

**»Access to the narrative subroutines«*****Star Trek* berättar**

Anna Williams

*The paper presents a narratological and thematic analysis of the popular, televised science fiction series Star Trek, with focus on Star Trek: Voyager (1995–2001) and to some extent Star Trek: The Next Generation (1987–94). Introducing the holodeck technology in 1987, the series opened a wide spectrum of narrative possibilities. Star Trek has since produced a postmodern and metafictional narrative, drawing on hypertext and several other narrative multi-form techniques. In the article, the relationship between classical storytelling and holofiction is traced and the intricate structures of the many-layered texts are examined, as are their impact on the philosophical discussions on human existence, the relationship between “genuine” humanity and artificial existence, as well as the encounter with the unknown. Narrative and theme are thoroughly interwoven in Star Trek, creating an intriguing entity of form and content. At the same time as Star Trek pursues innovative techniques to bring forth a postmodern narrative, it clings to a conservative ideology that celebrates traditional form, underscores the omnipotence of man, and advocates assimilation to the middle-class, bourgeois values of the American main culture rather than respect for multiculturalism and diversity.*

Under sin färd ute i rymden i slutet av 2300-talet hamnar stjärnskeppet *Voyager* plötsligt i en kritisk belägenhet. En av besättningsmedlemmarna har beslutat sig för att göra myteri och han samlar nu beredvilliga medlöpare omkring sig. Medan skeppets kapten är ute på ett fältuppdrag i

rymden tar han befälet över farkosten. Stämningen är laddad. Vem är för och vem är emot? Myteristen Chakotay upprätthåller disciplinen med vapenhjälp. Krisen är överhängande. Hur skall detta sluta?

Den dramatiska historien om myteriet utspelar sig emellertid i själva verket bara i en simulerad verklighet – ombord på ett rymdskepp. Äventyret sker i en hologroman, skriven av någon av de verkliga besättningsmedlemmarna på rymdskeppet *Voyager* i TV-serien med samma namn. Som tittare träder vi in i romanen om myteriet tillsammans med B'Elanna Torres, den besättningsmedlem som för tillfället roar sig med att spela med i hologromanen. Berättelsen om myteriet utspelar sig alltså inom en annan berättelse.<sup>1</sup> Och myterihistorien avbryts abrupt av att en av det verkliga *Voyagers* besättningsmedlemmar, Tom Paris, söker upp B'Elanna Torres mitt i allt det roliga, mitt i berättelsen. Hon berättar då för honom om den spännande hologroman hon hittat vars författare är anonym. På grund av romanens kontroversiella innehåll enas de om att kaptenen bör underrättas men nyfikenheten gör att de vill uppleva hela romanen innan de informerar kapten Janeway. Paris går in i romanen och den börjar om från början, nu med Paris i den roll Torres tidigare spelade. Berättelsen tar en annan vändning. Vi skall så småningom återvända till denna intrikata historia.

\*

*Star Trek* är berättelsen om människans utforskning av rymden några hundra år in i vårt årtusende. Den amerikanska TV-serien har underhållit tittarna sedan slutet av 1960-talet då den först skapades av den originelle producenten Gene Roddenberry, och den har under decennierna haft en enorm framgång. *Star Trek* har efter hand blivit det gemensamma namnet för ett antal TV-serier som producerats i följd efter varandra.<sup>2</sup> Fyra av dem är fullbordade: *Star Trek* (1966–69),<sup>3</sup> *Star Trek: The Next Generation* (1987–94), *Star Trek: Deep Space Nine* (1993–99) och *Star Trek: Voyager* (1995–2001). En femte serie, *Star Trek: Enterprise*, hade premiär i amerikansk television i september 2001 och pågår för närvarande.<sup>4</sup> De äldre serierna sänds dessutom i ständiga repris.

I *The Next Generation* skildras äventyren på skeppet *Enterprise* under

kapten Jean-Luc Picards ledning.<sup>5</sup> Berättelsen utspelar sig på 2300-talet och skeppet reser ut på olika uppdrag och upptäcktsfärder i rymden, med jorden som bas. Jorden är medlem av »United Federation of Planets«, en fredssträvande union sammansatt av en rad kulturer och planeter vilka förenas av juridiska och andra överenskommelser samt avtal om samarbetet och samexistensen i rymden.

*Voyager* utspelas senare under samma århundrade. Federationens stjärnskepp USS *Voyager* har under kapten Kathryn Janeways ledning sänts ut för att söka efter några kolonisationer, maquiserna, som tillhör Federationen men som tagit lagen i egna händer för att åtgärda vad de anser vara orättvisor orsakade av Federationen. De har attackerats av Federationens fiender cardassierna och deras skepp är nu försvunnet. Kaptenen, Chakotay, är en före detta officer i Federationens stjärnflotta (Star Fleet). På väg mot målet hamnar *Voyager* i en plasmastorm; skeppet kastas ut ur sin bana och befinner sig plötsligt 70.000 ljusår från jorden. Det stöter på maquiserna och dessa förenar sig med *Voyager* under kapten Janeways ledning. Chakotay blir hennes försteofficer.<sup>6</sup> Berättelsen om *Voyager* är en klassisk odysse; den handlar om det vilsekomna rymdskeppets väg hem. Under 172 avsnitt söker besättningen efter olika vägar att så snabbt som möjligt ta sig tillbaka till jorden. Efter sju år och en mängd galaktiska äventyr återvänder de slutligen – nästan ett decennium äldre och otaliga erfarenheter rikare.

*Star Trek* tillämpar en rad intressanta berättartekniker och syftet med min uppsats är att undersöka berättandets vägar och de innovativa grepp som TV-serien tar till sin hjälp för att öka spänningen och variera berättelsen om äventyren i rymden. Jag går främst in på *Star Trek: Voyager* (V), men jag gör också några nedslag i *Star Trek: The Next Generation* (TNG).

För att reda ut och sätta namn på de olika nivåerna i berättelsen tar jag hjälp av inarbetad narratologisk terminologi. Jag använder mig huvudsakligen av Shlomith Rimmon-Kenans narratologiska översikt *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (1983) vilken utgår från Gérard Genettes klassiska begrepp. I min analys av *Star Trek* fäster jag särskilt

uppmärksamheten vid skildringen av hologramtekniken, vilken i liten mån uppmärksammats av forskningen. Den mest utförliga studien hittills är Janet H. Murrays *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997). Murray bidrar med flera infallsrika iakttagelser kring det mångförgrenade samspelet mellan holofiktionen och det traditionella historieberättandet, och hon diskuterar initierat det nya berättandets relation till naturvetenskapen. I större utsträckning vill jag dock även kommentera själva televisionsmediet som sådant, vilket ju är förutsättningen för *Star Treks* berättande och vilket dessutom har ett betydande ideologiskt och kommersiellt inflytande. Dessa resonemang vidareutvecklas i uppsatsen.

Berättandet genom artificiella verkligheter är centralt och som jag visar nedan opererar *Star Trek* med olika berättarnivåer, en mångfald berättare och en ännu större mångfald berättelser inom huvudberättelsen. Ett vanligt grepp för att dramatisera och överraska är användningen av den påhittade, fiktiva hologramtekniken och den kommer som sagt att vara särskilt betydelsefull för min analys. Jag undersöker närmare hur holodecktekniken används för personkaraktärisering samt vad som händer när »läckage« uppstår mellan holodeckfiktionen och skeppsverkligheten. Sammanvävda med det mångskiktade berättandet är frågor av mer existentiell karaktär som rör förhållandet mellan människan och den nya tekniken. Även detta kommer jag i någon mån att beröra.

### ***Star Trek* berättar**

*Star Treks* mångförgrenade berättelse om utforskningen av rymden använder sig av en rad skiftande berättarmönster som skapar spänning och rörelse. Hologram, hypertext, visualisering, metafiktion och konventionell romanberättelse samsas i en form som kanske skulle kunna kallas postmodernistiskt berättande, om än i konventionell klädnad. Som Linda Hutcheon demonstrerat i sin bok om metafiktion, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox* (1980), kan mycket vinnas på att betrakta berättandet (»process«) och berättelsen (»product«) som

oupplösligt förbundna vid en analys av den moderna, metafiktiva berättelsen.<sup>7</sup> Ett sådant synsätt belyser i min studie effektivt de narrativa funktionerna i *Star Trek*.

I sin narratologiska översikt diskuterar Shlomith Rimmon-Kenan främst fiktionsberättelsen som *verbal* företeelse och skiljer den således från andra berättande medier som till exempel film och dans.<sup>8</sup> Jag finner ändå hennes definitioner användbara i det filmsammanhang som *Star Trek* erbjuder, bland annat därför att TV-serien utgår från ett skrivet manus och i stora stycken har en starkt verbal karaktär.<sup>9</sup> Dialogen står i centrum och är en tydligt avgörande drivkraft i berättelsen. En muntlig berättare, vanligtvis kaptenen, driver berättelsen framåt som i en handlingsbaserad historia, genom att för åhörarna (TV-tittarna) återge utdrag ur loggboken. Noteras kan att man i det här avseendet märker en skillnad mellan TV-serierna (*Star Trek (The Original Series)*, *The Next Generation* och *Voyager*) och de långfilmer som blivit deras avnämare. Inte minst i de senare långfilmerna ligger tyngdpunkten mycket mer på *action* och specialeffekter i form av veritabla krigsscener, dramatiska jakter och spektakulära tekniska effekter, på bekostnad av berättandet.<sup>10</sup>

Shlomith Rimmon-Kenan urskiljer tre fundamentala aspekter i den berättande fiktionen: *berättelsen* (story), *texten* (text) och *berättandet* (narration). *Berättelsen* avser själva historien som berättas med dess olika händelser och aktörer – raden av händelser som följer på varandra i kronologisk ordning. Den är abstrakt, avskild från textens disposition, stil, språk och meddelelseform (till exempel skriven text eller film), och ligger till grund för textens strukturering. När vi till exempel i korta drag berättar för någon vad en roman handlar om är det berättelsen vi återger. *Texten* är, som Rimmon-Kenan uttrycker det, det vi läser, en talad eller skriven framställning där händelserna inte nödvändigtvis behöver presenteras i kronologisk ordning. De olika händelserna silas dessutom genom ett eller flera perspektiv eller synvinklar, vad som i narratologin benämns fokalisatorn. *Berättandet*, slutligen, definieras som det som utförs av en berättare i texten, den som talar eller skriver (berättar) historien. Det kan förstås vara författaren, men ur narratologisk

synvinkel är det i stället berättaren i texten som är av intresse.<sup>11</sup>

I *Star Trek: Voyager* är berättelsen, själva grundhistorien, inspirerad av den homeriska odysseen: en hemresa med förhinder; hjältens slingriga, farofyllda väg tillbaka som trots allt slutar med just hemkomsten. Med sig i bagaget har besättningsmedlemmarna – liksom Odysseus – en rad erfarenheter vilka förändrat dem som människor. Just ett sådant igenkännande menar Shlomith Rimmon-Kenan är typiskt för det hon kallar berättelsen. Läsaren eller tittaren eller åhöraren kan känna igen den och kanske återberätta den och dessutom återfinna samma historia i olika medier.<sup>12</sup> I det här fallet är den förenande berättelsen alltså den klassiska och ymnigt förekommande historien om att komma hem, representerad såväl i litteraturen som i filmen. Denna grundhistoria har till yttermera visso en generell betydelse som påverkar varje enskilt avsnitt och som dramaturgiskt har en mycket viktig effekt. Vi vet att *Voyager* är på väg hem samt att besättningens viktigaste uppdrag är att hitta ett sätt att så snabbt som möjligt minska det enorma avståndet mellan sig och jorden och hitta tillbaka till planeten. En rad mer eller mindre lyckade försök görs som ibland minskar avståndet, ibland ökar det och i stort sett alltid skapar nya äventyr. Denna grundläggande vetenskap hos både besättningen och tittarna strukturerar historien kronologiskt och fungerar narrativt sammanhållande.

*Star Trek* som helhet erinrar även om en annan klassisk berättelse, gestaltad både i litteraturen, filmen och verkligheten. »Space – the final frontier« är ett motto som följer både ursprungsserien *Star Trek* och *The Next Generation* och det placerar serien i en rik tradition av berättelser om upptäcktsfärden. Och inte vilken upptäcktsfärd som helst. Här handlar det om en resa i klass med den där nya kontinenter och sådant som aldrig tidigare utforskats av människan upptäcks. »To explore strange new worlds, to seek out new civilizations, to boldly go where no man has gone before«, säger kaptenens berättarröst i den återkommande inledningen till varje avsnitt.<sup>13</sup> Tankarna går till Columbus Amerikafärd, Lewis och Clarks utforskning av den amerikanska kontinenten västerut och expansionen av Förenta Staternas »frontier«

mot Stilla havet. Och inte minst till ett mer närliggande exempel: det amerikanska rymdprogrammet, vars utveckling närt av en lika idealistisk dröm om äventyrliga utforskningar och resor som kunde fördjupa både människornas välbefinnande och deras kunskap om universum och Gud.<sup>14</sup> Precis som i de stora västerländska utforskningsresorna är också *Enterprises* och *Voyagers* resa ofta ett möte med platser och planeter som redan bebos av andra. Det är dessa möten som bildar grunden för resans glädjeämnen, konflikter och överraskningar.

I de olika avsnitten av *Voyager* får vi så genom »texten«, alltså i detta fall framställningen så som vi upplever den i TV-rutan, följa besättningens komplicerade väg hem, med allt vad det innebär av brott och temposkiften samt av hopp både bakåt och framåt i tiden. Här opererar texten med olika perspektiv och utnyttjar framför allt de olika besättningsmedlemmarnas synvinklar. Berättandet sker genom deras perspektiv. Inte sällan är som redan nämnts kaptenen en huvudberättare genom att texten utgår från hennes eller hans loggboksanteckningar, vilka återges för åhöraren med kaptenens röst. Kaptenen är en intradiegetisk-homodiegetisk berättare, uttryckt med den genetiska narratologins begrepp. Det betyder att hon eller han berättar en historia som hon/han själv är del av (intradiegetisk) och dessutom medverkar i (homodiegetisk). Under denna berättarnivå uppträder därefter andra nivåer vilka utgör själva handlingen – den diegetiska nivån – i avsnitten, och dessa har inte sällan enskilda besättningsmedlemmar som huvudaktörer eller fokalisatorer. Kaptenen som berättare har inte kontroll över hela skeendet på textnivån, utan mycket händer på denna nivå som kaptenen i egenskap av berättare inte kan ha vetskap om och inte heller kan berätta om.<sup>15</sup>

## Holodeck

I sin bok *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (1979), introducerar Darko Suvin begreppet *novum* för att karakterisera science fiction. Termen beskriver det inslag av nyhet eller innovation som kännetecknar science fiction-berättelsen, som

följer en tänkbar logik och som på ett omvälvande sätt förändrar den värld historien beskriver och därmed även presenterar något nytt och okänt för läsaren. Förekomsten av *novum* genererar även en förändring på ontologisk nivå; karaktärernas verklighet påverkas antingen genom att de flyttas om i tiden eller rummet eller att verkligheten omkring dem förändras.<sup>16</sup>

Beskrivningen passar väl in på holodeck, som alltså utgör ett *novum* i *Star Trek*. För skeppets besättning öppnar det möjligheter till nya upplevelser och tekniska experiment, vilket även tittaren får ta del av. För berättelsen som helhet inbjuder det till filosofiska resonemang kring förhållandet mellan människan och tekniken. Sedan väl holodeck introducerades i *Star Trek* har det varit ett inslag som konsekvent genomsyrat berättelsen.

Det fiktiva grepp som ombord på rymdskeppen kallas holodeckteknik uppträdde första gången 1987 i *Star Trek: The Next Generation* och det har sitt ursprung i transporterings-teknologin, en påhittad uppfinning där energi omvandlas till materia och tvärtom. Denna teknik används ombord på rymdskeppet för att sekundsnabbt transportera människor och ting från en plats till en annan, till exempel från rymdskeppet ned till en planet. Från ett särskilt transportrum i skeppet strålas personen ned till planeten och sedan tillbaka igen. Detta sker genom att personens molekylärstruktur upplöses och sedan återskapas igen.

Holodecktekniken konverterar dock inte människor, vilket gör att de kan träda in i holodeckfiktionen utan att skadas eller förändras. Själva holodecket kan beskrivas som ett tomt svart rum täckt av ett rutnät där datorn kan projicera simuleringar av olika slag genom att kombinera holografin med magnetiska kraftfält och konverteringar mellan energi och materia.<sup>17</sup> Holodeckfiktionen är en tredimensionell simulering och holoromanerna eller holodeckprogrammen skapar autentiska miljöer som rymdskeppets verkliga personer kan träda in i.<sup>18</sup> De programmerar geografiska och historiska miljöer och människor vilka skapas i exakta återgivning. Väl inne i holodeckprogrammet kan den besökande kommunicera med holodeckets gestalter, som ger



illusion av att vara verkliga. Besökaren kan röra vid dem, prata med dem och agera som om de befann sig i en realistisk värld.<sup>19</sup> I det avseendet påminner holofiktionen mycket om den traditionella, litterära berättelsen. Personerna är inte verkliga men de är ändå högst närvarande genom den dramatiska utformningen och narrativa intensiteten. Kapten Janeways favoritholoroman utspelar sig i en romantisk, viktorsansk miljö där kaptenen själv spelar guvernanten Lucy – tidsenligt iklädd krinolin. Kapten Picard kopplar av i fyrtioalets San Francisco som privatdetektiven Dixon Hill, i hatt och trenchcoat.

Redan för nära ett halvsekel sedan talade Marshall McLuhan i sin klassiska studie *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) om tekniken som en förlängning av människan – av hennes nervsystem och medvetande såväl som av hela hennes sociala existens.<sup>20</sup> I *Star Treks* holofiktion är denna utvidgning ett mångförgrenat faktum. Människan har inlemmat tekniken i sin dagliga tillvaro och gjort den till en del av sig själv. Inte minst använder hon den för att fördjupa sin insikt i intellektuella, existentiella och psykologiska skeenden. Att den simulerade verkligheten är, som Svante Lovén formulerat det, en modell och »en verklighet i sin egen rätt«,<sup>21</sup> är i detta sammanhang enbart en fördel. När *Voyagers* besättningsmedlemmar träder in på holodeck kan de medverka i en verklighet som de själva kan manipulera och styra på ett annat sätt än den »riktiga« verkligheten, vilket skapar en kreativ frihet.

Till skillnad från verklighetens värld kan holovärlden stängas av och återaktiveras efter behov. Holodeck fungerar därmed som en virtuell, kommunicerande verklighet, en levande berättelse där den som går in i den inte bara läser eller tittar på utan deltar aktivt. Om holofiktionen fungerar som den skall är holofigurerna varse endast sin holovärld. De vet inte om någon annan värld och är heller inte medvetna om att besökarna från skeppet tillhör en annan värld. Ibland uppstår dock problem med holodecktekniken, vilket kan leda till att holofigurerna börjar agera misstänkt eller att ett »läckage« uppstår mellan skeppets verklighet och holodeck. Denna form av berättarteknik kallas med en narratologisk term »ontolepsi« och den är vanligt förekommande i *Star*

*Trek*. Verkligheten och fiktionen går in i varandra och gränserna blir svåra att urskilja.<sup>22</sup> Detta skall vi återkomma till.

Genom holodecktekniken skapas således nya fiktiva lager som adderar spänning och dramatik till berättelsen och som tillåter huvudpersonerna att bli aktörer på flera nivåer. De mest uppenbara skikten är för det första det där *Star Trek*-personerna agerar som roller i besättningen ombord på rymdskeppet. Dessa går för det andra in i ytterligare en berättelse, nämligen holodeckfiktionen. Tekniken gör att holodeckillusionen och rymdskeppsverkligheten stundom krockar eller integreras. Illusionen bryts och ersätts ibland av en annan illusion. Dessutom avbryts aktörerna med jämna mellanrum under sina besök i holovärldarna av anrop från kommandobryggan. När kaptenen behövs på sin post därför att något inträffar ute i skeppsverkligheten måste hon frysa eller avsluta programmet och återvända till tjänstgöringen. En förändring inträder.

Det finns flera likheter mellan holofiktionen och den traditionella, textbaserade skönlitteraturen eller den visuella TV- och filmfiktionen. Som Janet H. Murray visar kan man också koppla vad hon kallar »multiform-berättelsen« till naturvetenskapens och särskilt fysikens utveckling under 1900-talet, vilka skakat våra uppfattningar om tid och rum i sina grundvalar. De berättande medierna ger oss möjlighet att utforska verkligheten som bestående av en rad parallella möjligheter.<sup>23</sup> Men som framgått ovan erbjuder holofiktionen en högre grad av fysisk medverkan och i 2300-talets *Star Trek*-värld är den uppenbarligen den dominerande formen för rekreation och underhållning. Två besättningsmedlemmar ombord på *Voyager* illustrerar detta i en kort dialog. Harry Kim och Kes roar sig med att titta på gamla tvåloperor från 1990-talet och Kim utbrister: »I can't imagine just watching the story and not being part of it!« Kes svarar: »That's because you've been spoiled by the holodeck. There is something to be said for non-interactive stories like this being swept away in the narrative.« (»Future's End« I, V 3.8<sup>24</sup>) Det är dock uppenbart att det mänskliga berättandet genom tiderna i dess olika former får sin utveckling i holodeckfiktionen.

Människans relation till den multiforma berättelsen är en fråga som

aktualiseras i science fiction av olika slag. Inte mindre aktuell har den blivit genom spridningen av hypertexten, den elektroniska text som utvecklats genom de senaste decenniernas dator teknik. Begreppet hypertext myntades av sociologen Theodor Holm Nelson och kan definieras som en icke-sekventiell text. Det betyder att läsaren själv ges möjlighet att välja hur hon eller han vill gå vidare i texten. (Termen behöver alltså enligt Nelsons definition inte begränsas till det digitala användningsområdet.)<sup>25</sup> I datorn kan det röra sig om olika slag av dokument som kopplas till varandra via länkar. Det kan röra sig om texter, bilder, tabeller och videoscener. Den skärmbaserade textsidan kan kombineras med ett otal variationer av andra sidor som kan placeras på olika ställen och flyttas runt. Via hyperlänkar kan användaren koppla sig vidare till andra länkar och sidor. I en diskussion av begreppet hypertext förordar Johan Svedjedal en bredare definition som inte låser begreppet till ett särskilt medium. Hypertexten kan betraktas som en struktur, »a certain structural form, possible to achieve in any medium, but nevertheless best realized when texts are digitized and available in computer networks«.<sup>26</sup>

Termen »ergodisk litteratur« sammanfattar den typ av litteratur – den digitala hypertexten – där användaren har möjlighet att påverka berättelsen på ett icke-trivialt sätt genom de interaktiva manövrer jag beskrev ovan.<sup>27</sup> I TV-serien tillkommer ytterligare en dimension: rummet. Vilken är berättarens position? *Star Trek*-fiktionen erbjuder förstås inte denna multidimensionella teknik åt sina tittare eftersom den är en TV-serie som låser tittaren vid TV-skärmen och hänvisar den till en redan färdigproducerad fiktion där händelser följer på varandra i en på förhand given ordning som imiterar den traditionella äventyrsberättelsen: ett uppdrag skall utföras, problem uppstår som måste lösas, olika spänningsskapande situationer spelas upp som avslutas med den lyckliga upplösningen. Men inom denna monosekventiella fiktion låter manuskriptförfattarna sina fiktiva personer pröva och vara medskapare i cybertextens ergodiska teknik. De kan själva både programmera holo-romaner, delta i dem och förändra deras handling eller kronologi. Dessutom problematiseras själva skeppsverkligheten av omständigheter som

påminner om dem som uppstår i den ergodiska litteraturen. Hela den äventyrliga resan hem kompliceras av olika situationer där tidslinjen manipuleras. Så sker till exempel i de två sista avsnitten av *Voyager* (»Endgame« I, V 7.25; »Endgame« II, V 7.26<sup>28</sup>) vilka skildrar hur rymdresan ändas redan efter sju år genom en tidsmanipulering. I en version återvänder besättningen till jorden efter 23 år ute i rymden. Denna versions åldrade kapten Janeway gör så en tidsresa där hon förändrar omständigheterna för *Voyager* och ser till att besättningen kan återvända hem redan efter sju år. Två alternativa slut stipuleras således.

Formen i *Star Trek* kan således diskuteras på två plan: dels själva *Star Trek*-avsnittets form vilken är monosekventiell och inte en hypertext, dels holodeckscenens form vilken kan betraktas som en ergodisk hypertext i form av en artificiell verklighet. I ett avseende påminner den om vad Johan Svedjedal definierar som ett hyperverk i en icke-hypertextuell form. Han exemplifierar med den digitala hypertexten som skrivs ut i pappersform på skrivaren – länkarna syns på papperet men läsaren kan givetvis inte göra något åt dem.<sup>29</sup> Skillnaden mellan denna pappersform och TV-programmet är dels att TV-tittaren erbjuds en visuell, dramatiserad form med rörliga bilder, och dels att TV-manuskriptet inte ens ursprungligen skrevs som hypertext. TV-versionen är monosekventiell och omöjlig att påverka på annat sätt än genom att TV-apparaten stängs av eller att programmet spelas in på video och hopp mellan olika sekvenser utförs av den tittare som har kontroll över videospelningen. Det förändrar dock inte den ursprungliga berättelsens intrig. TV-tittaren presenteras en historia som gestaltar möjligheten av två alternativa slut på historien om *Voyagers* rymdfärd. Men tittaren kan inte välja.

Holodeck fyller följaktligen en rad olika funktioner i *Star Trek* och är ett hjälpmedel såväl för att driva handlingen framåt och infoga spänningsskapande och dramatiska effekter som för karaktärsteckningen. Janet H. Murray definierar holodecktekniken som »en utopisk teknologi tillämpad på historieberättandets uråldriga konst».<sup>30</sup> Nedan vill jag visa några användningssätt som i olika avseenden är viktiga för detta utopiska berättande.

*Konsten att bli människa*

Handling och karaktärer i en fiktiv berättelse är som Shlomith Rimmon-Kenan påpekar beroende av varandra, och hon diskuterar vidare hur olika typer av berättelser uppvisar skiftande relationer mellan handling och karaktär. I en del dominerar karaktärsteckningen medan handlingen står i främsta rummet i andra.<sup>31</sup> I *Star Trek* är handlingen viktig därför att hela historien kan definieras som en äventyrsberättelse där de enskilda händelserna under den strapatsrika färden bidrar till att skänka tempo och innehållsrikedom åt berättelsen. Men huvudpersonernas karaktärer i berättelsen är också viktiga. De bidrar till att ordna handlingen och strukturera händelserna. Det är knappast fråga om några djupa karaktärsteckningar. Snarare utgör personerna typer som inte nämnvärt förändras under resans gång – med några undantag som kommenteras nedan – och dessa typer är sådana att de kan presenteras i berättelsen om *Star Trek* (jag syftar då på »berättelsen« så som Rimmon-Kenan definierar den, alltså abstraherad från texten samt möjlig att återberätta och jämföra med andra berättelser). Kapten Picard i *The Next Generation* är den naturvetenskapligt skolade humanisten, en ledargestalt som sätter besättningens väl och ve i första rummet och uppmärksammar sina underlydande. *Voyagers* Kapten Janeway är beslutsopotent, principfast, inkännande och kreativt intresserad. Vulcanen Tuvok är det logiska och rationella tänkandet personifierat och Tom Paris är den impulsiva äventyraren med det goda hjärtat. Personerna är lätta att känna igen från gång till gång och erbjuder inte tittaren några överraskningar – en uppbyggnad typisk för mycket av populärfiktionen och särskilt den serialiserade underhållningsfiktionen (till exempel långserieboken eller tvåloperan).

Redan från början i ursprungsserien *Star Trek* var detta skaparen Gene Roddenberrys uttalade syfte. En bred TV-publik var målgruppen och det betydde att karaktärerna måste vara lätta att både känna igen och i viss mån identifiera sig med. Gene Roddenberry ville förmedla spännande science fiction och anslöt sig till den gren av genren som strävade efter ett rimligt mått av verklighetsanknytning och som inte

svävade ut alltför långt i svårbegripliga teoretiska spekulationer – en riktningvisare som *Star Trek* följt genom samtliga serier. Roddenberry formulerar syftet i sin idéskiss till ursprungsserien:

*STAR TREK* keeps all of Science Fiction's variety and excitement, but still stays within a mass audience frame of reference...

*By avoiding "way-out" fantasy and cerebral science theorem and instead concentrating on problem and peril met by our very human and very identifiable continuing characters.*

*Fully one-third of the most successful of all Science Fiction is in this "practical" category. Tales of exotic "methane atmosphere worlds with six-headed monsters" are rare among the Science Fiction classics. The best and most popular feature highly dramatic variations on recognizable things and themes. But even within these limits, there are myriad stories, both bizarre and shocking, plus a few monsters legitimus. Space is a place of infinite variety and danger.<sup>32</sup>*

Den begränsade precisering och nyansering av personkarakteristiken som ändå förekommer i de enskilda avsnitten är av arten indirekt framställning. Det betyder att personerna karakteriseras genom sina handlingar och tal, inte genom att någon direkt beskriver dem.<sup>33</sup> Ofta tar *Star Trek* från och med *The Next Generation* hjälp av holodeck i denna karakteriseringsprocedur och holodeck får då inte bara understryka karaktärsdrag utan även introducera nya och kanske överraskande sidor av personerna. Genom att till exempel presentera de holodeckprogram eller holoromaner som besättningsmedlemmarna själva skapat kan deras personligheter ges konturer. Upprepningen är en av de principer som används för att fastlägga personens karaktärsdrag.<sup>34</sup> Gång efter annan besöker huvudpersonerna sina holoprogram och genom dels deras agerande inne i programmen och i den berättelse som dessa konstituerar, dels genom deras omprogrammeringar av historierna efter deras egna behov och önskningar (de gör dem mer dramatiska, mindre dramatiska, förändrar holodeckpersonerna, gör om miljön, lägger till komplikationer till intrigen och så vidare) understryks personlighetsdrag och

läggning hos de »verkliga« aktörerna i holodeckets fiktionsvärld. Ett av kapten Janeways egna program utspelar sig i Leonardo da Vincis verkstad i Florens (»Concerning Flight«, V 4.11<sup>35</sup>). För Janeway blir Leonardo ett uttryck för kreativitet och uppfinningslusta. Här kan hon pröva tankar och stimuleras av denne mångsidige konstnär och vetenskapsman, som blir en mentor för henne. Genom programmet kan hon aktivt välja olika handlingsalternativ och undersöka deras konsekvenser. Vi får därigenom veta något om hur Janeway tänker och vi lär känna henne som en kreativ och nyfiken person.

I »Cathexis« (V 1.13<sup>36</sup>) kopplar kapten Janeway av med sin favoritholoroman som utspelar sig i 1800-talets England, tydligt inspirerad av den skräckromantiska, viktorianska romanen. Kapten Janeway anländer som Lucy Davenport en åskväderskväll till lord Burleighs hushåll där hon skall arbeta som guvernant åt hans barn. Lord Burleigh har blivit änkling och »Mrs Davenport« skall fungera som något av en ställföreträdande mor åt barnen. När hon presenteras för lord Burleigh ger han henne instruktioner och förbjuder henne bland annat att under några omständigheter besöka vindsvåningen i huset. I det ögonblicket blir Janeway kallad till kommandobryggan och måste avbryta romanen.

Janet H. Murray har analyserat kaptenens holoroman och påpekar att den på många sätt är typisk för holoromanformen. Den utspelar sig under en specifik period och i en viss genre, där miljöskildringen och givna konventionella grepp kryddar anrättningen (Murray exemplifierar med ankomsten i regnet, spökliska, mystiska ljud utanför fönstret och en undängömd vind som ingen får beträda) samt bidrar till intrycket att holoromanen är programmerad av en litterärt välorienterad person. Däremot visar Murray att Janeways holoroman också skiljer sig i väsentliga avseenden från de traditionella holoromanerna. Här står inte *action* och den fysiskt våldsamma konflikten i centrum utan formen är 1800-talsromanen och programmet löper genom flera avsnitt av *Voyager* (i flera av de mer våldsamma varianterna av holoromaner uppstår och löses konflikten i ett och samma avsnitt). Guvernantens vardagsliv och sociala relationer står i fokus och Janeways roman förnyar sålunda genren.

Kopplingen mellan kapten Janeway och Charlotte Brontës hjältinna i *Jane Eyre* (1847) ligger också nära till hands, vilket namnanalogin antyder. Liksom Jane i Brontës roman har kapten Janeway en starkt utvecklad integritet och liksom sin namne är hon orädd och principfast. Så bidrar hororomanen till att understryka Janeways karaktär med hjälp av en lättidentifierad intertext.<sup>37</sup>

I *The Next Generation* kopplar kapten Picard av med sitt eget hologram som utspelar sig i 1940-talets San Francisco («Manhunt», TNG 2.19<sup>38</sup>). Som sin hjälte väljer Picard den smarte och lågmälda detektiven Dixon Hill, vilken han själv spelar i holodeckberättelsen. I «Manhunt» tonar han dessutom ned den våldsamma dramatiken genom att avbryta programmet och rekonstruera det när skjutandet och hotelserna blir alltför grova. Picards behov av lugn och frid efter en krävande dag på skeppet lyfts fram. De konstnärligt sofistikerade sidor han får visa upp genom bland annat sitt intresse för klassisk musik och litteratur förstärks genom agerandet på holodeck.

När *Voyager* råkade ut för sin olycka och kom vilse förolyckades skeppets läkare, vilken ersattes av en doktor i hologramform, en »person« som alltså inte är människa men ser ut och uppträder som en sådan. Holodeckdoktorn är skeppets viktigaste medicinska hjälpmedel. Han är datorsimulerad (och, som den självmedvetne doktor själv påpekar, »an incredibly sophisticated computer simulation«; »Lifesigns«, V 2.19<sup>39</sup>), ett holografiskt program i läkarskepnad som inrymmer den samlade medicinska kunskapen hos mer än tretusen olika kulturer. Doktor kommer allt mer att betraktas som en mänsklig kollega ombord på skeppet. Efter det att hans assistent Kes påpekat för kaptenen att kollegerna behandlar honom nonchalant – stänger av honom utan att fråga om det passar och likaså glömmer att stänga av hans program när de lämnar sjukavdelningen – ger kaptenen honom kontroll över sin egen avaktiveringsmekanism («Eye of the Needle«, V 1.7<sup>40</sup>).

I »Darkling« (V 3.18<sup>41</sup>) är doktorn i färd med att skapa ett program för sin egen personlighetsutveckling («personality improvement project») där han använder databasens holokopior av historiska personligheter



som han beundrar, bland dem Sokrates, Leonardo da Vinci, Lord Byron, madame Curie, Gandhi samt filosofen och juristen T’Pau från Vulcan. Holodeckdoktorsns syfte är att förbättra sin personlighet genom att programmera in deras karaktärsdrag i sin egen personlighet och därmed bli en mer kompetent, empatisk och psykologiskt insiktsfull läkare. Vad han eftersträvar är ett slags intellektuell genmanipulation men vad han inte räknat med är att även de stora geniernas mörka sidor finns inprogrammerade. Projektet går överstyr och doktorn blir abnorm, beräknande, despotisk och grym och är på väg att krossa sina medarbetare. Slutligen räddas han dock tillbaka till sitt normala holodeckjag genom att subrutinerna han lagt in i sitt program raderas. Hans kommentar efter denna räddning är: »The next time I want to enrich myself, I’ll download a good book.«

En artificiell skapelse adderar artificiella skikt till sin personlighet vilka stammar ur berättelser och dokument om verkliga personer. Resultatet blir en konstruktion som är helt avskuren från mänsklig »äkt-het« men ändå har detta som sitt ideal. Historien varnar också för vad tekniken kan ställa till med om användaren inte har kontroll över den – ett klassiskt rödljus i 1900-talets science fiction-dystopier. Tydligt framträder i doktorsns slutsats också synen på skillnaden mellan litteratur och holofiktion. Litteraturen har inte alls samma potential att skada människan i hennes strävan efter fördjupad humanitet.

Doktorn använder vidare holodeck för att skapa sig en fiktiv familj (»Real Life«, V 3.22<sup>42</sup>). Hans skapelse blir dock så oklanderlig att de inbjudna gästerna från besättningen revolterar. Familjelyckan utgörs av en hängiven hustru, perfekta barn och ett fläckfritt hem. B’Elanna Torres programmerar om holofamiljen till en mer realistisk variant. Hustrun förvärvsarbetar, i barnens rum härskar total röra, de bråkar och umgås med olämpliga vänner.

Genom berättelserna framgår att doktorn, i likhet med ett flertal andra artificiellt skapade figurer i *Star Trek*, karakteriseras av sin strävan att fördjupa sin mänsklighet. Han vill helt enkelt bli så lik människan som möjligt. Detta att vara människa inbegriper de traditionella värden

som återfinns hos de historiska gestalter doktorn väljer att integrera: ett rörligt och förnuftigt intellekt, kreativitet, förmåga till vetenskapligt tänkande samt humanitärt medvetande och medmänsklighet. Harmonin i kärnfamiljen inte att förglömma. Vad doktors mänskliga kolleger får påminna honom om är dock idealiseringen i hans projekt. Runt det harmoniska hörnet ruvar kaos och oordning som en given ingrediens i konsten att vara människa.

Som jag påpekade ovan består *Star Treks* persongalleri av ett antal typer eller lätt identifierbara figurer med relativt konstanta personlighetsdrag. Ett återkommande inslag i *Voyager*, nedärvt från originalets *Star Trek (The Original Series)*, är dock föreställningen om den humanistiska människan som odlar de positiva och humanitära dragen i den mänskliga konstitutionen och därmed utvecklas till större mognad och självkännedom. Särskilt tydlig blir denna process i konfrontationen mellan personer som har sitt ursprung på jorden och individer från andra folkgrupper och planeter.

Människornas nyckfullhet och emotionsstyrda handlande konfronteras till exempel redan i *Star Trek (The Original Series)* med vulcanernas annorlunda karaktär. Vulcanerna är ett folkslag som har sin hemvist på planeten Vulcan. De är fredliga och praktiserar en ickevåldsfilosofi. Dödar gör de endast i nödvärn och i så fall av logiska skäl. De kännetecknas av extrem rationalitet samt ett utpräglat logiskt tänkande och de har utvecklat en enastående förmåga att kontrollera sina känslor, i syfte att upprätthålla fredlig samexistens och ordning. Den emotionella kontrollen förfinas genom avancerade intellektuella övningar, koncentrationsträning och meditation.

Den första vulcan som figurerar i *Star Trek* är Spock, försteofficer i *Star Trek (The Original Series)*. Han är halvulcan (fadern är vulcan och modern människa) och får ständiga gliringar om sin känslökyla och brist på empati från skeppsläkaren McCoy, vilken i sin tur betraktas med upphöjt överseende av Spock.<sup>43</sup> Dessutom poängteras Spocks oförmåga att begripa sig på mänsklig humor – ett karaktärsdrag som för övrigt tillskrivs åtskilliga främlingar, androider, cyborger och robotar i science

fiction-världen. »Humor – it is a difficult concept. It is not logical«, får Spock konstatera, och därmed markeras än mer hans främlingskap gentemot en art som enligt många erhåller sin särprägel just genom sitt sinne för humor.<sup>44</sup>

I själva verket utvecklas en djup och obrutet lojal vänskap mellan framför allt kaptan Kirk och hans vulcaniske försteofficer, en vänskap så stark att de båda är beredda att offra livet för varandra. I umgänget visar det sig att de ömsesidigt har mycket att lära av varandra och såväl de mänskliga som de vulcaniska karaktärsdragen kommer besättningen till godo i olika kritiska situationer. Det är emellertid människan med sin komplexitet och sina unika karaktärsdrag som utgör normen för universums ideala medborgare.

I *Voyager* framträder ambitionen att belysa mänskligt beteende särskilt i människornas relationer med vulcanen Tuvok, borgen Seven of Nine och den holografiske skeppsläkaren utan namn.<sup>45</sup> Seven of Nine har en gång tillhört borgerna men är nu en i besättningen på *Voyager*. Borgerna är en »art« som är både organisk och artificiell (namnets koppling till cyborg är given). Deras centrala projekt är att assimilera andra arter för att deras unika särdrag skall kunna tillföra intelligens och annat till de extremt teknifierade borgerna, vilka fungerar i ett enda stort tanke- och intelligenskollektiv. Assimileringen och därmed utrotningen av andra arter sker hänsynslöst och systematiskt. De agerar under mottot »Resistance is futile«. Seven of Nine var från början människa men assimilerades som sexåring tillsammans med sina föräldrar under en rymdfärd som syftade till att utforska de för planetfederationen då ganska okända borgerna. Annika Hansen blev assimilerad i borgkollektivet och fick beteckningen Seven of Nine. Vid en konfrontation mellan borgerna och *Voyager* knappt ett par decennier senare togs hon ombord på *Voyager*. Det mesta av hennes borgimplantat avlägsnades men hon måste fortsätta att regenerera för att upprätthålla sina cybernetiska system. Fortfarande är hon en individ som har svårt att interagera med sin mänskliga omgivning. Hon är extremt rationell och logisk och förstår inte människornas emotionella irrationalitet. Hennes personlighet

gestaltas inte minst genom det som Rimmon-Kenan kallar kontrastering.<sup>46</sup> Hennes särart uppstår genom olikheten mellan henne och de andra besättningsmedlemmarna. Upprepade gånger uttrycker hon sin djupa frustration över sina mänskliga kollegers logiska och rationella tillkortakommanden, men hon kan ändå inte låta bli att fascineras av, lockas av och rentav avundas dem deras komplexa mänsklighet. Det har givetvis sin förklaring i att hon både räds och attraheras av den mänsklighet som gick henne förlorad vid assimileringen med borgerna, och vilken hon nu med största möda försöker återerövra.

För att återerövra hennes mänsklighet föreslår doktorn därför att hon skall utforska romantiken och träffa män. I avsnittet »Someone to Watch Over Me« (V 5.22<sup>47</sup>) utnyttjar han därför ett holodeckprogram för Sevens träning. Miljön är baren Sandrines i Marseille, där Seven får tillfälle att träffa lämpliga partners.<sup>48</sup> Det ironiska i hela situationen är att doktorn, som själv är ett hologram, undervisar Seven i mänskligt, emotionellt beteende. Än mer ironiskt blir det när doktorn slutligen själv blir hemligt förälskad i sin elev. Seven of Nine å andra sidan finner efter åtskilliga misslyckade försök projektet meningslöst och återgår till sina vanliga rutiner.

I ett senare avsnitt, »Human Error« (V 7.19<sup>49</sup>) skapar Seven of Nine ett eget holodeckprogram där hon tränar sociala färdigheter. Hon skapar sig en egen bostad och lär sig att inreda den så hemtrevligt som möjligt; hon inleder intima relationer, allt sprunget ur hennes drift att bli mer mänsklig. Holodecket fungerar här som en berättelse som Seven of Nine själv skapar med sig själv som huvudperson. När de mänskliga känslorna blir för starka avbryter hon de förhållanden och situationer hon gett sig in i och återgår till sitt verkliga, kontrollerade jag. Man kan här dra paralleller till hypertextläsandet: i datorns hypertext som styrs av datoranvändaren är givetvis inte läsaren huvudperson som i fallet med holodecksimuleringen, men läsaren kan i viss utsträckning kontrollera berättelsen genom att välja olika fortsättningar eller slut.

Flera forskare har noterat inte bara skillnaderna utan även likheterna mellan det multiforma, digitala berättandet och det tryckta, traditionellt

sekventiella berättandet. En sådan likhet upprättar *Star Treks* författare då de låter holodecksimuleringen fylla samma funktion som ett klassiskt humanistiskt synsätt menar att litteraturen kan fylla: att skänka människan självkännet, att lära sig något om att vara människa samt att utveckla sin sensibilitet och erfarenhet. Holodeckerfarenheten får också konsekvenser för Seven of Nines relationer i verkliga livet. På holodeck inleder hon ett förhållande med Chakotay, vilket påverkar hennes sätt att förhålla sig till honom i skeppsvardagen.

I avsnittet »Body and Soul« (V 7.7<sup>50</sup>) uppstår en nödsituation som leder till att doktors hologramprogram laddas ned i Seven of Nines cybernetiska matris och därmed i hennes kropp. Seven of Nine ser följaktligen fysiskt ut som hon brukar men talar och uppträder som doktorn. Doktors program kontrollerar Sevens kropp och därmed kan hans personlighet i Sevens kropp plötsligt uppleva sinnesförmågelser som smak och lukt, vilket är en ny erfarenhet för honom. Denna nya erfarenhet får honom att förebrå den hyperrationella Seven att hon inte i högre grad utnyttjar den unika mänskliga förmåga till njutning hon besitter. Sådana avsnitt ger serien möjlighet att understryka det unikt mänskliga, vilket Seven inte vill och doktorn inte kan uppleva.

De effekter som uppnås genom narrationens kontrastering är således tätt förbundna med ett ideologiskt innehåll som upphöjer humanoiden till den norm efter vilken den artificiella varelsen eller cyborgens korrigeras eller korrigerar sig. Det gäller holodoktorn och Seven of Nine i *Voyager* såväl som androiden Data i *The Next Generation*. Data är helt igenom maskin och robot, men en maskin med en positronisk hjärna som inte bara gör honom extremt lik en människa utan också ger honom möjligheten att utvecklas och förändras. Han saknar känslor (han kan således inte spontant uttrycka glädje, empati, sorg, vrede eller oro och den mänskliga humorn ställer ofta till problem för honom) och han avviker både vad gäller utseende och språk från sina människokolleger (hans hudfärg är *mycket* vit och hans tal hyperkorrekt). I många avsnitt understryks Datas önskan att bli mer lik människorna, särskilt vad gäller deras avgörande förmåga att känna. Han ägnar sig därför

åt en rad intellektuella, emotionella och konstnärliga övningar för att närma sig idealet och inte oväntat uppstår en rad komiska situationer under Datas mödosamma lärande – situationer som förstås också gör honom mer mänsklig i tittarnas ögon.

Rhonda V. Wilcox beskriver Data som främlingen personifierad – hans identitet kan jämföras med den etniska minoritetens. Som maskin är han Stjärnflottans egendom, han utsätts för fördomar och han får representera dem som exploaterats, förslavats, utrotats och berövats mänskliga rättigheter i den västerländska imperialismens historia. Datas strävan efter att bli mer mänsklig kan i ett sådant ljus läsas som hans strävan efter att få svar på frågan om han har en själ och är en person – ytterligare ett bevis för hans status som den andre, främlingen.<sup>51</sup> Datas strävan att bli mänsklig blir en strävan att bli västerländskt vit. Samma utvecklingslinje finner vi i *Seven of Nines* och holodoktors ansträngningar.

Inte överraskande utforskas vidare möjligheten eller snarare risken att använda holodeck som verklighetsflykt. Barclay, en av de mest nervösa och tillika geniala besättningsmedlemmarna på *Enterprise* i *The Next Generation*, använder holodeck på detta sätt (»Pathfinder«, V 6.10<sup>52</sup>). Han har drabbats av »holo addiction«, holodecksberoende, ungefär som man kan drabbas av ett drogberoende. Endast på holodeck kan han kommunicera normalt med andra människor. Där försvinner hans blyghet, hans fobier och hans rädsla. Där spelar han poker och vinner överlägset, är omtyckt av vännerna och sover gott i sin holografiska hytt. Vi finner en direkt parallell till tanken på att exempelvis populärlitteraturen kunde vara skadlig för människor genom att den sades skapa ett beroende och en falsk värld att fly in i, bort från verkligheten. Men parallellen kan också dras till de litterära dystopiernas varningsskott mot tekniken som övermannar människan och gör henne till ett motståndslöst redskap. Svante Lovén understryker motivets rikliga förekomst i 1950-talslitteraturen och exemplifierar med Hunt Collins roman *Tomorrow and Tomorrow* (1956). Verklighetsflykten via ställföreträdande, simulerade verkligheter leder där människan fel. Däremot gestaltas föreställningen

att de virtuella medierna inte nödvändigtvis behöver bannlysas utan kan användas i underhållningssyfte så länge de inte alierar människan från hennes genuina verklighet.<sup>53</sup> Något av samma idéinnehåll återfinns vi i *Voyager*. Holodeck framställs som en positiv tillgång för besättningen men Barclay går för långt. När den simulerade verkligheten hotar att ta över måste han återföras till den genuina med hjälp av konventionell terapi och psykologisk träning.

På ett existentiellt mer okomplicerat plan används holodeck också för att skildra människans behov av avkoppling och rekreation. Holodeck kan vara både biljardbar (»Jetrel«, V 1.15), träffpunkt för romantiska möten (»Lifesigns«, V 2.19, där doktorn blir förälskad i ett egenhändigt skapat hologram och tar med henne till en romantisk holodeckmiljö; de hamnar i en 50-talschevrolet på planeten Mars), semesterparadis (»Warlord«, V 3.10) och spelplats för avreagering (i »Meld«, V 2.16, använder Tuvok holodeck för att få utlopp för en våldsam aggressivitet som han förvärvat genom ett slags sinnesfusion (mind-meld) med en extremt aggressiv mördare).<sup>54</sup> I denna funktion säger kanske holodeck något om grundläggande mänskliga behov men fungerar främst som ett tekniskt avancerat datorspel, TV-program, semesteräventyr eller pubbesök.

*»I know all about your marvelous inventions«*

*Läckage mellan holodeck och skeppsverkligheten*

Åtskilliga avsnitt i *Voyager* (och även i *The Next Generation*) beskriver situationer där det uppstår ett läckage mellan holofiktionen och verkligheten, alltså den fiktiva verklighet som TV-serien berättar om. Detta skapar en rad intressanta berättartekniska och existentiellt problematiserande effekter. När det gäller karaktärsteckning får det framför allt två konsekvenser. För det första kan det leda till att flera versioner av samma person kan uppträda: verklighetens besättningsmedlem konfronteras plötsligt med en holoversion av sig själv, eller existerar som holoperson utan att veta om det (vilket hon eller han så småningom dock oftast upptäcker). För det andra skildras situationer där holodeckpersoner

ges förmågan att kliva ut från holodeck in i skeppsverkligheten och tillbaka igen.

Alla sådana spel med identiteter leder tankarna till diskussionen om den moderna berättarteknikens upplösning av karaktärsteckningen. Som flera forskare påpekat har utvecklingen i 1900-talsromanen gått mot en upplösning av individualiteten och av föreställningen om ett stabilt jag.<sup>55</sup> I *Star Trek* existerar förvisso en rad traditionellt konstruerade stabila karaktärer, men holodeckfiktionen adderar en mångfald möjligheter att driva identitetsspelet och uppluckringen av det enhetliga jaget till sin spets.

Shlomith Rimmon-Kenan gör en uppdelning som kan vara till hjälp för att beskriva skillnaden mellan vad jag kallar stabila karaktärer och de mångskiktade figurer som skapas med hjälp av holodeckfiktionen. Hon tar upp diskussionen om huruvida fiktiva karaktärer alls kan beskrivas som människor (en mimetisk överföring), där de som talar mot en sådan karakteristik understryker karaktärernas textuella identitet: de finns ju bara i texten och kan alltså inte diskuteras utanför denna. Rimmon-Kenan introducerar så en skillnad mellan *berättelsens* respektive *textens* karaktärer. Berättelsens karaktärer är abstraherade och trots att de givetvis inte är verkliga människor kan vi prata om dem som sådana när vi återger berättelsen. Vi gör oss en föreställning om dem grundad på den information texten tillhandahåller. Textens karaktärer å andra sidan är oupplösligt förbundna med den struktur de är invävda i.<sup>56</sup> De *Star Trek*-personer vi berättar om när vi återger historien om stjärnskeppet som utforskar rymden är *berättelsens* karaktärer (kaptenen heter Kathryn Janeway, hon för befäl över skeppet och härstammar från Indiana i Nordamerika; löjtnant Chakotay är förstestyrman och av indiansk härkomst; löjtnant Tuvok är vulcan och säkerhetschef ombord på skeppet och så vidare). *Textens* karaktärer uppträder i spelet med identiteter, förväxlingar och rollbyten i de enskilda episoderna, vilka skildras ur olika perspektiv och bidrar till att karakterisera individerna. Låt oss gå närmare in på några exempel.

Ett par berättartekniskt intressanta avsnitt är »Elementary, Dear



Data« och »Ship in a Bottle« i *The Next Generation* (TNG 2.3 resp. 6.12<sup>57</sup>). Maskinchefen Geordi LaForge har skapat ett holodeckprogram som utspelar sig i Sherlock Holmes fiktiva värld. Skeppets android och tillika löjtnant med det analoga namnet Data, rymmer det mesta av mänsklig och maskinell intelligens (för övrigt en av de bästa karaktärerna i serien), och i hororomanen spelar han följdriktigt Sherlock Holmes.<sup>58</sup> LaForge uppträder som doktor Watson. När LaForge kritiserar för att hans program saknar utmaningar och är alldeles för tråkigt programmerar han en extremt smart variant av Sherlock Holmes ärkefiende professor Moriarty, i syfte att skapa en värdig motståndare till Data. I »Ship in a Bottle« upptäcker Data att mästardetektiven dragit en felaktig slutsats (en bedragare som Sherlock Holmes identifierar som vänsterhänt visar sig vara högerhänt) och Data anar oråd: något är fel i holodeckets programmering.

Än mer dramatiskt blir det när Sherlock Holmes ärkefiende plötsligt uppträder som en levande person och hävdar att han är verklig. Professor Moriartys minne har lagrats i programmet under fyra år och han har hela tiden varit medveten om detta. Till skillnad från en genuin holodeckfigur har han alltså ett *medvetande* – han hävdar att han är medveten om sin identitet som fiktion och holodeckfigur men också att han är medveten om att det finns en värld utanför holodecket. När teknikern Barclay frågar om han vet vem han är svarar Moriarty: »A holodeck character? A fictional man? Yes, yes, I know all about your marvelous inventions.« Hans skapare gjorde honom helt enkelt för bra. Han blev något mer än en litterär figur. »I became self-aware. I am alive.«

Professor Moriarty är nu frustrerad över att inte få lämna holodecket. Kapten Picard förklarar för honom att detta är omöjligt: »Although objects appear solid on the holodeck, in the real world they have no substance«, och han tillägger: »Professor, you are a computer simulation.« Moriarty vidhåller sitt medvetande: »I have consciousness. Conscious beings have will.« Denna viljekraft vill han nu utnyttja för att kliva ut ur holodecket. Picard invänder. Moriarty svarar: »Mind over matter. *Cogito ergo sum*« och gör ett försök. Till allas enorma förskräckelse

lyckas han med det som enligt fysikens lagar är omöjligt. Triumferande tillägger den befriade professor Moriarty: »I think, therefore I am.«

Moriarty undersöks av skeppsdoktorn som konstaterar att han faktiskt är verklig. Professorn vill nu utforska skeppet och blir överväldigad när han inser att det inte är hav han omges av och att det är omöjligt att gå ut på däck: »My God!« utbrister Conan Doyles ärkeskurk, »we're adrift in the heavens!« Kapten Picard finner det nu på sin plats att påminna Moriarty om att kriminalitet är lika oacceptabel på 2300-talet som på 1800-talet. Moriarty replikerar: »Don't worry, captain. My past is nothing but a fiction. The scribblings of an Englishman dead now for four centuries. I hope to leave his books on the shelf, as it were.«

Moriarty känner sig emellertid med all rätt som »a man out of time« och begär nu av besättningen att de förverkligar även hans stora kärlek grevinnan Regina Bartholomew, också hon en holodeckfigur. För att få igenom sina krav tar Moriarty kommandot över skeppet (vilket är möjligt tack vare den intelligens som bestått honom av hans geniala skapare). Han lyckas dessutom ge grevinnan ett medvetande.

Det visar sig emellertid att hela situationen är en holodeckskapelse. Data upptäcker att Picard, LaForge och Data i själva verket aldrig lämnat holodecket utan lurats av holodeckfiguren Moriarty att tro att de trätt ut i verkligheten på skeppet och haft att göra med en levandegjord Moriarty. För att komma ur dilemmat låtsas då Picard inne på holodecket att han genomför en transport från holodecket till verkligheten av både Moriarty och hans älskade grevinna – Picard programmerar alltså holodecket inne i holodecket, precis som Moriarty gjorde. När paret fått den rymdfärja de begärt för att ge sig ut i sitt nya liv och kanske till och med återvända till jorden, överför Moriarty åter befälet till Picard. Allt detta sker alltså på holodeck, och kärleksparet fortsätter leva sitt liv i en holodecksimulering – lyckligt ovetande. Picard får kontakt med skeppets verkliga kommandobrygga, holodeckprogrammet kan avslutas och de träder ut i verkligheten. Allt som återstår av Moriarty och grevinnan Bartholomew är en liten dosa som Barclay håller i handen, där simuleringen oavbrutet fortgår.

Strax innan avsnittet slutar spekulerar Picard över tillvarons mångtydighet och världarnas existens: »Who knows, our reality may be very much like theirs, and all this might just be an elaborate simulation, running inside a little device sitting on someone's table.« Tanken är inte ny. Den har formulerats genom århundradena av både filosofiska tänkare och i science fiction-litteraturen. Svante Lovén har pekat på traditionen och lyfter fram filosofen Edward Fredkin och hans syn på hela universum som ett datorprogram kört genom evigheten.<sup>59</sup>

Den obetalbara slutrepliken får den hypernervöse, tekniskt begåvade Barclay stå för, som med viss tvekan kommenderar datorn: »Computer, end program.« Han suckar förnöjt när inget händer.

Berättelsen om Moriarty ombord på *Enterprise* säger något om både Sir Arthur Conan Doyles berättarkonst – litteraturens förmåga att skapa »levande« karaktärer – och den moderna teknikens landvinningar vad gäller fiktionsskapande. Professor Moriarty är en skapelse bestående av en rad fiktiva lager: först och främst är han Conan Doyles fiktion i en litterär berättelse, därefter är han *Star Trek*-författarnas skapelse i deras TV-manus, och dessutom utgör han i detta *Star Trek*-manus en fiktiv holodeckskapelse konstruerad av besättningen i deras holodeckberättelse om detektiven Sherlock Holmes och doktor Watson. Sedan har denna skapelse i sin tur »skapat sig själv« som en levande person, olik andra holopersoner. I slutänden visar han sig dock vara en holodeckskapelse inom holodecket... Med hjälp av de narrativa lagren skapar författarna ett sinnrikt spel med olika fiktioner och fiktiva nivåer.

I »Heroes and Demons« (V 1.12<sup>60</sup>) uppstår problem med den holodeckroman Harry Kim har programmerat i rekreationssyfte. Den är baserad på det fornengelska eposet *Beowulf*. Två officerare tar sig in i programmet men kan inte radera figurerna vid behov, vilket annars är standardproceduren i holodeckprogrammen. Varken kommando- eller säkerhetssystemen fungerar och detta kan ha lett till att Kim har omvandlats från materia till energi, vilket givetvis inte skall kunna hända i holodecktekniken. Tuvok och Chakotay upptäcker att Harry Kim i skepnad av Beowulf har dödats av odjuret Grendel.<sup>61</sup> De blir fast i

programmet och kan inte transporteras ut. Doktorn som redan är ett hologram (energi) och inte kan konverteras till energi får försöka rädda de andra och måste då interagera med personerna i holoromanen. Två slags fiktion samagerar och skapar en finurlig berättelse där gränserna mellan verklighet och fiktion är extremt uppluckrade.<sup>62</sup>

I »Persistence of Vision« (V 2.8<sup>63</sup>) blir kaptenen beordrad av skeppsdoktorn att koppla av i sin holodeckroman eftersom hon är överansträngd och stressad. Janeway går in i sin 1800-talsroman och där bekänner lord Burleigh sin kärlek till henne. När Mrs Davenport påpekar för lord Burleigh att hans dotter Beatrice är en mycket begåvad pianospelare blir han förvånad: han vet inte att dottern kan spela piano. Mrs Davenport anar oråd och frågar lord Burleigh vad som egentligen pågår i huset: varför får hon inte beträda vindsvåningen och varför inbillar sig Beatrice att hennes mamma fortfarande lever? Än en gång blir kaptenen avbruten av kallande plikter på rymdskeppet. Väl där upptäcker hon att holodeckföremål börjar uppträda i skeppsverkligheten. Kaptenen försöker avfärda det som oväsentliga sammanträffanden men blir riktigt oroad när hon börjar höra röster från holodeckromanen ombord på skeppet. När hon strax därefter får syn på en liten flicka klädd i artonhundratalsdräkt i en av skeppets korridorer blir situationen allvarlig. Plötsligt står hon ansikte mot ansikte med Beatrice, som upprört förebrår henne: »My mother *is* alive, and my father loves *her*, not you!«

Kapten Janeway går till maskinrummet och frågar om de kan ha gjort något som får holodeckpersoner att uppträda i skeppsverkligheten vilket förnekas. Janeway börjar tvivla på sitt förstånd och maskinchefen B'Elanna Torres misstänker att kaptenen hallucinerar på grund av stress.

Janeway skickas av doktorn till sitt rum för att vila. Väl där hör hon sin fästman Marks röst och deras hunds skall; båda befinner sig på jorden långt från det vilsekomna rymdskeppet. Så inträder holoromanens argsjuka och svartsjuka hushållerska med en kniv i handen. Hon knivskär Janeway/mrs Davenport men plötsligt befinner sig denna

på sjukavdelningen omgiven av doktorn och säkerhetschefen Tuvok. Hon har hallucinerat. Skeppet blir anropat av en ledare för en annan livsform som beskyller *Voyager* för att ha inkräktat på deras territorium. Det märkliga händer då att de olika besättningsmedlemmarna på kommandobryggan var och en ser en person i den främmande ledaren som de känner igen. För Janeway är han fästmannen Mark; styrman Tom Paris ser sin far som han haft ett komplicerat förhållande till; Harry Kim ser sin flickvän Libby. B'Elanna Torres och förstestyrman Chakotay grips av passion och faller i varandras armar. Hela besättningen börjar nu hallucinera.

Chefsingenjören finner så småningom tekniska förklaringar till vad som hänt. De attackerande, telepatiska fienderna har sänt ut bioelektriska energifält i syfte att oskadliggöra besättningen och ta över skeppet. Till slut bemästras situationen och ordningen återställs.

Det visar sig att hallucinationerna representerat personernas undermedvetna, deras drömmar, fasor och begär. Janeway håller sig borta från sin holroman efter de obehagliga erfarenheterna: »I thought, after our recent experience, that I take a break from fantasy for a while.«

Ett närliggande exempel erbjuder avsnittet »Spirit Folk« (V 6.17<sup>64</sup>). Spelplatsen är Tom Paris holoprogram Fair Haven, en irländsk 1800-talsby som *Voyager*-besättningen besöker för att koppla av och roa sig. Den spjuveraktige Tom Paris beslutar sig för att göra vissa ändringar i programmet för att skoja med sin vän Harry Kim. Harry uppvaktar en irländsk kvinna och just när han skall kyssa henne i en förtrolig och intim situation förvandlar Tom Paris henne till en ko. Efter detta börjar underliga saker hända. Pubägaren Michael Sullivan, vilken kapten Janeway ägnat ett romantiskt intresse, börjar fråga ut Janeway, eller Katie som hon kallas i holoprogrammet, om hennes verkliga identitet. Holofiguren Michael har alltså vunnit insikt om att han och Katie inte tillhör samma värld, en kunskap som egentligen skall vara omöjlig för ett hologram. Allt fler holodeckfigurer börjar nu fatta misstankar mot besättningsmedlemmarna.

Tom Paris förklarar för kapten Janeway att funktionsfelet måste ha

uppstått när han ändrade i programmet i syfte att göra det mer realistiskt. Figurernas subrutiner är skadade.<sup>65</sup> Byinvånarna går till attack och skjuter sönder holodeckstyrningen. Programmet kan nu bara delvis frysas, och besättningen diskuterar en lösning. Janeway vill inte förstöra programmet men löjtnant Torres påpekar då – med kapten Janeways känslor för Michael i åtanke – att hologfigurerna till skillnad från Paris och Kim ju faktiskt kan programmeras om igen. Janeways svar ligger i linje med en diskussion som förts tidigare inom både serien och science fiction-litteraturen: »The people of Fair Haven may not be real, but our feelings toward them are.«

Till slut lyckas man stråla ombord Michael Sullivan och Janeway berättar sanningen för honom. Tillsammans återvänder de så till hologprogrammets Fair Haven och lyckas övertala byfolket att ingen vill dem något ont. Hologprogrammet repareras och det beslutas att hologfigurerna skall få behålla sina minnen av vad som hänt.

I både »Persistence of Vision« och »Spirit Folk« opererar olika skikt av fiktioner, fantasier och historier samtidigt. Själva *Star Trek* som berättelse är en av dem, liksom kapten Janeways holodeckroman i just denna berättelse. När Janeway beslutar sig för att göra ett uppehåll i »fantasy«-leken slutar också *Star Trek*-avsnittet, vilket roat oss som titare för en stund.

Fiktionen blir dessutom farlig i *Voyager*; den inte bara påverkar besättningen fysiskt, utan den drar också upp till ytan deras dolda fantasier och fungerar i det avseendet precis på samma sätt som skönlitteraturen, i vilken det undermedvetna kan gestaltas. Janet H. Murray ser i denna iscensättning en aktualisering av holofiktionens moraliska och etiska aspekter. Kan handlingar gentemot hologfigurer ses som otrohet, svek eller lögn? Gränsen mellan verklighet och fiktion vacklar och situationen kan också tolkas som ett uttryck för skräcken för hur det främmande eller nya påverkar oss som människor, i det här fallet den nya teknologin. Murray drar paralleller till andra nyskapande utmaningar i historien, såsom tryckpressen, den profana teatern eller televisionen.<sup>66</sup> I »Fair Haven« (V 6.11<sup>67</sup>), det avsnitt där Tom Paris irländska 1800-talsby

i hologramversion presenteras, introduceras också kapten Janeways förälskelse i Michael Sullivan. Hon är dock inte helt tillfreds med hans bildning, utseende och karaktär och omprogrammerar honom därför enligt sina egna önskemål. Hon ger honom tre års studier vid Trinity College, gör honom några centimeter längre och utrustar honom med en mer komplicerad, självsäker och provocerande personlighet. Hon får dock kalla fötter och diskuterar dilemmat med att utveckla känslor för en holodeckfigur med en kollega i besättningen. Denne hävdar dock att det viktigaste ju måste vara hennes egna känslor.

Här aktualiseras återigen den skräckblandade fascinationen inför det nya och okända som uppenbarar sig i en så pass komplex situation som den där människan utvecklar känslomässiga band till något som kroppsligt inte finns, till en illusion eller ett system av tekniskt avancerade bländverk. Ämnet är inte nytt. Svante Lovén har påvisat hur litteraturen länge uppehållit sig vid den simulerade verkligheten i skiftande former med början i slutet av 1800-talet, och ofta har den dystopiska litteraturen varnat för konsekvenserna av en värld allt mer beroende av artificiell stimulans på bekostnad av det genuint mänskliga.<sup>68</sup> Johan Lundberg visar övertygande i uppsatsen »Simulering, spegling och cybernetik: Om sång nio i Harry Martinsons *Aniara*« (2002) hur Martinson redan på 1950-talet problematiserar förhållandet mellan naturligt och artificiell intelligens, mellan ursprunglighet och imitation i en tid då den datortekniska utvecklingen var i stark expansion. Johan Lundberg läser så sången om miman och *Aniara* ur en ny infallsvinkel, fokuserad på människans relation till simuleringen och det artificiella:

*Aniara i dess helhet låter sig utifrån detta perspektiv läsas som en berättelse om en i teknologins artificiella värld fången mänsklighet, vilken fåfångt försöker bygga upp en heltigenom simulerad värld, där det jordiska på konstgjord väg återskapas i så hög grad som det är möjligt med de resurser som finns ombord på rymdskeppet. Vad Martinson riktar sökarljuset mot i *Aniara* är ett slags attrapp-tillvaro, där människan*

*lever i fiktionen i stället för i verkligheten, i teknologiskt konstruerade världar i stället för i naturen. På skeppet tillhandahålls ett slags spegeltillvaro där man rör sig allt längre bort från det som speglas – allt längre in i spegelbilden.<sup>69</sup>*

En av de mest välkända och inflytelserika gestaltningarna av det komplicerade förhållandet mellan människa och maskin återfinns i Isaac Asimovs välkända robotnoveller som från 1930-talet och framåt publicerades i olika science fiction-tidskrifter och vilka sedermera samlats i en rad antologier. Isaac Asimov uppehåller sig i några av novellerna särskilt kring den känslomässiga bindningen mellan människa och robot. Redan i novellen »Robbie« (1940) gestaltar Asimov de komplikationer som kan uppstå när en människa fattar tycke för en robot. Lilla Gloria har fått roboten Robbie som barnvakt och de har blivit så goda vänner att Gloria inte vill leka med andra barn, vilket bekymrar hennes mor. Hon beslutar sig för att avlägsna roboten och ersätta den med en levande hund. Gloria blir emellertid förtvivlad och är otröstlig efter förlusten av sin vän. För att distrahera henne reser familjen till New York på semester, men Gloria är fortfarande främst intresserad av att återfinna Robbie. Novellen slutar med återföreningen: vid ett besök på en robotfabrik hittar de Robbie, som dessutom räddar Gloria från att bli överkörd av en truck. Roboten blir hjälten som handlar snabbare än människan och därigenom räddar liv.<sup>70</sup>

Novellen »A Boy's Best Friend« (1975) utvecklar tematiken i »Robbie« och handlar om tioåringen Jimmy som har sin hemvist på månen och vars bästa vän och ständige följeslagare är robothunden Robutt. En dag överraskar hans föräldrar honom med en present från jorden: en riktig hund. Jimmy blir måttligt förtjust och när pappan hävdar den riktiga hundens överlägsenhet över den mekaniska imitationen invänder pojken: »Robutt isn't an imitation, Dad. He's my dog.» Vilken skillnaden mellan den riktiga hundens kärlek och imitationens kärlek är kan han inte förstå och han utbrister: »But, Dad, we don't know what's inside the dog, or what his feelings are. Maybe it's just acting,



too.’ « Jimmy låter sig därför inte övertygas och hans slutargument lyder: »‘But what’s the difference how *they* act? How about how *I* feel? I love Robutt and *that’s* what counts.’<sup>71</sup>

Likheterna är uppenbara mellan Asimovs tankegoods och *Star Treks* utflykter i simuleringsfilosofiska spekulationer. Vi kan erinra oss kapten Picards kommentar om distinktionen mellan hans egen, verkliga värld och de simulerade figurernas artificiella verklighet: »Who knows, our reality may be very much like theirs, and all this might just be an elaborate simulation, running inside a little device sitting on someone’s table.« Vi känner igen Jimmys reflektioner i kapten Janeways slutsats om besättningens känslor för holofigurerna i Tom Paris irländska by: »The people of Fair Haven may not be real, but our feelings toward them are.«

Fortsätter vi in i vår samtid uppstår frågan om hur litteraturen och konsten idag förhåller sig till det artificiella. I en uppsats om populärlitteraturens skräckskildringar utvecklar Ola Larsmo tanken att den moderna skräckskildringen har gjort det artificiella sublimalt. I romantikens skräckfiktion fick det sublimala ta sig uttryck i det oöverskådliga och ogripbara som skrämde: de oändliga vidderna, den mystiska främlingen, vilka också lätt kan läsas som representanter för en värld i oförutsägbar expansion. I vår samtida populärlitteratur, menar Ola Larsmo, får det sublimala i stället ta gestalt i den artificiella existensen. Det gränsöverskridande blir det sublimala, den både skrämmande och lockande tanken att det är möjligt att upprätta en personlig relation till denna okända, konstgjorda varelse. Att den inte bara är ting och främling.<sup>72</sup>

I *Star Trek* utgör holodeckfrämlingen ett *novum* som ger upphov till diverse komplicerade situationer. Adam Roberts poängterar att *novums* symboliska funktion i science fiction-berättelsen ofta är representationen av mötet med det främmande,<sup>73</sup> och även i *Star Trek* fyller det en sådan central funktion. I *Voyager* tangeras en fortsättning på den kluvna tanke som innefattar både skrällen och lockelsen när kapten Janeway laborerar med föremålet för sin attraktion, den tekniskt konstruerade

mannen. Med en teknisk manöver gör hon om den fiktion som hon har all makt över, men vilken samtidigt i sin tur har makt att väcka starka känslor hos henne som hon inte varit mentalt beredd på. Människan gör om främlingen, men främlingen har också förmåga att förändra människan. I förlängningen av en sådan insikt öppnar sig den nya teknikens alla fasansfulla och underbara möjligheter. I förlängningen av denna insikt väcks också frågan om vad den kännande människan är, vad hennes emotionella förhållanden till andra människor, fundamentet för all mänsklig samlevnad, egentligen består av.

Men *Voyager* stannar när det börjar hetta till. Det sublimes lägger sig på det allmogens nivå. »Persistence of Vision« avslutas med att B'Elanna Torres och Janeway funderar över vad som hänt och B'Elanna undrar: »Do you think it's true, that the alien was reading our minds, creating images from our own experiences?« Janeway svarar: »It seemed that way. He had an uncanny ability to bring buried thoughts out into the open.« Kaptenen får slutligen tandlöst kommentera att det trots allt kanske låg något positivt i att gömda känslor kom upp i ljuset. I »Fair Haven« avslutas den potentiellt omdanande situationen med att kapten Janeways kollega konstaterar att Janeways egna känslor måste vara det viktiga i sammanhanget. Vi kan också påminna oss om den energiske holodoktors försök att skapa sig en egen familj (»Real Life«, V 3.22), vilken som nämnts blir en rent frånstötande perfekt version av den ideala, borgerliga kärnfamiljen.

Här snuddar *Voyager* vid en rad intressanta frågor. Det är inte bara relationen mellan simulerad och genuin verklighet (här representerad av TV-fiktions verklighet) som berörs, utan även förhållandet mellan två artificiella verkligheter: doktorn är ju själv en projicerad, tredimensionell simulering och alltså inte en människa av kött och blod. Han utför sitt experiment med hjälp av en annan simulering. Dessutom konfronteras i detta avsnitt på ett underfundigt sätt den simulerade existensens behov och människans behov. B'Elanna Torres korrigerar simuleringens (doktors) verklighetsuppfattning och simuleringen använder i sin tur en annan simulering för att lära sig något om mänskligt

beteende. Underförstått finns också här en kritik av tron på teknikens förmåga att tillfredsställa människans alla behov. Den ideala familjen må kunna konstrueras i en konstgjord simulering men den är varken möjlig eller önskvärd i en mänsklig verklighet. *Voyager* anspelar här på en klassisk problematik som gestaltades i 1950-talets science fiction-litteratur av bland annat Ray Bradbury och som anknyter till Aldous Huxley. Familjen är i deras mörkerskildringar obsolet och ersatt av virtuella kommunikationssystem som tagits i bruk av allt mer avtrubbade och indoktrinerade människor.<sup>74</sup> I *Voyager* kan i slutänden simuleringen inte ersätta verkligheten. Och kanske har denna mänskliga verklighet slutgiltigt befäst sin position när det visar sig att holodoktorn efter sin återkomst till jorden gift sig med en människokvinna (»Endgame« I, V 7.25). De filosofiska funderingarna över dessa intrikata turer i de artificiella verkligheternas labyrinth får emellertid ett begränsat utrymme i serien och den existentiellt explosiva diskussionen tenderar inte sällan att stanna vid schablonlösningar.

Inledningsvis berättade jag om avsnittet »Worst Case Scenario« (V 3.24) som börjar inne i holoromanen »Insurrection Alpha«. Försteofficeren Chakotay leder alltså ett myteri ombord på *Voyager*, samlar maquis-besättningen och övertar befälet medan kapten Janeway är ute på ett fältuppdrag. Den som spelar upp holoromanen när avsnittet börjar är B'Elanna Torres och hon ansluter sig till Chakotay. När hon blir avbruten av Tom Paris berättar hon för honom om den spännande holoroman hon hittat vars författare är anonym. Paris går in i romanen och den börjar om från början, nu med Paris i den roll Torres tidigare spelade. Paris gör dock motstånd när myteriet inträffar och han hamnar i häktet tillsammans med Tuvok. De diskuterar motstånds- och flyktstrategier och Tuvok insisterar sin vana trogen på att reglerna skall följas och att de inte skall göra något förhastat. Paris blir otålig och bryter holofiktionen genom att muttra: »Who wrote this stuff...?« (I det näst sista avsnittet av *Voyager*, »Endgame« I, V 7.25, framgår att Tom Paris efter att ha återvänt till jorden försörjer sig som holoromanförfattare...)

Genom Tom Paris muttrande förs ett metafiktivt drag in i berättelsen. Hans kommentar gör berättelsen »overtly narcissistic«, med Linda Hutcheons definition: den uppvisar medvetenhet om sin metafiktiva status genom att explicit tematisera sådana aspekter i texten.<sup>75</sup> Paris kommentar kan syfta både på holoromanen och på den *Star Trek*-fiktion som tittaren just bevittnar. Flera narrativa nivåer utkristalliserar sig, där olika berättare uppträder. För det första framträder TV-berättelsen om *Voyager*, skriven av seriens manusförfattare, i vilken hela historien utspelar sig. För det andra tar vi del av Tuvoks roman (ty det är, skall det visa sig, säkerhetschefen Tuvok som är holoromanens upphovsman) som han skapat för holodeck ombord på skeppet. För det tredje träder en rad olika berättare in, vilka kan förändra historien om myteriet efter eget skön. För det fjärde, slutligen, presenteras själva berättelsen om myteriet, inom vilken en mängd fiktiva gestalter framträder med sina varierande berättelser och aktioner.

På textnivån tillämpas till en början en variant av repetitiv frekvens, vilket innebär att samma händelse berättas flera gånger, ibland med skiftande berättare, fokalisator eller narrativt subjekt.<sup>76</sup> Berättelsen går sedan över i en verklighetssimulering där användaren med datorns hjälp kan välja ett otal fortsättningar av samma historia. Holoromanen blir dock ett »skapande hyperverk« där användaren själv kan påverka berättelsens händelseförlopp.<sup>77</sup> I föreliggande fall är det alltså myterihistorien som börjar om från början, holoberättas, ett flertal gånger och en del av händelsemönstret och replikerna upprepas. Chakotay tänker göra myteri, han söker efter villiga anhängare och han tar kommandot på bryggan. Fokalisatorn skiftar beroende vem som går in i holoromanen (till exempel B'Elanna Torres eller Tom Paris), vilket också får konsekvenser för »textens« längd och utformning. Här är det dock de fiktiva figurerna som erbjuds valmöjligheten i den holoskapade roman de själva deltar i. För tittaren är berättelsen låst till de alternativa utvecklingar som visas i TV-avsnittets fiktion.

Man kan också se berättartekniken som ett slags *mise en abyme*. *Voyager*-besättningen berättar en historia om *Voyager*-besättningen i

historien om *Voyagers* äventyr.<sup>78</sup> Historien mångfaldigas i ett intrikat spel med olika berättarnivåer och berättarna gör tittaren medveten om att berättelsen just håller på att skapas. Detta är ett vanligt metafiktivt grepp i skönlitteraturen: berättaren gör sig synlig och informerar läsaren om processens gång. När det gäller »Worst Case Scenario« skulle man till och med kunna tala om den mer omfattande formen av *mise en abyme* som Linda Hutcheon benämner utvidgad allegori.<sup>79</sup> Hela historien blir en skildring av besättningens eskapader i en annan berättelse som besättningen själv är upphov till, och därmed av den skapande processen.

Fiktionen bryts igen och Paris och Torres diskuterar olika möjliga roller att inta i berättelsen. Ryktet om romanen har nu spridit sig bland besättningen och flera av dem har synpunkter på hur storn kan utvecklas. Till Paris stora besvikelse upptäcker han vid nästa speltillfälle att romanen är oavslutad – den anonyma författaren har inte fullbordat den, vilket datorn koncist informerar honom om: »Additional narrative parameters have not been programmed.«

Ryktet har nu nått även kapten Janeway, som vid ett ledningsmöte förhör sig om hororomanen. Då erkänner den hyperkorrekte säkerhetschefen Tuvok till allas förvåning att det är han som författat romanen. Den var ämnad som ett träningsprogram, ett »tactical training scenario« som han konstruerat när maquis-besättningen kom ombord på *Voyager*. Tuvok fruktade ett maquis-myteri och ville kunna använda holo fiktionen i tränings syfte inför en eventuell konflikt. När hotet inte längre existerade fanns heller ingen anledning att avsluta romanen; Tuvok trodde att han suddat den men andra lyckades återskapa verket. Kaptenen menar dock att det varit till gagn som avkoppling för besättningsmedlemmarna och tillåter Paris att skriva färdigt romanen.

Åsikterna går isär om hur man skriver en bra berättelse och man börjar nu diskutera poetik. Tuvok förordar realism, Paris insisterar på äventyr och överraskningsmoment och Torres talar för känslor och passion. Här ges ett tydligt exempel på hur handlingen och dialogen hjälper till att karakterisera personerna. Tuvoks vulcaniska världsbild rymmer

varken sentimentalitet eller överdrift och enligt den övertygelsen lever han, trogen den sanna erfarenheten. Tom Paris val av berättarstrategi speglar hans äventyrliga själ och stundom oöverlagda handlande som inte sällan gör att han råkar illa ut. Halvklingonen B'Elanna Torres blottar sitt klingonska jag, präglad av starka känslor och häftigt humör som får henne att komma i bråk och gå till handgripligheter i kritiska situationer.

Inte oväntat blir berättandet i detta läge klart genusrelaterat.<sup>80</sup> Männen representerar berättelsen om den ensamme, starke och äventyrslystne medan kvinnan väver sin berättelse med kärlek och romantik i varpen. Klingonerna är ett utpräglat krigiskt och våldsamt folk som ser det som den högsta utmärkelsen att dö ärofullt i strid. Intressant nog tonas de klingonska dragen snabbt ned hos B'Elanna Torres. I stället feminiseras hennes karaktär och det är symptomatiskt att hon här får stå för det romantiskt känslösamma. Hade hon gjorts mer klingonsk vore sannolikt striden något hon skulle ha rekommenderat för romanen. Hon kan i detta avseende jämföras med klingonen Worf i *The Next Generation*. Worf miste som barn sina klingonska föräldrar och adopterades av ett människopar som uppfostrade honom i människomiljö. Även han brottas som besättningsmedlem på *Enterprise* med den våldsamma sidan av sin natur, men han går ur striden snarast som en värdighetens mästare – han adlas av det faktum att han förmår förena det bästa hos människan med klingonernas känsla för ära och stolthet. Worf utvecklas med andra ord till en utpräglat sympatisk och respektingivande individ – en mångtydig utveckling ur ett integrationsperspektiv. I en uppsats om figuren Worf påpekar Leah R. Vande Berg att Worfs förändring illustrerar hur skillnad disciplineras genom kulturell assimilation snarare än genom ömsesidig respekt för kulturella olikheter. Worf blir ju alltmer anpassad till Stjärnflottans kulturella normer.<sup>81</sup>

Till och med holodoktorn, själv en skapad fiktion, ger goda narratologiska råd och vill gärna bidra med sin expertis »in the creation of holographic mise-en-scène«. Nu tappar dock Tuvok tålamodet och

beordrar datorn att transportera doktorn tillbaka till sjukavdelningen där han hör hemma. Hologrammet blandar sig alltså här i programmerandet av en hororoman och bidrar så till skapandet av berättelselager både genom sin existens och genom sitt handlande. Med sitt framfusiga och självgoda agerande illustrerar doktorn dessutom karakteristiska drag i sin personlighet. Poetikdiskussionen används för att förstärka kunskapen om de respektive deltagarnas karaktär.

Men den aktualiserar även en pågående diskussion kring utmaningarna med den nya berättartekniken i form av cyberdramat. I cyberfiktionen är författarauktoriteten inte lika given som i den traditionella romanen eller dramat skrivet av en identifierad upphovsperson. Dess form skiljer sig också från pappersbokens berättande genom att nya dimensioner adderas. I cyberdramat kan vi både bli djupt försjunkna och delta genom aktivt agerande. Vi kan vara både åskådare och medskapare och bli involverade i en berättelse med många alternativa slut eller inget slut alls. Inte minst ställer detta vår uppfattning om författarens auktoritet på ända. Som Janet H. Murray poängterar är detta framför allt en fråga om att vänja sig vid ett nytt sätt att berätta och skapa berättelser. Hon understryker att det kollektiva konstnärliga skapandet även historiskt sett existerat vid sidan av den enskilt skapande författaren, bland annat inom teatern och det muntliga berättandet. I cyberfiktionen finns båda formerna representerade. Även cyberdramat kan kräva en författare som kontrollerar den tekniska processen och skapar de alternativa vägar som användaren kan göra bruk av. Men det kan också redan från initialskedet vara en produkt av ett kollektivt skapande genom exempelvis improvisation och rollspel.<sup>82</sup>

Åter till »Insurrection Alpha«. När hororomanen återupptas framgår att en tidigare, svekfull besättningsmedlem, Seska, som lämnat skeppet men fanns ombord när romanen skrevs, hann ändra i programmet innan hon försvann. Säkerhetsfunktionerna är urkopplade, Paris och Tuvok blir instängda i hologrammet och kan dödas på riktigt av hologrammet Seska. Utifrån försöker kapten Janeway skriva om gestalten Seska i programmet för att rädda de två besättningsmännen. Torres

bistår kapten Janeway, som onekligen kastar nytt ljus över författarens arbetsredskap och narrativa metoder med sina kommandon »I need more access to the narrative subroutines!« och »I need access to the character algorithms, now!«.

Med kaptenens hjälp klarar sig Tuvok och Paris ur dilemmat och programmet kan avslutas. Alla är nu upprymda och inspirerade att skriva nya holoromaner. Den luttrade kapten Janeway invänder dock att historierna med fördel kan utspela sig någon annanstans än just ombord på skeppet.

Holodeckfiktionen är som vi sett ett effektivt hjälpmedel i *Star Treks* ambition att skapa lager på lager-effekter i den narrativa strukturen. En ytterst effektiv illustration utgör avsnittet »Course: Oblivion« (V 5.18<sup>83</sup>). Berättelsen börjar med Tom Paris och B'Elanna Torres bröllop ombord på *Voyager*. Den lyckliga stämningen försvinner dock snart eftersom B'Elanna blir sjuk och skeppet får problem med warp-härden. En epidemi har drabbat skeppet och en snabb cellnedbrytning i besättningsmedlemmarnas kroppar gör att många av dem snart är döende. B'Elanna och Tom hade planerat en romantisk smekmånad på holodeck. Nu får i stället Tom *berätta* om denna resa för den döende B'Elanna. Med holodeckchipset i handen sitter han vid hennes dödsbädd och berättar om resan som aldrig blev av: sex dagar och sju nätter skulle de tillbringat på Graystone Hotel i Chicago året 1928. I en berättelse där Tom är berättaren och B'Elanna fokalisatorn målar Tom upp kristallkronorna, den italienska marmorn och Charleston-dansen på lönnkrogen så som B'Elanna skulle ha upplevt det<sup>84</sup> – en berättelse om en berättelse i en berättelse.

Så dör B'Elanna. Men hela denna sjukdomsepidemi har egentligen aldrig drabbat den verkliga besättningen. Vid en nödlandning på en planet utsattes besättningsmedlemmarna för ett ämne som kopierade deras DNA och skapade identiska kopior – till och med av deras minnen. Kopiorna glömde så småningom att de var just kopior och började leva som den verkliga besättningen. Det är således kopiorna som dör och inte originalen.



Här kan vi räkna till hela fem lager av berättelser: 1) den TV-sända berättelsen om *Voyager*, 2) kaptenens loggboksberättelse, 3) kopiornas imitation av den verkliga besättningen och *Voyager*, 4) hologrammet som utgör den miljö i vilken Tom och B'Elanna skulle ha tillbringat sin smekmånad samt 5) Toms berättelse för B'Elanna om just detta hologram (och den berättande Tom som bara är en kopia).<sup>85</sup> Somliga berättarnivåer bidrar till att förklara utvecklingen i överordnade nivåer. Orsaken till besättningens dilemma var att de i själva verket var kopior med allt vad det innebar av dramatiska konsekvenser. Avsnittet ger ett utmärkt exempel på vad narratologin benämner »ontolepsi«. Världar på olika fiktiva nivåer sammanblandas, läcker in i varandra. Genom att berättelsen rumsterar om bland sina karaktärer skapas dessutom ett slags metafiktiv parodi vilken, som Linda Hutcheon påpekar, är ett fundamentalt inslag i det hon kallar »narcissistic narrative«.<sup>86</sup> Tittarens/läsarens uppmärksamhet avleds från identifikationen och riktas i stället mot fiktionsskapandet och illusionen.

En något annorlunda form av läckage mellan holodeck och verkligheten finner man i avsnittet »Author, Author« (V 7.20<sup>87</sup>) som sändes under seriens sista säsong; snarast kan man säga att den modernt klassiska frågan om gränsen mellan mänsklighet och artificiell mänsklighet här återigen aktualiseras och att läckaget rör just dessa gränser. Holodoktorn har tagit sig för att programmera en hororoman som utspelar sig ombord på skeppet »Vortex«. Den är en illa dold karaktärisering av *Voyagers* besättningsmedlemmar vilka framstår i en kolossalt negativ dager. De är elaka, självupptagna, sadistiska, hämndlystna och destruktiva och all denna grymhet riktar sig framför allt mot skeppets stackars hologramdoktor.

Den författande *Voyager*-doktorn har redan kontaktat ett förlag på jorden som vill ge ut hororomanen.<sup>88</sup> När besättningen får ta del av innehållet blir den upprörd och ställer doktorn till svars för nidteckningarna som skulle kunna skada *Voyagers* rykte. Doktorn försvarar dock sin konstnärliga integritet – grundidén är att skildra ett holograms kamp för jämlikhet – men går efter viss pedagogisk övertalning med

på att revidera nyckelromanen (Tom Paris programmerar till exempel en motattack där doktorn själv framställs som personifieringen av den hypersadistiske läkaren, vilket djupt upprör doktorn och hans etiska heder). Oturligt nog har förlaget redan spritt romanen i otaliga holosviter på jorden och skadan är skedd.

När doktorn kontakter förlaget för att begära att romanen dras in hävdar förlaget att han inte kan göra anspråk på några författarrättigheter eftersom han bara är ett hologram. Saken går till domstol och besättningen sluter nu upp bakom sin hologramdoktor. Löjtnant Tuvok hänvisar till en lag som säger att en konstnär definieras som en person som skapar ett unikt verk och det har doktorn gjort. Ingen har tidigare skapat ett konstverk om hologrammens jämlikhetskamp. Men, hävdar motståndarsidan, doktorn är ingen person. Besättningen vittnar då med olika exempel om hur doktorn genom handlingar och beteenden kvalificerat sig för beteckningen person, och man yrkar på ett utvidgande av begreppet person till att omfatta även hologram. Skiljedomaren avgör genom en kompromiss: doktorn kan inte definieras som person men väl som konstnär. Hur kan vi veta, frågar domaren, om doktors mänskliga drag verkligen är äkta eller om han bara är programmerad att simulera dem? Doktorn erhåller sina författarrättigheter och verket dras in. Hans kamp för hologrammens jämlikhet fortsätter.<sup>89</sup>

Ända sedan 1940-talet har en diskussion pågått om gränserna mellan mänsklighet och artificiell mänsklighet, mellan människan och androiden, roboten eller cyborg. I senare tids science fiction och vetenskapliga teoribildning finner man dels en tydlig upplösning av gränserna mellan mänskligt och artificiellt, dels en värdoförskjutning som innebär att det traditionellt mänskliga inte längre kan tillskrivas den överhöghet som den humanistiska traditionen sanktionerat. Såväl människan som artificiellt konstruerade intelligenser eller figurer betraktas som olika slag av informationssystem, och de har därmed likställts på ett sätt som kastar nytt ljus både över den mänskliga och den artificiella existensen. I det nya tänkandet kring människan och maskinen är också

föreningen mellan de två central. Den nya människan kännetecknas av sammansmältningen med den intelligenta maskinen. Att föreställa sig människan som »posthuman«, skriver N. Katherine Hayles, är att tänka ur ett nytt perspektiv som omkullkastar vår invanda syn på människan som humanistiskt subjekt och som just fokuserar denna symbios mellan maskin och människa. Enligt detta nya perspektiv är informationssystemen överordnade materialiseringarna. Människans kroppslighet är då inte nödvändig för hennes existens och hennes kropp kan ersättas av eller förlängas med olika tekniska anordningar vilket hela tiden förändrar den. Medvetandet är vidare inte den mänskliga identitetens centrum utan snarast en aspekt av många som formar medvetenheten. »In the posthuman«, deklarerar N. Katherine Hayles, »there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals«. <sup>90</sup>

Föreställningen om en symbios mellan människa och maskin erbjuder, som Svante Lovén påpekar, ett radikalt nytänkande som för evolutionen ett steg vidare:

*The prospect of cyberspace as a full-fledged parallel world, free of the imperfections which mar our sublunary realm, is thus closely allied with, or even inseparable from, the prospect of the human body entering a symbiosis with the machine in a cyborg corporeality. Naturally, this kind of scenario also holds a special fascination for those eager to see Homo sapiens propelled into a more advanced evolutionary stage.* <sup>91</sup>

Inte oväntat har även denna evolutionära vision stött på motstånd av kritiker som ser människans inre liv och hennes unikt mänskliga kommunikationsförmåga brytas sönder i en kroppslös teknik. <sup>92</sup>

*Star Trek* gestaltar frågorna men ansluter sig snarast till en äldre tradition där människan fortfarande är auktoriteten efter vilken maskinen skall anpassas. Doktors mänsklighet skall bevisas med hjälp av hans förmåga att assimilera mänskliga egenskaper och beteenden. Hologrammen

är inte informationssystem likvärdiga människan. De betraktas inte som uppbyggda efter samma principer. Människans dominans över den tekniska intelligensen är fortfarande självskriven även om man börjar förhandla om var gränsen skall dras.

### **Berättandets värde**

Den dramatiska tekniska revolution som tagit sin början i det förra seklet och vars utveckling vi ännu bara kan sia om har under åren alstrat många litterära framtidsscenarioer som dväls i skugga och mörker vad mänskligheten anbelangar. Under 1980- och 1990-talen går de över i färg – människan i teknologins tidevarv skildras inte längre, som Svante Lovén uttryckt det, enbart som antingen offer eller motståndskämpe, utan bilden blir mer sammansatt. Vardagen är genomsyrad av tekniken och människan kan inta skiftande roller i denna kalejdoskopiska verklighet.<sup>93</sup> I de delar av världen där televisionen, persondatorn och mobiltelefonen är självklara förlängningar av människan, som Marshall McLuhan skulle uttrycka det, är hon inte längre hänvisad till dystopiernas oövervakade replikpunkter eller narkotiska teknikberoende.

Den litterära kulturen och det livsviktiga berättandet har inte avlivats i den framtid som *Star Trek* målar upp. Tvärtom är de oundgängliga i den mänskliga samvaron. Den humanistiska människan som utforskar sin verklighet genom att sätta ord på den lever i högönskelig välmåga i *Star Trek*. Den nya tekniken har inte utkonkurrerat berättandet eller ersatt det med passiva simuleringsövningar. *Star Trek* är i så måtto en traditionsmedveten och i många stycken traditionsbevarande utopi om det nya samhälle som växer fram i den avancerade cyberteknologins spår. Berättandets värde ligger inte bara i dess förmåga att samla människor kring ett gemensamt kulturarv. Det har också etiska och moraliska implikationer. Några avsnitt som inte direkt har med holodeck att göra men som liksom holotekniken ställer berättandet i centrum får avslutningsvis illustrera detta.

Vid ett tillfälle gör besättningen på *Voyager* ett besök på planeten Sikaris (»Prime Factors«, V 1.10<sup>94</sup>) där de gästfria sikarierna bor. Dessa

visar sig vara framstående historieberättare. Historier är en fundamental del av deras kultur och mer än bara underhållning. De hjälper till att skapa värden och moral. I utbyte mot sin gästfrihet önskar sig sikarierna följaktligen historier. Dessa kategoriserar de i olika grupper: »noble«, »melancholy«, »frightening« och »whimsical«. Men, konstaterar en sikarier, »noble stories are the ones that can most affect our lives«.

Sikarierna har utvecklat en transportteknik byggd på det krökta rummets teori, vilken snabbt skulle kunna återbörda *Voyager* hem. Sikarierna lämnar dock inte ut sin teknik eftersom de befärrar att den kan missbrukas. Kaptenen erbjuder dem då skeppets databas med litteratur från flera olika kulturer inom Federationen i utbyte mot tekniken. Ledaren vägrar men en underlydande erbjuder ändå den eftertraktade tekniken (utan ledarens vetskap) för att hjälpa *Voyager*. Säkerhetschefen Tuvok gör bytet utan kaptenens vetskap – han vet att kaptenens högsta mål är att få hem besättningen men att hon inte kan agera i strid med sikarisk lag. Han gör därför valet åt henne för att bespara henne det etiska dilemmat. Försöket att använda tekniken misslyckas dock och kaptenen utdelar allvarliga reprimander. Federationens samlade litteraturskatt blir aldrig handelsvaror och besättningen kommer inte närmare hem. Händelsen väcker frågor kring hur den litterära kulturen skall värderas och slutet indikerar att det trots allt är svårt att betrakta berättelser som en handelsvara av samma värde som tekniken. Inte minst viktigt i sammanhanget är dock att man funnit det värdefullt att samla Federationens litteraturskatt och att den förvaltas och bevaras.

I »Remember« (V 3.6<sup>95</sup>) får *Voyager* besök av enarerna som har stark telepatisk förmåga. De kan överföra kunskap, tankar, känslor och erfarenheter till andra genom telepati. Plötsligt börjar maskinchefen B'Elanna Torres drömma mycket påtagliga drömmar. I drömmarna heter hon Korenna och är förälskad i Dathan, en förbindelse som Korenna far starkt motsätter sig. Det visar sig att han till och med ämnar fördriva och förinta den folkgrupp Dathan tillhör (kallad »the Regressives«) eftersom den anses kriminell och fritänkande. Dathan försöker övertyga Korenna om att hennes far för henne bakom ljuset. Korenna

har dock svårt att tro sin far om sådan ondska. Hon solidariserar sig med honom och sviker därmed sin älskade som dödas tillsammans med de andra i gruppen.

B'Elanna Torres berättar om sina drömmar för Chakotay och förklarar att de har en narrativ struktur: »It's like each new dream advances the story.« Chakotay tycker det låter som en hororoman men Torres menar att det är annorlunda i vissa avseenden: »But it feels like it's actually happening. Physically, emotionally, it's no different from real life. I've never had dreams like this before.« Doktorn undersöker Torres och upptäcker att enarerna har planterat in minnen i hennes hjärna. Han behandlar henne så att minnena hädanefter är omöjliga att aktivera. När enarernas ledare konfronteras med problemet ställer han sig oförstående och menar att Torres kan ha plockat upp minnesfragment från enarer ombord på skeppet. Av dessa ostrukturerade fragment har sedan Torres själv skapat en egen berättelse, hävdar han: »Perhaps that's why her mind has organized it into a kind of narrative.«

I själva verket är det emellertid en autentisk berättelse Torres erfarit. Med bland enarerna finns en äldre kvinna som visar sig vara Korenna. I sin ungdom upplevde hon kärlekshistorien, faderns åtgärder och sitt svek mot Dathan. Enarledaren anar nu oråd och försöker döda Korenna. Innan hon dör hinner hon dock överföra sin historia till Torres, för att försäkra sig om att sanningen inte skall begravas med henne. Torres blir våldsamt upprörd och kallar enarledaren mördare men han nekar till anklagelserna. Torres konsulterar Janeway som påminner om Stjärnflottans regel att inte blanda sig i andra folkgruppers interna angelägenheter. Torres får dock tillåtelse att kontakta en av enarerna innan de lämnar *Voyager*. Den unga enarkvinnan känner till hur Torres i sin tur kan överföra historien hon fått genom telepati. Sanningen lever så vidare i en enar.

Här uppträder berättandet i en ny form med hjälp av minnesöverföringen och det skapar en upplevelse av verklighet som överträffar holodeck. Överföringen fungerar på samma sätt som litteraturen – minnen förs vidare genom läsningen – men upplevelseintensiteten är

också fysisk. Berättandets etiska och moraliska funktion är tydlig, parallellerna till Förintelsen likaså. Vikten av att minnas och berätta vidare understryks och den falska förnekelsen besegras genom berättandet.

\*

Jag har valt att undersöka några aspekter av berättandet i *Star Trek* och särskilt holoteknikens möjligheter. Sedd i ljuset av TV-seriens historia har den erbjudit stora utvecklingsmöjligheter. Kaptenens loggbok, som jag nämnt vid några tillfällen och som ledsagat *Star Trek* ända sedan begynnelsen, har i många stycken ersatts av holodeckfiktionen, vilket kastar ljus över den betydande vidgning av berättarmetoderna som holodeck gett upphov till.

Det finns givetvis många andra infallsvinklar och användningsområden som belyser intressanta motiv och tekniker i seriens fiktion och som accentuerar holodecks funktion som *novum*. Naturligt nog erbjuder holodeck möjligheter att fungera som vetenskapligt och strategiskt hjälpmedel under färden ute i rymden, både vid interna problem och i konflikter eller möten med andra civilisationer. I »Lifesigns« (V 2.19) transporteras en skadad, vidiiansk kvinna ombord och skeppsdoktorn skapar en holografisk kropp för att rädda kvinnan från hjärndöd. Den holografiska modellen gör det möjligt för doktorn att kommunicera med patienten samt att arbeta med vidiiansk fysiologi utifrån en frisk kropp och på så sätt underlätta behandlingen av den sjuka kvinnan. I »Dark Frontier« I (V 5.15) används holodeck som militärstrategiskt hjälpmedel inför en attack mot ett borgskepp. På holodeck görs simuleringar för att träna en situation där besättningen skall gå ombord på ett skadat borgskepp och stjäla warp-teknologi som kan hjälpa *Voyager* att snabbare komma hem. Taktiken slipas och flera simuleringar körs för att kontrollera tiden, aktionerna och bemötandet av eventuella hinder.<sup>96</sup>

Holodeck används också som avledning respektive tillflyktsort. I *Voyagers* allra första avsnitt, »Caretaker« (V 1.1<sup>97</sup>), transporteras besättningen mot sin vilja in i en holografisk projektion, en lantgård någonstans i den amerikanska södern. Hologrammet är skapat av ledaren för en station som utför biologiska experiment på de fångar de lyckas föra

till sitt laboratorium. Det idylliska hologrammet fungerar här som ett »väntrum«, skapat för att lugna och avleda de förvirrade fångarna. I »Manhunt« (TNG 2.19) flyr kapten Picard undan påträngande närmanden från en minst sagt egensinnig kvinna, betazoiden Deanna Troi mor Lwxana Troi.<sup>98</sup> Kapten Picard försvinner in i sitt favoritprogram om privatdetektiven Dixon Hill i 1940-talets San Francisco. Holodecket räddar honom – för en stund – undan faran.

Holodeck erbjuder alltså ett brett spektrum av användningsområden och bidrar i hög grad till att höja TV-seriens kreativa nivå rent berättartekniskt. Sammanfattningsvis kan man konstatera att holodeck erbjuder följande viktiga narrativa grundfunktioner:

- 1) Det ger möjlighet att vidga miljön ombord på rymdskeppets begränsade yta.
- 2) Det ger möjlighet för besättningen att agera ut känslor på ett sceniskt effektivt sätt, vilket har både sociala, disciplinära och psykologiska fördelar. Det fungerar dessutom på olika nivåer konfliktlösande.
- 3) Det ger möjlighet att pröva och iscensätta strategiska och vetenskapliga experiment.

### **»This place isn't about function, it's about fantasy«**

*Star Trek* har med sin både litterära och visuella fiktion gett upphov till tolkningar, reflektioner och analyser som rör såväl berättartekniska aspekter som frågor om den nya tekniken samt de etiska och moraliska spörsmål som följer med den. Användningen av olika berättargrepp som hologramfiktionen, hypertexten, metafiktionen och den traditionella romanintrigen kan som jag tidigare påpekat föra tankarna till postmodernistiska berättartekniker. Genom experimenterandet med ett vitt spektrum av tekniker inbjuder serien tittaren till reflektion kring berättandet, vilket som vi sett är karakteristiskt för det metafiktiva eller narcissistiska verket. Linda Hutcheon skriver: »The narcissistic work [...] appropriates the reader's consciousness in a more deliberate and paradoxical manner, for here he must live within an *acknowledgedly*



fictional universe as he reads.«<sup>99</sup> TV-mediet erbjuder dessutom unika möjligheter till visualisering vilket som jag visat bidrar till att utveckla nya, intressanta narrativa metoder.

Men olikt det postmodernistiska tänkandet kan *Star Trek* sägas vila på en tydlig ideologisk grund och skillnaden blir därigenom uppenbar. Den kan illustreras med ett parallellt exempel. När Linda Hutcheon försöker göra reda för olikheterna mellan feminism och postmodernism talar hon om att feminismen till skillnad från postmodernismen har ett »metanarrative«. Feminismens »metanarrative« är dess politiska utgångspunkt vilken vilar på övertygelsen om genusrelationernas betydelse för all estetisk och social praktik.<sup>100</sup> På samma sätt kan man tala om den liberal-humanistiska ideologin som *Star Treks* »metanarrative«.

Denna ideologiska utgångspunkt sätter avtryck i seriens narratologiska uppbyggnad. När *Star Trek* konstruerar hororomaner bygger dessa ofta på en välkänd västerländsk litterär kanon av klassiska berättelser och berättartekniker samt välkända miljöer: den gotiska romanen, fyrtiotalets detektivmiljöer och moderna action-historier. Man anknyter också till klassiska filmer och filmmiljöer. Janet H. Murray frågar sig om den populära TV-serien har något utmanande att tillföra diskussionen med tanke på att den i detta avseende betraktar framtidens cyberfiktion som en trogen lärjunge till den klassiska litteraturen. Kommer cyberrymdens litteratur att vara traditionens bevarare eller kommer den att vara det destruktiva hotet realiserat, ett beroendeframkallande maskineri som erbjuder artificiella känsloupplevelser och berövar människan hennes humanitet, som det framställs i 1900-talets litterära dystopier à la Huxley, Bradbury och Gibson?

Murray menar att *Star Treks* framtidsscenario kan tolkas dystopiskt i så måtto att det iscensätter artificiellt producerade känslor och upplevelser åt den utsatta människan. Det finns dock viktiga skillnader mellan *Star Treks* vision och dystopierna, understryker hon. Kapten Janeway har själv möjlighet att ta kontroll över holodeckfiktionen genom att avbryta eller frysa programmet. Hon är inte slav under den vilket är fallet med flera litterära aktörer i 1900-talets dystopiska

science fiction-litteratur. Holofiktionen syftar i första hand till att stimulera fantasin och inte till att omstöpa användarna.<sup>101</sup>

Slutsatsen kan illustreras med en replik av Tom Paris i avsnittet »Repression« (V 7.4<sup>102</sup>). Tom har programmerat biografen Palace Theater i 1930-talets Chicago med alla dess arkitektoniskt elaborerade inredningsdetaljer. B'Elanna Torres påpekar att det inte verkar vara särskilt funktionellt, varpå Tom svarar: »This place isn't about function, it's about fantasy.«<sup>103</sup>

I sitt förhållningssätt till traditionen tangerar TV-serien den kritik som genomsyrar den dystopiska litteraturen från mitten av förra seklet och där den tekniska medieutvecklingen ses som ett reellt hot mot den litterära kulturen.<sup>104</sup> Sätter man in *Star Trek* i ett sådant sammanhang kan man tolka dess förhållande till bildningstraditionen som en utopisk kommentar till dataålderns allt större beroende av elektronikens bildskärmar och simuleringar. I *Star Treks* genomteknifierade värld lever fortfarande den klassiska bildningen och bokläsandet kvar. Teknikens oförlikneliga tillväxt behöver inte innebära den traditionella kulturens tillbakabildning.

Inte heller skriver serien under på dystopiernas dystra visioner av familjer i upplösning då teknikens simuleringar bryter ned och dödar genuina mänskliga band mellan förälder och barn, man och hustru.<sup>105</sup> Den traditionella, västerländska kärnfamiljen hyllas ombord på *Enterprise*. Där är vi långt ifrån femtiotalromanernas skräckvision av ett samhälle som räds verkligheten. På rymdskeppet är det möjligt att ha familj, för barnen är det ordnat med skolgång och aktiviteter på bästa sätt och det gives också tid för familjen att umgås. På *Voyager* är familjen viktig; besättningsmedlemmarna längtar hem till sina nära och kära och kaptenen gör allt som står i hennes makt för att skapa goda och vänskapliga relationer mellan kollegerna ombord för att underlätta situationen. Över den simulerade verkligheten har man kontroll och den har inte utkonkurrerat den genuina verkligheten. Både i *The Next Generation* och *Voyager* utnyttjar besättningen holodeckets möjligheter men tar också gärna permission på planeter som är berömda för sin

naturskönhet eller för sina eminenta rekreationsfaciliteter. Kort sagt uppvisar *Star Trek* en traditionellt utvecklingsoptimistisk syn på tillvaron och människans framsteg – F.S. Braine sammanfattar dess *mythos* på följande sätt:

*The bright future is built on the old values of human wisdom, good government, and the proper use of technology. In Star Trek's comforting vision, the United Federation of Planets and Starfleet (a.k.a. Big Government, Big Science, and Big Military) are benevolent and honorable institutions, not authoritarian or duplicitous regimes. Science has even liberated humans from their earthly constraints, and made them calmer, wiser, even braver.*<sup>106</sup>

I den bästa av världar erbjuder holofiktionen »an optimistic technology for exploring inner life«, som Murray formulerar det. Det digitala historieberättandet används i människans tjänst och upprättar därmed en anknytning bakåt till en lång, humanistisk berättartradition snarare än till dystopiernas vision av destruktivt, meningsupplösande och förnedrande fiktionsskapande.<sup>107</sup>

Samtidigt kan man konstatera att Janet H. Murray i sina slutsatser utgår från en fiktion som uppträder i 1900-talets kanske mest genomgripande tekniska nyvinning, nämligen televisionen. Visionen om den humanistiska människan, skolad och inlemmad i en västerländsk berättartradition med rötterna i antiken, får i *Star Treks* framställning en både nostalgisk och statisk karaktär med tanke på att en stor del av den tittarskara som följer serien sannolikt äger ganska begränsad direkt erfarenhet av Homeros, Shakespeare, Milton och Austen samt står långt ifrån den förtrogenhet med den klassiska litteraturen, konsten och musiken som kapten Kirk, kapten Picard eller kapten Janeway sägs besitta. *Star Treks* föreställning om existensen av en levande humanistisk tradition i konventionell mening blir ett slags namedropping i dataålderns tid där mediet självt i grunden förändrat den tradition som bildar seriens ideologiska fundament. Genom den masspridda populärkulturen får tittaren veta att högkulturen överlevt, att framtiden fortfarande vilar på

den ideologiska grund som en högkulturell kanon representerar. Men vad består grunden egentligen av? *Star Treks* namedropping bygger till stor del på klichéer. Hänvisningarna till stora verk och författare går mer ut på att nämna namn som alla med en medelamerikansk utbildningsbakgrund känner till än att förmedla verkens och tänkarnas ideologiska eller filosofiska budskap.

Paradoxen blir än mer pregnant om man som Ilsa J. Bick betraktar TV-seriens generösa hänsyftningar till en västerländsk litterär kanon som ett försök att göra själva *Star Trek*-berättelsen till en del av en sådan tradition för att, som Bick skriver, »legitimate and elevate its narrative to immutable *mythos*«. <sup>108</sup> *Star Trek* laborerar med tiden genom olika narrativa grepp. Berättelsen kan göra tidsresor, manipulera tiden, låta sina huvudpersoner träda in i holofiktioner samt balansera på gränsen mellan verklighet och artificiell verklighet. Men till syvende og sidst utgör TV-serierna och filmerna ett statiskt och konservativt universum, igenkännligt och oföränderligt till sin grundkaraktär. Såväl gestalter som bärande värderingar känns igen genom de olika serierna och på så sätt integreras den narrativa strukturen och det ideologiska budskapet till den helhet som är *Star Trek*.

\*

En annan viktig aspekt som rör det humanistiska perspektivet i *Star Trek* är det som jag tagit upp i samband med de avsnitt som behandlar relationen mellan människan å ena sidan och androiden, roboten, cyborggen, hologramfiguren å den andra. Jag har nämnt att det i *Star Trek* finns en stark fixering vid människans överhöghet i jämförelse både med artificiellt konstruerade livsformer och med andra folkgrupper eller arter. Vulcanernas rationalitet ses som begränsande jämförd med människans komplexa känsloliv och intressant nog är det en uppfattning som förstärks allt eftersom serierna fortlöpt. Även om människan också i ursprungs-*Star Trek* är alltings mått finns där enligt min mening en spänningsskapande och nyanserad förståelse för halvulcanen Spock som vida överträffar intresset för vulcanen Tuvoks förmenta kyla i *Voyager*. Spock kan lära människan något och inte sällan är det hans

perspektiv och förhållningssätt som leder besättningen rätt i komplicerade situationer.<sup>109</sup> En sådan diskussion har definitivt tonats ned i de senare serierna. De artificiella livsformerna ses hela tiden sträva efter att bli så mänskliga som möjligt. Det gäller androiden Data i *The Next Generation* såväl som hologramdoktorn och ex-borgen Seven of Nine i *Voyager*. Vägen i andra riktningen leder endast till ett skräckscenario där den artificiella maskinen hotar att utplåna allt mänskligt. Borgerna är *Star Treks* mest uttalade exempel.<sup>110</sup>

Detta är således ett förhållningssätt som genomsyrar *Star Trek* och snarast förstärks i de senare serierna, särskilt när det gäller relationen mellan människa och maskin. I en analys av den tidiga *Star Trek*-filmen *Star Trek: The Motion Picture* (1979) finner Svante Lovén samma ideologiska förhållningssätt och han konstaterar sammanfattningsvis:

*Teknologins värnadsbjudande potential får alltså i sista hand tjäna till att lyfta fram något unikt och oförytterligt mänskligt som en slutgiltig meningsskapande faktor. [---] Denna tryggt bekräftande antropocentriska ideologi går som en kungslinje genom alla TV-serierna och filmerna, och förklarar också naturligtvis Star Trek-fenomenets breda populära appell, likaväl som det ljumma intresse det mött inom den egentliga sf-kulturen, som kännetecknas av sin vilja att föra idémässiga spekulationer till sin logiska slutpunkt.<sup>111</sup>*

Gestaltningen av förhållandet mellan människan och de artificiella livsformerna är särskilt tacksam att betrakta i ljuset av *Star Treks* ideologiska »metanarrative«. *Star Treks* (särskilt *The Next Generations*) utopi om den nya människan vilar i mycket på 1800-talets essentialistiska människosyn, hävdar Katrina G. Boyd, en utopi som inrymmer tron på människans fria vilja och oändliga möjligheter samt på att social utveckling kan eliminera orättvisor grundade på klass- och rasskillnader. Skillnad definieras följdenligt som något som egentligen existerar endast på ytan. Innerst inne är vi lika och har en gemensam grund som förenar i form av en västerländsk, patriarkalisk kultur. Därför påminner androiden Data i *The Next Generation* inte om den postmoderna tidens

cyborg (vars uppenbarelse erbjuder en mångfald utbytbara identiteter och därmed helt nya sätt att tänka kring identitet och medvetande) utan snarare om 1800-talets robotfigur eller automaton vilka konstruerades utifrån föreställningen om den unika individen.<sup>112</sup>

En viss utveckling mot den mer postmodernt orienterade synen på relationen mellan människa och artificiell mänsklighet märks i *Star Trek*, men den är inte på långt när så framskriden som i annan samtida science fiction eller vetenskaplig teoribildning. Den utveckling som kan märkas i *Star Trek* rör till exempel de situationer då hologramdoktors »person« och personlighet diskuteras. Som jag visat ovan försvaras doktors ambition att definiera sig som person av kollegerna. Dock måste man konstatera att människan ändå fortfarande är norm i *Star Trek*. Det är holodoktors grad av mänsklighet som skall avgöra om han kan definieras som person. Ännu har man inte gått så långt som till att definiera en artificiell existens som skall kunna tillerkännas samma status och erhålla samma juridiska rättigheter som människan. Eller, för den delen, gestaltat en situation där människan strävar efter att uppnå samma sociala och juridiska status som en artificiell existens. Någon mer oroande problematisering av människans »mänsklighet« finner vi inte. Människan är när det kommer till kritan förhållandevis säker i sin identitet.

Synen på människans status i *Star Trek* aktualiserar det fokus på historien som Darko Suvin understryker i sin definition av *novum* i science fiction. »The new is always a *historical* category since it is always determined by historical forces which both bring it about in social practice (including art) and make for new semantic meanings that crystallize the novum in human consciousness«, skriver Suvin.<sup>113</sup> Den artificiella holodeckexistensen ger upphov till frågor kring vad det är att vara människa – eller, för den delen, vad det är att *inte* vara människa – och aktualiserar även ett historiskt perspektiv. En potential finns för en diskussion av brännande etiska och etniska konflikter som satt djupa spår i mänsklighetens historia och som fortsätter att märka den.

\*

*Star Trek* är en TV-serie som under snart fyrtio år utforskat inte bara den

fiktiva rymden utan också de narrativa metoderna för hur berättelsen om människans utforskning av »the final frontier« kan förmedlas. Den både begränsas och befruktas av mediet och formen. Gene Roddenberrys *Star Trek* i 1960-talstappning betraktades i många stycken som radikal för sin tid och en del av de idéer han hade för TV-serien fick utgå på grund av att de ansågs vara alltför politiskt eller ideologiskt utmanande för 1960-talets amerikanska underhållningstelevision. Gene Roddenberry tänkte sig till exempel en mörkhyad kvinna som kaptenens försteofficer och ställföreträdande kapten. Så blev det inte men en relativt djärv kompromiss är en afrikansk-amerikansk kvinna som kommunikationsofficeren Uhura, stationerad på kommandobryggan. Rasblandningen i skådespelaruppsättningen mötte också motstånd och somliga menade att serien på grund av detta kontroversiella grepp riskerade att förbjudas i vissa segregationsförespråkande delstater. Rasblandningen vidhölls dock och Roddenberry underströk sina ideologiska skäl för sådana inslag i serien. Testundersökningar bland presumtiva TV-tittare visade vidare att en kvinnlig försteofficer var provocerande; en alltför »dominerande« kvinna i hög befälsställning föll inte i god jord. Gene Roddenberry gick med på att stryka karaktären och den kvinnliga försteofficeren ersattes av den likaledes provokative utomjordingen Spock.<sup>114</sup>

På olika sätt har *Star Trek* så under åren både bromsat och prövat. Följetongsprincipen med korta, fristående avsnitt erbjuder möjligheten att väcka TV-tittarens nyfikenhet inför komplicerade problem som rör människans förhållande till tekniken samt framtidens erövringar och landvinningar både geografiskt och vetenskapligt. Men stöpt i en populärkulturell form som modulerats av en vinstberoende marknadsaktör blir *Star Trek* i hög grad bekräftande snarare än överraskande. Det djärva utspelet i begynnelsen av Gene Roddenberrys rymdutopi ville dramatisera konfliktladdade frågor om ras, kön, religion och imperialism. Dess ideologiska grund har av flera forskare setts som en liberal-humanistisk hållning, inspirerad av 1960-talets politiska medvetenhet.<sup>115</sup> Forskningen har också övertygande visat ihålligheten i den förmenta radikaliteten. *Star Trek* har i mycket sin hemvist i en ideologi

som förordar den traditionella, amerikanska huvudkulturens medelklassvärderingar och strävar efter assimilation enligt dessa värderingar snarare än efter respekt för kulturell, etnisk och social variation.

Till stor del sätter genren ramarna för utforskandet. *Star Trek* är lätt-sam underhållning och har genom åren alltid innehållit element av romantik, äventyr och spänning som det anstår en populärkulturell TV-serie. Den väcker frågor snarare än avhandlar dem. Den vilar stabilt på en borgerligt liberal världsbild som tydligt och inte sällan hårdnackat markerar hur långt fantasin kan sträcka sig vad gäller politisk radikalitet. Veronica Hollinger har sammanfattat denna seriens inbyggda dubbelhet:

*The fact that more often than not Star Trek fails to live up to its utopian potential is an inevitable result of its status as commercial commodity. But its failures are usually interesting ones, and they help us to understand something of the contemporary future-oriented utopian imagination within the framework of late capitalism. This is why Star Trek is both sf and sci-fi.*<sup>116</sup>

*Star Treks* fantasi om det jämlika samhället är färgad av sin tid och sina produktionsvillkor. Som populärkulturell TV-serie är den ytsurfande sci-fi-underhållning snarare än djuplodande science fiction. På visionens väg mot förverkligande stod åtskilliga grindvakter i vägen, såväl i form av stereotyp tänkande hos idésprutan själv, Gene Roddenberry, som i produktionsbolaget NBC:s konservativa försiktighet.<sup>117</sup> Diskussionen om *Star Treks* ideologiska förutsättningar är högintressant; jag har endast snuddat vid den här och den har hittills förts i måttlig utsträckning i forskningen. Mycket återstår att tala om.

»Infinite diversity in infinite combinations« var Gene Roddenberrys vision om det oändliga rymdäventyret.<sup>118</sup> Det har förblivit en vision. Med allt vad det innebär av möjligheter och begränsningar är det kanske just *Star Trek* Tom Paris får karakterisera inne i 1930-talets holobiograf ombord på 2300-talets rymdskepp i Hollywood år 2000: »This place isn't about function, it's about fantasy.«



*Anna Williams är docent och universitetslektor i litteraturvetenskap vid Uppsala universitet. Hon har bland annat forskat kring litteraturhistorie-skrivning, litteratur och kön samt svensk trettiotalprosa ur modernitets- och genusperspektiv. Uppsatsen om Star Trek har tillkommit inom projektet »IT, berättandet och det litterära systemet« (<http://www.littvet.uu.se/soc/itlit>) vilket bedrivs under professor Johan Svedjedals ledning vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala och finansieras genom bidrag från Axel och Margaret Ax:son Johnsons stiftelse för allmännyttiga ändamål. E-post: [Anna.Williams@littvet.uu.se](mailto:Anna.Williams@littvet.uu.se)*

## Noter

1. »Worst Case Scenario« (V 3.24); manus: Kenneth Biller; regi: Alexander Singer. Jag refererar till de olika avsnitten i TV-serierna med följande förkortningar: *Star Trek: Voyager*=V; *Star Trek: The Next Generation* = TNG. Jag refererar till de respektive avsnitten med avsnittets namn i förkortning samt siffran för säsongen och det aktuella avsnittet inom angiven säsong (V 3.24).
2. Med undantag av *Star Trek: Deep Space Nine*, som 1995–99 löpte parallellt med *Star Trek: Voyager*.
3. *Star Trek* sändes under tre säsonger. Första säsongen omfattar 29 avsnitt, andra omfattar 26 avsnitt och den tredje 25 avsnitt. Denna ursprungliga serie brukar omnämnas *Star Trek (The Original Series)*.
4. Information om *Star Trek* återfinns på nätet på adressen <<http://www.startrek.com>>. Där presenteras de olika serierna och filmerna och på adressen <<http://www.startrek.com/library/episodes.asp>> återfinns sammanfattningar av de enskilda avsnittens innehåll.
5. *Star Trek: The Next Generation* sändes under sju säsonger. Varje säsong omfattar 26 avsnitt, förutom säsong 2, som omfattar 22 avsnitt.
6. *Star Trek: Voyager* sändes under sju säsonger; varje säsong omfattar 26 avsnitt, förutom säsong 1, som omfattar 16 avsnitt. Informationen om hur *Voyagers* långa resa tar sin början återfinns i första avsnittet, »Caretaker« I (V 1.1).
7. Linda Hutcheon fastställer detta grundantagande i *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox* (1980; New York, 1984) 5, där hon avvisar »the split between process (the storytelling) and product (the story told)«.

8. Shlomith Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (London, 1983) 2.
9. Med en bred definition av begreppet text som teckensystem kan det omfatta skiftande former av uttryck. En textanalys kan med en sådan utgångspunkt omfatta inte bara litterära verk utan även till exempel bildkonstverk, filmer och skulpturer. För en diskussion – och definition enligt detta synsätt – av begreppen text och verk, se Anna Gunder, »Forming the Text, Performing the Work: Aspects of Media, Navigation and Linking«, i förf:s *Möjligheternas verklighet: Två studier i hyperlitterärt berättande*. Licentiatavhandling i litteraturvetenskap (Uppsala, 2001) 5 ff.
10. Några exempel: *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982), *Star Trek: The Final Frontier* (1989), *Star Trek: First Contact* (1996) och *Star Trek: Insurrection* (1998). Se vidare <<http://www.startrek.com>>.
11. Rimmon-Kenan 3 f., 7. Hennes indelning anknyter till Gérard Genettes klassiska definitioner »histoire« (story), »récit« (text) och »narration« (narration). Rimmon-Kenan använder och diskuterar begreppen fokalisation och fokalisator i flera olika sammanhang; hennes motivering till att använda detta begrepp återfinns på s. 71 f.
12. Rimmon-Kenan 7.
13. Mottot är i *Star Trek: The Next Generation* reviderat till »...where no one has gone before«.
14. Om det amerikanska rymdprogrammets vision och verklighet, se Howard E. McCurdy, *Space and the American Imagination* (Washington och London, 1997).
15. Rimmon-Kenan använder begreppen »diegetic« (motsvarar här den nivå där själva handlingen i avsnitten utspelar sig) och »intradiegetic-homodiegetic« (berättaren är själv del av den historia hon/han berättar och deltar dessutom i den). Om berättaren står över/utanför den historia hon/han berättar kallas hon/han »extradiegetic«. Rimmon-Kenan 91, 94–96. Den berättelse som utspelar sig bortom kaptenens vetskap kan sägas berättas av en sådan extradiegetisk berättare. Även andra intradiegetiska berättare uppträder förutom kaptenen.
16. Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (New Haven och London, 1979) 63 f., 70 f. Se även Adam Roberts, *Science Fiction* (London och New York, 2000) 19–27.

17. Beskrivningen är hämtad ur Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, MA, 1997) 15.
18. Seriens producenter skiljer idag på »holoroman« och »holodeckprogram«. Den förstnämnda presenterar komplexa berättelser, medan det senare simulerar en plats och dess invånare. Murray 287, not 4. Murray exemplifierar: en besättningsmedlem går in i en holoroman för att delta som en av dess karaktärer, till exempel Beowulf eller en viktoriansk guvernant, men hon/han går in i ett holodeckprogram för avkoppling. Programmet simulerar till exempel Lake Como där vederbörande kan ta en segeltur eller en bar där hon/han kan spela biljard.
19. Janet H. Murray kommenterar forskningens syn på graden av realiserbarhet i verkligheten av holodeckfantasin. Att skapa holodeckets tredimensionella figurer anses tydligen vara möjligt, dock skulle man inte kunna ta på dem som i *Star Trek*. Murray 287, not 3.
20. Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (New York, 1964) 3 ff. McLuhans berömda tes omfattar dessutom föreställningen om en religiöst präglad relation mellan människan och den teknik som är en integrerad del av hennes kropp. För att kunna uppgå i och använda tekniken måste vi tjäna de tekniska nyvinningarna som gudar. Människan både omskapas av och omskapar tekniken och fungerar således som teknikens könsorgan, »the sex organs of the machine world«. I gengäld belönas människan med att få sina önskningar och begär tillfredsställda av tekniken. McLuhan 46.
21. Svante Lovén, »Verkligheten – känd från tv,« *Axess 1.1* (2002): 29.
22. Johan Svedjedal definierar begreppet ontolepsi som ett »läckage mellan olika verklighetsnivåer« (Johan Svedjedal, *Den sista boken* [Stockholm, 2001] 99) och han hämtar begreppet från Raine Koskimaa, *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond* (Jyväskylä, 2000).  
<<http://www.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>>. I kapitel 4, »Ontolepsis – from a violation to a central device«, beskriver Koskimaa »ontolepsis« som »the 'leaking' of ontological boundaries«. Johan Svedjedal använder begreppet i en analys av Philip K. Dicks berättarteknik (kapitlet »Ergodisk mardröm: Philip K. Dicks flerdubbla verkligheter«, Svedjedal 2001, 89–125).
23. Murray 34, 37.
24. Manus: Brannon Braga, Joe Menosky; regi: David Livingston.

25. Theodor Holm Nelson, *Literary Machines: The Report on, and of, Project Xanadu Concerning Word Processing, Electronic Publishing, Hypertext, Thinkertoys, Tomorrow's Intellectual Revolution, and Certain Other Topics Including Knowledge, Education and Freedom* (Sausalito, CA, 1993) 1/14–19. Se även Svedjedal 2001, 57 ff.
26. Johan Svedjedal, »A Note on the Concept of 'Hypertext',« *Human IT* 3.3 (1999): 153 f., citatet s. 154.
27. Cybertexten kan med Espen Aarseths definition ses som en delmängd av hyper-texten och han använder begreppet »ergodisk litteratur« som en övergripande samlingsterm för dessa textformer. Se Svedjedal 1999, 155. Se även Svedjedal 2001, 63 f. Vad gäller den traditionella romanen har begreppet hyperverklighet diskuterats under senare tid i samband med postmodernismens genombrott. Bo G. Jansson definierar hyperverklighet eller hyperillusion som det fenomen som uppstår »när språk och värld fullständigt sammanblandas eller när mediet, representationen, språket, berättandet, kopian eller bilden framstår som verkligheten själv eller själva verkligheten«. Bo G. Jansson, *Postmodernism och metafiktio n i Norden* (Uppsala, 1996) 27. För en beskrivning av hyperromanens form och den ergodiska litteraturen, se Anna Gunder, »Berättelsens spel: Berättarteknik och ergodicitet i Michael Joyces *afternoon, a story*,« *Human IT* 3.3 (1999): 42 ff.
28. Manus: Rick Berman, Kenneth Biller, Brannon Braga; regi: Allan Kroeker.
29. Svedjedal 1999, 159 f.
30. »[...] a utopian technology applied to the age-old art of storytelling«. Murray 15.
31. Rimmon-Kenan 35 f.
32. Stephen E. Whitfield, *The Making of Star Trek* (1968; New York, 1991) 26.
33. Rimmon-Kenan skiljer mellan »direct definition« (karakterisering genom direkt beskrivning: »han är godhjärtad«) och »indirect presentation« (karakterisering genom handlingar och tal); s. 59–67. Skillnaden mellan dessa två grepp blir givetvis som mest tydlig i den litterära fiktionen, där textens beskrivningar spelar en avgörande roll. I filmfiktionen blir det senare greppet av naturliga skäl mest framträdande.
34. Rimmon-Kenan lyfter fram fyra principer som centrala för konstruktionen av en homogen, fiktiv karaktär: upprepning (av till exempel ett särskilt beteende), likhet (ett likartat beteende uppträder till exempel i flera olika situationer), kontrast

- (ambivalens kan skildras till exempel genom att en person om och om igen söker en situation trots att den alltid leder honom/henne i konflikt) och antydning/implikation (en person biter på naglarna och är således nervös av sig; en person avskyr sin far och älskar sin mor, ett oidipuskomplex antyds). Rimmon-Kenan 39 f.
35. Manus: Jimmy Diggs, Joe Menosky; regi: Jesus Salvador Trevino.
36. Manus: Brannon Braga, Joe Menosky; regi: Kim Friedman.
37. Murray 15 f.
38. Manus: Terry Devereaux; regi: Robert Bowman.
39. Manus: Kenneth Biller; regi: Cliff Bole.
40. Manus: Hilary J. Bader; regi: Winrich Kolbe.
41. Manus: Brannon Braga, Joe Menosky; regi: Alex Singer.
42. Manus: Harry Doc Kloor; regi: Anson Williams.
43. För en presentation av karaktären Spock och dess upprinnelse, se Whitfield 223–38.
44. Citerat från John McCrone, *The Myth of Irrationality: The Science of the Mind from Plato to Star Trek* (London, 1993) 232.
45. Under hela seriens gång brottas doktorn med namnfrågan. Flera av besättningsmedlemmarna uppmanar honom vid olika tillfällen att skaffa sig ett namn för att förstärka sin personlighet, men doktorn kan inte bestämma sig. Vid ett tillfälle tar han sig i en holofiktion namnet Schweitzer efter sin beundrade jordiske föregångare (»Heroes and Demons«, V 1.12, manus: Naren Shankar; regi: Les Landau), men det blir kortvarigt. I seriens näst sista avsnitt, efter återkomsten till jorden, får vi veta att doktorn äntligen antagit namnet Joe (»Endgame« I, V 7.25).
46. Rimmon-Kenan 39 f.
47. Manus: Brannon Braga; regi: Robert Duncan McNeill.
48. Inte förvånande ser Seven of Nine ut som en modell nedkliven direkt från catwalken: blond, blåögd, lång och klädd i åtsittande kläder. Hennes romantiska strategier, dikterade av doktorn, följer också de konventioner som anstår genren och några halsbrytande överraskningar ingår inte i doktors föreställningar om

det lyckade romantiska mötet. Det okonventionella uppträdandet står Seven of Nine själv för, då hon med sin burdusa, rättframma och rationella stil skrämmer bort sina presumtiva partners. Om sanktioneringen av den heterosexuella normen i *Star Trek*, se Lee E. Heller, »The Persistence of Difference: Postfeminism, Popular Discourse, and Heterosexuality in *Star Trek: The Next Generation*,« *Science-Fiction Studies* 24 (1997): 226–44.

49. Manus: Andre Bormanis, Kenneth Biller; regi: Allan Kroeker.
50. Manus: Michael Taylor; regi: Robert Duncan McNeill.
51. Rhonda V. Wilcox, »Dating Data: Miscegenation in *Star Trek: The Next Generation*,« *Enterprise Zones: Critical Positions on Star Trek*, red. Taylor Harrison m.fl. (Boulder, CO och Oxford, 1996) 69–92. Wilcox argumenterar för att Data representerar afrikansk-amerikanen och för bland annat en intressant diskussion om Datas hudfärg. Data är extremt vit (hans hudfärg har beskrivits som kromfärgad) och Wilcox menar att denna extrema vithet medvetet pekar ut hans avvikande utseende. Med en ovanlig manöver överdriver man *vitheten* för att signalera utanförskap och markerar därigenom att såväl vit som svart är sociala konstruktioner. Vidare drar hon paralleller mellan Datas avsaknad av känslor och synen på de svarta slavarna som okänsligare än vita (ett sätt att försvara den omänskliga behandlingen av slavarna). Wilcox 73 f., 76.
52. Manus: David Zabel; regi: Mike Vejar.
53. Svante Lovén, »Even Better than the Real Thing: Counterfeit Realities and Twentieth Century Dystopian Fiction,« *Human IT* 5.2–3(2001): 263–66.
54. V 1.15 manus: James Thornton, Scott Nimerfro; regi: Kim Friedman. V 2.19 manus: Kenneth Biller; regi: Cliff Bole. V 3.10 manus: Andrew Shepard Price, Mark Gaborman; regi: David Livingston. V 2.16 manus: Michael Sussman; regi: Cliff Bole.
55. Rimmon-Kenan 29 ff. Det skall påpekas att Shlomith Rimmon-Kenan ställer sig tveksam till uppfattningen att konstitutiva karakteristiska drag hos den fiktiva karaktären, alltså det som sammantaget skapar ett individuellt jag, helt upphört att existera: »Can the changing notions be seen as nevertheless leaving some constitutive characteristics recognizable? Isn't Joyce's Bloom a character in some sense of the word? And do not even the minimal depersonalized characters of some modern fiction 'deserve' a non-reductive theory which will adequately account for their place and functioning within the narrative network?« Rimmon-Kenan 31.

56. Rimmon-Kenan 33. För en introduktion till olika definitioner av begreppet litterär karaktär, se Lars-Åke Skalin, *Karaktär och perspektiv: Att tolka litterära gestalter i det mimetiska språkspelet*, (Uppsala, 1991) 19–37.
57. TNG 2.3 manus: Brian Alan Lane; regi: Robert Bowman; TNG 6.12 manus: Rene Echevarria; regi: Alexander Singer.
58. Rimmon-Kenan diskuterar analogi som ett sätt att karakterisera fiktiva personer, bland annat tar hon upp namnanalogi. Rimmon-Kenan 68.
59. Lovén 2002, 29.
60. Manus: Naren Shankar; regi: Les Landau.
61. Under sin räddningsaktion passar de på att diskutera den västerländska litteraturens klassiska mytbildning och Chakotay förklarar hur monster och odjur i fysisk skepnad fått representera människans mörka sidor och »the darkest emotions of its people«. Vulcanen Tuvok svarar på vulcaners vis: »Such fables are necessary only in cultures which unduly emphasize emotional behavior.« I den vulcaniska litteraturen finns således inga demoner, konstaterar Tuvok. Chakotay replikerar ironiskt på människors vis: »That might account for its popularity...«
62. Ett annat om än inte lika intrikat exempel erbjuds i avsnittet »Bride of Chaotica!« (V 5.12 manus: Bryan Fuller; regi: Allan Kroeker). Där har Tom Paris skapat ett holodeckprogram om kapten Proton, vilket plötsligt inte går att avsluta. Holodeckfigurerna uppfattar personerna från *Voyager*-besättningen som överkliga illusioner i *sin* värld. Kapten Janeway får rycka in och rädda situationen genom att spela en av karaktärerna i holoberättelsen, på så sätt löses problemet. I »The Killing Game« (V 4.18–19 manus: Brannon Braga, Joe Menosky; regi: David Livingston resp. Victor Lobl) utkämpas en strid med hirogenerna, vilka tvingar *Voyager*-besättningen att agera i en holodecksimulering av andra världskriget. Hirogenerna vill använda holodecktekniken för att skapa en ny värld och när striden är över och fred slutits skänker kapten Janeway dem holodecktekniken att använda i fredliga syften. I »Flesh and Blood« I och II (V 7.9–10 manus: Jack Monaco, Bryan Fuller, Raf Green; regi: Mike Vejar resp. David Livingston) missbrukar hirogenerna emellertid den hologramteknik *Voyager* i studiesyfte överlämnat till dem; hologrammen blir defekta och börjar agera självsvåldigt i syfte att skapa sig ett eget liv. Avsnittet »Alter Ego« (V 3.14) erbjuder ytterligare ett exempel på en holodeckfigur som gör intrång i den verkliga världen genom att manipulera skeppets dator.



63. Manus: Jeri Taylor; regi: James L. Conway.
64. Manus: Bryan Fuller; regi: David Livingston.
65. Det förklaras dessutom med det faktum att programmet till skillnad från andra program körts non-stop, dygnet runt. Tom Paris och Harry Kim framkallar Michael Sullivan på holodeck för att undersöka felet. Michael visar då medvetenhet om att han befinner sig någon annanstans än i Fair Haven. Michaels »perceptionsfilter« är skadat och algoritmerna som gör honom omedveten om allt annat än Fair Haven är urkopplade. Paris och Kim åtgärdar problemet, men det visar sig att Michael bara låtsas att han nu är omedveten om skeppets existens. När detta uppdagas och Paris berättar det för kapten Janeway kommenterar hon koncist: »Never underestimate an Irish hologram.«
66. Murray 17 f.
67. Manus: Robin Burger; regi: Allan Kroeker.
68. Lovén 2001, 233–89.
69. Johan Lundberg, »Simulering, spegling och cybernetik: Om sång nio i Harry Martinsons *Aniara*,« *Poetiska världar: 33 studier tillägnade Bengt Landgren*, red. Håkan Möller m.fl. (Stockholm/Stehag, 2002) 283–86, citatet s. 284 f.
70. Isaac Asimov, »Robbie,« *The Complete Robot* (1982; London, 1995) 164–87. Novellen publicerades första gången 1940 (Asimov 686).
71. »A Boy's Best Friend,« Asimov 15–18, citaten s. 17 f. Novellen publicerades första gången 1975 (Asimov 685).
72. Ola Larsmo, »Det skrämmande och sublimala i populärlitteraturen,« *Tidskrift för Børne- & Ungdomskultur* 42 (2000): 83–88.
73. Roberts 25.
74. Lovén 2001, 257 ff.
75. »Overt forms of narcissism are present in texts in which the self-consciousness and self-reflection are clearly evident, usually explicitly thematized or even allegorized within the 'fiction'.« Hutcheon 1984, 23.
76. Rimmon-Kenan 57 f.; se även s. 71 f.

77. Svedjedal 2001, 74. Johan Svedjedal redogör för skillnaden mellan »explorativa« och »skapande« hypertexter, där de förra presenterar en fastlagd fiktion, vilken läsaren inte kan påverka utan tar del av genom att förflytta sig mellan olika länkar och innehållsfält. Begreppen är hämtade från Michael Joyce, »Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertexts,« (1988), i förf:s *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics* (Ann Arbor, MI, 1995) 35–39.
78. När den hypodiegetiska nivån speglar och mångfaldigar den diegetiska nivån uppstår *mise en abyme*. För en definition och diskussion av begreppet, se Rimmon-Kenan 93 f.
79. Hutcheon 1984, 54–56.
80. Intressanta synpunkter på narratologi och genusperspektiv återfinns i Susan S. Lanser, »Queering Narratology,« *Ambiguous Discourse: Feminist Narratology and British Women Writers*, red. Kathy Mezei (Chapel Hill och London, 1996) 250–61. Lanser diskuterar bland annat hur olika utgångspunkter för ett handlingsförlopp (»plot possibilities«) genererar skilda förväntningar vad gäller genusrelationer och vår förståelse av dessa. Hon vill understryka betydelsen av kön och genus som narratologiska element, liksom vikten av att kontextualisera den narratologiska analysen. Hon talar för vad hon kallar »contextual poetics: for the impossibility of reading any narrative without considering the cultural conventions in which the narrative operates«. Lanser 258 f., citatet s. 258.
81. Leah R. Vande Berg, »Liminality: Worf as Metonymic Signifier of Racial, Cultural, and National Differences,« *Enterprise Zones: Critical Positions on Star Trek*, red. Taylor Harrison m.fl. (Boulder, CO och Oxford, 1996) 51 f.
82. Murray 275–78. Janet H. Murray använder termen cyberdrama om det breda spektrum av berättarformer som uppträder inom det digitala berättandet; Murray 271.
83. Manus: Bryan Fuller; regi: Anson Williams.
84. B'Elanna blir »the agent whose perception orients the presentation«, med Rimmon-Kenans ord 74.
85. De olika berättarnivåerna kan benämnas »intradiegetic« (kaptenens loggboksberättelse), »diegetic« (händelserna i avsnittet) och »hypodiegetic« (till exempel Toms berättelse); Rimmon-Kenan 91 f.
86. Hutcheon 1984, 49.

87. Manus: Brannon Braga; regi: David Livingston.
88. Förlaget heter Broht & Forrester och det påpekas att det är samma förlag som ger ut serien om Dixon Hill, kapten Picards favoritholoberättelse.
89. En liknande diskussion förs i *The Next Generation* om androiden Datas mänskliga rättigheter; se Wilcox 74 f.
90. N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (Chicago och London, 1999) 1–13; definitionen av »posthuman« s. 2 f., citatet s. 3. Se även Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York, 1991) 149–230.
91. Lovén 2001, 272.
92. Lovén 2001, 273.
93. Svante Lovén gör en intressant analys av William Gibsons inflytelserika roman *Neuromancer* (1984) och visar på komplexiteten i denna postmodernistiskt berättade science fiction-historia. Berättartekniskt och idémässigt både ansluter sig romanen till och bryter med den dystopiska/utopiska traditionen och förnyar den således på ett mångtydigt sätt. Lovén 2001, 273–80.
94. Manus: David R. George III, Eric Stillwell, Michael Perricone, Greg Elliott; regi: Les Landau.
95. Manus: Brannon Braga, Joe Menosky; regi: Winrich Kolbe.
96. V 2.19 manus: Kenneth Biller; regi: Cliff Bole. V 5.15 manus: Brannon Braga, Joe Menosky; regi: Cliff Bole. Liknande, strategiska simuleringar sker till exempel i »Threshold« (V 2.15 manus: Michael De Luca; regi: Alexander Singer), där man i simulatorn försöker uppnå warp 10-drift. Holotekniken används dessutom i pedagogiskt syfte; så till exempel körs ett holoprogram för att uppfostra Q2, en ostyrig son till figuren Q som tillhör en art vilken har evigt liv och tillbringar sin tid i ett kontinuum (»Q2«, V 7.19 manus: Kenneth Biller; regi: Le Var Burton).
97. Manus: Rick Berman, Michael Piller, Jeri Taylor; regi: Winrich Kolbe.
98. Deanna Troi är löjtnant ombord på skeppet och fungerar som skeppets psykolog och kurator. Hon är telepatisk och tjänar dessutom som rådgivare åt kaptenen vid möten med andra arter.
99. Hutcheon 1984, 140.

100. Linda Hutcheon, »Coda: Incredulity toward Metanarrative: Negotiating Postmodernism and Feminisms,« *Ambiguous Discourse: Feminist Narratology and British Women Writers*, red. Kathy Mezei (Chapel Hill och London, 1996) 264 f.
101. Murray 24 ff. Om den dystopiska 1900-talslitteraturens samhällskritik, se Lovén 2001, 242 ff.
102. Manus: Kenneth Biller; regi: Winrich Kolbe.
103. Holodeckets unika kombination av just fantasi och verklighet demonstreras i nästa ögonblick när B'Elanna råkar trampa i ett tuggummi som fastnar under skon. Hon muttrar: »There is such a thing as too much authenticity...«
104. Lovén 2001, 257 ff.
105. Lovén 2001, 258.
106. F.S. Braine, »Technological Utopias: The Future of the Next Generation,« *Film and History*, 24. 1–2 (1994): 8.
107. Murray 25 f., citerat s. 25.
108. Ilsa J. Bick, »Boys in Space: *Star Trek*, Latency, and the Neverending Story,« *Enterprise Zones: Critical Positions on Star Trek*, red. Taylor Harrison m.fl. (Boulder, CO och Oxford, 1996) 204–07, citerat s. 206.
109. Gene Roddenberry, skaparen av ursprungsserien *Star Trek*, var själv mån om att ge Spock en framträdande roll i serien, inte minst därför att Spock enligt hans förmenande »enables the series to make interesting social comments on the human race. Spock's alien perspective permits unusually barbed and interesting statements of the fallibility of both human customs and institutions. He allows us 'to see ourselves as other see us'.« Citerat i Whitfield 230.
110. En kommentar till borgerna som bilden av en teknik som löpt amok återfinns i Braine 10 f.
111. Svante Lovén, »Den tänkande maskinen: Datorerna i science fiction,« *Tidskrift för litteraturvetenskap* 3–4 (1999): 33.
112. Katrina G. Boyd, »Cyborgs in Utopia: The Problem of Radical Difference in *Star Trek: The Next Generation*,« *Enterprise Zones: Critical Positions on Star Trek*, red. Taylor Harrison m.fl. (Boulder, CO och Oxford, 1996) 95–113; om Data, s. 106 f. Anknytningen till 1800-talets tänkande vad gäller *Star Trek (The Original Series)*

tas upp i David Buxton, *From The Avengers to Miami Vice: Form and Ideology in Television Series* (Manchester och New York, 1990) 67 f.

113. Suvin 80.

114. Projektet *Star Trek* från idé till förverkligande presenteras i Whitfield. Roddenberrys idé om en kvinnlig försteofficer, Whitfield 24, 29; motståndet mot rasblandningen, s. 111 f., 127 f.; motståndet mot en kvinnlig försteofficer, s. 128. För en analys av rasproblematiken i den tidiga *Star Trek*, se Daniel Bernardi, »*Star Trek* in the 1960s: Liberal-Humanism and the Production of Race,« *Science-Fiction Studies* 24 (1997): 209–25. Se även Roberts 95 f., 127–32.

115. Se till exempel Bernardi 210 ff.

116. V[eronica] H[ollinger], »Introducing *Star Trek*,« *Science-Fiction Studies* 24 (1997): 207.

117. Bernardi 211–24.

118. Hollinger 208.