

När övertygelse blir till virtuell verklighet

Ett samhälle som säger sig inte tro på någonting faller lätt offer för den blinda trons övertalningskraft. Medieforskaren Jonas Andersson ser närmare på hur mardrömmar och krig, i kraft av sin virtuella karaktär, trolld binder oss.

Brittiska BBC har under hösten visat en dokumentärserie i tre delar, "The Power of Nightmares", regisserad av Adam Curtis, som med knivskarp precision visar hur framväxten av en religiöst färgad, fundamentalistisk konservatism inom Islam sammanfaller med en likaledes fundamentalistisk konservatism i USA. Dokumentärserien åskådliggör hur dessa två rörelser speglar varandra; bägge utgör negativa reaktioner på den amerikanska modellen av marknadsliberalism och individuell kulturell frihet, och bägge bygger sin ideologiska grund på föreställningen om en yttre fiende som måste utrotas med varje medel.

Det senaste kriget i Irak gjordes av dess tillskyndare synonymt med "kriget mot terror" – ett krig som aldrig kan vinnas eftersom "terror" enligt Bushadministrationens definition utgör en abstraktion, en virtuell fiende. Curtis visar med effektivitet hur "Al-Qaida" såsom en enhetlig, konkret organisation, och dess så kallade "sleeper cells" såväl som "smutsiga bomber" är retoriska skapelser snarare än handfasta, definierbara hot – retoriska skapelser som leder till alltjämt perversa följder. Den militära strategi som ledsagat kriget mot terrorism har, sedan de ödesdiga elfte septemberhändelserna, varit baserad på en förebyggande princip, där *inga* bevis *inte* ses som orsak till att *inte* handla, menar Bill Durodie, chef för International Centre for Security Analysis vid Londons King's College, i en av dokumentärseriens många intervjuer. Följden blir, förklarar han, att man rättfärdigar ingrepp som saknar bevisliga grunder – faktisk vetenskap ersätts av spekulativa gissningar. Och så snart vi börjar gissa oss fram finns där inga gränser.

Kriget mot terror har alltså lett till en slags nutida McCarthyism, menar Curtis. Men denna nutida McCarthyism är kanske än mer skrämmande, eftersom den själv inte förordar någon enhetlig ideologisk ståndpunkt, utan snarare bottenar i det faktum att våra politiker idag inte tror på någonting. Och, såsom Bill Durodie påminner oss, "ett samhälle som inte tror på någonting är särskilt skräckslaget av människor som faktiskt *tror på någonting*".

Denna desillusionerade avsaknad av tro är symptomatisk för det postmoderna samhälle medie- och kulturvetenskapen sysselsatt sig med att försöka illustrera under de senaste tjugo åren. Vi kan idag se framväxten av en ung, mediekritisk publik som för samhällsinformation vänder ryggen till traditionella nyhetsmedia och hellre söker sig till Internetbloggar, satirprogram och talkshows – likväl som dokumentärfilmer såsom "Fahrenheit 911", nu aktuella "The Corporation" eller "The Power of Nightmares". Detta är en publik som tappat förtroende för de internationella mediekartellerna och den skrämmande ägandekoncentration vi ser bland dessa, i synnerhet i USA.

Jag vill här illustrera det skifte vi sett inom mediekritiken, såväl på det akademiska planet som bland allmänheten (ibland glöms det att de två faktiskt hänger samman), genom att jämföra den symboliska innebörd de båda krigen i Irak ömsesidigt medfört; hur ett skifte har inträffat, inte bara i mottagandet av de bilder av våld, ohyggligheter och elände vi alla vet att krig medför, men också i det kritiska mottagandet av de budskap som försökt säga det precis omvända; hur krig kan reduceras till "humanitär insats", "collateral damage", "sanktioner". Jag vill hävda att vi som mediepublik mellan de två gulfkrig vi nu sett spelas ut har blivit flera erfarenheter rikare vad gäller ett allmänt mediekritiskt förhållningssätt.

Vi lever, som det ofta sägs, i ett samhälle där kameramannen är den förste på plats i oroshärdar, där satellittelefoner, Internet-bloggar och alternativa nyhetskällor ger oss en tidigare oöverträffad insyn i ohyggligheterna. I *Into the Image* (1996) citerar medieforskaren Kevin Robins den franske filosofen Régis Debray i anmärkningen att de visuella medierna har öppnat våra hjärtan och sinnen inför tidigare osynligt lidande, och att de därigenom har bidragit till en slags global opinion med åtminstone visst inflytande.

De gångna decennierna har inneburit en drastiskt ökad intensitet av dessa närgångna vittnesmål av ohyggligheter, inte minst om vi ser till hur nya teknologier har gått hand i hand med allt mer desperata humanitära sammanbrott i vår närhet. Vi såg ödeläggelsen och därefter de massiva sanktionerna mot Irak, vi såg inbördeskriget och de påstått "humanitära" bombningarna av före detta Jugoslavien, och vi ser alltjämt pågående inbördeskrig, såsom det i Sudan. En iakttagelse av smärta kan inte göras ogjord – bilderna stannar i minnet. Jag vill påstå att ackumuleringen av sådana erfarenheter har omformat den allmänna opinionen i Europa till att vara mer oppositionell till krig nu än någonsin förut.

Även om vi frånser politiska ställningstaganden är omfattningen av emotionellt engagemang överväldigande. Jag var själv på plats den 15 februari 2003 i London, som del i den största globala demonstration mot krig vi kanske sett någonsin hittills. Debatten kring det nuvarande kriget i Irak präglas av detta nästan programmatiska motstånd, där grundargumentet ligger i ett humanitärt avståndstagande till krig – oavsett ideologisk hemvist. Jämförelsen med sjuttioalets fredsrörelse är relevant, trots att politiska grunder numer har fått ge efter för mer principiella eller känslomässiga, starkt medieinfluerade ställningstaganden – framförallt om vi ser på engagemanget mot krig hos den yngre generationen.

Denna yngre generation har växt upp med satellitteve, ideologiers kollaps och brevvänner (sedermera chat-kompisar) på andra sidan jordklotet. Vi är mer globalt uppkopplade än någon tidigare generation, och samtidigt mer litterata – somliga skulle säga desillusionerade – när det gäller mediernas representationskraft.

Här ligger min poäng. Den propagandistiska ton som fortfarande, för all del, går att finna hos globalt dominerande tevekanaler såsom till exempel CNN, Fox Network och MTV, tillhör ett äldre medieparadigm än de nya, mindre institutionella nätmedierna, och är således sedd på med mer kritiska, desillusionerade ögon. Vi *vet* vad vi kan vänta av teve, vi är medvetandegjorda om dess inbyggda paradox av att visuellt ta oss närmre men ideologiskt främmandegöra oss. Ett skifte i synen på denna representationskraft har tagit plats mellan det förra gulfkriget och det nuvarande.

Krig som virtuell verklighet

Det första gulfkriget omtalas ofta som det första krig helt och hållet utspelat framför tevekamerorna. Samma år som detta krig officiellt slutade (1991) publicerade den franske filosofen Jean Baudrillard den vid tiden mycket kontroversiella essän ”The Gulf War did not take place”, som i titeln åsyftar vad många ansåg som ett extremt ställningstagande. Men genom att lyfta fram den illusoriska karaktär med vilken kriget utmålades satte Baudrillard fingret på det postmoderna samhällets pulsåder. ”Vi drömde om ett fläckfritt krig – ett strategiskt avståndskrig rensat på lokala och politiska detaljer,” sade Baudrillard. Ett virtuellt krig, med andra ord.

Vid tiden för denna debatt hade begreppet *Virtual Reality* (VR) redan tagit fäste hos den bredare allmänheten; ett begrepp som snabbt kom att få status som modeord i debatten kring nya medier, datorer och kommunikation. En gång beskrivet av science fictionförfattaren William Gibson såsom en ”samstämmig hallucination” kom

VR-begreppet att färga hur vi föreställde oss framtiden – i den rumsligt separerbara, perfekta miljö vi refererade till som *cyberspace* skulle vi röra oss och leva, utföra kirurgi, månvandringar, och även rentav krigföring på avstånd. Var det tänkt.

Baudrillards tolkning av det första gulfkriget syftade framförallt på hur uppfattningen om vad som var sant eller falskt i rapporteringen om kriget kom att rent utav överskuggas av tevediets bildeufori och hypersnabba berättarspråk i detta det första krig där karaktären som totalt mediespektakel kom att ta överhanden. Men kanske mer övertygande därtill, är hur essän ironiserar över idén om krig som klinisk operation, en idé hämtad just från de diskussioner om virtualitet som var på modet vid tiden och som framstår som antikverad mot det bättre vetande vi har idag. Parallellt med en teknisk utveckling av de påstått virtuella medierna har vi nått en akademisk mognad där dator- såväl som tevediet teoretiseras i mer blygsamma, mindre utopiska och mindre rigida ordalag.

Kevin Robins utgjorde en central del av den kritiska flanken vid tiden för det första gulfkriget; hans böcker *Into the Image* samt *Times of the Technoculture* (den sistnämnda tillsammans med Frank Webster) står sig idag alltjämt som humanistiska, socialt konstruktivistiska motmedel inför den flåshurtigt teknologiska determinism många tidiga VR-förkämpar (såsom Jaron Lanier, Nicholas Negroponte och Hans Moravec) stod för. Den Marshall McLuhan-inspirerade, transcendentalt färgade framtid de förespråkade, där vi som innehavare av VR-rustningar skulle iträda en cybervärld friade från vår kroppsliga ballast, kom aldrig att inträffa.

VR som teknologi har ett militärt ursprung, där ett uppenbart användningsområde är att skapa allomfattande simulatorer för terräng och strid. Såsom de tidiga kritikerna av VR pekade ut implicerade VR-teknikens brytning mellan människa och maskin motsägelsefulla, rentav antidemokratiska element. Men paradoxalt nog inbegrep även kritikernas argument en klyfta mellan människa och maskin, samt en svåröverkomlig motvilja att erkänna teknologin på sina egna termer. För VR-utopisterna var *allt* en fråga om teknologi, medan deras kritiker vägrade att tillerkänna teknologin någon plats i ekvationen *över huvud taget*. Klyftan mellan människa och teknik förblev svår att överbrygga.

Den nuvarande debatten har således tagit till sig ett filosofiskt ställningstagande där även teknologier, uppfinningar och system tillerkänns ha inverkan på sociala och kulturella skeenden. Raymond Williams kultursociologiska arv har utökats av Bruno Latours teorier om teknologi som sociologi. Tekniken som sådan har dessutom

hunnit ikapp teoretiserandet; vi kan idag överblicka ett mer empiriskt utforskat fält av avancerade digitala teknologier i hemmet, och vi ser att sociala förändringar tveklöst har skett, men att deras revolutionära karaktär varit överspelad. Det finns ingen social, mänsklig sfär som är fristående från den virtuella, teknologiska sfären – vår vardag är obönhörligen genomkorsad av teknologier. Simultant finns det ingen teknologi som samtidigt inte är mänsklig, eller kulturellt definierad.

Mest betydande för mitt följande resonemang är dock att distinktionen mellan *virtuell* som motsats till *verklig* har ersatts framförallt av en distinktion mellan *virtuell* och *befintlig*. Mediesfären, en värld av virtuella, narrativa skapelser, är inte mindre verklig än den konkreta värld vi ser omkring oss. Allt du eller jag vet om denna konkreta värld har ju kommit till oss genom denna virtuella värld av datorskärmar, radiotransistorer och tidningspapper. Medievärlden kan vara mindre sann, eller mindre trolig – men den har fortfarande otvivelaktig existens.

Huvudidén i detta tänkande – central för den nutida debatten kring digitala medier – är influerad av franska tänkare såsom Gilles Deleuze, Pierre Lévy, Gilbert Simondon och Henri Bergson. En brutalt kortfattad tolkning av dessa tänkares komplexa förståelse av virtualitetsbegreppet är att den virtuella verklighet vi finner i medievärlden är en förvisso verklig, men *ännu ej befintlig* verklighet. Vi är hela tiden inbegripna i att realisera fantasier och drömmar. Detta förverkligande är vad som skapar vår teknologiska såväl som kulturella värld, och vad som i sista hand gör oss mänskliga.

Vår värld är alltså, i filosofiska termer, en *hybrid* av begränsade, lokala, konkreta intryck oseparatorbart parade med en myriad av abstrakta, potentiella intryck. Jag vill hävda att vi, som mediepublik, idag instinktivt känner detta. Vi vet att de hysteriska rösterna på de globala kartellernas kanaler lika mycket skapar en påstådd bild som de återger en verklighet. Deras påståenden må, som jag sade ovan, hålla varierande mått av sanning, validitet, eller journalistisk integritet – men påståendena är likväl virtuella världar satta i gungning.

Osama bin Ladin må kanske inte explicit känna till detta, men hans handlingsmönster faller skrämmande väl in i tankemodellen. Genom att plantera ett hot – en virtuell terrorattack – ett par dagar innan valet i USA utövade denne världens mest eftersökte brottsling makt över den amerikanska valrörelsen. Hans insats var i fysiska termer minimal, men genomslagskraften hisnande. Ett vulgärt förevisande av makt, om än enbart virtuell sådan.

Detta virtuella maktutövande skänker resonemanget i ”The Power of Nightmares” en perfekt logik. En kakofoni av medieintryck skapade i kölvattnet av elfte september vilar i högre grad på medieproducenternas utnyttjande av våra farhågor och föreställningar än på faktiska, reella, vetenskapligt bevisliga hot. Är sanningen den, att vi som samhälle – politiker, medieproducenter, publik – i det här fallet sysselsätter oss mer med illusioner och farhågor än med faktiska, egentligen mer brännande problem?

Publiken har, som alltid i dessa sammanhang, sista ordet. Vad ”The Power of Nightmares” är del av är en rörelse mot ökad sensibilitet, en kritisk hållning till alla konfigurationer av media, där inte bara aspirationerna på journalistisk sanning utan även mediernas virtuella likväl som konstruerade karaktär sätts under konstant utfrågning. Ifrågasättande, i sig ett uttryck för strävan mot sanning eller rentav verklighet, har satts i första rummet. Det är hoppgivande.

© **2004 Jonas Andersson**