

# 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.

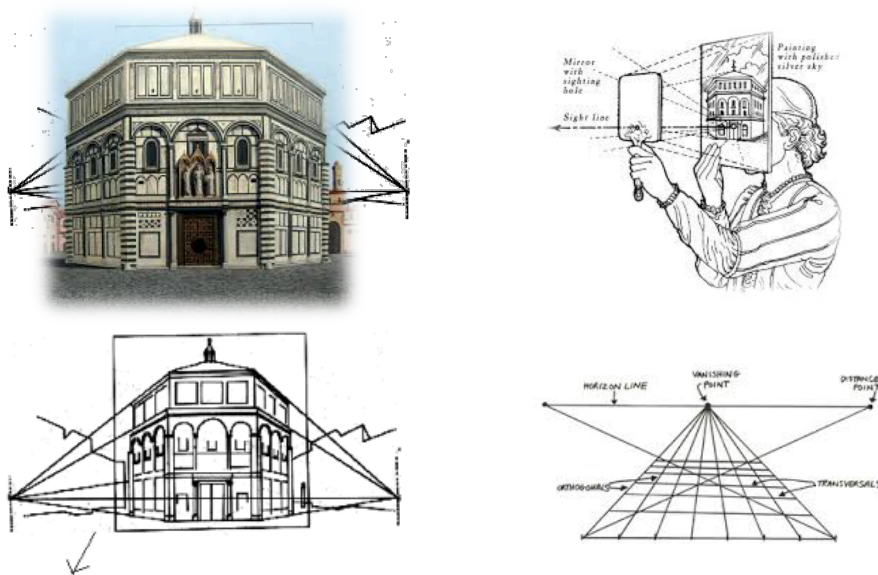
Det slog mig då att vi i VR fått ett utvecklingssteg i hanterandet av symboler som motsvarar det som togs när centralperspektivet introducerades i konsten.

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)<sup>1</sup>

<http://www.kunskapsabonnemanget.se/Filerpdf/Reflektioner/GOHH.pdf>  
(Kopiera och klistra in länken i webbläsaren)

---

<sup>1</sup> Olsson G (1996): Aningars aning: Glimtar av en humanvetenskaplig handlingsteori. I Poste Restante. Stockholm: Nordiska institutet för samhällsplanering. Texten kan laddas ner från <http://www.kunskapsabonnemanget.se/Filerpdf/Reflektioner/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, borrarde 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.

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. Betraktandet 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 skapats ett *konkret exempel* som antingen kan förmedla en arkitekts vision av ett framtida bostadsområde eller återge en faktisk plats i alla dess dimensioner. Besökaren kan som jag gå runt och närmast fysiskt uppleva den rymd man vill skapa eller återge. Tänk vad en bra arkitektfirma kan göra med detta! Nu har man bara tillgång till CAD-program. Framtida beslutsfattare och hyresgäster skulle med VR-teknik kunna gå runt i området och få en direkt upplevelse av hur detta skulle kunna vara.

Nu består inte denna rymd av handlande människor som jag kan möta och interagera med. Men tekniskt sett är man inte långt från en sådan lösning. Mitt barnbarn fick ett fotbollsspel i julklapp. Med hjälp av kontrollerna kunde han styra spelare på planen och kunde då också få en uppfattning om vad som hände om spelaren gjorde på det ena eller andra sättet.

Fotbollsmatchen utspelade sig på TV-skärmen precis som om det var en utsändning från en riktig match med domare, publik och allt. När man gjorde mål steg jublet. Steget är inte långt innan man också ges möjlighet att befinna sig på planen och där möta spelarna – precis som när jag befann mig på skeppsvraket och fiskarna simmade förbi.

En fråga som då dyker upp i mitt huvud är om det med symbolers hjälp skulle kunna skapas en social virtuell rymd som å ena sidan antingen återger ett redan passerat socialt sammanhang eller å andra sidan simulerar ett framtida sådant. Det vore att verkligen förmedla social kunskap genom exempel.

Nu verkar vi dock ha ett språk som bara ger en "platt" bild – om ens det. Där sviker oss språket – inte tekniken. Skulle vi kunna ge språket en handlingsdimension som gjorde det möjligt att förmedla en annan och mer realistisk och verklighetsnära bild av sociala interaktioner och samband? Kanske är det detta utvecklingssteg som nu måste tas och som Gunnar Olsson antyder genom att lyfta fram centralperspektivet som exempel?<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> 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.