

HAGGREN • LARSSON • NORDWALL • WIDING



DELTAGAR KULTUR

BOKFÖRLAGET KORPEN

Deltagarkultur

DELTAGAR KULTUR

Kristoffer Haggren • Elge Larsson
Leo Nordwall • Gabriel Widing

BOKFÖRLAGET KORPEN

*En bok av Kristoffer Haggren, Elge Larsson, Leo Nordwall
och Gabriel Widing från Interacting Arts 2008; i digital
utgåva 2009. Materialet får distribueras och användas fritt.*

Bokförlaget Korpen

Box 31036

40032 Göteborg

Telefon 031 – 701 72 70

www.bokforlagetkorpen.se

www.bokkorpen.se

Interacting Arts

info@deltagarkultur.se

www.interactingarts.org

Omslag samt inlaga Leo Nordwall och Gabriel Widing

Omslagsbild *Heliogabalus rosor* av Sir Lawrence Alma-Tadema, 1888

TRYCKT HOS NØRHAVEN A/S DANMARK, 2008

ISBN 978-91-7374-419-5

INNEHÅLL

INLEDANDE ANMÄRKNINGAR	9
------------------------	---

1. SE MEN INTE RÖRA	13
---------------------	----

2. ÅSKÅDARKULTURENS DESPERATA CHARM	17
Postmodernitetens förbannelse	17
Kultur, det är fint det	18
Modernitetens elände	21
Postmodernitetens tröst	22
Om den kommersiellt tillhandahållna bedövningen	23
Finns det hopp?	26
Ja, men om vi säger så här: finns det hopp?	27
Enkät	30

3. BETRAKTANDE, INTERAKTIVITET OCH DELTAGANDE	31
Falska profeter	32
Betraktande	33
<i>Tankerymden</i>	36
Interaktivitet	39
<i>Valrymden</i>	41
Deltagande	43
<i>Handlingsrymden</i>	46
Digitalisering = demokratisering?	47
Makten över suggestionsmedlen	48

4. TRIO MED OSTÄMDA INSTRUMENT	51
Deltagarkulturens former	53
Betraktaren	55
Konstnären	61
Kritikern	67
5. DEN DELTAGANDE MÄNNISKAN	75
Om produktionen av åskådare	76
Är mediet budskapet?	77
Åskådarkulturens tillägnelsemönster	79
Exemplet skolan	82
Om kulturell påverkan	84
Upplösning utan sammanbrott	87
6. ATT BYGGA ETT LUFTSLOTT	91
Allkonstverkets mediestrukturer	91
Åskådarinriktade exempel.	93
Interaktiva exempel	95
Multidisciplinär och allomslutande deltagarkultur	98
Ur verket, in i livet	101
7. VERKLIGHETENS FÖRTROLLANDE SKIMMER	103
Massmediernas verklighet.	104
Konsensusverkligheten	106
Verkligheten som medium	107
Dramatiserad verklighet	108
Den offentliga miljön	111
Situationsanalys.	113
Rolluppror	114
Att upplösa verkligheten	115

APPENDIX: METODOLOGISKA ÖVERVÄGANDEN	119
Förvandling i handling	119
Överenskommelsernas slav eller herre?	120
Deltagandets överenskommelser	121
I demiurgens värld – aktörerna	126
Platserna – handlingsrymden	127
Formerna – suggestionerna	129
Tillägnelse – agerande	130
Salonger och verklighet	131

REKOMMENDERAD LÄSNING	138
------------------------------	------------

INLEDANDE ANMÄRKNINGAR

Deltagarkultur har författats med några enkla utgångspunkter. Vi tillskriver värde till samtalsformen, demokratiska strukturer, lek och improvisation. Det här är således inte en bok för den som lockas av höga piedestaler, auktoritära ledarfigurer och en skön tevesoffa att sjunka ner i. Men den är inte heller någon kram till alla konstnärliga människor, utan snarare en uppmaning till nytänkande kring konst, medier och kultur.

I de tre första kapitlen formulerar vi våra teoretiska utgångspunkter, medan de följande redovisar några av de konsekvenser som följer. Dessa är långt ifrån uttömmande; vår förhoppning är att andra med hjälp av våra tankemodeller ska kunna behandla såväl kulturlivets enskildheter som sociala frågeställningar.

I första kapitlet definierar vi de grundläggande begrepp som vår analys arbetar med: suggestion, överenskommelse och medium. Här presenteras också vår syn på den djupa klyfta som finns mellan kulturlivets producenter och konsumenter. Andra kapitlet målar med yviga penseldrag upp hur åskådandet blev den primära mediestrukturen i vår kultur och vilka problem detta för med sig. Bokens tredje kapitel presenterar

en modell för att analysera verk och medier som på ett eller annat sätt utger sig för att vara interaktiva eller deltagande – ett försök att urskilja vad deltagande egentligen innebär.

Från den utgångspunkten beskriver det fjärde kapitlet hur betraktarens, konstnärens och kritikerns roller förändras och problematiseras i deltagarkultur. Kapitel fem resonerar vidare kring den samhälleliga produktionen av medvetande, generellt och i skolväsendet.

Sjätte kapitlet diskuterar allkonstverket som ideal och hur det skulle kunna förverkligas med deltagande som metod. Sjunde kapitlet undersöker verkligheten som social konstruktion och medial överenskommelse samt våra positioner i denna "verklighet". I ett avslutande appendix diskuteras metodik för att skapa deltagarstyrda uttrycksformer.

Begreppet deltagarkultur gör oss påmind om åskådarkulturens inneboende motsättningar och elitistiska karaktär. Idén om att konsten och kulturen kan och bör skapas av alla har en lång tradition, men hamnar allt som oftast i skymundan till förmån för drömmier om geniets kreativitet. Någonting har dock hänt. Nya uttrycksformer ställer traditionell kulturteori och estetik inför besvärliga utmaningar. När deltagande används som gestaltungsprincip öppnas det kulturella fältet för "den vanliga människan" som aktivt skapande subjekt.

Även om detta inte innebär något principiellt nytt (deltagarstyrda processer har alltid funnits i större eller mindre utsträckning) kvarstår det faktum att det gjorts få seriösa försök att analysera vilka konstnärliga möjligheter deltagandet inrymmer eller vilka sociala effekter en sådan praktik kan frambringa. Detta är ett av huvudskälen till att denna bok skrevs.

Vi har valt att inte söka legitimitet i långa listor av referenser utan tror att de resonemang vi för kan bära sig själva. Det betyder förstås inte att alla våra tankar är vare sig nya eller unika, men att redogöra för alla våra inspirationskällor skulle förmodligen riskera att bli mer vilseledande och distraherande än givande. Vi försöker se strukturer snarare än exempel och tar därför blott upp ett fåtal specifika konstnärliga verk.

Tankarna kommer i första hand ur egna erfarenheter; från rollen som både kulturproducenter och kulturkonsumenter i såväl åskådarinriktade som deltagarstyrda medier. Ofta har vi mött snäva och förvirrade perspektiv i diskussioner om deltagande.

Boken har skrivits under ett fortlöpande samtal mellan oss fyra författare i en kollektiv process som gör det omöjligt att utpeka någon enskild person bakom de olika kapitlen. Resultatet av denna process har dock blivit en produkt som genast låter sig inordnas i åskådarkulturen. Vår kommunikativa process har därmed hamrats ner till en oföränderlig text. Kanske är detta vårt hyckleri det som räddar den här boken från dogmatism.

I hopp om fortsatt diskussion.

*Kristoffer Haggren, Elge Larsson,
Leo Nordwall, Gabriel Widing*

1

SE MEN INTE RÖRA

Alla medier manifesteras som suggestioner. Filmer består av projicerade bilder och tal, ljudeffekter och musik. Böcker ger läsaren suggestioner i form av text, men också typografi, illustrationer och den taktila känslan av ”bok”. En skulptur ger betraktaren tredimensionella synintryck av verkets material, kulör och textur. Målade tavlor använder de visuella intryck som bildas av färg, yta och textur – eller brist på textur. Alla sådana element är suggestioner: en suggestion är något som kan förnimmas.

Våra självupplevda verkligheter utgörs av hur vi uppfattar dessa suggestioner. Suggestionerna är det vi förnimmer, men olika subjekt upplever dem olika. Hur den subjektiva upplevelsen ter sig för en viss betraktare beror både på henne själv och hur suggestionerna är utformade. Suggestionen ”bilden av en korv” upplevs olika av en vegan, en psykoanalytiker och en korvgubbe. Trots denna skillnad konstrueras alla verk med hjälp av suggestioner som ordnats i syfte att ge mottagaren en tänkt upplevelse. Utgångspunkten är att olika subjekt har gemensamma sätt att uppfatta verkligheten på. Förutom våra likartade perceptionsförutsättningar har vi kulturellt överförda

tolkningsramar som gör att vi kan avläsa verken. Annars vore alla verk och symboler fullständigt obegripliga.

Ett visst sätt att överföra suggestioner kallar vi för ett medium – en kulturellt och tekniskt konstituerad överenskommelse om hur suggestioner ska förmedlas och tas emot samt vilka typer av suggestioner som antas tillhöra mediet. Vid ett biobesök kan inte smaken av popcorn sägas ingå i mediet ”film”, men däremot i överenskommelsen för ”biografbesök” där både suggestionerna från filmen som visas och smaken av popcorn kan ingå. Ljus ingår som en nödvändighet i mediet film, på samma sätt som mediet film ingår som en nödvändighet i biografbesöket.

I åskådarkulturens medier är det producentens roll att skapa suggestioner. Konsumentens roll är att ta dem till sig. Kommunikationen går bara åt ett håll: när vi tittar på konst, teater eller film är det meningen att vi ska förbli åskådare. Om vi målar om tavlorna i galleriet, spelar munspel under konserten eller klättrar upp på scenen, skrikandes ”Nej, Hamlet!” bryter vi de gängse mediala överenskommelserna. Sådana brott mot protokollet bestraffas i regel med sänkt socialt anseende, med att förövaren stämplas som en störande dåre och/eller att polis tillkallas. Egenmäktigt förfarande tolereras lika lite av åskådarkulturen som av ordningsmakten.

Varje mediestruktur beskriver en relation: vem producerar suggestioner för vem? Kontrollen över suggestionernas utformning innebär ett starkt inflytande över mottagarens upplevelser. Med andra ord: medierelationer är alltid maktrelationer. Medier som bygger på envägskommunikation har en tydligt auktoritär struktur. Mottagaren kan i bästa fall välja bort oönskade suggestioner genom att bryta den perceptiva kontakten med mediet, men så länge hon själv

aldrig ikläder sig rollen som producent innebär det bara att hon tillfälligt byter manipulatör.

Om producenter inte aktivt tar ställning till den mediala överenskommelse de är en del av sitter de lika fast i en okontrollerbar maktstruktur som de mottagare de skapar suggestioner åt. De blir blinda manipulatörer, oupplysta despoter som inte ens ser tronen de sitter på. En sådan producent befinner sig visserligen i en maktposition i förhållande till konsumenten, men är också dominerad av mediets struktur. Det betyder att medvetenhet om hur mediet är strukturerat är avgörande för dem som vill omdefiniera den maktrelation som implicit finns närvarande i alla medier.

Ett mediums överenskommelse kan vara mer eller mindre sluten vad gäller producent- och konsumentrollerna, hur suggestioner får förmedlas inom mediets ramar samt vilka suggestioner som kan sägas ingå i det. De flesta medier man idag omedelbart identifierar som just medier har en stram, sluten och åskådarorienterad struktur där både rollerna, suggestionsöverföringen och suggestionsurvalet är strikt definierade. Ju mer öppen den mediala överenskommelsen är, desto svårare blir det att urskilja mediet som medium.

I etablerade kulturyttringar som bildkonst, litteratur, teater, arkitektur, opera, balett, cirkus, sportevenemang, film, fotografi, musik, skulptur, performance, reklam och massmedier återfinns en och samma mediala struktur. Det är denna struktur som definierar alla former av åskådarkultur – separationen mellan producent och konsument samt förhållandet att ett fåtal producerar suggestioner åt massorna.

Tavlan är oberörbar. CD-skivans ljudspår är för evigt inbrända i tunn silverfolie. Författaren tar aldrig del av läsarens marginalanteckningar. Regissören lyssnar inte till publikens applåder. Skådespelaren avgränsar sig från salongen med en

scen. Ibland kan man se hur sceniska kulturutövare använder scener som inte fyller någon som helst praktisk funktion – enbart en medial. En scen som endast är markerad med kritstreck hjälper inte scenkonstnären att synas bättre, men visar däremot den okränkbara gränsen mellan artist och åskådare. Scenens funktion är att förstärka den gällande mediala överenskommelsen mellan dem som agerar och dem som tittar på.

Att bli konsekrerad, upphöjd till producent av suggestioner är idag många konsumenters dröm. Kan det bero på att de vill forma verkligheten istället för att bli formade av den? Att på egen hand producera de suggestioner som skapar upplevelser av den, istället för att passivt se på? Eller vill de erhålla den status som denna upphöjda position innebär? Tyvärr får de flesta inte ens några femton minuter i rampljuset, eftersom de åskådarkulturella scenrummen förutsätter att de många beskådar de få, gärna yrkesverksamma, utövarna.

Visserligen kan offentliga mediala yttringar leda till reaktioner i form av kritik, men dessa ingår sällan i verket utan hänvisas till sekundära, kommenterande medier. Självklart följer även dessa den auktoritära struktur som de medier de kommenterar. De kan endast med svårighet fungera som strukturkritik till sin form eftersom de själva reproducerar strukturen hos de medier de är satta att kritisera. Den här boken är ett sådant exempel: den kritiserar åskådarkulturen men är själv en del av den. Oavsett om vi diskuterar det offentliga rummets, bildkonstens, filmens, föreläsningens eller det skrivna ordets mediala överenskommelser går en och samma estetiska princip som en järnridå genom västerlandets kultur: *se men inte röra*.

2

ÅSKÅDARKULTURENS DESPERATA CHARM

Vi lever i överflödets förlamning. Allt är sant, och ingenting. Allt är tillåtet, alla former är möjliga, alla drömmar kan uppfyllas.

Ändå borde det inte vara svårt att skilja de gamla sanningarna från de nya trenderna. Vi vet att man inte får slå små barn, vi vet att fiskarna i havet har tagit slut, vi vet att de rika lever av de fattiga. Vi vet att världen kommer att gå under. Ändå känns det som om maj - 68 är en avlägsen dröm, en barnslig saga från den tid då man trodde på sagor. Än mindre framstår Zolas "J'accuse!" som en berättelse om Davids kamp mot Goliat, utan mer som en påminnelse om hur liten och överskådlig världen en gång var.

POSTMODERNITETENS FÖRBANNELSE

Just det, en gång levde vi alla i samma värld och trodde oss kunna hantera den. Nu lever vi i de tiotusen tingens värld, dess glittrande mångfald bländar oss och vart vi än ser finner vi blott försäljarnas vallmodrömmar.

Den ironiska generationen har tröttnat på sina cynismer,

de stora berättelserna har pratats bort. Planlöst vankar vi på stranden i väntan på den båt vi själva borde bygga.

Men visst finns det stenar i stället för bröd! Världen är full av glada tillrop, blanka bilar, smäktande sånger, smaskiga rubriker, hela listan! Herregud, det finns ju krig på TV, film på bio, konst på museerna och böcker i aldrig sinande strömmar med ord långa som slagor, glatta som gatan! Nog finns det mycket att glädjas åt, förutom makten som bestämmer, makten som skrämmer och glöm inte bort att världen blir bättre, inne i Indien finns det fattiga som kan få vatten utan att behöva sälja sina döttrar till bordellfabriken.

Jodå, visst blir det bättre här och var, men det som blir sämre, hur dåligt kan det bli?

DET HÄR ÄR ÅSKÅDARKULTUR

KULTUR, DET ÄR FINT DET

Det var en gång – låt oss börja där – det var en gång en tid då människor trodde att kultur betydde odling, eftersom det var vad ordet betydde och människorna trodde på ordens betydelse. De trodde att man odlade sig själv, att man blev en ”bättre människa” om man fick sin dagliga dos av kulturell näring. Det var sant, människor lever av varandras tankar och de som närs av goda tankar kan själva tänka bättre tankar. Det var ju inte sant, kulturen blev ett staket som skilde rika från fattiga, vita från svarta, män från kvinnor och mäktiga från maktlösa.

Tiden gick och tiderna förändrades och plötsligt finns det böcker och radiomaskiner och elektriska apparater som sprutar fram kultur till envar som ville ha den. De som

måste ha kulturella staket får lov att bygga dem själva för att avskilja sig, alla har ju likadana kläder.

Men tjo, vad mycket kultur det finns! Titta här och titta där, titta hit och titta dit, publikens ögon står på alla sorters skaff, inte en dag utan att nya märkvärdiga uttrycksformer ser dagens ljus. Men eftersom publiken aldrig ska vara annat än publik blir deras upplevelser inte annat än kittlingar i sinnesorganen. Kulturen kan inte ge annat än kortlivade känslolikickar och därför tvingas tidens artister att använda mer våld, mer sex och ännu större högtalare för att alls locka till sig publiken.

Nu ska allt vara roligt, om det är tråkigt är det inte roligt längre. Rolig politik, rolig kultur, roliga människor som gör roliga saker för att vi ska vara säkra på att vi har roligt, för om vi inte har roligt, har vi ju tråkigt och det är inte roligt.

Plus ça change, plus c'est la même chose. Ju mer kultur, ju fler medier, ju fler tevekanaler som östes ut över människorna desto mer såg allting ut som vartannat. Också de mest upprörande bisarra beteenden bemöttes av godmodig förståelse och nyfiken välvilja, ”mycket intressant, det där”.

Det är många århundraden sedan ritens deltagare förvandlades till åskådare och sedan dröjde det inte länge innan alla skulle sitta stilla och titta på kulten, teatern, dansen, musiken och poesin och till slut hade alla blivit tevetittare som villigt lät sig hänföras av sällskapt, hungersnöd, folkmord och Thrilling Stories, Shocking Pictures, skott i huvudet, kniv i halsen, kuk i fittan, storslagna bombmattor (ja, här i Bagdad har alla bombmattor numera) – nu har vi kommit tillbaka till Colosseum där *Gladiatorerna* studsar bland lejon och martyrer och blodet rinner varje kväll över skärmen och familjerna samlas med hängande tungor till vampyrfest och som åskådare kan man ju få se *VÄDSOMHELST*

och det måste man ju titta på och som åskådare kan man ju gå med på *VADSOMHELIST* och det måste man ju få, det är förbanne mig en mänsklig rättighet att få vara åskådare till allt som händer annars vet man ju inte vad som händer och då vet man ju inte vad som kan hända.

Men det händer ingenting, för alla har somnat.

Om man är på det humöret, och det är man ju ibland, då tror man att någon vill ha det så här. Om man tittar genom de glasögonen, och det gör man ju ibland, då ser man att någon tjänar på det här. Men det ska man inte tänka på (bortsett från att de tankarna är så beklämmande att man kryper under täcket) eftersom den här soppan har så många kockar, så djupa rötter, så lång historia, att det inte går att peka ut Skurken. Visst vore det roligt att ha en Skurk! Ge mig en Skurk och jag ska flytta världen. Med en Skurk och en konspiration kan jag förklara allt.

Men Skurken har lämnat scenen och hjältarna har glömt vägen till äventyrens skog. Visst vill alla ha hjältar, ge mig en hjälte och jag ska rubba stubben, men de hjältar som idag efterfrågas på marknaden är välpolerade Terminator-kostymer med stora kanoner och djupa fickor och bonusoptioner och gyllene fallskärmshandslag, femtiosex glänsande tänder och färdigskrivna autografer i flygande fläng, tjopp tjopp tjopp! Det viktiga för dagens hjälte är att hon tål att tittas på och till och med skrattas åt, bara hon inte är seriös, bara hon inte är på riktigt.

Vem vågar väl idag ta på sig hjälterollen, bege sig ut i själens mörka natt och söka den insikt som förlöser människorna ur upplevelseindustrins bedövande kaskader – vem vågar väl vara allvarlig?

Men kanske vi ska bli seriösa, seriösa in i döden? Hur skulle det se ut? Lämna raljerandet och peka med hela

handen, förklara sakta och eftertänksamt att det faktiskt är jävligt illa och att vi är förbannat rädda?

DET HÄR ÄR ÅSKÅDARKULTUR
Du har inte skrivit den här boken

MODERNITETENS ELÄNDE

Vi kan ju börja hos Descartes. Han öppnade Pandoras ask och slängde ut de gamla gudarna, och även om Gud själv fick stanna kvar som ett förtvivlat hopp gick locket inte att stänga. Snart nog försvann Gud också, och nu var det bara vetenskapen som visade vägen till evigheten. Som gud betraktad är den precis lika enfaldig, om än inte lika frånvarande. Vetenskapen såg inte sig själv; i dess blickfång fanns bara Yttervärlden och vetenskapen gjorde Kartor och om Kartan stämde överens med Yttervärlden – ja, då hade vi nått Sanningen. Subjektet kontrollerar objektet.

Trots alla dessa fantastiska män i sina flygande maskiner blev restprodukterna bara fler och fler – när subjektet hade utövat tillräckligt stor makt slog objektet tillbaka: växthuseffekt, isavsmältning, ozonhål och ökenspridning; nya medeltida farsoter som cirkulerar klotet runt utan slut i sikte. Externaliteter kallas det ibland av ekonomerna – det som de aldrig talar om eftersom det ändå är någon annan som betalar.

Vetenskapen kan inte förklara sig själv. Bakom tron på de vetenskapliga lösningarna finns ett skriande behov av att förstå hur vetenskapen inverkar på sin egen omvärld. Så länge vetenskapen tror att omvärlden är något avskilt och inte ser att den själv är en del av omvärlden kommer den aldrig att se att botemedlet mot tomma hav måste vara något annat

än allt starkare båtar med allt större nät med allt mindre maskor som går allt djupare. Snart har vi nått botten. Då får vi bli mineralätare.

Det var orättvist. Många av vetenskapens forskare begriper faktiskt detta idag. De som inte ser det, eller de som inte orkar eller vill bry sig, är de som inte följt med i vetenskapens landvinningar utan alltjämt lever kvar i modernitetens dualism. I deras värld "ordnar det sig snart".

DET HÄR ÄR ÅSKÅDARKULTUR
Du har ingen dialog med texten

POSTMODERNITETENS TRÖST

Skälet till att Upplysningen kallades upplysning, till att positivismen faktiskt kunde betraktas som någonting positivt, var att man trodde sig få makt över omvärlden med hjälp av dessa modernitetens instrument. Det var sant en stund, ända tills världen fortfarande visade sig vara större än människans förnuft och nu står vi där med all vår klokskap.

Eftersom kartritaren själv inte fanns med på modernitetens karta hade vi ingen större glädje av den; det fanns ingen röd prick där det stod "Du är här". När den insikten gått in blev alla riktningar lika och vi förbannade postmoderniteten som kastat oss ut på öppet hav där alla kompasser pekar som de vill. Men det är ju just där som räddningen står att finna. Modernitetens arrogans förde oss mot malströmmens rand, det vore väl bra att erkänna detta innan vi riskerar att kantra? Som tröst erbjuder de postmoderna förkunnarna fler frågor än svar, men det är åtminstone bättre att ifrågasätta vart vi är på väg än att låsa rodret.

DET HÄR ÄR ÅSKÅDARKULTUR
Du väljer inte vad du läser just nu

OM DEN KOMMERSIELLT
TILLHANDAHÅLLNA BEDÖVNINGEN

Fast nu börjar konspirationstankarna smyga fram igen. Finns det verkligen någon som vill ha det så här? Paulus gick runt Medelhavet med sina fötter och talade med munnen till den ena människan efter den andra. När han gått några varv hade det blivit en kyrka och den står där än.

Nu finns det teveprogram och internet och radio och parabol och kopieringsmaskiner, men få lyckas säga något som blir bestående.

Nog är det märkligt, om man tänker efter i elva sekunder, att man kan tjäna så mycket pengar i den här världen på att sälja drömmar, underhållning och upptagenhet. Behovet att glömma bort den så kallade verkligheten tycks vara fullkomligt omätligt. Är det för att glömma att vi är maktlösa, inte kan påverka? Som belöning för lönearbetet får vi köpa rolig glömska som tillverkas av andra lönearbetare utan makt som får köpa rolig glömska som tillverkas av andra lönearbetare utan makt som får köpa ...

Bortsett från det underliga i att så ofta vilja glömma verkligheten, vi är väl till för att leva, inte för att sova, så är det bra konstigt att folk inte kan fixa sin underhållning själva. Men någon har tutat i oss att vi inte kan själva, att det bara är andra som kan och att det underbaraste alltid är på andra sidan skärmen.

Okej, man har rätt att vara lat och låta spelmännen stå för fiolerna, alla kan ju inte allting, men att så många tror

att de inte kan någonting alls är ju inte bara konstigt, det är supermegamystiskt, det är rentav en komplott, det är någon som tjänar på det. Nja, de som tjänar pengar gör det för att vi tror att vi inte duger, men vem lurade i oss det?

Kan vi göra något åt det? För att ändra på historien måste vi förstå vad det är som pågår. Förstå varför så många av oss (ja, inte du förstås) finner det angeläget att fylla ögonen och hjärnan med evighetsserier med evighetsdramatik som är till för att dölja att absolut ingenting sker och att de inte åstadkommer någonting alls. Det finns ett skäl till att den främsta kritik man riktar mot dokusåpornas konsumenter är: "Get a life!" – vad kan det skälet vara? (Första bästa lösning belönas med ironisk självkänsla.)

Drömfabrikernas opiumkaskader är bara en liten del i ett mycket större pussel. Det som gör det svårt att komma ut ur järnburen är att vi inte lägger märke till gallret.

Men det riktigt hemska, det avgrundsdjupt otäcka, det vidrigt sinnessjuka är att det är vi själva som väljer att ägna våra dagar och nätter och korta små liv åt att bedöva oss med åskådarkulturens överflödande smörgåsbord: sitt här på bio och titta på andras fantastiska äventyr, kom till teatern och lyssna på andras dialoger, gå till konserten och hör andras musik, läs den här boken fylld med andras ord. Det är konstigt att du alls dansar själv i neonkulornas blinkande sken, och vem ser du dig som när du äntligen hamnat i säng med dina drömmars mål?

Om ditt huvud är fyllt av åskådarkulturens bilder när du vänslas med din vän är det nog inte du som smeker och blir smekt; mellan dig och kärleken ligger en hinna av massmedialt påträngande paradknall eller enfaldiga bilder av vad som är en man och en kvinna, och vart ska du gå om du inte vill leva i den bildvärlden?

Det är knappast av en tillfällighet som åskådarkulturen blivit den etablerade kultursfären. Kapitalismens krav på ekonomisk tillväxt har i åskådarkulturen funnit en lönsam och lättpaketerad varuform. Underbart med varor som inte bara signalerar lycka, distraktion och status, utan som snabbt måste ersättas med nya för bibehållen effekt; vi ska ständigt ha ny underhållning och nya normerande attiraljer. Den kulturella varan är i denna form perfekt anpassad till produktionsapparaterna, lätt att massproducera, reproducera och distribuera.

Å ena sidan bedövningsbehovet, å andra sidan bedövningsmånglarna. Spelar det någon roll vem som började, nu är vi här och vad ska vi göra? Alla som vill vara bedövade skulle aldrig ha börjat läsa den här boken och har nu möjlighet att lägga den ifrån sig. Läs kvällstidningen, titta på TV istället. Det mår du bättre av, eller hur? Den här boken kommer aldrig att rädda dig.

Behovet av sådan distraktion har sin rot i vår psykohistoria, men du vet nog bäst hur pass sant det är för din del. De flesta av oss blev inte riktigt lyckliga människor. Vi blev inte kreativa, självstyrande, starka och fria människor som lever rika liv där vi förverkligar våra drömmar. Det gör så förtvivlat ont att vi gärna bedövar oss.

Sedan får vi ju inte så stor hjälp att ordna den saken i efterhand eftersom skolan knappast främjar kreativa, självstyrande, starka och fria människor, arbetsplatserna inte vill ha kreativa, självstyrande, starka och fria människor. Samhället har faktiskt inte plats för dem. Det gör så förtvivlat ont att vi gärna bedövar oss.

Då är det väl underbart härligt att det finns så många skivbolag och filmbolag och bokförlag och tidningsutgivare och annonsbyråer och teaterchefer och konstnärer och teveproducenter som inte vill annat än ge oss den ena underbart

härliga upplevelsen efter den andra! Härliga tider, strålande tider! Allt är guld som glimmar! Ger guld i alla fall. Till några i alla fall.

DET HÄR ÄR ÅSKÅDARKULTUR

Men du kan tänka själv

FINNS DET HOPP?

I och med moderniteten trodde vi oss ta makten över verkligheten efter årtusenden av naturens överväldigande tvång – äntligen fria! I själva verket förlorade vi makten över verkligheten eftersom vi inte förstod att observatören påverkar observationen.

Problem kan sällan lösas inom ramen för samma strukturer som skapade problemen. Postmoderniteten flyttade dock perspektivet så att vi kunde betrakta systemets ramar på nya sätt. Idag har vi med dessa nya erfarenheter i bagaget alltså fått möjlighet att ta itu med problemen – om vi vill.

Den stora postmoderna revolutionen medförde en spridning av insikten att för varje subjekt framstår världen annorlunda eftersom världen *är* annorlunda för varje subjekt. Den uppfattning jag har om ”verkligheten” beror inte bara på verklighetens fysikaliska natur, utan även på mitt perspektiv, min personliga historia, mitt språk. Min verklighet bestäms av mina glasögon. Din verklighet bestäms av dina glasögon. Vems glasögon har rätt?

I den postmoderna världen förvandlas varje frågeställning till en fråga om vem eller vad som sätter dagordningen, som definierar problemet, som ritar kartan.

Obestridliga fakta finns inte. Världen är inte en enkel och entydig Yttervärld – vi måste definiera den, och vi måste göra det själva, både du som läser här och vi som skriver här. Antingen fortsätter vi som nu: 20 procent av jordens befolkning konsumerar 80 procent av resurserna – alla som har något att invända är extremister och terrorister.

Eller...

DETTA UTRYMME ÄR UPPLÅTET ÅT POLITISK PROPAGANDA

TÄNK DIG EN BÄTTRE VÄRLD, EN FRI VÄRLD, EN RÄTTVIS VÄRLD.

GÖR NU DET SOM BEHÖVS.

JA, MEN OM VI SÄGER SÅ HÄR:

FINNS DET HOPP?

I det här läget kan man börja tala om Kulturens Uppgift. Vi påstår att kulturens uppgift är att göra människan medveten om vilken värld hon lever i, visa att världen går att påverka och göra henne modig nog att gripa sig verket an. Det är sannerligen inte mycket begärt. Det är din uppgift att förändra världen, annars kan du bara dra. Gå hem och sov, vi väcker dig när världskriget börjar. (Det har redan börjat – de senaste årens offer för miljöförstöring, svält, sjukdomar och krig närmar sig andra världskrigets.)

Men visst, kulturen har också till uppgift att skänka tröst, eskapism, underhållning och annat som inte direkt förändrar tillvaron, utan kanske – kanske kanske kanske – gör det lättare att uthärda den. Den sortens kultur behövs också, men inte enbart.

Nu syns det ju tydligt vilket slags kultur som det här samhället framställer mest av (både inom finkultur och populärkultur). Såväl kulturpolitiken som kommersialismen gynnar kulturformer som i praktiken berövar oss möjligheten att definiera verkligheten och påverka den. Oavsett hur radikalt innehållet är i de verk som framförs, så har det åskådarinriktade verket en grundläggande struktur där man väldigt sällan förväntas bidra med någonting. Åskådarkulturens mönster bygger på modernitetens dualism mellan subjekt och objekt: mottagaren utsätts för avsändarens definition utan att ha möjlighet att påverka den annat än i sitt eget huvud. Om man hårdrar det hela så kan man faktiskt hävda att åskådarkulturen arbetar efter samma princip som all annan fundamentalism: du skall inga andra tankar hava jämte mig.

Om vi betraktar dagens kulturliv i vidaste mening, vem vågar då påstå att det gör oss till kreativa, självstyrande, starka och fria människor som lever rika liv där vi förverkligar våra drömmar? Är det inte snarare så att superhjältarnas blixtrande framfart på vita duken, dundermusikanternas trumhinnekrossande storbildsskärmar och kvällstevepressens kopulativa kändisfabricering leder till att vi än mer upplever vår litenhet och oförmåga, speciellt som vår underlägsenhet är inbyggd redan i åskådarkulturens sociala rollstruktur? "Me – Tarzan. You – Jane", där Janes roll är att storögt bekräfta muskelvidundrets anabola liansprång. Det är exakt likadant i finkulturens högborgar, tro inte annat; bara för att det finns mer bladguld på Operan är strukturerna inte annorlunda.

Åskådarkulturen reducerar mottagaren till att vara ett tack-samt kärll som ska låta sig fyllas med konstnärens artistiska vision – mycket smickrande för den senare – helt i linje med

den romantiska föreställningen om det skapande geniet som från sin höjd över den okunniga massan utgjuter sin nådes gåvor. Men den utsagda förutsättningen är det elitistiska planstyretänkande där några anses veta bättre än andra vad människor vill ha och behöver. I detta neosovjetiska, publikmättningsstyrda och massdistribuerande produktionssystem passar artistens roll som uppbyren producent av suggestioner alldeles förträffligt.

Även det politiska handlandet, etablerat eller upproriskt, drivs in i åskådarkulturens former när det filtreras genom massmedier som paketerar sin verklighetsversion för en spektakelhungrande publik. Likaså är många protesthandlingar instyrda i detta mönster: man tror att politisk påverkan är att få så stor publik som möjligt – alltså kastar man sten och krossar fönster.

Eller så har stenkastarna rätt, eftersom särskilt politiker har åskådarkulturens rösträknande kvantitetstänkande som riktmärke kanske de påverkas mer av krossade bankfönster än av förkrossande argument. Det är till och med ganska troligt.

Om dessa resonemang är riktiga, kan deltagarkultur ses inte bara som ogräs i kulturlivets prydliga trädgårdsland (där tusen blommor sägs blomma), utan fastmer som den läkeört som får trädgårdsmästaren att lyfta blicken från de välkrattade gångarna. Åskådarkulturen har blivit en häcklabyrint vars förtrollning håller oss fångna; deltagarkultur sliter undan de skymmande buskarna och frilägger horisonten.

DET HÄR ÄR ÅSKÅDARKULTUR

Vad kan du göra åt det?

ENKÄT

Kan den här boken försvaga åskådarkulturens järngrepp, eller är den bara en ropandes röst i öknen, en sista nödsignal innan Titanic sjunker?

- ☐ JA, DET FINNS HOPP
- ☐ NEJ, DET GÅR ÅT HELVETE

Men nu fick du ju vara aktiv i alla fall! Känns det inte underbart – nästan som om det betydde något?

3

BETRAKTANDE, INTERAKTIVITET OCH DELTAGANDE

Den passiviserande åskådarkulturen har alltså slutit sin dunkla rökridå omkring oss. Men det finns människor som har sett ljuset – ljuset som sveper in våra sinnen i bländande ettor och nollor. Konstnärer, företagare och politiker konstruerar med imponerande fart nya medier för att uttrycka sina post-moderna kristillstånd.

Det talas om en ny digital era. Ett obegränsat informationsflöde där alla ser allt, kommunikationens bejublade tid är här! De virtuella världarna pekar på möjligheter vi inte visste att vi drömde om. Genom att förvandla åskådare till maskinanvändare hoppas man få dem att känna sig mer delaktiga. Mobil- och nätverksteknik gör visserligen att vi blir mer deltagande i det gemensamma massmediala landskapet, men deltagande och interaktiva mediestrukturer är inte beroende av denna nya teknik och sker inte nödvändigtvis med hjälp av ettor och nollor. Exempelvis har den deltagande kommunikationsformen *samtal* praktiserats lika länge som språket funnits.

Det nya är alltså inte fenomenet deltagande utan det ökade användandet av teknik för att manifesteras och hantera

interaktiva och deltagande mediestrukturer. Datorer, mobiler och nätverksteknik har blivit synonymt med interaktivitet, interaktivitet med deltagande och deltagande med frihet.

Potentiellt sett är denna mediala utveckling en väg till ökat medbestämmande, oavsett om vi talar om medbestämmande i ett verk, ett nätverk eller en stat. Tyvärr råder stor förvirring kring vad deltagande innebär. Somliga menar att deltagande är att titta på något som någon annan har producerat. Andra säger att deltagande är att få välja mellan fördefinierade alternativ. Vi menar att det är mer än så.

Vi vill göra åtskillnad mellan begreppen betraktande, interaktivitet och deltagande. Dessa tre kategorier påvisar olika mediestrukturer och därmed också de maktförhållanden som inblandade parter måste förhålla sig till.

FALSKA PROFETER

Ordet deltagande ger positiva associationer, eftersom det antyder en demokratisk struktur där alla och envar erbjuds medbestämmande i en process. Tyvärr stämmer de demokratiska anspråken sällan överens med de faktiska mediestrukturerna. Beror detta på ignorans, naivitet, likgiltighet, eller medveten manipulation? Oavsett anledningen till att makten över suggestionsmedlen döljs, så gynnar det dem som kontrollerar innehållet i enkelriktade medier.

Författaren som skriver en bok och menar att "läsarna också är medskapare", new media-konstnären som lägger upp en webbsida och säger att "att klicka är att delta" eller politikern som menar att val mellan fördefinierade åsiktspaket är att "delta i demokratin" är falska profeter. Gemensamt för dem är att de har avgörande kontroll över suggestionsmedlen och att de lovar något som de inte kan hålla – antingen för

att de inte förstår vad det är de lovar eller för att de inte vill bemyndiga andra att delta. De är fast i ett paradigm som stipulerar att icke-deltagande är ett mediums självklara sätt att fungera. Vi tror inte att det är någon slump, eftersom icke-deltagande mediestrukturer centraliserar makten över suggestionsmedlen.

Att presentera åskådande som deltagande är en återkommande strategi för att bibehålla kontrollen över medierna och den gemensamma världsbild som massmedier producerar. Suggestionsproducenter som hamnar i en diskussion om deltagande försöker nästan osvikligen att rättfärdiga sin position genom att hävda att deras medium inbjuder till deltagande, i allmänhet genom att säga att betraktande egentligen är en form av deltagande. Detta beror förmodligen på att varje sådan diskussion innebär ett ifrågasättande av den maktstruktur som ger åskådarparadigmets producenter kontroll över medierna och deras innehåll. Eftersom begreppet deltagande antyder att en annan struktur är möjlig måste suggestionsproducenten legitimera sin makt över suggestionsmedlen genom att antingen hävda att den inte existerar eller att alla alltid besitter denna makt.

I den gemensamma begreppsvärld som genereras av massmedier finns visserligen omfattande diskussioner om medier, men i så fall om deras innehåll – sällan om deras maktstrukturer. Talet om mediernas innehåll döljer tystnaden kring deras auktoritära strukturer.

BETRAKTANDE

Betraktandet är en inre, mental process: våra sinnen uppfattar suggestioner, tolkar dem och vi skapar oss en upplevelse. Att förhålla sig aktivt till ett verk genom att fundera

över personerna på teaterscenen eller få associationer av en skulptur kan med god vilja ses som en form av deltagande. Den som läser en bok skapar sig en bild av det skrivna.

Detta är inte bara en viktig del av åskådandeakten – utan rentav en fundamental del av subjektets självupplevelse. Det går inte att förnimma något utan att samtidigt relatera till det och därmed påverka sin egen upplevelse av det. Om detta kallas deltagande förlorar begreppet sin betydelse. Det är då ingen skillnad mellan betraktande och deltagande, eftersom *alla* förnimmelser leder till associationer, tankar och känslor. Med en sådan deltagardefinition kommer alla betraktare alltid att ses som deltagare i alla verk och situationer.

När är man i så fall *inte* en deltagare, om deltagande är detsamma som att enbart uppleva något? Begreppen deltagare och betraktare blir synonyma och därmed oanvändbara för att beskriva mediestrukturer. Frihet är slaveri. Okunskap är styrka. Endast de som kontrollerar suggestionsmedlen vinner på denna begreppsutplåning, resten svävar i diskursivt limbo.

En författare kan hävda att läsaren deltar i skapandet av boken, men läsaren deltar bara i sin egen tolkning av bokens suggestioner – inte i skapandet av de suggestioner som verket består i. När författaren skriver ordet *skjutvapen* har läsaren full frihet att föreställa sig en revolver, ett gevär eller en k-pist, men själva suggestionen – det tryckta ordet – kan hon inte påverka. Läsaren kan känna sig delaktig genom identifikation, men hon kommer inte åt trycksvärtan och kan aldrig ersätta skjutvapnet med en olivkvist. Författaren döljer således sin egen makt över orden bakom en förförisk mask som påskiner att läsarna är medförfattare. Men det enda de får formulera är sina egna tankar. Om ens det.

Idén att åskådaren skapar verket bygger på förenklade premisser: att verket egentligen består i den subjektiva upplevelsen av det. Väljer man istället att skilja på vem/vad som ger upphov till suggestioner och vem som konsumerar dessa, framträder skillnader i hur suggestionsflödet mellan subjekt hanteras i olika medier. Gör man det inte framstår alla verk alltid som deltagande, vilket försvårar analysen av mediernas maktstrukturer.

Konstnärliga processer och kritik av dem fokuserar gärna på vilka suggestioner som tänks ge en viss upplevelse hos en betraktare. Om man på en film visar en kvinna som duschar och sedan låter henne attackeras av en knivbevapnad mördare genom duschdraperiet antar man som regissör att suggestionen har potentialen att leda till vissa känslor: skräckslagen utsatthet, ångest och tankar på hur det skulle kännas att bli sönderskuren av en kniv. Denna potential skulle kunna beskrivas som en rymd av möjliga (eller troliga) upplevelser som en suggestion – och i förlängningen även ett verk – skulle kunna framkalla hos en generisk betraktare.

Om vi tänker oss att denna uppskrämda betraktare senare duschar, då är det sannolikt att den rymd av möjliga eller troliga upplevelser som kan komma av att uppfatta suggestionen *duschdraperi* har förändrats. Nu förefaller det plötsligt inte längre lika otroligt att det finns en knivmördare på andra sidan draperiet, eftersom filmupplevelsen har påverkat subjektets sätt att ta emot en liknande suggestion. Med andra ord har rymden av potentiella upplevelser baserade på suggestionerna hon får av att *duscha ensam bakom ett duschdraperi* förändrats.

Fyrtio år senare ser en ny generation betraktare filmen. De har under sin uppväxt matats med intertextuella referenser som anspelar på duschscenen. Den generella uppfattningen

av vissa suggestioner har förändrats under fyrtio år och de nya betraktarna blir inte skrämde, utan roade av scenen: kvinnan skriker på ett typiskt skräckfilmssätt som låter både överdrivet och teatralt, de dramatiska stråkarna tjuter *i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!* och skuggan som hugger i luften ser ut som någon form av opedagogisk barnteater. Suggestionerna ger inte längre den effekt som avsågs, eftersom de har använts i andra sammanhang och fått andra konnotationer. Beträkternas inre rymd av potentiella upplevelser av duschscenen har förändrats på ett sätt som gör att det blir svårare att avläsa suggestionen på samma sätt som när filmen först visades.

Tankerymden

De potentiella upplevelser som en viss suggestion kan ge upphov till vid ett givet tillfälle för en viss betraktare kallar vi för tankerymd. Den innefattar alla de möjliga tankar, känsloreaktioner och associationer som subjektet kan förknippa med verkets suggestioner. Utsätts en betraktare för bilden av en snöflinga kan man tänka sig att de närmast urskiljbara elementen i tankerymden skulle kunna vara vinter, tö, snö, färgen vit, köld och Alaska medan element som plastboll, Ludwig Wittgenstein och ju-jutsu är mer avlägsna. Om subjektet får tid att utforska de associativa banor som leder bort genom tankerymden kommer hon att vandra mellan element ur erfarenheten och därmed påverka sin upplevelse av verket.

Varje association eller steg genom tankerymden leder till nya möjligheter. I exemplet med snöflingan är en möjlig väg genom tankerymden: snöflinga, köld, isblå himmel, natt, kalla vindar, längtan till sommaren, sandstrand, sol, hav osv. Men vi kan bara följa de banor vi har eller skapar oss begrepp om. Givetvis är det inte så att våra hjärnor följer enstaka

banor likt en webbläsare. Rörelserna genom tankerymden kan vara plötsliga eller långsamma, parallella eller fokuserade, ta långa eller korta språng. Tankens väg är omöjlig att kartlägga, men på kort sikt kan det vara intressant att försöka följa hur en upplevelse formas.

Den komplexa bedömningsprocessen av suggestioners verkningar är ofta spontan – ett litet barn förstår att pappa blir glad om man ritar en blomma åt honom. Andra arbetar systematiskt med att analysera vad vissa suggestioner kan ge för upplevelser. Konstnärer, regissörer, arkitekter, kritiker, reklammakare, PR-konsulter och politiker är några exempel på yrkesgrupper som av olika anledningar och med olika metoder sysslar med detta.

Som producent av suggestioner förutser du tankerymdens utformning för att kunna bestämma vilka upplevelser de kan ge upphov till. Genom att reglera suggestionerna, deras ordningsföljd och kombinationer, mediets tempo, intensitet och datatäthet, vilka subjekt som mottar suggestionerna samt i vilket sammanhang verket framförs regleras tankerymdens utformning. Visst kan reklammakare få oss sugna på hamburgare genom att låta köttiga närbilder torna upp sig över stora affischtavlor, men om jag som betraktare känner till hur illa företaget behandlar sina anställda, djuren och skogen kommer suggestionerna i stället att leda till att min antagonistiska inställning förstärks.

I det här fallet fick de mig visserligen att uppleva ”hamburgare”, men min reaktion blev en annan än de hade tänkt sig. Det är svårt att styra folks tankar, även för dem som vid ett givet tillfälle har kontroll över vilka suggestioner människor förnimmer. Däremot är den samhälleliga kulturen som synergisk helhet betydligt mer effektiv i att göra detta, vilket en skicklig manipulatör självfallet utnyttjar. Framgång nås genom

att suggestionerna harmonieras i överensstämmelse med målgruppens ideologiska eller kulturella huvudströmmar.

Konstnärer har stundom besvärats av sin position som upphöjda suggestionsproducenter. Att klippa ut ord ur tidningar och sätta ihop dem i slumpmässiga kombinationer, måla eller skriva "automatiskt", göra slumpvandringar är försök att släppa taget om sin makt över suggestionsproduktionen.

Att låta betraktaren få veta hur verkets suggestioner har producerats blir ett sätt att påverka betraktarens potentiella uppfattning av dem. För en oinformerad betraktare förefaller två likadana collage med urklippta tidningsord identiska, fast det ena skulle kunna vara producerat med en utstuderad slumpmetod och det andra med ord utvalda för sina betydelser. Sådana strategier har inget med deltagande att göra. Konstnärerna försöker undfly sin makt över suggestionerna, men bibehåller åskådarkulturens enkelriktade struktur. Betraktaren förblir betraktare, utsatt för ett suggestionsflöde som hon saknar inflytande över. Konstnären förblir konstnär och väljer fortfarande vilka suggestioner som hon tillgängliggör.

Att kunna visa upp nya suggestioner på konstfältet eller producera suggestioner som ger stor spridning i tankerymderna hos betraktare har ofta använts som kriterier på god konst. Förförståelsen av verket är en nödvändig del av det. Det är på det sättet som konsten drar gränser mellan människor.

"Det nya" kan bli ett sätt att problematisera sin kontroll över tankerymden genom att använda exotiska suggestioner: spela ljudlös musik, kasta ägg på publiken eller visa snoppen. Den sortens oväntade suggestioner gör att den associativa spridningen i tankerymden blir större. Oigenkännliga bilder, abstrakta ljud, märkliga ordkombinationer eller underliga smaker gör att de omedelbara associationerna man får av

suggestionerna inte längre är självklara. Olika subjekt kommer att hamna på helt olika ställen i en förmodad tankerymd. De kommer också att hamna på flera ställen samtidigt och på platser de inte trodde kunde finnas. När oväntade suggestioner används som effekt i ett verk kan det bli mångtydigt och lättare att tolka på flera olika sätt. Vi ger oss in i nya, ännu odefinierade delar av vår tankerymd. Det är därför som konst är så konstig.

Självfallet föreligger det en risk att exotiska suggestioner avfärdas som nonsens hos den oförstående (eller genomskådande) betraktaren, men också detta har ofta använts som indikationer på konstnärlig kvalitet.

Men boken du håller i din hand handlar inte om introverta tankeprocesser kring konstnärliga verk eller om hur man kan göra sig poänger på sättet att producera eller strukturera suggestioner. Den handlar om hur människor tar del i och förändrar verk och sociala situationer.

INTERAKTIVITET

Många verk ger betraktaren möjlighet att välja vilka suggestioner hon ska exponeras för. Klicka på ett ställe och du får se en rolig bild, klicka på ett annat ställe och du får höra ett underligt ljud. Hejda filmen och hoppa till en ny scen. Tryck på framåtpil och se hur pixelrymdskeppet majestätiskt svävar genom skärmens kosmos.

VÄLJ ETT AV FÖLJANDE ALTERNATIV

- A Läs om allkonstverket → SID 91
- B Hoppa till nästa kapitel → SID 51
- C Fortsätt läsa →

Interaktiva medier kan beskrivas som valoriterat betraktande av suggestioner. För en betraktare som väljer ur vilken vinkel hon betraktar en skulptur är detta uppenbart. Val görs genom positionering, i detta fall förflyttning. Varje möjlig position där skulpturen fortfarande är synlig är en valmöjlighet. Varje position ger en unik betraktelsevinkel och suggestionskombination. Motsvarande struktur finns i många andra verk och situationer.

Interaktiva mediestrukturer är lätta att åstadkomma med hjälp av maskiner och datorer. Genom ett gränssnitt låter de subjektet välja vilka suggestioner hon får möjlighet att förnimma. Hon väljer, strukturen svarar. Varje steg erbjuder nya suggestioner och presenterar nya val. Hon väljer, strukturen svarar. Den har liknats vid en labyrint där användaren ställs inför ett val vid varje vägsval. Hon väljer, strukturen svarar. När sådana mediala strukturer länkar ihop separata brottstycken, noder eller fragment till en helhet som användaren väljer väg genom, kallas de hypertextuella. Uppslagsverk, webbsidor och datorspel är exempel på medier med en interaktiv struktur.

Mediet reglerar vilka val som kan göras, samt vilka konsekvenser de får. Rollfördelningen ser annorlunda ut än i ett medium avsett för betraktande. Producentens roll är här inte enbart att definiera verkets suggestioner inom en linjär eller statisk struktur. Hon orkestrerar också vilka val som ger vilka suggestioner genom en interaktiv modell. Konsumentens roll har därmed utvidgats, hon blir användare av verket eller mediet. Genom att göra aktiva val får hon sensoriskt stoff att forma en upplevelse av. Men liksom en traditionell betraktare har hon ingen möjlighet att själv producera suggestioner och är inte mer än en åskådare med valmöjligheter.

Valrymden

Liksom varje verk ger upphov till en potentiell tankerymd, genererar interaktiva verk även en *valrymd*. Det är den rymd av suggestioner som en betraktare har möjlighet att välja mellan i ett visst verk. Den beskriver vad en betraktare skulle kunna förnimma inom ramarna för detta verk. I varje position ges betraktaren vissa suggestioner och får möjlighet att välja andra. Många interaktiva medier ger inte användaren samtidig tillgång till alla delar av valrymden eftersom valet exponerar somliga suggestioner och döljer andra. Andra verk låter en betraktare välja om och om igen, tills alla suggestioner har visats. Vissa valrymder har en temporal utbredning och leder från punkt A till punkt B, C eller D men inte tillbaka igen. Dessa valrymder har en början och ett slut. Andra har en cirkulär eller rekursiv temporalitet och låter sig upprepas eller utforskas i det oändliga. Vissa valrymder låter betraktaren göra val kontinuerligt (som i fallet skulptur), medan andra endast accepterar val vid vissa tillfällen (som i fallet hypertext).

Valrymden är ett verktyg för att planera och analysera interaktiva medier. Olika vägar genom verket skapar personliga suggestionsströmmar. Används valrymden för att kartlägga ett medium uppenbaras den interaktiva strukturen. Valrymden hos åskådarinriktade medier, som en roman eller en ljudinspelning, är till sin överenskommelse ett pärlband av suggestioner sträckt genom tiden. Frånvaron av förgreningar kan liknas vid en motorväg utan avfarter. Det enda sättet att välja andra suggestioner är köra av vägen och därmed avbryta den perceptiva kontakten med verket eller bryta mot lagen och backa.

Interaktiva medier kan däremot beskrivas som icke-linjära. Valrymdens omfång mellan olika medier varierar. Valrymden i ett välindexerat uppslagsverk eller ett parti schack är i

princip oändlig. Två lampknappar har dubbelt så stor valrymd som en lampknapp.

Barnsligt hänfönda av slagordet ”interaktivitet” men utan genomtänkt analys av mediets struktur, lockar kulturproducenter med ihåliga löften om en aktiv roll för åskådaren. Interaktivitet presenteras som ett värde i sig.

Tryck på en knapp och vi utsätter dig för våra suggestioner, tryck på en annan knapp och vi utsätter dig för våra suggestioner. Hurra!

I avancerade digitala medier kan en användare mötas av komplexa programkonstruktioner som beter sig autonomt, intelligent eller till och med kreativt. Det kan vara ett datorspel, en virtuell miljö eller samtalspartner. De kan bestå av sådana element som simulerade personer och platser, dynamiska narrativ eller simulationer av fysiska objekt, väder eller hela ekosystem. De sofistikerade algoritmer som reglerar hur användarens agerande bedöms, bearbetas och besvaras ger upphov till valrymder av kosmiska proportioner, vilka tycks ge användaren en näst intill oändlig frihet att agera hur hon vill. I mötet med en så rik rymd av möjligheter tycks objektet ha blivit subjekt, interaktivitet blivit intersubjektivitet och användaren en deltagare.

Men trots det hisnande antalet möjliga interaktioner en sådan konstruktion kan ge, blir ändå användarens knapptryckningar bara ett sätt att avgöra vilka på förhand definierade suggestioner hon ska få se. Hon kan uppleva det som ett ömsesidigt utbyte, men i själva verket interagerar hon med en avancerad automat. Även komplex interaktivitet är en förlängning av medieproducentens fördefinierade kontroll över verkets suggestioner.

Det är en annan sak om subjekt sänder suggestioner till varandra via ett objekt, då har vi att göra med kommunikation

mellan olika subjekt med objektet som förmedlingsstruktur. Då är det inte längre tal om en valrymd utan snarare en handlingsrymd. Detta leder oss in på deltagande.

DELTAGANDE

Deltagande är den process där subjekt producerar suggestioner för och mottar suggestioner av andra subjekt inom ramen för en överenskommelse som formulerar hur detta kan gå till. Överenskommelsen ger suggestionerna social mening. Att på detta sätt genomföra ett dialogiskt utbyte ska inte förväxlas med att passivt motta suggestioner, även om de serveras inom ramen för en valorienterad struktur. Deltagarkultur förutsätter ömsesidig kommunikation mellan subjekt inom ramen för ett verk, ett medium eller en social situation.

Det finns en strukturell skillnad mellan åskådarens och deltagarens roller. Medan åskådaren är en konsument av suggestioner är deltagaren en producerande konsument eller en konsumerande producent. Samspelet och rollfördelningen mellan deltagarna regleras av en ömsesidig överenskommelse som ger dem möjlighet att skapa upplevelser för och med varandra i en pågående process. Deltagande är medskapande.

Åskådarkulturens mediala överenskommelser behöver sällan förklaras eftersom de är paradigmatiska. För den som vill åstadkomma deltagarstyrda verk är situationen mer komplex. Verkets överenskommelser måste förklaras för deltagarna, explicit eller implicit. Åskådarna måste förstå att de får delta för att de ska kunna bli mer än passiva betraktare och *hur* samspelet ska gå till för att processen inte ska haverera. Därför är deltagarkultur ofta

förknippat med en viss tröskel som man måste ta sig över för att kunna medverka.

Kommunikationsprocessens förutsättningar formuleras genom att man upprättar en överenskommelse om hur deltagarna ska förhålla sig till varandra och vilka handlingar som är möjliga.

Överenskommelserna är det ramverk som begränsar, reglerar och fokuserar samspelet mellan deltagarna. Ingen medial överenskommelse möjliggör att alla tänkbara suggestioner kan produceras, det sker alltid en avgränsning. Om jag chattar med en annan person via ett textbaserat gränssnitt så kan jag skriva vad som helst, men jag kan bara skriva text. Väljer jag istället att skicka fysiska brev går det att rita figurer, uttrycka mig med handstil, parfymera brevet eller preparera det med mjältbrandssmitta. Det fysiska brevets gränssnitt möjliggör en större handlingsrymd än textgränssnittet, eftersom fler slags suggestioner kan uttryckas där. Texten kan visserligen uttrycka en oändlighet av innebörder, men knappast den handgripliga upplevelsen av sjukdom och död som smittan kan ge.

Producenter av åskådarinriktade verk påpekar gärna att publiken har möjlighet att producera suggestioner och att dessa påverkar och är en del av verket, som i manusstyrd scenteater eller på konserter. Publikreaktionerna är suggestioner som ofta används inom åskådarkultur, ett bakgrundsbrus som utgör en bekräftande fond för verkets suggestioner. Inom televisionen är detta sätt att använda publikljud vanligt – pålagda skratt under en talkshow, inspelat publiksorl under en konsert och spontandansande människor i bakgrunden på en musikvideo är exempel på hur publikreaktioner simuleras för vardagsrummets ensamtittare.

Eftersom tvn inte kommer att höra dig applådera är det onödigt att göra det, vilket leder till ett behov att återskapa illusionen av kommunikation för att arrangemanget inte ska kännas dött. Även om publikreaktioner kan ha en viss inverkan på verk som framförs på scen är nivån av deltagande låg. Applådernas funktion är i själva verket ett sätt att bekräfta åskådandet. Det är inte publiken som spelar musiken eller ikläder sig rollerna på scenen. Visserligen tolereras eller uppmuntras deras suggestioner av den mediala överenskommelsen, men den bullriga hostningen mitt under arian är inte en del av partituret.

Problemet med att hålla fram publikreaktioner som ett exempel på deltagande är att man döljer vilken relevans olika suggestioner har och därmed också döljer den makt den konstnärliga utövaren har över verket. Även om publikens agerande uppfattas som en del av verket har deras suggestioner en annan status än de suggestioner som kommer från scenen. Att från åskådarposition i publiken försöka få lika stort inflytande över verkets utformning som människorna på scen går inte utan att bryta den mediala överenskommelsen. Att som producent hävda publikens roll som medskapare är att dölja sin egen makt över vad som sägs och på vilka villkor.

En liknande strategi för att obstruera en diskussion om deltagande är att tänja ut definitionen av verket till att omfatta deltagande processer som sker bortom dess mediala struktur. Man kan hävda att en diskussion mellan två personer som sett en film är en del av verket. Men att expandera verksdefinitionen till att omfatta alla möjliga suggestioner och sociala processer som i förlängningen kan tänkas ske betyder inte att den strukturella produktionen av verk och medier blir mer deltagarstyrd, bara att

definitionen av mediet har skrivits om för att framstå i en mer attraktiv dager. Återigen maskeras den makt som producenten har över suggestionsmedlen och den mediala överenskommelsen.

Handlingsrymden

Om tankerymden beskriver hur suggestioner kan forma våra upplevelser och valrymden vilka möjligheter vi har att välja mellan dessa suggestioner så beskriver handlingsrymden vilka möjligheter vi har att agera kommunikativt. Detta i motsats till tänkandets inre process, som om det inte manifesterar sig i form av förnimbart agerande, inte är en intersubjektiv process. Handlingsrymden är den rymd av möjliga suggestioner som deltagare kan producera inom ett visst verk. Denna rymd innefattar allt som kan hända inom ramen för verket eller mediet, det vill säga alla möjliga handlingar och deras konsekvenser. Dess gränser avgörs av vad som är önskvärt och möjligt genom den mediala överenskommelsen.

I diskussionen om deltagande är det intressanta att diskutera suggestioner som förnims av andra subjekt. Att suggerera sig själv – sjunga i duschen, onanera eller navel-skåda – upplevs visserligen som delaktigt för den som gör det, men är en solitär process där inget intersubjektivt agerande sker. För att åskådarna ska kunna kallas deltagare måste deras produktion av suggestioner dialogiskt påverka de andras suggestionsproduktion. Deltagare har ömsesidig inverkan på vilka suggestioner som kommunikativt produceras. De anpassar sin suggestionsproduktion efter varandra. Om subjektet inte ges någon reell möjlighet att samspela med andra subjekt inom ramen för verket eller mediet är handlingsrymden minimal och därmed är hon ingen deltagare.

DIGITALISERING = DEMOKRATISERING?

I interaktiva medier som hypertext och i spel som schack har varje användare en tankerymd, en mer eller mindre omfattande valrymd och, i den mån ett val påverkar de suggestioner en annan användare har möjlighet att göra, även en begränsad handlingsrymd.

I deltagarinriktade medier som samtal, rollspel eller pardans krävs alla tre nivåerna för att kunna förstå mediets potential. I en sådan kartläggning framgår att deltagarstyrd media, verk och situationer ofta växlar mellan olika grader av deltagande, sett ur ett visst subjekts perspektiv. En kritik av ett interaktivt eller deltagarstyrt verk som endast bedömer suggestionernas möjlighet att skapa upplevelser hos olika åskådare, hur skickligt dessa suggestioner har producerats eller deras betydelse i relation till andra fenomen utanför verket – det vill säga tankerymden – är inte komplett eftersom den endast ser till resultat och inte till process.

Internet presenteras ofta som en väg ut ur åskådarkulturens paradigmatiske enkelriktning, som en ökad demokratisering av kulturens uttrycksmedel. Trösklarna har försvunnit, internet är öppet för alla som har råd med en dator. Den tekniska utvecklingen har gjort det möjligt att förhålla sig till suggestionerna på sätt som utmanar de traditionella producent- och konsumentrollerna. På nätet kan man vara såväl åskådare och användare som deltagare, både sändare och mottagare vilket problematiserar den modell vi tidigare ställt upp. Det kan förefalla som om analyskategorier som åskådande, interaktivitet och deltagande blir irrelevanta när allt upplöses i ett digitalt hav av korsande kommunikationsströmmar. I en sådan värld tycks maktanalysen ha blivit överflödigt.

Internet medför dock inte att de roller vi beskrivit har försvunnit, utan snarare att de inordnats i komplexa digitala strukturer vars helheter är mer svåröverskådliga. Inför mötet med en suggestion på nätet (blogg, bild, text, video, musik osv) kan man välja om man vill gå in i dess tankerymd, behandla den som utgångspunkt för olika val, eller själv skapa en handlingsrymd genom att på något vis gå i dialog med suggestionen.

Det betyder att det är nätanvändarnas vilja och förmåga som avgör om nätet ska uppfattas som tankerymd, valrymd eller handlingsrymd; var man hamnar är inte som i sedvanliga medier inbyggt i strukturen, i de överenskommelser som bestämmer mediets art.

De som producerat suggestioner, till exempel böcker, filmer eller musik har inte längre fullständig kontroll över verkens reproduktion. Detta undergräver suggestionsproducenternas makt och har lett till den infekterade upphovsrättsdebatten, som tyvärr har fokuserat mer på ekonomi än på den digitaliserade kulturens potentialitet. Vi kan ännu bara ana vilka nya roller denna maktförskjutning kan främja. I och med att suggestioner fritt kan omredigeras, distribueras och placeras i nya sammanhang överskrider samtidens nätkreatörer både etablerade medieformat och konsumtionsmönster.

Även om internet inordnar åskådarmedier, interaktiva medier och deltagande i ständigt föränderliga kombinationer, går det inte att med hänvisning till nätets oöverblickbarhet avstå från att analysera dess maktstrukturer.

MAKTEN ÖVER SUGGESTIONSMEDLEN

De tre analysnivåer vi beskriver i det här kapitlet: åskådande, interaktivitet och deltagande, kan appliceras på alla verk. Ett

strikt åskådarinriktat verk, som en roman, ett teveprogram eller ett musikalbum kan ur en suggestionsproducents perspektiv ge en tankerymd med viss associativ omfattning, en mycket begränsad valrymd som i princip består i att börja eller sluta konsumera mediet, byta tevekanal, endast stirra på ena hörnet av bildskärmen eller hoppa mellan låtarna. Handlingsrymden är frånvarande.

Ytterst sett syftar vår analys till att identifiera vilken makt olika aktörer har över verk och medier. Vi urskiljer två typer av inflytande: makten över suggestionerna och makten över de mediala överenskommelserna, där den senare innefattar den förra. Dessa kan sammanfattas som makten över suggestionsmedlen. När vi analyserar olika medier och verk ser vi att denna makt finns koncentrerad hos de få och att detta fåtal gärna döljer detta genom att hävda att den inte existerar. Vi hoppas att vår analys kommer att användas som en hävstång för att fälla åskådandets paradigm och främja skapandet av deltagarkultur.

4

TRIO MED OSTÄMDA INSTRUMENT

Det går att se kulturens olika former på en skala från bekräftelse till utmaning, från bevarande till ifrågasättande. Detta framträder till exempel i den diskussion mellan traditjonalister och förnyare som ständigt pågår inom alla medier. I princip kan man säga att även konsten tilldelas endera av dessa uppgifter, antingen att främja samhälleliga värderingar eller att ifrågasätta dem.

Inom denna ram deltar åskådare och konstnär i ett ritualiserat rolltagande inriktat på att ge varandra ömsesidig bekräftelse. Konstnären producerar suggestioner som dels går att sälja, dels skänker evärdlig upphöjelse och förträfflighet till sin skapare. Åskådaren konsumerar för sin del exempelvis stimulans, eskapism eller eftertanke, allt efter vad som bäst motsvarar de behov hon anser sig ha.

Rollen som konsument inom åskådarkulturen har även andra aspekter. Konsumtionen kan vara inriktad på att skänka identitet eller status genom att bekräfta en livsstil. Att definiera sig utifrån genre och stilar för att finna gemenskap i en grupp och tillägna sig specialkompetens, är ingalunda något som bara förekommer bland tonåriga

popexperter – det gäller i lika hög grad för operahabituéerna som för de esoteriska kulturtidskrifternas läsare.

I den fördefinierade pardans där kreatören för och förför betraktaren i kulturens stora balsal har varje medium sin scen. Även om gränserna mellan dem kan vara nog så öppna, överströmningarna både många och intressanta och publikens rörelser bland dem svåra att följa, går det att urskilja vissa övergripande drag.

Som distanserad och elak observatör är det lätt att säga att de stora institutionerna för opera och teater främst ägnar sig åt att stryka borgerlighetens återstod medhårs, bekräfta dess värld och kvardröjande värderingar, även om det stundom sker genom att visa upp samhällets olycksbarn (oavsett klass) i all deras ömklighet. Filmens amerikanska sagovärldar bistår med opium för folket, färgrika drömerier som för en liten stund skingrar vardagens tristess. Utlevelse och extas står att finna på rockmusikens och fotbollens stora arenor (som typiskt nog ofta är samma byggnad), medan den smala kulturens svartklädda skaror spankulerar på museer och konstgallerier eller flockas hos svältande småteatrar.

Det är klart att en sådan beskrivning av åskådarkulturen är partisk, ytlig och snedvriden, men den går likafullt att göra utan alltför stort våld på verkligheten.

Gemensamt för dessa kulturformer är att åskådaren är försatt i den (o)behagliga situationen att bara kunna reagera, inte agera. Man är åter lika utlämnad åt andras välvilja som under sina första barndomsår. Åskådarkulturen bygger på underkastelse, och det är en anledning till att deltagarkultur kan upplevas befriande.

DELTAGARKULTURENS FORMER

Man kan ge konkretion åt begreppet deltagarkultur genom att göra en ungefärlig sammanställning av verksamheter som innefattar deltagande. En sådan förteckning kommer att innehålla mycket som vi är vana att se i dess åskådarinriktade former eller som vi inte alls anser tillhöra kulturektorn. Det beror delvis på att man sällan uppmärksammar den avgörande skillnaden mellan *hur* kulturella fenomen med fördel kan struktureras och det sätt på vilket de vanligen framförs. Vi har så till den grad vant oss vid att fotboll måste vara något som betraktas av upprymda publikmassor att vi har glömt att själva spelet faktiskt även kan genomföras av spelare fria ifrån hänförda hejarop och vilda blickar. Såväl barn som vuxna kan samlas på vilken gräsplätt eller grusplan som helst för att sparka boll och de har roligt utan publik. De finner sin glädje i kroppens rörelse, i samspelet där de producerar mer eller mindre lyckade suggestioner för varandra och i skeendets varierande vindlingar. Vi skiljer alltså fotbollsspelet som sådant från betraktandet av det.

En intressant fråga är i hur hög grad fenomen som spel och sport förändras när de görs till åskådningsobjekt. Hur många av fotbollsproffsen skulle tycka det vore meningsfullt om matcherna spelades utan publik, utan tevekameror och utan sponsorpengar? Vilka boxare stannar kvar i ringen om inga åskådare finnes? Vilka faktorer kan ha gjort att den ställföreträdande upplevelsen fått den centrala position den har idag?

För att tydliggöra vilka former vi ser som deltagande påstår vi att *samtalet* utgör dess grundmönster, medan att hålla tal följer åskådarkulturens karaktäristiska struktur: en avsändare, flera passiva mottagare. Ur det perspektivet

kan man urskilja flera olika uttrycksformer där det gemensamma är att inget händer om inte deltagarna samverkar, även om de stundom har konträra positioner. Här är några exempel:

» TVEKAMPER	<i>holmgång, boxning, tennis</i>
» LAGSPORTER	<i>fotboll, paintball, hästpolo</i>
» LEKAR	<i>kull, kurragömma, ryska posten</i>
» ROLLSPEL	<i>maskerad, levande rollspel, BDSM</i>
» DATORSPEL	<i>onlinespel och multiplayer spel</i>
» SOCIALA SKEENDEN	<i>picknick, fest, karneval, upplopp</i>

Den avgörande faktorn är i samtliga fall förekomsten av och storleken på handlingsrymden. Kapprodd är förvisso en lagsport, men det ena lagets framfart påverkar knappast möjligheterna för det andras handlande.

Det är nog rimligt att säga att flertalet sällskapsspel, till exempel fia och monopol, bridge och schack, försiggår i valrymden, om man inte räknar med de samtal som pågår ovanför spelbordet, mellan spelarna. Men i själva spelet väljer man mellan regelstyrda alternativ – även om alternativen i schack eller bridge är så många att de känns som en handlingsrymd.

Ett fåtal av de ovan nämnda uttrycksformerna har börjat utforska deltagandets konstnärliga potential, alltså hur deltagande kan fungera som estetiskt uttryck. Vad kan man åstadkomma om man vill ge människor möjlighet att själva utgöra färgerna som lekfullt sprider sig över duken? Det är framför allt i roll- och datorspelen som den här utvecklingen pågår. Det enda som begränsar handlingsrymden är arrangörernas, spelutvecklarnas och deltagarnas fantasi. Vi kan komma våra drömmar så nära att vi inser att det

enda som hindrar oss att förverkliga dem är de spärrar som språk, uppfostran och normer inympat i oss.

Vi menar att många av konstvärldens begrepp måste omarbetas om de ska kunna användas för att förstå deltagarkultur. I återstoden av detta kapitel skall vi därför diskutera betraktarens, konstnärens och kritikerns positioner inom deltagarkultur.

BETRAKTAREN

I nästan alla former av konstnärlig tillägnelse tar publiken endast del av skapelseprocessens spår. I deltagarstyrda processer som gjorts till publika skådespel, såsom boxning eller fotboll, finns det utrymme för betraktare i sedvanlig bemärkelse. Förutsättningen är dock den överenskommelse som håller publiken på mattan, med alla tillgängliga medel.

Som åskådare till ett annars deltagarstyrt skeende såsom improviserad jazz får man möjlighet att se verkets tillblivelse just i den stund då det föds genom deltagarnas gemensamma suggestionsproduktion. Utöver det omedelbara i att följa verkets tillkomst finns ingen skillnad mot åskådarkulturens vanliga betraktarposition: det råder alltjämt samma klyfta mellan sändare och mottagare.

Det är denna klyfta som överbryggs i deltagarstyrda verk. Observera här att vi talar om deltagarverket i sig, oavsett om det utspelar sig i offentligheten och därmed blir till föremål för andäktigt beundran och hänförelse. Verkets tillblivelse är uteslutande en affär mellan och för deltagarna. Om det ska kallas åskådar- eller deltagarkultur beror på vilka överenskommelser som gäller för produktionen och tillägnandet. Barnens fotbollsspel blir till åskådarkultur när det inlemmas i ramar

som gör skarp åtskillnad mellan dem som står utanför och dem som spelar. När det inte längre går att säga: "Kom med, du kan spela i vårt lag", då har en väsentlig aspekt av deltagandet försvunnit. När deltagandet blir föremål för åskådande flyttas fokus från handlandets glädje till åskådarblickens krav på spektakel, och då kan ju bara de bästa vara med plan.

Denna skillnad mellan att stå vid sidolinjen och att vara med i spelet, gäller åskådaren/deltagaren som passivt eller aktivt subjekt. Betraktande väcker hos åskådaren en *upp-levelse* av att vara ett aktivt subjekt, även om den upplevelsen i huvudsak är en illusion skapad genom åskådarens inlevelse och identifikation. Deltagande gör det möjligt att *vara* ett aktivt subjekt.

Åskådarkulturen ger betraktaren möjlighet att uppleva sin egen mentala och fysiska aktivitet i tanke- och valrymden. Därigenom frammanas en föreställning om jaget som ett aktivt subjekt. Detta subjekt är dock inte annat än en sprudlande hjärna utan förbindelse med sin omvärld. Ett Jag som inte når fram till ett Du är blott ett embryo till subjekt, en oförlöst potentialitet. Den jagupplevelse som finns i mötet med ett konstverk uppstår inte endast genom att jaget förnimmer sina egna tankars och känslors rörelser, som tarmgaser fast i hjärnvindlingarna, utan genom att jaget för ett samtal med den internaliserade Andre. Enda sättet att uppleva sitt jag utifrån sig själv är att skapa en mental konstruktion, en inre observatör med vilken jaget kan gå i samspråk, "inre dialog". Men i tankerymden kan ingen höra dig skrika.

Därmed inte sagt att de upplevelser man kan få som åskådare skulle sakna värde. Tvärtom tror vi att konst och kultur kan väcka nya tankar hos människor. Men de nya tankarna har ingen social existens förrän de lämnar den grubblande åskådaren. En tanke kan inte förändra världen förrän den

omsätts i handling. Det är alltså först i mötet med andra tänkande subjekt som de nya tankarna kan visa sin sociala kapacitet och få sin samhälleliga betydelse.

Deltagarkultur har likväl inte något självklart försteg när det gäller att förändra människors tankevärld. Vår strävan är här bara att lyfta fram deltagandets mönster för att synliggöra de villkor som råder under åskådarkulturens hegemoni. I mötet mellan det kulturella uttrycket, oavsett form, och den enskilda individen kan det självfallet lika gärna uppstå hjärngröt som ljuv musik.

Men om vi antar att det finns konst och kultur som främjar nytänkande, samhällelig utveckling och en bättre värld, då är åskådarpositionen problematisk. Det finns en faktisk, om än inte oöverstiglig, motsättning mellan betraktande och handlande.

Till de sedvänjans överenskommelser som ingår i betraktarpositionen kan vi än idag höra ekot av det intresselösa betraktandet som en gång fastlades som den estetiska upplevelsens grundval. Det innebär att åskådarpositionen har en inneboende distansering som motverkar det initiativtagande som är förändringsimpulsens utgångspunkt. Åskådaren lämnas ensam med ansvaret att omvandla passivitet till handlingskraft, vilket hon sällan har någon beredskap för.

Idag finns det förstås en föreställning om att det är betraktaren som fullbordar verket, att verket och dess mening uppstår först i mötet med publiken. Detta överensstämmer med vårt dialogiska perspektiv, och bekräftar resonemanget om att varje Jag förutsätter ett Du. Denna föreställning om relationen mellan verk och betraktare döljer dock att detta slags fullbordan av verket baseras på en högst begränsad form av kontakt, nämligen tankerymdens självinneslutna reflektioner.

Genom att oreflekterat ta åskådarpositionen för given och följa dess sociala konventioner hamnar stora delar av den samtida, socialt medvetna konsten i ett dilemma. Av tradition förväntas åskådaren inta den tillbakalutade njutarens position, inte den upprörda aktivistens. I den ställningen blir inga barn gjorda. Många verk påminner förvisso både konstnär och betraktare om deras dödlighet och goda vilja, liksom deras insikt i världens eländiga tillstånd, och skänker den härliga känslan av att befinna sig på rätta sidan – men därvid förblir det.

Kravet att åskådaren ska göra något av sin upplevelse har uppkommit genom att konsten intagit en mer aktiv roll i samhällsdebatten. Modernismen problematiserade perceptionen, men sedan dess har ingen större förändring skett vad gäller sättet att ta emot konstnärliga verk. Stora delar av kulturlivet arbetar fortfarande med vad vi kan kalla uppvisande, en ofrånkomlig följd av ett konstbegrepp byggt på megafonens princip.

Detta uppvisande ingår i det tidigare beskrivna rituella spelet mellan kulturvärldens sändare och mottagare, och utgör ett slags lek med moraliska ställningstaganden: jag gör ett konstverk som alluderar på den fruktansvärda verkligheten, du låter dig förfasas och vi kan alla sova gott om natten.

(Självklart är det alltför lätt så att ett konstverk kan väcka starka känslor som driver till handling, det ifrågasätter vi inte. Varför måste annars Picassos *Guernica* täckas över i FN-huset när USA:s utrikesminister skulle förklara krig mot Irak?)

Även deltagande inrymmer betraktande, det är ju omöjligt att delta i ett skeende utan att lägga märke till det. Men i deltagarstyrda verk är alla parter också suggestionsproducenter.

Deras perception är dock i första hand inriktad på att avläsa medskaparnas suggestioner för att kunna besvara dem.

Svårigheten är här att alls kunna tala om betraktare respektive konstnär eftersom dessa roller sammanfaller i deltagarkulturen. När man envisas med att hålla fast vid detta synsätt gör man det omöjligt att förstå deltagarkulturens egenart. Det går förvisso att vara åskådare till jazzjam och från den positionen kalla musikerna för konstnärer. Själva jammet deltar man ändå inte i, lika litet som man får del av tavelmålarens upplevelser i skapandet, även om man i båda fallen kan bli hänförd av att slicka i sig spåren av deras framfart. Inlevelse i andras deltagande är inte deltagande. Beträktar- och konstnärsrollen kan inte överskridas så länge som de separeras.

Det kan ibland finnas tillfällen i deltagarstyrda situationer då enskilda medskapare befinner sig i något slags spelpaus, då deras del av handlingsrymden för en kort stund är i vila och de kan betrakta situationen med observatörens distanserade blick. Det kan rentav vara så att dessa avbrott med inslag av betraktande är nödvändiga för att ge deltagarna möjlighet att driva processen i en viss riktning. Denna form av seende kan exempelvis vara inriktat på att hitta taktiska positioner inom ramen för deltagandets överenskommelser. Fotbollsspelaren som avläser planen för att hitta ett bra läge i förhållande till de övriga spelarna har inte primärt för avsikt att skapa en givande upplevelse för en eventuell publik; spelarens handlande styrs i detta fall inte av den njutning en åskådare kan få. Detta till skillnad från professionella författare, målare, kompositörer som må utföra sitt arbete av aldrig så personliga skäl; förr eller senare är det dock meningen att filmen (tavlan och så vidare) ska visas för mottagande åskådare som inte på något sätt varit delaktiga i verkets tillkomst.

Betraktarattityden i deltagarkultur konstrueras alltså på ett helt annat än sätt än i åskådarkultur. Den kräver att man söker efter olika möjligheter i handlingsrymden. Galleriflanören med sina ensliga reflektioner, biobesökaren i biografens mörker eller bokläsaren som glömmer tid och rum kan förvisso erhålla sublima upplevelser, men deltagarens blick måste alltid vara dialogisk. Deltagaren måste ansvarsfullt inbegripa de andra medskaparna och inrikta sig på att producera suggestioner för dem. I deltagarstyrda verk är det dialogiska betraktandet en förutsättning för att påverka andras handlingsrymder.

Samtalsmodellen innebär ett krav på att subjektet ska ge gensvar och föra dialogen vidare. Åskådarkulturens publik behöver inte göra mer än konsumera suggestioner, förväntningarna är lågt ställda, man får sjunka ner i tevesoffan utan att skämmas. I denna mening lämnar deltagarkulturen dig aldrig ifred, det blir inget verk om du inte spelar med. En passiv närvaro räcker inte för att tillgodose medspelarnas behov av din insats. Du måste engagera hela din person.

De som sätter sig att vila på fotbollsplanen eller slutar lyssna under samtalet, bryter mot överenskommelserna och gör den bakomliggande maktrelationen tydlig. Eftersom det är nödvändigt att deltagarna samspelar får ett sådant brott stora konsekvenser för övriga medverkande. Åskådarkultur kan alltid överges utan att de övriga åskådarnas upplevelse störs. Ingen protesterar när du lämnar bion.

Man kan säga att deltagarkultur inrymmer ett auktoritärt krav på närvaro – om åskådandet endast begär dina ögon och öron kräver deltagandet ofta hela din kropp, framförallt kräver den gensvar. I den meningen kan lönearbete förstås som deltagarkultur i dess mest alienerande form – vardaglig suggestionsproduktion utan makt över överenskommelsen.

KONSTNÄREN

Vi har numera fått en konst som inte låter sig begränsas av några hämningar vad gäller ämnesval, genrer eller stilar. Åskådarkulturens symbios med konsumismen har dock reducerat konstnärens roll till att i allt högre grad bli leverantör av spektakel, sinneskittlande explosioner. Parallellt med det finns en rörelse mot allt starkare personalisering: varje artist blir sitt eget varumärke.

Den konst som produceras för att avnjutas i tanke- och valrymderna kan i stort sett indelas i marknadsanpassad respektive formforskande konst. Det är en annan variant av motsättningen mellan traditionalister och förnyare. Det finns ett samspel mellan dem: formforskarna är de som ser till att marknaden ständigt utvidgar sig, att det alltid finns något *nytt* att kapitalisera.

En väsentlig del i konstnärsrollen är dess individualism. Romantikens "konstnärsmedvetande" uppfattades som en solitär, och konsten sågs som ett uttryck för det ensamma geniets kamp med sina privata eller samtidens demoner. Den här mytbilden lever kvar än idag. Den moderna individualismen och dess ensamhet är beståndsdelar i en föreställning om den unika kreatören, en myt som helst glömmer bort att vi alla står på samma jord. Men också den mest radikalt omstörtande, djärvt kreativa och nyskapande konstnär måste ha förbindelse med sin samtid och dess språk för att inte bli en obegriplighetens ödsliga furste, instängd i solipsismens spegelsal.

Här skönjer vi en del av förklaringen till svårigheten att med åskådarkulturens instrument få grepp om deltagarkulturens former. På grundval av ett åskådarinriktat och individbaserat konst- och konstnärsbegrepp är det inte möjligt

att urskilja det gemensamma skapande som deltagarkultur består i. Detta medför att deltagarkultur definitivt inte kan behandlas med samma kritiska instrument som åskådarkultur. När man anlägger åskådarkulturens perspektiv har man automatiskt gjort det omöjligt att tillägna sig deltagarkultur. Åskådarperspektivet gör det rentav omöjligt att ens upptäcka den här bristen.

Så länge man ur åskådarpositionen förväntar sig ett ”verk”, ett resultat, kan man inte förstå att vad man söker efter redan finns i den process som deltagandet utgör. Åskådarkulturens dominans innebär att det inte finns någon analytisk beredskap för att förstå deltagarstyrda verk, lika litet som det finns något etablerat samhälleligt utrymme för dem.

Många samtida konstnärer söker uppenbarligen efter möjlighet att gå i dialog med publiken, och många av de verk som produceras inbegriper gärna interaktiva strukturer. Hittills förefaller det dock som om steget från tanke- och valrymden över till handlingsrymden är alltför stort för att på allvar kunna tas av skapare utbildade i de traditionella konsterna. De som arbetar med att arrangera deltagarstyrda verk har ofta en bakgrund som spelutvecklare, pedagoger eller liknande.

Klyftan mellan konstlivets sändare och mottagare blir tydlig när moment av deltagande ändå förs in i konsten. På en konkurrensstyrd marknad måste konstnären ständigt markera sin expertis för att kunna motivera sin statusposition och eventuella inkomst. Det sker inte bara inom konstvärlden utan även gentemot samhällets övriga produktionsfält. Trots att en hel del samtida konst vill utmana myten om detta ensamma geni genom produktionen av olika slags ”social” eller ”relationell” konst, blir sådana projekt sällan mer än banala konceptuella

spektakel med torftig handlingsrymd. För att skapa intressanta deltagarstyrda verk krävs det en medvetenhet om hur betraktarens och konstnärens roller ska kunna överskridas på ett tillfredställande sätt.

När deltagarkultur utnyttjas inom åskådarkulturens strukturer framträder en rad problem. Ofta uppstår en tendens att försöka tillfredställa åskådarkulturens grundläggande behov av att skapa en produkt för yttre bedömning. Detta kan leda till beteenden som är mer inriktade på att kunna dokumenteras fördelaktigt än på sin dialogiska kvalitet.

Dokumentation med till exempel en videokamera kan störa den deltagande processen genom att skapa ett klivet perspektiv hos deltagarna. Deras energi inriktas inte längre bara på att skapa suggestioner för varandra – den samskapande gemenskapen – utan också på att ge kameran ”en bra bild”. Eftersom filmen i detta fall förmodligen kommer att värderas av någon utomstående i efterhand påbörjas därigenom en transformation till åskådarkultur. Energi som kunde ha lagts på deltagandeprocessen avleds mot att producera för åskådande. Resultatet riskerar att bli ogynnsamt för båda. En bra fest blir inte en bra långfilm för att någon går runt med kamera i två timmar och dokumenterar.

Det existerar även en allmän motsättning mellan konst som kapitalistiskt fenomen och deltagarkulturens kollektivistiska egenart. Så länge verkets främsta uppgift är att tjäna konstnärens ego eller kulturella kapital har väldigt lite förändrats, även om man talar om social, dialogisk eller relationell konst. Rollerna som konstnär och icke-konstnär dröjer kvar i en ny form.

Det syns tydligt i den antagonism som kan uppstå mellan konstnären som bestämt verkets överenskommelser och

de personer som används som suggestioner men inte som subjekt. De som placeras som "deltagare" i sådana upptåg axlar en proletär roll, där de producerar kulturellt kapital åt den artistiska kapitalägaren genom att realisera hennes "vision" och "konstverk". Dessa pseudodeltagare blir brickor i ett spel som främjar konstnären.

Också i sina försök att överbrygga gränsen mellan artist och publik medför sålunda den åskådarinriktade konstens marknadsanpassade karaktär likafullt en tendens till varufiering och kapitalisering av de sociala processer som annars existerat för den deltagande gemenskapens skull. Därmed uppstår en arena för såväl alienation som uppror.

Så vilken roll kan konstnären hitta i deltagarkulturen? Först och främst: en handlingsrymd måste definieras av någon. Ett bridgeparti kan utan vidare arrangeras av deltagarna själva; alla vet vilka överenskommelser som gäller och platsen kan vara närmaste köksbord. Ett online-datorspel produceras i allmänhet av en mycket stor grupp kreatörer: skribenter, animatörer, tecknare, programmerare, musiker, men deras arbete utgör bara den nödvändiga bakgrunden, köksbordet kan man säga, medan spelets skeenden formas av deltagarna.

Rollspel initieras ofta av en liknande grupp, men deltagarnas aktiva medverkan vid utformningen av köksbordet är ofta betydligt större. Holmgång och andra former av tvekamp ställer inte nödvändigtvis stora krav på spelplats eller utrustning, och bestäms ofta av deltagarna gemensamt. Många lagsporter har dock i sin moderna utformning allt mer kommit att närma sig de mekaniska spelens struktur: lag och spelplaner finns färdiga och väntar bara på att någon överordnad instans ska förklara att nu är det dags att börja sparka puck.

I den mån det inom deltagarkultur finns producentroller som påminner om konstnärens, är det kanske först och främst för dem som utformar datorspel, rollspel eller andra estetiserade sociala skeenden. De kan liknas vid värdfolk som bjuder in gäster att vid det stundom påvert, stundom storslaget dukade bordet genomföra sina samtal, åtbörder eller revolutioner. Sådana initiatörers roll är att frambringa en så lockande miljö att deltagarna kommer dit för att byta suggestioner med varandra.

Man kan säga att de är ett slags författare som skapar en situation dit berättelsens alla gestalter kan komma – om de vill. Vill de inte komma dit blir bokens sidor tomma: Rödluvan och Vargen har gått för att leka i en annan skog.

Den här initiatörsrollen skiljer sig från den vanliga konstnärsrollen i och med att avsikten med verket inte är att beskådas, det är till för deltagarna att träda in i och använda efter eget skön. Det konstnärliga arbetet består således inte i att finna det mest adekvata åskådarinriktade uttrycket, utan att producera en lämplig mötesplats där inbjudna deltagare kan producera handling tillsammans med varandra och initiatörernas skapelse.

De inbjudna kan också sägas ha en konstnärsposition, om man nu vill envisas med att applicera sådana begrepp på deltagarstyrda processer. De blir själva artister som förverkligar och bekräftar processens överenskommelse. Därmed har deltagarkultur kommit långt från det ensamma geniets kamp med makterna.

Må vara att det är lätt att uppfatta deltagarkultur som starkt egalitär – där finns likväl roller med olika grader av makt. Den som inviterar deltagare både ger och utövar makt samtidigt – så länge hennes position som värd respekteras. Den

makt hon då ger består i möjligheten att producera tematiska suggestioner i samspel med andra.

Maktutövandet består i att hon definierar det utrymme där suggestionsproduktionen sker, det vill säga beskriver den inledande handlingsrymd som deltagarna skall utgå från. Den uppkommer ur de överenskommelser som reglerar vilka roller som deltagarna kan ta och vilka suggestioner som kan användas. Det är genom dessa överenskommelser som mediet definieras; holmgång är ett annat medium än tennis. Oavsett om överenskommelserna formuleras av en eller flera maktfullkomliga arrangörer eller av alla inblandade tillsammans, kvarstår behovet att upprätta dem eftersom inga sociala samspel kan existera dem förutan.

Vad vi ser här är ett slags arbetsfördelning: dels producenter av överenskommelser, dels producenter av suggestioner. De är alla deltagare i skapandet av det deltagarstyrda verket och kan ibland vara samma personer, men har i analysen olika funktioner. Om deltagarna inte styr över överenskommelsen måste de som formulerat den (initiatörerna) förklara för deltagarna hur den är konstituerad.

Den eller de som utformar överenskommelserna kan framstå som auktoritära gestalter vilka bestämmer handlingsrymdens gränser. Det är visserligen riktigt, men de realiserande deltagarna agerar i en frihet som bara begränsas av de överenskommelser de själva godtagit. Förhoppningsvis har de inte pressats till att acceptera dessa överenskommelser, utan funnit dem lockande och intressanta att utforska. Det är i själva verket detta utforskande som är deltagarkulturens faktiska innehåll. Deltagarna får inte bara möjlighet att själva ta konstnärsrollen, de kan också bli forskare som undersöker sina reaktionsmönster, möjligheter och gränser. I det fortsatta utbytet av suggestioner kommer

handlingsrymden att förändras, stundom långt bortom vad överenskommelseproducenterna kunnat föreställa sig.

Det som gör deltagarkulturen viktig är i första hand att kulturella uttrycksmedel återerövrats från en oftast självutnämnd elit. Makten över suggestionerna placeras i deltagarnas händer. Deltagarkultur innebär därmed ett brott med den traditionella kulturvärldens nedärvda mönster som definierar dess aktörer och möjliga roller.

KRITIKERN

Som konstnär har man inom åskådarkulturen till uppgift att producera suggestioner för konsumtion. Den verksamheten var relativt oproblematisk så länge det fanns en konsensus om att Skönhet var något som hade faktisk existens.

Nu är det inte längre fallet, men begreppet konst finns kvar, om än med något förändrad innebörd. Att då hävda konstens berättigande blir en smula knepigt när det inte finns någon Skönhet att hänvisa till. Efter skönhetsbegreppets bortfall krävdes något annat för att locka till konsumtion. Det fanns inte längre någon automatisk koppling mellan det Sköna, det Goda och det Sanna som kunde användas för att motivera inköpen och i förlängningen skänka en föreställning om att ägaren blev delaktig i dessa dygder. Lyckligtvis hade romantiken redan tidigare lanserat föreställningen om konsten som uttryck för såväl folksjälens innersta drömmar som det gudomliga. Därmed fanns förutsättningarna för att utveckla konstnärsmyten, och borgerlighetens behov av en motpol för att definiera sin egen förträfflighet kunde få sitt efterlängtade gensvar – bohemien. Genom att upphöja konstnären till en både skrämmande och dyrkad profet fick

konsten den nödvändiga hjälpen med marknadsföringen. Det enda som nu krävdes var en instans med befogenhet att skriva de regler som man skulle följa.

Den köpstarka klassen kan förstås alltså markera sin distans till fattiglappar och andra barbarer, men nu görs det genom att äga det som av konstmarknadens institutioner har definierats som riktig konst. I princip råder ingen skillnad mot den tidigare situationen där man fick status genom att äga sköna ting; statusjakten på marknaden för konst är bara så mycket mer känslig för ingrepp från sina intressegrupper – kritiker, museer, auktionshus, gallerier, curatorer och kulturtidskrifter.

Även den skarpa gräns mellan ”konst” och ”vardagsliv” som dessa institutioner upprätthåller bidrar till att göra konsten till en handelsvara för konsumtion. Åskådarkulturen blir en gren på konsumismens träd, konstnärsrollen är den förföriskt lockande blomma som används för att marknadsföra också ifrågasättande eller fränstötande konst, och kritikern är trädgårdsmästaren som formklipper träden för att framhäva eller rensa bort olika utväxter.

Kritikern utgör ett gränssnitt mellan konst och samhälle. Likt den trehövdade Kerberos fullgör hon sina uppgifter: först och främst som portvakt vid elfenbenstornet, tillsatt för att skilja agnarna från vettet och se till att det kulturella kapitalet inte devalveras. Det är hon som definierar vem som har tillträde till festen, vad som räknas som konst och kultur och vad som är intressant inom dessa fält. Det är en grannliga uppgift, särskilt idag när vad som helst kan vara konst, ty åtminstone i teorin är gränsen mellan konst och annan verklighet avskaffad. Just därför är det förstås extra viktigt att ha någon instans som kan definiera vilka delar av

verkligheten som ska tillhöra konstfältet och vilka som bara är klotter eller pajaskonster. I praktiken hålls dess yttringar alltså i sina reservat: museer, teatrar, gallerier.

Kritikerns andra funktion, att presentera och rangordna det nya och godkända i förhållande till det gamla, är en marknadsförande uppgift. Naturligtvis är det inte kritikern ensam som bestämmer värdet på ett verk; det görs av gallerister, auktionshus, förläggare och producenter, i någon mån även av publiken. Som framgår av det skiftande dagsvärdet på enskilda konstverk är det snarast så att köparna följer konstmarknadens trender, de bekräftar men skapar dem inte. Kritikern ingår dock som en viktig del i det system av institutioner vilka upprätthåller åskådarkulturens marknadsvärderingar.

Den tredje funktionen, att tolka och analysera, innebär att kritikerns uppgift är just att kultivera publikens smak, att i någon mening uppfostra publiken. Kritikerns analys går ut på att bedöma hur väl verkets suggestioner är ordnade för att uppnå de rörelser i tankerymden som konstnären eftersträvat, eller hur intressant verket är på grund av de effekter det producerar. Det förutsätter dock att kritikerna har viss kontakt med konstnärernas intentioner eller helt enkelt anser sig "förstå verket" på ett adekvat vis.

Tidiga utställningar av modern konst blev ofta nerskrivna; där hade kritikerna inte förstått vad som hänt. Deras huvuduppgift var ju att bevara den goda, läs etablerade, smaken. Efter modernismens genombrott blev "det nya" en kvalitet i sig och stora delar av kulturlivet ägnar sig sedan dess åt att försöka producera Nyheter, oavsett mening och innehåll. För kritikern blir uppgiften många gånger att presentera dessa nygamla former för att, som det heter, "nä nya generationer".

Man märker avsikten, fast avsikten är att det inte ska märkas: de nya generationerna ska inskolas i det sedvanliga bekräftande revirpinkandet – du har väl koll på Det Senaste?

Kanske är det mer relevant att tala om kulturstyrande institutioner – kritikern är bara en av de många som definierar och identifierar, presenterar, rangordnar och värderar, samt tolkar och analyserar kulturens yttringar. Här föreligger en paradox: samtidigt med framväxten av det synsätt enligt vilken konstverket uppstår i mötet med betraktaren, har vi fått en formlig explosion av uttolkare som redovisar hur åskådaren lämpligen bör förhålla sig till ett verk. Man kan fråga sig vad det beror på: litar publiken inte så mycket på sin egen smak att den kan njuta kulturens frukter utan smakdomare, eller litar inte kritikerna (institutionerna) på att publiken uppfattar det fina i kråksången utan bifogad bruksanvisning?

Det vi ser är följden av ett konstbegrepp som blivit så institutionaliserat att det kräver särskild förkunskap för att alls kunna bli begripligt. Samtidigt har det även blivit så öppet att det kan inrymma nästan vad som helst och då blir det ännu viktigare att definiera de överenskommelser som formar konsten och konstvärlden.

Även den massproducerade populärkulturens kritiker fyller i stort sett samma funktioner, men deras betydelse som värdesättare är i regel avsevärt mer begränsad än konstmarknadens. Priset på cd-skivornas, seriernas och filmernas dagsländor har inte så stort samband med några egentliga kvalitetskriterier. Inte heller har dessa kritiker särskilt stort inflytande över vilka som alls ska utsättas för kritik; det urvalet har redan gjorts av de producerande institutionerna och målet är att sälja i massupplagor.

Å andra sidan är den marknadsförande funktionen desto viktigare, framför allt att snabbt berätta om den senaste nyheten innan den blivit föråldrad. Med tanke på att det ofta inte är så stor skillnad mellan populärkulturens stjärnskott blir det än viktigare att ha en instans som ägnar sig åt att övertala publiken om att just denna nyhet är nyare än gårdagens nyhet och dessutom helt annorlunda.

I deltagarkultur blir kritikerns funktioner överflödiga eller förändrade. Det finns ofta nog inget färdigt verk att sälja, varför det heller inte behövs någon traditionell instans som rangordnar verken efter säljbarhet – förklädd till ”konstnärlighet”, ”angelägenhet” eller ”aktualitet”. Det som finns är däremot ett potentiellt deltagande inom ramen för de aktuella överenskommelserna. Tillträdet till den festen går det däremot självfallet att sätta ett pris på, men det är inte kritikerns uppgift, det gör i så fall arrangörerna.

Inte heller finns den utanförposition som gör det möjligt för kritikern att agera ställföreträdande åskådare. För att delta i ett verk måste man delta i det – och därmed påverka dess innehåll, det finns ingen annan väg. Som deltagare har man ingen möjlighet att med åskådarens örnblick betrakta hela fältet och lägga estetiska synpunkter på sina och andras rörelser, man får helt andra mål för sitt agerande i handlingsrymden. Deltagarkultur består av samspelet mellan deltagarna, underbara händelser skrivna i vatten.

Deltagarstyrda medier problematiserar och ifrågasätter traditionella estetiska roller och värderingar. Det finns inget färdigt verk att ta del av, och de upplevelser man kan möta skapas i kollektiv improvisation – det finns ingen entydig avsändare. För kritikern som teoretiker har det därmed uppstått ett nytt fält. Det är uppenbarligen möjligt att – som i

denna bok – föra ganska omfattande resonemang kring deltagarkultur. Det går naturligtvis att diskutera sådana begrepp som överenskommelse eller handlingsrymd, liksom frågor om hur man alls kan kommunicera, om deltagarstyrda suggestioners betydelseetyngd med mera. En kritiker kan även förklara vad deltagarkultur är, hur man kan urskilja den och vilka former den tar sig. Däremot är det i princip ogörligt att recensera det samspel som är deltagarkulturens egentliga innehåll. Även en kritiker som helt och fullt deltagit i ett verk kan inte beskriva något annat än sin specifika upplevelse av diverse delar av helheten, och bara hoppas att den skildringen ska vara tillräckligt givande för att det ska vara värt att ta del av den. Men då har den också medierats till åskådarkultur.

Det finns även strukturella orsaker till att deltagarkultur är svår att hantera för den traditionella kritiken. Dagens kulturkritik försiggår till stor del i massmediala kommunikationskanaler, men i medier som TV, radio och press blir deltagarkulturen svårfångad. För dessa dominerande strukturer är det möjligt att skildra, men aldrig förmedla deltagarnas faktiska upplevelser. Därför lever deltagarkultur ett undanskymt liv i massmedierna. Bara de deltagarstyrda uttryck som ger spektakulära suggestioner åt en passiv publik uppmärksammas regelbundet.

Somliga deltagarstyrda medier kan uppfattas som ob-skyra och svåra att "komma in i" för den som är van vid betraktandets ensidiga roller, eftersom de arbetar med andra överenskommelser. Det dyker upp en rad frågor som "Vem får göra vad, under vilka förutsättningar?" Inom åskådarkultur kan betraktaren däremot känna sig trygg – så länge hon håller sig stilla och tyst och inte gör väsen av sig.

Deltagarkultur kräver alltid något av de medverkande. Att lära sig nya överenskommelser om hur suggestioner

produceras och konsumeras är en tröskel man måste ta sig över för att nå in i deltagarstyrda verk.

Men det främsta skälet till att få deltagarstyrda uttryck bedöms ur konstnärlig synvinkel är att de inte erkänns av konstvärldens portvakter. Hur skulle dessa kunna göra det, då deras värderingstradition är så insnävad av åskådarparadigmets what-you-see-is-what-you-get att de är oförmögna att fullt ut ta till sig deltagarkulturens existens? De framlever sina dagar i elfenbenstornens ignorans, till den dag då utbrotten vid kulturens förkastningslinjer tvingar dem att komma ut.

För en kritiker som är inriktad på att analysera en uttrycksform utifrån sitt eget och andras betraktande förblir handlingsrymden osynlig. Handlingsrymden blir svårgripbar eftersom dess dynamik åskådliggörs först genom deltagarnas handlande. Analysen reducerar deltagandet till dess synliga resultat.

Att tolka och analysera deltagarstyrda verk kan kännas lika svårt som att analysera situationer i vardagen. Handlade familjens frukost i morse om den eviga maktkampen mellan generationerna, om kvinnans frigörelse, om försvaret av traditionella värderingar inför modernitetens krav, om familjen som skyddad reträttplats från kapitalismens och reklamens påtryckningar, om individens befrielse från släktens tyranni? Var den en isolerad upplevelse för varje familjemedlem eller kände de sig alla delaktiga i ett kollektivt skeende? Följde frukosten någon viss dramaturgi?

Frukosten kan också beskrivas som att någon (mamma förstås!) skapar den valrymd i vilken pappa ska välja pålägg på smörgåsen. Hur förändras lillebrors handlingsrymd när storasyster tar smörkniven? Vad händer i mammas tankerymd till följd av suggestionen "lillebror geggat med ägget"?

Detta slags förvirrande frågor kan också ställas inför deltagarkultur, och svaren beror likaså på vad man väljer att urskilja och uppmärksamma, vad som anses viktigt och relevant, vilken förförståelse man har. På likartat sätt kan åskådarkultur inrymma en stor mångtydighet, men den är statisk i och med att verken är fixerade i sina medier, det finns inget utrymme att påverka, förändra eller utveckla tavlan, boken, filmen. Verkens mångtydighet är en funktion av den mentala akrobatik som åskådarna förmår göra i tankerymden. Inför åskådarinriktade verk kan en kritiker försöka göra reda för alla de tolkningar som hennes tankerymd erbjuder, hon gör sig så att säga till talesman för åskådarens tänkbara reaktioner. En kritiker som däremot avser att redovisa ett deltagarstyrt verk och därför gått in i det som medskapare, som är själv med och formar det som ska kritiserars. Därigenom tvingas hon recensera sin egen medverkan, en för kritikern inte helt bekväm position.

Sammanfattningsvis menar vi att huvudskälet till att den kreativa potential som deltagande erbjuder inte ägnats mer uppmärksamhet är åskådarkulturens fixering vid att producera "konstnärer" och "konst". Konstbegreppets inneboende mediala egenskaper utövar en alienerande och disruptiv verkan på den samskapande gemenskap som deltagarkultur uttrycker sig genom. Den vanligt förekommande idén om att åskådare fullbordar konstnärliga verk i och med sin konsumtion, inriktningen på att producera kulturellt kapital åt konstnärsgestalten, samt vikten av återrapportering till en yttre kår av bedömare saboterar effektivt förståelsen för deltagandets kollektiva dynamik. Tillsammans upprätthåller denna trio åskådarkulturens hegemoni.

5

DEN DELTAGANDE MÄNNISKAN

Det finns en föreställning om att uppfostran är något som tar slut i och med att man blir "vuxen" – vuxna människor är färdiga. Så är det inte.

Vår socialisation upphör aldrig. Vi påfostras ständigt olika hållningar till världen, våra referensramar uppdateras hela tiden utan att vi tänker på det. I en trivial mening sker det genom att vi informeras om vad som sker i yttervärlden. Världspolitik, lokal politik, nya tidtabeller, grannens skilsmässa, mormor flyttar. I en icketrivial mening påverkas vi av de otaliga instanser som strävar efter att få oss att tänka/inte tänka någonting eller göra/inte göra någonting.

Den kulturella socialisationen sköts av något vi kan kalla medvetandeindustrin. Den omfattar både massmedia och reklam, samt hela kultursektorn, både underhållning och seriös konst, kyrkan, skolan och andra utbildningsinstitutioner inte att förglömma. Alla de nämnda verksamheterna har förstås en mängd olika funktioner, men gemensamt för dem alla är att de på ett eller annat sätt påverkar vår världsbild. De visar oss vad som är viktigt och oviktigt, bra och dåligt, fint och fult; vad som är möjligt och vad som är lämpligt, vad som

är manligt och kvinnligt, vad som är sanning och rätt; de definierar världen och utgör därmed förutsättningarna för de tankar vi har tillgång till, kort sagt vårt medvetande.

OM PRODUKTIONEN AV ÅSKÅDARE

Åskådare produceras, liksom alla identiteter, i samspel med omgivningen. Åskådarkultur är uppbyggd av överenskommelser som definierar hur vi ska agera i den. Som vi har visat finns det många uttrycksformer baserade på deltagande, men hårdtaget kan man säga att i dagens kulturvärld dominerar åskådarinriktade medier; åskådande är förutsättningen för att en form ska definieras som ett konstnärligt medium. Alla medier med åskådande som grundstruktur kan sammantagna ses som en helhet, ett paradigm. Detta paradigm kan vara svårt att urskilja utom vid de tillfällen då man hamnat utanför åskådarkulturens överenskommelser. När blir fisken påmind om vattnet?

Någon gång när matsmältningen är i olag kan det hända att man känner sig distanserad från alla glada människor på vernissagen eller premiären, och plötsligt börjar betrakta dem med marsianens häpna blick, men det brukar snart gå över.

Det är ungefär som när sångaren sjunger falskt, fast nu är missljudet så att säga på mottagarens sida. Men den dissonansen hänförs inte till åskådandet som institutionaliserat beteende, utan till den egna oförmågan att motsvara situationens krav och bekymmersfritt följa överenskommelserna. I åskådarkulturens överenskommelser ingår nämligen att sådana glipor i strukturen ska uppfattas som en personlig brist, det är jag som ska skämmas för att jag inte följer manuskriptet för min roll som åskådare.

Det innebär att jag som mediekonsument automatiskt blir definierad som åskådare oavsett vilket medium jag möter.

Förvisso görs tappra försök att med exempelvis *Verfremdung* påpeka att jag inte bara ska bli underhållen utan att jag även bör reflektera över brödet och skådespelet för att inte bli inlindad i inlevelsens läckra garn. Men ingen *Verfremdung* driver ut mig ur åskådarpositionen.

Åskådarrollen har därtill en sällsport tilltalande konsumtionsform i och med att den erbjuder suggestioner utan att jag själv behöver producera några. Bekvämt tillbakalutad i läsefätöljen, biografbänken, teaterstolen eller tevesoffan kan jag överlämna mig till kulturens smekningar. Utöver alla sätt att påverka mitt medvetande som de innehåller, fyller de även funktionen att dölja frånvaron av dialog. Åskådarkulturen gör ständigt sitt bästa för att hjälpa mig glömma det svarta hålet i dess centrum: betraktarens tragiska ensamhet.

För kulturarbetaren erbjuder samma åskådarkultur ett motsvarande bländverk: föreställningen om att det är jag själv som kommunicerar med publiken när jag producerar mina suggestioner. Det är trots allt ganska sällsynt att konstnären står ansikte mot ansikte med verkets mottagare, men i suggestionsproduktionens överenskommelser ingår lockelsen av att få bli hörd, erkänd, bekräftad. Det brukar ta ganska lång tid (om ens någonsin) innan monologmästarna upptäcker att de inte får särskilt mycket direkta gensvar. Artistrollens status brukar dock vara fullt tillräcklig för att göra den lilla olägenheten ointressant.

ÄR MEDIET BUDSKAPET?

En fråga vi ställt oss gäller den innebörd som ligger i själva strukturen hos olika medier. Kan man med någon rimlighet hävda att åskådarkultur som medium har ett annat budskap än deltagarkultur?

Kan man alls säga att ett medium har generella effekter? Om mediet är budskapet kan man då säga att tavlor säger andra saker än skulpturer? Att det så att säga i tavelskådan-
dets struktur inryms andra förståelseformer än i skulpturbetraktandets struktur? Kan det vara så att den form av tillägnelse som hör ihop med vissa uttrycksformer förmedlar ett visst slags budskap oberoende av verkets "innehåll", dess suggestioner?

Naturligtvis kan en tavla (skulptur, bok, film, teater etc) förmedla en bestämd ståndpunkt, stämning, hållning lika väl som en annan. Man kan till exempel anse att vissa verk förhårligar ett krigiskt manlighetsideal eller en humanistisk respekt för individen. Det kan rentav hävdas att ett och samma verk i vissa fall kan väcka diametralt motsatta känslor hos olika betraktare, eller hos samma betraktare vid olika tidpunkter. Hur kan man då tala om mediets inneboende budskap? Om en tavla kan vara socialistisk och en annan tavla borgerlig, vari ligger då den generella effekten hos tavlan (skulpturen, boken, filmen, teaterpjäs-
en etc) som medium?

Varje medium har sin specifika tillägnelseform som ingår i de överenskommelser som definierar mediet. En storfilm är primärt gjord för att upplevas i biosalongens mörker, en bok ska läsas i den ordning sidorna visar, musiken ska under tystnad avnjutas med öronen, medan tavlorna inte kräver något tigande för att låta sig betraktas. Den subjektspostion mottagaren placeras i betingar också hennes medvetande. Oavsett hur revolutionära tankar som rör sig i rabulistens huvud inför Greve d'Ostens berömda tavla *Gorgonzolas lidande*, uppfyller hon i betraktandets stund alla borgerlighetens krav på vett och etikett. Det är först genom att bryta åskådarparadigmets överenskommelse, den definierade rollens fångelse och gå

lös på tavlan med smör och bröd som hon gör sig till en fri människa. (Vi utgår från att läsaren själv förstår att detta är ett belysande exempel, ingalunda tänkt som något normativt förslag för människans frigörelse. Det vore oss fjärran att rekommendera någon form av ikonoklasm – det finns andra och bättre metoder än bildstormens.)

I en hierarkisk värld är åskådarkulturen väl lämpad som förmedlare av den sanning som upprätthåller hierarkin, eftersom dess struktur (som vi nu sagt så många gånger) är av samma slag. Vi frestas därför att hävda en ontologisk skillnad mellan deltagarkultur och åskådarkultur. Deltagande är demokratiskt och demokratiserande, medan åskådarsituationen som sådan förmedlar maktens tudelade perspektiv på världen, antingen man befinner sig på den producerande eller konsumerande sidan.

ÅSKÅDARKULTURENS TILLÄGNESEMÖNSTER

Vilka tankeformer främjas eller hämmas då av medvetandeindustrins medier? I vårt samhälle är åskådarkulturen dominerande. Dess auktoritära struktur är inte omedelbart ägnad att stimulera vårt begär att bli militanta aktivister eftersom den placerar oss i den passiva konsumentens subjektsposition.

Förvisso finns det i åskådarkulturen gott om insiktsfrämjande och problematiserande verk som, hoppas vi, i förlängningen ska främja en bättre värld. Om vi i mörka stunder hyser tvivel på att de verkligen åstadkommer något annat än gott samvete hos verkens skapare och åskådare, beror det A) på att de är inlemmade i åskådarparadigmet med dess insnävande förförståelse, och B) på att åskådarkulturens bedövningsmekanismer utgör en så mycket större del av medvetandeindustrins verksamhet än dess progressiva del.

Utöver den redan nämnda konsumentpassiviteten innebär A) att åskådarparadigmet också förmedlar en förförståelse som lägger sig som en hinna mellan verk och betraktare på ett sätt som reducerar verkets eventuella frigörande eller insiktsfrämjande effekt. Verket och vi finns alltid i ett sammanhang som påverkar vårt sätt att ta det till oss, tolka det och reagera på det.

Exempelvis är ett av åskådarkulturens grundmönster att rangordna olika verk efter diverse kriterier. Så gott som all gestaltning inordnas i ett hierarkiskt mönster av vinnare och förlorare och presenteras ur det perspektivet. Varje Zorntavla är överdragen av en ekonomisk hinna, en glasyr av marknadsvärde. Publiken går på teatern för att få se Stjärnorna, skådespelet är bara en förevändning. Filmens produktionskostnader uppfattas som en kvalitet i sig. Även sådana verk som ännu inte inlemmats i kretsloppet av kulturellt och ekonomiskt kapital betraktas med samma blick: lönar det sig att investera här?

Att gråta över denna spillda mjölk tjänar inte mycket till. Det går aldrig att särskilja en upplevelse från dess kontext – det finns inget ”rent” seende. Man kan bara drömma om en återgång till en oskuld då våra konst- och kulturupplevelser inte färgades av vetenskapen om tavlans bytesvärde, men den lustgården har i själva verket aldrig funnits. Däremot kan man fråga sig vilka effekter rangordningen får. Är den ekonomiska hinnan bara ännu ett av de olika filter som vår förförståelse består av, eller är den i själva verket så tät att den skymmer sikten och hindrar oss från att uppleva intressanta aspekter av konstverket?

Belägg för det synsättet får vi varje gång något verk, någon grupp, aspekt eller begreppsapparat analyseras ur ett nytt perspektiv. När konstnärer, författare och forskare befrias från

en snoppstyrd historieskrivning, när andra kulturer jämförs och jämsställs med vår egen, när ett tolkningsperspektiv dekonstrueras och avslöjar sin koloniala, patriarkala eller etnocentriska struktur – då rivs den kanoniserade förförståelsens hinna bort och vi kan, som det heter, se med nya ögon.

En annan av medvetandeindustrins styrmekanismer är en trångsynt fixering vid sensationen, både som ögonblicklig sinnesförnimmelse och som storvulet häpnadsväckande upplevelse. Idag är "upplevelseindustrin" en snabbväxande bransch, men att jag själv får mjölka en get betyder inte att jag kommit särskilt djupt in i livet på fåbodvallen. Jag är fortfarande där som utanförstående turist och tolkningsramen förblir alltjämt medvetandeindustrins maniska inriktning på spektakulära sinnesintryck. Dess produkter gör oss till förnimmelsetrötta och övermätta upplevelsekonsumenter.

I åskådarkulturens förförståelse ingår som påpekats alla de överenskommelser som anger och styr tillägnelsen av olika slags verk: museibesökets lågmälda vördnad, konstgalleriets högravande konversation eller rockklubbens partnersökande jaguppvisning. Där finns ofta nog även kravet på specifik kunskap om olika verks bakgrund som gör det möjligt att alls ta del av dem på ett meriterande vis. Det kravet kan omfatta översiktlig kännedom om de senaste tvåtusen åren av västerländsk litteratur eller aktuell information om enskilda artisters drogvanor. Glädjen i att kunna uppfylla sådana krav och överenskommelser ger oss bekräftelse på att vi gör rätt som låter kulturen definiera världen och oss själva.

Vad gäller B) har verk med kapacitet att främja en kritisk hållning bara alltför lätt att dränkas i floden av bedövningsmedel. Lika lätt kan de förvandlas till ännu en form av bedövning, ytterligare ett förföriskt bedrägeri från den missnöjesindustri som gör sig rik på vår frustration genom

att sälja produkter som beskriver och beklagar samma frustration (exempelvis den här boken). Således kan medvetandeindustrin inrymma även sina fiender genom att främja såväl industrin som missnöjet. I vår strävan att bekämpa Maskinguden, ser vi till att hjulen rullar genom att köpa dess varor. Våra önskemål kanaliseras i konsumtion samtidigt som vår egen potential blir stympad i och med att den projiceras på de "radikala" varor som vi köper. Skulle vi kollektivt börja "omsocialisera" oss och agera ut vår potential, då är revolutionen (i någon form) snart här, och det kan ju inte tillåtas.

Socialisationen försätter oss i dubbelbindning. Vi fostras till att konsumera allt och alla, en konsumtion samtidigt avsedd att göra oss blinda för de mekanismer som får oss att köpa palestinasjalar i stället för att ge aktivt stöd åt det palestinska folkets befrielse.

Således främjar åskådarkulturen en socialisationsprocess där de rådande samhällsstrukturerna bekräftas och bevaras. Den internaliserade rollen tar över individens handlingsförmåga.

EXEMPLET SKOLAN

I tolv år ska barnen skolas in i vår rådande produktionsapparat. Hela klassrumsmiljön är inriktad på att reproducera och understödja dess åskådarparadigm. Framför en svart eller vit tavla finns (den stundom upphöjda!) katedern och inför den står alla bänkar vända i en och samma riktning. Läraren innehar den roll som producerar suggestioner (från en till många i enlighet med bästa effektiviserade massmediala modell), elevernas uppgift är att ta emot dem. En dag är det meningen att de själva ska bli lönearbetande producer av åskådarkultur och andra konsumtionsartiklar.

I tolv år ska barnen sitta där. Att det sannolikt inte behövs mer än sex år att frambringa högskolefärdiga studenter är bara en följd av att vi i vår samhällsstruktur (läs ekonomiska system) inte har plats för barn. (Sverige har Europas högsta ungdomsarbetslöshet; vi *behöver* dem inte.) Därför måste de förvaras på en institution tills de kan placeras i rätt fack. Några går direkt från gymnasiet till underordnade poster, andra går till universitet och högskolor för att bli den gyllene medelklassen.

I tolv år ska barnen följa skolans dolda dagordning. Skolans uttalade syfte – läroplanen – sägs vara att eleverna ska finna sin egen livsuppgift; dess manifesta syfte är däremot att dels skapa personer med den kompetens som arbetslivet kräver, dels skapa ett lagom antal utslagna som med sin oförmåga bekräftar de andras framgångar. I det avseendet är skolan en välintegrerad del av medvetandeindustrin, inriktad på att göra oss lämpade. Blir du lönsam, lille vän?

Visst finns där inslag av "deltagande": temadagar, grupp-arbete, öppna diskussioner rentav. Men när gruppens gemensamma arbete ändå leder till individuella betyg, när diskussionerna är mer inriktade på att belägga undervisningens effekter än på eget kunskapssökande blir deltagandet en fars. Kanske snarare ett hån eftersom allt sker på skolans villkor, där eleverna inte har någon makt över de överenskommelser som styr de tolv årens förslösade möjligheter. Barn är av sig själva inlärningsmaskiner, men den som sett kunskapshungriga förstaklassare förvandlas till misströstande sjätteklassare har också sett hur den sedvanliga skolan lyckas släcka den nyfikenheten.

Även familjen är en del av samma övergripande struktur som skolan. Det påtagliga sambandet mellan åskådarkultur och produktionsförhållanden i vårt samhälle gör föräldrarna

till medspelare i sorgespelet *Från barn till vuxen*. Medvetandeindustrin har lärt dem att arbeta för att konsumera och gett dem tydliga roller i den strukturen.

Familj, skola, arbetsliv och kultur talar samma språk, förväntar sig samma grundläggande beteende, belönar samma tankemönster. Av dessa institutioner är det dock bara skolan som entydigt har fått samhällets uppdrag att under tolv år härska över barnens tid och verksamhet, tillsammans med rätten att själv bedöma om de blivit ändamålsenligt formade.

Utbildningen har lyckats när vi blivit personer som *av egen vilja* går in i anpassligheten.

OM KULTURELL PÅVERKAN

Nu påstår vi att alla de effekter på individnivå som konst och kultur i vidaste mening kan åstadkomma kan hänföras till endera av tre kategorier: känsloupplevelser, kunskap eller personlighetsförändring. Gränserna mellan dem är flytande, men tillsammans är de tämligen heltäckande. Vidare menar vi att åskådarkulturen främst kan väcka känslor eller ge kunskap, men inte i någon högre grad förmår förändra den åskådarinriktade personligheten. Det beror inte på någon särskild brist hos åskådarkulturen i sig, utan bottnar i att människans organism är konstruerad så att personligheten utvecklas i dialog med omgivningen. Till de läsare som här invänder att de fått hänförande konstupplevelser som utvecklat dem som människor svarar vi: Javisst, det har även vi fått. Likväl hävdar vi att deltagarkulturens potential för att förändra människor är betydligt större. Att vi inte sett så mycket av det beror främst på att deltagarstyrda verk hittills inte utforskat denna potential särskilt mycket.

Det centrala i deltagarkultur är människors samspel. Deltagande innebär att man går i dialog med omgivningen – får gensvar. De delar av oss som blir bekräftade i deltagandet får liv, på samma sätt som vi utvecklar vår personliga identitet genom de gensvar som våra barnskrik och okontrollerade rörelser får från våra första vårdare.

Som barn internaliserar vi omvärldens tolkningar av oss och gör dem därmed till vår verklighet. Betingandet fortgår under hela livet och får ett annat namn – hjärntvätt – först när vi talar om andra kulturers, grupper eller sekters socialisation.

Men samma mekanism gör det också möjligt för människor att själva välja sina betingningar, något som vi sannolikt är ensamma om i djurriket. Vi kan bli våra egna Pavlovhundar genom att bejaka deltagande processer där vi får suggestioner som bekräftar en annan bild av den vi vill vara.

Dessvärre gör vi oss sällan medvetna om vad vi utsätter oss för genom omvärldens påverkan. Åskådarkulturen meddelar ju inte heller vilken ideologi som förmedlas utöver den glittrande förpackningen. Som vi påpekat består kulturproduktion av bekräftelse eller förnyelse, varav den förra produkten utgör den förkrossande merparten. I västvärlden arbetade medvetandeindustrin länge utan störningar för att bekräfta maktens sanningar, bortsett från enstaka utbrott av kopernikansk vetenskap eller protestantism. Sorgligt nog samlade sig också dessa upprorsmakare under Den Enda Sanningens solkiga fana, varför allting egentligen fortsatte som förut. Kanske var det först i och med modernismen som vi började få ifrågasättande verk utan medföljande facit.

Vi avbryter för ett kort meddelande

Vi beklagar den tydliga eurocentrism som våra resonemang uppvisar, men passar då på att framhålla den som ett instruktivt exempel på styrkan i lokala traditioners socialisation. Inte ens genom mångårig kamp mot uppfostran och undervisning har vi lyckats komma särskilt långt från den svenska hjärntvätt-inrättningens begränsande vyer.

Att vi numera har möjlighet att själva välja vilka betingningar som ska forma vår personlighet betyder ändå inte att vi faktiskt förmår göra det. Bara att byta kunskapsparadigm tar inom vetenskapens värld oftast en generation – den äldre kunskapens anhängare måste helt enkelt dö först eftersom de investerat så mycket av sin person i det etablerade synsättet. Det som tar emot är inte så mycket att acceptera nya tankar, svårigheten är att avstå från tryggheten i den identitet man byggt upp, tryggheten hos den egna stammen och ideologin. Så varför är vår identitet så viktig att vi knappt accepterar några förändringar?

Är det så att den som blivit ”vuxen” har ansträngt sig så hårt för att nå sin sociala och ekonomiska position att hon absolut inte kan tänka sig något som antyder att hela vårt samhälle består av roller och mönster som under vissa förutsättningar kan bytas mot andra? Tänk om jag på höjden av karriärstegen upptäcker att den står lutad mot fel vägg?

Är det just i vår tid, när allt flyter, migrationsströmmarna drar kring Europa som under folkvandringstiden, politikerna åsidosätts allt tydligare av oätkomliga ekonomiska maktstrukturer, den kulturella mångfalden finns i varje avkrok och

ett hundrafemtio TV- och radiokanaler erbjuder lika många livsstilar som tvålsorter, när internet gör det möjligt för alla sanningar att söka proselyter i varje hem, är det just i denna tid som behovet att hålla fast vid den identitet man utformat känns så oerhört angeläget?

Det vore i så fall djupt tragiskt, eftersom enda sättet att tryggt hantera denna mångfald är att gunga med på dess böljor, inte ställa sig som en påle i strömmen och sakta nötas bort av förändringarna.

UPPLÖSNING UTAN SAMMANBROTT

En väsentlig aspekt av deltagarstyrda aktiviteter är att de kan ses som en form av lek. När vi är barn är det genom leken som vi utvecklar vår personlighet. Det är vår inbyggda metod att modifiera hjärntvätten, att undersöka den för att se om det finns något rimligt sätt att leva samman med den. Genom att fortsätta leka, fortsätter vi att utvecklas.

Den uppvuxna identiteten består å andra sidan till stor del av väletablerade försvar. Vår uppfostran har lärt oss att världen består av olika slags hot och därför utvecklar vi en personlighet för att försvara oss mot dem. Vi definierar oss genom det vi inte är: inte pojke/flicka, inte norsk/svensk, inte homo/hetero. (Det gäller förstås inte dig, bara de andra – du vet vilka vi menar.)

Det går dock att avstå från de här låsta identitetsdefinitionerna och gå in i ett samspel med omvärlden där vi får möjlighet att skapas på nytt, ungefär som när vi var små. (Hur var det: "Om ni inte blir såsom barn...") Vi skulle kunna göra rolluppror och se världen som en maskerad med varierande roller; vi kan välja mellan många olika slags identiteter utan att behöva fixera oss så statiskt vid någon av dem.

Vi menar att den bekräftande åskådarkulturen utgår från föreställningen om ett kontinuerligt och oföränderligt subjekt. Detta subjekt mottar suggestioner som filtreras genom olika slags tolkningsramar, men det anses i princip oföränderligt. Detta är just innebörden i begreppet bekräftelse: du är den du tror dig vara.

I deltagarkulturens lek med roller, subjektspositioner, attityder och handlingsmönster används det egna jaget som instrument för att utforska världen och sig själv. Identiteten uppfattas då inte så mycket som en monolit, utan snarare som ett kalejdoskop vars förändringar oavslutligt uppenbarar nya verkligheter.

Under våra första levnadsår utsätts vi för ständigt nya suggestioner, som vi anpassar oss till genom att utveckla nya synapser och dendriter, allt fler kopplingar mellan hjärncellerna. Efter cirka tjugo år har vi fått så pass många erfarenheter att det i princip går att klara resten av livet på autopilot. Då behöver vi inte tänka nya tankar, det går bra att sköta tillvaron som en sömngångare med heltidsjobb.

Förmågan att utveckla nya kopplingar mellan hjärncellerna försvinner emellertid inte med stigande ålder som man tidigare trodde. Men förutsättningen för att få nya synapser är att man fortsätter att möta nya, verkligen helt nya erfarenheter som inte låter sig inordnas i befintliga mönster. Det blir naturligt nog svårare ju fler erfarenheter man har fått. Som "vuxen" har man redan sett det mesta, eller kan i alla fall klassificera nya upplevelser, placera dem i olika välkända fack, om inte annat i facket "nytt och dumt", "obegripligt" eller ack och ve, "utländsk smörja". Det är på det viset som "vuxna" blir allt dummare – när de stoppar allt nytt i en lämplig låda i hjärnan gör de sig allt fattigare, mentalt sett, det bildas inga nya synapser.

Den verkligt nyskapande konsten väcker därför våldsamma känslor. Vid urpremiären på Stravinskij's *Våroffer* utbröt slagsmål i salongen. Det kan man förstå, det är inte lätt att byta referensramar och därmed också identitet i en hast.

Men i deltagarkulturens lekar med identiteter och roller kastar vi oss med djärv tillförsikt ut i aldrig tidigare skådade äventyr och får i gengäld ständigt nya grenar (dendriter) på kunskapens träd i hjärnbarken. Här kan vi alltså finna svaret på den kusliga frågan om vad som händer människor när de blir stora. Det är inte någon biologisk nödvändighet att förlora barnasinnets. Vi kan fortsätta att äta av kunskapens frukter och därmed, som ormen sa, "bli såsom Gud".

Visst låter det vackert? Men är det kostnadseffektivt? Finns det någon som tjänar på att deltagarkultur främjar förmågan till snabba rollbyten? Den lekande människans flexibilitet kan måhända ses som en anpassning till näringslivets oupphörliga behov av formbar arbetskraft. Kan rollspelens plötsliga och oförutsedda uppdykande i flertalet västländer för 15–20 år sedan ha ett samband med att den stabilitet som fanns på efterkrigstidens arbetsmarknad försvunnit? Kanske är det så, en av rollspelens effekter blir nämligen flexibla människor. Men näringslivet har redan börjat upptäcka att de senaste generationerna vill något mer än lika lön för lika arbete, de vill ha mening med livet. Finner de inte det i arbetet, nöjer de sig med att jobba ihop tillräckligt med pengar för att resa till Långtbortistan ett halvår eller mer. Där riskerar de att möta ännu fler nya, oklassificerade upplevelser och få ännu fler nya dendriter och bli ännu oregerligare.

6

ATT BYGGA ETT LUFTSLOTT

Inom den västerländska kulturen tycks allkonstverket vara ett ständigt återkommande ideal. Likt gubben i lådan återkommer olika varianter av detta fenomen med löften och förhoppningar om de konstnärliga disciplinernas försoning.

I och med de deltagarinriktade kulturyttringarnas framväxt ser vi att detta begrepp åter aktualiseras.

Hur kan deltagarkultur förhålla sig till begrepp som konst och allkonst? Hur skulle deltagarstyrda allkonstverk skilja sig från dem som produceras i enlighet med åskådarkulturens arkitektur? Kan allkonstverket med hjälp av en deltagarinriktad praktik fortfarande resonera med (och äntligen realisera) dess historiska drömbild: det totala konstverk som inte bara lyckas övervinna antagonismen mellan producent och konsument, utan även mellan konst och vardagsliv?

ALLKONSTVERKET'S MEDIESTRUKTURER

Allkonstverket har ända sedan sin konceptuella uppkomst följt en överskridande logik där olika konstarter och discipliner vävs samman till medialt komplexa verk. Idén om

allkonstverket framträder i två, ofta sammanflätade mönster: det *multidisciplinära* och det *allomslutande*.

Det multidisciplinära allkonstverket syftar vanligtvis till att på en för ändamålet avsedd och utformad scen skapa och presentera ett verk där suggestioner från olika konstdiscipliner samverkar i en helhet. Här är synergieffekten det centrala.

Det allomslutande allkonstverket har å andra sidan som mål att skapa en total upplevelse där man strävar efter att låta konstverket utgöra allt som kan förnimmas. Alla icke önskvärda suggestioner förvisas bestämt från platsen. Det multidisciplinära ingår ofta i det allomslutande verket, men till skillnad från de verk som enbart är multidisciplinära kräver den allomslutande typen även en tydligare rumslig dimension. Suggestionerna omsluter mottagaren och genererar en "sin-nenas totala miljö" som förhoppningsvis ska tjusa och suga in betraktaren i en "ny verklighet" – allkonstverkets värld.

Om det multidisciplinära allkonstverket primärt fokuserar på hur olika produktionssätt ska kunna kombineras till nya helheter, är det allomslutande snarare inriktat på att stimulera samtliga sinnen.

Dessa två kategorier går att applicera på åskådarkultur (*tanke-rymd/betraktande*), interaktivitet (*valrymd/interaktion*) samt deltagarkultur (*handlingsrymd/samskapande*).

<i>Mediestruktur</i>	<i>Exempel</i>
» MULTIDISCIPLINÄR ÅSKÅDARKULTUR	<i>Opera, totalteater, nycirkus</i>
» ALLOMSLUTANDE ÅSKÅDARKULTUR	<i>Land art, panoraman, kupolbiograf</i>
» MULTIDISCIPLINÄR INTERAKTIVITET	<i>Interaktiva multimedier, datorspel</i>

» ALLOMSLUTANDE INTERAKTIVITET	<i>Museer, VR för en användare</i>
» MULTIDISCIPLINÄR DELTAGARKULTUR	<i>Onlinerollspel, nät-communities</i>
» ALLOMSLUTANDE DELTAGARKULTUR	<i>Karneval, levande rollspel, revolution</i>

ÅSKÅDARINRIKTADE EXEMPEL

Opera bör primärt ses som en multidisciplinär form. Den kombinerar orkestral musik med sång, scenografi och kostymerat dramatiskt agerande. Beträktaren sitter fixerad vid sin åskådarplats och ska enligt överenskommelsen följa skeendet på scenen.

Operahuset eller katedralen omsluter dessutom sina underdåniga besökare med sin överdådiga arkitektur och interiör. De framträdanden som utförs i och samtidigt gör en poäng av att inkorporera en sådan miljö som en del av verket kan då klassificeras som allomslutande åskådarkultur.

Följande scenario tjänar som ett förtydligande exempel. Ett gigantiskt underjordiskt bergrum har ställts i ordning av en sprallig Konstnärsgestalt. Konstverket, en ambitiös och futuristisk föreställning kallad *Berättelsen om den underjordiska staden* är en exceptionellt teatralisk skildring förmedlad genom en noggrant konstruerad mångmedial miljö. Här finns, förutom mycket mörker, märkliga formationer av papiermaché, glas och spraymålad betong. Här finns mäktiga strålkastare, porlande vattendrag, stämningsgivande videoprojektioner, vindmaskiner, sotiga metallskulpturer, förvridna stålbalkar och olycksbådande sand – allt sammanställt till en bombastisk helhet. En dold orkester bestående av fyrtio tyska

basunblåsare spelar genom sin musik en central roll i konstverkets berättelse om en kris i ett framtida samhälle under jord. Ingenting av omvärlden ovanför, varken ljus eller ljud tillåts sippra in för att stjäla åskådarens uppmärksamhet.

Den noggrant uppförda arkitekturen av suggestioner – allkonstverket – är enligt överenskommelsen oantastlig för var och en som går på föreställningen, den ligger bortom all deltagarstyrd påverkan. Med en åskådares tråkbekväma distans vallas besökarna upp på en central plattform varifrån de tillåts blicka ut över det främmande landskapet. I ljuset av strålkastarna och ackompanjerad av den dolda orkestern läser konstnären episk poesi samt projicerar videokonst på de stora betongväggarna. I bakgrunden reser sig den hisnande fonden av stränga metallskulpturer föreställande underjordens teokrati medan blåsarna låter sina dova basuner fylla den svarta rymden. De häpna åskådarna är förstummade och försöker uppmärksamt att hänga med i strömmarna av ljus, ljud och domnande bergrumskyla.

För att ett åskådarinriktat verk ska kunna uppfattas som totalt ”allomslutande” krävs att åskådarna skolats i en strikt åskådarkulturell perception och förståelse av denna konstutställnings sociala rum. Det är nämligen endast enligt denna som de av konstnären producerade suggestionerna kan ses som avskilda och tillhörande konstverket. Andra suggestioner, exempelvis de som åskådarna ofelbart ger upphov till genom sin blotta närvaro (visslingar, viskningar och rop) ignoreras här som främmande inför skapelsen, som störande brus.

Genom att förvägra åskådaren inblandning i konstens uppförande säkras därmed producentens vision – i detta fall en åskådarinriktad allomslutande upplevelse – som en någorlunda kontrollerbar produkt.

INTERAKTIVA EXEMPEL

I ett interaktivt multidisciplinärt verk navigerar användare genom dess valrymd. Om besökarna i den tidigare nämnda underjordiska staden tillåts ströva fritt i dess omgivningar och dra i spakar, trycka på knappar eller på andra sätt välja i vilken ordning som konstnären ska recitera sina dikter, vilka lampor som ska tändas och vilka exteriörer som ska hissas upp eller sänkas ned, så har interaktiva moment införts. Ett sådant förfarande behöver självfallet inte medföra någon kvalitativ förhöjning av den estetiska upplevelsen, det kan snarare föreligga en risk för motsatt effekt om inte användarnas initiativ från början regleras genom en tydlig och intressant överenskommelse.

Exempel på hur sådana överenskommelser för fungerande interaktiv flermedialitet kan konstrueras står att finna inom digitala multimedia såsom datorspel för en spelare.

Det kan tyckas långsökt att jämföra datorspel med allkonstverk, vilka gärna uppfattas som någonting exklusivt till skillnad från datorspel som i allmänhet ses som folkliga, kommersiella och kanske rent av barnsliga företeelser vilka dessutom inte produceras inom det konstnärliga fältet.

Vi vill dock passa på att konstatera hur datorspelen – eller de interaktiva multimediala berättelserna – till sin struktur (om än inte nödvändigtvis i sina estetiska ambitioner) förverkligar många av de aspekter som historiskt sett definierat allkonstverkets idé. De förmedlar producentens vision via en multidisciplinär framställningsform.

I ett datorspel samsas element som musik, ljudeffekter, rörlig grafik och text i en komposition med ett interaktivt användargränssnitt. Användaren kan via dess kontroller och kommandon som finns förprogrammerade i spelmaskinens

och spelets struktur ta sig (ofta i formen av en avatar) genom spelets berättelse. Upplevelsen av ett sådant spel kan skifta från närmast cinematiska upplevelser (exempelvis äventyrs-spel med animerade filmsekvenser som utlöses när något avgörande skede infaller i spelets berättelse) till vad som kan liknas vid känslan av att lägga pussel eller lösa deckargåtor.

Ofta gör spelkonstruktörer en poäng av att konstruera spel som förmedlar många olika typer av upplevelser. Teman kommer och går, från nådlös eldgivning med domedagsvapen i dunkla labyrinter till långsökta gåtor i historiska miljöer. Skillnaderna från spel till spel kan vara milsvida, men någonting som alltid återfinns är den fascinerade spelarens känsla av att ha en aktiv och påverkande roll i det skeende som upplevs i interaktionen. Dess multidisciplinära medialitet utgör inte enbart en ny, sammansatt helhet, utan hyser även ofta ambitionen att skapa en allomslutande värld.

Ett exempel på interaktiv allomslutande mediestruktur är det förr så upphaussade fenomenet virtual reality (VR). Medan ett datorspels behållning består i att interaktivt suga i sig ett händelseförlopp visualiserad på en tvådimensionell skärm (möjligen understött av surroundljud) är idén med VR att användaren ska omslutas av en tredimensionell suggestionsmiljö, exempelvis med en så kallad VR-kub eller VR-hjälm. Idealt ska alla förnimmelser ges av maskinen.

Om användaren använder sig av en VR-hjälm och -handske döljs vissa av de ”verksfrämmande” suggestioner som exempelvis den egna kroppen producerar.

Med utrustningens hjälp kan även kroppens egna rörelser transkriberas till digitala fenomen inom verkets valrymd (som att titta på sin egen hand och istället se en digital representation). På så vis uppnås en (för den digitala eran) unik möjlighet att producera en allomslutande interaktiv upplevelse där

användaren (i bästa fall) erhåller en upplevelse av att fysiskt existera på en annan plats, i en annan ”verklighet”.

Detta fenomen har utövat en stark lockelse, framförallt för konstnärer och andra kreatörer med storslagna demiurgiska drömmar. Dessa såg och ser än idag fortfarande en möjlighet att med de digitala mediernas hjälp bygga nya världar i konstens tecken.

Att, om så endast för en stund, få lämna vår grå värld för att stiga i en annan (där leken, äventyret och fantasin står i centrum), lockar många av oss eftersom dessa begär förvägras tillräckligt utrymme i ett byråkratiskt och penningstyrt samhälle.

Vissa menade att man med datorernas och den multimediala digitala teknikens hjälp slutligen skulle kunna göra detta hägrande luftslott till realitet. Det fulländade allkonstverket skulle enligt ett sådant synsätt förverkligas i och med skapandet av en ny digital verklighet, lika verklig som – eller åtminstone jämbördig med – den vi möter varje dag. Det är förvisso en intressant vision, men i skrivande stund har inte några konstnärliga succéer, eller ens någon övertygande verklighetskänsla infunnit sig. Det förefaller som om den tekniska apparaturen blir en så ofrånkomlig del av upplevelsen att all illusion av ”verklighet” försvinner. Det användaren upplever blir främst mötet med maskinen. VR-hjälmen är tung, 3D-handsken kliar, pixlarna är pixlar och det haptiska gränssnittet känns som en fjärrstyrd sexleksak.

Datorspelsindustrin och nätcommunities har bättre lyckats fånga upp och förvalta de interaktiva mediernas potential. Dessutom har de varit tongivande för utvecklingen av en digital deltagarkultur genom allt mer raffinerade funktioner för sina spelare och användare.

I interaktiva medier – där inget deltagande står att finna – är konstruktören ofta mån om att simulera en deltagarliknade process genom att göra interaktionen med objektet så dialoglik och intressant som möjligt. Precis som verk inom strikt åskådarinriktade medier får deras digitala valorienterade motsvarigheter gärna användaren att glömma sin ensamhet genom olika former av deltagarsimulerande distraktion.

Trots att vi inte definierar interaktivitet som deltagarkultur så kan man ana att dess uppkomst ofta uttrycker en ambition i den riktningen. Det står klart att producenter av den klassiska åskådarkulturen (film, litteratur, bilder) markant skiljer sig från dem som influerats av idéer om ”interaktivitet”, ”processer” eller till och med ett upplösande av gränsen mellan konst och liv (tankarna förs till febriga VR-konstnärer och 90-talets relationella konstprofeter). När det gäller deltagande medier har dessa sällan haft någon plats på konstscenen. Därför måste de exempel som vi anser vara relevanta i detta sammanhang tas från andra kultursfärer. Ett sådant område är rollspelsvärlden, som karaktäriseras av dramatiserade deltagarprocesser.

MULTIDISCIPLINÄR OCH ALLOMSLUTANDE DELTAGARKULTUR

I deltagarstyrda medier ersätts den traditionella rollindelningen där producenter skapar suggestioner för konsumenter med ett system där det endast existerar olika roller av medskapare. Här talar vi alltså om deltagare i ett allkonstverk.

Tänkbara exempel på sådana processer med multidisciplinär inriktning skulle kunna vara varianter på deltagande totalteater eller ambitiösa happenings där åskådare

portförbjuds och deltagarna tillsammans iscensätter verket genom sitt agerande. Här betonas performativa aspekter framför ett rumsligt helhetstänkande. Det multidisciplinära deltagarstyrda allkonstverket låter deltagarna interagera med en rik bredd av suggestioner, men har inga ambitioner att skapa en heltäckande värld.

I det deltagarstyrda allomslutande konstverket förenas rummet, dess arkitektur, dekor och ljud med deltagarnas närvaro och handlingar. Resultatet är en plats- och tidsbunden social situation där gränsen mellan konst och liv tillfälligt har suddats ut. Sjungande och dansande manifesterar sig deltagaren i en större gemenskap. Hon är varken åskådare eller konstnär utan har nu förvandlats till en levande del av allkonstverket.

Levande rollspel kan stå som exempel på hur de allomslutande och deltagarstyrda allkonstverken skulle kunna se ut. Som sådana har de varit förhållandevis framgångsrika. Trots sitt rykte som pubertalt (den vanligaste associationen är nog gummisvärdsviftande nördar och undermåligt dramatiskt agerande i fantasymiljö) kan rollspel erbjuda en möjlig väg att realisera allkonstverket. Detta kan fungera som en modell för hur deltagare tillsammans kan skapa och träda in i en experimentell social verklighet. Formen inbegriper lek med nya perspektiv och värderingar genom improviserat rolltagande i en fiktiv kontext. Fysiska miljöer konstrueras för själva agerandet, exempelvis medeltidsliknande byar, specialinredda underjordiska lokaler, futuristiska läger i grustag eller minimalistiska vita kuber, allt beroende på vilket tema som arrangemanget ska präglas av. Processerna är helt beroende av att deltagarna bekräftar miljön och varandras roller som om de vore verkliga för den egna rollkaraktären. Denna överenskommelse är en av de mest centrala för levande rollspel. Metoden hjälper deltagarna i deras strävan att skapa

realistiska sociala situationer genom rollpersonernas samspel. Illusionen får endast brytas i nödfall, till exempel vid olyckor eller fara.

Även om levande rollspel ställer höga krav på deltagarens inlevelseförmåga ger de sina deltagare möjlighet att få en rikedom av känsloupplevelser, samt allt från etiska problem och medskapande gemenskap till intellektuella utmaningar och lömska intriger. Endast ett deltagarstyrt, allomslutande, mångmedialt arrangemang med en tillräckligt stor handlingsrymd kan erbjuda en sådan upplevelse – ett levande verk med leken och fantasin i centrum.

Vi kan inte här redogöra hela den mångfacetterade rollspelsrörelsen – om man nu kan tala om *en* rörelse, med så många olika genrer, manifest och skolor. I skrivande stund har endast ett fåtal arrangemang med uttalat konstnärliga ambitioner genomförts, men formen är fortfarande ung och uppvisar en snabb utveckling, både vad det gäller gestaltning och teori. Här kan man dra paralleller till övriga konstarters moderna utveckling: samtidigt som formfrågorna behandlas i en intensiv intern debatt, söker ett entusiastiskt pådrivande avantgarde få mediet erkänt som konstnärlig disciplin. Med andra ord, de försöker höja statusen på sin verksamhet genom att bli etablerade.

Hur det än må vara med konstnärsambitioner och prestigejakt så kan alltså viljan till att skapa en ny verklighet förstås som processen av att överbrygga skiljelinjen mellan konst och liv, fantasi och verklighet – att estetisera och omdana världen enligt sin vision. Detta är vad de levande rollspelen börjat utforska, en värld där deltagarna lever i och genom sin egen kreativa skapelse.

Som levande rollspel hade exempelvis den tidigare nämnda "underjordiska staden" varit en social plats, ett levande

samhälle. Som invånare i detta underland måste deltagarna ta ställning till de frågeställningar som aktualiseras för deras rollpersoner.

Hur ska den årliga festen genomföras nu när huvudtunneln har rasat samman? Ligger mässingsblåsarna bakom attentatet? Stadens psykotiske härskare Kaiser Melange MDCCCXLVIII har låst in sig i sin bunker och palatsintrigerna sjuder bland medlemmarna i det ställföreträdande styrande rådet. Oron inom de sju familjerna stiger och man bränner de sista kartorna. Måste Nitrevis den sköne förföra profeten Panantis för att få reda på vad han vet och därigenom riskera en osämja mellan prästerskapet och Virvlarnas orden? Varför svarar inte Deslin, djuphavsnomaden, på den vanliga frekvensen? Kommer älskarna Asim och Ka att få varandra? I denna berättelse är varje deltagare sin egen huvudperson.

UR VERKET, IN I LIVET

Deltagarkultur suddar ut gränserna mellan subjekt och konstnärligt objekt på ett sätt som mycket väl kan användas vid konstruktionen av ett allomslutande allkonstverk. Men hur intressant en sådan "konstnärlig existens" än må vara, så utgör den en tillfällighet, ett undantag från den grå verklighet som väntar varje hemvändande äventyrare. Att kliva in i ett verk är samtidigt att kliva ut ur vardagen och dess verklighet.

Här står deltagarkulturen inför sin största utmaning. Om vi inte är nöjda med vår vardagliga existens och hellre vill vara aktiva sociala subjekt i stånd att producera en annan, borde då inte vårt mål vara att förverkliga en samhällelig deltagarkultur? Om detta görs konsekvent förändras inte bara de rådande produktionsrelationerna – det skulle innebära ett

nytt sätt att genomleva och uppfatta vår sociala verklighet. Då kan kreativiteten få friare spelrum i produktionen av vårt samhälle och vardagliga liv.

Ett deltagande allkonstverk som inkorporerar alla livets nödvändiga element till en autonom helhet, såsom en paradisisk och karnevalisk ö där invånarna själva rör över arkitektur och sociala relationer, skulle kunna åstadkomma detta.

Men vore det ändå inte missvisande och rent av olyckligt att kalla en sådan ö för konst, eller ens ett allkonstverk? Att inordna ett sådant fenomen i konstfältet skulle inte bara tvinga in denna kreativa urladdning i den kvävande guldbur som konsttraditionen är – göra den till ett objekt – utan även vara precis vad konsten som kapitalistiskt och mystifierat fenomen skulle behöva för att även i framtiden dölja sin egen alienation, såväl utåt som inom det egna produktionsfältet.

Avslutningsvis ställer vi därför frågan: vad händer om människor som tillsammans manifesterar sina drömmar inser att detta är en existens att föredra framför ”verkligheten” och konsten? Vad händer den dagen då de inser att de fantasier de skapar kan bli lika verkliga som fiktionen om Verkligheten?

7

VERKLIGHETENS FÖRTROLLANDE SKIMMER

Förmågan att skapa verklighet ligger i våra händer. Inte bara i den meningen att vi odlar potatis, bygger lusthus eller gör barn, utan också i den meningen att vad vi menar med ”verkligt” är något som vi själva kan fatta beslut om. ”Verkligheten” är en kollektiv skapelse – en gemensam överenskommelse om hur vi ska producera och tolka de suggestioner vi möter i vår dagliga tillvaro. Verkligheten är ett perspektiv och ett sätt att handla.

Som nyfödda kan vi inte skilja objekt från varandra eller oss själva. Vi vet inte vad tal betyder och förstår inte orsakssamband. Snart nog skapar vi oss bilder av omvärlden, vi konceptualiserar den, både i dess fragment och som helhet i form av stora berättelser. Objekt framträder som enskildheter med särskilda egenskaper. Talet blir till ord och betydelser. Vi lär oss att förutsäga händelser genom att förstå kausala samband. Suggestionerna slutar upplevas som namnlösa förnimmelser, de inordnas i de förståelsestrukturer som ger suggestionerna mening. Denna konceptualiseringsprocess fortsätter i gynnsamma fall hela livet.

Det finns många konkurrerande sätt att få sin förståelse

strukturerad. Förenklat kan man säga att varje språk och social gruppering har sitt eget sätt att förstå världen på. Begreppet verkligheten refererar till föreställningen om en slutgiltig struktur som vi tycker oss skönja bakom de suggestioner som sköljer in genom våra sinnen.

Det går att skapa sig föreställningar om verkligheten, men de är konceptuella – inte tingens faktiska ordning. Vi agerar och vi förnimmer, sedan fantiserar vi, spekulerar eller drar slutsatser när vi bearbetar våra upplevelser.

De uppfattningar vi skapat styr hur vi upplever suggestioner, vad vi väntar oss av tillvaron och därigenom vad vi upplever som verkligt. Denna förståelse är rekursiv – nuet formar vår tolkning av det förflutna, vilket styr vårt framtida handlande. Syftet med detta kapitel är att förändra din förståelse av verklighetens möjligheter och därmed verkligheten själv.

MASSMEDIERNAS VERKLIGHET

Här betecknar begreppet verklighet en övergripande, sammanhängande struktur som ordnar samtliga suggestioner. Det definierar samtidigt sin motsats: det verkliga utdefinierar det överkliga och omöjliga. För att förstå något som verkligt skapar vi en dikotomi mellan verkligt och överkligt och sorterar våra upplevelser i dessa kategorier.

Vi vet att det inte bor små mordlösande deckare i våra teveapparater och att det som står i en bok inte händer fysiskt i det ögonblick som vi läser den. Dessa suggestioner produceras för att beteckna eller hänvisa till en företeelse, inte vara den.

Eftersom ingen kan förnimma hela världen på egen hand, måste vi förlita oss på ord, bilder och beskrivningar från andra. I många fall kommer de från massmedier. Böcker, tidningar, TV etcetera fyller alla samma uppgift: att ge oss

lättillgängliga bilder att införliva med vår personliga föreställning om verkligheten. Dessa givna bilder täcker stora ytor av våra mentala landskap.

När du tänker på något utanför dina personliga upplevelser är det minnet av en medierad upplevelse du ser för ditt inre. Du vet antagligen inte när eller hur minnet inplanterades, bara att bilden finns där. Tänk på en raketuppskjutning. Tänk på Nepal. Tänk på Den Perfekta Kvinnan. Tänk på medeltiden. Tänk på krig. Om du inte själv har upplevt något av detta, tänker du förmodligen på massmedialt skapade bilder.

Massmedierna formar vår verklighet. Det spelar mindre roll om de framställs som dokumentära eller fiktiva – effekten är likartad.

När våra personliga bilder avviker från de massmedialt givna, tycks de senare ha majoritetens stöd i kraft av sin offentlighet. I de fall där den privata och den offentliga bilden stämmer överens, tycks däremot de egna föreställningarna få ökad giltighet. Vissa försöker upphöja sin privata tillvaro genom att medialisera och distribuera bilden av den. Med digitalkamerans massmediala blick görs livet meningsfullt, medan tillvaron utanför blickfånget bleknar. Trots fler kameror, bättre distribution och omedelbara uppdateringar blir dokumentation bara en projektion. När subjektets liv blir ett framträdande enligt massmedial logik förvandlas det till ett objekt som bara får ett värde så länge det lyckas attrahera publiken.

Att försöka få tillvaron att bli verkligare genom att göra den till ett framträdande enligt massmedial logik förvandlar subjektets deltagande i sitt eget liv till ett objekt som bara får ett värde så länge det lyckas roa publiken. Hennes självförståelse blir kamerans, hennes handlande blir publikens.

Den massmediala strukturen, från få till många, är beroende av att ha en stor grupp mottagande konsumenter. Därför måste massmedierna presentera verklighetsbilder som så många som möjligt kan acceptera. Allt som frångår den samlade bilden av "hur det är" kan leda till konsumentbortfall och därmed inkomstminskning. På detta sätt driver marknaden och åskådarstrukturen massmedierna i riktning mot en konformistisk verklighetsskildring.

När massmedier presenterar likartade verklighetsbilder blir den samlade effekten en illusorisk objektivitet. Kan verkligen något vara sant eller viktigt om vi inte sett det på tv eller läst det i tidningen? Om en idé bara företräds av en liten grupp avvikare, har den då någon betydelse eller något värde? Det går väl inte att tro på de där galna extremisterna?

Medialiseringen av våra mentala landskap, massmediernas inneboende konformism och den illusoriska objektiviteten får sammantagna en starkt normerande effekt. När vi låter marknad och massmedier definiera vad som är verkligt för oss förlorar vi förmågan att själva forma vår verklighet.

KONSENSUSVERKLIGHETEN

I det västerländska samhället finns en generell överenskomelse om vad som är verkligt. Denna normativa förförståelse utgör en konsensusverklighet, något som alla måste förhålla sig till. Vad verklighetens sanna natur än må vara, kan man konstatera att det finns en hegemonisk idé om att en sådan existerar. Sökandet efter denna sanning är sökandet efter bekräftelse på att verkligheten existerar som ett sammanhängande och objektivt system. Men som sociala varelser är det tolkningen av verkligheten vi lever i.

Konsensusverklighetens normsystem består av ett stort antal minsta gemensamma nämnare. Sålunda förväntas vi veta att sagoväsen inte existerar på riktigt. För de är just det – från sagorna. De är inget mer än berättelser och inte faktiskt existerande varelser. Om någon mot all förmodan skulle se något som faller utanför de normativa idéerna om vad som kan och inte kan existera måste man hantera den märkliga suggestionen med en förklaring som bevarar den hegemoniska modellen intakt. Från tid till annan förskjuts konsensusverklighetens gränser – vad som är ett fiktivt sagoväsen idag var en daglig del av livet förr.

Eftersom vår verklighet består av tolkningar av sinnesintryck vill vi veta att dessa tolkningar överensstämmer med andras. Det är ju bland annat förutsättningen för att vi ska kunna kommunicera med varandra. Det är också därför som diskussioner om politik eller religion kan bli så högljudda och hätska, det handlar om vad som ska bilda underlag för vår verklighetsuppfattning.

Historiskt varierar konsensusverklighetens tolerans. Dess grad av normativitet kan ses som en indikator på hur accepterade en viss tid och plats är gentemot olika sätt att tänka och agera. Vi sitter alla runt förhandlingsbordet och överlägger om vad verkligheten är för ögonblicket. Denna kamp om verklighetsformuleringsprivilegiet har vid olika tidpunkter dominerats av olika intressen och maktstrukturer.

VERKLIGHETEN SOM MEDIUM

Vi har tidigare definierat ett medium som en överenskomelse om hur suggestioner ska förmedlas och tas emot samt vilka typer av suggestioner, aktörer och roller som antas ingå i mediet. Verkligheten kan betraktas och analyseras som ett

medium. I konceptualiseringen av verkligheten har vi alla en mer eller mindre sluten uppfattning om vilka suggestioner som vi kan tänkas möta, deras orsaker, plats och verkningar samt hur vi deltar i den suggestionsproduktion som sker. Med andra ord: vad som kan ske, hur det sker, vad det leder till samt hur vi kan ta del av dessa förlopp.

Suggestioner kan tolkas på många olika sätt. Vad en instans anser vara viktigt och verkligt är oviktigt eller till och med överkligt för en annan. Inget av dessa möjliga synsätt på mediet verkligheten kan eller bör fastslås som slutgiltig.

Ändå har det i alla tider och kulturer funnits realitetsfundamentalister – fanatiska anhängare av den normativa konsensusverkligheten som med närmast religiös iver bekämpar alla avvikande verklighetsdefinitioner. Denna strävan uppstår när man upphöjer det subjektiva till objektivitet och läser sig vid denna föreställning. De som talar om en enda, entydig verklighet, talar om sin egen verklighetsupplevelse.

DRAMATISERAD VERKLIGHET

En väsentlig del av de suggestioner som vi medvetet och omedvetet skapar för varandra reproducerar de attityder och överenskommelser som definierar verkligheten. Begreppet verklighet är med andra ord resultatet av en social produktionsprocess. Förståelse av den processen ger möjlighet att styra den. Genom att behandla verkligheten som ett medium blir det möjligt att aktivt konstruera, dramatisera eller på annat vis iscensätta den.

Sådana strategier kan både förstärka och försvaga de hegemoniska idéerna om verkligheten. Religionerna har till exempel haft en sådan funktion. De kan betraktas som stora verklighetslekar som engagerar människor i hela liv. Religiösa

grupper har uppenbarligen varit framgångsrika i att lansera sina tolkningar av verkligheten, men detsamma kan självfallet även sägas om andra ideologiska system.

Det finns minst två sätt att ändra verkligheten. Man kan ändra på verklighetens materiella beståndsdelar, det vill säga införa nya suggestioner, eller försöka ändra på tolkningen av de suggestioner som redan finns. Om man har resurser och kunskap nog för att arbeta med båda inriktningarna är det givetvis mest effektivt. Mellan de materiella förutsättningarna och de överenskommelser som styr våra tolkningar av dem pågår ett ständigt samspel. Detta sker framför allt genom våra roller och föreställningar om identitet. Det är genom rollernas positioner i samhällsstrukturen som våra handlingsrymder definieras, liksom våra identiteter. Det ligger nära till hands att säga att den identitet vi valt eller påfostrats just består av tolkningsmönster och handlingsmöjligheter. Fördefinierade former för hur vi ska leva våra liv kan vara nog så tilltalande, givande och meningsfulla, men vi har ändå inte skapat dem själva. Hur kan vi formulera våra egna berättelser?

Dramatiserad verklighet kan utmana vår idé om konsensusverkligheten genom att försöka skapa en eller flera motverkligheter. Sådana iscensättningar har använts för att skapa nya verklighetstolkningar, men också för indoktrinering och propaganda. De misslyckas, det vill säga uppfattas som icke-verkliga, när de blir alltför uppenbara eller illa genomförda, till exempel när teaterkungen Gustav III iscensatte ett ryskt anfall mot Sverige för att få en giltig anledning att starta krig.

På grund av konsensusverklighetens repressiva och enväldiga modus måste nya tillskott till dess struktur harmoniera med dess ideologi, dess överenskommelse. Därför följer

verklighetsmodifierande strategier oftast två huvudsakliga tillvägagångssätt, att antingen konspiratoriskt utge sig för att vara en (nyupptäckt) del av verkligheten (nya evangelier, Iraks massförstörelsevapen), eller en logisk konsekvens av den sociala situationen (europeisk gemenskap eller funktionalistisk estetik). Dessa strategier är dock inte så ömsesidigt exkluderade eller väsensskilda att de inte flitigt används samtidigt. Pariskommunen och ryska revolutionen var båda stora projekt som sökte att omkonstruera verkligheten i enlighet med såväl estetiska visioner som rationalitetstankar, men de misslyckades med att nå sina mål.

Små och väldramatiserade verklighetsingrepp som inför omvärlden aldrig avslöjar sig själv som tillräckligt suspekta kan däremot lättare leva vidare och bli ett med konsensusverkligheten. Andra påvisar genom sin uppenbara skevhet verklighetskonstruktionens blottor, en produkt av dramatiseringar, ett socialt tillstånd möjligt att förändra. Ett exempel på en sådan strategi är dragartisternas medvetna sabotage mot könsrollernas påstådda autenticitet.

Genom att använda konsensusverkligheten som ett deltagarstyrt medium kan vi tillsammans skapa nya verkligheter och fylla dem med våra drömmar. I begränsad skala sker det bakom privatlivets stängda dörrar, men generellt är det bara maktens institutioner som iscensätter verkligheten i stor skala. De viktiga frågorna blir då: på vilket sätt och i vilka syften är verkligheten iscensatt? Stadsrummets utformning styr våra rörelsemönster, skolor och arbetsplatser schemalägger vår dyrbara tid. Ideologier gör anspråk på att ha den enda sanningen, föräldrar lurar i sina barn att tomten finns.

Massmedierna strukturerar vår värld. Vi intar de roller som vi blivit påfostrade. Vi köper det som säljs. (Nej, det är inte ett banalt påpekande; köpandet har blivit en ofrånkomlig del av

livet att det är hart när omöjligt att formulera en vision om ett samhälle baserat på gemensamt skapande.) Ändå gäller det *vår egen*, helt unika, aldrig återkommande stund på jorden.

Den bild av tillvaron som presenteras genom massmedierna är maktens bild av verkligheten. De flesta former av deltagande hänvisas till det privatas mörker eller säljs som betraktelseobjekt åt den publik som vill uppleva utan att behöva agera. Sådant deltagande kan bara bekräfta konsensusverkligheten.

DEN OFFENTLIGA MILJÖN

Vårt vardagsliv består av konstruerade estetiska objekt och omgivningar – från fibrerna i våra kläder till de vidsträckta urbana landskap som vi rör oss i. De suggestioner vi förnimmer under en promenad genom staden är konstruktioner formade av kulturell förförståelse. Vackra och polerade fasader möter oss i hela västvärlden – de skitiga hålor som tätorterna en gång var är ett minne blott. Nu förpassar vi smutsen till periferin. Staden överöser medborgaren med ett tätt suggestionsregn – och hon värjer sig, med avsky, likgiltighet eller genom att göra sig blind.

Stadens handlingsrymder regleras av snäva överenskommelser: vi vet att affärer är till för handel, kontor för arbete, vardagsrum för teveapparater och skolor för fostran. Var sak på sin plats. Alla ytor, offentliga såväl som privata, har fördefinierade överenskommelser som i princip inte får förändras. Avtalet skrivs under någon gång vid straffmyndighetsåldern, om inte redan när kommunikation för första gången upprättas mellan ett barn och dess omvärld.

I takt med att offentligheten privatiseras ökar repressionen mot medborgerliga initiativ som bryter dessa överenskommelser. På ett torg ombyggt till galleria anses allt utom

konsumtion otillbörligt. Man får visserligen betrakta de smäckra produkternas leende kroppar, men den påfallande bristen på sittytor – förutom kaféernas – visar tydligt att man inte ska lata sig: Konsumera! Vår vardag blir därmed helt förutsägbart. Det finns nästan inga ”odefinierade” platser kvar; strikta miljöer och välplanerade scheman begränsar våra livs potential.

Den estetiseringsprocess som sveper över det urbana samhället är en oroväckande följd av åskådarkulturens hegemoni. Staden har blivit vacker, fylld med stora färgfotografier av varor med läckra kroppar och plutande munnar. I offentligheten finns även gott om konst som skummar på estetiseringens branta vågor, men i en värld och vardag som är så likriktat skön förmår konsten inte längre att hävda sin egenart – upplevelseinflationen gör alla intryck lika. Men den vackra stadens barriärer är uppenbara – deltagande bannlyses. Det finns nämligen en risk att suggestioner skapade av stadens invånare skulle kunna bli ”fula”, vilket numera är det fulaste som finns.

Ett deltagarstyrt svar på den uppifrånstyrda estetiseringsprocessen måste därför bryta med den offentliga konsten, dess roller och självförhållande smaknormer. Det måste glänsa av irritation och obundenhet.

Men var finns ytorna för en offentlig deltagarkultur idag? Somliga hävdar att internet är detta fria förlovade utrymme, och det är sant – på bekostnad av våra kroppars och sinnens fulla bruk. Internet är den flimrande skärmens och den frivilliga amputationens frälsning. Om subjektet ska behålla sin kroppslighet måste de deltagande processerna ut på gator och torg.

SITUATIONSANALYS

Situationer kan – och bör – analyseras med avseende på vilka överenskommelser som reglerar deras handlingsrymder, vilka maktförhållanden som föreligger och hur de kan tänkas ha uppkommit. Dessa överenskommelser är ofta utsagda, dolda bakom tradition och vana. För att urskilja deras konsekvenser måste man fråga sig hur de påverkar handlingsrymden. Vad ger de frihet till, vad ger de frihet från och inte minst, vem är det som har tillgång till denna frihet?

Detta slags analys kan genomföras på alla delar av tillvaron. Vilka överenskommelser styr samhällets organisation? Är det sant att barnen samlas in i stora fula hus för att få kunskaper som de inte kan leva utan, eller görs det för att föräldrarna ska kunna gå till arbetet? Varför kan inte barnen vara med på arbetet?

De överenskommelser som konstituerar verkligheten syns sällan förrän någon bryter mot dem. När en villaägare målar sitt hus i fel färg protesterar grannarna: det sänker värdet på våra hus. Värdet hör således ihop med att inte få sina synvanor rubbade? Eller menar man att priset styrs av möjligheten att slippa människor som är annorlunda? Vilka andra brott mot överenskommelsen stoppas?

Konsensusverkligheten innebär att handlingsrymden i varje situation definierats utanför den enskilda människan. Det betyder nu inte att vi ska avskära oss från vårt ömsesidiga beroende av varandra, tvärtom. Många överenskommelser är ett slags trafikregler som underlättar vårt vardagsliv. Det vi däremot behöver uppmärksamma är när ömsesidigheten blir ensidig eller används som förevändning för att krympa vår handlingsrymd.

Att utformningen av en människas privata miljö är ett uttryck för hennes personlighet anses tämligen självklart, men vilket slags personlighet är det som kommer till uttryck i den offentliga miljöns utformning? Är det inte en kontrollfixerad autokrat utan empati för dem som saknar makt, en historielös konsument med omätligt nyhetsbehov eller en politisk språkmanipulator som gör svart till vitt?

Är det alls möjligt att tänka sig en arkitektur och stadsplanering som avsiktligt främjar människors samtal och samspel, som stimulerar lekfullhet, kärlek till nästan, skapande möten? Det finns risker med att undersöka vilka överenskommelser som styr tillvaron. Det leder lätt till farliga idéer om långtgående samhällsförändringar. Men om deltagarkulturen ska få plats i verkligheten måste vi etablera nya utrymmen, fylla av överenskommelser vi skapat själva.

ROLLUPPROR

För att bli deltagare i vår egen verklighet, för att göra vår verklighet till en deltagarkultur, måste vi omdefiniera våra roller.

En av våra starkaste överenskommelser i konsensusverkligheten är att varje individ är en enhetlig och närmast statisk person. Varje person har en uppsättning roller. Rollerna får till viss del skilja sig från varandra, de förändras med de sociala situationer som vi rör oss mellan. Vi beter oss annorlunda när vi besöker ett sjukhus än när vi är på en badstrand. Men i varje situation får vi hålla oss till en enda roll; det måste finnas en konsekvent och synbar logik som motiverar rollbyten. Radikala identitetsförändringar är ett brott mot våra sociala protokoll, eftersom de hotar att upplösa dem.

Trots alla de roller vi spelar på vardagens scen förutsätts vi ha en inre kärna, bestående av egenskaper som förknippas med kön, ålder, kropp och annat. Vi positioneras hela tiden utifrån dessa egenskaper – med dessa följer social status.

Att vägra sina tilldelade roller är en svår, nästan omöjlig uppgift, om det inte sker i samverkan med andra. De roller vi spelar är i högre grad beroende av hur omgivningen reagerar och vad den tillskriver oss än av hur vi faktiskt beter oss. Det är inte du som bestämmer vad du kallas för, hur du benämns, det görs av det kollektiv som du för stunden är en del av. Vid vissa möten finns det utrymme för förhandling mellan individen och omgivningen om positioner och benämningar.

I de flesta sammanhang där vi rör oss råder slutna sociala överenskommelser. Inom dessa är det inte acceptabelt att experimentera med sin identitet och sin relation till andra människor. Överträdelse beivras. Tydliga regler om hur man ska vara inom familjen, med sin älskare och på jobbet är sedan länge definierade, av oss själva eller andra. Om vi inte börjar diskutera och utmana dessa färdiga kontrakt så kommer de alltid att stå kvar där som högresta murar mellan oss. Deltagarstyrda processer och situationer ger oss konkreta möjligheter att ifrågasätta sådana gamla kontrakt och pröva nya varianter.

ATT UPPLÖSA VERKLIGHETEN

Verkligheten som konceptuellt och ideologiskt objekt är en seg men ingalunda orubblig struktur. Dekonstruktion av de etablerade överenskommelser och spelregler som bygger upp vår värld kan bryta ner verkligheten på ett sätt som tömmer begreppet på dess gamla mening. När konsensusverkligheten förstås som konstruktion kan vi lämna dess fängelse.

Genom att skapa och ge plats åt nya, personliga och gemensamma sätt att leva kan vi ge världen ny mening och form. Att bryta sig loss från konsensusverkligheten är en kamp som inte går att föra ensam – nya verkligheter föds mellan människor. För att nå dithän måste såväl individuella positioner som gemensamma överenskommelser omarbetas med utgångspunkt från yttre förutsättningar och inre begär.

Kollektiv av djärva subjekt kan sluta sig samman för att genom lek och produktion ta sig ut ur den gamla verkligheten. Deltagarkulturens fulla potential realiseras först när den övertar och överskrider konsternas scener och rum – när varje ögonblick fullbordas i kroppslig närvaro och kommunikativ improvisation.

APPENDIX: METODOLOGISKA ÖVERVÄGANDEN

Den här bilagan diskuterar i vilken riktning man behöver tänka för att förstå de utmaningar som dyker upp när deltagande ska användas som estetisk uttrycksform.

FÖRVANDLING I HANDLING

På samma sätt som ett medium definieras genom sina överenskommelser, som vi tidigare visat, menar vi att också kulturlivet i stort präglas av samhällseliga överenskommelser och normer. Dessa är inte bara utsagda, de är också i stort sett osynliga, eftersom det inte anses finnas någon anledning att diskutera dem.

Inom åskådarkulturens ramar skiljer sig olika medier åt genom att specificera vilka typer av suggestioner som kan ingå i dem. De metodologiska diskussioner som förs handlar i huvudsak om hur mediet presenterar sig självt för åskådaren (som i idéer om poetik, *Verfremdung*, det dokumentära etc), inte om underförstådda betraktaröverenskommelser. Metodfrågorna berör främst vilka suggestioner som används i ett medium – är elefantskit ett intressant

konstnärligt material? Är pixlar det? Detta är ett hedervärt och högst normalt utvecklingsarbete.

Men inom ramarna för åskådarkulturens konstanta rollfördelning mellan producent och konsument finns inget utrymme för deltagarstyrda verk. Först när konstnären bejaktar sin egen undergång kan hon återuppstå som medskapande demiurg. Först när åskådaren överskrider sin betraktarposition och träder fram i kommunikativ handling kan hon medverka i en deltagande process som medskapare bland andra medskapare.

Det betyder, metodologiskt sett, att arbetet med deltagarkultur inte primärt handlar om konstnärliga val mellan suggestioner inom ramen för ett visst medium. Istället går arbetet ut på att formulera sociala överenskommelser om hur deltagandet ska gå till, vilka suggestioner deltagarna kan använda i sitt medskapande. Skapandet av verket blir skapandet av mediet. Det väsentliga blir att finna de överenskommelser som ger upphov till givande handlingsrymder för deltagarna.

ÖVERENSKOMMELSERNAS SLAV ELLER HERRE?

De underförstådda överenskommelser som styr kulturlivet ligger som ett ramverk runt det konstnärliga arbetet. Några av de viktigaste bland dessa är:

- | | |
|---------------------|---|
| » KULTURENS AKTÖRER | <i>Konstnärer, åskådare,
kritiker med flera</i> |
| » KULTURENS PLATS | <i>Dess institutionaliserade
rum</i> |
| » KULTURENS FORMER | <i>Konstnärliga
uttrycksformer</i> |

Idag är detta regelverk anpassat för produktion, distribution och konsumtion av åskådarkultur. Den som valt *aktörsrollen* Konstnär behöver inte fundera över vilka *platser* som hon ska välja för att framföra sina verk, de valen har till stor del redan gjorts genom valet av medium: teatrar för skådespel, konsertsalar eller cd-skivor för musik och så vidare. Även om de konstnärliga uttryckens *former* förändras känner vi alltjämt igen tavlor, filmer, böcker som estetiska objekt när vi ser dem. Likaså vet aktören Publik precis hur de ska *tillägna* sig verken och hur man ska uppföra sig på de platser som är helgade åt olika medier. Övriga, såsom kritiker, museer, curatorer, auktionshus eller kulturskribenter, har också sina väldefinierade roller att spela, vilket de gör med bravur, övertygade om sin universella nödvändighet.

Även deltagarkultur inlemmas i ett sådant ramverk. Frågan är hur det bör se ut för att möjliggöra deltagarstyrda processer som blåser liv i idéer och får dem att lyfta från dröm till verklighet. Deltagarkultur nöjer sig inte med ett konstnärligt arbete som fokuserar på *vilka* suggestioner som ska ingå i verket, utan på *vem* som producerar dem och *hur* de förmedlas. För att skapa den frihet där suggestionsproduktionen överlämnas åt deltagare måste deltagarkultur omarbota det etablerade kulturella regelverket, genom att avskaffa, omvända, nytolka eller uppfinna dess överenskommelser.

DELTAGANDETS ÖVERENSKOMMELSER

Överenskommelserna definierar deltagarnas möjligheter till suggestionsproduktion, alltså deras handlingsrymd.

Att utforma en handlingsrymd innebär rent praktiskt att bestämma hur deltagare kan interagera med varandra.

Det frågan gäller är hur en handlingsrymd bör konstrueras för att vara funktionell och ge möjlighet till aktivt medskapande som är intressant. Det arbetet kan sträcka sig från att konstruera en hel värld, som i datorspel eller levande rollspel, till att förändra beteenden, normer eller attityder i vardagslivet. Andra exempel på sådana deltagarprocesser är värderingsövningar, workshops och karnevaler.

Den väsentligaste av de grundläggande överenskommelser som används i deltagarkultur är:

Deltagarna producerar avsiktligt suggestioner i dialog med varandra och skapar därmed en ny tillvaro för sig själva och gemenskapen.

Överenskommelsen kräver att vissa förutsättningar uppfylls för att kunna leda till en fungerande deltagarprocess. Två av de viktigaste förbises ofta:

1. *För att kunna delta i verket, krävs att man aktivt deltar i det.*
2. *Nya överenskommelser bör förklaras explicit för deltagarna.*

1. Det kan förefalla överflödigt att påpeka att deltagarna måste interagera med varandra – alltså inte ta en passiv åskådarposition – för att det ska bli en deltagande process. Ändå är det vanligt att presumtiva deltagare beter sig som passiva åskådare, vilket leder till att skeendet aldrig kommer igång. Det kan bero på att de inte förstår att de får medverka, hur deltagandet går till, ovana eller rädsla för att framträda inför andra, att de tvingas delta och därför värjer

sig mot det (tragiskt nog ett vanligt problem i skolan). Dessa svårigheter kan hanteras på olika sätt, men den viktigaste orsaken till att deltagare inte axlar sina roller är att de flesta har internaliserat åskådarpositionen till den grad att andra roller och överenskommelser framstår som obegripliga eller hotande. Att åskådarrollen ses som självklar i de flesta sammanhang medan deltagande förefaller främmande, visar att vi lever i ett åskådarparadigm. Åskådarrollens överenskommelser kan förefalla enkla jämfört med deltagarens, men kom ihåg vilka ansträngningar som krävs för att få barn att förstå hur de ska bli betraktare. De ska lära sig att sitta still, att rikta uppmärksamheten mot rätt suggestioner, att inte kladda på saker, inte interagera med andra, inte kommentera, skrika eller sjunga – intressant nog idel begränsningar. Denna inskolning kan leda till att det även i deltagarprocesser bildas en publik vilket kan hindra dem från att fungera. Lösningen är att vara tydlig med att det rör sig om en deltagardriven process, vilka roller de medverkande har och vad detta innebär i praktiken för dem som vill vara med.

Betydelsen av den kommunikativa dialogen mellan deltagare kan inte nog betonas. En deltagarstyrd process består just av medskaparnas samlade aktivitet. Det som gör fotboll fascinerande att delta i, är att det inom spelets ramar finns ett oändligt antal möjliga förlopp, vilka påverkas av såväl enskilda spelares egna som lagens samfälliga agerande.

De suggestioner som deltagarna skänker varandra har naturligtvis olika betydelsetyngd (påverkar större eller mindre del av handlingsrymden), och de gestaltas med olika grad av finess. Det gäller lika väl i ett samtal eller på fotbollsplanen som i ett onlinespel. Förvisso kan en trist replik eller en avig passning vara till fördärv ur en övergripande dramaturgisk

synvinkel, men som framförd suggestion är den lika väsentlig som en lyckad formulering eller välreturnerad boll.

Det väsentliga är att deltagarna ger varandra gensvar: om de bara lyckas producera suggestioner som är relevanta för processen är det fullt tillräckligt; att svaret ges är det som räknas, inte att det görs bra. Fotbollsmatchen kan fortgå även om alla spelar dåligt, så länge de följer spelets regler. Detsamma gäller en diskussion, samtalet må vara ointressant men det fungerar så länge ingen går därifrån, avbryter eller ignorerar de andra. Samspelet baseras på att deltagarna primärt intresserar sig för interaktionsprocessen, vilket gör det möjligt att få en stark upplevelse som deltagare. Den verkande kraften är här, till skillnad från teater, film, litteratur etc, inte avsändarens förmåga att övertyga andra, utan deltagarnas förmåga att uppfatta betydelsen av medskaparnas suggestioner och därmed kunna driva skeendet vidare. Ett sådant samspel kännetecknas av att deltagarna har förtroende för varandra och för den gemensamma processen.

Därmed etableras en intersubjektiv upplevelse av verklighet. Detta går bortom *willful suspension of disbelief*, åskådarens villighet att acceptera uttrycksformens tillfälliga verklighet (då jag glömmer bokens fysiska form, dess papper och bokstäver för att i stället överlämna mig åt Don Quixotes äventyr). Den hållningen skapar egentligen bara en beredskap att ta emot, ett slags mentalt utrymme att fyllas av konstnärens konst. Att skapa sig en fascinerande upplevelse i en gemensam gestaltning är däremot exempel på intersubjektiv inbillningskraft.

Betyder inte detta att även deltagarkulturen primärt utspelar sig i tankerymden, precis som den av oss så förkättrade åskådarkulturen? Ja och nej. Alla upplevelser är i sista hand mentala, oavsett vad som finns utanför våra organismer är

det i hjärnan som vi tolkar sinnesintrycken och gör dem till en verklighet. Deltagarkulturens avgörande skillnad gentemot åskådarkulturen är den ömsesidighet i produktion av sinnesintryck som råder mellan medskaparna. I interaktionens ömsesidiga flöde bekräftas subjektet som subjekt. Dessa ögonblick upplevs i samtalets förtrolighet, i dansens kroppslighet och i leken som inte vill ta slut. Om den sedvanliga kulturkonsumenten hoppas komma till ett okänt land genom att få se konstnärens vision, framskapar deltagarna likt gudar en gemensam dialogvärld.

2. I skapandet av en deltagarprocess räcker det inte med att formulera en överenskommelse som reglerar villkoren för deltagarrollen – den måste också förmedlas till dem som ska vara med. Då åskådandet är den implicita normen, måste en deltagaröverenskommelse vanligen förklaras *explicit* för att kunna tillämpas.

Det händer alltför ofta att avantgardistiskt lagda åskådar-kulturproducenter som vill låta andra delta i deras verk misslyckas kapitalt med detta, eftersom de missar en viktig liten detalj: det inte räcker med att säga till publiken att de får vara med, det krävs också att man ger konkreta ingångar till hur det kan gå till. Åskådarna får höra att de är deltagare och förväntas agera, men ges ingen tydlig handlingsrymd. När de kluriga konstnärerna skapar en situation där åskådaren placeras i en deltagarposition utan att informeras om vad den går ut på, kommer hon ofelbart att stanna i en passiv roll, och sannolikt reagera negativt på påträngande interaktionsförsök. Avantgardisternas drömmar om att åskådaren plötsligt ska resa sig och börja agera slås i spillror av deras dysfunktionella överenskommelser, deras oförmåga att kommunicera samt deras föreställning om att dialog skapas bäst

genom provokation. Efter sådana magplask är det brukligt att skylla på publikens ovilja eller oförmåga att delta i det generösa upplägget. Den som konstruerar en deltagaröverskommelse måste förmedla den till deltagarna för att det alls ska kunna bli tal om någon handlingsrymd.

Låt oss nu diskutera de konkreta förändringar av kulturens ramverk som krävs när man arbetar med deltagarkultur.

I DEMIURGENS VÄRLD – AKTÖRERNA

Inom åskådarkulturen finns huvudsakligen bara två aktörer – sändare och mottagare. Därutöver finns förstås alla de vars uppgift är att främja relationen mellan dessa båda: kritiker, mecenater, gallerister, och mångahanda institutioner. Kanske ger det en riktigare bild om man säger att sändaren inte är någon enskild artist utan hela den produktionsapparat i vilket varje medium ingår: diverse Holly- och Bollywood, musikindustrin, förlagsvärlden etc. Därmed klarlägger man också den fruktansvärda skillnad i maktposition som råder mellan sådana sändare och enskilda kulturkonsumenter. Vem har resurserna och vem avgör vad som ska visas? Vem kan delta i produktionen? Vilket värde tillskrivs verk som skapas innanför kulturindustrierna jämfört med dem som står utanför?

Kapitel 4 visade hur deltagarkultur upphäver de här gränserna. Där behandlades de förvandlingar som några av kulturlivets centrala aktörer genomgår när deltagande görs till konstnärligt medium. Därför kommer de inte att behandlas närmare här.

PLATSERNA – HANDLINGSRYMDEN

Gemensamt för alla deltagarstyrda verk är att de inte har någon synlig position på det finkulturella fältet, även om datorspelet i kraft av sin ekonomiska styrka börjat inmuta ett stycke av det; likaledes har deltagarkulturens representanter långt kvar innan de anses besitta något egentligt kulturellt kapital.

Vad gäller fysiska platser går det naturligtvis att använda kulturens sedvanliga institutioner som spelrum för deltagarstyrda verk – under förutsättning att just den platsen är lämplig för just det idéinnehåll som initiatörerna eftersträvar. En plats är en uppsättning suggestioner som betingar handlandet. Innebörden av detta är att den plats man väljer för ett deltagarstyrt verk är beroende av vilken handlingsrymd man vill att deltagarna ska kunna röra sig i. Platsen är en central del av den överenskommelse som formar handlingsrymden.

Det betyder att traditionella scenrum inte blir eftersträvarsvärda i deras egenskap av att vara platser för åskådande. En följd av detta blir att det uppstår en konflikt mellan deltagaröverenskommelsens etablerande av handlingsrymd och åskådarinriktade institutioners implicita hinder mot detta. Rummet är aldrig neutralt.

Många former av deltagarkultur, som levande rollspel eller knytkalas, har inte eller behöver inte någon specifik plats, utan för en nomadisk tillvaro. Andra, som religiösa riter, styrelsemöten och idrott, har speciellt anpassade platser som underlättar processerna.

Handlingsrymden är primärt alla de åtbörder, talakter och andra handlingar som deltagarna kan presentera, den består av all performativitet som är möjlig för dem. Dess potentialitet

kan aldrig till fullo utforskas. Eftersom ingen människa existerar i ett tomrum, formas handlingsrymden av de sociala, fysiska eller virtuella rum där deltagarna agerar. Det finns emellertid många andra tänkbara determinanter. Om precisionen så kräver går det även att tala om handlingsrymdens sociala, teknologiska, psykologiska eller ekonomiska ramverk. Vid holmgång kan således någon av kombattanterna hoppa i sjön, men det är inte görligt inom de sociala eller psykologiska ramar som etableras med tvekampens regler – det vore ärelöst. Med ett modernare exempel: på en tennisplan är det möjligt att kasta sin racket på motspelaren, men det är ett brott mot spelets överenskommelser och ligger alltså utanför handlingsrymdens sociala ramverk.

En annan viktig fråga som ofta förbises är om handlingsrymden är relevant och intressant för tilltänkta deltagare. En handlingsrymd som ska engagera människor för ett gemensamt skapande av samtal och ny verklighet behöver en viss attraktionskraft. Vilka handlingsrymder som är tilltalande bestäms av många olika faktorer. Vilka ämnesområden är av vikt och intresse i samhället, generellt och i just denna stund? Vilka frågeställningar vill initiatörerna driva och varför? Vilka är de tänkta deltagarna och vilka preferenser kan de ha? Omvänt, om man väljer en viss handlingsrymd, vilka deltagare kan tänkas intressera sig för den? Vilken vana av deltagarstyrda arrangemang har deltagarna, hur mycket behöver man förklara? Om man exempelvis ska arrangera en gruppdiskussion gäller det att frågeställningarna känns intressanta och relevanta, att deltagarna kan föra en strukturerad diskussion och att man formulerar riktlinjer för processen.

Under deltagarprocessen formas handlingsrymden av medskaparnas kreativa förmåga att skapa suggestioner som främjar

fortsatt dialog. Deltagarkultur återför oss till leken, det ljuvliga arbete där vi provar nya subjekspositioner bortom de givna. Det förutsätter att vi tillåter oss att gå in i samspelet, att vi tar leken på allvar och behandlar den som verklighet. I leken lämnar vi de konstruerade nödvändigheternas rike och når den frihet där vårt handlande är mål i sig.

FORMERNA – SUGGESTIONERNA

Många deltagarstyrda verk och situationer (till exempel kull, levande rollspel eller upplopp) har ett betydligt närmare förhållande till kroppen och sinnena än de traditionella kulturyttringar som låser betraktaren vid plats 23, andra raden till höger. Handlingsrymden möjliggör en fullödigare närvaro än kulturkonsumentens cerebrala njutningslystnad.

Hur välbekanta nyhetsbilderna från de politiska oroligheterna än må vara för den soffsittande informationsmissbrukaren, är det något helt annat att själv stå på en brinnande gata och se kravallpolisens sköldmur närma sig. Hur töntiga de levande rollspelen än må se ut för blaserade nutidsmänniskor, är det likväl väsentligt annorlunda att själv stå på en blommande äng och se orchernas armé närma sig. Den som dricker vattnet vet om det är varmt eller kallt.

Vi anser inte nödvändigtvis att deltagande alltid är att föredra framför åskådande, båda positionerna har sina kvaliteter och begränsningar. Men det är uppenbart att deltagandets potential inte tas till vara i kulturlivet.

Det aktualiserar frågan om vilka former, vilka mediala uttryck som passar bäst för att uttrycka vad. Medier är inte neutrala, de bär på vissa egenskaper som formar det innehåll som ska förmedlas. Det är inte bara för att tillgodose regissörens jagbehov som en filmatisering av ett litterärt verk

förändrar berättelsen, det beror också på att mediet i sig ställer andra krav på framställningen.

Då deltagande utför, snarare än visar ett förlopp krävs ofta en större bredd av suggestioner. Väljer man att fysiskt gestalta en alternativ värld kan man utnyttja hela det mediala skafferiets mångfald, det är bara en fråga om ekonomi och ambitionsnivå. I det levande rollspelet *Futuredrome* (Kinnekulle, 2002) samverkade arkitekter, skribenter, musiker, skådespelare och rollspelare för att bygga sig en framtidsstad av skrot med automatiska musikmaskiner, levande orkestrar, restauranger, tehus och palats, dagliga ritualer, clownpoliser, revolutionära poeter i maskopi med brottssyndikat och extatiska sejdare.

Det deltagarstyrda verkets suggestioner främjar dialogisk handling. De suggestioner som primärt är till för att skapa en dynamisk handlingsrymd är ofta mindre intressanta för utomstående betraktare än för dem som deltar. Om sådana suggestioner åskådaranpassas tappar de lätt sin handlingskraft.

TILLÄGNELSE – AGERANDE

Hur ska man tillägna sig deltagarstyrda verk, det vill säga hur ska man förstå sin position som deltagare? Eftersom detta för många är en ny och tämligen ovan position, kan det kräva en viss nyorientering. De specifika överenskommelser som styr tillägnelsen av deltagarkultur är något man behöver lära sig. Förvisso har vi alla lärt oss att agera socialt, att ta emot och besvara andras tilltal. Däremot får vi sällan lära oss att överblicka de mönster som styr samspelet. Denna förmåga övas upp under deltagarstyrda processer. Deltagaren måste hela tiden värdera och utvärdera vilka möjligheter som står till buds inom de ramar som hon kommit överens om med de andra medverkande. Tillägnelsen av deltagarkultur präglas av

ett agerande som bekräftar den kollektiva överenskommelsen samtidigt som den uttrycker deltagarnas individuella vilja att kommunicera med sina medskapare. De suggestioner som deltagaren producerar syftar alltså till att å ena sidan hålla ihop verket som enhet, å andra sidan främja uttrycksfulla enskildheter inom denna enhet.

Om tillägnelsen av ett verk sker genom agerande öppnas möjligheten att direkt påverka både situationen och de inblandade. Åskådarkulturens producenter problematiserar ibland de regler som styr vardagen och kan då på ett indirekt sätt ge impulser till att förändra dem. Deltagarkultur placerar oss som handlande subjekt direkt i en social situation där vi kan upptäcka gränserna för situationens handlingsrymd och även förflytta dessa gränser.

För att det ska fungera är det ibland nödvändigt att förstå sitt medverkande i en deltagarstyrd process som ett slags undantagstillstånd, en möjlighet att för en stund kliva ur sitt vardagsjag. Vi agerar då "som om". Som om det var av yttersta vikt att bollen måste hamna i motståndarens mål. Som om vi hyste främlingsfientliga åsikter eller drevs av girighet. Deltagaren måste alltså inte nödvändigtvis närma sig ett verk med frågan "Vad hade jag gjort i den här situationen?", ibland gör överenskommelsen det intressantare att ställa sig frågan "Hur kan mitt agerande skapa en intressant situation för de andra deltagarna?" När deltagaren lämnar sina vardagliga intressen, åsikter och lidelser därhän kan hon låta verkets tema och den kollektiva dynamiken visa vägen.

SALONGER OCH VERKLIGHET

Den som analyserar vardagliga sociala situationer ur deltagarperspektiv, blir snart varse de implicita överenskommelser

som styr vårt handlande – på kaféet, på arbetsplatsen, i skolan, under maskeradaftonen, på gator och i gallerierna. För oss i *Interacting Arts* var och är deltagandet en självklar utgångspunkt. Vi kunde inte undvika att märka hur samhällets sociala överenskommelser tycktes följa ett fåtal standardiserade mallar och att deras primära funktion var att reglera och kontrollera agerande. Det socialt acceptabla definieras av och avgränsar vilka handlingar som anses problematiska. En sådan ordning är samhällelig, övergripande, implicit – den formuleras normalt sett inte av dem som deltar i en viss situation, men den upprätthålls av dem. Detta leder till att i princip allt agerande håller sig inom kulturens givna ramar. Men inte nödvändigtvis.

De flesta människor minns nog stunder då vardagen brutits upp av de oväntade, underbara, sällsamma händelser som uppstår i ögonblick då regelverkens gränser överträds. Att resa bort, dricka sig berusad eller vara otrogen kan ses som exempel på mer eller mindre desperata försök att iscensätta situationer där de ordinära spelreglerna förkastas. Sådana försök fascinerade oss, men tyvärr visade de sig snarare bekräfta ramverket än förändra det, då de följer samma slags givna protokoll som de situationer de förfaller utmana. Subversion utan subversion.

Istället för att nöja oss med att acceptera de ramar vi tilldelats utan att ha tillfrågats, de förutsägbara provokationernas futila utspel eller romantiska förhoppningar om att tillfälligheternas nycker ska leda oss till något annat, tog vi saken i egna händer och började genomföra kontrollerade experiment. Genom att formulera och iscensätta nya överenskommelser skulle vi kunna lämna tillvarons konstruerade trivialitet, om så bara för en stund. Denna resa påbörjades i de slutna rum där deltagare obehindrat kunde etablera sina egna

verkligheter. I brist på bättre ord kallade vi dessa allvarligt lekfulla utsvävningar för *salonger* och frammanade bilden av gångna tiders estetiserade samvaro, där deltagarnas bohemiska begär stundom omsattes till gemensam upplevelse och utlevelse. Även om det historiskt sett sällan var så, pekade de borgerliga salongerna ut en form av gemensam världsfrånvärd bortomtillvaro som egentligen låg långt utanför finrummens koketta lyxlekar.

Dessa idéer har sedan dess förverkligats i många olika tappningar, men på en gemensam grund. *Interacting Arts* salonger kan sägas vara tillfälliga autonoma zoner, där de vedertagna regelverk som styr vardagsagerandet skrivs om till sådana vi själva valt. Därmed är salongerna sociala experiment som förändrar deltagarnas roller och identiteter, interaktionsmöjligheter och verklighetstolkningar.

I vårt arbete med salongerna visade det sig snart att själva formulandet av överenskommelser var rejält påfrestande – eftersom varje avsteg från det vedertagna per definition är ett socialt brott, var salongerna mer eller mindre socialt oacceptabla. Konsensusverklighetens regler syns inte förrän man bryter mot dem.

Samma sak upplever varje mamma som frågar dagispersonalen varför de ingriper när lilla Kasper pussar sin bästis Johan men inte när han pussar sin bästis Lisa. Att helt lämna sådana överenskommelser och skapa nya blir såväl skrämmande som berikande.

När vi ser att den åskådarkultur som styr vardagslivets regelverk faktiskt är en social konstruktion kan vi välja att ta ställning mot den. Genom att helt sonika byta eller bryta olika sociala överenskommelser framträder nya sätt att utforska konsensusverklighetens påbud och förbud. Med deltagande som instrument skapas handlingsmöjligheter

som befinner sig bortom tankerymdens slutna krets. Rent betraktande förändrar aldrig överenskommelser – det sker i handling.

Deltagarmetodik möjliggör sociala laboratorieförsök i full skala som exempelvis utforskar normer, konsekvenser av olika handlingar, personlighetens determinanter eller effekter av nya sociala överenskommelser. Kan vi bli religiösa om vi leker troende tillräckligt länge? Måste vi lyda alla lagar? Vad händer om vi alltid talar sanning? Kan vi leva utan tv? Varför kan vi inte vara tre, fyra, fem... personer som ingår äktenskap med varandra? Styr känslouttrycken känslorna eller tvärtom? Observatören låter sig nöja med att betrakta och förutse, medan deltagaren kan utföra handlingar och se deras faktiska konsekvenser.

En parallell till detta syns i åskådarinriktad kultur som har som ambition att förändra världen. Metoden blir att producera suggestioner åt passiva konsumenter, vars tankerymder omdanas och som sedan, i en helt annan situation, förhoppningsvis skrider till handling. Paradoxalt nog placeras således handlandet utanför kulturlivet.

För att konkretisera hur ett deltagarinriktat arbete med överenskommelser kan gå till redovisar vi här några av de sociala experiment, eller salonger, som genomförts inom ramen för *Interacting Arts* verksamhet.

Salong Naturell utgick från en vanlig social situation: tebjudningen. Denna ordinära överenskommelse förändrades bara på en punkt – ingen deltagare skulle ha några kläder på sig. Tanken var att utforska hur en sådan parameter skulle påverka processen. Till salongen kom ett 20-tal gäster som lämnade kläderna i farstun. En del deltagare visade sig vara så angelägna

att inte bryta överenskommelsen att de klädde av sig redan utanför dörren till den ateljé som användes. Salongen gav upphov till ett intressant samtal om privata och offentliga gränser, fiktiva och reella hämningar, om frigjordhetens hyckleri, om sexualiseringen av det offentliga rummet, om kropp och kön som ikoner och symboler, om de olika regler som gäller för män och kvinnor. Motsvarande samtal förs givetvis i andra sammanhang, men man kommer långt från de akademiska och intellektuella abstraktionernas trygga distansering när man sitter öga mot öga med det kön man diskuterar.

Salong Hösthov samlade ett dussin deltagare på en ö i Mälaren. Under denna helg etablerades flera nya överenskommelser. Den som i efterhand framstår som mest givande var att vi förbjöd oss att tala om något som var medierat, sådant vi bara läst, sett eller hört men inte själva upplevt. Vi talade inte heller om något som låg utanför den ö, den situation, där vi befann oss. Efter den första dagens lätt ansträngda stämning uppkom en stark känsla av närvaro och intimitet då alla sociala interaktioner kom att fokusera på det som hände där och då. Känslan av samhörighet övergick snart till en överraskande känsla av förälskelse som omfattade hela gruppen – vilket säkert motsvarar de upplevelser som frammanas i sekteristiska grupperingar.

Intressant nog kom staden på andra sidan vattnet alltmer att upplevas som en omänsklig fara, ett ruvande hot som vi med skräck måste återvända till. Den känslan hade ingen väntat sig, kanske berodde den på att vi var ovana vid att faktiskt fokusera på nuet och på varandra. Under färden tillbaka till civilisationen började flera av oss rättfärdiga återkomstens nödvändighet, som om livet på ön låg i konflikt med det verkliga.

Våra erfarenheter av deltagarstyrda processer som rollspel, workshops, salonger och andra sociala experiment visar att det är en väsentlig skillnad mellan att agera i egenskap av sitt ordinära vardagsjag jämfört med roller som ligger längre därifrån. En sådan roll kan lätt uppfattas som en mask – det är inte jag som handlar, det är rollen. På samma gång som en sådan roll kan ge en stark frihetskänsla, kan den också legitimera ett handlande som ligger i gränslandet av eller bortom de normala sociala regelverkens gränser. Den som ikläder sig en venetiansk mask eller en uniform hamnar gärna i en sådan roll. (Det är därför varken poliser eller anarkister vill att man ska kunna identifiera dem.)

Viktigare är dock att den nya handlingsfriheten ofta väcker frågor om identitet: om vem eller vad som ligger bakom egna livsval, attityder, normer och rollbeteenden. Om det med nya överenskommelser och roller är möjligt att tillsammans skapa tankemönster och handlingsvanor – skulle det inte då också vara möjligt annars? Om vi till vår förtjusta häpnad upptäcker att vi kan agera djärvare och vackrare än vi brukar, vad är det då som hindrar oss här och nu?

Sådana lekar med verklighetens gränser är per definition subversiva. De kan inte undgå att bli ett hot mot entydigt fixerade föreställningar om identitet och verklighet. Vilka faktorer formar våra roller och kan vi få kontroll över styrmekanismerna? Om vi istället lyckas urskilja den mångfald av möjligheter som tillvaron faktiskt rymmer, inse att vi kan ta oss friheten att göra vad som helst, väcks frågan: vill vi leva i den värld som givits oss? Kort sagt: är vi lyckliga i vår nuvarande utformning? Om inte – kan vi skapa andra verkligheter?

REKOMMENDERAD LÄSNING

ARENDT, HANNAH • *Människans villkor*

BACHTIN, MICHAIL • *Rabelais och skrattets historia*

BAUDRILLARD, JEAN • *Simulacra and Simulation*

BENJAMIN, WALTER • *Konstverket i den tekniska
reproduktionens tidsålder*

BERNE, ERIC • *Så bär vi oss åt*

BEY, HAKIM • *Immediatism*

BOAL, AUGUSTO • *De förtrycktas teater*

BORDIEU, PIERRE • *Om televisionen*

BUTLER, JUDITH • *Genustrubbel*

CARSE, JAMES P. • *Ändligt och oändligt spel*

DEBORD, GUY • *Skådespelssamhället*

DELEUZE, GILLES • *Nietzsche och filosofin*

FOUCAULT, MICHEL • *Diskursens ordning*

HIUZINGA, JOHAN • *Den lekande människan*

JANSSON, TOVE • *Farlig midsommar*

JOHNSTONE, KEITH • *Impro – Improvisation och teater*

KANT, IMMANUEL • *Kritik av omdömeskraften*

LE GUIN, URSULA K. • *The Dispossessed*

MARINETTI, FILIPPO TOMMASO • *Il teatro totale per masse*

MARX, KARL • *De ekonomisk-filosofiska manuskripten*

MCLUHAN, MARSHALL • *Media*

NIETZSCHE, FRIEDRICH • *Så talade Zarathustra*

SCHECHNER, RICHARD • *Performance Theory*

TURNER, VICTOR • *From Ritual to Theatre,
The Human Seriousness of Play*

WELSCH, WOLFGANG • *Undoing Aesthetics*

WINNICOTT, DONALD WOODS • *Lek och verklighet*

INTERACTING ARTS är en multidisciplinär grupp
som drivs av konstnärer, teoretiker och aktivister.
Vi arbetar tillsammans med teoretiska, konstnärliga
och sociala projekt som utforskar möjligheterna
med deltagande, rolltagande, spel och lek.

INTERACTING ARTS

WWW.INTERACTINGARTS.ORG

editor@interactingarts.org



I etablerade kulturyttringar som bildkonst, litteratur, teater, arkitektur, opera, balett, performance, cirkus, sport, film, fotografi, skulptur, reklam, tidningar, radio och television återfinns samma mediestruktur.

KOMMUNIKATIONEN ÄR ENKELRIKTAD
SOM ÅSKÅDARE SKA DU TACKA OCH TA EMOT

Men åskådarkulturens auktoritära och passiviserande karaktär ifrågasätts allt oftare. Begrepp som interaktivitet och deltagande är på modet, men tveksamhet råder om hur de ska förstås.

Deltagarkultur introducerar en syn på konsten och kulturlivet som skingrar denna förvirring. Deltagande kräver att gränsen mellan kulturvärldens sändare och mottagare omvärderas och upplöses.