

Virtuelle geografier

- i skæringspunktet mellem videnskab og science fiction

SABINE HEUSER

Imidlertid er det mere bevidste skridt, som vi i dag er vidne til overalt i genren, mindre et spørgsmål om ekstrapolering af former af individuel skæbne i forhold til en kollektiv historie, (...) end om mediation af selve rummet; og det kollektive eventyr (...) bliver derfor mindre en karakters (individuel eller kollektiv) end en planet, et klima, et vejr og et system af landskaber – kort sagt et landkort. Vi må derfor udforske det koncept, at Science Fictionens karakteristika som genre har mindre at gøre med tiden (historie, fortid, fremtid) end med rummet.

(Jameson)¹

Forestillingen om cyberspace er blevet tilegnet af internet-samfundet som et synonym for det rum, hvor dets kommunikation og data-udveksling vokser eksponentielt. „Cyberspace“, der er en term adopteret fra science fiction, er forsøgt registreret – og har fejlet deri – som et varemærke for Virtual Reality spil-teknologien, men fortsætter med at være populært i nyhedsmedierne. Det står for en 3-D computerskabt grafisk repræsentation af rummet, som brugeren indlemmes i via en avanceret hovedbeklædning, og som han kan interagere med via en handske eller dragt

forsynet med elektroder. Det har sin oprindelse i den militære teknologi, som har fundet vejen til civile genstande, rangerende fra medicin til computerspil. Man behøver næppe at nævne, at William Gibson først skabte udtrykket cyberspace i de tidlige 1980'ere og at begrebet har været et center for opfindsomhed og tiltrækning for mange andre science fiction-forfattere, ikke mindst dem, som benævnes cyberpunks, men det har også opnået udbredelse i videnskabelige institutioner. Begrebet cyberspace har dækket et stort semantisk territorium og har svinget mellem fiktionen og videnskaberne, akkumulerende semantiske spor henad vejen. Ikke ulig måden hvorpå rejser til månen først skulle forestilles, går den fiktionelle kortlægning af cyberspace forud for det egentlige besøg. Jeg vil gerne vise, hvordan science fiction ikke blot spejler og reflekterer videnskaben, men har et mere komplekst, interaktivt forhold til den, hvilket kommer til syne i analysen af de implicite modeller skabt gennem systemer af metaforer. Nu er det tid til at fæstne sikkerhedsselen for en metaforisk rejse til den digitale grænsepost.

Den fiktionelle visualisering af cyberspace i Sprawl-trilogien af William Gibson (*Neuromancer* 1984, *Count Zero* 1986 og *Mona Lisa Overdrive* 1988) viser avantgarde high-tech maskiner kombineret med „low-life“ tekno-kriminelle gadekulturer beskrevet i hårdkogt stil. Det fortjener at blive kaldt en nyhed indenfor science fictionens område, idet det er første gang, teknologien er beskrevet hinsides godt og ondt. Den er hverken *a priori* dømt til at være det onde eller det optimistisk fremskridtsorienterede gode, men er afbildet i ultimativt ambivalente termer. Når man sammenligner William Gibsons og Pat Cadigans skildringer af cyberspace, fremhæves to facetter af debatten mellem cyberpunkere og deres kritikere. Navnligt om brugen af virtual reality er bevidsthedsudvidende eller om det udelukkende er et kompliceret redskab til opretholdelsen af magten gennem krigsførelse. I cyberpunkten kommer to sider af science fictionen, den såkaldte hårde og bløde science fiction,² til syne og bidrager til påbegyndelsen af det nyligt medierede rum, cyberspace. Et tanke-landskab udtrykt i et data-landskab og omvendt, idet informationsstrukturer bliver gengivet som materielle strukturer og således

kan føles og manipuleres. En oversættelse af hjernen til digital kode, computerkommunikationens binære sprog, er påkrævet. Kodningen af det organiske til bits og bytes går hånd i hånd med udviklingen af en digital narrativ æstetik. Ligesom den digitale scanning af et billede, som således brydes op i prikker eller pixels, der opbevarer adskilte bidder af information, skabes cyberspace ved at tage prøver af en livsstil i høj hastighed. Af stor betydning er især de detaljerede beskrivelser, som næsten tager form af inventarlister. To meget forskellige kortlægninger af cyberspace præsenteres her i analyserne af William Gibsons *Neuromancer* og Pat Cadigans *Mindplayers*.

Neuromancer: Kortlægning af cyberspaces territorium

Jeg vil gerne tage afsæt i en analyse af de latente metaforiske netværker, der overalt i teksten bogstaveliggøres af læseren, som fortolker dem som bogstavelige elementer i den fiktionelle verden og derved skaber en virkelig verden, hvor referencen mellem det virkelige og det, der knap er muligt, suspenderes. McHale har endda tillagt dette parallelle rum et metafiktivt potentiale:

Motivet, det parallelle rum [paraspace], inklusiv cyberspace og dets funktionelle ækvivalent, den mytiske verden, som tjener ikke kun til at frembringe „verdensligheden“ af verden for vore øjne. Det tilbyder også muligheder for konkret at reflektere på selve skabelsen af verdener og især på science fictionens skabelse af verdener. For det parallelle rum er i det mindste potentielt en mini-udgave af den fiktionelle verden. En fiktionel-verden-inden-i-den-fiktionelle-verden eller en *mise-en-abîme* af tekstens verden. Motivet, parallelle rum, gør med andre ord metafiktive refleksioner mulige *via* teksten på dens egne ontologiske fremgangsmåder.³

Opfattelsen af cyberspace som et parallelt rum til den oprindelige narration, eller som en alternativ verden, er vigtig for min analyse. I *The Encyclopedia of Science Fiction* observerer Brian Stableford i opslaget om parallelle verdener, „at parallelle verdener kan inkludere bogstavelige versioner af fiktionelle verdener lige så vel som alternative historier“, men de eksisterer „langs med“

det oprindelige univers.⁴ Cyberspace er derimod ikke en *mise en abîme* eller en mini-udgave af den oprindelige narration. Cyberspace er ikke en asymmetrisk repræsentation af dets egenskaber i en anden målestok, ligesom det heller ikke karakteriseres ved en del-helhed, dvs. et synekdotisk forhold typisk for en *mise en abîme*. Den fiktionelle konstruktion af cyberspace involverer et indirekte forhold til den videnskabelige diskurs som følge af de påkrævede fortolkningsmæssige processer ved læsning af metaforer. Max Black uddriver den projekterede videnskabelige model, implicit i bestemte metaforer, som præger skabelsen af lighed mellem to semantiske felter og den formodede identitet i strukturen af to forskellige semantiske verdener.⁵ Vægten ligger på konstruktionen af nye semantiske netværk, bevægende sig fra sætnings- til tekstniveau. Vores viden om den virkelige verden er indskrevet i de logisk-semantiske regler og forudsætninger vi bruger til fortolkning af disse tekster. Interaktions-teorien om metaforen kan i kontrast til substitutions-teorien, der betragter metaforen som dekorativ og parafrasabel i bogstavelig forstand, spores helt tilbage til I. A. Richards, der taler om metaforen som havende „to tanker om forskellige ting aktivt tilsammen og støttet af et enkelt ord eller frase, hvis mening er resultatet af deres interaktion“.⁶ Af interesse med hensyn til fiktion er netværksarbejdet af adskillige metaforiske udsagn, som kan oprinde i den samme sætning. Dette er et problem, som sjældent behandles i teorien om retorikken, der tenderer mod at foretrække isolerede metaforiske eksempler. I. A. Richards antyder muligheden af, at nogle elementer fra de interagerende semantiske områder ikke umiddelbart er til stede i metaforen, men må udfyldes af læseren. Disse fraværende felter ligger også under den Marc Angenots teori om science fiction-genren, der er udviklet ud fra ideen om et fraværende paradigme, med hvilket han mener „immanente, praktiske eller teoretiske modeller.“⁷ Han forklarer at „i science fiction er de semantiske paradigmer (...) altid delvist fraværende og derfor bedrageriske siden de ikke integreret eksisterer i teksten“. Men den „virtuelle betydning“ er aktualiseret i syntagmet.⁸ Af samme grund afhænger metaforisk læsning af udfyldningen af huller. Disse huller eller afbrydelser er delvist et

resultat af en kollision af bogstavelig betydning, kontrasteret „inden for et enkelt udsagn mellem ét ord, som tages metaforisk og et andet, der ikke tages metaforisk.“⁹

Derfor rummer åbningslinjen i *Neuromancer* allerede afgørende information om koordinaterne for det fiktionelle univers, i hvilket fortællingen vil udfolde sig og hvor oversættelsen af naturen til digital kode begynder: „Himlen over havnen havde den samme farve som et fjernsyn, der er indstillet på en død kanal.“¹⁰ Der er i det bestemmende udsagn etableret to spændingsforhold. Et mellem „himmel“ og „fjernsyn“, og det andet inden i udtrykkene „død“ og „kanal“. Ved første blik synes denne sætning ikke at være andet end en smart måde at sige, at himlen var grå. Den særlige forhandling af egenskaber, indledt ved sidestillingen af „himmel“ og „fjernsyn“, modificerer den konceptionelle organisering af det fiktionelle rum. Naturen i udtrykket „himmel“ er medieret med henblik på fjernsynet, ikonet for massemediekommunikationen *per se*. Der er ikke lavet nogen reference til fjernsynet som et selvstændigt møbel, men derimod til fjernsynet som en skærm eller fremvisningsflade. I løbet af denne konstruktion må man fortolke det synekdotiske forhold indeholdt i bevægelsen fra del til helhed, fra „himmel“ til „fjernsyn“. Som resultat heraf rejser spørgsmålet sig om, hvorvidt grå er en passende mærkat for en skærm, der potentielt kan vise enhver farve. Vi har yderligere med en særlig tilstand af skærmen at gøre, idet den er beskrevet som en „død kanal“. „Død“ er en kvalitet ved levende væsener, eller rettere, førhen levende væsener. Det konnoterer fraværet af liv og kolliderer med det livløse objekt „kanal“. Hele det bestemmende udsagn er en død metafor, der engang gav konkrethed til bølgelængder og elektroniske partikler, transporterende strømmen og bærende bevægelsen langs bestemte baner. Givet analogien mellem „liv“ og bevægelsen af strømmen leder fraværet af liv til fraværet af bevægelse, det modsatte af inert og bevægelsesløshed associeret med død. Vi bliver givet det fingerpeg, at „himmel“ og „fjernsyn“ burde sammenlignes med hensyn til deres farve. Så hvilken farve er en død kanal? Manglen på transmission skaber en uvirksom skærm, en ensartet overflade. Den kan være grå som følge af støj, udstrå-

lende alle farver uden et billedmønster og således ikke pga. mangel på transmission. Grå betegner måske en sløret skærm, da skærmen trods alt er indstillet og ikke slukket. Det at den er indstillet medfører en modsigelse på det bogstavelige niveau, for hvor ville man placere en tænd-sluk knap eller en indstillingsdrejeknap, endside agenten for at skifte kanal? Til sammenligning har protagonisten Case heller ikke nogen kontrol over sine omgivelser i starten af romanen. Man kommer frem til denne udlægning gennem „ophævelsen af oprindelig reference“¹¹ til den hverdagsagtige verden „for at gøre en ny kreativ reference, en genskabelse af virkeligheden, mulig“.¹² Effekten af en farve, som er produceret af et elektronisk medie, i modsætning til f. eks. et gråt maleri, er her yderst signifikant. Farver, pixels på en TV- eller computerskærm,¹³ er skabt af elektroniske strømme. Når fjernsynets skærmkvalitet udvides til himlen, bliver den en flad overflade uden horisonter. „Himlen“ i vores eksempel kunne betegnes som det fokale ord. Det ord, der opnår en „ny betydning, som ikke helt er dets betydning i bogstavelig forstand, eller som noget bogstaveligt substitut ville have.“¹⁴ Fjernsynet og det bestemmende udsagn, „indstillet på en død kanal“, konstituerer metaforens ramme ifølge Blacks terminologi, hvilket påtvinger fokuset, som her er himlen, en udvidet betydning. Men hvis man arbejder inden for forståelsen af metaforen som interaktiv, spekulerer jeg over, om ikke påtvingelsen af den udvidede betydning til en vis grad er en to-vejs proces. Udvider „fjernsyn“ ikke dets betydning, via tabet af kassens rammer, som begrænser det til et stykke møbel, ved også at tilegne sig himmelens udvidelse? Jeg vil hævde, at begge semantiske områder er reorganiseret i en reciprok bevægelse, det, som Paul Henle kalder „parallelle strukturer, der kan arbejde frem og tilbage“, eller „relationelle netværker“.¹⁵ For at denne projektion af semantiske træk kan finde sted, må der skabes en lighed. Skærm, flad overflade og pixels er ikke sædvanligvis indeholdt i himlens semantiske felt, der normalt er rummets udvidelse og dybde, et rum oven over jorden.

Himlen bearbejder beskrivelsen af cyberspace og kan betragtes som en udvendiggørelse af det. Den er en kæmpe fremvisningsmonitor for holografiske reklamer og neonskilte. Naturen

og teknologien interagerer og krydsbefrugter hinanden. De er begrebsligt indbyrdes afhængige og leder til den forsinkede realisering af, at naturen aldrig er helt fri af kulturen, og samtidigt, at kulturen, her i form af en avanceret teknologi, delvist er organisk og autonom. „Naturlige“ processer er tillagt teknologiens livs-cyklus, tillagt de kasserede objekter i de urbane sprækker, der synes at vokse og opløses. Maskiner, dvs. forældede og ubrugelig teknologi, opnår organiske kvaliteter. De rådner, visner og bliver det rå materiale for artefakter. Ikke alene „finder gaderne deres egen brug af tingene“,¹⁶ men i *Count Zero*, fortsættelsen til *Neuromancer*, viser kunstneren og kraften for kreativitet sig ironisk nok at være en maskine. Himlens passivitet sat i modsætning til affaldets vækst sætter protagonistens sindsstemning i forgrunden. Cyber-cowboyen Case er strandet i Chiba, Nattabyen, fordi han har bestjålet sine arbejdsgivere og er blevet dømt til et liv uden for cyberspace, gennem en form for nervebeskadigelse, de har påført ham som straf. De første spor af cyberspace møder vi i hentydningerne til dets fravær. Resterende erindringer i Cases drømme, hvor „han ... [blev] ved med at se matrix'en, når han sov, logikkens lysende fletværk, der foldede sig ud hen over det farveløse tomme rum...“ (p. 13) og han „prøvede at række ud efter det keyboard, der ikke var der“ (p. 13). Drømme, der viser cyberspaces virtuelle tilstedeværelse som et amputeret ben. Interessant nok er „farveløse tomme rum“ og „matrix'en“ abstrakte begreber, som opnår materialitet fra metaforisk resonans: „Det var muligt at se Ninsei som et dataområde, på samme måde som matrix'en engang havde mindet ham om proteiner, der indgår i forbindelser for at lave særlige celleegenskaber“ (p. 28). Lige pludselig er data blevet „gjort til kød“: „Dataområde“ set som en geografisk beskrivelse af rummet genopliver den døde metafor. Dette rum er på ingen måde et landligt område, men et urbant rum med adskilte bygningsblokke af data, geometriske former, repræsenterende transnationale koncerner, der afspejler den grad af magt, som de besidder på globalt plan. I sin egenskab af cowboy flytter Case data over den nye grænse, men han rider ikke længere på en hest for at opdage nye territorier i det amerikanske „vilde“ vesten. Han rejser på data-

ens hovedvej, til hvilken han er forbundet via elektroder påhæftet hans hoved. Hans job er at „trænge gennem virksomhedssystemernes brogede mure og åbne vinduer ind mod frodige data-marker“ (p. 14), med hjælp fra software-programmer. Job-beskrivelsen matcher en hackers.

En lighed fremkaldes mellem byen Chiba og opbyggede strukturer repræsenteret digitalt i cyberspace: „Bag havnen lå byen, hvor virksomhedskubernes enorme terninger ragede op over fabrikskuplerne“ (p. 15). Virksomhedskuber minder én om emblematiske utopiske beboelser i stil med de kompakte mega-strukturer designet af Paolo Soleri, der også optræder i moderne science fiction af Asimov. F.eks. i *The Caves of Steel* eller *The Naked Sun*. I en arkitektonisk intertekst antyder de det moderne projekts fejlen. Monumenterne for fremskridt og et bedre liv, som kuplen, hvor Case og Molly er vidner til den holografiske knivkamp og Linda Lees brutale død, er forfaldet. Vi møder Cases eks-kæreste, Linda Lee, for første gang i en video-arkade, der introducerer læseren til en forløber for cyberspace. Hun er i bogstaveligste forstand beskrevet i lyset af spillemaskinerne: „ansigtet badet i det flakkende laserlys, med træk der var svundet ind til en kode. Hendes kindben flammede ildrødt, da Troldmandens Slot brændte, hendes pande blev badet i azurblåt, da München faldt for panserkrigen,...“ (p. 17), og hån „så hendes blik spejlet i et bur af rødt neon“ (p. 20). Video-arkaden og den måde, hvorpå spillerne synes at forenes med maskinen til et cyborgisk feedback loop, fungerer som den imaginære aftrækker til figureringen af cyberspace. Tabet af menneskelige kendetegn opfattes som „indskrænkende“. Oversættelsen til digital kode er ikke gået helt glat.

Molly er en lejesoldat med en teknologisk modificeret krop. Hun er forstærket med indsatte linser, der giver hende nattesyn og med tilbagetrækkelige knivblade som negle, og er den virtuelle kampmaskine, en „gade-samurai“. Standardbegrundelse for hendes handlinger er, at det sikkert skyldes den måde hun er elektronisk forbundet [wired], og kan læses på et bogstaveligt, så vel som et figurativt plan. Hendes nervesystem er gennem en strukturel analogi lignet med et elektronisk kredsløb, og Molly

bliver en kybernetisk organisme, da hendes syn er digitalt kodet og udvidet med en læsbar tids-chips. Hun har rekrutteret Case til at arbejde sammen med sig som cyber-cowboy for Armitage, der reparerer Cases skade i nervesystemet, men samtidigt anbringer opløselige giftsække i hjernebarken, som en garanti for hans loyalitet, så at sige. Under operationens anæstetiske drøm ser han „billedet af kroppen [der] svinder ned gennem fjernsynshimlens korridorer“ og „himlen [som] svandt fra sydende radiostøj til matrix'ens ikke-farve,...“ (p. 45). Udtoningen hentyder til den filmiske overgang fra en scene til en anden og understreger dette univers medierede natur.

Endelig er læserens indgang til cyberspace-oplevelsens veks-lende verden beredt gennem personens erkendte mangel på den, og gennem analogien til arkade-spillene, nervesystemerne, DNA-spiralerne og sidst men ikke mindst gennem Cases orgasme, der „flammede blåt op i et tidløst rum, et tomrum som matrix'en...“ (p. 47). Tiden er af mindre betydning og nogle enkelte gange, når han erklæres hjernedød under et forløb i matrix'en, forbliver Cases liv svævende i en virtuel tilstand. Disse er de eneste reflekterende øjeblikke i den hastigt fremadskridende narration. „Rejse er en kødelig ting“ og en ændring i placeringen, væk fra kontrol-keyboardet, er kun nødvendig for at styre mekaniske objekter uden for dataverdenen, der ikke er transformeret til digitalt sprog, som i det anakronistiske Villa Straylight. De arketyperiske science fiction-tidsrejser er „nedtonet til en kort narrativ rejse fra Sprawl til Zion Cluster, og overgangen mellem scener er rationaliserede i realistiske konventioner gennem den korte introduktion: „han koblede sig på“, for at forklare det pludselige skift af omgivelser og lokalisering over i cyberspace. Ligeledes opererer en ændring i synsvinklen ikke kun på et æstetisk niveau, men gennem teknologisk virkeliggjorte midler i fiktionen.¹⁷ Gennem simstim, der står for simuleret stimulation, kan Case få adgang til Mollys sanselige oplevelser, se gennem hendes forbedrede øjne, sanser gennem hendes krop – som ellers kun en alvidende fortæller kan. I modsætning til cyberspace, hvor Case kan tale sammen med den kunstige intelligenskonstruktion [AI] og „den“ kan svare ham, er forbindel-

sen til Molly kun en-vejs. AI er hans tidligere partner McCoy Pauleys registrerede menneskelige hukommelse, oversat til digital kode og gemt på en diskette, som Molly og Case, under deres „prøvekørsel“, genfinder på Sense/Net-biblioteket. I anden del af romanen, betitlet „Indkøbsturen“, beskrives cyberspace første gang i leksikal stil:

Cyberspace. En fælles hallucination, som milliarder af legitime brugere opfatter hver dag, i alle lande, som børn oplever, når de undervises i matematiske begreber... En grafisk fremstilling af data, abstraheret fra lagene i enhver computer i hele menneskehedens system. Ufattelig kompleksitet. Linjer af lys anbragt i bevidsthedens ikke-rum, klynger og stjernebilleder af data. Som Byens lys, der trækker sig tilbage... (p. 70)

Cyberspace som en „fælles hallucination“ optager ikke mere plads end omfanget af netværksforbundne computere, men når det projiceres over i bevidstheden, som er koblet sammen med det via computeren, omfatter det et virtuelt territorium. Analogien med byens lys, set fra en fugls øje, introducerer indzoomningen på Sprawl, et andet navn for Boston-Atlanta Metropolitan Aksen (p. 59) eller BAMA, som er beskrevet i forbindelse med „et kort, så det viser frekvens af dataudvekslinger“, et digitaliseret landskab, hvor hver enkelt lys markerer en dataenhed, en enhed for trafikens flyden på et givent punkt i tiden. Bylysens beklædning af gaderne er oversat til cyberspace, hvor de ikke længere indikerer menneskers og varers reelle bevægelse, men markerer transmissionen af data, hvilket i det digitale paradigme kunne være menneskers hukommelser, en repræsentation af penge eller et medium for kommunikation. Ligheden er kun mulig at opfatte, når man konverterer alle disse ting til digital information:

Programmér et kort, så det viser frekvens af dataudvekslinger, hvert tusinde megabytes en enkelt pixel på en meget stor skærm. Manhattan og Atlanta gløder ubrudt hvidt. Så begynder de at pulsere, udvekslings-tempoet truer med at overbelaste din stimulering. Dit kort er ved at gå nova. Køl det ned. Sæt skalaen op. Hver pixel en million megabytes. (p. 59)

Simulation medfører ikke en substitution af virkeligheden, sådan som det ofte forudsættes i Baudrillard's værker. Det bruges i stedet som et teoretisk instrument, en ny repræsentationsmåde til hjælp for forståelsen og modelleringen af dynamiske processer. Men det er præcist den semantiske kollision og spændingen mellem det meget abstrakte og det konkret involverede i denne proces, der skaber den virtuelle dimension af cyberspace i narrationen. Beskrivelsen af matrix'en som „logikkens lysende fletværk, der foldede sig ud hen over det farveløse tomme rum“ (p. 13), med fokus på logikken, kolliderer f. eks. i dens abstrakte egenskab med det konkret beskrivende „lysende fletværk“. Den normale forståelse af „logikken“ er, at det er ordnede og klart organiserede tanker, som følger bestemte regler, der skal være kohærente og konsistente. Begrebet „logik“ medfører en række af tanker eller argumenter – som i en „årsagskæde“ – hvor „fletværk“ er den geometriske repræsentation. Således konnoterer „fletværk“ på den ene side en krydsende struktur med åbninger indimellem. De er generelt symmetrisk konstrueret af træ eller stål og arrangeret i et form for gitter. Heraf følger, at ordet „fletværk“ bærer visuelle, konkrete egenskaber over på repræsentationen af information. Ligeledes har konkretiseringer som „gennemsigtige farvepaneler blandedes som i et korttrick“ (p. 80), der tvinger læseren til supplere med den angivende term, „spillekort“, og Cases kasten sig „igennem de glødende lag af Sense/Net-is“ (p. 78), en lag-på-lag akkumulerende effekt, der langsomt opbygger cyberspace til et kybernetisk liv. Og dertil kommer den forudgående beskrivelse af cyberspace:

...flydende neon origami trick, hans afstandslose hjem foldede sig ud, hans land, det gennemsigtige tredimensionale skakbræt, der strakte sig ud mod det uendelige. Det indre øje åbnede sig for Østkystens Atomenergiråds ildrøde trinpyamide, der brændte bag Mitsubishi Bank of America,... militærsystemernes spiralarmer, der for evigt var uden for hans rækkevidde. (p. 71)

Ligesom i den antikke historie er pyramiden en stabil struktur som følge af dens symmetri, og den symboliserer rigerne i Egyptens sociale velfærd og magt. Gennem ligheden i strukturen

overføres det til mediekonglomeraten Sence/Net. Nationale grænser og linjer har mistet deres politiske betydning. Mure af is – IS står for Industrispionage Sikring – er konkretiserede repræsentationer af immaterielle datastrukturer. Programmer til at holde ubudne gæster ude. Initialordet IS kendetegner bogstavelig talt også det kolde frosne vand lige så vel som det strukturelle princip, der ligger under væksten af iskrystaller og overfører disse egenskaber til teknologiens semantiske område. Når først dataene er materialiseret kan de angribes og „skrælles af“ med „virale subprogrammer“ (p. 80). Både „vægge af is“ og „is glat som glas“ behandler is, som om det var noget virkelig konkret. Dvs., at det har opnået nogle af det frosne vands egenskaber. Det er blevet farligt, fordi det „brænder“, og det kan angribe den overtrædende cowboy. Det er endda i stand til at dræbe ham. Andre egenskaber ved is har forandret sig, såsom farven, men den beholder bibetydningen om at dække en jævn overflade. Ikke desto mindre kan vi se den syntetiske struktur af cyberspace opstå som resultat af den konkrete fuldstændiggørelse af mangfoldige relaterede metaforiske processer, og det har helt sikkert resulteret i nye sonderinger og organisationer.¹⁸

De metaforiske udsagns relation og deres indbyrdes forbindelse afslører den deskriptive model som en mere generel form for metafor. En „heuristisk fiktion“ ifølge Ricoeur,¹⁹ eller en model ifølge Black, der „ikke behøver at blive bygget; det er nok at den bliver beskrevet“²⁰ for at tildele strukturen identitet. Her sammenlignes oversættelsen til digital kode med trafikens flyden og overførelsen af neuroner i kroppen. Alt kan indordnes under det cybernetiske paradigme, der refererer til input-output kontrol lige så vel som feedback mekanismer i en mangfoldighed af naturlige og kunstige systemer. Brugen af en model, hvilket Black beskriver som hørende til den videnskabelige diskurs, er især signifikant for science fiction. Derfor kan science fictionen, snarere end at klassificeres ved temaer eller tekniske indretninger og snarere end bedømmes i en simpel relation til den empiriske virkelighed, analyseres i relation til modellen gennem hvilken den formidler den fiktive verden. På diskurs-niveau er det videnskabelige indskrevet i science fictionen ved hjælp af

dette greb. I det særlige eksempel med cyberpunk er det videnskabelige grundlag tilvejebragt af den cybernetiske model, information som digitalt behandlede enheder, der forbinder mennesker og computere, og konstrueret gennem et detaljeret netværk af metaforer.

Ethvert bibetydnings-kompleks [implication-complex] støttet af en metaforers sekundære subjekt, tror jeg nu er en model af tilskrivelsen tillagt det primære subjekt: Enhver metafor er toppen af en nedsænket model.²¹

Mindplayers: Eye to I in Cyberspace

Pat Cadigan er ikke altid nævnt sammen med kernen af cyberpunkere som Gibson, Sterling, Rucker, Shirley og Shiner, men hendes novelle „Rock on“ var med i antologien *Mirrorshades*.²² Ligesom Gibson sammenkæder hun det fredløse, gadekriminelle element med et high-tech cyberspace, kaldet et bevidsthedsspil-system [mindplay system], der tilvejebringer bevidsthed-til-bevidstheds-kontakt for to mennesker forbundet gennem deres optiske nerver. I sin første roman, *Mindplayers*, står Cadigan i sin portrættering af Deadpan Allies udvikling fra bevidsthedskriminel til patosfinder, hvis job det er at hjælpe kunstnerne med at genfinde rødderne til deres kreativitet, i gæld til den bløde science fiction, afledt af de bløde videnskaber som psykologi. Bevidsthed-til-bevidsthed-kontakten involverer også en form for cyberspace, en virtual reality kanaliseret igennem en sammenlutning [pool] eller bevidsthedsspil-system, men vægten ligger på den aktive visualisering igangsat af de to forbundne hjerner.²³ Tekniske detaljer er holdt på et minimum. Computeren er nedtonet som blot en teknisk indretning. Det er ikke andet end et medium, en form for interface mellem bevidsthedsmøderne, og gør forbindelsen plausibel på et realistisk niveau i den fiktive verden. Et virtuelt rum forestilles aktivt af dets deltagere, der bygger scenarierne delvist på gamle minder for at kunne skabe en form for symbolsk drømmelandskab fyldt med psykologiske symboler.

I modsætning til Gibsons skabelse af cyberspace ud fra et metaforisk netværk mellem himlen, fjernsyn og skærm, spiller Cadigan på „Eye – I”-ordspillet for at understrege den individuelle bevidsthed involveret i bevidsthedsspillet. Lige som ændringen i synsvinklen, bogstaveliggjort i plottet gennem simstim-forbindelsen mellem Case og Molly, bliver det konkretiserede øje som visuelt objekt en mekanisme til at „annektere andre folks synspunkter”; „folk byttede i den rigtige virkelighed synspunkter hele tiden – figurativt, selvfølgelig” (p. 65). I Cadigans *Mindplayers* er hukommelses-strukturerne altid eidetiske minder, livlige mentale billeder eller scenarier, der behandles som om de virkelig var synlige, materielle og manipulerbare. Med andre ord refererer de til en virtuel tilstand, som er stærkt ladet med symbolske værdier. To distinkte holdninger med hensyn til hukommelse er portrætteret i det fiktive univers omkring *Mindplayers*. Den ene viser den fuldstændige opløsning og det ultimative tab af selv, tab af identitet hinsides et navn, eksemplificeret ved Jerry Wirerammers kriminelle handlinger. Den anden side er eksemplificeret af Allie og involverer en akkumulation af erindringer, „uudslettelige mærker” (p.151) afsat ved den bevidsthed-til-bevidsthed-kontakt, hun går ind i sit professionelle liv som patosfinder. Hun ender bogstavelig talt med at have „mere personlighed” (p. 93), hvorimod Jerry „mister sig selv” (p. 148), og hun beviser overfor sig selv, at „man kan huse en komplet separat bevidsthed i ens egen” og stadig bibeholde en ganske skrøbelig, men uomstridt følelse af identitet. Som den kunstige intelligens og mentor, Pyotr Frankins, pointerer i slutningen af romanen: „Ser du, at selvom du forandrer dig, ‘forandrer’ du dig *som* dig selv?”, og at delene af vores liv tilsammen bliver til „mere end summen af vores dele” (p. 271, kursivering tilføjet). De to livshistorier der repræsenterer entropi og synergi, er altid sidestillede i narrationen. Allie møder ofte Jerry igen, der forførte hende til at bære en „madcap”, hvilket blev anset for at være illegal bevidsthedsspil. Allie blev diagnosticeret til at have en unik hjerne-organisation, og fordi hun fører et meget mentalt liv, gives hun chancen til at udviske sin straffeattest og lære at styre bevidsthedsspil, at kunne kanalisere det til terapeutisk, socialt

brugbart og legitimt bevidsthedsspil, som en patosfinder. Efter hun er blevet grebet i at „være skør uden en tilladelse” (p. 9), beskrives hendes første entré ind i systemet sammen med hendes virkeligheds-fikser Paolo Segretti, gennem synæstetiske teknikker, „Jeg lugtede hukommelsen”. Tanker er beskrevet som en „raslen” og kroppen er reduceret til en „beholder” for bevidstheden. Gennem denne teknik bliver abstrakte koncepter i fiktionens verden til taktile objekter, i lighed med computeren som et værktøj for visualiseringen i matematikken eller arkitekturen, og hjælper dermed implicit med til at opnå nye indsigter. Allie skaber en repræsentation af en katedral, hendes eget hellige sted, som huser mindeværdige ting, personlige minder gjort til artefakter. En slags bevidsthedens souvenirbutik. For eksempel er hendes døde bedstemor bevaret i et oliemaleri, men kommer til live igen efter en dialog med fortiden. Bevidsthedsspil-systemet er kun to-vejs, i modsætning til sammenslutningen [the pool], der er et system, som tillader et antal mennesker at skabe en „konsensual virkelighed” – en bemærkelsesværdig lighed med Gibsons beskrivelse af cyberspace som „konsensual hallucination”. Det sidste stammer fra en sammenligning med en narkopåvirket rus og deraf kommende følelse af ulegemliggørelse. Sammenslutningen [the pool] er et virkeligt interaktivt medie, hvor adskillige mennesker kan udvirke scenarier i stil med rollespil.

På det narrative plan kan man betragte virtual reality, sådan som den er skildret i science fiction, som et plot-redskab, der gentager arketyper „hele verden er en teaterscene” fortættet til en virtuel scene i bevidstheden. Som Marc Laidlaw har pointeret i en diskussion om hans cyberpunk-fiktion *Dad’s Nuke* (1985): „For mig er virtual reality mest af alt en vidunderligt *plot-anordning*, en som tillader surreelle effekter uden tilflugt til drømme eller hallucinationer. VR er en god måde, inden for konteksten af teknologi-orienteret science fiction, at udforske virkelighedens natur på.”²⁴ En sammenblanding af det virtuelle og det aktuelle er kun muligt i fiktionen. Fordybelsen i virtual reality-spil kræver stadig et betydeligt større, voluminøst maskineri, der ikke giver brugeren følelsen af ulegemliggørelse, i modsætning til mi-

niature-teknologien af elektroder eller stikkontakter hos Gibson og den simple udtagen af øjnene for at forbinde sig til et bevidsthedsspil-system. Computeren kan stadig ikke frembringe en detaljeret opløsning, som er sammenlignelig med perceptionen af den virkelige verden, selvom den grafiske kortlægning af detaljer er blevet revolutioneret af fraktale algoritmer til at vise meget komplekse overflader, der simulerer organisk vækst af træer eller skyer. Styrken og kraften ved virtual realitys omgivelser ligger ikke blot i en så-tæt-på-livet-som-muligt simulation, men i de kunstige virkeligheders kreative styrke, alternative verdener, der agerer som begrebslige redskaber for skabelsen af nye indsigter.²⁵ Det kan godt inkludere modeller baseret på empirisk virkelighed, men modeller skaber kun strukturelle analogier i visse henseender, andre forbliver signifikant anderledes, og dette vil altid hjælpe os med at adskille modellen fra den levede virkelighed.

Den konsensuelle virkelighed i *Mindplayers* er tættere på Dalis surreelle drømmebilleder, især ved anvendelsen af „andre menneskers synsvinkler“ som symboliseres af øje-tricket. Allie redder McFloy's katteøje fra at synke til bunds i poolen, gemmer det og får ubevidst dele af hans erindringer med i denne udveksling. Hun erfarer, at McFloy ufrivilligt er blevet bevidstheds-suget på en restaurant og nu er ved at opbygge en ny bevidsthed og personlighed. Hans krop dør, da Allie redder hans øje, men hans bevidsthed fortsætter med at leve. Den smelter sammen med hendes og antyder en holografisk model for hukommelsen: „Hvis du splintrer et hologram“, forklarer hendes mentor, „kan du samle et hvilket som helst stykke op og genskabe hele billedet. Og bevidstheden er et hologram“ (p. 85). I den forstand inkorporerer Allie det tredje øje i hendes egen personlighed og forlænger dermed McFloy's liv inden i hendes krop. Ligesom kattens øjne gør den istand til at se om natten, er McFloy's øje-trick et skridt imod virkeliggørelsen af, at disse ekstra erindringer ikke nødvendigvis er ekstra bagage men betegner forbedret og udvidet syn. Allie går gennem tre udviklingsstadier, repræsenteret ved forskellige dele af romanen. Fra „Altered States of Consciousness“ der indeholder hendes første oplevelser med sammenslutningen og be-

vidsthedsspil-systemet, over „Alterering States of Consciousness“ i anden del, hvor hun lærer at kontrollere scenarierne og bliver patosfinder, til „Altered Snakes of Consequence“ i tredje del, der portrætterer hende mestre adskillige forsøg på inkorporation af andre bevidstheder. Den døde poet Kitta Wrens bevidsthed lige så vel som Coors og Lams, to komponister, hvis homofone navne refererer til „le Coeur et l'âme“, hjerte og sjæl. De prøvede at skilles men forenes til sidst, ude af stand til at føre et uafhængig liv.

Det forbindende led mellem sektionerne i bogen er symbolet på slangen i „altered snakes of consequence“, et ordspil på „altered states“, der fungerer som en advarselsmekanisme for Allie. Slangen former en cirkel, bidende dens egen hale og står for „altered states without end“, idet tilføjede erindringer er irreversible, når de én gang er inkorporeret. I den forstand er selv det kriminelle element legemliggjort af Jerry Wirerammer, der er eksponentielt forøgende og kloner sig selv, for at ødelægge sin identitet med mange andres interferens-støj. Først er hans hukommelse en koncessioneret persona for Power People, et legaliseret kommercielt firma, som udlåner og indkopierer bestemte personligheder fra deres katalog i andre mennesker. Derefter omdirigerer Jerry sig selv og sælger piratkopier af sin egen koncessionerede persona, hvilket fører ham et skridt videre fra at „indhegne stjålne minder“. Han bliver en „original skabelon til sig selv“ (p. 114). Senere vokser de to kloner af Jerry grådigt efter flere minder, som den virkelige Jerry ikke kan levere. Så han tager til en „Memory Lane“, en anden bogstaveliggørelse af et dagligdagsudtryk, på en sentimental rejse til hans egen identitets fortid, for „at få forfalskede erindringer“ (p. 148). Det sidste stadie af opløsningen, for at udslette selvet, som er ansvarlig for de kriminelle handlinger, er at kamuflere ham selv gennem udvekslingen af erindringer i en mobil party-bus. De noget kluntede ordspil, lige så vel som Allies centrale indsigt udløst ved misforståelsen af ordet „compliment“ for „complement“, hvilket er hvad hukommelsesresten i hendes bevidsthed beløber sig til, minder læseren om freudianske smuttere og forankrer fiktionen dybt i psykologisk retorik.

På trods af disse vanskeligheder fokuserer både *Neuromancer* og *Mindplayers* deres plot på dannelsen og beboelsen af cyberspace eller virtual reality, hvad enten det er som „fælles hallucination“ [consensual hallucination] (Gibson) eller „fælles virkelighed“ [konsensual reality] (Cadigan). „Consensual“ fremkalder ikke så meget en konsensus af mening, men adgangen til et fælles sensorium. Det genopliver på denne måde de latinske rødder af „konsensual“. Protagonisterne i de to omtalte værker adskiller sig signifikant fra hinanden med hensyn til den måde hvorpå de deltager i skabelsen af denne nye topologi, som er det ultimative opmærksomheds-center for cyberpunk-science fiction. Case betragter i *Neuromancer* cyberspace som en given vital del af hans eksistens, ved hvilken han er defineret. Han tager ikke aktivt del i dets skabelse. I hans rolle som cyber-cowboy undergraver, ødelægger, indtrænger, overskrider og bryder han blot digitale magtstrukturer, der er repræsenteret som virtuelle arkitektonikker. Han søger efter åbninger i sprækkerne, følgende en beregnende logik og en darwinistisk idé om, at den stærkeste overlever. Allie forestiller sig på den anden side fantasifuldt hjemstedet for en „fælles virkelighed“ [consensual reality]. Hun manipulerer og kontrollerer billeder, der i sidste instans symboliserer bevidstheder og assisterer forbruger-patienterne til at genoplive deres kreative evner. Begge repræsentationer af cyberspace har en farlig feedback-mulighed indbygget. Begivenheder i den virtuelle dimensions „andet“ narrative rum har en direkte effekt på personen i det primære narrative rum. Med andre ord kan handlingen i cyberspace resultere i død og opløsning.

Til skabelsen af dette nye virtuelle kommunikative rum, der opstår fra den direkte kobling mellem den menneskelige hjerne og computer, må der etableres en fælles kode for at deres kommunikation kan finde sted. Denne nye kode er udarbejdet af de metaforiske netværk, som opbygger en isomorfisme, en identitet i strukturen, en fællesnævner, så at sige, for at det digitale paradigme kan opstå. Oversættelsen til digitale bits og bytes gælder for penge, menneskelig og maskinel hukommelse. Den baner vejen for samtalen mellem menneske og maskine, for posthuman eksistens. Distance i rummet er forsvundet, fordi man fra USA

kan skaffe sig adgang til data, som er lagret i Schweiz, så længe man er on-line og tilsluttet en terminal med adgang til de digitale netværk.

I kontrast til analoge apparater, som f. eks. antikverede pladespillere, der støtter sig til analoge mekanismer for at reproducere dynamik, dvs. konstant varierende fysiske fænomener, såsom lydbølger, støtter digitale apparater sig til diskrete bits af information, der repræsenterer målinger af enkelte øjeblikke i tiden, for at tilnærme sig kontinuerlige fænomener. Som et resultat af oversættelsen af lyd og lys til digital kode er medierne blevet sammensmeltet og kan oversættes fra det ene til det andet.²⁶ Faxmodems lærer at tale som telefonsvarende, vi kan tale til vores computer takket være stemmegenkendelse, men vigtigere endnu er det, at digital data kan lagres, gen-lagres, gen-spilles, re-mixes, re-kanaliseres og redigeres, hvilket tilføjer et nyt felt til repræsentationen.

Virtual reality eller cyberspace er ikke en miniature-model, en miniature refleksion eller projektion af et andet univers, men et topos eller rum på dets egne betingelser. Topografien af computerskabte rum, dvs. beskrivelsen af et sådant rum, er miljøet for både videnskabens og science fictionens tankeeksperimenter. Især formningen af ikke-lineære dynamiske systemer forbundet med kaos-teori og fraktal geometri ville være utænkelig uden de kunstige verdener inden i den digitale computer. Derfor er forholdet mellem videnskab og science fiction med rette ikke tænkeligt som et det ene er opstået fra, reflekteret eller repræsenteret af det andet. De deler det samme kulturelle rum, som forsyner dem med fælles heuristiske modeller. Som Mary Hesse skarpt pointerer, „modellen er et instrument til genbeskrivelse“.²⁷ Her oversættelsen til digitalt forarbejdelig, overførbare kode, der skaber de virtuelle omgivelser. Den digital-virtuelle model, der fungerer som en udvidet systematisk metafor på et mere generelt plan, sætter en identitet af struktur mellem mennesket og computeren, baseret på bits og bytes.

Oversat af Rasmus Blok

Litteratur

- Angenot, Marc: *The Absent Paradigm: An Introduction to the Semiotics of Science Fiction*, *Science-Fiction Studies* 6 (1), 1979: 9-19
- Black, Max: „Metaphor“. Ed. M. Johnson. *Philosophical Perspectives on Metaphor*: 63-82
- Black, Max: „More about Metaphors“. Ed. A. Ortony. *Metaphor and Thought*: 19-43
- Black, Max: *Models and Metaphors*. Ithaca, NY: Cornell UP, 1962
- Brand, Stewart: *Medialab*. Hamburg: Rowohlt, 1990
- Cadigan, Pat: *Mindplayers*. New York: Bantam, 1987
- Clute, John og Peter Nicholls, eds. *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York. St. Martins Press, 1993
- Dery, Mark (ed.): *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham og London. Duke UP, 1994
- Gibson, William: *Neuromancer*. New York. Ace, 1984
- Gibson, William: *Burning Chrome*. New York. Ace, 1987
- Henle, Paul: „Metaphor“. Ed. M. Johnson. *Philosophical Perspectives on Metaphor*: 83-103
- Jameson, Frederic: „Science Fiction as a Spatial Genre“. *Science-Fiction Studies* 14 (1987): 44-59
- Johnson, Mark (ed.): *Philosophical Perspectives on Metaphor*. Minneapolis. Minnesota UP, 1979
- Laidlaw, Marc: „Virtual Surreality: our New Romance with Plot devices“. Ed. M. Dery. *Flame Wars*: 91-112
- McHale, Brian: *Constructing Postmodernism*. London, Routledge, 1992.
- Ortony, Andrew (ed.): *Metaphor and Thought*. Cambridge. Cambridge UP, 1979
- Richards, I. A.: „The Philosophy of Rhetoric“. Ed. M. Johnson. *Philosophical Perspectives on Metaphor*: 48-62
- Ricoeur, Paul: *The Rule of Metaphor*. Toronto. Toronto UP, 1975
- Sterling, Bruce (ed.): *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York. Ace, 1988

Noter

1. Frederic Jameson: „Science Fiction as a Spatial Genre“. *Science-Fiction Studies* 14, p. 58.
2. Peter Nicholls summerer passende i *The Encyclopedia of Science Fiction*, at „den almindelige skelnen mellem hårde og bløde videnskaber

løber parallelt med den hårde og bløde science fiction“. Hård science fiction ekstrapolerer ud fra videnskaber eller bruger videnskabelige principper og kan strengt taget ikke adskilles fra den bløde science fiction.

3. McHale diskuterer cyberpunk med udgangspunkt i debatten om postmodernisme, efter at han har vist den metafiktionelle proces, den indeholder. På grund af dette essays begrænsede plads vil jeg udelade problematikken om postmodernismen, og hvordan den står i forbindelse med science fiction.

4. *The Encyclopedia of Science Fiction*, p. 908

5. Max Black: *Models and Metaphors*, p. 230. Jeg foretrækker ideen om de semantiske felter fremfor det mere kendte koncept om 'tenor' og '-vehicle', introduceret af I. A. Richards, som Black prøver at forbedre med sin terminologi om 'frame' og 'focus'. Jeg er enig i, at begge elementer kan optræde som 'frame' eller 'focus', alt afhængig af den valgte retning for fortolkningen. Jeg håber i min analyse at vise, at fortolkningen af metaforer helt givet kan være to-vejs og en interaktiv proces.

6. I. A. Richards: *The Philosophy of Rhetoric*, p. 51.

7. Marc Angenot: *The Absent Paradigm: An Introduction to the Semiotics of Science Fiction*, p. 10.

8. *Ibid*, p. 12.

9. Paul Ricoeur: *The Rule of Metaphor*, p. 84.

10. Den danske oversættelse er fra den danske *Neuromantiker* og de efterfølgende sidetal i parentes henviser til den danske udgave.

11. Paul Ricoeur bestemmer betydningen af „suspension“, epoké eller spaltet reference som „ophævelsen af virkelig reference er betingelsen for adgangen til den virtuelle references fremtrædelsesform“ [suspension of real reference is the condition of access to the virtual mode of reference] (p. 229).

12. Marc Johnson: *Philosophical Perspectives on Metaphor*, p. 40.

13. Fjernsynsbilledet følger streng taget en analog proces, hvorimod computerbilledet på skærmen er skabt ved en digital proces. Men de to er stærkt på vej til at løbe sammen i den digitale standard.

14. Max Black: „Metaphor“, p. 73.

15. Paul Henle: „Metaphor“, p. 93.

16. William Gibson: *Burning Chrome*, p. 186.

17. Brian McHale: *Constructing Postmodernism*, p. 234.

18. Paul Ricoeur: *The Rule of Metaphor*, p. 237.

19. „I poesiers metaforiske diskurs er den referentielle styrke kædet sammen med den ordinære references eklipse; skabelsen af heuristisk fiktion er en vej til gen-beskrivelse; og virkelighed bragt ind i sproget forener manifestation og skabelse“. Paul Ricoeur: *The Rule of Metaphor*, p. 237.

20. Max Black: *Models and Metaphors*, p. 229.

21. Max Black: *More about Metaphors*, p. 31.

22. Den efterfølgende roman *Synners* (1991) er tættere på den Gibsonske cyberpunk-tematik, og *Fools* (1992) fortsætter i det samme univers med dramatiseringen af bevidstheden som en scene, der udvikles yderligere.

23. Man bør notere sig, at Cadigan aldrig bruger termerne cyberspace eller virtual reality i sin fiktion, men som jeg prøver at vise, er det virtuelle rum, hun skaber, meget lig disse. Hun er den eneste kvindelige forfatter, som cyberpunkten har frembragt.

24. Marc Laidlaw: *Virtul Surreality: our New Romance with Plot Devices*, p. 92.

25. Jeg bruger ordet cyberspace om den fiktive og virtual reality, om den virkelige verdensudvikling, som gensidigt har influeret hinanden.

26. Steward Brand: *Medialab*, p. 40.

27. Her citeret fra Paul Ricoeur: *The Rule of Metaphor*, p. 240.