, Lars Gustaf & Hedling, Erik red., *Modern filmteori 2*, Lund: Studentlitteratur 1995 [1975].

Olofsson, Tommy, *Frigörelse eller sammanbrott. Stephen Dedalus, Martin Birck och psykologin*, Stockholm: Wahlström & Widstrand 1981.

Ryan, Marie - Laure, *Narrative and Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore & London: Johns Hopkins UP 2001.

Shimohara, Katsunori, ”Artificial Life in HyperReality”, Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi red., *HyperReality. Paradigm for the Third Millenium*, London & New York: Routledge 2001.

Sonesson, Göran, *Bildbetydelser. Inledning till bildsemiotiken som vetenskap*, Lund: Studentlitteratur 1992.

Sundén, Jenny, *Material Virtualities. Approaching Online Textual Embodiment* (ak. avh.), Linköping: Linköping Studies in Art and Science 257, 2002.

Svedjedal, Johan, *The Literary Web. Literature and Publishing in the Age of Digital Production. A Study in the Sociology of Literature*, Stockholm: Kungliga Biblioteket 2000.

– *Den sista boken*, Stockholm: Wahlström & Widstrand 2001.

– ”Ergodic Nightmare - The world of choices in Philip K. Dick's *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*”, *HumanIT* 2-3/2001.

Thavenius, Jan, ”Vifta på hunden”, *Det oavslutade och andra essäer om estetik*, Stockholm/Stehag: Symposion 2002.

Tiffin, John, ”The HyperReality Paradigm”, Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi red., *HyperReality. Paradigm for the Third Millenium*, London & New York: Routledge 2001.

– ”HyperLeisure”, Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi red., *HyperReality. Paradigm for the Third Millenium*, London & New York: Routledge 2001a.

Tiffin, John & Rajasingham, Lalita, ”The HyperClass”, Tiffin, John & Terashima, Nobuyoshi red., *HyperReality. Paradigm for the Third Millenium*, London & New York: Routledge 2001.

Trodd, Kenith, "Whose Dennis is it anyway?" Cook, John R. & Gras, Vernon, W. red., *The Passion of Dennis Potter. International Collected Essays*, Houndmills & London: Macmillan 2000.

Turkle, Sherry, *leva. online*, Stockholm: Norstedts 1997.

Wallace, Patricia, *The Psychology of the Internet*, Cambridge: Cambridge UP 1999.

Wolmark, Jenny red., *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace*, Edinburgh: Edinburgh UP 1999.

Žižek, Slavoj, "From Virtual Reality to the Virtualization of Reality", Trend, David red., *Reading Digital Culture*, Oxford: Blackwell 2001 [1996].

– "Oidipus i cyberspace? – eller möjligheten att genomkorsa fantasin", Hemer, Oscar & Nilsson, Jan Olof red., *iTransformation – kulturen i den virtuella staden*, Lund: Ægis förlag 1998.

– "Har subjektet en orsak?" *Njutandets förvandlingar. Sex essäer om kvinnan, kulturen och makten*, Stockholm: Natur och Kultur 1999.

– "Först tog de skrattet, sedan tar de gråten", *Dagens Nyheter Kultur* 2003-05-25.

Ågren, Per Olof, *Att förstå virtualisering* (lic. avh.), Umeå: Umeå universitet, Institutionen för informatik, Research Reports in Informatics nr 98:01 1998.

Aarsteh, Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore & London: The Johns Hopkins UP 1997.