
Leif Dahlberg & Pelle Snickars

Inledning – mot ett transmedialt berättande

I SLUTET AV januari 2008 rapporterades i dagspressen att en svensk helt otippat blivit nominerad av de amerikanska manusförfattarnas organisation "Writers Guild of America". Personen ifråga hade inte skrivit ett genialt filmmanus och heller inte någon bestseller för teater scenen. Nomineringen gällde i stället priset för bästa datorspelsmanus. "Svenske Christofer Emgård, 30 år, är nominerad för *World in Conflict*", rapporterade *Dagens Nyheter*.¹ *World in Conflict* är ett internationellt uppmärksammat krigsspel där det kalla kriget inte tog slut 1989 utan i stället övergick till ett lika blodigt som nukleärt tredje världskrig. I spelet invaderar Sovjetunionen USA och hjälten i spelet, amerikanen löjtnant Parker, tvingas att avvärja ryssarnas frenetiska attacker. "Jag tror inte [hjälten] hade någon betydelse för nomineringen, men för att sälja på den amerikanska marknaden fick vi direktiv om att fokusera på en amerikan. Den amerikanska marknaden är den största, jag hade gärna vävt in ryssarnas perspektiv men nu hade vi ett begränsat utrymme", kommenterade Emgård.

I datorspel är det ofta så att spelaren väljer vilken roll han eller hon vill spela, val som givetvis påverkar och styr det narrativa förloppet. Det innebär att spelmanus är mer komplexa än till exempel vanliga filmmanus, framför allt eftersom det hela tiden måste finnas alternativa handlingsförlopp som svarar mot spelarnas val. Dessutom är spelens hand-

ling i regel betydligt längre än vanliga spelfilmers. Ändå är spelmanus fortfarande långt ifrån lika berättartekniskt komplicerade som modernistiska romanberättelser av en Robert Musil eller en Marcel Proust. Även om det är problematiskt att jämföra romanens och spelens narrativa struktur, lär datorspelens motsvarighet till dessa episka katedraler vänta på sig ännu en tid. På konstområdet har en rad konstnärer producerat sofistikerade digitala berättelser, men ändå är det inom spelgenren som ett nytt slags medialt berättande håller på att växa fram. Spelbranschen är för tillfället något av ett narrativt Eldorado där spelutvecklare experimenterar och praktiskt laborerar med olika berättelseplan. ”Jag tror vi kan göra väldigt mycket med interaktivt berättande”, påpekade just Enggård, ”vi har bara skrapat på ytan.” Det är helt följdriktigt att spelutvecklaren Lotta Nylander hävdade ungefär samma sak i samband med en utställning om datorspel på Tekniska museet i Stockholm vintern 2008. ”Spelmediet är ett väldigt komplext media. Mycket mer komplext än vad de som inte spelar tror”, påpekade hon. ”Framför allt gäller det hur man berättar i denna nya medieform.” Det speciella med datorspel menade Nylander, är just att de ”brutit mot förutsättningarna för berättande som andra medier lyder under.”²

Berättandets mediehistoria

Det finns således de som hävdar att det framväxande digitala medielandskapet under det senaste decenniet radikalt förändrat förutsättningarna för hur man berättar. I den här boken frågar vi oss om det verkligen är så att i en tid när medierna alltmer konvergerar, konvergerar då även berättandet? Några enkla svar ges inte, men att till exempel spelutvecklare gradvis håller på att utforska de olika former och tekniker som det mänskliga berättandet erbjuder i en uppgraderad teknisk miljö, står bortom allt tvivel. Det nya digitala berättandet hämtar inspiration från såväl traditionellt sagoberättande, textbaserat berättande, rollspel, film, datorsimulationer som nya webbaserade umgängesformer. Det finns med andra ord flera skäl till att fråga sig om berättandet transformeras genom tillkomsten av nya medier och Internet – och i så fall hur.

En tongivande medieforskare som på olika sätt har försökt att förstå och analysera den samtida mediekulturen utifrån ett populärkulturellt perspektiv är MIT-professorn Henry Jenkins. Hans bok *Conver-*

gence Culture – Where Old and New Media Collide (2006) innehåller en fascinerande kulturanalys av samtidens nya medielandskap.³ Till skillnad från många teknikorienterade medieutopister – som exempelvis hans kollega Nicholas Negraponte – utgår Jenkins från medieanvändarna själva och studerar hur deras (nya) medievanor förändrar betydelsen hos både gamla och nya medier. Jenkins kulturanalys har fått stort genomslag bland medieforskare och han har ibland apostroferats som ”det tjugoförsta århundradets Marshall McLuhan”. Om man ska tro Jenkins så har den mediala konvergenskultur och den sociala webben – det som i dag ofta kallas webb 2.0 – inneburit ett paradigmskifte från ett tidigare dominerande mediespecifikt innehåll och singularitets- och berättarperspektiv. Detta har ersatts av berättelser och mediematerial som både flyter över mediegränserna – med möjlighet att konsumeras via olika plattformar – och av kommunikationskanaler som är samägda eller sammanflätade på intrikata sätt. Beträffande just datorspelens nya narrativa modeller har Jenkins bland annat analyserat bröderna Wachowskis *Matrix*-trilogi utifrån ett konvergensperspektiv. Här går tidigare distinkta medier in i och upp i varandra, så att det inte längre finns någon absolut skillnad mellan exempelvis filmmedium och dator, eller mellan film och datorspel.

Att filmkritiker var begeistrade av den första *Matrix*-filmen, men inte av resten av det multimediala utbudet kring denna berättelse, tolkar Jenkins som en oförmåga att förstå ett nytt slags transmedialt berättande. *Matrix*-projektet iscensatte vad man kunde kalla en synergistisk berättelseform, där tre spelfilmer, ett tiotal animerade filmer och två datorspel, tillsammans berättade historien om människans kamp mot maskinerna. Jenkins menar att det var en berättelse som var så stor att den inte fick plats i ett medium och att det därför var nödvändigt att gemensamt och kollektivt diskutera och tolka den i olika slags webbsammanhang. En av den framtida konvergenskulturens största förändringar kan därför vara rörelsen från individuell mediekonsumtion mot social medieanvändning som ett slags nätverkspraktik. Det nya transmediala berättandet kan såtillvida ses som ett led i en alltmer komplex interaktion – som inte utesluter konflikter – mellan en ”top-down”-orienterad medie- och kulturindustri och en ”bottom-up”-präglad partecipatorisk användarkultur.

I den här boken, *Berättande i olika medier*, är ambitionen att utforska relationen mellan berättande och medier. Samtliga artikelförfattare



En berättelse för stor för *ett* medium. Bröderna Wachowskis *Matrix*-projekt iscensatte en transmedial historia, där tre spelfilmer, ett tiotal animerade filmer och två datorspel, tillsammans berättade historien om människans kamp mot maskinerna.

– vilka kommer från fyra olika humanistiska discipliner: film- och litteraturvetenskap, medie- och kommunikationsvetenskap samt idéhistoria – frågar sig hur berättande sker i olika medier och hur medier genom historien fungerat som berättare. Bidragen berör alltså på olika sätt frågan om berättandets mediehistoria, det vill säga vilka medier som har använts som berättarmedier under historien och hur introduktionen av nya medier och medietekniker (som skrift, pergament, codex, papper, centralperspektiv, boktryckarkonst, fotografi, fonograf, film, radio, television, VHS, dator, DVD, Internet och mobiltelefon) har påverkat berättelsens och berättandets form och innehåll.

Tar man sig an frågan om berättande och medier slås man direkt av hur de humanistiska discipliner som studerar berättande i olika former, sällan eller aldrig ställer frågan om relationen mellan berättande

och medium. Fastän discipliner som exempelvis film- eller litteraturvetenskap benämns efter sina respektive medier, så rymmer de sällan en problematisering av sitt eget medium och dess relation till andra medier. Dessa objektsorienterade och enmediala discipliner har haft märkbart svårt för att relatera den egna medieformens specifika uttryck och förhållningssätt till andra medieformer. Om litteraturvetenskapen endast undantagsvis funderat över skriften eller boken som mediala kommunikationskanaler, har filmvetenskapen varit märkbart blind för filmens relation till den bredare mediehistoria som den rörliga bilden ingår i. Under det senaste decenniet har man dock alltmer börjat få upp ögonen för denna medieblindhet. Framför allt har forskare ägnat sig åt olika slags intermediala analyser och undersökningar, och intermedialitet är numera etablerat som ett tvärvetenskapligt forskningsområde.⁴ Inom detta fält studerar man exempelvis hur "samma" berättelse framställs i olika medier, eller hur ett medium lånar berättargrepp utvecklade i ett annat medium (men intermediala frågeställningar är förstås inte begränsade till att utforska narrativa aspekter av medier och deras relationer). Samtidigt har intermediala eller tvärestetiska analyser ofta haft svårt att få korn på längre mediehistoriska utvecklingslinjer, därtill har man i regel ganska ensidigt ägnat sig åt kanoniserade författare, dramatiker eller filmare – vilka inte sällan just varit verksamma i olika medieformer. Studier av Ingmar Bergmans och Nathalie Sarrautes intermediala verksamhet framstår här som två exempel bland många.⁵

Berättandet har alltid haft en intim – om än ambivalent – relation till de medier som använts för att berätta historier. Medan de första berättarmedierna – som bilder, gester och det talade ordet – har sitt ursprung i en tid som ligger bortom den här bokens blickfält, så erbjuder uppfinningen och användningen av skriften både möjligheten att förse bilder med förklarande texter – som på gravstenar och minnesmärken – och att skriva ned muntliga berättelser som till exempel Homeros epos. Introduktionen av skriftbruk förefaller även ha haft en effekt på berättelsens form.⁶ Vad gäller epiken så fixeras tidigare levande muntliga berättartraditioner i nedskrivna standardversioner – *Iliaden* och *Odysseen* redigeras i sina klassiska former redan på 500-talet före vår tideräkning. Efterkommande epiker som Vergilius och Ovidius – och senare Dante och Milton – förhåller sig till dessa ursprungligen muntliga verk som vore de skapade med penna i hand. Det är också

tack vare skriften som Vergilius i *Eniden* kan skapa en kompositionell komplexitet vilken vore närmast omöjlig för en diktare i en muntlig tradition. På liknande sätt kan man hävda att de stora antika grekiska tragedidiktarna hade hjälp av skriften för att skapa den narrativa och dramatiska koncentration som särskiljer deras verk från epiken.

Samtidigt som skriften hade ett stort inflytande på berättandet under antiken, så får man inte glömma att skriftanvändning var begränsad till en social elit och att den antika världen dominerades av muntlig kommunikation.⁷ Detta gäller faktiskt ända fram till 1600-talet. Om man vill förstå skriftens betydelse i äldre perioder får man alltså inte tro att den hade samma användning som den har i dag. Det är på flera sätt bättre att jämföra gångna tiders användning av skrift med dagens användning av exempelvis notskrift eller datorkod. Fastän de flesta människor i dag både lyssnar på musik och använder datorer, så är det långtifrån alla människor som kan läsa noter eller kod. Dessutom är det knappast någon som skulle anse att läsa noter tyst för sig själv är detsamma som att höra eller spela musik, eller att kodläsning skulle vara detsamma som att köra ett datorprogram. På motsvarande sätt skrevs texter i antiken – och långt fram i modern tid – för att läsas

upp och framföras. Mediehistorien är oskiljaktig från den praktik som varje medium präglas av. Precis som laterna magica-bilder till exempel aldrig bör betraktas som enskilda bildobjekt utan alltid ingick i ett sekventiellt föreläsningssammanhang, dikterades den tidiga skriftkonsten alltså av sin muntliga funktion.

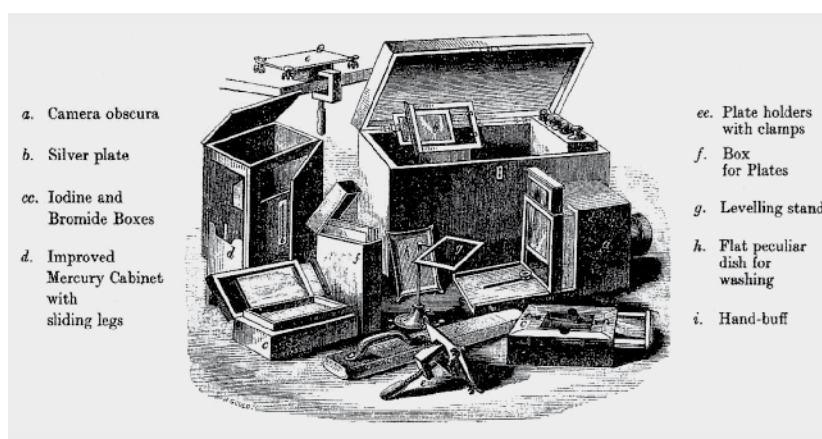
Den medieteknik som får störst betydelse för relationen mellan skrift och läsande är givetvis boktryckarkonsten. Bland dess många positiva effekter hörde att texter blev billigare och att allt fler fick tillgång till böcker. Detta är ett skäl, men långtifrån det enda, till att man under 1600- och 1700-ta-



Boktryckarkonsten – den medieteknik som får störst betydelse för relationen mellan skrift och läsande.

len börjar läsa tyst för sig själv. Det tysta läsandet brukar i sin tur anföras som en förklaring till romanens framväxt under samma tid: berättelserna blev längre och mer sammanhållna och gradvis kom de att få större fokus på personers själsliga liv och utveckling.⁸ Det är emellertid svårt att säga något entydigt om relationerna mellan medietekniker, medieinnehåll och medieanvändning. Medan tidigare bok- och mediehistoriker som Lucien Febvre, Henri-Jean Martin och Elizabeth Eisenstein gärna såg tekniken som en aktiv agent för intellektuell och social förändring, är man numera mer böjd att fokusera på de specifika miljöer där tekniken utvecklades och användes, i detta fall de framväxande förlagshusen i Europa.⁹ Ett exempel på en sådan studie av teknik-kultur är Adrian Johns ambitiösa arbete, *The Nature of the Book – Print and Knowledge in the Making* (1998). Uppenbart är dock att den moderna romanens framväxt i minst lika hög grad speglar kulturella och sociala förändringar som medietekniska. Därtill är psykologisering av prosaberättelsen förstås också kopplad till en ökande kvinnlig läspublik, och till kvinnors ökade betydelse i och för kulturlivet överlag.

Under 1800-talet uppträffas och utvecklas flera nya medietekniker, där den mest revolutionerande tveklöst är uppfinningen av fotografiet 1839. På många sätt är det nya bildmediets genomslag rent av en större sensation än våra dagars Internet och på bara några få år sprids den nya uppfinningen över hela världen. Fotografiet förändrar på ett genomgripande sätt tidens bildkultur och redan kring 1850 reproduceras



Ett fotografiskt kit från 1840.



.....
Berättande i stereobilder – populärt redan på 1860-talet.
.....

och distribueras till exempel konst på ett helt annorlunda sätt än bara ett decennium tidigare. Berättandet influeras av ”den själlösa maskinen”, vilken helt utan mänsklig inverkan förefaller avbilda allt framför dess lens. Medan bilden alltså sedan renässansen haft en underordnad roll för att gestalta narrativa förlopp – och primärt fungerat som illustration till den verbala berättelsen – så förändrar fotograferingsmediet radikalt detta förhållande.

Fotografiet populariseras främst i stereografisk form, och flera franska firmor producerar under 1860-talet bildserier där skådespelare agerar i tablåartade scenerier. Firman Marinier Jules ger till exempel 1868 ut William Shakespeares *Hamlet* och *Romeo och Julia* som stereoberättelser, där historien delats upp i ett antal pregnanta scener. Några år senare stereofotograferar samma firma science fictionberättelsen ”Voyage dans la Lune”, som med all sannolikhet ligger till grund för filmpionjären Georges Méliès stumfilm *Le Voyage dans la Lune* från 1902.

På litteraturens område förhåller sig realismens och sedermera naturalismens narrativa strategier på litet olika sätt till tidens medieteknologier. Fotografiet är förstuds helt centralt för Emile Zolas roma-



Med all sannolikhet inspirerades Georges Méliès till sin film av stereobildberättelsen "Voyage dans la Lune" från 1876 av firma Marinier Jules.

nestetik, men det litterära berättandet påverkas också påtagligt av att skriften mekaniseras under andra hälften av 1800-talet. Tjugo år efter det att stålpenan introducerats, patenteras 1868 den första skrivmaskinen i USA. Remington Typewriter blir snart ett begrepp och efter en tid finns en uppsjö av modeller på marknaden. Knattrande på sin runda skrivkula menar exempelvis Friedrich Nietzsche att hans skrivdon påverkar sättet som han tänker på, men alla är inte lika begejstrade av tidens nya mediala uttrycksfalett. Inom konstens räjonger muttras det bland annat över fotografiets pretentioner att vara konst. "Med kommunikationernas tilltagande omfattning minskar måleriets informativa betydelse", påtalade Walter Benjamin. "Som en första reaktion på fotografiet börjar [måleriet] att lägga tonvikten på färgen som bildelement."¹⁰ Mest bekant beträffande denna animositet visavi den tilltagande mediemoderniteten torde vara Charles Baudelaires aversion mot medieindustrin i allmänhet, och fotografiet i synnerhet. I diatriben "Le public moderne et la photographie" från 1859, far han ut mot det befängda i att "Daguerre framträder som Messias". Tidens



Hur påverkade skriftens mekanisering berättandet?

nya medieteknologier skulle bara leda till en nivellering och utarmning av kulturen, menade han – tankar som i uppgraderad form kommer att återkomma flera gånger under 1900-talet: från kampen mot Nick Carter-litteraturen under århundradets första decennium till videovåldsdebatten åttio år senare.

I mediehistorien kan man emellertid hitta mer framsynta kulturalanalytiker. Enligt till exempel Benjamin förändrar de nya medieteknikerna – betraktade som ett slags optiker – både hur vi ser och förstår verkligheten. Medan fotografien gjorde det möjligt att ”frysa” rörelser, och därmed att se det som det nakna ögat inte kunde se – och handen inte kunde teckna – så accelererade bildreproduktionsprocessen med stumfilmen så enormt att den nästan kunde hålla jämna steg med talet. Det skulle därför bli detta medium, menade Benjamin, som skulle få störst betydelse för den förändrade perceptionen av vår fysiska och sociala verklighet.¹¹ Det är numera en allmänt spridd uppfattning att 1800- och 1900-talens bild-, ljud- och textmedier på liknande sätt förändrade människans syn på verkligheten och på sig själv.¹² En annan viktig aspekt av denna teknikutveckling var den accelererande hastighet med vilken information kunde överföras: järnvägen, telegrafan

och dagstidningen – och sedan radion, televisionen och Internet – har som bekant skapat en helt ny kulturell förståelse av rum och tid.

De nya medieformerna användes med andra ord inte bara för att gestalta berättelser – även om detta ofta var det främsta sättet som mediernas kommersiella potential växlades ut genom. Ändå fick de tämligen omgäende betydelse för berättandets



Bröderna Lumières Cinématographe i aktion 1896.

formutveckling. Till exempel började dagstidningar vid mitten av 1800-talet att regelbundet innehålla följetongsberättelser med den typiska spänningsökningen mot slutet av varje avsnitt – en kommersiell strategi för att skapa ett begär för att läsa fortsättningen i nästa nummer. Denna narrativa teknik, sedermera ofta kallad ”cliff-hanger”, användes även för att växla mellan – och väva samman – flera intriger i en roman. I princip är det samma dramaturgiska teknik som man återfinner ett sekel senare i våra dagars tv-serier. Ett annat exempel på nya medietekniker var den serie innovationer som bland annat förändrade teatern som konst- och populärkulturell medieform. Strålkastare och vridscener gav till exempel helt nya förutsättningar att gestalta berättelser på scen.

Berättandets mediehistoria tar under 1900-talet en mängd riktningar, omöjliga att göra reda för i denna introduktion. En helt ny medial modalitet är emellertid värd att trycka extra på – nämligen de rörliga bilderna. Att göra film innebar att man på allvar var tvungen att lära sig att endast berätta med bilder – även om man under hela stumfilmstiden hade mellantexter till sin hjälp (och senare förstås ett ljudband). På fiktionens område dominerar under det första decenniet de så kallade ”attraktionernas film”, kortfilmer där skeenden visades upp på filmduken, snarare än att återberättas i ett slags konsekutiv form. Vid sidan av olika dokumentära aktualitetsfilmer är attraktionsfilmen den mest framträdande på biorepertoaren fram till 1910, då den gradvis börjar ersättas av längre och mer elaborerade filmberättelser. D. W. Griffiths enorma produktion på flera hundra kortfilmer brukar i filmhistoriografen ofta fram-



1900-talets ledmedium – åtminstone fram till 1960.

hållas som betydande för filmberättandets utveckling. I sina rafflande filmhistorier experimenterade Griffith med parallella berättelser, korsklippning och sammanflätade "sista-minutenräddningar". Griffith och det franska bolaget Pathés filmpraktiker lägger på detta sätt grunden till ett mediespecifikt filmberättande, där exempelvis närbilder alltmer kommer att förknippas med känslor och intimitet.

Under 1910-talet övertar Hollywood positionen som världens främsta filmproducent från Pathé. Ett så kallat osynligt filmberättande tar form, helt

präglad av kontinuitetsklippning där den registrerande filmkamerans närvaro aldrig påkallas. Olika slags filmspecifika bildfigurer som hel- och halvbild, bild-motbild och subjektiv bild utvecklas, vilka används för att skapa en bestämd reaktion hos publiken. I berättandet blir filmmediet alltmer osynligt, varför skådespelares blickar in kameran är strängt förbjudna eftersom de skulle bryta den narrativa illusionen. Även om andra mer estetiskt präglade filmstilar växer fram under 1920-talet – framför allt den sovjetiska montagefilmen – tar den klassiska Hollywoodfilmen mer eller mindre patent på hur filmbilder sätts samman i ett narrativt flöde. Konceptet är som bekant monumentalt framgångsrikt och drömfabrikens filmer erövrar världens biodukar i takt med att åskådare glömmet bort att någon annan än mediet självt faktiskt berättar den historia som utspelar sig. Det mediehistoriskt paradoxala är att det så kallade studiosystemet med sin speciella filmstjärnekultur inte bryter denna filmnarrationens illusion. Filmens transparenta berättande med bilder får helt enkelt publiken att glömma bort att även om filmer marknadsförs med exempelvis Greta Garbos namn, så gestaltar hon i filmerna alltid en fiktiv figur som är ett med hennes persona.

På många sätt är det 1900-talets massmedier som film, radio och

announcing *Jewel* ... "Nu-Day" TV
with "power vision"
...that moves fringe areas back into town!

5 Beautiful Models Available Immediately for Profitable Fast Turnover

SAFARI JEWEL RADIO LINE ADDS NEW MODELS

IT'S JEWEL "NU-DAY" TV

- ... Now... into your profit picture... comes the brilliant Jewel "Nu-Day" Television line. Years of experience in radio and electronics... combined with the very latest technical advances in television... made it possible for Jewel to perfect "Nu-Day" TV with "Power Vision"... developed especially for strongest reception in fringe areas!
- ... As PICTURE PERFECTION! Big, close-up acting, anti-glare design... in the popular 17 and 21 inch rectangular black tubes.
- ... As ULTRA-ADVANCED CRYSTAL DESIGN! With precision for ultimate resolution of color and white.
- ... As DISTINCTIVELY SMART STYLING! Striking cabinet design in the latest tradition, created to blend with smart, tasteful interiors.
- ... As POPULAR PRICES RANGE! Thorough analysis of TV market data determined our price range... aimed at widest possible acceptance.
- ... As NEW PROFITS! Alert dealers will take advantage of the "value-reduced" sales power of this first and profitable "Nu-Day" TV line.

"Nu-Day" TV—with "Power Vision"... moves fringe areas back into town!

Jewel RADIO CORPORATION
10-40 45th AVENUE, LONG ISLAND CITY 1, NEW YORK

Amerikansk tv-reklam från 1952.

television som väcker frågor kring huruvida det existerar ett medie-specifikt berättande. Flera tidiga filmteoretiker ägnar exempelvis uppmärksamhet åt filmens specifika sätt att berätta, och i förlängningen postuleras frågor som huruvida en berättelse egentligen är oberoende av mediet som den berättas i eller om det finns berättandeformer som är specifika för vissa medier – och därför inte låter sig överföras till andra medier. Sergei Eisenstein frågar sig till exempel hur berättande i enskilda medier förhåller sig till berättande i andra medier, särskilt då medieformer som står i en speciellt nära relation till varandra som film och litteratur. Under mellankrigstiden stiger filmmediets kulturella prestige, inte minst på grund av alltmer elaborerade filmberättelser. Orson Welles *Citizen Kane* (1941) – ofta apostroferad som världens bästa film – excellerar bland annat i en mängd narrativa plan, vilka vävs samman till en intrikat berättelse som väl kan jämföras med de mest avancerade modernistiska romanerna.

Samtidigt börjar ett nytt rörligt bildmedium att utvecklas – televisionen. I berättandets mediehistoria utgör televisionen ett speciellt fall, inte minst på grund av mediets enorma kulturella genom-

slagskraft i västvärlden efter 1960. Under detta decennium steg försäljningen av tv-apparater dramatiskt och redan då lär det ha funnits en tv för var fjärde europé – i flera länder var det faktiskt vanligare att folk hade tv än telefon. Televisionens samhällseliga genomslag är emellertid komplicerat. Utbudet var länge begränsat, i Sverige finns det ju bara en tv-kanal fram till kanalklyvningen 1969. Det innebar att folk hade en tendens att ”se på tv” snarare än att intressera sig för olika sorters tv-program – även om det fortfarande var dessa program som konstituerade själva mediet. Följderna var märkliga, inte minst för de nya slags berättelser som mediet presenterade – till och med den smalaste konstfilm kunde under sextioalet samla en miljonpublik framför tv-apparaterna.

En aspekt av berättandet i tv är att den rörliga bilden där börjar närma sig epikens domäner. De nittio minuter som ofta stod till buds för att berätta en historia på film, kunde i tv sträckas ut i flera avsnitt. Tv-serier är givetvis inte alltid episka till sin dramaturgiska struktur, men det är ändå påfallande hur flera av de mest uppmärksammade tv-berättelserna – som Edgar Reitz *Heimat* (1981), vilken när den väl färdigställdes tjugo år senare hade en sammanlagd längd på mer än femtio timmar – naturligtvis förmår att berätta helt andra historier i termer av karaktärgestaltning, förlopp eller intriger, än den klassiska Hollywoodfilmen. Biografilm är vid den här tiden emellertid fortfarande berättarmediet *par preference* när det gäller rörlig bild, och i dagspressen skrivs det till exempel flitigt om de spelfilmer som visas i tv. De recenseras och kommenteras alltid, i kontrast till den torftiga behandlingen av tv-mediets egna narrativa produktioner.

I takt med att televisionen utvecklas från ett programbaserat medium till ett slags flödesmedium under 1980-talet förändras dock synen på berättande i detta medieformat. Ett antal brittiska produktioner lägger grunden till ett nytt sätt att se på tv-berättande – delvis inspirerat av amerikanska tv-såpor som *Dallas* (1978-91). I bland annat Dennis Potters tv-serier *Pennies from Heaven* (1979) och *The Singing Detective* (1986) flätas fantasi och verklighet in i varandra, i regel iscensatt med olika populärkulturella inslag. På många sätt är det Potters mycket uppmärksammade produktioner som lägger grunden till tv-seriens pånyttfödelse och ökade kulturella prestige under 1990-talet, där framför allt amerikanska produktionsbolag som HBO kommit att specialisera sig på högkvalitativa tv-serier som *The Sopranos* (1999-2007)

eller *Six Feet Under* (2001–2005). Det narrativt intressanta med dessa tv-serier i ett mediehistoriskt perspektiv är att de produceras under en längre tid – allt beroende på popularitet. Berättelsen är alltså inte fixerad från början, utan skrivs vidare i takt med seriernas eventuella publika genomslag. Det är givetvis en väsensskild narrativ strategi i jämförelse med den som präglade den klassiska Hollywoodfilmen. Samtidigt har dessa tv-serier så sakteliga lämnat televisionen bakom sig allteftersom det nya DVD-mediet slagit igenom. Tv-serier säljs som aldrig förr på DVD – och dessutom laddas de ner i digital form på mer eller mindre legala sajter.

Televisionen – eller för den delen biografen – har förvisso inte spelat ut sin roll som berättandemedium, men mediematerial släpps i dag på allt fler olika medieplattformar för att konsumeras på nya sätt. Det transmediala berättandet breder således ut sig även i denna form. Det är den enskilda berättelsen som är medielandskapets nya ”brand” – inte boken, biografen, datorspelet, tv-kanalen eller webbsajten. Berättelsen om Harry Potter finns numera i ett otal olika medieformat och på webbsajten för filmen *Batman Begins* (2005) fanns inte mindre än sex olika medieformer som denna berättelse gestaltades i – datorspel, mobiltelefoni, DVD, biograf, tv och webb. På Internet konvergerar medierna och därmed även de historier som berättas genom dem. Företeelser som Joost och YouTube är tecken i tiden, och i deras efterföljd lanseras fler och fler program som ”drar in” medieutbudet på webben till gigantiska arkivapplikationer, som till exempel veoh.com. Veoh är ett bra exempel på hur webben håller på att lösa upp mediernas specificitet – vilket förstås är speciellt intressant beträffande deras sätt att berätta – men också på hur Internet håller på att förändra själva medieformerna i en arkivarisk riktning. Än så länge hittar man bara ett fåtal spelfilmer på veoh.com, men med all sannolikhet är det bara en tidsfråga innan den här sajten – eller någon annan – etableras som ett nytt medialt distributionsfönster för Hollywood och underhållningsindustrin.

Denna utveckling mot ett transmedialt berättande på konvergerande medieplattformar innebär dock inte per automatik att berättelsens mediehistoria håller på att ta slut. Snarare pekar utvecklingen på att nya medietekniker tas i berättandets tjänst – och möjliggör nya berättandeformer. På Göteborgs filmfestival i januari 2008 visades till exempel en spelfilm inspelad enbart med hjälp av en mobiltelefon:



Ett nytt slags visuellt berättande – publicitetsbild för HBO-produktionen,
Six Feet Under 2001.

Patrik Erikssons *En enastående studie i mänsklig förnedring*. Det kan ses som en film där en ny medieteknik har gett upphov till en sällan skådad intimitet och ett självutlämnande berättande, vilket tidigare hade varit svårt att gestalta på samma privata sätt.

Berättarteknik och narratologi

Om vi i denna inledning hittills framför allt har beskrivit skriftens och bildens relation till berättande, är det faktiskt med en annan medieteknisk uppfinning som forskare för första gången uppmärksammade mediernas betydelse för berättande. Genom olika tekniker för att registrera ljud – som fonografen och senare bandspelaren – blev det möjligt för forskare att spela in muntliga framförda berättelser och att jämföra olika framföranden med varandra. Att använda sig av fonografer i det antropologiska fältarbetet etableras redan under 1910-talet. Till en början handlade det om att spela in dialekter och sånger, men framö-

ver intresserade sig forskare även för de muntliga berättelser som olika folkslag överfört mellan generationerna. Berömda är här de undersökningar som Albert Lord gör på den då fortfarande levande muntliga berättartraditionen på Balkan strax efter andra världskriget.¹³ Lord kunde genom sina inspelningar bland annat visa att Milman Parrys hypotes att mycket av det som utmärker den homeriska berättelsen är kopplat till de minnestekniker som finns i muntliga kulturer utan tillgång till skrift.¹⁴

Det är varken första eller sista gången som en medieteknisk innovation gör det möjligt att upptäcka utmärkande kvaliteter i tidigare mediasystem. På liknande sätt kan man säga att det är CD-skivan som ger upphov till ”vinylen” – som tidigare kallades grammofonskiva alternativt LP-skiva och singel – att det är den digitala elektrotekniken som har skapat begreppet ”analog” elektronik, och att det är den dynamiska texten på webben (som webbupplagor av dagstidningar eller Wikipedia, där ”samma” text ständigt förändras och uppdateras) som skapar begreppet ”statisk” text.

Det är på liknande sätt också genom skriften som det systematiska studiet av berättande först blev möjligt. De första studier av berättande som vi känner återfinns hos Platon och Aristoteles. I den senares arbete *Om diktkonsten – Peri poietikos*, omkring 335 före vår tideräkning – introduceras begrepp som det moderna vetenskapliga studiet av berättande och berättarteknik fortfarande använder. Hos Aristoteles finns det en förkärlek för det mer koncentrerade berättande man finner i det attiska dramat – i synnerhet Sofokles tragedier – men det är samtidigt påfallande att han uppfattar dessa verk som berättelser snarare än framförda teaterstycken. I hans *Om diktkonsten* hittar man däremot ytterst litet som behandlar teatern som konstform. Detta har satt en stark prägel på förhållandet mellan litteratur och teater, och det är först under de senaste decennierna som teatervetenskapen har börjat frigöra sig från detta inflytande. Sålunda definieras teatervetenskapen alltmer som ett studi-



Det är den enskilda berättelsen som är medielandskapets nya ”brand” – inte tv-kanalen, biografen eller webbsajten. Applikationen Veoh drar in det rörliga bildutbudet på webben.

um av ”uppträdande”, eller ”performance” som det alltmer kommit att kallas, oavsett om det äger rum på en teater eller någon annanstans.¹⁵

Det moderna studiet av berättarteknik brukar ofta tillskrivas den amerikanske författaren Henry James, som i samband med utgivandet av sina samlade verk skrev förord till de enskilda delarna. Här behandlade James en mängd frågor rörande berättande, bland annat relationen mellan att ”visa” (showing) och att ”berätta” (telling). Dessa iakttagelser utgjorde grunden för Percy Lubbocks studie *The Craft of Fiction* från 1921, ett arbete som samtidigt som det pläderade för en modernistisk berättarestetik häcklades av författare som Graham Greene och Virginia Woolf på grund av sin stela formalism. Ungefär samtidigt skrev den ryske språkforskaren Viktor Shklovskij ett antal lika banbrytande som geniala essäer om berättarkonsten från Lawrence Sterne till Leo Tolstoj.¹⁶ Shklovskij var en central gestalt i den grupp ryska forskare som brukar kallas formalister – något som från början var ett skällsord. Parallellt utvecklade också Mikhail Bakhtin sina idéer om det dialogiska ordet och om berättelsens kronotopi, vilka dock blev kända i väst först på 1970-talet.¹⁷

En större systematiskt upplagd studie av berättarteknik lät dock vänta på sig. Det skulle faktiskt dröja ändå till 1961, då Wayne C. Booths publicerade sin bok *The Rhetoric of Fiction*. Berättande underordnades där emellertid retoriken, och skönlitteratur betraktades snarast som en form av övertalning beträffande författarens åsikter och världsåskådning. Booth var starkt influerad både av Aristoteles syn på dikt Konst, och av samtidens existentialistiskt-romantiska syn på konstnären. Denna kombination av en formalistisk och en moralisk syn på prosaberättelsen är tydlig i begreppet den ”implicerade författaren” (the implied author), den persona som man enligt Booth kan konstruera utifrån den litterära texten utan att direkt hänvisa till författaren som fysisk person. Man kan säga att detta var ett sätt att förena nykritikens strävan efter objektivitet med 1950-talets amerikanska moralism. För utvecklingen av studiet av berättarteknik har också den kritik av oppositionen mellan ”visa” och ”berätta” som Booth förde fram, varit betydelsefull. Enligt Booth så växlar de flesta författare mellan att dramatisera berättelsen, och att sammanfatta den genom berättarrösten. Booth myntade även begreppet ”opålitlig berättare” (the unreliable narrator), för att antyda den berättarinstans som läsaren måste lära sig att misstro för att kunna förstå vissa berättelser.

I skarven mellan 1960- och 70-tal utmanas denna amerikanska retoriskt-moraliska syn på berättande av ett franskt strukturalistiskt vetenskapsparadigm. Roland Barthes och Gérard Genette, Algirdas Julius Greimas och Tzvetan Todorov strävade efter inget mindre än att kunna beskriva berättandet i alla dess former och modaliteter. Därmed uppstår narratologin som akademisk disciplin. Dessa fransoser producerade ett stort antal arbeten som blev mycket inflytelserika, inte bara inom film- och litteraturvetenskap, utan även inom andra discipliner.¹⁸ Det bör understrykas att de i första hand var intresserade av berättelsens formella egenskaper, och mindre av dess semantiska innehåll, vilket förhindrade en förståelse av att intrig eller handling snarare är en semantisk-kognitiv än en logisk-funktionell kategori. Denna strukturella syn på berättelsen försvårade även en förståelse av berättelsens mediala och pragmatiska dimensioner. I det tidiga strukturalistiska studiet av berättarteknik finner man såtillvida inte sällan påståendet att berättelser existerar oberoende av medier – eller att en berättelse till och med kan representeras lika bra i vilket medium som helst.¹⁹

Som påtalats ovan var detta symptomatiskt för den medieblindhet som länge varit förhärskande inom humaniora. Narratologin har dock utvecklats vidare och i dag råder det knappast någon meningsskiljaktighet om att berättelser formas av sina medier – men inte med nödvändighet bestäms av dem. David Herman har till exempel i en text om transmedial narratologi påpekat att berättelser ”på olika sätt är förankrade i uttrycksmedier utmärkta av olika grader av inbördes översättbarhet.”²⁰ Med andra ord erbjuder medier både möjligheter och sätter begränsningar för olika former av berättande. Herman hör till de forskare som under det sena 1990-talet introducerade begrepp och teorier från kognitionsvetenskapen i syfte att utveckla och förnya narratologin.²¹ Fastän denna så kallade ”kognitiva vändning” hade föregångare inom filmvetenskapen – där man tidigt intresserat sig för relationen mellan perception och narrativ kognition²² – så utmärker den sig för att förstå berättelsen som ett för människan speciellt sätt att organisera information och att producera kunskap. Berättelsen uppfattas här inte i första hand som identisk med sin (mediala) representation, utan betraktas i stället som en mental representation – ett slags kognitivt schema eller skript. Efter denna vändning har man därför börjat tala om ”narrativ kunskap” som en särskild kunskapsform, ett

synsätt som i sin tur anammats av vetenskaper där berättelsen i olika former utgör en central informations- och kunskapsform, som exempelvis antropologin eller juridiken.

Det är lätt att se att denna kognitiva syn på berättelsen passar med ett transmedialt studium av berättande. För att finna en definition av berättelsen som kan fungera oberoende av medium, har Marie-Laure Ryan argumenterat för en semantisk och kognitiv förståelse av berättelsen som just ett "narrativt skript".²³ Enligt Ryan betyder det att berättelsen dels måste skapa en värld och befolka denna med personer och föremål, dels måste den representerade världen genomgå förändringar som orsakas antingen av olyckor eller avsiktliga mänskliga handlingar. Därtill måste texten tillåta konstruktionen av en tolkningsstruktur med mål, planer, kausala relationer och psykologiska motiv omkring de berättade händelserna, en struktur som ger sammanhang och mening till händelser och förvandlar dem till en handling. Detta narrativa skript manifesteras inte bara intentionalt i form av berättelser, det utgör även ett kognitivt schema genom vilket verkligheten görs meningsfull och begriplig – både för den enskilda individen och för grupper av människor.

Berättande i olika medier

Den här boken har sin upprinnelse i en konferens som anordnades på Statens ljud- och bildarkiv i april 2006. Konferensens tema kretsade kring olika former för medialt berättande, samt inte minst hur kategorier som "berättande" och "medier" relaterar till varandra. En viktig utgångspunkt för konferensen var tre olika förståelser av vad som egentligen menas med "medium". Å ena sidan kan man betrakta ett medium som en fysisk kanal (bok, fotografi, radio), å andra sidan som modalitet (ljud, bild, rörlig bild, text, musik, tal, multimodal). Men det är också möjligt att ta sig an mediebegreppet som historisk diskurs, eller som socio-kulturell praktik i termer av muntlig kultur, skriftkultur, typografisk kultur, elektronisk mediekultur, digital mediekultur och så vidare. Det faktum att forskare – även inom medie- och kommunikationsvetenskap – inte alltid skiljer mellan dessa olika betydelse hos begreppet beror på att dessa tre aspekter ofta tillsammans definierar termen "medium".

Under konferensen turnerades dessa olika varianter av mediebe-

greppet i relation till berättande, och i de efterföljande forskningsseminarierna – vilka utgjorde startsträckan för den här boken – var mediebegreppet en återkommande diskussionspunkt. Det visade sig att det fanns all anledning att hålla de tre olika betydelser av medium i minnet när man analyserade relationen mellan berättande och medier – åtminstone i den utsträckning som de påverkade berättandet. En forskare vars namn ofta återkom i diskussionen var Marie-Laure Ryan. Det är knappast förvånande eftersom hon något år tidigare publicerat en antologi med titeln *Narrative Across Media: the Languages of Storytelling* (2004) – och det är inte heller någon hemlighet att denna antologi var en av inspirationskällorna till den anordnade konferensen. Ryan har dessutom publicerat flera studier som har influerats både av kognitionsvetenskap och av ambitionen att utforska berättande i nya medier.²⁴

Ryan argumenterar i korthet för att medier är relevanta i berättarsammanhang i den utsträckning som de, för det första, påverkar innehållet eller handlingen (den semantiska dimensionen), och för det andra, har verkan på framställningen eller berättartekniken (den syntaktiska dimensionen) och/eller användningen av berättelsen (den pragmatiska dimensionen).²⁵ Ryan urskiljer vidare några centrala egenskaper hos medier som betydelsefulla för berättelsen: spatio-temporal utsträckning, kinetiska egenskaper (statiska och dynamisk medier), antal semiotiska kanaler, samt inte minst prioritering av sensoriska kanaler. Den pragmatiska dimensionen, som alltså avser hur medier används och förstås av sina användare, innebär vidare, som Ryan själv understryker, att såväl berättaren som läsaren kan välja att ”tänka med mediet”, eller att tänka bort och låta bli att tänka på mediet. Den sistnämnda dimensionen är ibland tekniskt determinerad, som när tv-mottagningen en gång i tiden allt som oftast trilskades, eller när uppkopplingen till Internet i dag är långsam – med andra ord, när vi blir medvetna om mediets teknik. Att tänka med mediet kan också vara en fråga om innehåll, som när vi fullständigt uppslukade av en roman inte varseblir själva boken utan ”är” i berättelsen. Ryan menar att det är möjligt att växla mellan dessa perceptioner, men frågan är förstås om man på en och samma gång kan ”tänka med” och ”tänka bort” mediet? Detta kan jämföras med vad som brukar kallas aspektseende, det vill säga att samma bild kan representera olika figurer, till exempel den berömda ”ank-kanin” som Ludwig Wittgenstein diskuterar i *Phi-*

losophische Untersuchungen (1953).²⁶ Många kognitionsforskare menar att vi bara kan se en aspekt i taget, medan medieforskare hävdar inte bara att vi kan ha en simultan perception och upplevelse av medium och innehåll, utan att det är det normala.

Det finns en tendens hos vissa forskare inom det kognitiva paradigmet – precis som de tidiga strukturalistiska narratologerna – att likställa transmedial narratologi med ett slags mediumfri narratologi. Vi menar att det vore olyckligt om detta skulle resultera i en återgång till en tidigare medieblindhet. Betoningen på ”narrativa skript” hos Ryan antyder just att berättelsens mediala representation emellanåt betraktas som sekundär. I den här boken har vi därför vinnlagt oss om att i stället anlägga en mer funktionell – eller pragmatisk, om man så vill – syn på berättelser. Det innebär att vi har velat definiera berättelser genom interaktionen mellan mentala representationer och specifika mediala uttryck. Hos vissa av bokens författare fokuseras mediet mer än berättelsen, medan hos andra förhåller det sig tvärtom. Genomgående har dock ambitionen varit att relatera berättande till de medieformer som detta framträder i. *Berättande i olika medier* fokuserar såtillvida lika mycket berättandet som det mediala – och framför allt hur detta förändrats över tid.

I bokens första artikel, ”Om *Kristens resa* – genom mediehistorien”, diskuterar Pelle Snickars en berättelsens mediala transformationer under nästan 350 år. John Bunyans klassiker *Kristens resa* från 1678 – ibland apostroferad som den mest reproducerade boken näst efter Bibeln – har en fascinerande medial historia från illustrerade praktverk över stumfilm till animationer på dagens YouTube. I Snickars artikel står just berättelsens mediala dimensioner i fokus. Vad som intresserar honom är å ena sidan i vilka medieformer som *Kristens resa* framställts, å den andra hur historien påverkats, influerats eller rent av förändrats av de medieformer den återberättats i. Precis som Walter Ong en gång frågade sig hur boktryckarkonsten påverkade och reformerade romanens utveckling, är poängen med Snickars artikel således att studera hur *Kristens resa* anpassats till nya medieformer. Främst ägnar han sig åt att diskutera visuella gestaltningar av berättelsen från olika mediehistoriska perioder, speciellt ljusbilder från det sena 1800-talet. På sitt eget mediespecifika sätt iscensatte de berättelsen om den ståndaktige pilgrimen som trotsade alla frestelser och faror för att nå frälsning.

Magnus Rodell uppehåller sig i sin artikel ”Fallna svenskar och for-

tifikationerna i vildmarken – om det ryska hotet och medielandskapet kring 1900” i skarven mellan 1800- och 1900-tal. Genom att närgranska två medialt dikterade händelser, invigningen av monumentet ”Åt Sveas fallna söner” 1904 och den samtida byggnationen av Bodens fästning, flätar Rodell en väv av förflutna tiders stridigheter och samtida hotbilder. Dessa cirkulerade genom en rad medieformer i parallella sammanhang, och Rodells fallstudier tjänar som exempel på hur ett vidare mediebegrepp kan relateras till frågor kring rumsligt berättande. De granskade mediala berättelserna var också en del av den så kallade ”försvarsfrågan” – en av tidens mest centrala politiska stötestenar. Till skillnad från tidigare forskning ägnar Rodell uppmärksamhet åt det som gjorde att denna fråga verkligen fick ett brett publikt genomslag, nämligen den omfattande broschyrutgivningen, mängden tidningsartiklar och fotoreportage, kartbilder och invasionsberättelser, illustrerad press och militära pamfletter. Genom att granska denna mängd av berättelser i olika medieformer framträder ett brokigt medielandskap, vilket alltför sällan uppmärksammat av den traditionella historievetenskapen.

Även Leif Dahlberg gör i sin artikel, ”Mediemelodram – en mediehistorisk läsning av Max Ernsts collageromaner”, upp med en förhärskande syn på vilka källmaterial som bör lyftas fram. I hans fall handlar det om en kritik av traditionell konstvetenskap, vilken beträffande Max Ernst berömda collageböcker i mycket ringa omfattning bemödat sig om att placera dem i en mediehistorisk kontext. I Max Ernsts fall – liksom i flera surrealistiska verk – finns ett starkt melodramatiskt inslag bestående av starka känslor och en kamp mellan motsatta krafter, som med fördel kan analyseras med utgångspunkt i mass- och populärkulturens alster. Dahlberg intresserar sig vidare för olika transmediala antaganden om collagebetydelse för modernismen – och särskilt då relationen till modernismens narrativa medier – varför han läser Max Ernst collageböcker som surrealistiska ”romaner”. Det visar sig då att den berättelse han finner i dessa collageromaner i stor utsträckning handlar om just medier och mediediskurser. Det är helt enkelt en berättelse som till sin form är en melodram – till och med en mediemelodram om relationen mellan medieanvändning och medieteknik.

Ett liknande intresse för medial självbespeglning återfinns i Mats Rohdins artikel, ”Ur fiktionsfilmens fatabur – filmmediets re-

mediering av metaforbegreppet”, som i mycket kretsar kring Sergei Eisensteins filmteori. Även Eisenstein använde sig av melodramatiska grepp i sina filmer, och han var i hög grad intresserad av filmens metamediala kvaliteter. Rohdins artikel handlar främst om bruket av metaforer i film. Redan under stumfilmstiden försökte filmmakare finna motsvarigheter till litteraturens olika berättargrepp – och då kanske framför allt metaforen. I Rohdins artikel står intermediala relationer i fokus, företrädesvis filmens förhållande till litteraturen och språket. Poängen är att undersöka hur film som audiovisuellt medium egentligen remedierar den språkliga metaforen, vilka möjligheter som då står till buds och vilka svårigheter filmmetaforen är förknippad med – inte minst publikmässigt. Rohdin redogör exempelvis för den berömda slakthussekvensen i Eisensteins film *Strejken* (1925). När sekvensen visades i en av Moskvas arbetarförorter fungerade den inte alls som Eisenstein tänkt sig: åskådarna blev inte alls rädda när de såg inklippet av en ox som slaktades – hans metafor för tsarregimens brutalitet vid en arbetarstrejk. ”I stället lär de ha suttit och slickat sig om munnen”, skriver Rohdin, ”eftersom bilderna för dem snarare väckte associationer till oxfiléer och kotletter än till ond bråd död.”

Att medialt överföra betydelse mellan olika berättelseformer är med andra ord inte friktionsfritt, något som även turneras i Malin Wahlbergs artikel ”Från *Rembrandt* till *Electronics* – konstfilmen i tidig svensk television”. I fokus för Wahlbergs intresse står den så kallade ”konstfilmen”, ett slags mediefenomen av betydande intresse för en diskussion kring intermedialitet – men även för likheter och skillnader vad gäller berättande i film och tv. Precis som i fallet med Eisensteins kotletter var det inte alltid helt enkelt att göra tv av konst. Under det sena 1950-talet beklagade sig tv-kritiker till exempel ofta över det nya bildmediets oförmåga att representera färg. I sin artikel analyserar Wahlberg just ett antal fall där konstfilmens pedagogiska ambition krockade med diverse tekniska tillkortakommanden. ”Problem som den uteblivna färgåtergivning eller den lilla tv-rutans begränsade bildyta”, skriver hon, ”var ämne för en återkommande debatt de följande åren.” Den tidiga televisionen baserade sig ju på filmmediet; videobandning började man inte med förrän på 1960-talet. Att filma konst för en bredare tv-publik innebar såtillvida en mediering i flera led. Att berätta om konst i tv medförde alltså en dubbel problematik kring representation. Wahlberg menar att i produktionen och recep-

tionen av konstfilmen i tv utkristalliseras därför idéer om vad film respektive television var – eller kunde vara – idéer som faktiskt var betydande för mottagandet av tv-mediet rent generellt.

En snarlik diskussion kring olika former av dubbelrepresentation återkommer också i Christer Johanssons artikel ”Medium och mening – en representationsteoretisk beskrivning av förhållandet mellan fiktionsprosa och fiktionsfilm”. Johansson tar sin utgångspunkt i den trafik mellan medierna och det återberättande av ett ömsesidigt narrativt stoff som har gett upphov till en tämligen omfattande litteratur kring litterärt och filmiskt berättande. I hans teoretiska genomgång av hur litteratur och film narrativt liknar – och skiljer sig åt – trycker Johansson på den grundläggande distinktionen mellan att berätta och att visa. Genom att exemplifiera med några av Stanley Kubricks filmer – samt de böcker som dessa filmer är förbundna med – försöker Johansson fördjupa förståelsen av olika intermediala begrepp, samtidigt som bilden av förhållandet mellan litterärt och filmiskt fiktionsberättande nyanseras och ges teoretisk precision. Till sin hjälp har han en modell för fiktionell berättanderepresentation där både semantiska, syntaktiska och pragmatiska aspekter behandlas. ”Samtidigt som fiktionsberättelser berättade i olika medier beroende på text och kontext kan generera alla typer av perspektiv”, sammanfattar Johansson, ”möjliggör filmens analogicitet och primära ikonicitet rikare och mer realistiska fiktionsperspektiv av perceptuell art, medan prosans digitalitet och primära konventionalitet medger rikare och mer realistiska episka perspektiv.”

Magnus Ullén ägnar sig i sin artikel ”Pornografi – en mediehistoria” också primärt åt litteratur och film – eller kanske snarare rörlig bild. På många sätt är pornografi en berättelseform – i mer eller mindre utstuderad grad – som genom historien kommit att gestaltas i alla tillgängliga medieformer. Ullén intresserar sig framför allt för den pornografiska diskursen och svårigheten att dra en gräns mellan pornografi och verklighet. Denna svårighet, menar han, ”stammar ur den mycket speciella relation som den pornografiska diskursen etablerar till sin läsare eller åskådare, genom den form av läsning som diskursen inbjuder till: onani.” Pornografin vill inte betyda – den vill bara vara. Ullén frågar sig därvidlag om den pornografiska diskursens egenart på något avgörande sätt har förändrats av att den överförs från ett medium till ett annat. Fungerar exempelvis pornografisk film på samma

sätt i en biosalong som på en datorskärm hemmavid? Han noterar att den allmänna rättskänslan tycks mena att så är fallet: mycket få skulle i dag på allvar plädera för en censur av pornografisk litteratur, men många menar att till exempel pornografisk film bör förbjudas. Tesen som Ullén driver är emellertid att pornografins mediespecificitet är överdriven. Han pläderar för ett synsätt som i stället för att betrakta "det pornografiska" som ett medialt innehåll, tar fasta hur "det pornografiska" som form snarare genomsyrar medier av alla de slag.

Som bekant är den främsta distributionskanalen för porr i dag Internet. På webben erbjuds det mesta, och en vanlig genre är sexshower framför webbkameror. De senare är dock inte främst förknippade med cybersex – utan snarare med olika former av medierade stadsrum. I artikeln "Mediastadens retorik. Webbkameror i framtidsstaden Shanghai" diskuterar Amanda Lagerkvist vilka implikationer denna nya webbt teknik har för olika slags urbana berättelser. För digitaliseringen av Shanghai – Lagerkvists megaurbana exempel – framstår webbkameror som helt centrala för skapandet av ett nytt slags stadsidentitet. I takt med att stadsrummet medialiseras, konvergerar dessa virtuella bilder med olika urbana diskurser kring det "nya Shanghai". Lagerkvists artikel uppehåller sig såtillvida kring frågor om hur urban rumslighet produceras och kommuniceras i samtidens globala medieålder. "I en tid när platser blivit allt mer porösa och utsatta för representationer och mediering", skriver hon, ingår dessa också "i flöden av tecken, symboler och bilder samtidigt som de genomkorsas av nya medieformer." Med hjälp av en kommunikationsgeografisk begreppsapparat gör Lagerkvist gällande att det centrala är att analysera den kulturella inbäddningen av dessa medieformer och hur dessa görs meningsfulla för de personer som använder dem.

NOTER

1. Susanne Möller, "Christofer Emgård", *Dagens Nyheter* 25/1 2008.
2. Lotta Nylander i samband med utställningen om datorspel, "Spela roll", som visades på Tekniska museet i Stockholm 19/1–19/3, 2008.
3. Henry Jenkins, *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide* (New

- York: New York University Press, 2006). För en kommentar av Jenkins apropå transmedialt berättande, se Göran Bolin, "Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification", i *Ambivalence towards Convergence: Digitalization and Media Change*, red. Tanja Storsul & Dagny Stuedal (Göteborg: Nordicom, 2007).
4. Se exempelvis *Intermedialität. Studie zur Wechselwirkung zwischen den Künsten*, red. G. Schnitzler *et al.* (Freiburg: Rombach, 2004).
 5. För en diskussion av Ingmar Bergman från ett intermedialt perspektiv, se Maarret Koskinen, *Ingmar Bergman: "Allting föreställer, ingenting är": filmen och teatern – en tvärestetisk studie* (Nora: Nya Doxa, 2001); och för Nathalie Sarraute, se Bodil Børset, *Støy og stemmer: Radioteknologi og stemme i Nathalie Sarrautes pièces radiophoniques* (Trondheim: NTNU, 2006).
 6. Eric Havelock, *Preface to Plato* (Cambridge: Harvard University Press, 1963); Walter J. Ong, *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word* (London: Routledge, 1982).
 7. William V. Harries, *Ancient Literacy* (Cambridge: Harvard University Press, 1989), 25–42.
 8. Ong 1982, 139–155
 9. Lucien Febvre & Henri-Jean Martin, *L'Apparition du livre* (Paris: Albin Michel, 1958); Elizabeth Eisenstein, *The Printing Press as an Agent of Change* (Cambridge: Cambridge University Press, 1979).
 10. Walter Benjamin, *Paris, 1800-talets huvudstad – Passagearbetet* (Stockholm: Symposium, 1992), 43.
 11. Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" (Zweite Fassung), *Gesammelte Schriften I:2*, red. R. Tiedemann *et al.* (Frankfurt: Suhrkamp, 1974), 475.
 12. Stephen Kern, *The Culture of Time and Space, 1880–1918* (Cambridge: Harvard University Press, 1983).
 13. Albert B. Lord, *The Singer of Tales* (Cambridge: Harvard University Press, 1960).
 14. Milman Parry, *The Making of Homeric Verse. The Collected Papers of Milman Parry*, red. A. Parry (Oxford: Clarendon Press, 1971).
 15. Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen* (Frankfurt: Suhrkamp, 2004).
 16. Viktor Shklovsky, *Theory of Prose* (Elmwood Park: Dalkey Archive Press, 1990).
 17. Mikhail Bakhtin, *The Dialogic Imagination* (Austin: University of Texas Press, 1982).
 18. Bland de viktigare kan nämnas Roland Barthes, "Introduction à l'analyse structurale des récits", *Communications* 8 (1966), *S/Z* (Paris: Seuil, 1970), *Poétique du*

- récit* (Paris: Seuil, 1977); Claude Bremond, *Logique du récit* (Paris: Seuil, 1973); Gérard Genette, "Discours du récit", i *Figures III* (Paris: Seuil, 1972), *Nouveau discours du récit* (Paris: Seuil, 1983); Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique* (Paris: Seuil, 1970), *Poétique de la prose* (Paris: Seuil, 1970).
19. Jämför Claude Bremond, "Le Message narratif" (1964), i Bremond 1973, 12.
20. David Herman, "Toward a Transmedial Narratology", i *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan (Lincoln: University of Nebraska Press, 2004), 54.
21. David Herman, "Narratology as a cognitive science", i *Image and Narrative 1* (2000); *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, red. D. Herman, (Stanford: Center for the Study of Language and Information, 2003).
22. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison: University of Wisconsin Press, 1985).
23. Marie-Laure Ryan, "Introduction", *Narrative Across Media* (2004), 9.
24. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003), och *Avatars of Story* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006).
25. Ryan 2006, 25-26.
26. 