

# Samlaren

Tidskrift för

svensk litteraturvetenskaplig forskning

Årgång 128 2007

*I distribution:*

Swedish Science Press

Svenska Litteratursällskapet

## REDAKTIONSKOMMITTÉ:

*Göteborg:* Stina Hansson, Lisbeth Larsson

*Lund:* Erik Hedling, Eva Hættner Aurelius, Per Rydén

*Stockholm:* Anders Cullhed, Anders Olsson, Boel Westin

*Uppsala:* Bengt Landgren, Torsten Pettersson, Johan Svedjedal

*Redaktörer:* Anna Williams (uppsatser) och Petra Söderlund (recensioner)

*Inlagans typografi:* Anders Svedin

Utgiven med stöd av  
*Vetenskapsrådet*

Bidrag till *Samlaren* insändes till Litteraturvetenskapliga institutionen, Box 632, 751 26 Uppsala. Uppsatserna granskas av externa referenter. Ej beställda bidrag skall inlämnas i form av utskrift och efter antagning även digitalt i ordbehandlingsprogrammet Word. Sista inlämningsdatum för uppsatser till nästa årgång av *Samlaren* är 1 juni 2008 och för recensioner 1 september 2008.

Uppsatsförfattarna erhåller särtryck i pappersform samt ett digitalt underlag för särtryck. Det består av uppsatsen i form av en pdf-fil.

Abstracts har språkgranskats av Sharon Rider.

Svenska Litteratursällskapet tackar de personer som under det senaste året ställt sig till förfogande som bedömare av inkomna manuskript.

Svenska Litteratursällskapet Pg: 5367-8.

Svenska Litteratursällskapets hemsida kan nås via adressen [www.littvet.uu.se](http://www.littvet.uu.se).

ISBN 978-91-87666-25-4

ISSN 0348-6133

Printed in Sweden by  
Elanders Gotab, Stockholm 2007

bart som en interdisciplinär formation. Richard Weisberg erbjöd i ett brev till *PMLA* (2006:547) ett svar med en mer optimistisk syn. Rätt och litteratur har inte försvunnit, det har förflyttats, menar han. Numer finns en ny ström av skrivande inom ämnet i Europa. Detta i sig är ett intressant steg, när det uppstod var rätt och litteratur tätt förknippat med amerikansk lagstiftning och de amerikanska juridiska och politiska systemen. I Frankrike, Italien, Tyskland, Storbritannien och inte minst i Norden bedrivs i dag forskning, organiseras konferenser och ges kurser i ämnet. Den danska antologi är ett exempel på den friska fläkt nya frågeställningar för med sig och på den vitalitet som finns i Europa för detta förhållandevis nya ämne. När utvecklingen i Amerika delvis förlorat den dynamiska kraft den uppvisat under 1980- och 90-talen har ämnet inte stagnerat utan fått större bredd eftersom forskningen bedrivs i Europa. Att avsluta antologin med två europeiska inslag bekräftar på sätt och vis Weisbergs tes att nydanande rätt och litteraturforskning bedrivs i Europa och Agambens text om lagens gränsum exemplifierar rätt och litteraturs geografiska och tematiska gränslöshet.

*Anna Krakus*

*Narratology Beyond Literary Criticism*. Red. Jan Christoph Meister. Walter de Gruyter. Berlin 2005; Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*. University of Minnesota Press. Minneapolis 2006.

För några år sedan arrangerades vid Stockholms universitet en interdisciplinär konferens om berättande och berättarteknik. Deltagarna kom från skilda akademiska discipliner – som etnologi, filosofi, lingvistik, litteraturvetenskap, nordiska språk, slavistik, socialantropologi – men även från tvärvetenskapliga institutioner och den i Sverige ännu inte institutionaliserade datorspelsforskningen. Det kanske mest slående resultatet av denna konferens, förutom publiceringen av bidragen (i *Tidskrift för litteraturvetenskap* 2004: 3–4), var att forskarna inte lyckats – eller velat – klättra upp ur sina disciplinära skyttegravar och att de föreföll mer intresserade av att bevaka sina egna definitioner av berättelsen än att intressera sig för berättelseforskning i andra discipliner. Det bedrevs med andra ord akademiskt krypskytte snarare än öppna och intellektuella samtal. När

jag tar del av konferensvolymen *Narratology Beyond Literary Criticism* (redigerad av Jan Christoph Meister), som är produkten av ett kollokvium i Hamburg i november 2003, med liknande interdisciplinära ambitioner som det som arrangerades i Stockholm, får jag inledningsvis samma intryck av att hindren för en tvärvetenskaplig narratologi i första hand är disciplinära eller, som Bernard Stiegler skulle säga, organologiska. Med andra ord, det sätt på vilket universitet och högskolor är organiserade betingar – och begränsar – i stor utsträckning både innehåll och form för kunskapsproduktion, och framför allt möjligheterna till nytänkande.

Det bidrag i volymen som mest påtagligt adresserar denna fråga är Harald Weilnböcks artikel ”Psychodrama, Narration in the Media, and the Literary Public – and the Difficulties of Becoming Interdisciplinary”. Som framgår av titeln arbetar Weilnböck själv i ett tvärvetenskapligt område som rymmer textkritik, litteraturvetenskap och psykoanalytisk teori. I slutet av sin artikel skriver Weilnböck att fastän kollokviet i Hamburg hade som uttalad målsättning att överbrygga disciplinära gränser och att utforska möjligheterna till en interdisciplinär och transmedial narratologi, så hade man under de två dagarna av sammankomst ”completely failed to talk and think about just how difficult the task confronting us is, about how challenging, sometimes even nerve-wrecking, it can be to go beyond the familiar and build interdisciplinary bridges.” (S. 257) Detta beror naturligtvis i hög grad på att man som forskare är formad av sin egen disciplin, men kanske ännu mer på att våra akademiska discipliner (och forskningsfinansierare) inte uppmuntrar till eller stödjer samverkan med andra ämnen. Som Weilnböck också påpekar så förefaller det vara svårare för forskare som kommer från miljöer utanför de anglo-amerikanska länderna att bedriva interdisciplinärt forskningssamarbete, detta eftersom i dessa länder ”the borders between academic disciplines generally seem more rigid” (s. 258). Detta innebär, enligt Weilnböck, att processen att bli interdisciplinär med nödvändighet är en konfliktfylld process där vi slits mellan att vilja ta steget in i det okända och att, mer eller mindre medvetet, vilja skygga undan från att lämna den säkra marken i våra egna akademiska discipliner: ”Our position is, as it were, an ambivalently (anti-)interdisciplinary one.” (S. 258) Men trots de hinder som står i vägen för skapande av interdisciplinära

forskningsarbeten, menar Weilnböck ändå att det är en nödvändig väg att gå. Det är genom utbyte och dialog med andra discipliner som vetenskapen utvecklas och förnyas. De discipliner som väljer att stå utanför samarbeten gör det på egen risk. Dessutom, skriver han, så satsar man inom EU på gränsöverskridande och interdisciplinära forskningsprojekt. Detta är något som vi känner igen hemifrån: forskningsmedel som (politiska) styrmedel.

Men även om Weilnböck således förefaller medveten både om hinder och möjligheter för interdisciplinaritet, så hindrar det inte att han själv, i sin egen forskningspraktik, upprepar precis de mönster som han ser hos andra. I sin mycket intressanta och tankeväckande diskussion av relationen mellan muntligt berättande som en del i behandling av trauma och litterära berättelser om trauma, eller som gestaltar trauma, finner man vare sig diskussion av eller referenser till ledande amerikanska forskare inom området, såsom Cathy Caruth, Shoshana Felman, Dori Laub och Geoffrey Hartman. Att vara interdisciplinär får inte vara en ursäkt för att inte gå i dialog med forskare inom sitt eget fält. Det underminerar starkt värdet av hans eget bidrag. Men kanske är det inte förvånande att finna ett sådant beteende hos en forskare som intresserar sig för relationen mellan berättande och trauma, där man just studerar tvångsmässiga och omedvetna upprepningar.

Konferensvolymen *Narratology Beyond Literary Criticism* är, som nämndes inledningsvis, resultatet av en strävan både att överbrygga disciplinära gränser och att förnya narratologin. Man finner i boken bidrag såväl av välkända namn inom narratologiforskningen, som David Herman, Marie-Laure Ryan, Werner Wolf, som av mindre kända. Bidragsgivarna representerar ämnen och discipliner som bibelforskning, datorspelsforskning, diskursanalys, historia, medie- och kommunikationsvetenskap, litteraturvetenskap, musikkologi, klinisk psykologi och socialpsykologi. Det blir naturligtvis något spretigt och det är flera av bidragen som uppenbart (och kanske medvetet) talar förbi varandra. Men man kan även utläsa vissa tydliga tendenser, både vart narratologin är på väg och var brytpunkterna finns inom den. Sålunda finns en ambition hos vissa forskare att utveckla och pröva kvantifierbara metoder (David Herman, Vyacheslav Yevseyev), men även om detta skulle kunna vara intressant och relevant i flera sammanhang (som inom datorling-

vistik och journalistik) så förefaller dessa forskare oklara över sina egna syften. Misstanken infinner sig att det är ett självändamål – alternativt en ambition att legitimera narratologin inom samhällsvetenskapen.

En annan tydlig tendens bland bidragen är den fortsatta starka betydelsen av kognitionsvetenskap inom amerikansk och tysk narratologisk forskning (se min artikel i *Tidskrift för litteraturvetenskap* 2002: 2, ss. 96–101). Denna strömning har ännu inte fått så stort genomslag i Sverige, där den klassiska franska narratologin (Roland Barthes, Claude Bremond, Gérard Genette, Paul Ricœur, Tzvetan Todorov) fortfarande dominerar. Det finns dock några svenska narratologer som åtminstone till en del har anammat denna tendens, exempelvis Göran Rossholm och Lars-Åke Skalin. Det kan här också nämnas att denna kognitiva riktning inom narratologin inte har blivit så stark i Frankrike, kanske på grund av det tidigare starka inflytandet från Jean Piagets individcentrerade och strukturalistiska kognitivism inom humaniora, men även att man där tidigare än hos andra uppmärksammat och tillgodogjort sig Lev Vygotskis socialkonstruktivistiska perspektiv.

Det är emellertid även märkbart i flera av bidragen till *Narratology Beyond Literary Criticism* en viss kritik av den kognitiva tendensen inom narratologin. Detta både på grund av dess närmast hegemoniska karaktär (den menar sig kunna förklara allt) och på grund av dess begränsningar när det gäller att beskriva hur berättelser fungerar och konstrueras av läsare. Ett spännande exempel är Alan Palmers artikel "The Lydgate Storyworld", som lyfter fram en blindhet för hur personer och mentala aktiviteter konstrueras i skönlitterära berättelser. I den klassiska narratologin finns visserligen en väl utvecklad nomenklatur för att beskriva såväl perception av mental aktivitet (intern fokalisering) och representation av tal och tankar (direkt & indirekt anföring; erlebte Rede eller fri indirekt anföring; inre monolog; med mera). Men något som saknas hos Ann Banfield, Dorrit Cohn, Genette och andra är en begreppslig medvetenhet om att det narrativa subjektet konstrueras lika mycket genom handling som i tal, lika mycket genom hur det uppfattas av andra personer i berättelsen som hur det beskrivs av berättaren (och särskilt om det är en autodiegetisk berättare). Dessutom saknas narratologiska verktyg för att beskriva intersubjektiva och kollektiva narrativa subjekt.

Palmer undersöker i sin artikel hur en av hu-

vudpersonerna i George Eliots roman *Middlemarch* (1872), Tertius Lydgate, konstrueras som narrativt agent och som subjekt. Som har uppmärksamats av forskare om fiktionella världar (Lubomír Doležel, Thomas Pavel, Ruth Ronen, Ryan) så är dessa till skillnad från den verkliga världen ofullständiga: romanberättelsen beskriver endast valda delar av den fiktionella berättelsevärlden. För att kunna (re)konstruera den fiktionella världen så använder sig läsaren av sin kunskap om den verkliga världen för att fylla i hålen i berättelsen. Man brukar säga att läsaren använder samma förståelsemodell eller kognitiva schema (cognitive frame). Och för att konstruera romanpersoner så utgår läsaren från sina erfarenheter av verkliga människor och antar att romanpersoner fortsätter att existera (i den fiktionella världen) även om de inte finns på scenen. Palmer använder termen "kontinuerligt medvetandeschema" (continuing consciousness frame) för att beskriva den förståelsemodell som läsaren utnyttjar för att (re)konstruera en romanperson. Det innebär att läsaren samlar alla enskilda referenser till en person och konstruerar ett medvetande som fortsätter att finnas till mellan de tillfällena som denna person omnämns i berättelsen. Palmer visar sålunda hur de sexton tillfällena i Eliots *Middlemarch* där romanfiguren Tertius Lydgate själv framträder utgör ungefär en tredjedel av romanens knappt sexhundra sidor (i Norton-utgåvan). Ingen normal läsare skulle föreställa sig att Lydgate upphört att existera som person i fiktionens värld i resten av berättelsen.

Eftersom Lydgates världsbild i hög grad konstrueras utifrån hans eget perspektiv så saknas det i hans värld mycket från den övriga berättelsevärlden i *Middlemarch*. Han har således begränsad eller ingen kunskap om Dorotheas förhållande med Casaubon, Ladislaw, hennes syster Celia och Sir James Chettam; om relationerna mellan Mary Garth, familjen Garth, Fred Vincy och Farebrother; om Mr. Featherstone; om Raffles och om Bulstrodes hemlighet; och så vidare. Men det skulle vara onaturligt att betrakta Lydgates person som isolerad från den övriga berättelsevärlden. Som Palmer understryker är berättelsen om hans person "inextricably embedded in the whole narrative of the novel" (s. 157). Palmer menar vidare att det är slående i hur hög grad berättelsen om Lydgate domineras både av de konversationer som han själv är med i och av diskussioner om honom då han själv är frånvarande.

Det är ytterst sällan som vi möter honom ensam eller lyssnar på hans privata tankar. Det betyder att Lydgate som person är aktivt involverad i sociala sammanhang.

Enligt Palmer så utgör kontinuerligt medvetandeschema det verktyg som vi använder för att konstruera fiktionella personer, men dessa konstruktioner ger i sin tur upphov till vad han kallar "inbäddade berättelser" (embedded narratives), en term han lånar från Ryan. De olika inbäddade berättelser som man finner i en roman konstituerar romanens intrig, i den utsträckning som läsare för samman dem till en enhet. Den huvudsakliga poängen med att studera dessa inbäddade berättelser är enligt Palmer att det uppmuntrar både ett detaljerat och exakt, funktionellt och inklusivt förhållningssätt till fiktionella personer i deras sociala och fysiska sammanhang. Det tydliggör den process genom vilken läsaren konstruerar en serie av möten med en fiktionell person till en berättelse som är sammanhängande och kontinuerlig. Palmer har här identifierat ett teoretiskt hål i narratologin mellan analys av medvetande, karaktärsbeskrivning, fokalisering och intrigen.

Denna blinda fläck inom narratologin vill Palmer råda bot på medelst tre stycken kognitiva underscheman (subframes): (1) dekonstruera distinktionen mellan representation av tanke och handling; (2) "intersubjektivt" (intermental) tänkande, eller delat, grupp- eller gemensamt tänkande; (3) dubbelt inbäddade berättelser, med vilket avses att personer existerar som berättelser i andra personers medvetanden. Det första underschemat borde knappast behöva någon utförlig förklaring eftersom det är ganska självklart för de flesta att tanke och handling hänger ihop, om än inte alltid som hand i handske. Våra tankar är alltid, som Edmund Husserl påpekade, riktade mot något, även när vi dagdrömmar. På samma sätt så tolkar vi människors handlingar som uttryck för intentioner, och tanklösa handlingar tolkas som uttryck för tanklöshet. Det kan här nämnas att det finns en intressant debatt mellan Cohn och Genette om hur man ska beskriva ordlösa tankar i narratologiska termer (se Genette, *Nouveau discours du récit*, 1983), en debatt som dock Palmer inte hänvisar till.

Mer radikalt är introduktionen av ett kollektivt narrativt subjekt, vad Palmer beskriver som en väl avgränsad "intersubjektiv enhet" (intermental unit) (s. 163). Detta subjekt konstitueras genom vad som i Eliots roman kallas "the town's talk",

men även av en form av tal som Palmer föreslår att man kallar ”intersubjektiv fri indirekt anföring” (intermental free indirect discourse), med andra ord vad man till vardags kallar löst prat eller skvaler. Men till skillnad från det slags skvaler som man inte vill ta ansvar för och som man snarare citerar än själv utsäger, så konstituerar den intersubjektiva fria indirekta anföringen enligt Palmer en kollektiv agent eller person. Men detta kollektiva narrativa subjekt behöver inte vara enigt (”of one mind”) utan kan innehålla vad Palmer kallar ”intrasubjektiv oenighet” (intramental dissent). Detta ger upphov till en dialogisk relation både inom och mellan olika grupper i samhället med avseende på hur de uppfattar Lydgate.

Detta slags dialogiska relation mellan narrativa subjekt och de berättelser som de genererar är i normala fall ännu mer utmärkande för Palmers tredje underschema, dubbelt inbäddade berättelser. Som exempel väljer Palmer paradoxalt nog relationen mellan Lydgate och Rosamond, en relation som är allt annat än dialogisk eller harmonisk. I Palmers läsning av *Middlemarch* framstår den förstnämnde som en person som försöker etablera en intersubjektiv enhet, det vill säga en nära och förtroendefull relation med samsyn som mål, men som inte fullt ut förstår villkoren för detta. Rosamond framstår däremot som en narcissistisk person som endast ser Lydgate i relation till sig själv. Sammanflätningen av deras personliga berättelsevärldar framstår därför snarare som monologisk än dialogisk. De bebor visserligen samma hem, men de förefaller leva i två olika världar som inte är sammankopplade med varandra. Denna oförmåga till samvaro till trots, väver de in den andre i sin egen berättelsevärld, men det är en främmande person som lever i en värld de inte känner som sin egen.

Palmers kritik av frånvaron av narratologiska begrepp för läsarens konstruktion av personer och deras medvetanden är betydelsefull, liksom hans försök att råda bot på denna brist. På samma sätt är det viktigt att inte bara fokusera på enskilda personer som narrativa subjekt, och de kollektiva aktörer som han urskiljer i *Middlemarch* är avgörande för förståelsen av berättelsen. Man skulle dock nästan önska att Palmer inte stannar vid att analysera kollektiva narrativa subjekt i denna roman, utan även riktar blicken mot andra former transindividuation. Förutom de individuella och kollektiva, singulara och plurala subjekt som befolkar Eliots roman, finner man i skönlitteratu-

ren föreningar av såväl människa och djur som människa och maskin (liksom av människa och dator), men även föreningar av människa och natur. Dessa olika typer av konfigurationer och assemblage återfinns även utanför diktens värld, som i Thomas Hobbes *Leviathan*, i Montesquieus *De l'Esprit des lois* och förstås hos Karl Marx. Palmers artikel öppnar för och stimulerar till ett interdisciplinärt studium av hur olika slags narrativa subjekt konstrueras och förvandlas.

Det kan tyckas ett långt steg från Palmers diskussion av kognitiva scheman (och underscheman) i Eliots *Middlemarch* till Daniel Fuldas diskussion av berättande inom historievetenskapen, med exempel hämtat från den hett omdebatterade Wehrmacht-utställningen i Tyskland (1995–1999). Men den centrala frågan är även här hur läsaren konstruerar en berättelse utifrån en text, verbal eller visuell. I sin artikel, som bär titeln ”’Selective’ History. Why and How ’History’ Depends on Readerly Narrativization, with the Wehrmacht Exhibition as an Example”, inleder Fulda med att gå genom den inte helt okända debatten om berättelsens kunskapsteoretiska status inom historievetenskapen. Det finns ingen anledning att referera denna debatt här, och den är inte heller avgörande för hans diskussion av Wehrmacht-utställningen, annat än att berättelsen utgör ett både centralt och nödvändigt element i den moderna konceptionen av historia, både som framställningsform och som objekt. Det kan ändå nämnas att Fulda lyfter fram dimensioner av problematiken som saknas i den anglo-amerikanska diskussionen, exempelvis relationen mellan berättelsens epistemologiska status i Hans Michael Baumgartners transcendentala föreställning om Historien och en historiserande föreställning där det finns historiskt skiftande historiebegrepp.

De frågor som Fulda vill utforska i relation till Wehrmacht-utställningen är dels ”[w]hat guides the identification and understanding of systems of signs as narratives?” (s. 179) (eller med David Hermans formulering: ”What makes readers and listeners deem stories as stories?”); dels vad är det som avgör vilket slags berättelse som läsare eller betraktare konstruerar utifrån en given text. Utgångspunkten är alltså återigen att en berättelse svarar mot ett mentalt schema, som benämner både en process och resultatet av denna process.

Wehrmacht-utställningen handlade om den tyska försvarsmaktens roll under andra världskriget och i synnerhet dess delaktighet i naziregi-

mens brottsliga handlingar. Utställningen visades i ett 30-tal städer i Tyskland och Österrike under fyra års tid, den sågs av över 800 000 personer och debatterades intensivt såväl på insändarsidor som i tyska Bundestag, liksom förstås bland intellektuella och historiker. I utställningen framfördes den uttalade tesen att den tyska försvarsmaktens tidigare påstådda oskuld var felaktig och att den deltagit aktivt såväl i förintelsekrig (Vernichtungskrieg) på östfronten som samarbetat med nazisterna i förföljelsen och massmordet på judar. Enligt Fulda var det dock inte så mycket denna tes som gjorde människor upprörda, utan det onyanserade sätt på vilken den framfördes. Men andra ord det slags argumentativa, instrumentella berättelse som presenterade tesen. Det som särskilt upprörde besökarna var enligt Fulda den massiva användningen av historiska fotografier som avbildade avrättningar, svältande fångar, misshandlade judar och andra offer för den tyska kampanjen.

Enligt Fulda hade utställning formen av en anklagelse, eller mer precist, dess syfte var att dra Wehrmacht inför historiens domstol och omkullkasta den tidigare frikännande domen. Utställningen hade därför formen av en anklagelseskrift, men i bilder. Det som utmärkte denna ”skrift” var enligt Fulda dess instrumentella karaktär, det vill säga urvalet av bilder var gjort på grundval av dess effekt på publiken. Det var enligt Fulda slående att de avbildade brotten framställdes som isolerade och utan förklaring av deras sammanhang. Det innebar inte bara att det inte gick att avgöra om scenerna utspelade sig nära krigsfronten eller inte, men även att det inte alltid gick att se skillnad på Wehrmacht, Schutzstaffel (SS) och Sicherheitsdienst (SD). Det som saknades var alltså texter som beskrev de sammanhang som bilderna ingick i. Fulda beskriver detta i termer av att man inte utnyttjade möjligheterna att narrativisera händelserna, att både särskilja och knyta samman händelser, och han menar att ”the controversy surrounding the exhibition owes essentially to the fact that the structure of its discourse impedes the narrativization, which the viewer must undertake, in order to perceive the presented events as History.” (S. 186) Med andra ord, besökaren presenterades med bevis – massiva bevis – men förseddes inte med verktyg för att kunna värdera dessa och konstruera en historisk berättelse.

Den stora uppståndelsen kring utställningen i Tyskland ledde till att man tillsatte en kommission av historiker som efter fullbordat värv krävde

en omarbetning av den. När utställningen öppnades igen år 2001 så hade den instrumentella, argumentativa karaktären ersatts av en mer traditionell framställningsform som presenterade de sammanhang som behövdes för en historisk förståelse av materialet, med andra ord en narrativisering. Fulda menar vidare att den första utställningen, genom sin renodlat instrumentella användning av berättelseformen, för att argumentera för sin bestämda tes, tryckte åskådaren bakåt i tiden, till en tid före den moderna konceptionen av historia, en tid när historien bestod av en samling av exemplar och inte av en narrativ enhet som är lika självständig som den är oändlig.

Fulda avslutar intressant nog sin artikel med att anlägga ett kritiskt perspektiv på sin egen argumentation och menar att man även kan tolka den första Wehrmacht-utställningen som uttryck för ett motstånd mot de historiska berättelsernas dominans. I denna mening får de fotografier, som kritiserades för deras felaktiga effekt och chockverkan, en genuin betydelse i det att de motstår historisk förklaring, som alltid bör vara berättande: ”While narrativism explains the origin and perpetual reproduction of History, not everything that happens in it can be covered by narration.” (S. 190) Denna slutsats öppnar för en spännande dialog mellan behovet av att skapa meningsfulla sammanhang i form av berättelser och andra sätt att konstruera betydelse, såväl inom historievetenskaperna som i museivärlden.

De olika bidragen i *Narratology Beyond Literary Criticism* exemplifierar på olika sätt hur man kan arbeta med narratologiska begrepp utanför skönlitteraturens domäner, liksom hur nya narratologiska begrepp kan (och behöver) skapas för att belysa företeelser i litterära texter. Det är dock egentligen endast en artikel i volymen som försöker ta ett samlat grepp på frågan om en transmedial narratologi, och det är Marie-Laure Ryans ”On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology”. Denna artikel är i allt väsentligt identisk med inledningskapitlet till den av Ryan redigerade volymen *Narrative Across Media* (2004) (recenserad i *Tidskrift för litteraturvetenskap* 2006: 2, ss. 94–102). Bägge dessa två texter kan i sin tur sägas utgöra förlagor till det inledande kapitlet i Ryans senaste bok, *Avatars of Story*. Innan jag går in på denna bör det sägas att Ryan, till skillnad från de flesta forskare inom humaniora, inte är verksam på universitet eller högskola och därmed saknar en fast disciplinär an-

knytning. Ryan har visserligen doktorerat i litteraturvetenskap på en avhandling om den franske diktaren och diplomaten Saint-John Perse (utgiven i bokform 1977), men har därefter endast undantagsvis innehaft positioner inom universitetsvärlden. Hon har emellertid hunnit publicera sammanlagt fyra egna böcker – inklusive *Avatars of Story* – samt redigerat ytterligare tre volymer. Denna utanförposition är på flera sätt tydlig i hennes angreppssätt, både i positiv och i negativ mening. Det är å ena sidan tydligt att hon har deltagit i de intensiva litteraturteoretiska diskussionerna under 1980- och 1990-talen endast på distans och att hon saknar kontakt med den samtida akademiska undervisningsmiljön. Det skulle anars ha varit naturligt att knyta an till hur informations- och kommunikationsteknologi (IKT) används (och *inte* används) inom högre utbildning, liksom till de intensiva diskussioner om nya medier som pågår inom ämnen som medieteknik, medie- och kommunikationsvetenskap och systemvetenskap, men detta görs ytterst sparsamt. Ryans akademiska exil kan också vara skälet till att hon inte diskuterar empiriska användarstudier och inte heller behandlar frågor om performativitet, vilka bägge borde vara centrala för en transmedial narratologi. Man finner hos henne ibland även en snusfornuftighet som känns direkt teorifientlig. Å andra sidan är Ryan på många sätt befriande fjärran från disciplinärt skråtänkande, vilket är en stor tillgång i detta sammanhang.

Ryans bok är formellt uppdelad i två delar, en första del om "old media" (kapitel 1–4) och en andra del om "new media" (kapitel 5–9). Med "nya medier" avses både digitala medier och interaktiva medier, vilka dock inte är samma sak. Ryan behandlar sålunda inte alls överföringen av innehåll från gamla (analog) medier till nya (digitala) och inte heller vad denna transmediering (som ofta också innebär såväl intermediering som remediering) har för konsekvenser. Ryans fokus är på berättande och på relationen mellan medier och berättelse. Hon är vidare inte intresserad av medieteoretiska frågor. Inte desto mindre måste hon naturligtvis formulera en arbetsdefinition på vad som konstituerar ett kommunikationsmedium. Ryan utgår från att vår förståelse av medier har såväl en semiotisk, teknologisk som en kulturell dimension, och eftersom dessa inte på något enkelt eller entydigt sätt bestämmer vad som menas med ett medium, så vänder hon på ekvationen och säger att "a medium will be con-

sidered narratively relevant if it makes an impact on either story, discourse, or social and personal use of narrative." (*Avatars of Story*, ss. 25–26) Med andra ord, mediet anses relevant i den utsträckning som det påverkar innehållet eller handlingen (den semantiska dimensionen), framställningen eller berättartekniken (den syntaktiska dimensionen) och/eller användningen av berättelsen (den pragmatiska dimensionen). Det innebär att medialitet för Ryan är en relationell snarare än en absolut eller självständig egenskap. Ryan urskiljer därvid följande egenskaper hos medier som betydelsefulla för berättelsen: spatiotemporal utsträckning (det vill säga Lessings distinktion mellan rumsliga och tidliga konstformer, och dem som förenar dessa); kinetiska egenskaper (statiska och dynamisk medier); antal semiotiska kanaler; och 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 (och forskaren) kan – så att säga – välja att "tänka med mediet" (think with the medium) eller tänka bort (låta bli att tänka på) mediet. Denna dubbla möjlighet – att både kunna "tänka med" eller "tänka bort" mediet – samexisterar i Ryans egen framställning: således är hon ibland akut medveten om mediets betydelse(r), ibland siktar hon explicit på en "medium-free" narratologi (s. 12). Denna mediala ambivalens har troligen sin grund i att Ryan som regel utgår från en version av kognitiv narratologi där berättelsens grund är ett mentalt schema (hon använder beteckningen "narrative script") och dess mediala representation är sekundär. Men inte sällan växlar hon över till en mer funktionell (eller pragmatisk) konception, där berättelsen definieras genom interaktionen mellan mentalt schema (som kan vara individuellt eller kollektivt) och medial representation. Denna senare, funktionella konception av berättelsen finner man, om än i en annan form, redan hos Genette ("Discours du récit", 1972), liksom hos filmvetaren David Bordwell. På liknande sätt som medier är mer eller mindre närvarande i Ryans egen förståelse av berättande och berättelser, så föreställer hon sig att medier har mer eller mindre stor betydelse för berättelsen, något som beror på såväl egenskaper hos den enskilda berättelsen som hos det enskilda mediet.

I sin diskussion av berättelsen särskiljer Ryan mellan dess olika dimensioner (rumsliga, tempo-



rala, mentala, formella och pragmatiska) och dess olika modus (extern/intern, fiktionell/icke-fiktionell, representationell/simulationell, diegetisk/mimetisk, autotelisk/instrumentell, självständig/illustrativ, nedskrivnen/framväxande, passiv/deltagande, bestämd/obestämd, retrospektiv/samtidig/prospektiv, bokstavlig/metaforisk). Dessa distinktioner utgör den konceptuella kartan för den fortsatta diskussionen i boken. Således ägnar hon ett helt kapitel åt frågan om fikcionalitet, ett kapitel som dock huvudsakligen är en snabbgenomgång av vad analytiska och pragmatiska filosofer (John Searle, David Lewis, Gregory Currie, Kendall Walton) har haft att säga om fiktionsbegreppet. Ryan är uppenbarligen svag för Waltons pragmatiska definition av fiktion som ”make-believe”, även om hon har vissa invändningar mot den. Det är dock litet märkligt att Ryan i förbigående nämner Jean-Marie Schaeffers bok *Pourquoi la fiction?* (1999), men utan att vare sig presentera eller diskutera hans antropologiskt inspirerade studie av fiktion och efterhärming. Hon uppmärksammar emellertid den i vår samtid allt vanligare hybridiseringen av fiktion och icke-fiktion, i allt från självbiografiska romaner (autofiction) till reality-TV. Det sistnämnda är också temat för bokens tredje kapitel, som exemplifieras med Hollywoodfilmen *The Truman Show* (1998) och TV-serien *Survivor* (en amerikansk motsvarighet till svenska *Expedition Robinson*). Det kanske mest intressant i detta kapitel är att hon i *Survivor* finner ett klassiskt exempel på vad Jean Baudrillard kallar hyperrealitet, en simulering av något som aldrig har existerat. Detta är i sin tur ett klassiskt tema inom både filosofin och medieforskning: den förföriska och förledande inverkan som representationer av verkligheten har på människan. Jag beklagar här återigen att Ryan inte knyter an till Schaeffers diskussion om de föreställningar om och den viktiga roll som fiktion faktiskt har i vår kultur.

Det fjärde kapitlet i *Avatars of Story* tar upp en ofta misskänd narrativ genre, det simultana berättandet. Exemplet för Ryans analys är en baseballmatch – mellan Chicago Cubs och San Francisco Giants. Det är en på många sätt fascinerande analys av radiosportreferatet, men jag önskar att hon hade valt en sport som jag kände till bättre. Det borde dock kunna vara inspirerande för andra och jag ser fram mot att läsa en narratologisk analys av sportreferatet av en allsvensk fotbollsmatch.

Den andra delen av boken inleds (kapitel 6) med en diskussion av olika former av interaktivt berättande. Det är en bra genomgång av tidigare forskning, där många nordiska forskare har gjort betydelsefulla insatser. Ryan presenterar en typologi av olika former av interaktivitet som utgör ett klart framsteg i förhållande till många tidigare, både konceptuellt och strukturellt. Hennes typologi baserar sig på en dubbel distinktion: dels mellan intern och extern interaktivitet (i den förra projicerar sig användarna som medlemmar i den virtuella världen genom att identifiera sig med en avatar; i den senare befinner sig användaren utanför den virtuella världen); dels mellan explorativ och ontologisk interaktivitet (i den förra rör sig användaren i den virtuella miljön, men utan att påverka denna och aktiviteten förändrar inte intrigen eller utgången; i den senare påverkar tvärtom användarens beslut och agerande såväl handling som miljö, och besluten är ontologiska i det att de förändrar den virtuella världen). Om man kombinerar dessa två distinktioner får man fyra olika typer av interaktivitet: (1) extern-explorativ interaktivitet; (2) intern-explorativ interaktivitet; (3) extern-ontologisk interaktivitet; och (4) intern-ontologisk interaktivitet.

Den extern-explorativa interaktiviteten representeras framför allt av textbaserade hypertextfiktioner, men det finns även visuella hypertexter. I denna typ av interaktiva texter befinner sig användaren utanför den virtuella världen både tidsligt och rumsligt. Tiden är ingen faktor och precis som när man läser en roman så kan man göra avbrott utan att det påverkar något i handlingen. Interaktiviteten består väsentligen av att kunna välja vilka länkar som man ska följa. Men även om detta kan tyckas begränsande så erbjuder det stora möjligheter, inte minst i pedagogiska sammanhang. Länkarna mellan olika segment (eller lexia) kan vara av olika slag, och Ryan särskiljer mellan spatials och temporala länkar, tematiska länkar (menyer), simultana länkar (där man hoppar mellan parallella spår i berättelsen), digressiva länkar (som även kan ge bakgrundsinformation) och perspektivlänkar (som ger inblick i vad olika personer tänker och känner).

I den intern-explorativa interaktiviteten förflyttas användaren till en virtuell kropp inuti den virtuella världen, antingen i första- eller tredjepersons perspektiv. Men användarens handlingar har ingen direkt effekt på den virtuella miljön eller på avatarens öde. Användare kan utforska

den virtuella världen på olika sätt, gå in i hus, leta efter och plocka upp saker. Som Ryan påpekar så är denna typ av interaktiv miljö kanske den minst vanliga.

I den extern-ontologiska interaktiviteten leker användaren gud i den virtuella världen. Användaren kan såväl befolka som styra den virtuella världen, men befinner sig inte själv i den. Typexempel på denna form av interaktivitet är simulationsspel som *Simcity*, *Simlife*, *Simpark* och *The Sims*, som även exemplifierar vad Ryan kallar ”framväxande” (emergent) miljöer. Den extern-ontologiska interaktiviteten är emellertid styrd av regler precis som de andra formerna av interaktivitet och användarens möjlighet att förändra den virtuella världen begränsas av dessa. Till skillnad från den extern-explorativa interaktiviteten är tid en avgörande faktori den extern-ontologiska interaktiviteten och spelmotorn generar allt från dygnsrytmer till årstidsväxlingar, och glömmer man bort att vårda sina kreatur så kan de fara illa eller migrera.

I den intern-ontologiska interaktiviteten, slutligen, befinner sig användaren både tidsligt och rumsligt i den virtuella världen. De vanligaste formerna av intern-ontologisk interaktivitet utgörs av aktionbaserade spel (som *Doom*, *Quake*, *Half-Life*) och fantasy-spel inspirerade av J.R.R. Tolkiens sagovärld (som *Moorwind*, *EverQuest*, *Ultima Online*). Medan de förra i första hand är spel som man spelar själv (single-player spel, first-person shooters) är de senare online-spel som man spelar tillsammans med hundratals eller tusentals användare samtidigt (så kallade Massively Multiplayer Online Role Playing Games, MMORPG). Det är utmärkande för bägge dessa spelformer att den implicita berättelsen regelmässigt utgörs av ett sökande efter något eller någon, så kallade quest-spel. Det som utgör den stora attraktionskraften hos dessa spel förefaller dock inte vara berättelsen, utan snarare spelaktiviteten och grafiken. Som Ryan noterar så är en annan utmärkande egenskap hos dessa spel att de ofta är ganska våldsamma och att spelaren inte bara (passivt) betraktar dessa scener utan själv (aktivt) deltar i dem. Men som hon också påpekar så säger detta kanske mer om vår samtida kultur och dess oförmåga att lösa konflikter på fredliga sätt än om datorspelet som medium. Samtidigt kan man inte låta bli att fundera över den intima relation som Paul Virillo menar finns mellan nya medier och krigsföring. Våldsamma datorspel används numera både i rekryteringsyfte av den amerikanska

armen och för simulering av strid. Men i den moderna krigskonsten är en simulering inte längre bara en simulering, den är hyperreell.

Efter att Ryan har gjort denna tydliga om än grova uppdelning i fyra huvudtyper av interaktivitet, ritar hon en kompassros som ger plats för olika mellanformer och hybrider. En läsare av Franz Stanzels *Theorie des Erzählens* (1979) kommer att känna igen både cirkeln som figur och tanken att det är möjligt formulera en uttömmande typologi. Ryans kompassros visar tydligt att många interaktiva medier faktiskt befinner sig mellan de fyra grundtyper som hon har beskrivit. Dessutom är bilden av kompassen en passande bild för en typologi av interaktivitet eftersom i de flesta interaktiva berättelser och spel så är navigering en central aktivitet, och nästan alla spel erbjuder i dag navigationsverktyg som just karta och kompass.

De sjätte och sjunde kapitlen i *Avatars of Story* tar upp tre olika datorprogram för att producera interaktiva berättelser: Storyspace, Flash och Director. Storyspace är dock både ett verktyg för att skapa berättelser och en plattform för att läsa dem. Flash och Director är två olika program för att skapa webbapplikationer, men som förstås även kan distribueras på andra sätt. Ryan tar upp flera interaktiva verk som hon både beskriver och analyserar ur narratologiskt perspektiv. Den läsare som har läst andra presentationer av interaktiva berättelser kommer att känna igen flera av exemplen, vilket beror på att det trots uppmärksamheten kring interaktiva medier ännu inte har skapats så många intressanta verk. Nytt för mig var dock *Juvenate*, skapat av Michelle Glaser, Andrew Hutchison och Marie-Louise Xavier, en interaktiv bildberättelse om en man som väntar på döden. Slutet på berättelsen är när mannen finner vila och befrielse i döden.

Ett numera ganska välkänt exempel på interaktiv berättelse är *Façade*, av Michael Mateas och Andrew Stern. I denna berättelse är du som användare en gammal vän till Grace och Tripp, ett attraktivt och ekonomiskt framgångsrikt par i 30-årsåldern. Under en kväll tillsammans i deras lägenhet utspinner sig ett gräl mellan de två och i vilket du som spelare blir indragen. Vid slutet av spelet har deras liv radikalt förändrats och du är delaktig i denna process, vilken motiverar en att spela spelet en gång till för att se om det kunde sluta annorlunda (och det kan det). Ryans analys av sitt eget – jag förutsätter att det är hennes egen

användning av *Façade* som hon utgår ifrån – är fascinerande, och jag misstänker att jag själv aldrig skulle få ut lika mycket av den som hon.

I det åttonde kapitlet går Ryan in på den nu ganska uttjatade diskussionen om datorspel som berättelser. Det finns ingen anledning att ännu en gång referera denna debatt mellan dem som anser att datorspel ska studeras som spel (se exempelvis Jesper Juul, "En Kamp mellem Spil og Fortælling" (<http://www.jesperjuul.net/speciale/EnKampMellemSpilOgFortaelling.pdf>), och Espen Aarseths bidrag i *Narrative Across Media*) och dem som anser att datorspel väsentligen är en narrativ genre (Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 1997). Ryan navigerar försiktigt mellan ytteligheterna och menar att vissa spel har en uttalad narrativ utformning och andra har det inte. Go, schack och tetris är exempel på spel med liten narrativ karaktär. Detta gäller även sportspel, men de låter sig lättare återberättas. Många actionspel (som first-person shooters) och questspel har en mer utpräglad narrativ karaktär, men detta samexisterar med det som man på spelspråk kallar för "gaming". Dessutom är det uppenbarligen så, som Richard Bartle har föreslagit ("Hearts, Clubs Diamonds and Spades: Players who Suit Muds" (1996), <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>) att det finns flera olika sätt att spela ett och samma spel, och man kan särskilja mellan spelartyper som "achievers", "killers", "socialisers" och "explorers". Ryan menar att de två försträmda spelsätten utmärks både av att vara resultatnriktade och att tonvikten ligger på spelregler, medan de två senare utmärks både av lekfullhet och av en avsaknad av kvantifierbart resultat. Med två termer lånade från Roger Caillois (*Les Jeux et les Hommes*, 1958), kategoriserar hon de förra som ludus-spelare, medan de senare sägs vara paidia-spelare.

I det sista kapitlet behandlas vad Ryan kallar "Metaleptic machines". Det handlar om en utforskning av närvaron och betydelsen av den narratologiska figuren metaleps i datorer och datorapplikationer. En metaleps betecknar (inom narratologin) ett överskridande av berättarnivåer, mellan extradiegetisk och intradiegetisk nivå (som när berättaren i *Jacques le fataliste* (1796) skriver: "Qu'est-ce que peut m'empêcher de marier la Maître et de le faire cocu") eller mellan intradiegetisk och metadiegetisk nivå (som i Julio Cortázar's berättelse *Continuidad de los parques*, 1956). Ryan menar att det finns två sorters metaleps: re-

torisk och ontologisk. Medan den förra endast "öppnar ett fönster mellan" olika nivåer i en berättelse, iscensätter den ontologiska metaleps en reell kollaps av nivåer. Ett typiskt exempel på ontologisk metaleps skulle vara Woody Allens "The Kugelmass Episode". I denna korta berättelse besöker huvudpersonen en psykoanalytiker som erbjuder sig att lösa hans problem med hjälp av en speciell maskin som förflyttar honom in i hans favoritroman, vilken råkar vara *Madame Bovary*. Väl inne i Flauberts roman inleder Kugelmass strax en affär med Emma Bovary, vilket förstås orsakar stort huvudbry och besvär för universitetslärare i litteraturvetenskap.

Överfört på datorernas värld så innebär den retoriska metalepsen att användaren får möjlighet att se den underliggande koden, respektive när distinktionen mellan användare och dator kollapsar och resulterar i en cyborg. Detta fenomen är betydligt mer intressant när det gestaltas i form av existentiella transponeringar i en långfilm som *Matrix* (1999) än när ens egen dator hänger sig eller (ännu värre) när människor i ens närhet bryter samman på grund av dåligt utformade datorsystem. Det finns en annan aspekt av överbryggandet mellan den verkliga världen och spelvärlden som Ryan inte tar upp, men som likväl kan betecknas som metaleps. Det är när man i online-spel samtidigt kontrollerar en figur i spelet och pratar med andra spelare bredvid eller via ett head-set. Medan samtalet ibland handlar om att samordna en attack och ibland är fråga om vardagligt småprat, så är det andra gånger så att ens tal både är synkroniserat med vad som händer på skärmen och emanerar därifrån: spelaren har överbyggt klyftan till spelvärlden och sufflerar sin spelavatar. Jag skulle dock inte kalla denna metaleps vare sig retorisk eller ontologisk, utan snarare lekfull. Den svenske datorspelforskaren Jonas Linderöth ger i sin bok *Datorspelandets mening. Bortom idén om den interaktiva illusionen* (2004) åtskilliga exempel på hur datorspelade barn går in i och ut ur sina avatarer på ett fullständigt självklart och naturligt sätt, detta även när det inbegriper ett överkorsande av könets gränser.

Avslutningsvis vill jag framhålla att Ryans *Avatars of Story* är en mycket välskriven och nyanterad studie av berättande i olika medier. Det är förstås omöjligt att täcka in alla former av berättande i alla slags medier i en monografi på 275 sidor, men Ryans bok är ändå förvånansvärt komplett. Jag tror att den har stora möjligheter att er-

sätta Murrays *Hamlet on the Holodeck* som standardarbete för studiet av transmedialt och interaktivt berättande. Det skulle dock inte förvåna mig om Ryan inom en nära framtid kommer med en uppdatering av boken, en uppdatering som förhoppningsvis ger större utrymme både åt den sociala dimensionen hos nya medier och åt performativitet. Jag ser fram mot att läsa *Avatars of Story 2.0*.

Leif Dahlberg

*Den moderna ensamheten*. Red. Maria Karlsson & Sharon Rider. Brutus Östlings Bokförlag Symposion. Stockholm/Stehag 2006.

*Den moderna ensamheten* innehåller tio bidrag som är baserade på föredrag hållna vid en konferens hösten 2004. I sin inledning beskriver redaktörerna Maria Karlsson och Sharon Rider syftet med det projekt som konferensen ingick i:

[...] att undersöka ensamhetens begreppsliga rötter och att analysera hur kulturens tolkningar av jaget både ingått i och format uppfattningar och erfarenheter av vår tid. Vilken innebörd har egentligen ensamhetsbegreppet? Och hur väl stämmer bilden av ensamhet som samhällsforskare på senare år gett i sina analyser med hur individen uppfattar sitt liv till vardags?

Det är relevanta frågor. Tyvärr får de inga svar, knappt ens början till svar, i antologin. I inledningen, där läsaren hade önskat en grundlig begreppsanalys inklusive en skissartad historik över ensamhetsidéns förvandlingar, serveras istället ett hastigt referat av bidragen, som författats av ”inbjudna debattörer, forskare och författare”.

Åtskilliga av texterna präglas av hotet om att ”publish or perish”: det är kollage av texter skrivna i andra sammanhang som ofta handlar om helt andra saker. Bland dessa finns litteraturvetaren Margaretha Fahlgrens undersökning av ”FLN-litteraturen” (Flärd, Lidelse, Njutning, också känd som ”tantsnusk”) och filosofen Sharon Riders reflexioner över ”individens ansvar att tänka självständigt i förhållande till de gemenskaper han eller hon omges av”.

Här finns också närmast kåserande bidrag som saknar vetenskaplig reflexion och begreppsanalys, och som ofta slår an en prästerligt uppbygg-

lig ton: litteraturvetaren Merete Mazzarellas fragmentariska anteckningar och läsning av Ulla-Lena Lundbergs romaner; Göran Rosenbergs självupptagna docerande om den enligt honom sorgligt eftersatta balansen mellan dygderna ”plikt” och ”profit”; Måns Wrangers konstprojekt ”Medelborgaren” som på ett diskutabelt sätt tänjer statistikens möjligheter för att kunna ifrågasätta normaliteten.

Emellertid lysas antologin upp av några texter som tillför något nytt till temat och behåller sin stringens. Där finns litteraturvetaren Patrik Mehrens jämförelse av ensamheten och blicken på den ”ensamma, kärlekslösa kvinnan” i filmer av Hitchcock, de Palma och Scorsese. Han visar hur filmskaparna använder sig av bilder av gemenskap för att genom kontrastverkan gestalta ensamheten, och hur en betraktare förblindas genom sina förväntningar och fördomar.

I litteraturvetaren Maria Karlssons närläsning av de schablonartade kvinno-skildringarna i Håkan Nessers deckare finns intressanta iakttagelser om ”talet om ensamhet” i samtiden. Nessers grundläggande antaganden om vad som är ”god” och ”dålig” sexualitet och ”äkta” och ”artificiell” kärlek, inklusive den fördomsfulla bilden av den ensamme mannen som normal och den ensamma kvinnan som en olycklig anomali, exponeras tillfredsställande här.

Filosofen Martin Gustafsson ställer i sitt bidrag frågan om ”i vilken mening filosoferandet kan sägas vara en ensam uppgift” och går till Russell och Husserl och deras läsningar av Descartes, Hume och Kant för att närma sig svaret. Detta visar sig ligga i tanken att ”filosofens ensamhet har sin grund i de filosofiska problemen snarare än i den metod hon bör använda för att lösa dem.” På ett förtjänstfullt sätt närmar Gustafsson filosofin till det närapå naiva frågandet som varje individ kan ägna sig åt i sin enslighet.

Den som på det mest övertygande sättet angriper ”den moderna ensamheten” är socialantropologen Don Kulick som skriver om ”onani och socialitet”. Här ställs frågorna på sin spets genom att ensamhetsbegreppet – äntligen! – får ett åtminstone antytt historiskt perspektiv. Hans bidrag är visserligen slängigt och polemiskt, men det lyckas sätta fingret på de tvetydigheter som har undergrävt och fortsätter att undergräva idén om ensamheten i den europeiska civilisationen. Riktigt underhållande blir det också när han lyfter fram samtidens paradoxer: å ena sidan ”nationalpanik