
Digitaliserade meningsvävar

Musik, estetik, identitet och interaktivitet i nya medieformer

AV JOHAN FORNÄS

allt verkade först så magiskt nytt och spännande med datornäten. En massa förut okända engelska ord kom i svang, som bar på föreställningar om en hittills oanad resurs för kroppslös kommunikation och en framtid där allt plötsligt vore möjligt. Redan ett par år senare känns allt detta lite utnött, och kritiken mot denna jargong har vuxit. Gamla maktmönster och frihetsbegränsningar tycks kvarstå, och när man väl haft sitt modem ett tag är det t.o.m. svårt att i vardagens enformiga harvande ens riktigt minnas den där utopiska gnistan som först var så lockande. Jag vill bidra till denna avmystifiering genom att knyta tillbaka de nya maskinerna till den etablerade medievärlden och väva in cybermetaforiken i tidigare kulturteoretiska traditioner. Syftet är dock inte att platt reducera det nya till det gamla utan tvärtom att bevara den kreativa impulsen och göra datordiskurserna mer kunskapsproduktiva genom att låta dem inspirera till att uppmärksamma kommunikationsaspekter som tidigare underbelysts i medieforskningen, men som de nya digitala medienätverken riktat strålkastarna mot.

Själv har jag gått in i denna problematik från två skilda håll. Som de flesta akademiker har jag använt datorn först som skrivredskap

och räknemaskin, och sedan vartefter invigts i allt fler av dess potentialer som databas, kontaktlänk och leksak. Den andra ingången är mer originell, och började när jag i en japansk restaurangs källarbar för första gången upplevde karaoke, och fascinerades av hur en stelt klädd, snaggad svensk man lämnade in sin melodiönskan till bartendern, gick fram till scenen, tog mikrofonen och med yttersta allvar och med en vacker, mjuk röst sjöng en sorgsen japansk sång till en video där sångtextens för mig fullständigt obegripliga tecken successivt rullade fram på TV-skärmen, medan videobilderna samtidigt visade ett blodigt drama där en tävlingsförare lyckades vinna sitt lopp och sedan med blodet strömmande ut under hjälmen dog i sin gråtande hustrus famn. Den upplevelsen reste frågor om hur interaktiviteten i olika former av mediebruk alltid innebär ett medskapande av både mening, erfarenheter, subjektivitet, identiteter, relationer och symboliska uttryck. Karaoke är i sig ingen särskilt uppmärksammas digital kulturform, men den är ett tydligt exempel på processer som försiggår såväl i datorsammanhangen som i betydligt äldre och tekniskt enklare medietyper.

Nyare kommunikationsmedier (eller med en sämre men vida spridd term: infor-

mationsteknologi — "IT") är inte fullt så unikt annorlunda som man ofta på gott och ont antar. Med "på gott och ont" menar jag då två saker. Dels kan det ibland vara nyttigt att överdriva för att verkligen få syn på viktiga saker medan detta också kan fungera färgligt förblindande. Dels handlar det om ambivalenta reaktioner som pendlar mellan utopiska och dystopiska ytterligheter, men där både optimisterna och pessimisterna alltså uppförstorar det nys nyhet.¹

Cyberrymdens virtuella interaktivitet

Alla medier är exempelvis alltid i någon mån "interaktiva", i det att de inbjuder användare till aktivitet som innebär en interaktion dels mellan mediet och dess användare och dels mellan de olika människor som binds samman genom kommunikationsteknikens mediering. Man kan modifiera de medieuttryck man möter genom att utnyttja tekniska verktyg (såsom kanalväljare eller volymkontroller), och man måste själv aktivt delta i det (samtidigt rekonstruerande och innovativa) skapande av betydelsesammanhang, identiteter och intersubjektiva relationer som är kommunikationens och de kulturella praktikernas primära mål.

När man talar om "interaktiva medier" tänker man oftast på de nyare, oftast audiovisuella och digitala tekniker som förhöjer interaktiviteten genom att göra mottagarnas respons och aktiva medverkan i själva medietextens (i ordets vida mening) utformning till en explicit huvudsak och medvetet bygger in redskap för att underlätta denna. Varje bok eller musikstycke uppfattas lite olika av varje enskild läsare/lyssnare i varje specifik situation, men de flesta tänker ändå på dessa texter som i sig givna enheter, där receptionen uppfattas som en rekonstruktion av dessa verk snarare än som det medskapande den på många sätt egentligen är.

Men när det gäller karaoke, mer avancerade dataspel eller TV-program där tittarna bjuds att telefonledes gripa in i det utsända skeendet är användarna (publiken) även integrerade i produktionen av den slutliga realiseringen av den materiella texten som sådan. Hela cybermetaforiken betonar ju styrandet och pekar alltså ut interaktiviteten: användarnas ökade chanser att gripa in i och omforma eller rentav medskapa de medierade texter som hämtas hem utifrån.

Även sådan intensifierad interaktivitet är långtifrån ny: en gammaldags målarbok med fält att fylla i och ett vanligt sånghäfte är interaktiva i denna mer omedelbara mening: brukarens aktivitet behövs för att förverkliga dem inte bara som meningsvävar utan också som materiella verk. Dessutom ligger denna intensifierade interaktivitet egentligen inte hos medietekniken utan i människors sätt att använda den. "Interaktiva medier" handlar därför endast om medier som *i ovanligt hög grad och i en viss samhällelig kontext* inbjuder brukarna till medskapande av såväl texter (i vid mening) som inbördes relationer.

Alla medier erbjuder också imaginerade rum eller virtuella verkligheter att kliva in i, i det att de såsom symbolstrukturer pekar utanför sig själva och konstruerar imaginerade världar att temporärt leva genom. Tänk bara på hela den värld som vilken roman som helst låter läsarna konstruera och för en tid imaginärt leva i. Den diktade världen är väl varken mer eller mindre virtuell än det rum ett dataspel låter sina användare uppleva? Om man med virtualitetsbegreppet avser en högre grad av immaterialitet kan man fråga sig om inte också datorvärldens fantasivärldar har en fullt ut fysiskt påtaglig bas — att elektroner i chips inte går att tumma på gör dem ju egentligen inte mer virtuella än boksidor eller grammfonskivor; den reella världen består av mycket mer än det ögat kan se eller fingrarna känna.

Illustration ur Wired, december 1995.

Alla uttolkande användare av kulturella texter av skilda slag utvecklar dessutom tolkningsgemenskaper där de "samlas på avstånd" och delar vissa verk, medieutbud, smaker och förståelseformer. Det som i IT-sammanhang kallats virtuella gemenskaper finns på liknande sätt redan bland brevskrivare och tidningsläsare, bokälskare och popfans. Ny teknologi har bidragit med nya, intensivare, effektivare och snabbare möjligheter för detta, men däri finns också åtskilligt som anknyter till äldre traditioner. Och man kan därtill fråga sig om inte sådana spridda gemenskaper är lika reella som de som råkar befinna sig i samma rum, vilket i så fall åter ifrågasätter termen "virtuell".

Å andra sidan förblir människokroppars sinnen, uttryck och inbördes samspel i konkreta fysiska rum en fundamental bas även för den medierade kommunikationen. Med hjälp av teknologiska apparater kan vi nå längre bort, men kroppen förblir det första och sista steget i all kommunikation. Det påstås ibland att de digitala näten befriat dialogerna från kroppsbundenhetens bojar. Men utan kropp når man inte ens fram till datorns tangentbord, skärmen måste ses av levande ögon, och den virtuella värld som skapas i cyberrymden förblir bunden till kroppsliga metaforer om den alls ska bli begriplig och användbar för oss: även en cyborg ges lemmar och sinnesorgan. Det samma gäller också ljudvärlden: även syntetisk datormusik inkorporerar nästan alltid dels mänskliga stämmor som förblir igenkännbara som individuella röster, även om de kan vara kraftigt elektroniskt bearbetade och trots att denna bearbetning mycket väl skulle kunna förvandla dem till något helt annat, och dels instrumentala stämmor som likaledes förblir identifierbara som liknande välbekanta IRL-instrument, hur lätt det än vore att göra syntljuden helt annorlunda.² Så starkt förblir kommunikationens kroppsberoende, på alla plan.

Interaktivitet, cyberspace, virtuella verkligheter och gemenskaper är inte framprungna ur intet. På väsentliga punkter finns det en lång tradition av föregångare såväl till dessa kommunikationsfenomen som till de teorier med vilka de beskrivits. De är blandningar av nytt och nedärvt, som inbjuder till att dra lärdom av och utveckla äldre kulturteorier hellre än att kasta dem åt sidan. Alltför mycket av den trendiga IT-jargongen uppfinner hjulet på nytt i tron att det aldrig gjorts förut, och riskerar därigenom tvärtemot sina intentioner att falla tillbaka långt bakom nyare kulturteoretiska insikter, och återskapa gamla missvisande metaforer och självmotsägande oklarheter.³ Ett rikare utbyte med sentida kulturteorier (cultural studies, hermeneutik, semiotik och diskursteori) vore därför välkommet, till bägge sidors fördel. Inte minst för att motverka de naiva föreställningar som frodas om gränslös omedelbarhet och omedierad gemenskap i cyberspace, och som totalt tycks ha fallit offer för längtan att upphäva de nödvändiga symboliska förmedlingar som all kommunikation och allt språkbruk (på gott och ont) måste ta omvägen igenom, i form av tolkningskonventioner, genrekännedom och alla andra förkunskaper som t.o.m. det vardagligaste samtal förutsätter, och där enbart vanan vid mediet och hemmahörigheten i kulturen kan låta oss inbilla oss att det sker helt naturligt. Men IT har ändå också inspirerat till nya begrepp och modeller för kommunikation, vilka kastar ljus över hittills underutforskade aspekter av kultur och medierad kommunikation.

Kulturperspektiv på kommunikation

Kulturorienterade studier av datormedierad kommunikation har framtiden för sig. I det förflutna har deras potentialer i vart fall ännu bara antytts.⁴ De inbjuder till självkritisk

revision av såväl mycket av IT-forskningen (och -debatten) som många dominerande medieforskningsparadigm. Medierad kommunikation handlar inte bara om komplexa tekniker för överförande av färdigpaketerade meningsinnehåll från sändare till mottagare, utan minst lika mycket om sociala interaktioner där människor samlas runt meningsinbjudande texter för att utveckla förståelse men även upplevelser och gemenskaper. Kulturperspektivet implicerar en viss kritik av mekanistiska och teknokratiska uppfattningar av kommunikation som linjär informationsöverföring där förpackade budskap transporteras till sina destinationer. Medieanvändare är alltid mer kreativt aktiva än så i sin "reception" som snarast är ett rituellt och intersubjektivt skapande av såväl mening som identitet och gemenskaper. Karaokebaren är där ett föredömligt tydligt exempel: sångaren medskapar med sin rösts uttryck och sin kropps gester låtens betydelselager, får genom rollspelet ett nytt perspektiv på sin egen identitet och binder samman de närvarande i en gemensam upplevelse.

Det är dock intressant att se att även just de begrepp som ofta starkast förknippats med den föråldrade transmissionskedjemetatoriken i själva verket har andra meningspotentialer som kan återerövrats. "Kommunikation" (communicatio; jfr även nattvardens kommunion) är ett intersubjektivt delande som inte behöver göra deltagarna lika men som förenar dem i en tolkningsgemenskap. Ett "medium" betyder något som är i mitten och förmedlar eller medierar mellan (minst) två subjekt, poler eller världar. Det är därigenom visserligen en sorts budbärare från A till B, men lika mycket en ömsesidigt gemenskapande länk dem emellan. Ett "med-delande" är något man delar med andra och inte bara något som transporteras från sändare till mottagare. "Information" har att göra med att ge form åt

något i en aktiv process som inte borde reduceras till enkelriktad kunskapsöverföring. Mycket mer än kognitiva faktakunskaper överförs (däribland estetiska och expresiva uttryck), det som förmedlas och görs gemensamt är aldrig ett färdigpaketerat innehåll utan utvecklas i en oavslutad användnings- och tolkningsprocess, och överföringarna löper kors och tvärs mellan individer och grupper (snarare än från sändare till mottagare). Såväl menings- som identitetsskapande sker i generativa möten mellan texter och subjekt i kontexter, och det är dessa processer som kulturstudier sätter i fokus, med lika tonvikt på mötets alla tre led: subjekten med sina identiteter och inbördes relationer, texterna med sina symboliska uttrycksformer och mediegenerer, och kontexterna med sina institutionella och sociala ramverk. I varje mediebruk — i varje samspel mellan människor, symboliska nätverk och maskinkomplex i skilda sociala och kulturella sammanhang, alltså i varje konstellation av subjekt och texter i flerdimensionella kontexter — produceras såväl intersubjektivt delad mening som kollektiva och individuella identiteter.

Interaktiviteten kring digitala medier ifrågasätter eller rentav omöjliggör många av de invanda synsätt i medieforskningen som länge kritiserats av dess växande kulturorienterade strömningar. Att tänka i termer av masskommunikation har blivit allt mer obsolet. Visst förekommer massreproduktion i olika hög grad inom olika medieformer, men ska då internet klassificeras ihop med TV och fonogram som ett massmedium eller med brev och telefon som en kommunikationsform på icke-mass-sidan? Definitionssvårigheten uppenbarar likartade glidningar även inom de flesta äldre medieformer.

Liknande frågor kan även resas gentemot en alltför strikt uppdelning mellan medierad och "direkt" kommunikation, i en tid då

medieringar i vardagslivet uppträder i allt mer sofistikerade och integrerade former. Vad är exempelvis medierat i en karaokebar? Karaokevideon förstås, men hur ser man på den elektroniskt förstärkta och manipulerade sången, eller videobilden av sångaren på en annan skärm — och hur ska man då klassificera hela företeelsen? I en viss mening är all kommunikation medierad — dels av fysiska teckenbärare i form av artefakter eller åtminstone ljus- eller ljudvågor, dels av de sociokulturellt konventionsbaserade symbolsystem för språk, musik, bild och andra uttryck som är nödvändiga för att en enskild kommunikativ akt ska fungera. Men med medierad kommunikation avses förstås oftast sådant samspel som tar hjälp av konstruerad apparatur med både tekniska och organisatoriska sidor: medierad är den kommunikation som använder länksystem som är teknologiskt producerade inom ramen för formellt institutionaliserade verksamheter.

Dessutom problematiserar den alltmer uppenbara interaktiviteten skenbart självklara uppspaltningar mellan produktion och reception: de låter sig inte särskiljas skarpt vare sig som kommunikationsmoment, som institutionaliserade praktiktyper eller som forskningsområden. Allt detta har inte bara teoretiska utan även metodologiska konsekvenser. Vilka egenskaper får medieetnografi eller djupintervjuer i dessa nät? Hur avgränsar man t.ex. den text som ska analyseras? Problemen med studier av etermediernas flöden accentueras än mer när det gäller de digitala nätens korsande interaktionsströmmar.

Kulturstudier av nya medier behövs i två betydelser: som perspektiv och som område. För det första sätter kulturperspektivet meningsskapande och estetiska formaspekter i fokus. Ett växande intresse för kultur-aspekter av det moderna samhället har bl.a. betonat frågor om hur identiteter och rela-

tioner framställs i olika texter och genrer, och hur mening egentligen skapas inom olika tolkningsgemenskaper. Nya digitala medietekniker behöver också belysas ur dessa perspektiv, eftersom t.o.m. en rent praktisk nyttoanvändning av informations-teknologi förutsätter och aktiverar form- och meningsrelaterade aspekter såsom design och genrekonventioner, identitetspositioner och gemenskapsbildande. En diskursanalys av IT-metaforiken med sina nät, navigeringar, motorvägar etc. skulle exempelvis kunna upplysa om några intressanta maktrelaterade meningsraster som endast delvis är medvetna för användarna själva.

Sådana kulturstudier förutsätter tvärvetenskapliga samarbeten, där t.ex. varken etnologer eller medieforskare isolerar sig inom sina egna ämnesmurar utan går ut i samarbeten med såväl varandra som med sociologer och forskare från språkvetenskaper och estetiska ämnen.

Estetiska nätpraktiker

Kulturstudier är främst ett perspektiv men pekar även ut ett område. Digitala tekniker betjänar nyhetsförmedling, studier och arbete, men har minst lika mycket med lek, estetik och underhållning att göra. Sådana kulturella aktiviteter ses alltför ofta som ett litet specialområde för nöjen och skön konst i marginalen på livets viktigare frågor — ett utsmyckande bihang till de ”verkligt väsentliga” tekniska, ekonomiska, politiska och pedagogiska verksamheterna.

IT-kulturstudier riktar uppmärksamheten mot skenbart perifera populärkulturella kommunikationsfenomen. IT är inte bara ett arbetsinstrument i storföretag utan också ett ”massmedium” som sammanlänkar och bygger vidare på populärkulturens olika kretslopp. Att musik blivit en framträdande svensk exportgren, och tillsammans med

bilder, filmer och litterära texter inramar stora delar av vardagslivet och i hög grad bidrar till att forma själv- och världsbilder, antyder att detta är långt mer centralt än man ofta tror. Den digitala teknologi som används i filmer, etermedier, musik och på nätet är en ekonomisk, politisk och ideologisk faktor av stor betydelse, lika samhällsligt betydelsefull som datorerna inom arbetsliv och pedagogik. Hela IT-utvecklingen har från början styrts lika mycket av faktorer som hör hemma på kulturområdet (exempelvis av stilorienterade och lekfulla ungdomliga subkulturer, estetisk lust och intertextuella genreinflenser från konst, musik och litteratur) som av snävt tekniska, politiska eller ekonomiska imperativ. Populärkulturen är därtill en viktig seismograf för samhällstendenser som ännu bara anas på andra fält.

Tyvärr har de nya IT-forskarna hittills varit lika logo- eller verbocentriska som medieforskarna traditionellt varit. Särskilt försummas musikens roll. Själv undersöker jag bl.a. musikalisk interaktivitet i digitala medier som karaoke, cd-rom och internet. I dessa styr användaren inte bara sin reception (hastighet, plats, tolkning etc.) utan också själva ljuden (texterna), i dialog med det medierade materialet (råmaterialet till en text) men ofta också i dialog med andra användare/tolkare. Här öppnar sig goda möjligheter att studera hur identitetspositioner öppnas och används, hur sociala och intertextuella relationer skapas.⁵

I karaoke sjunger man till förinspelade, digitalt (på laserskivor) lagrade "musikvideor", där sången ersatts av en textremsa. (Enklare varianter finns även på vanlig video.) Föregångare fanns redan på 1920-talet i amerikanska "bouncing ball"-filmer, där salongen uppmuntrades sjunga texten genom att följa en boll som i takt med musikens komp studsade fram över orden. Men karaoke i den moderna formen är en japansk

upppfinning. Ordet "kara-oke" betyder just "tom orkester" eller snarare "orkester med ett tomrum" ("kara-te" betyder ju "tom hand", och "oke" är helt enkelt en förkortning av "orchestra"): musikens klangbild har en tom plats där sången ska fyllas i. Bland annat på vissa barer eller vid fester kan man då träda fram och sjunga en sång och vara med och skapa den audiovisuella helhet som de andra närvarande upplever. Genom ljudanläggningen kan man då själv också höra sin röst — och kanske även på andra videoskärmar kopplade till en kamera riktad mot den scen man står på se sina egna kroppsgester — som del av den hybrida meningsinbjudande väv som därvid uppstår. Därigenom kan man spegla och utpröva egen identitet, t.ex. genom att antingen välja låtar som befäster den man redan är eller sådana som tänjer på gränserna. När unga invandrar män sjunger "My way", oavsett om de då lutar sig mest mot Frank Sinatras eller Sid Vicious' versioner, eller när en vit svensk kvinna sjunger någon sång av Michael Jackson så sker tillfälliga identitetsskiften som kan leda till ny självkänedom, genom att i samspel med andra runtomkring överskrida gränser mellan generationer, kön, etniciteter och klasser och skapa oväntade hybrida konstellationer. Så erbjuder karaoke lockande möjligheter att studera i vid mening textförmedlat (alltså symboliskt eller kulturellt) skapande av identitet och mening i komplexa möten mellan människor och medier. Karaokens hål fyller man i med sin egen röst, kropp och subjektivitet, i samspel med de omgivande andra.

Vissa populärmusikaliska cd-rom inbjuder användaren att själv modifiera musiken genom att ändra arrangemang, melodik och klangfärg. På internet förekommer informationsutbyte om musik, nedlagringar av verk som producerats utanför nätet, men även nätspecifika uppföranden. Så har t.ex. svenska popmusiker experimenterat med

direktsända digitala konserter där musikerna samspelat från datorer på stora inbördes avstånd.

*

En studie av interaktivt skapande av mening och identitet i samband med dessa kommunikativa fenomen kan bygga bryggor mellan IT-diskurserna och avancerad kulturteori. Det behövs en serie nya dialoger, bl.a.:

- mellan "nya" och "gamla" kommunikationsmodeller,
- mellan traditionellt "nyttoorienterad" forskning om kommunikationsteknologiers användning och mer "underhållningsorienterade" kulturstudier,
- mellan analyser av olika symbolformer: tal, skrift, bild, musik och alla varianter och kombinationer därav.

Så kan kulturteoretiska verktyg berika förståelsen av digitala kommunikationsmedier samtidigt som IT-metaforiken kan hjälpa till att om-belysa och vidareutveckla kulturteorierna. I detta arbete kan inget universitetsämne klara sig på egen hand, utan kulturstudierna behöver kommunikation över gränserna. På skilda håll utvecklas nu noder för uppodling av konkurrerande nya paradig, som behöver konfrontera varandra i forskningsnät som bör vara lika dynamiskt öppna som i varje fall den ideologiska retoriken så gärna önskar att de nya digitala kommunikationsmedierna vore.

Noter

- ¹ Delar av denna text återfinns även i artikeln "Cybersounds://mening/identitet", i *Nordicom-Information*, 2:1997. Stort tack till deltagarna vid de seminarier vid tema Kommunikation i Linköping samt Etnologiska institutionen i Lund som givit mig goda idéer och nyttig kritik.
- ² IRL är IT-jargong för "in real life", alltså motsatsen till virtuell.
- ³ Jfr Johan Fornäs: *Cultural theory and late modernity*, London: Sage 1995.
- ⁴ Se t.ex. Brenda Laurel: *Computers as theatre*, Reading, M.A.: Addison—Wesley (1991/1993); George P. Landow: *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore, MD/London: Johns Hopkins University Press 1992; Gretchen Bender & Timothy Druckrey (eds.): *Culture on the brink: Ideologies of technology*, Seattle: Bay Press 1994; Allucquère Rosanne Stone: *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, Cambridge, MA/London, UK: MIT Press (1995); Steven G. Jones (ed.): *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks: Sage 1995; Sherry Turkle: *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*, London: Weidenfeld & Nicolson 1995/1996; Rob Shields (ed.): *Cultures of Internet: Virtual spaces, real histories, living bodies*, London: Sage 1996; Lance Strate, Ronald Jacobson & Stephanie B. Gibson (eds.): *Communication and cyberspace: Social interaction in an electronic environment*, Cresskill, N.J.: Hampton Press 1996.
- ⁵ Se vidare Johan Fornäs: "Meningsskapandets korsvägar. 'My Way' i karaokeversion", i *Filmhäftet*, 88 (1994); "Filling voids along the byway: Identification and interpretation in the (Swedish) use of karaoke (and other interactive music media)", i Tôru Mitsui & Shûhei Hosokawa (eds.): *Karaoke around the world: Singing culture in the era of digital technology*, London: Routledge 1997.