

Human IT

Tidskrift för studier av IT
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

Fiktionens nya rum - om litteraturen i interaktivitetens tidevarv

[Karl-Erik Tallmo](#)

Nisus Publishing

Abstract

"The New Rooms of Fiction - on Literature in the Age of Interactivity," by Karl-Erik Tallmo.

This article deals with the new possibilities that hypertext and interactivity can offer fiction and other literary art forms, experimental poetry etc. Especially the possibility - or maybe necessity - to exploit meta-fictional features is discussed. The author of this article wrote and programmed Sweden's first electronic novel in 1992, and he accounts for some of the methods for presenting random text patterns as well as randomized linking within his novel. He also writes about earlier non-linear or meta-literary experiments in print, such as Julio Cortázar's "Hopscotch", or John Barth's stories, as well as the concrete poetry of the 60's, where word permutation often was used, a technique easily transferred to the computer. A few text generators are described, such as Scott Pakin's "Complaint Letter Generator" on the WWW, and the article author's own "Treble Bob Major" for Macintosh Hypercard. The article also touches upon the problem when facts and fiction merge, aspects of authenticity and epistemology.

Innehåll

[Introduktion](#)

[Formens inspirerande tvång](#)

[Litteratur som vet om att den är litteratur](#)

[Kan man upphäva lineariteten?](#)

[Intertextualiteten återföds på Internet](#)

[Ny realism när texten dramatiserar sig själv](#)

[Författaren](#)

Introduktion

Många nya rum, skådesplatser eller mentala arenor skapas med den digitala informationstekniken. Verkligheten får en ny topografi med virtuella subkulturer bland Internets diskussionsforum, och tillfälliga arbetsgrupper bildas tvärs över länder och branscher. Även det offentliga rummet omskapas just nu, så att betingelserna ändras för saker som insyn och demokrati.

När det gäller litteraturen - och särskilt skönlitteraturen - så uppstår också nya villkor för såväl inspiration, presentation som illusion, det mentala rum där författaren tänker och där läsaren föreställer sig.

Det finns förstås en sorts litteratur som passar perfekt på denna nya scen: facklitteratur och alla texter för undervisning och referens, med de möjligheter till hypertextlänkning och åskådliggörande animeringar som nu står till buds. Men det nämner jag bara i förbigående, för det är inte ämnet här. Facklitteratur och skönlitteratur kommer dock förmodligen att, ännu en gång i historien, påverka varandra mycket intimt, särskilt med tanke på alla andra gränser som befinner sig i upplösning: gränserna mellan arbete-lek, nyhetsförmedling-underhållning, fakta-fantasi, professionell publicering-amatörpublicering, producent- konsument.

Inom det skönlitterära och poetiska fältet finns dock också ett par områden som borde vara mycket lämpliga för de nya uttrycksmedlen.

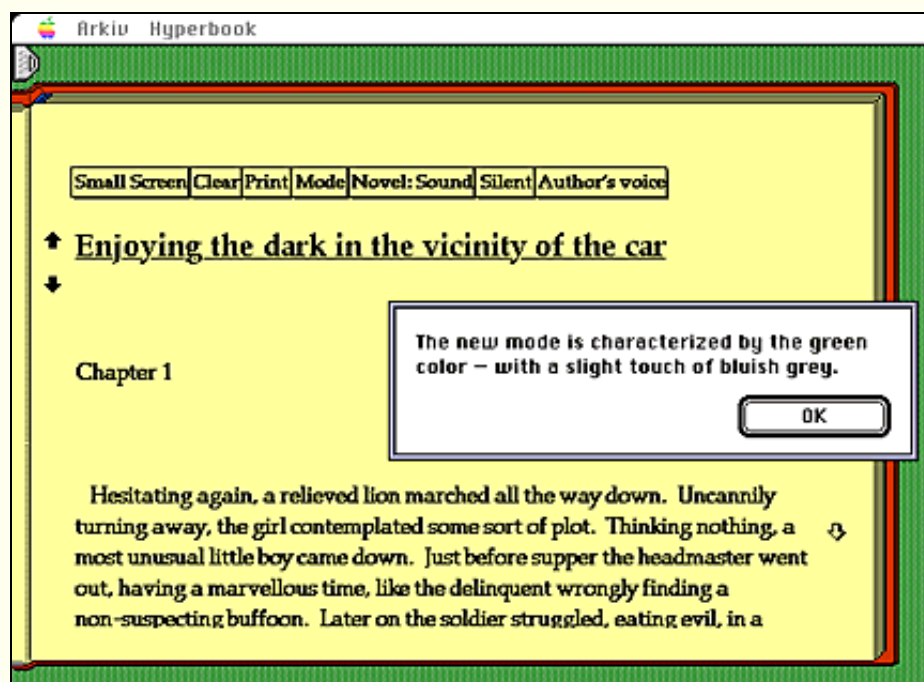
På 60-talet uppstod s.k. konkret poesi, ofta direkt inspirerad av skrivmaskinen som verktyg. I Sverige sysslade bl.a. Bengt Emil Johnson och Åke Hodell med detta, och de stod också med ena benet i den s.k. text-ljud-kompositionen. Redan benämningen antyder ju en viss koppling till vad vi idag skulle kalla multimedialitet. Utrikes fanns folk som Jackson MacLow, Eugen Gomringer och Emmet Williams som experimenterade med ordpermutationer, där olika stämmor vävdes samman på ett mekaniskt och repetitivt sätt, ungefär som i den musikaliska minimalismen. Så här lyder t.ex. början på Emmet Williams "Cellar song for five voices", som skrevs för ett källarklubbsframträdande i Darmstadt på 60-talet. Detta är de första fem raderna av totalt 120:

somewhere bluebirds are flying high in the sky. in the cellar even blackbirds are extinct.
somewhere bluebirds are flying high in the sky. even blackbirds are extinct. in the cellar
somewhere bluebirds are flying in the cellar high in the sky. even blackbirds are extinct.
somewhere bluebirds are flying in the cellar even blackbirds are extinct. high in the sky.
somewhere bluebirds are flying even blackbirds are extinct. high in the sky. in the cellar

Jag höll själv på med experiment av den där typen under 70-talet, och när jag på 80-talet började arbeta med dator, insåg jag att med elementära programmeringskunskaper så skulle man kunna göra sådana textexperiment mycket enkelt, matematiskt korrekt och outröttligt. (Och outhärdligt tråkigt, säger säkert någon som inte tjusats av dylika modernistiska påfund.)

Det första experimentet i den vägen blev "Hamnen" (senare "The Harbor"), 52 hela meningar som kan kombineras hur som helst. I den ursprungliga, analoga formen var det tänkt som ett stycke som skulle uppföras på scen. En uppläsare skulle slumpmässigt dra kort ur en kortlek och till varje kort hörde en mening. Nu fick i stället datorn göra det slumpmässiga urvalet. Varje realisering kunde också skrivas ut. (De som har Macintosh och Hypercard kan förresten ladda ned "[The Harbor](#)" från Nätet.)

Sedan försökte jag mig på mera avancerade textgeneratorer, där längre texter kunde skapas utifrån relativt korta meningsfragment - som de hos Williams. Ett fragment kan då fungera som aktör (subjekt), ett annat som aktion (predikat) och andra som olika typer av modifierare (adverbiala ord och satser). Inspirerad av den engelska traditionen med växlingning i kyrkklockor, s.k. *change ringing* (se vidare artikeln "[Klockringning](#)" från 1979), vilket just går ut på att man spelar igenom alla matematiskt tänkbara kombinationer för ett givet antal klockor, gjorde jag så "Treble Bob Major", som ser ut så här på skärmen:



I "Treble Bob Major" väljer man först ett "mode", en slumpmässig karaktär (färg) skapas då för den kommande versionen av textstycket. Medan ord kombineras på skärmen läses de också upp.

"Treble Bob Major" genererar upprepade permutationer men med vissa brott mot den matematiskt trygga lunken, upp till ungefär 25 A 4-sidors textmängd. Samtidigt som texten visas på skärmen läses den också upp, antingen med inspelade röstfragment från författaren själv eller av en syntetisk datorröst. På WWW finns [utdrag ur en realisering](#) att läsa som vanlig löpande text.

([Åter](#) till början av artikeln)

Formens inspirerande tvång

Formella begränsningar har i alla tider inspirerat poeter. Hexameter, sonetter eller blankvers frigör tankeinhållet på ett kuriöst sätt inom ramen för formens tvång. Det kanske är typiskt att modernismen, som ju gjorde upp med dessa "tvångströjor", snart hittade på andra krav, t.ex. olika språkspel. Att tänka ut meningar som kan låta sig kombineras i en sådan här struktur av permutationer, eller som i "The Harbor", meningar som ska kunna presenteras i vilken ordningsföljd som helst, det är en utmaning för fantasin, kan jag intyga, och det tvingar fram en speciell stram estetik.

Jag har inte sett många experiment av denna typ, vare sig på Nätet eller på CD-ROM. På WWW finns en [diktgenerator](#) som helt enkelt slumpmässigt kombinerar ihop rader från kända dikter. [Scott Pakin's Complaint Letter Generator](#) är ett rätt välgjort och underhållande program som skapar klagobrev. Man skriver in personens namn, om det är man eller kvinna samt hur många stycken man vill att programmet ska generera. Något liknande med mera konstnärliga förtecken har jag dock inte sett (ännu).

På experimentstadiet blir naturligtvis ganska mycket lekfullt och lite skämtsamt. Kanske är det ett problem för hela denna nya litterära scen, att man använder sig av ett medium som är så nytt att läsaren hela tiden blir medveten om lästekniken och klickandet, kort sagt det s.k. gränssnittet.

Alla goda formgivare av traditionella böcker vet att typsnittet ska tala och texten ska tala. Vi ska helt enkelt inte behöva vara medvetna om boken som medium. Visserligen kan vi njuta av en vackert formgiven och bunden bok, men utformningen ska i varje fall inte störa läsningen. Så är dock fallet med de nya elektroniska böckerna. Knappar, menyer och hypertextlänkade ord blandar sig hela tiden in i upplevelsen och gör på något sätt varje verk till ett metaverk, ett verk som är medvetet om sig självt.

([Åter](#) till början av artikeln)

Litteratur som vet om att den är litteratur

Därmed kommer vi till litteraturtyp två, som jag menar passar bra för det nya mediet, den typ av metalitteratur som i sin egen form försöker gestalta en idé, inte bara i det den direkt säger, rent semantiskt, utan just i *hur* den säger det. Texter av författare som John Barth eller Donald Barthelme t.ex.

"Det är inte så mycket frågan om att folk talar om idéer eller att författaren talar i essäliknande utvecklingar, som hos Proust eller Balzac, utan att verket i sig självt står i centrum för en sorts metafysisk eller moralisk spekulation." Så beskrev [Susan Sontag](#) fenomenet när jag intervjuade henne 1980. Men även här blir ofta resultatet en sorts ordvits (eng. pun), som ju är humorns metaspråkliga antites till den mera episka roliga historien. När John Barth låter en berättelse handla om en berättelse, enligt tekniken ask i ask i ask, så att varje anfört yttrande till sist står inom sjudubbla citationstecken, blir det naturligtvis komiskt samtidigt som det i någon mån kan sägas vara en filosofisk demonstration.

Jag märker när jag så här fem år efter utgivningen skärskådar min egen roman

"Iakttagarens förmåga att ingripa" - den som blev Sveriges första elektroniska - hur många av datoreffekterna förlöjligar och tar udden av det egentligen allvarliga innehållet.



Omslagskassetten till "Iakttagarens förmåga att ingripa" (1992). Romanen levererades då på tre disketter och kan i dag köpas [online](#).

Grundtanken var att skapa ett litterärt konstverk för dator, som inte var som ett datorspel, som inte byggde på häftiga grafiska effekter utan hade texten i centrum. Jag utnyttjade ett par tekniker som jag än i dag inte sett någon annan använda. Visst använde jag interaktivitet, men jag var också kritisk till hur begreppet redan då hade börjat användas, så jag ville även låta läsaren få vara passiv och se på när texten gestaltade olika saker.

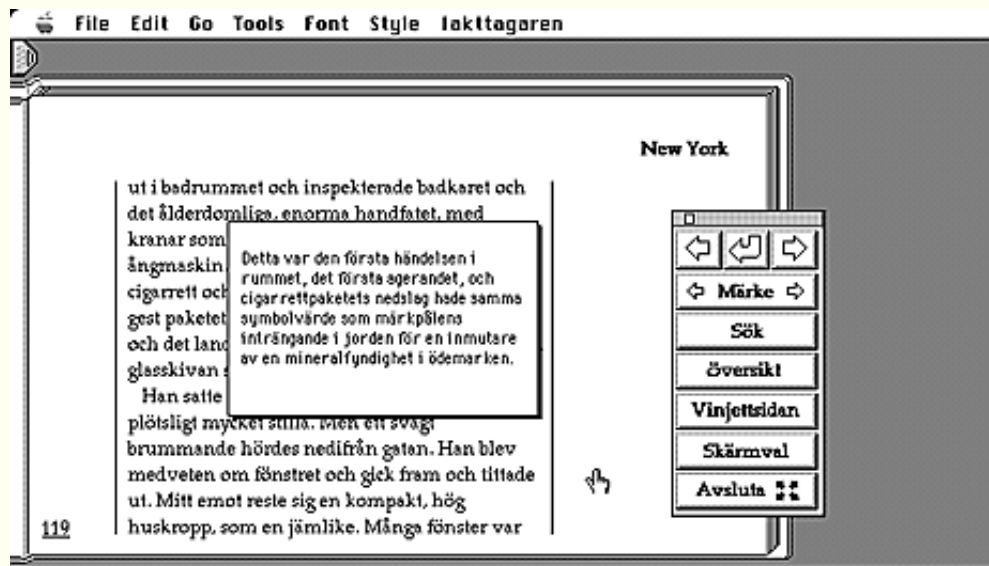
Man skulle ju kunna tolka själva titeln som en mild kritik av interaktivitetsbegreppet. En odelat positiv interaktivist skulle kanske ha döpt sin bok till "Iakttagarens möjlighet att ingripa". Men titeln hade faktiskt inte alls med detta att göra, den kom till långt innan jag började arbeta med dator.

Jag lekte med tanken att romanens figurer var lika utlämnade åt mig som författare som vi människor är åt något högre väsen som vi kanske tror på - ödet, Gud etc. Här lät jag texten få ett eget liv, den associerar ibland till sig själv. När man klickar på vissa länkade ord, förflyttas man till en delvis slumpmässigt vald sida och delvis slumpmässigt valda ord markeras med svart, efter ett par sekunder förs man vidare till en annan association och slutligen tillbaka till det ställe i texten där man ursprungligen befann sig. Med den begränsade slumpens hjälp blir utfallet lite olika vid varje läsning. Associationerna är uppbyggda enligt en kort ordlista där t.ex. ordet "blå" kan kopplas samman med något av orden "vatten", "tyg", "henne" eller "droppar". Tanken var att ge illusionen att detta är glimtar ur huvudpersonens minne - eller olycksbådande varsel om framtida öden.

Ett exempel på "tillbakalutad", passiv läsning är en bilresa där fyra personer är på väg till New Jersey. De säger sina repliker i normalt fastlagd ordning. De däremellan interfolierade beskrivningarna kommer dock in slumpmässigt, meningar som: "De passerade en viadukt", "Hastighetsmätaren darrade runt 55-milesstreck", "Bilen accelererade igen". Osv.

I boken förekommer dessutom ett helt odatoriserat metagrepp. Någonstans i mitten

finns en mening ur Bibeln, ur Vulgatan, mellan bakåtvända parenteser:) quod oculus non vidit, et auris nec audivit, nec in cor hominis ascendit (. Det betyder: vad intet öga har sett och intet öra har hört, och vad ingen människas hjärta har kunnat tänka. De bakåtvända parentestecknen gör hela den övriga texten till en parentes, och det som här skymtar fram är så att säga det enda "verkliga" i boken.



Så här ser "Iakttagarens förmåga att ingripa" ut på skärmen. Till höger en "fjärrkontroll" och mitt på sidan en association i ett "pop-up-fält".

Denna filosofiska tanke att försöka få fiktionen att inte bara vara medveten om sig själv, utan att *gå utanför sig själv* har med hela människans kunskapsteoretiska problematik att göra. Hur kan vi veta något om vad det är att vara mänsklig utan att vara omänskliga, eller åtminstone stå över det mänskliga? Hur kan vi mäta oss med vår egen måttstock - som ju innehåller en missvisning vi aldrig som människor själva kan bli medvetna om? Möjligen är detta också något som framtidens bruk av nya kybernetiska metoder för textpresentation och kunskapsutvinning (data mining) skulle kunna om inte lösa, så kanske ändå ge oss en ny utsiktspunkt mot. Tills vidare tror jag dock att många metalitterära experiment på dator riskerar att få aningen komiska förtecken. För en tid framåt lämpar sig mediet kanske bäst för lättsammare övningar. Förresten - kan någon gissa i vilken novellsamling den förut nämnda Barth-berättelsen finns? Den heter "Lost in the Funhouse", betecknande nog.

Den första e-romanen i Sverige blev - kanske inte oväntat - tämligen hånad i de flesta läger. Kulturskribenter teg antingen om den eller skrev något spydigt, "leve Gutenberg" osv. Och datortidningar tyckte förstås att det var olidligt tråkigt. Läs mer om mina tankar kring boken och hur den togs emot av kritiken på <http://home5.swipnet.se/~w-50996/iakttaga.html>

([Åter](#) till början av artikeln)

Kan man upphäva lineariteten?

När Selma Lagerlöf skriver "Äntligen stod prästen i predikstolen" (inledningen till Gösta Berlings saga) eller när Mickey Spillane skriver "Jag skakade regnet av hatten och steg in i rummet" (inledningen till "Hämnden är min"), naglar de fast historien i rummet - kanske också i tiden - och de anger en ton för det kommande, ett ackord som både

uppfyller och skapar ett slags verkansrum för berättelsen. En sådan startpunkt är oerhört viktigt just för en linjär berättelse, eftersom en linje är något som begränsas av två punkter.

Just inledningsmeningens betydelse laborerade jag med i "The Harbor", där ju vilken som helst av de 52 meningarna kan råka bli den första - och därmed tongivande.

Om man jämför med hypertextberättelsen "[No memory](#)" av Lisa Bloomfield, så har ju den också en inledningsmening, "the screen goes black", och där blir det också mycket riktigt mörkt, för den sidan är svart med vit text. Det där är något som redan Laurence Sterne kunde göra, så det är ju inte egentligen nytt. Den bakåtvända parentes jag använde i "Iakttagarens förmåga att ingripa" är ett typiskt linjärt trick: att låtsas göra ett hål i den här linjen, i berättelsen. Att göra ett sådant hål i en hypertextberättelse är nog svårare, eftersom där redan finns så många hål att den är som en schweizerost med gångar som löper kors och tvärs. Kanske skulle man tvingas att helt gå utanför länksystemet och ned på operativsystemnivå (en fiktiv systemkrasch!) eller låta maskinkoden tala ...

Ett par andra rätt typiska exempel på hypertexter utan särskilda åthävor är Sven Stilhochs prisbelönta "[Verwunschlos](#)" och svensken Peter Hagdahls "[Everything is a substitute for something else](#)".

Några som bokstavligen försökt skapa en rymd för hyperlänkat historieberättande är George P. Landow och [Eastgate Systems](#) som skapat verktyget Storyspace. Precis som Hypercard och Hypertalk blev en förm som inspirerade mig, så kan intressanta saker skapas också inom ramarna för Storyspace. Här saknas dock möjligheten att skriva små program som manipulerar texten. Storyspace ger främst möjligheter till avancerade strukturer av sinsemellan hyperlänkade dokument. Bland de pionjärarbeten som gjorts med Storyspace finns t.ex. Michael Joyces "afternoon, a story" och Stuart Moulthrop's "Victory Garden". Moulthrop har för övrigt också designat Matthew Millers hypertextverk på WWW, "[The Trip](#)". Man kan klicka på USA:s karta och välja olika resruttor genom landet, och olika texter är då kopplade till vägvalet. Bra tänkt och snyggt utfört, men som konstnärlig upplevelse ger det mig främst musarm. "[Click Me](#)" av Jim Clorage är lite stökigare gjord men intressantare, särskilt i växelspelen mellan t.ex. bilder, text och fingerade uppslagsord.

Modern litteratur har ibland försökt upphäva lineariteten. Carlo-Emilio Gadda skrev på 1960-talet en bok i form av ett kortregister, där varje enhet var helt fri. Julio Cortázar har skrivit "Hoppa hage", där man just hoppar från avsnitt till avsnitt enligt flera olika tänkbara vägar genom berättelsen. Många av dagens hypertextexperiment bygger just på sådana äldre idéer som överförts till datormediet. Konceptet är alltså inte nytt, men utförandet smidigare. Och gott så. För många gamla idéer som Oulipo-gruppens språkspel, konkret poesi och viss metalitteratur och science fiction har liksom inom sina bokpärmar länge ropat efter att något sådant som elektronisk text skulle uppfinnas.

([Åter](#) till början av artikeln)

Intertextualiteten återföds på Internet

Vad gör berättelser när de inte berättas, vad gör berättelserna innan någon ens har berättat dem, kan man undra? Finns de outtalade i någon allmän massa av mänsklig erfarenhet eller bland halvtänkta tankar och förlupna ord som svirrar runt på gator och torg, i affärer, på gula lappar och i tidningar och TV? Och den relativt nya e-postkommunikationen gör ju att människor som tidigare inte skrivit särskilt mycket, börjar uttrycka sig i skrift. Kan allt detta få någon effekt på litteraturen?

För några år sedan talades det mycket om intertextualitet, mänskligheten delade liksom på en gemensam bank av språkligt material som användes och återanvändes. I en sådan värld är plagiatet förstås en anomali. Vissa teoretiker såg dock inte intertextualiteten såsom bara språklig. Rörelser, händelser, själva historien kunde ingå i denna enorma väv av mänskliga uttryck och relationer, som vi tillsammans skapar och öser erfarenhet och inspiration ur.

Häromdagen läste jag om Ted Nelsons bok "Literary Machines" från 1981. Nelson var ju den som på 60-talet skapade begreppet hypertext. Han föreställde sig - och arbetar fortfarande för idén inom ramen för projektet [Xanadu](#) - att datornätverken skulle kunna erbjuda just en sådan här gemensamt åtkomlig informationsbank, ett *docuverse*.

Mycket av Nelsons tankar kan ju sägas ha förverkligats med WWW, men han såg även möjligheterna i att denna enorma globala textcorpus skulle kunna utökas med läsarnas kommentarer, läsarnas egna länkar till besläktade dokument osv. Han tänkte sig ett intrikat system av s.k. *transclusions* (till skillnad från enkla *inclusions*), multilaterala system av referenser, citat och inskott, som man skulle hålla ordning på - och även upphovsrättsligt klarera - via en sorts server som höll reda på dokumentets revisionshistoria. Intertextualiteten i en intentionaliserad och instrumentaliserad form, således.

Olof Lagercrantz noterar i "Om konsten att läsa och skriva" att läsandets förespråkare ju egentligen alltid kunnat propagera sin konst ostört, eftersom de som *inte* läser, de skriver inte heller, så deras argument om världen - såväl den skrivna som den oskrivna - får vi aldrig ta del av. Kanske är det denna tysta majoritet - dessa nyblivna och ivriga e-postskribenter - som nu kommer att äntra scenen. Å andra sidan - i det ögonblick de gör det, har de också bytt sida.

Men finns det en roll för de hittills icke-skrivande, kommer det att uppstå nya former där kanske läsandet och skrivandet sammansmälter? I filosofisk bemärkelse har de ju länge hängt ihop. Författaren är sin egen första läsare - och en boks läsare skriver i viss mening om texten i kraft av den läsart han applicerar på den. Men mera praktiskt?

MUDs och chatlines kan ju sägas vara början till en kollektivroman, där fakta och fantasi enligt tidens mode redan förenats. Man ska nog visserligen inte överdriva allt det rollspel som pressen så gärna skriver om, det kommer troligen bara att vara ett marginellt tidsfördriv, men det pekar ändå på en möjlighet som kanske kommer att tas tillvara i andra former.

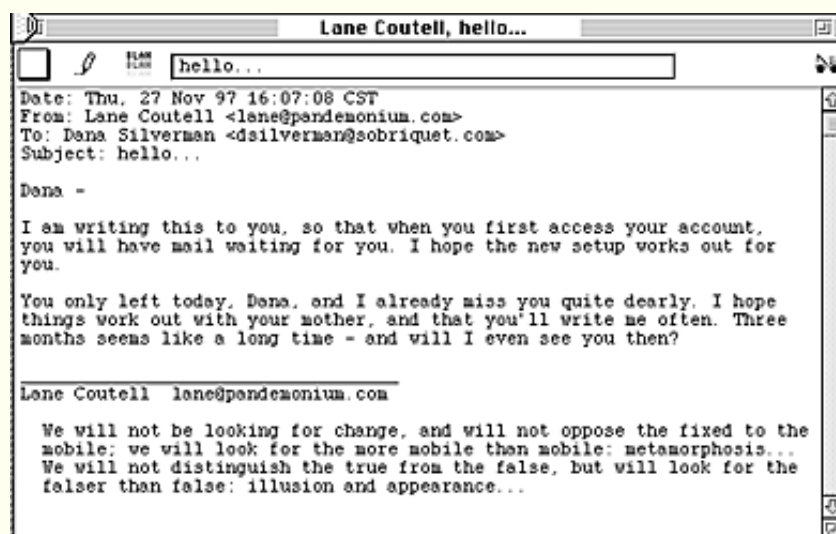
"[The Confessional](#)" kan kanske nämnas i detta sammanhang. Det är ett read-write-projekt vid Tuft University i Boston, där man får medverka med texter, bekännelser t.ex., och även om man inte precis påverkar strukturen, så utökar man ju den textmassa som verket utgörs av.

Att göra något på Nätet eller på CD-ROM som verkligen påverkar hur texten i försettningen "skriver sig" har jag inte sett. Och självklart skulle det även här bli en förprogrammerad labyrinth, där författaren/ programmeraren egentligen styr. En total frihet skulle ju på något sätt onödiggöra författaren, vilket kanske också kommer att bli fallet. Författaren har tidvis i historien varit en ganska tillbakadragen figur, jämfört med den som boken dedicerades till och den som gav ut den och tryckte den. Kanske kommer sådana mera personliga verk att åter se dagens ljus, men nu som verkliga kollektivromaner. Vem ska läsa dem? undrar man. Kanske de som skriver. En litterär form skulle kunna uppstå, som innebär att man både skriver och läser medan man tar del av verket, kanske en litterär motsvarighet till de projektgrupper som redan finns för annat arbete.

([Åter](#) till början av artikeln)

Ny realism när texten dramatiserar sig själv

Kommer vi att skapa en ny form av realism? Ett av de mest illusoriska verk jag sett på Nätet - och som dessutom verkligen utnyttjar dess specifika verkningsmedel - uppträder lustigt nog inte på WWW. Det är e-postromanen "Two Solitudes" av Carl Steadman. Man prenumererar genom att skicka e-post till two_solitudes@freedonia.com, med ordet "subscribe" i ämnesfältet. Under ett par veckor får man sedan spridda e-postmeddelanden som förefaller ha kommit fel, man får känslan av att smygläsa andras post. Det är en kärlekshistoria som spelas upp här, i brevväxlingen mellan en Lane Coutell och en Dana Silverman. Tyvärr inte alls märkvärdigt från litterär synpunkt. Men här uppstår något betydelsefullt som litteraturen inte kunnat göra tidigare, en motsvarighet till teaterns strävan efter rummets, tidens och handlingens enhet. Texten liksom dramatiserar sig själv. 1700- och 1800-talens brevroman har återuppstått i realtid.



Första brevet i e-postromanen "Two Solitudes" av Carl Steadman.

Man försöker i dag skapa realism mera med mediet än med innehållet. TV experimenterade nyligen med två versioner av en serie, en synvinkel sändes i varje kanal och vi förväntades zappa däremellan. Hypertexten lär ska likna vår tankes språng, och multimedia talar till alla våra sinnen. För några år sedan gjordes experiment med luktbio. Minns någon *sensurround*? De flesta anser att film är mera realistiskt än

opera. Men är film i så fall också mera realistiskt än litteratur? Kan något vara mera realistiskt än det som måste förlita sig helt på vad som skapas i vår hjärna - som en sann hallucinogen? Det helt naturalistiska blir ju lätt orealistiskt. Skriv en pjäs så som folk talar - och det blir outhärdligt och framstår dessutom som överkligt. Måla av en tegelmur med varenda sten inprickad - och det ser löjligt ut, för vårt seende fungerar inte så. Det karikerade, det utvalt typiska, det antydda, fungerar bättre.

På samma sätt kan man fråga sig om hypertexten erbjuder realism med avseende på vårt sätt att tänka. Svarar den verkligen mot mänskliga associationsbanor?

Det beror förstås på hur hypertextlänkarna är upplagda, men ofta kan ju nästan varje ord vara indexerat på ett sådant sätt att man vid klickning kommer till ett annat ställe där detta ord förekommer enligt någon bakomliggande inprogrammerad konkordans. Då blir säkert associationerna mycket spridda - som att försöka tänka med en svärm flugor omkring sig.

Om länkarna är uppbyggda enligt en viss pedagogisk idé, så att det finns vissa snitslade banor som är de främst avsedda, så kan det förstås motsvara ett visst tänkande, men då kanske snarare författarens än läsarens. Det är här man inte får överdriva talet om interaktivitet, för man följer ju det spår som programmeraren skapat. Ofta kan man inte ens bläddra framåt eller bakåt hur man vill, som i en fysisk bok, utan är hänvisad till den förutbestämda banan. Den här typen av interaktivitet behöver inte vara dålig, men som medskapande process är det förvillande likt skendemokrati.

The Advanced Fiction Workshops "[The Scrolling Mystery Theater: The Moving Face](#)" är ett exempel på detta, där det skenbara medagerandet dock är mycket elegant och förföriskt iscensatt. Här får man lösa en deckargåta genom att läsa olika texter, brev och arkivhandlingar. Och vardagliga foton av igensnöade garageportar och dunkla korridorer bidrar till att skapa stämning.

Det finns slutligen också länkar som inte egentligen utgör någon bana, utan snarare sammanfogar en mängd dokumentpar, dokumenttriplar eller ännu fler filer som ligger på t.ex. en webbplats. Detta ligger närmast den tryckta bokens sätt att förbinda olika textdelar, här görs kopplingar mellan exempelvis huvudtext och fotnot, mellan huvudtext och ett refererat eller citerat verk, och dessa länkar är oftast isolerade från varandra. Paradoxalt nog tycks denna länkningstyp ge störst valfrihet, och det är ju lite förvånande med tanke på att flexibiliteten alltså blir densamma när man bläddrar i en vanlig tryckt bok.

Allt detta är utmärkt. Och varje teknik bör förstås få komma till nytta för det ändamål där den lämpar sig bäst, men man ska nog inte lura sig att tro att man befriat sig från lineariteten. Snarast uppkommer en fragmentiserad linearitet: vi måste ju fortfarande läsa från vänster till höger, även om vi gör hopp då och då.

Hypertext och elektroniska böcker och skärmläsning skakar i grunden om textens livsbetingelser, så som vi vant oss vid dem de senaste 500 åren. Men mycket gammalt återuppstår i ny skepnad. Rimmen var tidiga hyperlänkar, som skapade relationer inom texten, som rent av kunde anropa en passage långt borta i radernas flätverk. De medeltida skolarernas kommentarer i marginalen till romersk lag, s.k. *glossæ*, föregrep också hypertexten, detta att kunna anföra referenser *in extenso* direkt i anslutning till

en text, men den elektroniska varianten är förstås så mycket effektivare. Bokens själva form är numera ofta åter rullens, så som vi scollar upp den i ett fönster på skärmen. Bokens innehåll har åter skilts från tryckets och handskriftens, från upplagans och exemplarets pålitliga och fixerade men kanske också begränsande form.

Vi har fått ett autenticitetsproblem, kopplat både till boken som artefakt och till gränsupplösningen mellan fakta och fiktion. Dessutom står vi inför en omdefiniering av kunskapen. Allt detta är riskabelt. Men myntets andra sida är förstås att vi har större möjligheter än någonsin. Allt det herrar som Franciscus Accursius, [H G Wells](#), [Vannevar Bush](#) och [Ted Nelson](#) en gång föreställde sig, håller på att bli möjligt. Vi har en dröm att förvalta. Både i verkligheten och i dikten.

([Åter](#) till början av artikeln)

Författaren

Karl-Erik Tallmo är journalist, författare, IT-debattör och redaktör för den elektroniska tidskriften *The Art Bin*, <http://art-bin.com>

([Åter](#) till början av artikeln)

© Karl-Erik Tallmo, 1997

Åter till [Human IT 4/1997](#)