

Antecknat



Några lästips

One of the ironies of our culture's fascination with virtual technologies is its fondness for consuming books and articles that proclaim the death of print culture — or its disappearance into the matrix (Markley, 1996:1).

Det finns en uppsjö av litteratur som berör fenomenet kring IT. Alltifrån tekniska excesser via halsbrytande fiktioner och visioner till mer kritiska perspektiv. Jag ska försöka mig på att göra en liten exposé över den stora floran av litteratur, och ta upp ett antal böcker som jag tycker känns intressanta. Det kommer endast bli ett axplock som dock kan fungera som en inkörsport för de som är intresserade av kulturella perspektiv på IT.¹

Cyberpunk och kulturkritik

Jag ska börja med att nämna något om den science-fiction som i hög grad blivit en metaforisk och visionär klangbotten för mycket av IT-diskursen. Termen cyberpunk fungerar som en gemensam nämnare för dels den prosa författare som William Gibson och Bruce Sterling producerar och även som namn på (ungdoms-)kul-

turella rörelser bland s.k. Hackers och teknikfreaks. Av de författare som verkar inom cyberpunkgenren har nog William Gibson fått störst genomslag, då främst med boken *Neuromancer* (1984), i vilken han börjar använda termen cyberspace. Det är inte helt fel att försöka bilda sig en uppfattning om hur denna science fictionprosa ser ut, eftersom det allt som oftast i skrifter om IT förekommer hänvisningar till cyberpunk-litteratur och då inte minst till *Neuromancer*.

I anknytning till denna science-fiction har en besläktad genre vuxit fram, inte minst företrädd av paret Arthur och Marielouise Kroker. De skriver i verk som *Hacking the Future* (1996) en form av postmodernistisk hi-tech-poesi med kulturkritiska ambitioner. Man kan kanske karaktärisera dem som de transatlantiska kusinerna till Jean Baudrillard eller Paul Virilio. Vill man ha en provkarta över hur denna prosa kan se ut är det bara att knappa in ord som t.ex. "postmodernity", "cyberpunk" eller "hyperspace" i någon sökmotor på internet. Sedan är det bara att botanisera bland träffarna.

Namnen Arthur och Marielouise Kroker dyker inte sällan upp.²

En person som har beröringspunkter med detta fält är vetenskapsteoretikern Donna Haraway som med den i dag närmast klassiska boken *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (1991) blivit stilbildande för en form av hi-techfeminism. Nu är vi inne på upplösningen mellan mänskliga och teknik, något som också tas upp av Robert Pepperell i *The Post-Human Condition* (1995).

"California dreaming"

På USA:s västkust har en mängd texter plitats ihop där den nya teknikens möjligheter allt annat än underskattas. Det handlar om författare som t.ex. Howard Rheingold och Michael Benedikt. De formulerar inte sällan framtida visioner genom att fokusera på de senaste decenniernas teknologiska landvinningar. Ska man hårdra det kan man säga att de utifrån dessa historiska punkter drar en (utvecklingsdeterministisk) rak linje in i ett framtida samhälle. De historiska tillbakablickar som sker görs som

sagt i första hand med fokus på tekniska framsteg.

Det förekommer dessutom i mycket västamerikansk IT-orienterad litteratur en återkoppling till sextiotalets psykedeliska kulturer. Personer som Timothy Leary och Terence McKenna, båda gamla drogfilosofer, framhålls som siare och gurus. Timothy Leary har t.ex. kallat Virtual reality för nittiotalets LSD, något som har gett en ordentlig idémässig spinoff. Douglas Rushkoff skriver i *Cyberia — Life in the Trenches of Hyperspace* (1994) om dessa kulturella strömningar. Vill man ha en mer kritisk analys av företeelserna är Mark Derys *Escape Velocity — Cyberculture at the End of the Century* (1996) ett bra val.

Kulturella perspektiv

Det finns naturligtvis också en stor mängd litteratur med ett mer renodlat kulturvetenskapligt perspektiv på IT. Förutom några undantag är nog de flesta framställningar som skrivs om IT och kultur publicerade i olika antologier. En antologi med ett ganska brett cultural studies-perspektiv är *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies* (1996) redigerad av Rob Shields. I den finns bidrag som på ett kritiskt sätt analyserar fenomen i anslutning till elektroniska medier i såväl Nordamerika som i Europa och i Tredje världen. Bl.a. tas gränsdragningsproblem i samband med IT upp:

The Internet creates a crises of boundaries between the real and the virtual, between time

zones and between spaces, near and distant. Above all, boundaries between bodies and technologies, between our sense of self and our sense of our changing roles: the personae we may play or the 'hats we wear' in different situations are altered (Shields, 1996:7).

Gränsdragningsproblematiken och inte minst ett kritiskt perspektiv på det virtuella i cyberdiskursen tas även upp i alstret *Virtual Realities and Their Discontents* (1996), redigerad av Robert Markley. Här grundas det som ofta kallas för virtuella verkligheter i andra samhällsliga och kulturella fenomen, t.ex. sen 1900-talskapitalism och tidigare (traditionella) filosofiska och metafysiska tankegångar.

George E. Marcus är redaktör för *Connected. Engagements with Media* (1996) som är den tredje delen i en som de kallar det fin-de-siècle serie med böcker i vilka olika aktuella områden tas upp. *Connected* handlar till stor del om hur nya globala medieförhållanden och diskursiva bilder står i relation till individers personliga identiteter och sätt att definiera sig själva. De olika bidragen tar avstamp i så olika företeelser som elektroniska BBS:er och tibetaner i exil.

Den amerikanska psykologen och tillika sociologen Sherry Turkle accentuerar också frågan om identitet i *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet* (1995), och då inte minst hur identitetens omvandlingar står i samband med IT-användande. Hon ser medierad kommunikation som en

plats för konstruktion och rekonstruktion av identitet.

I hög grad sammanvävd med identitetsproblematiken är även frågan om kroppslighet. Om man är intresserad av just kroppens förhållande i ett elektroniskt hi-tech samhälle är *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment* (1995), redigerad av Mike Featherstone och Roger Burrows, ett bra val. Alltifrån filmen *Bladerunner* till benproteser och åksjukeliknande problem vid urkoppling ur VR-simulatorer diskuteras.

Till sist ska jag nämna en bok som kan fungera som hjälp till en tidlig utzoomning, nämligen Carolyn Marvins *When Old Technologies Were New. Thinking About Communications in the Late Nineteenth Century* (1988). Hon skriver om hur olika elektriska innovationer som elektriskt ljus och telefoner under förra seklet blev mottagna, dels i praxis men även i den tidens offentliga samtal. Ett historiskt perspektiv är aldrig fel när man studerar det som i dag är nytt. Jag slutar genom att citera Carolyn Marvins början: "New technologies is a historically relative term" (Marvin, 1988:3).

Robert Willim

Noter

¹ Kategoriseringar och omdömen är mina egna subjektiva, och deras relevans kan givetvis diskuteras.

² På paret Krokens hemsida (<http://ctech.concordia.ca/welcome.html>) finns länkar till olika typer av material, t.ex. den av Arthur

Kroker grundade elektroniska tidskriften *Ctheory*.

Referenser

Dery, Mark, 1996. *EscapeVelocity — Cyberculture at the End of the Century*. New York: Grove Press.

Featherstone, Mike & Burrows, Roger (eds.), 1995. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage.

Gibson, William, 1984. *Neuromancer*. Stockholm: Norstedts.

Haraway, Donna, 1991. *Simians,*

Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge.

Kroker, Arthur & Marilouise, 1996. *Hacking the Future*. New York: S:t Martin's Press.

Marcus, George E. (ed.), 1996. *Connected. Engagements with Media*. Chicago: The University of Chicago Press.

Markley, Robert (ed.), 1996. *Virtual Realities and Their Discontents*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Marvin, Carolyn, 1988. *When Old Technologies Were New. Thinking About Electric Communication in*

the Late Nineteenth Century. New York: Oxford University Press.

Pepperell, Robert, 1995. *The Post-Human Condition*. London: Intellect.

Rushkoff, Douglas, 1994. *Cyberia — Life in the Trenches of Hyperspace*. Glasgow: Flamingo.

Shields, Rob. (ed.), 1996. *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London: Sage.

Turkle, Sherry, 1995. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.