

Distractioner og digital litteratur

Af Pia Vigh

Gilgamesh på e-bog

Det er en yndet – om end måske lidt poppet – pointe blandt litteraturfolk, at hævde at *Gilgamesh* er det første litterære værk i historien.

Gilgamesh er fortællingen om den mesopotamiske konge af samme navn; det er en odysse om kongen, der ikke ville dø. 12 ufuldendte tavler blev i 1820 fundet ved Nineveh, i den assyriske kong Ashurbanipals bibliotek. (Ashurbanipal regerede fra 668- 627 f.kr.)

Det store epos om Gilgamesh har uden tvivl været overleveret mundtligt, fortalt og genfortalt, før det blev hugget i tavler og dermed forevigt og bevaret som kulturhistoriske dokumenter.

Siden er fortællingen prentet på papyrus, skrevet på papir, optrykt og massedistribueret som bog, digitaliseret og tilgængeliggjort via internet, og uden tvivl udkommet som e-bog.

En så hastig gennemgang af kommunikationsteknologiens historie fra stentavler til e-bøger er måske i sig selv pointeløs, og en ligeså hastig besyngelse af de enorme kulturpolitiske implikationer af informations- og kommunikationsteknologien ville tilsvarende få karakter af en klicheernes vagtparade.

Men én pointe er det værd at udvinde: Informations- og kommunikationsteknologi er i sig selv og har altid været kulturbærende! Det er teknologier der historien igennem har arbejdet for kulturen, og som katalysator i den forstand at teknologien til stadighed ændres, mens kulturen forekommer bestandig.

Gilgamesh er *Gilgamesh* på lertavler som på palm devices. Det er blot mediet som er skiftet ud. Og i den forstand er alle diskussioner om for eksempel e-bøger som enten en gevinst for eller trussel imod litteraturen komplet futile og uinteressante. Diskussionen om e-bøger er først og fremmest en diskussion om distributionsmuligheder og ny økonomi i forlags- og boghandlerbranchen. I den ny økonomi spiller netop kultur og indhold en helt central og afgørende rolle, men det er en anden diskussion, en anden artikel.

For nærværende er det vigtigt at holde sig forskellen på *digitaliseret* litteratur og *digital* litteratur for øje. I mine øjne er det sidstnævnte der er interessant – i hvert fald emne for denne artikel.

The narrative space of digital being eller hyper-tekstuel bevidsthed

” Digital litteratur adskiller sig fra den traditionelle trykte litteratur ved at involvere en sam-

tidighed af både ord, billeder, lyd og til dels film. Læser skriver delvist selv teksten og udfylder også ofte en karakter i selve fortællingen. Til forskel fra den traditionelle bog er læsestrategierne i nogen grad fastlagt af forfatter, mens det er op til læser selv at komponere handlingsforløbet. Digital litteratur er kendetegnet ved internaktivitet og ikke-lineære hændelsesforløb.”

– skriver Kulturnet Danmarks webredaktør, Søren Krogh i en artikel på www.kulturnet.dk.

Et skønsomt udvalg af eksempler på digitale litteraturprojekter kan passende starte med den amerikanske forfatter Darcey Steinkes hypertext projekt, *Blindspot* – en historie skrevet til og kun tilgængelig via internet. Historien handler om ét menneske, én aften. Emma, er alene hjemme med sin lille baby, mens hendes mand, David er ude. Hun er optaget af alle de terapeutiske ritualer i plejen af sit lille barn. Hun ammer, bader og putter sit barn i seng, alt imens hendes bevidsthed plager hende med smertefulde minder og hængemt angst.

Blindspots interface spiller direkte sammen med Steinkes narratologi. Forskellige tekstformater, billeder og lyde forbinder sig i en dynamisk struktur. Teknisk set er projektet i og for sig meget ligetil og nemt at navigere i for brugeren/læseren. Hvert skift, hvert brugervalg er en digression som virker berigende tilbage på historien som helhed. Men også tilbage på læseren; under det delikate sprog og den dynamiske form indfinder Emmas sindstilstand sig i læserens, og helt nye muligheder for læseridentifikation åbner sig. Prøv *Blindspot*, prøv at være Emma for en stund.

Et radikalt anderledes eksempel på digital litteratur, netpoesi er GAMMATRON:

“Interfacing,” she was quoted as saying...

écriture

A creature

I am

I am a machine

a writing-machine

Not this tragic dream that mourns the loss of unity
a writing-machine

GAMMATRON er en studie i ‘state of the art of contemporary writing.’ Symbolbehandlende kompetence er en af de vigtigste egenskaber i web-sammenhæng: evnen til at arbejde med en virtuel/fiktiv virkelighed, evnen til at skabe, læse og tolke og formidle tegn. Det er færdigheder som ellers kendetegner en kunstnerisk kompetence, og vel at mærke en kunstnerisk kompetence som forudsættes hos publikum, hos læseren, når det gælder net-kunstværker som GAMMATRONS flydende poesilandskaber.

Højere grad af direkte læserinteraktion er mulig i *CrossPurposes* – et dynamisk digt med to stemmer, en dobbelt monolog hvori 2 individer beskriver den samme sekvens af begivenheder, men fra forskellige perspektiver. Læseren skal ved hjælp af en lille rød prik-cursor læse deres sære fortolkninger. Den ene stemme eksisterer vertikalt og den anden horisontalt. Den visuelle præsentation af digtet er i sig selv et æstetisk, grafisk kunstværk, som bliver til ved læserens cursor-bevægelser.

Happier days på ädaweb tilbyder læseren mulighed for at vælge et sæt af billeder, og derpå begå en tekst, et plot. Billederne og de indsendte historier danner et arkiv eller et netværk af ideer, eventyr, associationer. Ved læsernes – eller er det forfatterens? – bedrift produceres et indhold og en kontekst af tilfældigheder.

De her listede og meget kort introducerede eksempler på projekter er langtfra dækkende for hele det bizarre og forførende felt af netlitteratur, men de er alle bundet af det samme apriori: koden bag læsergrænsefladen er skjult. Det synes næsten som et obligatorisk præmis, at dække koden bag et metaforisk, visuelt interface, som former koden i udtryk, læseren forstår og kender. Derved er læseren i princippet forhindret i at læse og forstå koden bag en tekst, bag en historie. Hvordan kan man læse en tekst, der ikke fremtræder ens, hver gang den læses? Dette output, om ikke årsag, har hypertexterne til fælles med den mundtlige fortælletradition. Hvordan kan man læse en tekst, der er dynamisk, cursor-afhængig og obskur i hele sin fremtræden? Hvordan kan man stole på en tekst og en autors intention, om det generative sprog bag historien bliver skjult i sin oversættelse til noget forståeligt og genkendeligt? Bliver læseren

frisat eller fanget af hyperteksternes krav om deltagelse og valg?

Interaktivitet refererer til publikums mulighed for aktivt at deltage i kontrollen over et kunstværk eller en repræsentation. Oftest har det vi forstår ved kultur udstyret publikum med et rum for fortolkning og et rum for reaktion, men ikke ét for interaktion. Interaktivitet betyder muligheden for at intervenere på en meningsfuld måde *i selve repræsentationen*, ikke at læse den anderledes. I sin mest realiserede form – nemlig simulationen – muliggør interaktivitet beskrivelsen af narrative situationer in potentia, som siden sættes i bevægelse – en proces, hvormed skabelsen af modeller overstiger fortællingen, og 'hvad-nu-hvis...'-logikken erstatter den narrative logik. Det er for eksempel en sådan simulation, der er på færde i *Blindspot*, hvor læseren både *er* Emma, og indvirker på historien *om* hende.

Derved bliver netlæseren en form for medforfatter, fordi hun alene er ansvarlig for de fysiske realiserede valg af links, der tilsammen udgør stien igennem det tekstlige eller grafiske værk. Det er *læseren* af digital, interaktiv litteratur, der klikker og hermed bryder ind i kodernes input-output-sløjfer; mens læseren leverer stadigt nye inputs til tekstens underliggende kode, læser den samtidig læseren og giver igen nye outputs.

Læseren som medforfatter, eller måske oven i købet læseren som forfatter for en forfatter er helt i denne ånd ideen bag Kulturnet Danmarks koncept, *Art on Demand*.

Art on Demand

I november måned lancerede Kulturnet Danmark et nyt koncept, *Art on Demand*. Det første omdrejningspunkt for *Art on Demand* var skabelsen af et stykke litteratur, begået i realtid online og i tæt interaktion med en læser. Vi åbnede en konkurrence i form af 10 svære spørgsmål om litteratur, hvis svar alle kunne findes via korridoren www.kulturnet.dk. Blandt de rigtige besvarelser trak vi en vinder, og vinderen vandt den særlige præmie at få stillet en forfatter, Jens Blendstrup, til rådighed i en uge, at blive forfatter for en forfatter.

Via et chatmodul kunne vinder og forfatter føre en online dialog i realtid – synlig for alle brugere på www.kulturnet.dk, og på baggrund af denne dialog skrev Jens Blendstrup over en uge sin novelle, ligeledes online og synlig for et publikum større end vinderen. Dialogen og den rå, uredigerede novelle er stadig tilgængelig på Kulturnet Danmarks site. Og den færdigredigerede novelle optrykkes netop nu i bogform efter Print on Demand principperne.

I sit forord til den i bogform optrykte *Art on Demand* novelle skriver Rigmor Kappel Schmidt:

” Internet [er] et anderledes hurtigt og billigt medie, hvor det er nemt at skabe en installation, der kan lade mødet mellem forfatter og 'forfatter' blive stående som sit eget 'kunstværk', side om side med det afsluttende kunstværk. Hvor det traditionelle kunstværk fremviser slutresultatet af forfatterens inspirerede rørelser, giver installationen indblik i inspirationens indfald og disses bearbejdning og formgivning frem til det endelige kunstværk. Det sker ved, at inspirationen ikke boltrer sig som flossede tankestumper inden i forfatteren, men udfoldes i mødet mellem forfatter og 'forfatter'. Således spiller 'forfatteren' rollen som spejl eller måske endda troldspejl for forfatteren.”

Det er vanskeligt og måske meningsløst at afgøre, hvilket element i *Art on Demand*, der er det væsentligste og mest interessante: Novellen som litterært slutprodukt? Dialogen som motor og generativ inspiration? Tilblivelsesprocessen i sig selv?

Men det er til gengæld muligt at fastslå, at både det litterære produkt, historien, og dens tilblivelsesproces flytter sig i retning af, det som på nettes sprog hedder multimedia collaborative authoring, som vil stille sig til rådighed for tusindvis af potentielle aktivt medvirkende og –skabende. En bevægelse som dels er udtryk for kreativ ekshibitionisme, og dels er udtryk for en voldsom redefinition af den romantiske opfattelse af Kunsten og dens udøvere.

Denne rekonfiguration af Forfatteren, af Kunstneren, som institution er fællesnævner for stunts som

Art on Demand og de overfor nævnte eksempler på hypertext-baseret netlitteratur, der forudsætter og forventer en læserinteraktion.

Tilbage står et væsentligt spørgsmål: bliver netlitteraturen som kunstart kvalificeret eller diskvalificeret ved sin betingelse om læserdeltagelse?

I begyndelsen var historien

- skrev Karen Blixen.

Internet er det længe ventede medium for en eksplosion af perspektiver og en kalejdoskopisk, distraheret – næsten svimmel – fortælle teknik, som litteraturen har bakset med lige siden renæssancen.

Alle aristoteliske forestillinger om plot og narratologi tilsidesættes og afløses af en næsten løbende, flydende, drømmende narratologi af digressioner, intuition og instinkt.

Hyperteksten kan og bliver ofte hævdet at være apoteosen af Roland Barthes' fugtige drøm om at destabilisere de litterære dogmer og institutioner; hyperteksten tilbyder det litterære øvelsesfelt for en test af poststrukturalismens teorier om tekstualitet, narrativitet, Læser og Forfatter.

Men hyperfiktion bør først og sidst betragtes som en ny og selvstændig genre, som en ny kunstform i færd med at udvikle sin egen æstetik, der langt overstiger blot de formmæssige implikationer, og især frisætter *indholdet*, historien.

To begreber står helt centralt i den klassiske litteraturkritik: forfatterintention og læseridentifikation. Begge begreber som dekonstrueres og omdefineres, når det gælder netlitteraturen med hypertextualiteten som grundprincip. Men ikke desto mindre begge begreber som forbliver centrale også i kritikken af netlitteraturen. Den afgørende forskel i kritikken af bøgernes litteratur og nettets litteratur er en kritik af formen. Om *Gilgamesh* omgøres til hypertext er det stadig en spændende røverhistorie. Som *Blindspot* er en stærk læseoplevelse, fordi det grundlæggende er en god fortælling. Ganske vist en god historie som kvalificeres ved sin form. Men grundlæggende en fra forfatterens hånd godt tænkt historie.

Teknologien kan tilbyde – og tilbyder! – allehånde formmæssige krumspring, der accentuerer forskellige dele af det litterære felt; forfatteren, læseren, skriveprocessen, teksten, mediet ...

Men først og sidst drejer det sig om historien selv ...

”Den guddommelige kunstart er og bliver historien. I begyndelsen var historien. Og til allersidst bliver det os forundt at overskue, og at gennemskue den. Og det er dette øjeblik, som vi kalder dommedag.”

(Karen Blixen: *Kardinalens første historie i Sidste fortællinger*).

Relaterede links:

- Gilgamesh: <http://gilgamesh.psnc.pl/>
- Søren Kroghs artikel: <http://www.kulturnet.dk/artikel78.html>
- Darcey Steinke, *Blindspot*: <http://adaweb.walkerart.org/project/blindspot/>
- Grammatron: <http://www.grammatron.com/gtron1.0/a1.html>
- *Crosspurposes*: http://ctheory.concordia.ca/multimedia/dirt/dynamicpoetry/page_1.html
- Happier days: <http://adaweb.walkerart.org/context/hd/>
- Art on Demand: <http://www.kulturnet.dk>