

Samlaren

Tidskrift för

svensk litteraturvetenskaplig forskning

Årgång 133 2012

I distribution:
Swedish Science Press

Svenska Litteratursällskapet

REDAKTIONSKOMMITTÉ:

Göteborg: Stina Hansson, Lisbeth Larsson

Lund: Erik Hedling, Eva Hættner Aurelius, Per Rydén

Stockholm: Anders Cullhed, Anders Olsson, Boel Westin

Uppsala: Torsten Pettersson, Johan Svedjedal

Redaktörer: Otto Fischer (uppsatser) och Jerry Määttä (recensioner)

Inlagans typografi: Anders Svedin

Utgiven med stöd av

Magnus Bergvalls Stiftelse och *Vetenskapsrådet*

Bidrag till *Samlaren* insändes digitalt i ordbehandlingsprogrammet Word till info@svelitt.se. Konsultera skribentinstruktionerna på sällskapets hemsida innan du skickar in. Sista inlämningsdatum för uppsatser till nästa årgång av *Samlaren* är 15 juni 2013 och för recensioner 1 september 2013. *Samlaren* publiceras även digitalt, varför den som sänder in material till *Samlaren* därmed anses medge digital publicering. Den digitala utgåvan nås på: <http://www.svelitt.se/samlaren/index.html>. Sällskapet avser att kontinuerligt tillgängliggöra även äldre årgångar av tidskriften.

Uppsatsförfattarna erhåller digitalt underlag för särtryck i form av en pdf-fil.

Svenska Litteratursällskapet tackar de personer som under det senaste året ställt sig till förfogande som bedömare av inkomna manuskript.

Svenska Litteratursällskapet PG: 5367–8.

Svenska Litteratursällskapets hemsida kan nås via adressen www.svelitt.se.

ISBN 978-91-87666-32-4

ISSN 0348-6133

Printed in Sweden by
Elanders Gotab, Stockholm 2013

Svante Lovén, *Also Make the Heavens. Virtual Realities in Science Fiction* (Skrifter utgivna av Avdelningen för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala, 60). Avdelningen för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala. Uppsala 2010.

Når du leser denne teksten, er det som om du får tilgang til andre deler av virkeligheten enn den du faktisk befinner deg i. Ved hjelp av nokså enkle tekniske virkemidler – et begrenset antall mørke skrifttegn gjentatt og kombinert i bestemte rekkefølger på en lys bakgrunn – blir du ført til andre steder og satt i stand til å forestille deg andre situasjoner. Kanskje ser du for deg personen som skriver disse ordene; siden dette er en bokomtale, ser du kanskje for deg boken, *Also Make the Heavens. Virtual Realities in Science Fiction*; du kan se for deg forfatteren, Svante Lovén, som skriver denne boken; og du kan se for deg alle de bøkene Lovén skriver om, samt (i små glimt) de fantastiske virkeligheterne som de beskriver.

Denne formen for transport til andre deler av virkeligheten, eller til andre virkeligheter, kan vurderes både negativt og positivt. I tilfellet bokomtaler er ofte muligheten til å forestille seg boken, og det boken beskriver, viktig. Om omtalen forutsetter at leseren allerede har lest boken, er den en dårlig bokomtale. Samtidig lurer det en fare bak det å gjengi bøker i bokomtaler. Noen leser bokomtaler fordi de vil slippe å lese bøkene. Troen på at det å lese en bokomtale er likeverdig med å lese boken selv, vil alltid kunne fordømmes. Dessuten er det tenkelig at bokomtalenes overflatiske og reduktive synsinger vil kunne forføre "the chattering classes" til den grad at de mister synet for det sanne og riktige i litteraturen eller i vitenskapen. Altså, det å forestille seg noe ved hjelp av en gjengivelse vil alltid kunne fordømmes på moralisk grunnlag, både fordi grensen mellom sannhet og illusion vil kunne viskes ut, og fordi en forsvinner ut av det virkelige og det ekte.

Jeg drar analogien mellom bokomtalen som sjanger og det som omtales som "virtuelle virkeligheter" til det ekstreme fordi den da kan fungere som en nøkkel til Lovéns bok og den følgende diskusjonen. I *Also Make the Heavens*, trekker Lovén begrepet "virtuell virkelighet" langt tilbake i historien, og ser det i sammenheng med en større debatt om etterlikning eller mimesis som går tilbake i hvert fall til Platon. Begrepet "virtuelle virkelighet" oppstår riktignok i forbindelse med den mo-

derne, digitale kybernetikken på 1980-tallet, og brukes om svært virkelighetsnære simuleringer av verdener som skapes gjennom dataprogrammer. Den som opplever slike simuleringer, trer inn i en brukertverrsnitt som dekker alle sansene, og når de befinner seg i den virtuelle virkeligheten, sanser de ikke lenger den verden som de fysisk befinner seg i.

Men Lovén ser fellestrek med mange tidligere mediale virkemidler, inkludert teater, litteratur, perspektivmalerier, panoramaer, fotografi og film. Fantasier om virtuelle virkeligheter dukker opp lenge før den digitale tidsalderen, basert på langt mer analoge teknologier. De er tilstede i Huysmans dekadansklassiker *À rebours*, i Forsters og Huxleys dystopier og i tidlig amerikansk science fiction. Lovén viser at både de virkelige og de fiktive mediale teknikkene som nevnes blir kritisert fra moralisk standpunkt: delvis fordi de er usanne kopier og dermed ikke sanne originaler, men også fordi de truer med å forføre oss og svekke vår livskraft. Vi blir antisosiale, sterile og feminiserte av å dukke ned i konstruerte fantasjer.

Det er den idéhistoriske og ikke minst religionshistoriske fortellingen som Lovén spør, som kanskje er det mest overraskende i boken. Linjene som trekkes mellom puritanismens bilde- og teaterkritikk og den moderne kritikken av virtuelle virkeligheter, virker svært overbevisende. Lovén er også innom renessansens og barokkens forherligelse av etterlikningens kunst og forestillingen om at den verdenen vi lever i, er en scenisk illusjon, samt romantikkens kritikk av ren etterlikning til fordel for fantasiene. Ved å trekke disse historiske linjer, relativiserer også Lovén betydningen av den digitale samtidens oppfattelse av seg selv som en unik tidsalder for produksjon av konstruerte virkeligheter.

Den koblingen som oppstår senere i amerikansk science fiction fra etterkrigstiden mellom virtuelle virkeligheter og gnostisk tankegods, gir også innsikt, selv om den direkte historiske årsakssammenhengen virker mindre klar (bortsett kanskje fra i tilfellet Philip K. Dick og hans eksentriske metafysiske kunnskaper). Gnostismens tro på at vi er fanger i en skyggeverden, og dens løfte om en kodel tilgang til sannhetens verden, uttrykker noen av de motsetningene som ligger i den moderne science fictions behandling av virtuelle virkeligheter. En paradoksal sammenblanding av aksept og kritikk av virtuelle virkeligheter er ofte blitt lest inn i William Gibsons roman *Neuromancer* fra 1984 og de mange cyberpunk-romanene som kom i dens kjølevann, hvor simuleringer både estetiseres og blir frihets-

skapende, samtidig som de kan true det menneskelige i tilværelsen. Dermed passer det godt at Lovén slutter boken med en lengre lesning av *Neuromancer*. Likevel ligger (ideologi-)kritikken av den ”falske bevissthet” Lovén viser til i sin innledning kanskje nærmere for hånd som forklaringsmodell enn gnostisismen. Lovéns lesninger av forfattere som Frederik Pohl, Daniel F. Galouye og den allerede nevnte Dick viser hvordan de alle avslører virkeligheten som en sosialt, militært eller kommersielt produsert simulering.

I forlengelsen av slike ideologikritiske strømninger er det kanskje ikke overraskende at *Neuromancer*, som forherliger en senkapitalistisk konsumentkultur, er blitt heftig diskutert for sin mangel på samfunnsanalyse. Lovén forsvarer *Neuromancer* mot slik kritikk gjennom en eksemplarisk og nødvendig nærlæsning, hvor romanen gjenfødes som en litterært nyansert tekst. Selv lurer jeg på om cyberpunkens bruk av estetiske strategier egentlig er et forsøk på motstand mot konsumentkulturen og ironisk bevisst konsumentkulturens evne til represiv toleranse, og kjemper mot konsumentkulturen på dens egne premisser. Som Lovén skriver om slutten på en tidligere tekst, Aldous Huxleys *Brave New World* (1932), ”rebellion is bound to be counterproductive since it only feeds the very spectacle against which it rebels” (91).

Det bør poengteres at Lovén ikke ser boken sin som en science fiction-studie. Målet hans er å førfølge et bestemt motiv og en debatt knyttet til dette motivet. Det er bare tilfeldigheter som gjør at nettopp science fiction er en skjønnlitterær form som er godt egnet til å beskrive virtuelle virkeligheter. Lovén har likevel ofte bruk for teori om science fiction underveis, og den blir alltid nennsomt presentert. Men fordi han ikke har ambisjoner om å si noe vesentlig om science fiction som sådan, legges heller ikke fokus her på det paradoksale i at det er nettopp en fantastisk sjanger som her brukes for å kritisere virtuelle virkeligheter, altså det at konstruerte verdener brukes for å kritisere konstruerte verdener. I de litterære eksemplene er det mange henvisninger til litteratur, i form av bøker, forfattere, leser, osv., og Lovén kartlegger disse forsiktig. Han viser også at disse tematiseringer av litteratur og skrift har en interessant rolle i kritikken av virtuelle virkeligheter. Han redegjør for eksempel for hvordan Bradbury i *Fahrenheit 451* (1953), og den mindre kjente Hunt Collins i *Tomorrow and Tomorrow* (1956), anlegger et humanistisk perspektiv der litteraturen framstår som et potensielt sannhetsmiddel som motsetter seg

den underholdende illusjonskunsten med grunnlag i andre medier. Måten teksteeksemplene forholder seg (eventuelt ikke forholder seg) til sine egne roller som skrift-baserte virtuelle virkeligheter, brukes likevel ikke som overordnet perspektiv. I slutten av innledningen gjør Lovén det klart at han har valgt å koncentrere seg om ikke-verbale virtuelle virkeligheter i skjønnlitteratur; men her begrunner han dessverre ikke sitt valg. Eksempler fra science fiction-film diskuteres forøvrig heller ikke. Jeg anbefaler likevel alle som har tenkt å studere filmer som *The Matrix* (1999) og *Inception* (2010) å lese Lovéns bok.

Det ville dessuten være feil å kalle boken en ren tematisk diskusjon om virtuelle virkeligheter og deres forløpere slik de forestilles i litterære tekster. Jeg har allerede antydet at boken i stor grad er en idéhistorisk studie, og når det gjelder science fiction etter andre verdenskrig, som dominerer eksempelematerialet i boken, blir den også en studie i amerikansk kulturhistorie (jeg tenker at den vil kunne gå inn som et interessant innslag i undervisning i ”American Civilization”). For en av teseene Lovén utvikler i boken er at fiktive virtuelle virkeligheter etter krigen så å si ikke forekommer utenfor amerikansk science fiction, noe som antakeligvis stemmer. Hans forklaring er at USA historisk har vært sentrum for produksjonen av kunstige pseudovirkeligheter innenfor rammene for underholdnings-, reklame-, og forsvarsindustriene. Dette tyngdepunktet ble konsolidert gjennom utviklingen av matematiske simuleringsmodeller etter andre verdenskrig, og fikk ekstra fart etter et kybernetisk vannskille, hvor slike modeller ble understøttet av digital teknologi. I den avsluttende diskusjonen knytter han likevel linjene tilbake til nasjonens opprinnelse i en (post-)kolonialistisk konstruksjon av en ”ny verden” på det amerikanske kontinentet, noe som har fått utslag i en stadig gjenkomst av en spenning mellom det autentiske og kopien.

Lovén hadde riktig nok måttet justere påstanden om ”amerikanskhet” om han hadde tatt med et beslektet motiv i science fiction: verdenen som viser seg å være en begrenset konstruksjon, som i *Non-Stop* (1958) av engelske Brian Aldiss. Representasjonens moralsk problematiske kraft undersøkes av nord-irske Bob Shaw i den sentrale novellen ”The Light of Other Days” (1966), der en spesiell type ”sakte glass” gjør at en kan se noe som ikke er der: fortiden. Den overbevisende argumentasjonen i Lovéns bok inspirerer også til å trekke linjer i andre retninger. Finnes det en kobling mellom virtuelle virkeligheter og motiver som for eksempel

kunstig omforminger av andre planeter til jordliggende verdener, såkalt ”terraforming”, i den senere tid hos forfattere som Kim Stanley Robinson eller Dan Simmons?

Spredningen av cyberpunken etter Gibson har nok ført virtuelle virkeligheter inn i andre lands litteraturer. Han nevner blant annet engelske Jeff Noon. Denne spredningen får vi ikke klart med oss, fordi Lovén velger å avslutte sin historikk med *Neuromancer*. Valget er veloverveid, tatt i betraktningen at cyberpunken etter denne boken fikk hegemoni innen science fiction, både i sjangerens literære og det filmatiske varianter, og at cyberpunkens hovedproblemstillinger alle er å finne i Gibsons kanoniske roman. Bare på ett punkt hadde jeg ønsket en videre oppfølging. Den stadig tilbakekommende koblingen mellom de virtuelle virkelighetenes negative sider og en feminisering av mennesket blir ensidig belyst gjennom Lovéns tekstutvalg, som utelukkende består av tekster av mannlige forfattere, hvorav ingen kan kalles særlig feministiske. Her trenger vi i framtiden en undersøkelse av feministiske forfattere som Marge Piercy og deres behandling av virtuelle virkeligheter. Gjentar for eksempel *He, She and It* (1991) de stereotypiske, Bovaristiske mønstrene, eller finner vi her også en mottdiskurs?

Also Make the Heavens er et sjeldent velskrevet, oversiktlig og anvendelig stykke historikk og begrepsutvikling omkring virtuelle virkeligheter og deres forløpere, slik de framstilles i skjønnlitterære tekster. En kan reise noen spørsmål når det gjelder gjennomføringen: en tendens til sitat av sitat i de store idehistoriske sveip; det at tekster på fransk og på tysk vises til bare i oversettelse; samt sporadiske skrivefeil. Men slik kritikk blir til detaljer sett i forhold til bokens gode sider: viljen til å undersøke et viktig tema gjennom høyst ulike tekster og teoretiske vinklinger, og de nyanserte lesningene, særlig av romanene til Dick og Gibson.

Johan Schimanski

Annika Gunnarsson, *Synligt/osynligt. Receptionen av det visuella i bilderböckerna om Alfons Åberg* (Skrifter utgivna av Svenska barnboksinstitutet, 115). Makadam. Göteborg 2012.

”Tillsammans och var för sig utgör bild och text bilderböckernas innehåll”, skriver Annika Gunnarsson i sin avhandling i konstvetenskap. Hen-

nes studie behandlar företeelsen Alfons Åberg, förförfattadesvis genom bilderböckerna, men inom avhandlingenens ram rymds dessutom analyser av ett urval av andra bilderböcker från perioden 1972–2010, skriftliga lektörsutlåtanden, de handgjorda bilderna till Alfonsböckerna, seriens mottagande i press samt filmlerna om Alfons.

Annika Gunnarsson strävar i sin doktorsavhandling efter att förstå förutsättningarna för hur figuren Alfons Åberg har kommit att bli den han är, hans förekomst och inträde på barnboksscenen – i relation till hur scenen ser ut idag. Undersökningen behandlar också bilderboken på ett allmänt plan, dess ontologi och hemvist i olika vetenskapliga fält. Syftet med studien beskrivs på följande sätt: att ur ett receptionestetiskt och performativt perspektiv analysera det visuella i Alfonsböckerna. Fokus ligger på vad som åskådliggörs utifrån bildernas förutsättningar, men givetvis finns också berättelsernas text med i analysen. Man inser snabbt att syftet är väl snävt formulerat, i och med att studien också omfattar och analyserar annat material än det som finns i själva böckerna.

Författaren formulerar i avhandlingen en förhoppning om att studien skall vara användbar inom forskning på bild och text inom andra konstnärliga områden. Gunnarsson är medveten om att hennes avhandling befinner sig i en skärningspunkt där flera olika fält möts: litteraturvetenskap, den pedagogiska inriktade barnboksforskningen och konstvetenskap. Man skulle kunna lägga till fler områden där det visuella, bild och text, studeras, men givetvis har författaren rätt i att det är just i dessa fält som bilderboken ofta hamnar. Det empiriska materialet hämtas från tjugofyra tryckta och utgivna bilderböcker som utkom mellan 1972 och 2010. Således kom avhandlingen ut lagom till det 40-årsjubileum som många märkt av genom media. I materialet ingår även de 16 Alfonsfilmlerna som producerades mellan åren 1979 och 1994.

Begreppet performativitet har en central roll i avhandlingen, främst med referenser till Margaretha Rossholm Lagerlöfs modell, utvecklad i *Inlelse och vetenskap. Om tolkning av bildkonst* (2007). Denna utgår i sin tur från Wolfgang Kemps receptionestetik, i *Der Betrachter ist im Bild. Kunsthistorische und Receptionsästhetik* (1992). Valet av performativitet och receptionestetik motiveras i avhandlingen, men beskrivningen av teorin lämnar en del att önska – ej heller om man vänder sig till Margaretha Rossholm Lagerlöfs text går det att fullt ut att begripa hur användandet av denna teo-