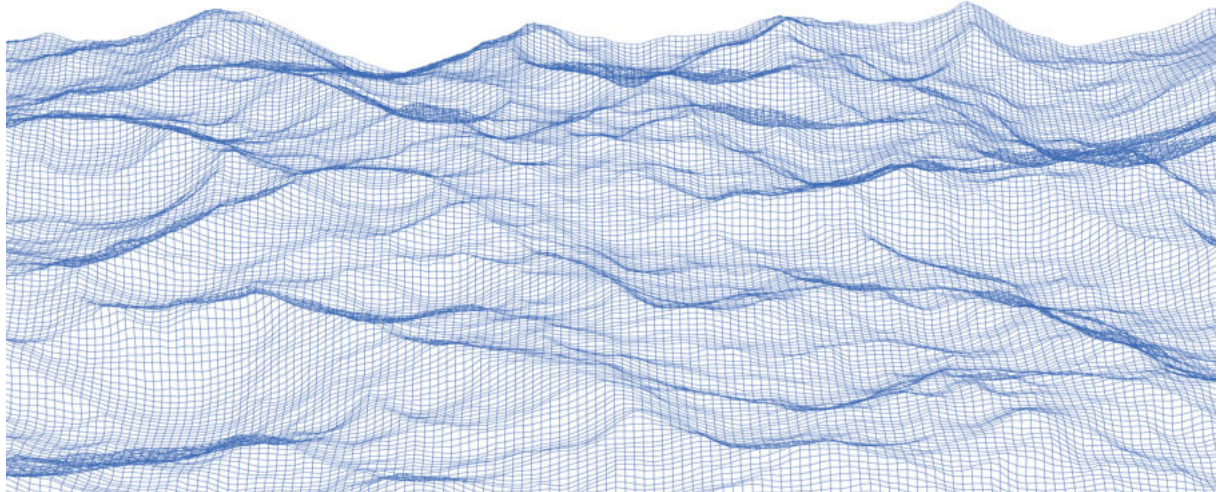


Om att förmedla sociala erfarenheter genom exempel

av Bengt-Åke Wennberg



I mellandagarna blev jag bjuden på ett äventyr av min dotter. Det hade öppnats en ny Virtual Reality studio i Kungsbacka. Under femtio minuter kunde jag med hjälp av glasögon och hörlurar få stå på ett skeppsvrak på botten av en ocean medan fiskar, sköldpaddor, maneter och en val simmade runt mig. Jag kunde peta på fiskarna som då flyttade sig. Maneten fick en inbuktning av mitt petande. Jag kunde också flytta mig på vraket. Studera däckets. Titta uppåt mot ytan och även åt alla andra håll. Känslan var att verkligen befinna sig på havets botten trots att jag stod i ett svart bås. Jag blev litet yr i huvudet.

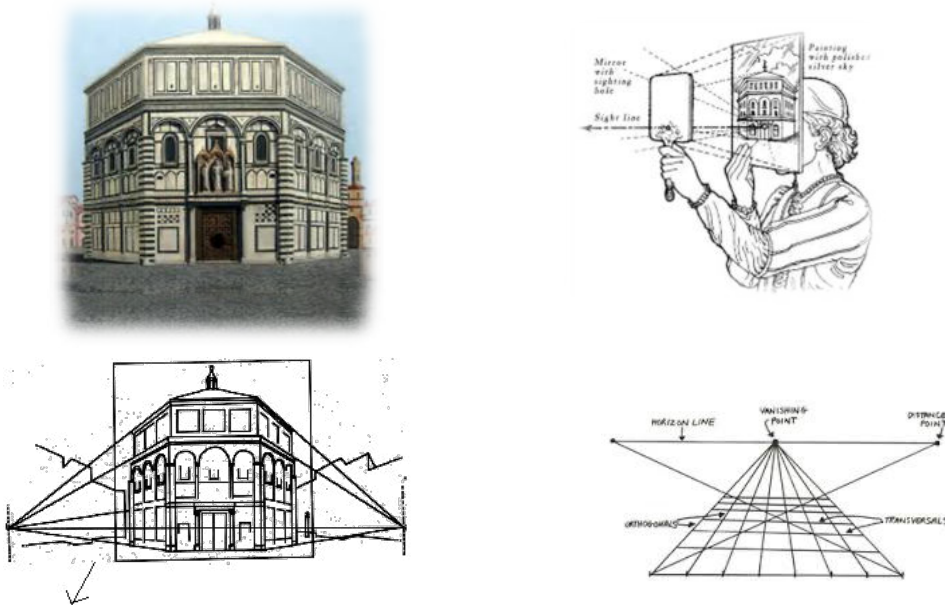
Med ett annat program kunde jag därefter resa till toppen på Himalaya, till Klippiga bergen, till London. Jag kunde gå på Paris gator. Jag kunde befinna mig i en satellit och se jorden från rymden. Illusionen var fullständig.

Naturligtvis kunde den virtuella verkligheten manipuleras. Den kunde fyllas med monster och scenerier som bara fanns i kreatörens fantasi. Jag kunde till och med förses med en pilbåge för att beskjuta invånarna i denna nya och annorlunda verklighet. Det gavs också möjlighet att få en skräckupplevelse. Denna utnyttjade jag dock inte.

Det slog mig då att vi i VR fått ett utvecklingssteg i hanterandet av symboler som motsvarar det som togs när centralperspektivet introducerades i konsten.

Så här skriver Gunnar Olsson när det gäller denna fråga och kodifieringen av centralperspektivet: (Hans text kan laddas ner från vår sida enligt länken nedan)¹

<https://menvart.se/Filerpdf/Inkongruens/GOHH.pdf>



Och så kom det sig att den självlärde byggmästaren Filippo Brunelleschi en vacker morgon år 1425 ställde sig och sitt staffli i dörren till dōmen i Florens. Från denna position målade han så en bild av det bredvidliggande Battistero di San Giovanni, borrhade ett hål genom bildens försvinningspunkt, vände tavlan bak och fram, satte ögat till hålet och betraktade samtidigt baptisteriet och målningen som den reflekterades i en spegel.

Brunelleschi konstaterade att det behövs tre element för att skapa perspektivet. En så kallad försvinningspunkt som är i höjd med betraktarens ögon. En horisontlinje som bygger upp avståndet till betraktaren och på denna en så kallad distanspunkt, som gör det möjligt att rita in rutorna i ett kakelgolv så att man "ser" att de blir mindre och mindre då de närmar sig försvinningspunkten och horisonten.

¹ Olsson G (1996): Anings aning: Glimtar av en humanvetenskaplig handlingsteori. I Poste Restante. Stockholm: Nordiska institutet för samhällsplanering. Texten kan laddas ner från <https://menvart.se/Filerpdf/Inkongruens/GOHH.pdf>

För att ta detta utvecklingssteg krävs ingen ny teknik. Man måste bara förändra sitt sätt att ordna symbolerna och lära sig att se verkligheten perspektiviskt. Jag återkommer till detta senare i texten.

Olsson noterar att det händer något sällsamt för den som betraktar målningen. Konstnären blir genom perspektivet ett med bilden. Subjektet präglar bilden. Bilden är inte längre "neutral". Den har ett inifrånperspektiv. Den ses med konstnärens ögon. Man kan ställa sig bredvid konstnären och se vad denne ser. Som betraktare "förstår" man objektet bättre genom att bilden också ger betraktaren en "plats" i själva bilden. Med dagens CAD teknik kan man så att säga "gå runt" föremålet och se det i flera perspektiv.

Betraktarens position ger bilden en ny dimension. Beträktandet blir då något annat än när konsten bara var "platt". Effekten är en kombination av ett nytt sätt att ordna symbolerna och ett nytt sätt att tolka det man ser – både hos konstnär och betraktare.

Jag anser att centralperspektivet gjorde samma sak med den "patta" konsten som tekniken med Virtual Reality gör med den platta TV-upplevelsen. Det nya symboliska system vi konfronteras med genom VR gör det möjligt att jag som betraktare kan placera mig inuti en av konstnären påhittad eller en av verkligheten efterliknad rymd.

I princip har det då genom att ge betraktaren en position "inne i bilden" skapats möjligheter för en arkitekt att förmedla en upplevelse av ett framtida bostadsområde eller skeende i alla dess dimensioner. Besökaren kan gå runt och närmast fysiskt uppleva den rymd man vill skapa eller återge. Man kan till och med skapa en illusion av interaktiva möten där påhittade personer reagerar på vad besökaren i den virtuella världen hittar på.

Nu består emellertid inte denna rymd av faktiska, fysiska och handlande individer som jag möter och interagerar med. Men tekniskt sett är man inte långt från en sådan lösning. I ett digitalt zoom-möte befinner vi oss i något som liknar en sådan Virtual Reality. Vi bildar i mötet ett socialt system som kan likna ett motsvarande möte i "verkligheten". Min poäng med denna berättelse är emellertid inte att lösa detta tekniska problem. Min avsikt är – precis som Gunnar Olsons – att illustrera förekomsten av interaktiva sociala spelssystem. Genom att få uppleva dem virtuellt kan vi också se dess motsvarigheter i det faktiska livet och undvika att ge dem så "platta" beskrivningar som vi gör.

Nu verkar vi dock ha ett språk som bara ger en "platt" bild – om ens det. Där sviker oss språket – inte tekniken. Vår fråga är om vi kan ge språket en handlingsdimension som gör det möjligt att förmedla en annan och mer realistisk och verklighetsnära bild av sociala interaktioner och samband?

På samma sätt som centralperspektivet gjorde en ny typ av beskrivning möjlig söker vi nu ett ordbruk genom vilket vi kan se och samtala om en helt ny dimension av vår tillvaro tillsammans med andra. Gunnar Olsson och José Ramírez kallar denna dimension för humanvetenskaplig handlingsteori. Det är denna vi, jag och Monica Hane, aktivt håller på att utforska och försöka beskriva.

Vår frågeställning är alltså om det med symbolers hjälp skulle kunna skapas en social virtuell rymd – ett socialt exempel – som å ena sidan både kan återge ett redan passerat socialt sammanhang men å andra sidan också gör det möjligt att simulera ett tänkbart framtida sådant. Först då är det möjligt att effektivt förmedla social kunskap genom exempel. Detta verkar vara det utvecklingssteg som nu måste tas och som Gunnar Olsson antyder i sin text "Aningars aning" genom att lyfta fram centralperspektivet?²

² Gunnar Olsson har vidareutvecklat – och med hjälp av historiska referenser till traditionen – utförligt motiverat sin kritik av vår nuvarande "platta" användning av språkliga beskrivningsmodeller i Olsson G (2007): *Abysmal. A Critique of Cartographic Reason*. Chicago: University of Chicago.