

MEDIA OCH BERÄTTANDE

Peter Gärdenfors

*Kognitionsforskning, Lunds Universitet
Kungshuset, Lundagård
S-222 22 LUND, Sverige
tel: 046-222 48 17*

peter.gardenfors@fil.lu.se

Abstract: This article discusses what new forms of narratives will arise as a result of developments in multimedia and virtual reality. A historical background concerning the development of media and how they gave rise to new narrative forms is given. As regards narratives in multimedia, it is argued that they will be heavily influenced by what is happening in computer games. The following trends are discerned:

- * Increase in interactivity and the "presence" of the audience
- * Branching stories
- * Oral interaction
- * Parallel perspective
- * The audience creates their own stories

PROLOG

Ett oöverträffat sätt att fånga människors intresse är att *berätta* en god historia. Berättandet är lika gammalt som människan: Man kan argumentera för att uppkomsten av narrativer hänger nära samman med utvecklingen av den moderna människan – *Homo sapiens* (se Donald 1991). Berättarkonsten har haft ett oöverträffat inflytande på människans kulturella utveckling. Walter Ong (1990, s. 161) ger följande omdöme i sin bok *Muntlig och skriftlig kultur*: "På sätt och vis är berättandet den förnämsta av alla verbala konstformer eftersom det ligger bakom så många andra konstformer, ibland även de mest abstrakta."

I denna artikel vill jag spekulera över hur utvecklingen av de moderna medierna kommer att påverka berättandet och berättandets förutsättningar i framtiden. Hur kommer exempelvis berättelser i *multimedia* att se ut om några år? Som underbyggnad

till de trender jag vill peka på skall jag först presentera några drag i den historiska utvecklingen av olika media. Ett genomgående fenomen är att tillkomsten av ett nytt medium också har gett upphov till *nya former* av berättande. En annan ofta förekommande effekt är att de narrativa former som uppstår när ett nytt media tillkommer också får återverkningar på berättandet i de gamla medierna. De centrala frågorna blir därmed:

- Vilka nya berättarformer kommer multimedia och andra tekniker att ge upphov till?
- Hur kommer dessa berättarformer att påverka redan existerande former?

Att berätta är *ett* sätt att förmedla kunskap. Kunskap har vi i våra huvuden. När vi löser ett problem utnyttjar vi saker som vi vet, även om det ibland kan vara svårt att ur det inre få fram det man lärt sig. I vår tid utnyttjar vi också allt mer *yttre* medier för att komplettera vår kunskap. De kraftigt ökade lagringsmöjligheterna har lett till en kraftig förskjutning av var informationen finns. När vi vill

veta något måste vi allt oftare leta upp det på yttre lagringsställen. Informationen finns förpackad i olika sorters lådor – i böcker och datorer, på magnetband och disketter.¹

Den moderna trenden att lagra information i yttre medier har, med teknikens hjälp, accelererat under det senaste århundradet. Det tryckta ordet, i form av böcker och tidningar, har blivit var mans egendom. Med tillkomsten av fotografiet fick vi ett effektivt sätt att bevara synintryck. Rörliga bilder firar nu 100-årsjubileum, och Edisons teknik för att lagra ljud är bara några år äldre. Under det senaste decenniet har de elektroniska medierna kommit att i allt större omfattning användas för lagring av många sorters information.

Sett ur ett evolutionärt tidsperspektiv är denna hantering av den mänskliga kunskapen mycket ny. De allra första yttre lagringsformerna är bilder. De äldsta bevarade spåren är grottmålningar som är i runda tal 40.000 år gamla. Skriftspråket uppstod för ungefär 5.000 år sedan. Men det är först med Gutenbergs uppfinning av tryckpressen på 1400-talet som lagrad information blir mer allmänt tillgänglig. I människoslåktets historia är denna tidsperiod inte mer än ett andetag. I tabell 1 ges en grov uppskattning av de olika sätten att lägga kunskap utanför våra egna huvuden.²

Mimande, Dans	≈ 1.500.000 år
Talat språk	≈ 300.000 år
Bilder	≈ 40.000 år
Skrift	≈ 5.000 år
Tryckta böcker	≈ 500 år
Fotografi	≈ 150 år
Inspelat ljud	≈ 100 år
Tecknad serie	≈ 100 år
Film	≈ 100 år
Datorer	≈ 50 år
TV	≈ 50 år
Multimedia	≈ 10 år

Tabell 1. Mediernas ålder

¹Se Gärdenfors (1996), kap. 1.

²De första tidsuppskattningarna skall tas med en rejäl nypa salt.

UTVECKLINGEN AV MEDIA OCH OLIKA NARRATIVA FORMER

I detta avsnitt skall jag ge en rask genomgång av hur olika media gett upphov till olika narrativa former. Jag går igenom dem i ungefär den historiska ordning de uppstått.

1. Med hjälp av sin kropp har människor berättat även innan det fanns talat språk. *Mimande* och *dans* är de äldsta narrativa formerna. Mimandet har en klart berättande struktur medan dansens berättelseform är mer expressiv – den framställer emotioner snarare än händelser. Båda formerna möter publiken främst visuellt, men kan kompletteras med ljud eller sång; och de är dynamiska. De narrativa formerna har sina begränsningar eftersom det bl. a. är svårt att uttrycka skillnader mellan det närvarande och det frånvarande och mellan verkligt och påhittat.

2. Det *talade språkets* uppkomst innebär en revolution som utökar uttrycksmedlen enormt. Den ursprungliga användningen av det talade språket har förmodligen varit att förmedla information om sociala relationer (Dunbar 1997), men även att ge praktiska upplysningar rörande jakt och samlande. Småningom har språket kommit att användas i berättelser för att beskriva verkliga eller mytiska händelser. Berättandet är huvudsakligen monologiskt till skillnad från samtalet eller dansen som utförs gemensamt. Det muntliga berättandet blir med tiden så viktigt att en del personer får det som yrke; de blir sagoberättare eller barder om berättandet kombineras med sång. Hela kulturer bärs upp av narrativer.³

En originell idé om språkets uppkomst presenteras av den engelske antropologen Robin Dunbar (1997). Han hävdar att språket inte främst har använts för kommunikation, utan för att stärka de *sociala banden* mellan medlemmarna i en grupp. Som socialt kitt kan språkljuden ha ersatt den putsning av pälsen som apor ägnar varandra. Enligt Dunbar har språket ursprungligen varit *emotionellt* snarare än informativt. En konsekvens av hans resonemang är att *skvaller* kan ha varit (och fortfarande vara) en viktigare användning av språket än exempelvis upplysningar om var jaktbyten finns att hämta.

Även om *Homo sapiens* var de första som hade ett talat språk, så tog det lång tid innan ett språk med en *grammatik* i modern mening uppstod. Med tempus och andra grammatiska markörer kan man skilja mellan om det man berättar verkligen har hänt,

³Se von Platen (1985).

förutspås att hända, eller bara är fantasi. Tonfallet i talet används för att uttrycka emotioner och attityder. Dessa aspekter av ett budskap måste beskrivas indirekt i det skrivna språket. Berättaren använder sig ofta av en viss mimik som kompletterar berättelsen. Även denna försvinner i skriftspråket. Berättaren har också sin publik närvarande vilket ger möjlighet till interaktion.

Det är svårt att veta vilka former av berättande som uppstått först. Myter och sagor har varit viktiga kulturbärare. De har också innehållit mycket av den kunskap som ett samhälle lagrat på sig. Innan de yttre medierna fanns fick man hålla all kunskap i huvudet. Ong (1990) skriver: "Man vet det man minns" (s. 46) "Hur skulle man någonsin kunna återkalla i minnet det man med så mycken möda kommit fram till? Det finns bara ett svar: Tänk tankar som går att komma ihåg. I en primärt talspråklig kultur måste man, för att lösa problemet med att kvarhålla och minnas en omsorgsfullt artikulerad tanke, tänka enligt minnestekniska mönster, utformade för att göra en muntlig upprepning möjlig." (s. 47) "Därför måste tanken röra sig långsammare framåt i talspråkliga sammanhang och hålla allt sådant nära uppmärksamhetens fokus som den redan behandlat. Redundans, omtagning av det just sagda, håller både talaren och lyssnaren kvar i samma spår." (s. 53)

3. *Teater* är en annan form av berättande som kombinerar det kroppsliga mimandet med det muntliga berättandet. Traditionellt har aktörernas möjligheter att påverka berättelsen varit mer begränsade än för en muntlig berättare. I *operan* gör det musikaliska elementet berättelsen ännu mer expressiv.

4. De första berättelser som förläggs utanför människornas huvuden är *bilder*. Bildmediet är rent visuellt och statiskt. Men det är fullt möjligt att använda bilder för berättande: Man kan rita en jakthistoria med en serie bilder. En sådan bildserie kan också fungera som ett *minnesstöd* för en muntlig tradition. Ett senare exempel är de bildtapeter som berättar om exempelvis krigståg eller religiöst betydelsefulla händelser. Dans och mimande kan i en mening också beskrivas som att de visar bilder. Men en karakteristisk egenskap hos bilder och andra senare yttre medier är att publiken inte behöver (eller inte ens bör) vara *närvarande* när berättelsen skapas.⁴

5. Det är främst genom *skriften* som berättelser lagrade på yttre medier har kommit att få en genomgripande betydelse för oss. "Mer än någon annan

⁴Ong (1990, s. 119) noterar: "Att skriva är en solipsistisk handling. Jag är just nu i färd med att skriva en bok som jag hoppas kommer att läsas av hundratusentals personer, och jag måste därför isolera mig från alla människor."

enskild uppfinning har skrivkonsten omformat det mänskliga medvetandet." (Ong 1990, s. 94) Den moderna skriften är visuell, men symbolisk i stället för avbildande, och, i likhet med en bild, statisk. Skriften utvecklas från en *bildmässig* form till en *ideografisk* (t. ex. hieroglyfer och kinesiska ideogram). Slutligen uppstår en *fonologisk* form av skriften där bildelementen är borta och ersatta med representationer av de enskilda språkljuden.⁵

Ett språk uppträder vanligen i många olika dialekter. När man väljer en fonologisk representation måste man välja vilken dialekt som representeras. En alfabetisk skrift, en "grafolekt", kommer därför att fungera *normerande* för talspråket. (Detta är ett första exempel på att ett nytt medium påverkar användandet av ett äldre). Samma sak gäller inte för de ideografiska skrifterna. De kinesiska dialekterna är så pass olika att det hade varit svårt att ha ett enhetligt alfabet för dem. Men genom att orden representeras som idéer och inte som ljud kan alla kineser förstå samma skrift.

Ong påpekar att skriften ger upphov till ett större ordförråd: "Brukare av en grafolekt som Standard English har tillgång till ett ordförråd som är hundratal gånger större än det som något muntligt språk kan uppbära. I en sådan språkvärld är ordböcker den oundgängliga förutsättningen" (Ong 1990, s. 27).⁶ "[G]rafolekten förfogar över resurser av en helt annan storleksordning än dialekten." (Ong 1990, s. 126)

Talat språk är bundet till ett visst sammanhang och uttrycks med tonfall och mimik som kan vara mycket mer laddat än det "bokstavliga" budskapet.⁷ Allt detta går förlorat när språket fästs på en papperssida. MacLuhan (1962, s. 83) påminner om att läsning under medeltiden var liktydigt med högläsning – texten överfördes till det muntliga. Det är först efter att tryckkonsten etableras som man börjar läsa *tyst*. Därmed kopplas munnen bort från läsprocessen.

Inte förrän vi får ett alfabetiskt skriftspråk blir vi medvetna om språkets *ljudstruktur* och dess grammatiska uppbyggnad. Det är skriftspråket som gör det möjligt att spekulera över språkets struktur snarare än tvärtom.⁸ "Ironin är att när man lär sig att läsa, lär

⁵Se Donald (1991) s. 278.

⁶"Försök tänka er en kultur där ingen någonsin har 'slagit upp något'. I en primärt talspråklig kultur är uttrycket 'att slå upp något' en tom fras" (Ong 1990, s. 44).

⁷Ong (1990, s. 126) skriver: "Orden får sin betydelse bara genom de ofrånkomliga, faktiska sammanhang där de förekommer och dessa sammanhang är inte, som i lexikon, bara ord, utan omfattar också gester, röstvariationer, ansiktsuttryck och hela den mänskliga, existentiella omgivningen där det verkliga, talade ordet alltid förekommer."

⁸Se Olson (1994), s. 68.

man sig att höra tal på ett nytt sätt!” (Olson 1994, s. 85).

En orsak till denna nya medvetenhet är att de tankar som uttrycks bryts loss från sin *kontext* i det skrivna ordet. “Allt eftersom boktryckarkonsten fick ett allt djupare inflytande började man uppfatta en bok som ett föremål som ’innehöll’ information, av t. ex. naturvetenskaplig eller skönlitterär art, och i allt mindre grad som ett nedtecknat yttrande.” (Ong 1990, s. 146) Idén om att skriftspråket har en självständig mening som är oberoende av författaren och läsaren etableras först på medeltiden – det är då texten får *bokstavlig* betydelse som inte förändras när kontexten ändras. Grammatiska markörer blir viktiga för skriftens entydighet. Skriftspråk använder exempelvis fler ord än talet för att berätta en historia.

Olson (1994, s. 111) argumenterar för att skriftspråket med olika medel måste *kompensera* för den del av det språkliga budskapet som förmedlas av tonfall, rytm och betoning. Han visar exempelvis att språkliga beteckningar för talakter som exempelvis “hävda”, “förklara” och “föreslå” också uppstår först under medeltiden. Sådana markörer behövs inte i en muntlig tradition där talakten uttrycks direkt med satsmelodi och andra medel.

När skriften utvecklades för ungefär 5.000 år sedan användes den framför allt för bokhållning vid affärer och i juridiska sammanhang.⁹ Det dröjer innan skriften utnyttjas för att nedteckna muntliga berättelser och då används skriften mest som *stöd* för det muntliga berättandet. Ong (1990, s. 37) noterar: “Det innebar att man inte längre lagrade kunskap med hjälp av minnestekniska formler utan med hjälp av skriven text. Detta öppnade sinnet för ett mer originellt, mer abstrakt tänkande.”

Redan Platon uppvisar en kluven inställning till skriftspråket. Å ena sidan är det genom att skriva ned sina dialoger som hans filosofiska lära är den första som till fullo kan bevaras till eftervärlden. Å andra sidan anser han att skriften *utarmar* minnet. I dialogen *Faidros* låter han Sokrates säga: “Den som således tror, att han kan lämna efter sig en lära i skrift, och den som tar emot den ur en bok såsom vore det ett tydligt och säkert ord, han är mycket enfaldig [...], han inbillar sig, att det skrivna ordet har annan uppgift än att utgöra en påminnelse om något för den, som redan känner det.”

I samma dialog berättar Sokrates om guden Teut som bland annat uppfann bokstäverna. Han ville ge dem i gåva till den egyptiske kungen Tamus. Men kungen

avböjde. Han befarade att de skulle ”skapa glömska i lärjungars själar [...] ty i förtröstan på skriften skall de hämta minne utifrån, från de främmande tecknen och ej från sitt eget inre”. Tamus fortsätter: “Din uppfinning hjälper dem inte att få ett gott minne, utan ersätter deras eget dåliga minne. [...] De kommer att få höra mycket men inte lära sig något; de kommer att inbilla sig att de vet mycket men ändå vara okunniga i allmänhet; de kommer att bli odrägliga att umgås med, sedan de blivit självklaka i stället för kloka.”

Som Platon är väl medveten om gör skriftspråket att *minnesförmågan* får en ny roll. Vårt begränsade arbetsminne gör att människorna i en renodlat muntlig kultur får använda speciella trick för att minnas. I sådana kulturer uppstår särskilda minnesexperter: barder, sagoberättare, lagkloka, schamaner osv. I samhällen som har externa minnen behövs inte dessa personer längre. Vi använder oss i stället av uppslagsböcker eller CD-ROM-skivor. Vårt arbetsminne kan behandla det yttre mediet en bit i taget. Clark (1997, s. 180) formulerar det elegant: “Våra hjärnor gör världen så smart att vi lugnt kan vara dumma”.

Det är först med den tryckta boken som skriften utvecklar sina egna berättarformer med romanen som det främsta exemplet. Följande citat från Ong ger några exempel på hur skriftliga narrativer uppstod: “Boktryckandet bidrar till att skapa tätare slutna verbala konstformer, i synnerhet inom berättarkonsten. Fram till boktryckarkonstens tid var det enda linjärt utarbetade längre berättelseförloppet det som fanns i dramat, som ända från antiken kontrollerades av skrivkonsten. Euripides’ tragedier var texter som skapats i skrift och sedan ordagrant lärts in utantill för att presenteras muntligt. Med boktryckarkonsten utsträcks den fasta planläggningen av handlingen till att gälla även de längre berättelserna – romanen fr. o. m. Jane Austens tid – och den når sin höjdpunkt i detektivberättelsen.”¹⁰ (Ong 1990, ss. 153–154, se också ss. 170–71) “I en talspråklig kultur har man i själva verket ingen erfarenhet av epikens och romanens längre linjära intrig. Man kan inte organisera kortare berättelser så att de på ett noggrant uttänkt, obevekligt sätt stegras mot en klimax, något som litteraturläsare under de senaste 200 åren har lärt att förvänta sig – och under de senaste decennierna medvetet börjat nedvärdera.” (Ong 1990, s. 164, se också s. 166).

Tidningarna utvecklar en delvis annan språkform. Texten är inte helt linjär eftersom man går in i den via olika rubriker. Inom varje artikel finns sedan en

⁹Se Ong (1990), ss. 102-103.

¹⁰“Varför har ingen skrivit en ordentlig detektivberättelse före 1841?” (Ong 1990, s. 166).

hierarki av text: rubrik, ingress, brödtext. När *telegraf* utvecklades gick det mycket snabbt för en nyhet att nå publiken vilket gör hela världen mer närvarande. Det är intressant att notera att telegrafens budskapsform i sin tur påverkar tidningsspråket till att bli kortare och ettrigare.

I samband med boktryckarkonsten får vi också ett uppsving för användningen av kartor, diagram, scheman och liknande visuella representationer.¹¹ Dessa representationer påverkar vårt sätt att se på världen: "Cooks resor skall därför inte bara ses som att han satte världen på papper, utan att han utforskade världen från kartans synpunkt." (Olson 1994, s. 212). "Pappersvärlden var därför inte bara ett medel för att samla och lagra det som alla visste. Det handlade snarare om att uppfinna de begreppsliga redskapen för att kunna samordna brottstyckena av geografisk, biologisk och mekanisk och annan kunskap som hade inskaffats från många källor till en passande och gemensam referensram." (Olson 1994, s. 232). "Vår moderna uppfattning av världen och vår moderna uppfattning av oss själva är, så att säga, biprodukter av att uppfinna en värld på papper." (Olson 1994, s. 282)

6. *Fotografiet*, som utvecklades under 1800-talets första hälft, är det första mediet där människans tänkande inte är direkt involverat i skapandet av representationen, dvs bilden, utan detta sker på ett *mekaniskt* sätt. Som en följd av detta har fotografier ansetts vara *sanna* representationer av verkligheten – kameran ljuger aldrig. Den bildskapande människan, å andra sidan, *tolkar* alltid sitt material och det krävs stor skicklighet för att göra bilder "verklighetstroga". Liksom tidigare bilder har fotografier kommit att användas som minnesstöd för berättande – tänk bara på alla kringresande föreläsare med sina diabildspel.¹² Fotografiet gav till en början knappast upphov till någon egen berättarform, men kom senare att användas som en konstform i form av fotomontage.

7. Även det *inspelade ljudet*, först hört på Edisons fonografrullar 1877, skapas genom en mekanisk process och är därmed också en direkt representation av verkligheten. Det är först med hjälp av detta medium som det muntliga berättandet kan *bevaras* direkt. Tidigare har man varit tvungen att överföra berättelserna till skriven form och då försvinner många aspekter: dialekt, röstkvalitet, tonfall, betoning och den talade rytmen. Dessutom är den språkliga grammatiska formen betydligt striktare än den talade. Men det visuella momentet av en talad berättelse

försvinner i en inspelning eftersom den inte bevarar berättarnas mimik eller gester.

Radion har många egenskaper gemensamma med det inspelade ljudet och utnyttjar inspelningar i hög grad. Men radion införde också direktsändning vilket ger en ökad *närvarokänsla* för publiken (det är en väsentlig skillnad i upplevelsen att höra ett direktreferat av en fotbollsmatch och att höra referatet i efterhand). Möjligheten till direktsändning kom att dramatiskt påverka journalistiken, dels genom muntligheten och dels genom närvaron. De skrivna tidningarna har ju inte dessa möjligheter.

När det gäller berättarformen ger det inspelade ljudet den muntliga traditionen en viss renässans i seklets början. Effekten kunde ha blivit ännu mer genomgripande om muntligt framförande hade givits en större tyngd i skolans undervisning. Radioteatern uppstår som en ny konstform som naturligtvis saknar det visuella momentet, men som ger stora publikgrupper tillfälle att till en låg kostnad uppleva dramatiska förlopp. En annan skillnad jämfört med vanlig teater är att publikens reaktioner inte kan påverka skådespelarna.

8. *Filmen* fyllde nyligen 100 år (en föregångare var Edisons kinetoscope). Liksom fotot skapas den genom en mekanisk process. Omtagningar, scenografi och klippning ger dock filmaren stor frihet att skapa ett eget bildspråk. På samma sätt som teater presenterar filmen en berättelse dynamiskt och visuellt. Småningom kom även ljudfilmen som lade till ytterligare en dimension. Journalfilmerna gav publiken ännu större närvarokänsla än vad en tidning eller en ljudinspelning kunde erbjuda. Det dröjer dock till televisionens genombrott innan vi får direktsändningar av rörliga bilder.

Det tog tid innan filmen fann sin egen konstnärliga berättarform. De första bilarna var motoriserade hästdroskor – tidig film var inspelad teater. Filmtekniken erbjuder många möjligheter som inte går att skapa på en teater, men det dröjde innan dessa utnyttjades fullt i det konstnärliga skapandet (svensk film var föregångare i flera avseenden). Genom klippning kan man skapa *trickfilm* vilket ger nya metoder att berätta överkliga förlopp;¹³ man kan göra snabba scenbyten och hopp i tiden; och kameran ger genom närbilder, zoomningar och vinkelbyten mycket större visuell dynamik än vad som ges av en teater. Detta skapar en annan sorts närvaro för publiken än vad teatern erbjuder: Teaterstycket äger rum med närvarande skådespelare, medan filmens närbilder och

¹¹Se Olson (1994), kap. 10.

¹²Se Olson (1994), kap. 10.

¹³Ett tidigt exempel är den svenska kortfilmen *Häxan*.

vinkelval i stället skapar en större intimitet med skådespelarna.

Filmens narrativa struktur får återverkningar på litteraturen. Flera författare, exempelvis William Burroughs, börjar arbeta med en cut-up-teknik inom texterna. Här ser vi alltså ytterligare ett exempel på att ett nytt mediums narrativa form påverkar en redan etablerad.

En berättarform som tycks vara sent utvecklad är filmad dans. På samma sätt som filmen kom att förändra teaterns berättarform, kan den förändra dansens. En originell kombination av medier är *Laterna Magica* i Prag där svart teater, film, dans, inspelad musik och ljuseffekter används för att skapa en mångfasetterad berättelse. Detta är multimedia utan datorer.

9. *Tecknade serier* uppstod i den form vi känner den nu först på 1890-talet.¹⁴ Det är egentligen förvånande att de inte kommit tidigare – trycktekniken har funnits länge. Det karakteristiska för serien är att den kombinerar text med bilder som representerar ett dynamiskt förlopp. Med tekniskt enkla och billiga medel kan man förmedla många aspekter av ett händelseförlopp.

Som berättelseform har serierna använts huvudsakligen som underhållning, men under senare årtionden har mediet utvecklats till en rikhaltig konstform. För barn och ungdomar har tecknade serier i stor omfattning kommit att ersätta traditionella böcker. Ett försök att bibringa ungdomar det traditionella kulturarvet med hjälp av serier var de "Illustrerade Klassiker" som gavs ut under 1950-talet.

En utvidgning av denna narrativa form är *tecknade filmer*. Sådana filmer har huvudsakligen använts som underhållning för barn och de har varit ganska marginella som "seriös" konstform. (Det finns en del originella ansatser som t. ex. Viking Eggelings *Diagonalsymfonin* som tecknades direkt på filmremsan. Ett något bisart exempel är Disneys *Fantasia* som bäst kan beskrivas som illustrerad klassisk musik – *Svansjön* dansas av flodhästar.) Den konstnärliga inriktningen kan nu komma att snabbt utvecklas i och med att vi får nya tekniker för datoranimation.

10. *Televisionens* uppkomst förser oss med en massproduktion av rörliga bilder. Bilderna flyttar in i vardagsrummet. Som berättarform påminner televisionen om filmen, även om tempot i bildväxlingarna skruvas upp och man använder fler närbilder. TV-produktioner erbjuder i allmänhet en mer tolk-

ningsmässigt lättillgänglig produkt än långfilm (i många program markeras det exempelvis *när* man skall skratta). Fast direktsändning ökar naturligtvis närvarokänslan ytterligare. Satellitsändningar gör att vi kan vara "närvarande" var som helst på jorden. Televisionen leder till att en journalistik som kombinerar ord med bilder utvecklas. Trenden har gått från att bilderna belyser orden till att orden förklarar bilderna.

11. En form för att skapa berättelser som varit underskattad men som förmodligen får stor betydelse för framtida narrativa former är de *rollspel* som blev populära under slutet av 1970-talet. De sammanfattas ofta under kategorin "Dungeons and dragons". I dessa spel skapar deltagarna själva sina rollkaraktärer som sedan sätts in i en ramberättelse där såväl spelarnas val som spelledaren och slumpen avgör hur berättelsen/spelet utvecklas.

En variant är de *rollspelsböcker* där läsaren följer en äventyrstext tills man kommer till en punkt där man väljer en handling som bestämmer fortsättningen. Beroende på valet hoppar man till olika ställen i boken. Boken läses alltså inte linjärt utan snarare labyrinthiskt. Målet med läsandet är att göra sådana val att hjälten/läsaren lyckas lösa ett antal uppgifter som leder till det lyckliga slutet på äventyret (hjälten dör vanligen om man gör fel). Denna narrativa form, som presenteras i vanligt bokformat, ger alltså läsaren en viss möjlighet att interagera med berättelsen.

Datorspel fick en explosionsartad spridning när persondatorerna kom. De bygger till en del på rollspelens struktur och är på grund av den elektroniska styrningen mer direkt *interaktiva* än rollspelen. Inom dessa spel kan man se en snabb utveckling av berättarformen. Den första generationen var helt textbaserad.¹⁵ Programmet presenterar en snutt av berättelsen och publiken får, på samma sätt som i ett rollspel, välja en handling vilken skrivs in som text. Valet styrde sedan fortsättningen. Nästa generation spel lade till grafik som gav en visuell dimension åt berättelsen.¹⁶ Spelen styrs inte längre enbart med tangentbordet utan framför allt med joystick eller med datormus. Det är värt att notera att detta innebär att användarna i viss mån interagerar motoriskt med den "berättelse" som uppstår i spelet.

Men den konstnärliga kvaliteten av dessa spel var ganska begränsad. De gav upphov till "platta" berättelser enligt Ongs (1990, s. 173) karakteristik. Det finns dock en del datorspel med högre kvalitet. Ett exempel är MYST som på ett ganska sofistikerat sätt

¹⁴T. ex. "The Yellow Kid" och "Knoll och Tott".

¹⁵Ett typexempel är spelet Zork.

¹⁶Ett spel som King's Quest är ett typiskt exempel.

kombinerar grafik med en ramberättelse på nivå med en god äventyrsbok. Publiken återskapar själv berättelsen genom sina handlingar i spelet. Historien har en "rund" karaktär enligt Ongs kriterier.

HUR BERÄTTAR MAN MED MULTIMEDIA?

Datorerna ger oss kraftiga verktyg för att utveckla olika former av berättarmedier. De har redan påverkat vårt förhållande till skrivandet. På grund av att man med ett par knapptryckningar eller musklick kan klippa, kopiera, och klistra in textsnittar har vi blivit mycket mer effektiva i vårt skrivande. Man behöver inte mödosamt renskriva ett utkast till ett manus, utan slutversionen växer nästan kontinuerligt fram. Effektiviteten har dock vissa negativa följder: vi producerar längre och mer urvattnade texter än förr.

De första "ordbehandlingsprogrammen" var datoriserade skrivmaskiner. Utvecklingen av dessa program har sedan gått i riktning mot redaktions-, layout- och tryckeriverksamhet i den form som kallas "desktop publishing". Programmen erbjuder därför mycket bredare produktionsmöjligheter än en penna eller en skrivmaskin. Medaljens baksida är att det blir frestande att lägga mer kraft på layout och effekter än på texten själv.

De första datorproducerade berättelserna är enbart motoriserade böcker. Brody (1996, s. 17) skriver: "Som vi implementerar dem idag är dynamiska media på datorn inte mer begreppsligt utvecklade än vad filmen var 1903. Då hade filmen rört sig bort från det statiska inspelandet av teaterpjäser mot det första stadiet av verkligt filmiskt berättande. [...] Därför ser vi elektroniska böcker, digital film, samplat ljud, men ingen fullt utvecklat nytt kommunikationsparadigm".¹⁷ Vad kommer att hända med berättelsernas form när multimedias potential utnyttjas i högre grad?

Jag skall försöka identifiera några trender som jag sätter samman under sex huvudrubriker. Det finns ett terminologiskt problem: Vad skall man kalla "användaren" av en multimedieberättelse – lyssnare, läsare, eller publik? Jag väljer att använda ordet

¹⁷Han gör också en tankeväckande jämförelse när det gäller tekniken: "På tjugotalet var skvispelare kopplade med böjliga axlar till filmprojektorer för att garantera synkron projektion av ljud och bild, en teknologi som inte överlevde. När jag ser på min vanliga multimediautrustning får jag liknande känslor; det finns fortfarande en direkt relation mellan multimedias komplexitet och mängden av kablar som behövs för att koppla ihop delarna", (Brody 1996, s. 19)

"publik" även om det ofta bara rör sig om en enskild person.

1. Kombinationer av media

I multimedia kan man klippa ihop olika narrativa former. Tekniken ger därför tillgång till alla komponenter som filmproduktion och skrivande har och erbjuder dessutom möjligheter till *interaktivitet*. Det finns således en stor potential för konstnärlig utveckling och det är riskabelt att sia om vilka berättarformer detta kan ge upphov till.¹⁸ Som ett exempel kan jag nämna en flexibilitet som varken finns i det skrivandet eller i den traditionella filmen, nämligen att ha *flera* informationsfönster aktiva samtidigt. Varje fönster kan innehålla sin egen narrativa form – ett fönster kan visa text, ett annat teckningar och ett tredje en film. Inom filmen har detta först nyligen börjat utnyttjas som en del av berättandet (t. ex. i Peter Greenaways filmer). Multimedias narrativa form har därmed börjat få återverkningar på filmkonsten. Ett annat exempel är att man i multimedia har en viss kontroll över förloppet – man får tillfälle att stanna upp och reflektera innan man går vidare (samma sak gäller i begränsad omfattning för videofilmer). Publiken kan välja sitt eget tempo. På bio rullar filmen obönhörligen på.

Multimedia gör det möjligt att ge komplexa presentationer av ett fenomen, vilket gör att publiken i viss mån kan välja vilken medium man vill använda. I t. ex. ett multimedialt fågellexikon kan de olika arterna, förutom en text och en bild som i traditionella böcker, presenteras med en filmsekvens som visar fågeln i flykt och en ljudsnutt med fågelns läte.

Möjligheten att välja medium gör att multimedia kan göra berättelser tillgängliga för en *större publik*. För exempelvis personer med olika former av handikapp kan ett medium delvis komma att ersätta ett annat. Multimedia kan således hjälpa dessa människor att ta del av olika kulturyttringar som nu är otillgängliga för dem.

¹⁸Blase (1997, ss. 189-190) noterar om konferensrapporter producerade som multimedia: "Man kan vara betydligt friare om man producerar eller erbjuder material för en CD-ROM utifrån ett film- eller interaktivt manuskript och endast för detta ändamål. Den journalistiska metoden förvandlas till en litterär metod. En aldrig tidigare skådad mångfald material erbjuds i ett virtuellt rum, som användaren ser ut att ha fri kontroll över. På samma sätt som känslor och upplevelser återspeglades i litteraturen på 20-talet och i filmen på 60-talet kommer dessa inom kort att brännas in i huvudet på den som använder den nya mediatformen CD-ROM. Vid sidan av alla sina andra egenskaper är CD-ROM kommunikationssamhällets ideala roman".

2. Förgrenade historier

De tidiga elektroniska dokumentformerna var baserade på dem som länge funnits på papper. Men ganska snart uppstod en ny form som kommit att kallas *hypertext*. Ett textstycke innehåller ett antal valmöjligheter som anger olika alternativa fortsättningar eller fördjupningar av berättelsen. I viss mån är detta en parallell till rollspelen: som en del av spelet väljer publiken mellan olika fortsättningar av berättelsen, ofta genom att ange en handling som ens alter ego (hjälten) skall utföra. Detta ger upphov till alternativa vägar i storn.

En annan aspekt av hypertext är att publiken kan ges tillfälle att ställa frågor och på detta sätt tränga in på djupet i berättelsen. En konsekvens för berättandet är att i huvudspåret av en berättelse behöver inte allt berättas utan det kan på begäran hämtas in vid fördjupningspunkter i (den multimodala) storn. Dessa möjligheter gör att publiken kan interagera med berättelsen på ett varierande sätt.

I den klassiska retoriken planerade man sitt tal genom att placera det som skulle sägas vid bestämda *loci*. I hypertexter får sådana loci en konkret betydelse då det finns bestämda platser i det förgrenade materialet där en viss information återfinns. En nackdel med hypertext måste dock påpekas. I traditionell linjär skrift kan man *förutsätta* att läsaren vet det som stått tidigare i texten och man kan referera till detta på olika sätt (t. ex. med pronomen); i en hypertext däremot kan läsaren komma till ett ställe i texten från många olika vägar och all relevant information måste således finnas tillgänglig där.

3. Muntlighetens återkomst

Det verkar som om mycket av talekonsten kan få en förnyad betydelse vid uppbyggnaden av berättelser i multimedia. Ong hävdar att den elektroniska teknologin har "genom telefonen, radion, televisionen och olika slags ljudband, fört oss in i 'den sekundära talspråkighetens tid'. [...] Men här rör det sig i grunden om en mer överlagd och självmedveten talspråkighet, som hela tiden är baserad på bruket av skrift och tryck, vilket utgör förutsättningen för att kunna tillverka, sköta och använda den elektroniska utrustningen. Liksom den primära talspråkigheten har den sekundära skapat en stark gruppkänsla, eftersom lyssnandet till talade ord gör lyssnarna till en sammanhållen grupp, till ett sannskyldigt auditorium, medan läsningen av såväl handskrivna som tryckta texter vänder de enskilda individerna in mot sig själva." (Ong 1990, s. 157) "Radio och television har fört fram viktiga personer inom politiken i deras

egenskap av offentliga talare till en mycket större publik än vad som någonsin varit möjligt innan elektroniken utvecklades. I en viss mening har talspråkigheten således återfunnit sig själv. Men det handlar inte om den gamla talspråkigheten." (Ong 1990, s. 158)

En faktor som förstärker genomslagskraften av multimedia (och virtual reality) är att vi kommer att kommunicera allt mer med datorerna med hjälp av *talat språk*. De finns redan flera system för persondatorer som kan tolka och utföra ett antal muntliga kommandon. Man kan till exempel säga: "Öppna brevlådan med e-post", "läs det första brevet" och datorn läser upp brevet med en robotröst samtidigt som man kan se det på skärmen. Det finns också program där man kan diktera ett brev direkt till datorn.

Men den talade interaktionen med datorer är fortfarande av en ganska primitiv kommandoform. Det är lång väg kvar till den mänskliga *dialogen*: en riktig dialog förutsätter att den tilltalade kan komma med kommentarer, invändningar och motfrågor. Inom datorvärlden saknas dessa förmågor, även om det finns vissa äventyrsspel som uppvisar enkla former. Det som framför allt saknas för att datorerna skall kunna samtala med oss är att de inte har någon *föreställning* om hur vi tänker och vad vi vill. De s. k. användarmodeller som finns är alldeles för primitiva för att ge fungerande dialoger.

4. Parallella perspektiv

En annan utvidgning av det traditionella berättandet är att multimedia erbjuder att berättelsen presenteras ur olika perspektiv. Inom litteraturen har detta prövats på olika sätt, till exempel av Lawrence Durrell i *Alexandriakvartetten* där samma historia berättas ur olika synvinklar i de fyra volymerna. Men den skrivna formen erbjuder inte publiken någon interaktion. Med nya medier blir det däremot möjligt att välja olika perspektiv på berättelsen.¹⁹ När en sådan teknik väl utvecklats kommer den att kunna ge mycket större "djup" åt en berättelse.

5. Publiken skapar själv berättelsen

Datorspelen pekar mot en ny berättarform där publiken interagerar med berättelsen och därmed blir *delaktig* i den på ett väsentligt sätt. Det finns redan deckare utformade i multimedia där publiken själv får arbeta med mysteriet. Genom att aktivt samla ledtrådar som presenteras i text-, ljud-, bild- eller

¹⁹Ett ganska primitivt försök var TV-serien "Nudlar och nollåttor" där man kunde växla mellan två kanaler som gav olika synvinklar.

filmformat får man själv försöka lösa mordmysteriet. (Det finns en skröna om att Agatha Christie försökte skriva en detektivhistoria där läsaren själv var mördaren. I en multimedial interaktiv miljö blir detta kanske möjligt till slut.) Inom en snar framtid kan man säkert förvänta sig att andra "litterära" former utnyttjar multimedias möjligheter.

Genom olika former av interaktivitet kan publiken själva gå in en "historia" flera gånger och genom att välja olika handlingar vid de olika tillfällena kan man få en mycket djupare förståelse av ett mänskligt dilemma eller en historisk situation än vad man kan få genom att läsa en vanlig bok. Man kan själv spela hjälte i ett antal dramer. Om slutet inte blir tillfredsställande, kan man få en ny chans att göra om sitt fiktiva liv.

6. Förhöjd närvaro

Teknikerna för *virtual reality* (VR) utvecklas i snabb takt. Den virtuella verkligheten presenteras inte bara i ljud och bild, utan även *taktil* interaktion förekommer – man kan *ta* på fantasivärlden. Intressenterna är inte bara spelindustrin och försvaret, utan dessa tekniker kommer att användas i alla sammanhang där simuleringar kan bidra till att öka effektiviteten vid inläring. Flygplanssimulatorer har fungerat sedan länge och numera genomförs exempelvis kirurgernas utbildning delvis med hjälp av simulerade operationer.

VR kommer att ge berättandet flera nya tekniker att arbeta med. Publiken kan placeras mitt i berättelsen och använda flera av sina sinnen. De kan kommunicera med datorerna med *talat språk*. Tillsammans kommer detta att ge dem en stark upplevelse av närvaro i berättelsen. Med inspiration från rollspelen kan man till exempel tänka sig en virtuell slottsmiljö där det pågår ett antal intriger och där publiken själva kan interagera med de virtuella personerna på olika sätt och på så sätt själva delta i berättelsen.

Den berättelseform som uppstår karakteriseras av att publiken utnyttjar motorisk styrning och de får rik feedback från systemet till flera sinnen. I viss mån innebär denna trend också en starkare koppling till en muntlig kultur. Ong (1990, s. 82) framhåller "att talspråkligt minne på ett signifikant sätt skiljer sig från textuellt minne genom att det förra rymmer ett avsevärt somatiskt inslag."²⁰

Genom VR och talstyrning kommer publiken att få en oerhört mycket större påtaglighet och närvaro. Med en

²⁰När man utifrån betraktar de märkliga rörelser som en person med en VR-hjälm utför, verkar det som vi är tillbaka i mimandet och dansen som berättandeform.

term lånad från kognitionsforskningen kan man säga att VR kommer att ge oss *situerade* berättelser.²¹ Det är dock svårt att förutspå hur den form av upplevelser som kan skapas på detta sätt med de nya teknikerna kommer att jämföras med en läsupplevelse av en traditionell bok. Velthoven (1996, s. 14) skriver: "Det kommer att ta lång tid innan hyperkultur blir vuxen. Att läsa och skriva kontext är så nytt att bara ett fåtal behärskar det. Det är inte bara en fråga om att nya konventioner skall uppstå och att man skall förstå sin omgivning. Enlig min åsikt är det en alltför enkel uppfattning. Att utveckla hypertextens estetik kommer att ta generationer och kommer att följas av omfattande förändringar av medvetandet, jämförbart med litteraturens långa utveckling vilken ägde rum i ständigt utbyte med mycket vidare sociala förändringar".

Allmänna kommentarer:

Mycket av skriftspråkets stil utvecklades på grund av att författaren och läsaren ofta befinner sig i olika situationer – den gemensamma kontexten är frånvarande. Skriftspråket är inte en transkription av talat språk utan det följer annolunda regler.²² Multimedia och i synnerhet VR erbjuder information för flera sinnen och *skapar* därmed kontext som blir gemensam för producenten och publiken. Den gemensamma kontexten gör att talade eller skrivna budskap kommer att bli kortare – det självklara behöver inte sägas.²³ Språket som används i multimedia kommer därmed att innehålla färre och mångtydigare ord. På detta sätt leder multimedia och VR oss delvis åter till den muntliga kulturen (och även åter till handlandet).²⁴

I vår tid har den skriftliga kulturen kommit att betraktas som överlägsen den muntliga. Det kan därför verka som om vi förlorar något om språket återvänder till det muntliga. Detta är inte alls självklart – de nya teknikerna kan komma att ge upphov till konstformer som är väl så rika som exempelvis romankonsten. Ong (1990, s. 99) har en belysande liknelse: "Teknologier är artificiella, men – här är åter en paradox – det artificiella är naturligt för människan. En väl tillägnad teknologi nedvärderar inte det mänskliga livet; tvärtom, den upphöjer det. Den moderna orkestern är t. ex. resultatet av en avancerad teknologi. [...] Faktum är att genom att använda en mekanisk apparat kan en violinist eller organist

²¹Jämför Clarks (1997) bok *Being There*.

²²Se Olson (1994), s. 89.

²³Jämför Winter (1996).

²⁴"Det talade ordet innebär alltid en modifiering av en total situation som går utöver det verbala. Det uppträder aldrig ensamt och aldrig i en kontext av blott och bart ord." (Ong 1990, s. 118)

uttrycka någonting, som är utpräglat mänskligt och som inte kan uttryckas utan denna mekaniska anordning.”

Vi har vant oss vid att böcker har en viss fysisk utformning –papyrusrullarna byttes för länge sedan ut mot blädderbara sidor som hålls samman av en pärm. Vi föreställer oss också en dator, där multimedia-produkterna presenteras, som ett tangentbord, en bildskärm, och en mus eller möjligen en joystick. Boken kan man ha med sig i sängen, men det är inte många som tar dit ens sin bärbara dator.

Jag tror emellertid att vi kommer att få en större variabilitet i den fysiska utformningen av media inom en snar framtid. Talad input till en dator är av en annan karaktär än skriven. Inom en snar framtid kan vi i många sammanhang ersätta tangentbord och datormus med röststyrning. Det finns inget som säger att vi måste kommunicera med en dator via ett tangentbord och en bildskärm – det räcker långt med mikrofon och hörlurar. Det som behöver ses kan projiceras på insidan av ett par glasögon eller till och med direkt på näthinnan. Och i den mån vi fortfarande använder skärmar kommer vi att peka direkt på dem utan att gå omvägen via en mus.

Det är egentligen förvånande att det inte redan finns *lässkärmar*. Dessa skulle kunna vara platta skärmar som bara är avsedda för läsning i sängen eller på morgonbussen. Man lånar en diskett på biblioteket eller hämtar in en fil från nätet, öppnar den på skärmen, ställer in det typsnitt och den storlek som passar ögonen. På samma sätt kommer de klumpiga VR-system som nu finns att strömlinjeföras och massproduceras. Inte nog med att folk går omkring som debila och talar i sina mobiltelefoner, utan snart kommer vi att se individer som pratar med sina headsetdatorer med blicken fladdrande över den virtuella värld som spelas upp i glasögonen.

En begränsning med multimedia och VR är att det för närvarande är *kostsamt* att producera bra produkter. För att den konstnärliga utvecklingen skall sätta fart krävs att publiken har råd att betala för resultaten. Här kan man jämföra med bokens ställning före Gutenberg: När en bok måste mödosamt kopieras för hand var läsandet, och i ännu högre grad författandet, förbehållet en elit. Vi kan bara hoppas att vi får en gutenbergs revolution även inom multimedia och VR.

MEDIA I UNDERVISNING²⁵

En fundamental fråga är hur uppkomsten av olika media påverkar hur undervisning kan bedrivas. Förr skaffade man sig yrkeskunskap genom att vara *lärling*. Man lärde sig ett yrke genom att *härma* vad mästern gjorde – man hanterade verkligheten direkt. Den muntliga kommunikationen var bara ett *stöd* för den praktiska handlingen. Eleven fick sällan kunskapen indirekt genom läsning eller genom att se på bilder.

Vad vi i den moderna världen kallar *utbildning* består faktiskt mest i att lära sig handskas med de yttre minnessystemen. Vi lär oss att läsa, skriva och räkna, senare även att hantera lagboken, FASS-katalogen, reskontrat eller det datoriserade lagersystemet. Konsten att *söka* information har blivit viktigare än kunskapen i sig. Allt fler yrken, från bibliotekarier till datorsystemansvariga, ägnas åt att handha och vårda den kunskap som ligger utanför våra huvuden.

Formell utbildning utvecklades huvudsakligen för att hantera de externa minnessystemen.²⁶ Traditionell skolundervisning har byggt på baskunskaper i läsning, skrivning och räkning. Den amerikanske mediaforskaren Seymour Papert hävdar att dessa kunskaper inte längre kommer att vara nödvändiga när vi har de moderna tekniska hjälpmedlen.²⁷ Om man ger skolbarnen ”kunskapsmaskiner” som exempelvis låter dem ge sig in i olika virtuella världar, kan de få den kunskap de behöver utan att behöva *läsa* sig till den. De kan lära sig om livet på Afrikas savanner genom att göra en resa dit via ett multimedieprogram. De kan få en inlevelse i blodomloppets funktion genom ett interaktivt spel där man reser runt i artärer och vener i rollen som röd blodkropp. De kan lära känna Shakespeares ”En midsommarnattsdröm” genom att själva delta i ett virtuellt skådespel. Papert (1993) skriver: ”Att läsningen blir degraderad från den privilegierade ställning den har inom skolans undervisning är bara en av många konsekvenser av kunskapsmaskinerna. Ett barn som har vuxit upp med den frihet att utforska som sådana maskiner erbjuder kommer inte att lugnt sitta igenom den vanliga läroplan som i dag skopas ut i de flesta skolor. Barn blir redan alltmer otåliga av kontrasten mellan skolans långsamhet och det mer spännande tempo som de upplever i videospel och på TV.”

²⁵ Detta avsnitt bygger till stor del på material från min bok *Fängslade information*.

²⁶ Jämför Donald (1991), s. 324.

²⁷ Se t. ex. Papert (1994).

I detta perspektiv kan man fråga sig om boken kommer att överleva. Kommer framtidens barn ens behöva lära sig att läsa? Om Papert har rätt, kan det tyckas som om det räcker att kunna hantera kunskapsmaskinerna. Konsten att läsa blir kanske en parentes i människans kulturella utveckling? Jag tror emellertid att den skrivna texten kommer att finnas kvar, även om den allt oftare kommer att kompletteras med andra medier. Den främsta anledningen är att text i många sammanhang är en kompakt och *effektiv* kod. Vi läser snabbare än vi lyssnar – jämför exempelvis tiden det tar att läsa en nyhetsartikel i morgontidningen med att höra samma text uppläst i radio eller på TV.

En annan anledning är att läsning (lyssnande också för all del) tvingar oss att använda *fantasin* för att bygga upp en bild av det vi läser. Detta märks tydligt om man först läser en roman och sedan ser en film som bygger på boken. Filmen blir i allmänhet en besvikelse eftersom den inte stämmer med den föreställning man skapat sig. Men om man går den omvända vägen och ser filmen innan man läser boken, kommer minnet av bilderna att kraftigt styra läsningen. Filmen har redan försett läsaren med en tolkning. Fast ofta upptäcker man att boken innehåller många nyanser som inte låter sig fångas på film (och vice versa).

Numera finns mycket av den information vi behöver lagrat på yttre medier. Information kommer att läggas i lådor i ännu högre grad i framtiden. Denna säkra prognos ställer krav på att vi redan nu förändrar vårt förhållande till kunskap och utbildning. Det vore dumt att slå bakut och kräva att vi skall återgå till att ha allt vi behöver veta i våra egna minnen.²⁸

Den information som finns i lådor blir inte kunskap av sig själv. För att kunna ta den till mig måste jag kunna *tolka*, *värdera*, och *relatera* den till annan kunskap. Det hjälper inte att jag har Vergilius samlade skrifter på latin i bokhyllan om jag inte kan latin. Det hjälper inte att jag kan hämta fram alla van Eycks tavlor via Internet om jag inte kan förstå symboliken i bilderna. Faran med informationsamhället är att den tolkande förmågan kommer att *undervärderas*. Det är så lätt att tro att bara för att information finns tillgänglig i ett yttre medium så *har* vi motsvarande kunskap.

Den mänskliga hjärnan är inte en videobandspelare som passivt kopierar den information som matas in. Hjärnan är aktiv, söker mönster på olika nivåer, fil-

trerar bort det som är irrelevant, och den *skapar* på så sätt sin egen information. Vi kan inte ta till oss något utan att tolka det.

Förmågan att tolka är i hög grad beroende av vilka mönster vi är beredda att se och höra. Vi kan *lära* oss att se nya mönster och på detta sätt förfina vår tolkningsförmåga. Detta är inget man får gratis, utan det kräver stor möda, goda exempel och god handledning. Informationsamhället gör att det är lätt att få tag i fakta om allt mellan himmel och jord – om man vet var man skall leta – och vi behöver därför inte hålla alla detaljer i minnet. Men datorer och andra medier hjälper sällan till med att sätta in fakta i ett sammanhang, dvs. att göra information till *kunskap*. En ordbok i kinesiska innehåller stora mängder information, men hur många av oss kan *använda* den? Vad har man för glädje av att ha en lista på alla grundämnen, om man inte förstår hur det periodiska systemet fungerar? Varför skall man samla på en massa recept som man kan hämta in från Internet, om man inte behärskar den grundläggande kokkonsten?

Lika viktigt som att lära sig nya tolkningsmönster är att bli *medveten* om de mönster man redan tänker i. Det finns otaliga exempel på att tänkandet, både i vardagen och i vetenskapliga sammanhang, spärras in i en osynlig bur som består av mönster som aldrig ifrågasätts. Det är nästintill omöjligt att själv upptäcka dessa tankegaller, utan fångelset får öppnas utifrån. Man kan bättra på chanserna genom att diskutera med oliktankande (och med barn) och genom att lära känna andra traditioner och kulturer. På detta sätt lär man sig också nya tolkningsmönster. Det är inget som säger att man måste förkasta ett gammalt mönster när man väl blir medveten om det – det kan vara bra som det är – men det är först då man får en möjlighet att *välja*.

När det gäller den kunskap jag har i huvudet vet jag för det mesta var den kommer ifrån och har en uppfattning om hur *tillförlitlig* den är. Sådan kunskap om vår kunskaps begränsningar är en viktig del av det som kallas *omdöme*. Vi har också lärt oss att det för många externa källor finns andra som garanterar informationens giltighet – en artikel i en uppslagsbok har granskats av experter och en tidningsnotis bygger på journalistens förmåga till källkritik. Men för exempelvis Internet finns ingen sådan garanti. Det råder full anarki – där hittar man kvasivetenskapliga påståenden, rasistiska budskap, och störtfloder av reklam. Eftersom vi har varit bortskämda med att andra granskar den information som når oss via media, är vi inte vana vid att själva ständigt behöva ifrågasätta.

Skolans roll att förmedla *fakta* är föråldrad eftersom fakta finns att tillgå på yttre medier. Snarare bör utbildningen hålla fram olika *tankemönster* för eleverna

²⁸“När ordet en gång är teknologiserat finns det inget verkingsfullt sätt att kritisera vad teknologin gjort med ordet utan att själv ta hjälp av bästa tillgängliga tekniska hjälpmedel.” (Ong 1990, s. 96)

genom att erbjuda ett rikhaltigt urval av språk, skilda kulturyttringar och idéer. För att kunna skapa sammanhang i den information som sköljer över oss krävs tolkning och *fantasi*. Jag vill varna för att färdigpackade informationspaket, om än insvepta i moderiktig multimedia, snöper fantasin. Utbildning via TV eller datorprogram där eleven passivt matas med information är ungefär som att ge barn den sorts målarböcker där man bara behöver pensla vatten över en sida för att en perfekt bild skall träda fram. Datorer kan vara kraftfulla hjälpmedel i undervisningen, men då skall de vara verktyg som *stöder* elevernas naturliga nyfikenhet och kreativitet och inte en elektronisk tvångströja. Det är genom att själv prova sig fram som man bäst skapar sin kunskap och lär sig fatta beslut. *Erfarenhet* kan inte lagras i lådor eller köpas på konservburk.

S. Winter, 1996: "Det självklara behöver inte sägas", *Lund University Cognitive Studies* 46.

REFERENSER

- C. Blase, 1997: "Walter Benjamin och dagens CD-ROM: Om en ny mediaform", ss. 181–190 i *Från 60-tal till cyberspace*, Skriftserien Kairos, nummer 3, Raster Förlag, Stockholm.
- F. Brody, 1996: "Interaction design: State of the art and future developments", ss. 16–19 i W. Velthoven and J. Seijdel, red., *Multimedia Graphics: The Best of Global Hyperdesign*, Chronicle Books, San Francisco.
- A. Clark, 1997: *Being There: Putting Brain, Body and World Together Again*, MIT Press, Cambridge, MA.
- M. Donald, 1991: *The Origins of the Modern Mind*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- R. Dunbar, 1997: *Samvaro, skvaller och språket uppkomst*, Norstedts, Stockholm.
- P. Gärdenfors, 1996: *Fängslande information*, Natur och Kultur, Stockholm.
- P. Gärdenfors, 1997: "De kulturella konsekvenserna av att tala med sin dator", *Moderna Tider*, April 1997, ss. 40–42.
- M. MacLuhan, 1962: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto.
- D. R. Olson, 1994: *The World on Paper*, Cambridge University Press, Cambridge.
- W. J. Ong, 1990: *Muntlig och skriftlig kultur*, Anthropos, Göteborg.
- S. Papert, 1993: "Obsolete skill set: the 3 Rs", *Wired*, May/June 1993, ss. 50–52.
- S. Papert, 1994: *Hur gör giraffen när den sover? Skolan, datorn och kunskapsprocessen*, Daidalos, Göteborg.
- W. Velthoven, 1996: "The cultural challenge of interactive hypermedia: Is there a future for the book", ss. 12–15 i W. Velthoven and J. Seijdel, red., *Multimedia Graphics: The Best of Global Hyperdesign*, Chronicle Books, San Francisco.
- M. von Platen, 1985: "Goda minnen", *Kungliga Vitterhets-, Historie- och Antikvitetsakademins Årsbok*, Stockholm, ss. 92–105.

