

Institutionen för kulturvetenskaper

Göteborgs Universitet

Konst- och bildvetenskap

INSTABILA PROCESSER I VISUELL KULTUR

Ann-Louise Sandahl

Magisteruppsats i konst- och bildvetenskap vt 2010

Handledare: FD Viveka Kjellmer

1. INLEDNING 3

- 1.1. BAKGRUND/FRÅGAN VÄCKS 3
- 1.2. FRÅGESTÄLLNING OCH SYFTE 4
- 1.3. TEORI OCH FORSKNINGSÖVERSIKT 4
- 1.4. METOD OCH MATERIAL 5
- 1.5. AVGRÄNSNING OCH FORMELLA FRÅGESTÄLLNINGAR 6
- 1.6. DISPOSITION 7

2. INSTABILA PROCESSER I TID OCH RUM 8

- 2.1. NICOLAS BOURRIAUD: ALTERMODERNISM, HETEROKRONI 8
- 2.2. MANUEL CASTELLS: FLÖDESRUM, PLATSRUM OCH TIDLÖS TID 10
- 2.3. MIWON KWON: DISKURSIVA PLATSER 12
- 2.4. MIEKE BAL: PREPOSTEROUS HISTORY, ENTANGLEMENT 13
- 2.5. SAMMANFATTNING INSTABILA PROCESSER I TID OCH RUM 13

3. INSTABILA PROCESSER I MATERIAL OCH METODER 15

- 3.1. NICOLAS BOURRIAUD: POSTPRODUCTION 15
- 3.2. LEV MANOVICH: SOFTWARE STUDIES, REMIX CULTURE 17
- 3.3. SAMMANFATTNING INSTABILA PROCESSER I MATERIAL OCH METODER 20

4. ANALYSERADE VERK 21

- 4.1. COLDPLAY, *The Scientist*, 2002 (Jamie Thravers) 21
- 4.2. COLDPLAY, *Violet Hill (Dancing Politicians)*, 2008 (Mat Whitecross) 22
- 4.3. RADIOHEAD, *Pyramid Song*, 2001 (Shynola) 24
- 4.4. RADIOHEAD, *House of Cards*, 2008 (James Frost) 26
- 4.5. RÖYKSOPP, *Eple*, 2001 (Thomas Hilland) 28
- 4.6. RÖYKSOPP, *Remind Me*, 2002 (H5) 29
- 4.7. SAMMANFATTNING ANALYSERADE VERK 31

5. JÄMFÖRANDE ANALYS 33

5.1. I23 SHTUNK, *Richard III*, 2008 (Josefine Andersson) 33

5.2. SAMMANFATTNING JÄMFÖRANDE ANALYS 36

6. SAMMANFATTNING OCH AVSLUTANDE DISKUSSION 37

6.1. VAD ÄR INSTABILA PROCESSER I TID OCH RUM UTTRYCK FÖR? 37

6.2. VAD ÄR INSTABILA PROCESSER I MATERIAL OCH METODER UTTRYCK FÖR? 38

6.3. INSTABILA PROCESSERS KONSEKVENSER FÖR KONSTBEGREPPET 38

6.4. PERSPEKTIVVIDGANDE TANKAR 40

6.5. NÅGRA AVSLUTNINGSDORD TILL LÄSAREN 42

7. OTRYCKTA KÄLLOR 44

7.1. ELEKTRONISKA KÄLLOR 44

7.2. MUNTliga KÄLLOR 44

8. TRYCKTA KÄLLOR 45

8.1. LITTERATUR 45

9. ANALYSERADE VERK 45

9.1. VIDEOR 45

9.2. TEATERFÖRESTÄLLNING 45

10. BILDBILAGA

1. COLDPLAY, *The Scientist*, 2002

2. COLDPLAY, *Violet Hill (Dancing Politicians)*, 2008

3. RADIOHEAD, *Pyramid Song*, 2001

4. RADIOHEAD, *House of Cards*, 2008

5. RÖYKSOPP, *Eple*, 2001

6. RÖYKSOPP, *Remind Me*, 2002

7. I23 SHTUNK, *Richard III*, 2008

I. INLEDNING

I.1. BAKGRUND/FRÅGAN VÄCKS

När bildkonstnärer i mitten av 1990-talet började använda nya media kändes det plötsligt som om världen öppnades och att allting var möjligt, men med det dök också upp nya frågeställningar att ta ställning till. Konstnärer i allmänhet hade inga utvecklade verktyg för att förstå de nya skeendena i konsten och de villkor som nya media förde med sig. Skillnaden mellan arbete i traditionella tekniker och i nya media var milsvid. Med internet kom en förändrad upplevelse av tiden och rummet, allt var möjligt och tillgängligt hela tiden och kommunikation över kontinenter skedde i realtid. Alla företeelser och uttryck gjordes om till information som flödade och kopierades i det oändliga i obeständiga, instabila elektroniska processer.

För att beskriva den begreppsförvirring jag upplevde ska jag kort beskriva ett av mina första trevande försök att arbeta med de nya metoderna. Ungefär så här gick det till: jag valde ut en reproduktion av Leonardo da Vincis *Madonna Litta* från 1490, scannade in den och bearbetade den bildmässigt på olika vis i Photoshop tills det kändes som om det var min egen bild. Därefter importerade jag den i PageMaker där jag formgav grafiska blad med kombinationer av min *Madonna Litta* och trendriktigt typograferade strofer ur *Kärlekens lov* från Bibelns Korintierbrev. Med bläckstråleskrivare skrev jag sedan ut bladen på handgjort kinesiskt rispapper. De mycket gamla verken behandlades med teknik från det absoluta nuet och jag upplevde att jag gav de gamla kulturella uttrycken ett nytt liv genom samtida teknik. Jag visste dock inte hur jag skulle förhålla mig till de resulterande verken. Var det tillåtet att göra så här, funderade jag? Vad skulle jag kalla detta? Original var det ju inte. Trots att varken Leonardo eller någon urtida bibelförfattare rimligtvis kunde ha något att invända i frågan, så stred det emot allt jag visste om upphovsrätt, original, kopior och plagiat både innehållsmässigt och tekniskt. Ingen kunde på ett tillfredsställande sätt ge mig svar på de frågor jag hade. Som konstnär upplevde jag utvecklingen inom konsten som ett gungfly, jag upplevde att den fasta marken under fötterna var i rörelse, att faktiskt hela konstbegreppet var i gungning. Konstnären skulle framställa unika original, hade jag lärt mig. För att förstå de processer som orsakade och möjliggjorde denna utveckling behövde jag en ny begreppsapparat, för gamla konventioner kring konstnärlig produktion gällde uppenbarligen inte längre. Jag hade ingen aning om då att det fanns ett ord för det som hände, kanske på grund av att ordet ännu inte användes: *remix culture* hade anlänt.

1.2. FRÅGESTÄLLNING OCH SYFTE

I denna uppsats undersöker jag instabila processer i visuell kultur på två plan: i tid och rum och i material och metoder då jag upplever att dessa båda kategorier är direkt sammantvinnade med varandra. Min frågeställning är vad instabila processer i visuell kultur är uttryck för och vad de får för konsekvenser för konstbegreppet. Mitt syfte är att förse både läsaren och mig själv med användbara verktyg för att förstå de instabila processer som pågår i vår visuella kultur.

1.3. TEORI OCH FORSKNINGSOVERSIKT

Visuell kultur är ett stort och nytt fält som strävar åt många olika håll. Inga teoretiker är givna inom fältet, så därför tycker jag det är motiverat att göra en genomgång av några av de teoretiker som jag anser ha viktiga teorier om instabila processer.

Många teoretiker inom fältet visuell kultur kommer från discipliner som ligger nära men lite utanför själva konstvetenskapen och jag har valt att undersöka texter både från renodlade konstvetare och från teoretiker från andra håll: software studies, sociologi och litteraturvetenskap. Alla har de inspirerat mig och hjälpt mig att förstå skeenden i visuell kultur.

Mina viktigaste teoretiska källor har varit Nicolas Bourriauds teorier om *altermodernism*¹ och *postproduction*,² Lev Manovichs idéer om *remix culture* och *software studies*³ och Manuel Castells tankar om *flödesrum*, *platsrum* och *tidlös tid*.⁴ Jag har också haft stor nytta av Mieke Bals bildmässiga perspektiv som leder till *entanglement* både mellan subjekt och i tid och rum liksom av hennes teorier om *preposterous history*.⁵ Också Miwon Kwons tankar om *diskursiva platser* har gett mig viktiga teoretiska pusselbitar.⁶ Här följer en kort sammanfattning av deras teorier.

Konstnären rör sig över kulturella landskap och speglar samtidens upplevelse av mobilitet, skriver Nicolas Bourriaud. Visuella uttryck gestaltar omloppsbanor snarare än destinationer, resvägar snarare än mål i en tillvaro där inget uttalat centrum finns. De uttrycker en kurs, en färd stället för en fixerad rumtid. Konstnären översätter, tolkar och omkodar information från ett format till ett annat och rör sig i geografien likväl som i historien, i tid och rum, i alla dimensioner. Bourriaud menar att samtidskonsten har lämnat postmodernismen och trätt in i *altermodernismen*.

Konstnärer skapar nya format och förbindelser mellan multipla uttrycksformat och konst är i dag ett resultat av relationella och elektroniska nätverk, inte en enskild individs verk. *Postproduction* innebär att information återanvänds, omarbetas och skickas vidare. Bourriaud menar att DJn och

¹ Bourriaud, Nicolas, *Altermodern*, Tate Triennial, Tate Publishing, London, 2009 [Bourriaud, 2009(1)].

² Bourriaud, Nicolas, *Postproduction*, Lukas & Sternberg, New York, 2002.

³ Manovich, Lev, *Software Takes Command*, lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html, 2008-11-08.

⁴ Castells Manuel, *Informationsåldern, Nätverksambällets framväxt*, Bokförlaget Daidalos AB, Göteborg, (1996) 2006.

⁵ Bal, Mieke, *Quoting Caravaggio: Contemporary Art, Preposterous History*, The University of Chicago Press, Chicago och London, 1999.

⁶ Kwon, Miwon, *One place after another*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.

programmeraren är typiska figurer i vår visuella kultur, de remixar och skapar nya verk av digitalt råmaterial och elektroniska moduler.

Lev Manovich hävdar att det är programvaran, *software*, som är motorn som möjliggör informations-, kunskaps- och nätverkssamhället. Software har radikalt förändrat både konstnärliga arbetsmetoder och den visuella kulturens identitet. Om vi vill förstå samtidens interaktionsprocesser måste vi undersöka dess programvaror och de sociala kulturer som åstadkommer de digitala uttrycken. Alla vetenskapliga discipliner som behandlar kulturella skeenden måste ta hänsyn till vilken roll software spelar, skriver han.

Under 2000-talet har *remix* utvecklats till en ny kulturell form. Information vandrar mellan människor och medier, den förändras och blandas om. Remixing kommer ursprungligen från musiken men används även i andra kulturella former: mode, design, konst, webbapplikationer och litteratur. Vår tid är *the remix era*, säger Lev Manovich.

Manuel Castells skriver om ett *flödesrum* i vilket flöden av information, kapital och kunskap finns och där makten organiseras från ahistoriska nätverk. Eftersom människor är avskilda från detta flödesrum och i stället lever i det fysiska *platsrummet*, i en kultur och historia, uppstår det en konflikt mellan två rumsliga logiker och mellan två tidsuppfattningar. I flödesrummet råder det en *tidlös tid* medan det i platsrummet råder en strikt klocktid.

Mieke Bal använder begreppet *preposterous history* för att beskriva en kulturell process som förenar det förflutna med nuet och får oss att se äldre tiders konst på nya sätt. Det är ett sätt att tänka kring historien som avviker från traditionell historieuppfattning. Bal beskriver också ett bildmässigt perspektiv där subjekt och objekt är instabila och glider in och ur varandra. Det uppstår förveckling, *entanglement*, sammanblandning, både av subjekten och i tiden och rummet. Detta perspektiv återfinns i många konstnärliga uttryck i vår visuella kultur.

Betydelsen av ordet plats/site har förändrats från att betyda rumslig plats till att stå för en diskursiv eller virtuell rymd, skriver Miwon Kwon. Eftersom vår identitet formas av att höra till en plats så leder denna omformulering till alienation. Transformationen av begreppet plats har textualiserat rum och rumsliggjort diskurser, menar hon.

1.4. METOD OCH MATERIAL

Min undersökning av instabila processer i visuell kultur har en teoretisk och en empirisk del. Materialet utgörs i den teoretiska delen av texter och i den empiriska delen av musikvideor och en teaterföreställning. Metoden består av att inledningsvis analysera texter av ovanstående teoretiker för att undersöka hur instabila processer beskrivs och sedan kartlägga de teorier jag finner viktigast. Därefter utför jag empiriska undersökningar av videor och teaterföreställning för att se om jag på

dem kan tillämpa de teorier jag funnit. Texterna är från 1996–2009 och videor och teaterföreställning är från 2001–2008.

Musikvideor är en hybridiserad konstform där det visuella uttrycket har stor betydelse och där nya konstnärliga metoder ofta används i framställningen. Det är vanligt att anlita filmregissörer, konstnärer eller animatörer för den bildmässiga gestaltningen så processen innebär ett arbete där flera konstformer möts. På grund av detta har jag här valt att låta musikvideor bli mina huvudsakliga undersökningsobjekt. Att välja bland alla de musikvideor som cirkulerar i vår mediala tid var en krävande uppgift. Hur urvalet gjordes redovisas i 1.5.

I min empiriska undersökning arbetar jag mig igenom videon deskriptivt för att sedan analysera den och se vilka teorier jag kan tillämpa på den. Jag tittar på videons visuella innehåll men gör ingen analys av innehållet i sångtexten. Vid de tillfällen jag finner att texten har relevans för bildinnehållet återger jag delar av den. Ibland beskriver jag omständigheter kring videons tillkomst som jag finner intressanta.

För att undersöka om det går att skönja instabila processer även i andra sfärer av vår visuella kultur gör jag även ett nedslag i scenkonsten och utför en jämförande analys av en teaterföreställning. Precis som musikvideo är teater en hybridiserad konstform där skådespeleri, musik, scenografi, kostym, ljus, ljud och dans möts. Här var valet av analysobjekt lättare. Mitt val föll på 123 Shtunks *Richard III* från 2008 därför att jag som föreställningens scenograf på nära håll har följt de konstnärliga processerna i verkets tillblivelse och ser intressanta skeenden i det som jag vill undersöka.

Jag kommer att undersöka på vilket sätt instabila samhällsprocesser speglas och uttrycks i verken. Mitt perspektiv i uppsatsen är således socialt. Naturligtvis är de slutsatser man kan dra av ett så litet empiriskt material som föreligger här begränsade, men man kan absolut skönja tendenser och riktningar i dessa nedslag.

1.5. AVGRÄNSNING OCH FORMELLA FRÅGESTÄLLNINGAR

För att avgränsa urvalet av videor till min undersökning bestämde jag mig för att välja videor av artister från vår del av världen, Europa och från vår tid, 2000-talet. Mitt val föll på tre grupper: *Coldplay*, *Radiohead* och *Röyksopp*. Jag valde två videor från varje grupp, alla är producerade mellan 2001–2008. Urvalet gjordes på grundval av att jag tycker att ovanstående artisters videor är konstnärligt intressanta och för att jag i dem tycker mig urskilja samband med de instabila processer som jag försöker förstå.

Det som bekymrat mig något i mitt urval är det ensidiga genus- och etniska perspektiv det speglar: alla artister och regissörer i mina analysobjekt är vita män utom den kvinnliga regissören till verket i min jämförande analys. Jag tror dock att mina resonemang kan illustreras på ett godtagbart sätt ändå,

trots det genusmässigt ojämna urvalet, då jag inte tror att de instabila processer jag vill komma åt är direkt kopplade till genus. Kanske säger det något om den mansdominerade musikbranschen att jag fann flest användbara analysobjekt bland videor gjorda av manliga artister. Ett jämnt genusurval hade troligen speglat genusfördelningen i musikbranschen sämre. I mitt teoretiska material är genusfördelningen jämnare: två teoretiker är kvinnor och tre är män.

Jag har i flera fall valt att behålla de engelska uttrycken för de begrepp jag diskuterar. Betydelsen för ord som *software*, *remix*, *postproduction*, *altermodern*, *entanglement* och *preposterous history* tycker jag uttrycks allra bäst i de engelska termer de har. En översättning skulle i värsta fall späda ut ordets betydelse och göra den otydligare.

Det har också slagit mig att min text har vissa drag av den remix culture den beskriver och är i vissa avseenden en instabil process i sig själv. Min uppsats kan ses som en konstvetenskaplig remix av den akademiska världens stränga form och mitt personliga urval teoretiker och analysobjekt. Etablerade akademikers litterära verk blandas med musikvideor, som är uttryck av visuell populärkultur, ”högt” och ”lågt” mixas. Berättelsen hade kunnat skrivas på oändligt många andra sätt och med oändligt många andra exempel, men just denna remix presenterar min tolkning av vår föränderliga visuella kultur. Kanske någon annan använder ett segment ur min text i en vidare konstvetenskaplig och akademisk remix.

1.6. DISPOSITION

Uppsatsen har sex avdelningar. Efter *inledningen*, den första beskrivande avdelningen där uppsatsens uppbyggnad redovisas, följer två avdelningar där jag mer ingående beskriver den teoretiska delen av min undersökning och presenterar det jag har tagit fasta på hos mina utvalda teoretiker. Teorierna är uppdelade i två kategorier: *instabila processer i tid och rum* och *instabila processer i material och metoder*. I den fjärde avdelningen beskriver jag det material jag undersöker empiriskt. Mina *analyserade verk* utgörs av sex stycken musikvideor som jag undersöker i syfte att se om de återspeglar teorierna. I den femte avdelningen gör jag en *jämförande analys* med ett exempel från teaterns värld för att se om man kan spåra instabila processer även där. Vart och ett av dessa fyra avsnitt, två teoriavsnitt och två avsnitt med analyserade verk avslutas med en sammanfattning av vad jag funnit. Slutligen summerar jag i den sjätte avdelningen mina upptäckter och slutsatser i en *sammanfattning och avslutande diskussion*.

2. INSTABILA PROCESSER I TID OCH RUM

I min undersökning av instabila processer i visuell kultur använder jag teorier både från konstvetenskapen och från närliggande discipliner. Ur olika infallsvinklar beskriver författarna den kontinuerliga omformuleringen av tid och rum som pågår. Konstteoretikern Nicolas Bourriaud har teorier om *altermodernism* som beskriver konstnärliga resor i tid och rum och om *heterokroni*, tidsförskjutningar. Litteraturvetaren Mieke Bal skriver om *entanglement* i tid och rum och om *preposterous history* som är en process där det förflutna och nuet påverkas av varandra. Sociologen Manuel Castells teorier handlar om nätverkssamhällets *flödesrum*, *platsrum* och *tidlös tid*. Miwon Kwon från fältet inom konst- och arkitektur skriver om *diskursiva platser*. Jag beskriver deras teorier för att sedan jämföra dem i syfte att se vad det finns för skillnader och likheter mellan dem.

2.1. NICOLAS BOURRIAUD: ALTERMODERNISM, HETEROKRONI

Samtidskonsten är ett multikulturellt strukturlöst kaos som väntar på att ta form i en arkipelag, skriver Nicolas Bourriaud. Han menar att postmodernismen nu är över och att konsten i stället håller på att träda in i något han kallar *altermodernism*, en mångfald av konstnärliga möjligheter, där det finns en mängd alternativ beträffande medier, uttryck och idékonstellationer.⁷

Konstnären rör sig över kulturella landskap och skapar förbindelser mellan multipla uttrycksformat. Han är en *Homo Viator*, en resande människa, som speglar samtidens upplevelse av mobilitet, resor och rörelse i tid och rum. Nomadism är ett sätt att lära sig om världen och Nicolas Bourriaud menar att dagens konstnär är en kulturell nomad på tre plan: i rummet, i tiden och bland tecken.⁸ Samtidskonsten gestaltar omloppsbanor snarare än destinationer, resvägar snarare än mål i en tillvaro där inget uttalat centrum finns. Den uttrycker en kurs, en färd i stället för en fixerad rumtid. Konstnären översätter, tolkar och omkodar information från ett format till ett annat och rör sig i geografien likväl som i historien, i tid och rum, i alla dimensioner.⁹ Ett konstnärligt verk är inte ett objekt som är här och nu, utan ett nätverk av samband i tiden och rummet som konstnären utforskar. Fullständig decentralisering definierar vårt nya kulturella ramverk.¹⁰

⁷ Bourriaud, 2009(1), s. 11–13 och Bourriaud, Nicolas, ”Altermodern manifesto Postmodernism is dead”, 3 februari–26 april 2009, *Tate Britain*, www.tate.org.uk/britain/exhibitions/altermodern/manifesto.shtm [Bourriaud, 2009(2)].

⁸ Bourriaud, 2009(1), s. 13, 23 och Bourriaud, 2009(2).

⁹ Bourriaud, 2009(2).

¹⁰ Bourriaud, 2009(1), s. 12–14 och Bourriaud, 2009(2).

I den altermoderna eran har konsten med förskjutning, översättning, omtolkning, migration och diaspora att göra och karaktäriseras av förhandlingar över gränser.¹¹ Att resa är ett medium i sig och konstnären är en resenär som konstant korsar de urgamla gränser som finns mellan format och discipliner. Altermodernismen tar upp reseformatet, resans och nomadismens visuella språk. Verken berättar om sin egen tillkomst, distribution och mentala resa i ett perspektiv som är både geografiskt och historiskt och fritt från allt som förankrar en individ i ett territorium eller i en kulturs fixerade föreställningar. Vad kulturell identitet innebär omformuleras och inga djupa kulturella rötter verkar för att bevara traditioner. Altermodernism gör inte anspråk på att vara en sammanhängande konstnärlig kontinent utan öar av tankar och former sammanbundna i ett nätverk, i en arkipelag.¹²

I en värld där varje centimeter står under satellitbevakning finns det inte längre några okända territorier.¹³ Historien är den sista kontinenten att utforska, och den kan korsas som ett territorium. Bourriaud säger att altermodernism bygger på *heterokroni*, förskjutningar i tiden.¹⁴ Det som är signifikativt för denna estetik är ett sammanförande av heterokrona element och en fascination för en kalejdoskopisk tid. Temporaliteter och verklighetsnivåer sammantvinnas och element från olika tidsepoker sammanförs i nya tidsscenarier. Tillvaron ses som ett flöde bestående av multipla temporaliteter, ett positivt kaos, en upplevelse av desorientering och ett utforskande av alla dimensioner. Bourriaud talar om en mutation i vår uppfattning om tid och rum där det förflutna, nuet och framtiden blandas i tidslabyrinter. Historiska företeelser behandlas inte som relikter från en svunnen tid utan som levande verktyg vi kan använda för att skapa nya berättelser. I konstnärliga tidsresor utforskas vårt kulturella universum i vilket ensidigt fokus på samtiden får ge vika till förmån för en sammanblandning av tider och genrer i en transhistorisk meditation av samtida rumtid. Verken vallfärdar fritt genom tid och rum, de trotsar precis lokalisering och samtidens tyranni och beskriver därför vår samtid bättre.

¹¹ Bourriaud, 2009(1), s. 13–15 och Bourriaud, 2009(2).

¹² Bourriaud, 2009(1), s. 22–23.

¹³ Bourriaud, 2009(1), s. 23.

¹⁴ Bourriaud, 2009(1), s. 11–16.

2.2. MANUEL CASTELLS: FLÖDESRUM, PLATSRUM OCH TIDLÖS TID

Vårt samhälle är ett globalt kapitalistiskt nätverkssamhälle som struktureras kring flöden av information, kapital och media i en digital världsrymd där det förflutna, nuet och framtiden blandas.¹⁵ Kommunikation i media bygger på diversifiering och mångfald i fråga om uttrycksformer, intressen och värderingar men för att innefattas i systemet krävs det att man anpassar sig till systemets logik och koder.¹⁶ All kommunikation oavsett budskap sker i samma system och därför sker en integration av alla budskap som antar ett gemensamt kognitivt mönster. Innehåll och betydelser förväxlas då koder från skilda format blandas: interaktiva läromedel ser ut som dataspel och nyhetsrapporteringar liknar shower. Skillnader försvinner: gränsen mellan underhållning och information löses upp liksom gränsen mellan populärkultur och elitkultur.

Sociala processer påverkar människors uppfattning om rummet.¹⁷ En ny rumslik process, *flödesrummet*, har manifesterats, där megastäder som New York, Tokyo och London utgör noder och maktcentra. Världens makt koncentreras i ahistoriska globala nätverk som kontrollerar ekonomi, media och politik och som isolerar lokala grupper som uppfattas som socialt störande. Maktens rum flödar över hela världen medan folkets dagliga liv och erfarenheter utspelas på verkliga platser, i en kultur och historia, i *platsrummet*. Det uppstår två skilda rumsliga logiker.

Världens eliter är kosmopolitiska medan folket lever på fysiska platser och upplever sin vardagliga tillvaro som platsbaserad.¹⁸ Eliten har en internationell livsstil som inte är bunden till ett specifikt samhälle utan överskrider varje ords historiska karaktär. Genom detta undgår den globala makten kontroll från lokala och nationella samhällen. En homogen postmodern arkitektur bland huvudkontoren världen över uttrycker maktelitens frigörelse från kulturella koder och dess flykt från ett samhälles bestämda kultur. Neutrala, rena former är så genomskinliga att de inte säger någonting. Genom dessa tysta uttryck gestaltas flödesrummets opersonlighet. Vissa rum är bara öppna för eliten. De verkliga platserna avskärmas från makten och platser frigörs från sin betydelse i en kulturell, geografisk och historisk kontext. Det pågår en global segregation och kulturella och fysiska broar måste byggas mellan dessa båda rumsliga logiker för att två parallella oförenliga världar inte ska uppstå, säger Castells.

Upplevelsen av tidens omvandling är förbunden med flödesrummets framväxt.¹⁹ Platsrummet styrs av biologisk, linjär, irreversibel, mätbar och sträng klocktid. I flödesrummet råder i stället en *tidlös tid* i vilken det förflutna, nutid och framtid interagerar. Den linjära tiden bryts där sönder och

¹⁵ Castells, 2006, s. 425, 461, 521.

¹⁶ Castells, 2006, s. 421.

¹⁷ Castells, 2006, s. 425, 453–465, 524–526.

¹⁸ Castells, 2006, s. 465–477.

¹⁹ Castells, 2006, s. 479–484, 515–516.

blir relativ, alla tider finns samtidigt. En flykt undan klockan är inbyggd i nätverkssamhällets struktur där kapitalet frigör sig från alla band och från tiden själv. Social dominans uppnås genom att man segregerar, innesluter eller utesluter människor i skilda tids- och rumsstrukturer. Tidsdisciplin är ett kännetecken på underordnade platser och mindervärdiga grupper. Ett mycket stort socialt avstånd uppstår mellan flödesrum och platsrum, mellan makten och vanliga människor.

Tiden är central för nätverkskapitalismens profitskapande.²⁰ Kapitalistisk produktion bygger på tidseffektivt utnyttjande av personal och utrustning och tidsmässig styrning av vinster. Arbetskraften förväntas vara flexibel och anpassa sig till ökad och minskad arbetstid. Genom transaktioner mellan tidszoner utnyttjar den globala finansn tiden till att skapa pengar och även framtida vinster används i spekulatjonen. Tiden behandlas som en resurs som kan förädlas och komprimeras. Kapitalet cirkulerar i flödesrummet och verkar globalt som en enda enhet. Dess rörelser avgör samhällets ekonomi och får stora konsekvenser för människor och länder. Utommänsklig kapitalistisk logik styr slumpmässigt ekonomin och konturlösa finansflöden i elektroniska nätverk reagerar på oförutsägbara rörelser. Ibland är det datorer som genom förprogrammerade processer fattar köp- och säljbeslut där själva hastigheten i transaktionerna skapar vinst. Denna manipulerade och elektroniskt hanterade tid är en källa till en ny sorts ekonomiska katastrofer, varnar Castells.

Nätverkssamhället bryter ned livscykelns biologiska och sociala rytm.²¹ Vår medellivslängd ökar genom medicinska framsteg och vår reproduktion är inte längre självklart sammanlänkad med ålder utan kan styras teknologiskt. Vi bygger in evigheten i vårt livsförlopp, förnekar döden och lever som om den inte fanns. Människan har genom historien samexisterat med krig och därmed varit fullt medveten om dödens realitet. Denna samexistens har upphört i dag vilket leder till ett förändrat tidsmedvetande, skriver Castells. Avancerade krig i informationsåldern utgörs av förödande slag mot fienden på extremt kort tid och skillnaden mellan snabbkrig och långvariga strider är en manifestation av olika temporaliteter. Död och krig görs i nyhetsrapporteringen om till tillrättalagda skådespel, väl regisserade av militären och media.

Flödesrummets logik strävar efter att överskrida och upphäva tiden. Den upplevs både som evig och flyktig och utan ordningsföljd, både samtidig och tidlös.²² Den kronologiska ordningen går förlorad till förmån för ett tidsmässigt collage, utan början och slut. Denna tidsuppfattning passar in i den flexibla kapitalismens logik men lämnar människors medvetande i ett tidlöst mentalt landskap. En upplevelse av tidlös tid uppträder då tidssekvenser rubbats. Snabba filmklipp, sekundschnabba kapitaltransaktioner, flexibel arbetstid, utsuddad livscykel, dödsförnekelse och snabbkrig medverkar

²⁰ Castells, 2006, s. 485–487, 521–525.

²¹ Castells, 2006, s. 494–509.

²² Castells, 2006, s. 509–517.

till detta. Tidlöshet och manipulation av tiden är återkommande teman i kulturella uttryck, vare sig det är digitala uttrycks elektroniska evighet eller klipp som flimrar förbi i musikvideor.

Nätverk och flödesrum är en lämplig rumsform för ett samhälle som vill övervinna tiden och utplåna rummet, skriver Castells.²³ Ännu en tidsform han nämner är den glaciala tiden, ett perspektiv på människa och natur som är mycket långsiktigt, som går långt tillbaka ut ur människans historia och långt framåt till en okänd framtid. Castells menar att människan för första gången i historien har besekrat naturen och lever i en övervägande social och kulturell värld som upplevs vara autonom i förhållande till de grundläggande förutsättningar som tidigare varit villkor för vår existens.

2.3. MIWON KWON: DISKURSIVA PLATSER

Platsspecifik konst är i dag en efemär process som inte är bunden vid en fysisk plats, skriver Miwon Kwon.²⁴ Den har karaktären av kultur- och socialkritik och behandlar frågor som inte är traditionellt konstnärliga. Konsten verkar i medier och på otraditionella platser och knyter an till teorier inom sociologi, litteraturkritik, datavetenskap och politik. Den är mer inriktad på populärkulturella uttryck som musik, mode och film än på traditionella konstarter. Betydelsen av ordet plats/site har förändrats från att betyda rumslig plats till att stå för en intertextuell, diskursiv och virtuell rymd. Transformationen av begreppet plats har textualiserat rum och rumsliggjort diskurser, menar Kwon.

Permanens, kontinuitet och fysiska material betraktas som bakåtsträvande egenskaper i konsten medan instabilitet, tvetydighet, mobilitet och obeständighet anses vara progressiva konstnärliga attribut.²⁵ Kwon är tveksam till den nomadiska diskursen och upplever en kluvenhet inför den mobilitet och destabilisering den för med sig. Hon resonerar kring om mobiliteten i konsten är ett uttryck för motstånd mot kapitalismen eller om det är en kapitulation till den kapitalistiska logiken då också kapitalet och makten är nomadiska och mobila.²⁶

De offentliga platserna i städerna blir allt mer lika varandra.²⁷ Rumslig homogenisering och utplåning av skillnader mellan kulturer och platser ökar alienationen i det vardagliga livet och ger en känsla av platslöshet. Kwon menar att vår identitet formas av att höra till ett ställe, av att komma från en fysisk plats. I vårt samhälle sker en upplösning av relationen mellan plats och identitet som kan ses som en följd av den allt ökande alienationen som marknadsekonomin för med sig. Paradigmet som förespråkar nomadiska identiteter och platser kan spegla en önskan att höra hemma var som helst, överallt och ingenstans. Självklart kan inte alla göra detta val. Möjligheten att tillägna sig multipla, flytande identiteter är ett rörelseprivilegium som har koppling till makten, säger Kwon.

²³ Castells, 2006, s. 516–527.

²⁴ Kwon, 2000, s. 24–31.

²⁵ Kwon, 2000, s. 160.

²⁶ Kwon, 2000, s. 31.

²⁷ Kwon, 2000, s. 157–166.

2.4. MIEKE BAL: PREPOSTEROUS HISTORY, ENTANGLEMENT

Mieke Bal använder begreppet *preposterous history* för att beskriva en kulturell process som förenar det förflutna med nuet och får oss att se äldre tiders konst på nya sätt. Det förflutna förändras av nuet och tvärt om. Det handlar om ett sätt att tänka kring historien som avviker från traditionell, linjär historieuppfattning. Preposterous history påverkar konstbegreppet då konsten hålls levande istället för att isoleras i ett avlägset förflutet. Det handlar om visuella dialoger, approprieringar, citat och omtolkningar av historien som påverkar också det återanvända materialet.²⁸

Mieke Bal talar om ett barockt bildmässigt perspektiv som är självreflekterande och har mobila positioner där subjekt och objekt är instabila, glider in och ur varandra, speglar sig i varandra och där båda förändras i processen. Det uppstår förveckling, *entanglement*, sammanblandning både av subjekt och tid och rum.²⁹ Detta reflexiva perspektiv framkallar en tidsupplevelse hos betraktaren. Ett verk med detta perspektiv kan representera en särskild tidpunkt eller två ögonblick samtidigt, men det kan också gestalta sekventiell tid.³⁰ Tiden blir till en process utanför vanlig kronologisk tid. Perspektivet är ett visuellt medel för att sinnligt engagera betraktaren och leda in henne i en labyrinth i vilken hon utvecklar en förändrad subjekt- och tidsuppfattning och tvingas ifrån sin linjära tid. Subjektet involveras, aktiveras. Perspektivet möjliggör transgression och gränsöverskridande och återfinns i många konstnärliga uttryck i dagens visuella kultur, skriver Bal.

2.5. SAMMANFATTNING INSTABILA PROCESSER I TID OCH RUM

Alla mina teoretiker är överens om att det i dag sker en förskjutning av upplevelsen av tid och rum. Mieke Bal och Nicolas Bourriaud utgör i viss mån paralleller med liknande begrepp: *entanglement* i tid och rum som möjliggör en förändrad tidsupplevelse (Bal) och heterokroni som leder till en mutation i vår tidsuppfattning (Bourriaud). Bourriaud har mer betoning på mångfald och på den migratoriska och nomadiska diskursen inom samtidskonsten och Bal mer på ett rent visuellt och bildmässigt perspektiv som medel för en förändring av tidsupplevelsen, men båda talar om tidslabyrinter och muterad tidsuppfattning. Bourriaud ringar in den samtida konstens rumsligt instabila karaktär genom att tala om reseformat, omloppsbanor och nomadism medan Bals reflexiva perspektiv är ett visuellt medel som hjälper oss att uppleva och betrakta tid på ett nytt sätt. Hon visar oss ett perspektiv som är användbart för förståelsen av tidsaspekten i visuella verk.

Både Manuel Castells och Miwon Kwon diskuterar kapitalismens konsekvenser för uppfattningen av samhällets tid och rum. Kwon beskriver konsten i dag som en instabil process där otraditionella diskurser och medier får ersätta fysiska platser och traditionella verk och där betydelsen av ordet

²⁸ Bal, 1999, s. 6–16, 179–183, 195–197, 200.

²⁹ Bal, 1999, s. 25, 28–30.

³⁰ Bal, 1999, s. 99–105, 129–164, 195.

plats/site har förskjutits från att betyda rumslig plats till att betyda diskursiv eller elektronisk rymd. Castells menar att det tidsmässiga collage som råder i dag är en konsekvens av nätverkssamhällets strävan efter att övervinna tiden och utplåna rummet. Skillnader mellan platsrum och flödesrum leder till en konflikt mellan två olika rums- och tidslogiker: i flödesrummet råder tidlös tid men i platsrummet råder sträng linjär klocktid. Liksom Kwon talar han om de fysiska platsernas likriktning och om att de riskerar att förlora sin egenart i kapitalismens strävan efter att överskrida både kulturer och tid och rum. Kwon hävdar att då identitet och plats hör ihop leder denna homogenisering av platser till en känsla av alienation hos individen. Hon tror att den nomadiska diskursen kan vara en kapitulation till den kapitalistiska logiken då också kapitalet är nomadiskt och mobilt. Både Kwon och Castells menar att möjligheten att röra sig fritt över gränser är kopplat till makten, det är i praktiken inte en valmöjlighet för alla.

Bourriaud, Castells och Kwon beskriver instabila processer och förskjutningar i upplevelsen av tid och rum som uttryck för diskurser som har med migration, nomadism, mobilitet, nätverkssamhälle och maktprocesser i den kapitalistiska samhällsordningen att göra. Bal ger oss ett perspektiv som vi kan använda för analys av bildmässiga processer och som påverkar vår upplevelse av tid och rum då det ger en upplevelse av en tidsprocess som flödar i båda tidsriktningarna. Vi kan med detta perspektiv lämna invanda linjära tankesätt och i stället behandla det förflutna och nuet på jämlika grunder. Det hjälper oss att formulera nya föreställningar om tid och kronologi både i konsthistorien och i enskilda verk. Preposterous history leder därför till en omvärdering av konstbegreppet.

3. INSTABILA PROCESSER I MATERIAL OCH METODER

Visuell kultur hjälper oss att förstå skeenden i samhället. Den finns i ett flertal mixade hybridmedier där ett medium innesluter ett annat: på bio och TV, i datorspel och iPods. Till sociala medier som YouTube, Flickr och Facebook laddas kontinuerligt stora mängder bilder och filmer upp.³¹

Nicolas Bourriauds *postproduction* och Lev Manovichs *remix culture* och *software studies* är beskrivningar av konstnärliga processer där traditionella förhållningsregler till material och metoder omvärderas och omförhandlas. Bourriaud har sin utgångspunkt i konstvetenskapen och Manovich i det teoretiska fältet kring nya media.

3.1. NICOLAS BOURRIAUD: POSTPRODUCTION

Postproduction bygger på användandet av befintliga former och tecken och baseras på ett kollektivt ideal: att dela med sig.³² Kulturell produktion ses som ett kretslopp, ett kulturellt ekosystem. I dag börjar inte kulturproducenter från noll utan remixar befintliga verk och data, använder former, gör dem till sina egna, befolkar dem. Världen är övermättad på objekt och att remixa är en reaktion mot överproduktionen av former. Det är inte längre frågan om att skapa nya objekt utan om att välja, använda och modifiera dem som redan finns enligt en egen intention. Att välja är i sig en konstnärlig process och att ge ett objekt en ny innebörd är produktion. Att använda objekt är att tolka dem: vi läser aldrig en bok eller ser på en bild på det sättet dess upphovsman tänkt sig utan skapar egna meningar, approprierar verket och blir på så sätt ett led i produktionskedjan. Vi är kulturens innehavare och varje konstverk kan tas i bruk. Museet, staden och samhället används som en katalog av former och betraktas som en kollektiv egendom som alla kan använda. Datorer och andra hjälpmedel gör det möjligt för oss att välja, redigera och rekonstruera.

Postproduction är en term som hör hemma i TV- och filmproduktion och handlar om ljud- och bildmontage.³³ Att skapa verk utifrån redan existerande kulturella verk och artefakter, att tolka och omarbete raderar traditionella gränser mellan produktion och konsumtion och mellan original och kopia. Begrepp som skapande och upphovsrätt omförhandlas i det nya kulturella landskap där DJ:n och programmeraren är typiska figurer. Båda väljer ut och bearbetar kulturella objekt och placerar dem i nya kontexter. De gestaltar en personlig bana genom det kulturella universumet genom att förbinda element i en speciell ordning.³⁴ Remix överskrider konventionerna för etablerade konstformer. I den globala kulturens kaotiska smältdegel blandas konst och icke-konst, populär

³¹ Mirzoeff, Nicholas, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London & New York, 2009, s. 1–6, 222, 254.

³² Bourriaud, 2002, s. 9, 13, 18, 24–25, 35, 38, 41–45.

³³ Bourriaud, 2002, s. 9, 13–14.

³⁴ Bourriaud, 2002, s. 38, 41–45.

ikonografi bäddas in i den höga konstens teckensystem, verk flyttas från kanon till vardagliga kontexter och ”höga” och ”låga” element mixas.

Musiker och programmerare är medvetna om att deras egna remixade verk i sin tur kan användas som material i nya kompositioner.³⁵ De ser inte sitt verk som en slutstation utan som en mellanstation för en oändlig kedja vidare aktivitet. Denna användarkultur utmanar passiv konsumtionskultur och för med sig en grundläggande förändring av konstbegreppet och konstverkets status. Ett konstverks betydelse har lika mycket att göra med vad det kan användas till som med konstnärens intentioner.

Internet har förändrat våra mentala rum och gett oss nya kunskaper om hur man kan orientera sig i ett kulturellt kaos och ur det utvinna nya produktionsformer.³⁶ Navigation bland information har blivit ett ämne för konstnärlig utövning i sig och Bourriaud talar om att vi i dag är *semionauter* i kulturhistoriens vindlingar, vi söker och spårar framkomliga vägar genom den komplexa kulturen.

Han använder loppmarknaden som en liknelse för konsten i vår tid: marknader, basarer och souker är liksom konsten tillfälliga och nomadiska samlingsplatser för utbud av diverse varor, för återvinning och kaotiskt arrangemang, för kollektiva former och ständigt förnyad sammansättning med många upphovsmän.³⁷ Det är strukturer som är sammansatta av många skilda visuella tecken.

Samhällets informationskanaler är den sanna utställningsytan i dag.³⁸ Vi måste vara aktörer och medförfattare till samhällets manus som skrivs av makten och föreslå nya sätt att ta verkligheten i besittning, skriver Bourriaud. Vissa bilder saknas och de måste produceras för att fylla i de tomma luckorna i den officiella bilden av samhället.

Remix är en attityd, ett etiskt ställningstagande, ett medel för att uppfinna nya sätt att bebo världen och producera alternativa rum i samhället.³⁹ Från vardagens material kan vi skapa andra versioner av verkligheten. Samtidskonsten är som ett redigeringsbord som skakar om sociala former, organiserar om dem, sätter in dem i nya scenarier och visar på andra möjligheter. Konstnärer använder existerande kulturella och sociala former som klädplagg, de tar på och provar dem och blottlägger därigenom deras brister och absurditet. Man kan inte fördöma något utifrån, man måste ikläda sig formerna av det man vill kritisera. Social kritik är dömd att misslyckas om den bara modelleras över auktoritetens röst, skriver Bourriaud.

³⁵ Bourriaud, 2002, s. 18–20.

³⁶ Bourriaud, 2002, s. 14–18.

³⁷ Bourriaud, 2002, s. 28–29.

³⁸ Bourriaud, 2002, s. 52, 71.

³⁹ Bourriaud, 2002, s. 57–66, 72–74, 82.

Att skriva om är uppgiften för 2000-talets konstnärer. Inte börja från noll utan välja, använda, ladda ner.⁴⁰ Vi måste etablera processer och praktiker som låter passiv konsumentkultur bli aktiv användarkultur, menar Bourriaud. Konstnärer måste gå i fronten för att inget tecken ska få förbli överksam, ingen bild helig. Former, varumärken och produkter måste återaktiveras, intas och kapas. Konst är en motståndsrörelse och konstnärerna måste skapa motbilder, ifrågasätta sociala normer och se den globala kulturen som en verktygslåda, ett öppet narrativt rum för återanvändning av verk från det förflutna i ett evigt förhandlande om mening, säger han.

3.2. LEV MANOVICH: SOFTWARE STUDIES, REMIX CULTURE

Liksom elektriciteten och förbränningsmotorn möjliggjorde industrisamhället, så möjliggör *software*, mjukvaran, det globala informationssamhället, säger Lev Manovich.⁴¹ Software är ett nödvändigt verktyg i vårt informations-, nätverks-, media- och kunskapssamhälle och är en förutsättning för globaliseringen. Manovich menar att trots att vetenskapen har kartlagt en mängd olika aspekter av IT-revolutionen så har den underliggande motorn till denna utveckling, software, fortfarande fått lite uppmärksamhet och är relativt osynlig för de flesta användare. Det finns en tendens att vi bara ser de digitala mediernas uttryck utan att förstå de program och de sociala kulturer som åstadkommer dem. Om vi vill förstå vår samtid och dess processer måste vi undersöka logiken som möjliggör för människor att arbeta med media på nya och oväntade sätt vilket är av historisk betydelse, menar Manovich. Vetenskapliga studier av vår samtid inom alla discipliner måste i någon mån vara softwarestudier då software genomsyrar alla områden i samhället. Att arbeta i kreativa program är en kulturupplevelse lika mycket som att se på konstutställningar och film.

Software spelar en betydande roll när det gäller att forma både materiella element och immateriella strukturer.⁴² Dess betydelse är jämförbar med tryckpressens eller elektricitetens, det omformar allt det tillämpas på. Software förändrar själva identiteten som kulturen är byggd av.

Under de senast decenniernas globalisering har *remix culture* trätt fram som en dominerande estetik. Denna estetik har påverkat allt från musik och film till mat och mode, skriver Manovich.⁴³ När traditionella konstformer översattes till digital software möttes alla tidigare unika konstformer i samma softwaremiljö. Detta möte hade avgörande betydelser för den mänskliga kulturens utveckling och omformade hela medialandskapet, menar han. Tidigare icke-kompatibla tekniker började kombineras på nya sätt och en helt ny mediaekologi utvecklades. Själva remix-logiken finns inbyggd i software och möjligheten att kombinera tidigare separata mediatekniker utgjorde ett fundamentalt

⁴⁰ Bourriaud, 2002, s. 72, 92–94.

⁴¹ Manovich, 2008, s. 2–8, 23–24.

⁴² Manovich, 2008, s. 16–17.

⁴³ Manovich, 2008, s. 27–29, 72–73, 95, 219.

nytt steg i mänsklighetens mediahistoria. I digitala media är det default att experimentera med nya uttryck och tekniker, det är en grundläggande egenskap i utvecklingen där det instabila har blivit det stabila. De mest progressiva trenderna i samtidskulturen bygger på idéer om hybriden. Visuellt form utgör ett särskilt tydligt exempel på mediahybriditet, skriver Manovich.

Under perioden 1993-98 uppstod ett radikalt nytt bild- och formspråk i visuell kultur och detta bildspråk är det som dominerar vår visuella kultur i dag.⁴⁴ Det finns i reklamfilmer, i musikvideor, i filmer, på webbsidor och i mobilgränssnitt. Manovich menar att ett specifikt program för digital videoredigering spelade en nyckelroll här: After Effects. I detta program förenades teknik, arbetsmetoder och hantverk från film, animation och grafisk formgivning vilket återspeglades direkt i det visuella hybridspråk som nu möjliggjordes.

I After Effects och andra digitala videoredigeringsprogram kan ljud, filmer, foton, 3D-former, grafiska illustrationer och typografi kombineras sida vid sida.⁴⁵ Man kan skapa omöjliga kameraåknningar och vinklar och använda en mängd olika filter och linseffekter. Alla element i ett mediaprojekt är variabler som kan kontrolleras och modifieras var för sig. De kan läggas i olika lager som tonas in och ur varandra i olika blandningslägen, man kan ändra de enskilda elementens färg, form, transparens eller lägga till andra visuella effekter. Resultatet blir den permanenta metamorfos, den kontinuerliga transformation som är karaktäristisk för rörliga visuella uttryck i dag. Funktioner i software gav upphov till en fundamental förändring av estetiken i rörlig bild.

Visuella förändringar i rörlig bild behöver inte längre berättigas av semantik eller funktion: konstant förändring pulserar och muterar långt utöver det som behövs för berättelsens skull.⁴⁶ Manovich kallar det *kontinuitetsestetik* eller *den variabla formens estetik*. Det är en estetik som betecknar ett visuellt flöde där det är omöjligt att se när en scen går över i en annan eller ett objekt i ett annat. Former förändras framför våra ögon utan att vi kan säga hur det hände. Denna hypnotiska kontinuitet kan förklaras av bakomliggande software.

Gränssnittens struktur har påverkat konstnärers tanke- och arbetssätt och har gett upphov till en ny estetik.⁴⁷ Med After Effects började man tänka på rörlig bild på ett helt nytt sätt. Man började ifrågasätta det som hittills varit konstant, nämligen uppfattningen om film som bestående av en rad statiska rutor med identisk storlek och duration. I After Effects gränssnitt beskrevs i stället film som en komposition, organiserad i både tid och rum. I stället för att hantera standardiserade tidsenheter och filmrutor med fixerat innehåll kunde en filmskapare nu arbeta med separata visuella element. Man kunde specificera var de skulle göra entré, vilka banor och rörelser de skulle beskriva över

⁴⁴ Manovich, 2008, s. 110–111, 116.

⁴⁵ Manovich, 2008, s. 115, 127–129, 134–135, 144, 156.

⁴⁶ Manovich, 2008, s. 175, 180–184.

⁴⁷ Manovich, 2008, s. 146–149, 151, 161, 176–177.

scenen och var de skulle försvinna ut ur bild. Man började tänka på film som en modulbaserad mediakomposition eller som grafisk formgivning över tiden. Genom nya arbetsmetoder förändrades konstformens identitet.

Grafisk software tillåter import och export mellan olika program och media.⁴⁸ Kompatibiliteten mellan applikationer i olika program betyder att designelement kan återanvändas i projekt i olika medier. Samma tekniker, strategier och element används över hela fältet och i alla typer av projekt, i alla skalor. Ett objekt beskrivs av koordinater, information som lätt kan transporteras över nätverket och rekonstrueras i nya program.⁴⁹ Detta leder till den speciella hybridestetik vi ser i dag. Import och export mellan program är ur historisk synpunkt mer betydelsefullt än de operationer man kan göra i de enskilda programmen, menar Manovich.

Under 2000-talet har remix utvecklats till en ny kulturell default-form.⁵⁰ Vår tid är *the remix era*, säger Manovich. Information vandrar mellan människor och medier, den förändras och blandas om. Remixing kommer ursprungligen från musiken men används i dag i andra kulturella former: mode, design, konst, webbapplikationer, litteratur och mat. I musik är remixing accepterat men i andra kulturella uttryck betraktas det som stöld och copyright-intrång. Photoshop, After Effects och andra grafiska program har varit viktiga för remix-utvecklingen i visuell kultur.

Manovich funderar kring vad som kommer efter remix. Programmerare använder softwarebibliotek där de hämtar moduler i utvecklingen av program.⁵¹ Kanske är det så framtidens kulturella uttryck kommer att skapas, av enskilda former som är gjorda för att kopieras och införlivas i andra projekt, resonerar Manovich. Modularitet och standardisering av delar har varit principen för modern massproduktion och även digital produktion med datainformation som råmaterial kommer i framtiden att bli mer modulär och skapas av Legoliknande byggblock, tror Manovich.

Webb 2.0 innebär att software, dataspel, webbapplikationer och sociala media designas för hackabilitet och remixabilitet, för att vara flexibla och interaktiva och kunna modifieras av användare.⁵² Information vill vara fri, den vill inte vara bunden i statiska gränssnitt utan vill i universella format röra sig runt webben och ingå i nya sammanhang, skriver Manovich.

Konstnärer har i takt med nya tekniska uppfinningar ständigt konstruerat nya roller för sitt yrke och omdefinierat vad konst är.⁵³ Med sociala media och billig teknik av god kvalitet kommer nya utmaningar för professionella konstnärer. Kreativitet är inte längre något som är reserverat bara för

⁴⁸ Manovich, 2008, s. 168–170.

⁴⁹ Manovich, 2008, s. 172–176, 217–218.

⁵⁰ Manovich, 2008, s. 229–236.

⁵¹ Manovich, 2008, s. 248–250, 256.

⁵² Manovich, 2008, s. 224, 252–255, 270–274.

⁵³ Manovich, 2008, s. 280–288.

dem. Man talar ofta om att nya mediateknologier utgör nya möjligheter för konstnärer, men tänk om de nya teknologierna i stället begränsar konstnärens strategier och möjligheter att skapa unik konst, resonerar Manovich. Frågan är om professionell konst kan överleva i dagens extremt demokratiska mediaproduktion. Den verkliga utmaningen webbkulturen erbjuder konsten är dess konstanta innovationer, dess energi och oförutsägbarhet, säger Manovich.

3.3. SAMMANFATTNING INSTABILA PROCESSER I MATERIAL OCH METODER

Nicolas Bourriaud anlägger ett samhällsmässigt, socialt och etiskt perspektiv på de instabila processerna i vår visuella kultur. Han talar om kulturen som en kollektiv egendom som alla har rätt till vilket för med sig en omförhandling av begrepp som upphovsrätt och original. Konst är en motståndsrörelse och aktörer inom visuell kultur måste vara samhällsaktivister och presentera motbilder som kan spridas i samhällets olika informationskanaler, menar han. Remix är ett etiskt ställningstagande där konstnärer använder existerande kulturella och sociala former för att undersöka dem och för att visa på brister hos dem. I många avseenden är de instabila processerna ett ifrågasättande av nätverkskapitalismen och en reaktion mot överproduktionen av former.

Lev Manovich har en mer teknisk ingång i sina resonemang och menar att vi för att förstå samhällsskeenden måste titta på den underliggande logiken hos software då dess funktion fundamentalt förändrar våra visuella konstformers identitet och orsakar en rad instabila processer. Den variabla formens estetik, den permanenta metamorfos som är karaktäristisk för visuell kultur i dag kan härledas till funktionen hos software. Med software har också konstnärliga arbetsmetoder genomgått stora förändringar. Software möjliggör en mängd nya mediahybrider genom möjlighet till import och export mellan program.

Både Bourriaud och Manovich resonerar kring hur konstbegreppet påverkas av de instabila skeendena. Bourriaud menar att konstnärer inte ser sina verk som en slutstation utan som en del i en kedja av en evig remix med många upphovsmän. Denna användarkultur utmanar passiv konsumtionskultur och förändrar konstens status då ett verks värde beror lika mycket på vad det kan användas till som på konstnärens intentioner. Konstnärer ska vara medförfattare till samhällets manus och presentera alternativa bilder av verkligheten, säger han. Manovich menar liksom Bourriaud att information vill vara fri för att kunna röra sig runt i informationssystem. Framtidens kulturella gränssnitt bör vara skapade med hög hackabilitet och remixabilitet, menar han. Användarkulturen leder till att konstnärsrollen måste omförhandlas då kreativitet i dag inte är reserverad för professionella konstnärer.

De instabila processerna i material och metoder hänger direkt ihop med instabila processer i uppfattningen om tid och rum. De är uttryck för nätverkssamhällets förändrade logik och överskridande av konventioner och möjliggörs av datainformation som flödar i samhällets kanaler.

4. ANALYSERADE VERK

I denna del av uppsatsen utför jag en empirisk undersökning av sex stycken musikvideor i syfte att se om de instabila processer jag funnit i den teoretiska delen återspeglas i dem. Efter en inledande beskrivning av verket analyserar jag på vilket sätt det anknyter till teorierna. Artisterna är de brittiska alternativrockbanden Coldplay och Radiohead och den norska elektronmusikduon Röyksopp. Videorna är Coldplays *The Scientist*, 2002 och *Violet Hill*, 2008, Radioheads *Pyramid Song*, 2001 och *House of Cards*, 2008 och Röyksopps *Eple*, 2001 och *Remind Me*, 2002.

4.1. COLDPLAY, *The Scientist*, 2002 (Jamie Thravers)⁵⁴

The Scientist handlar om att börja om från början och om att känslor vinner över förnuft: *"questions of science, science and progress do not speak as loud as my heart"*. Filmens regissör Jamie Thraves berättar att han ville göra en film som är tragisk men som leder till ett lyckligt slut. Han ville att berättandet skulle gå framåt fastän händelseutvecklingen går baklänges.⁵⁵ Filmen tillämpar ett reversibelt narrativ. Coldplays sångare Chris Martin går baklänges genom hela filmen. Videon filmades framlänges och vid inspelningen gick sångaren framlänges, men den färdiga filmen spelas upp baklänges. Martin sjöng texten baklänges vid inspelningen för att det ska se ut som om han sjunger framlänges när filmen spelas baklänges. Thraves berättar att när videon släpptes i Storbritannien visades också en andra version, där filmen spelas upp framlänges men sången spelas upp baklänges.

I första scenen ligger sångaren på en madrass och sjunger. Han reser sig upp och går baklänges: *"let's go back to the start"*. En pojke cyklar baklänges och Martin går längs en gata där alla människor liksom han går baklänges. Han vandrar genom staden och hoppar baklänges över en mur: *"take me back to the start"*. Basketspelare spelar baklängesbasket och Martin vandrar baklänges vidare, över tågräls, upp mot en skog. Det blir mörkt. Martin sitter i skogen där löven faller uppåt mot träden. Det blir åter ljust. En skjorta kommer flygande mot honom. Han tar på sig den, knäpper den. På sin vidare baklängesvandring går han förbi en flicka som ligger livlös på marken: *"I'm going back to the start"*. Han når fram till en bil som han öppnar och sätter sig i. Flickan och glassplitter kring henne lyfter från marken, hon slungas baklänges med fötterna före in genom bilens trasiga vindruta som nu blir hel. Bilen tumlar upp för en slänt och genom ett trasigt staket som också det blir helt. Den rullar okontrollerad upp på en väg och möter en annan bil. Flickan tar av sig jackan, lägger jackan i baksätet, tar på sig bältet. Paret skrattar, pratar och filmen slutar med att bilen på en landsväg avlägsnar sig baklänges.

⁵⁴ "Coldplay - The Scientist (Lyrics) (HQ)", *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=8XnkqZNg_Bk.

⁵⁵ Kaufman, Gil, "Lens Recap: The Story Behind Coldplay's 'The Scientist' Director Jamie Thraves explains his back-to-the-future approach", *mtv.com*, 2003-05-29, www.mtv.com/news/articles/1472164/20030529/coldplay.jhtml.

När jag undersöker hur filmen ser ut om man spelar den baklänges, det vill säga framlänges, ser jag hur bilen kommer körande på landsvägen med paret glatt samtalande. Flickan tar av sig bilbältet, sträcker sig efter jackan i baksätet och tar på sig den. Hon hinner inte ta på sig bältet igen innan en mötande bil kommer över på fel sida och bilolyckan är ett faktum. Hon slungas ut ur bilens vindruta och landar på marken. Sångaren som förlorat medvetandet vaknar till och vandrar genom skog och gator och hamnar slutligen på madrassen där videon börjar.

Man kan se filmen som ett experimenterande med reversibel kronologi och som ett uttryck för det reflexiva perspektiv som Mieke Bal talar om. Videon gestaltar en sekventiell tid och ger betraktaren en tidsupplevelse som frångår den linjära: man upplever tidsflödet åt båda riktningarna, fram och tillbaka vilket leder till att uppmärksamheten skärps och betraktaren dras in i en tidslabyrint. Det utspelas en förveckling i tiden och rummet, det förflutna förenas med nuet och tvärt om. För att förstå narrativet håller man båda tidsriktningarna i medvetandet samtidigt.

Nicolas Bourriaud menar att i dagens visuella kultur gestaltas en färd snarare än en fixerad rumtid, en resväg snarare än en destination. Här är det själva färden som utgör berättelsen och beskriver samband i tid och rum. Händelserna vecklar ut sig bakåt i tiden tills vi till slut får hela bilden klar för oss. Videon berättar historien om sin egen tillkomst. Bourriaud talar om en förskjutning i vår uppfattning om tid och rum och om en multitemporalitet där verklighetsnivåer sammantvinnas. Tiden är den sista kontinenten att utforska, och den kan man korsa som ett territorium. I videon korsar man tiden och provar olika riktningar i den, liksom olika versioner av verkligheten. Man rör sig fritt i olika riktningar både i geografien och tiden.

Den kronologiska ordningen går förlorad i nätverkssamhället som har en strävan efter att överskrida tiden på olika sätt, menar Manuel Castells. Alla tider finns samtidigt. Han anser att döden förnekas i vårt samhälle, vi driver ut den och lever som om den inte fanns. Videon kan tolkas som ett försök att övervinna döden, att vända förloppet och få det katastrofala ogjort.

4.2. COLDPLAY, *Violet Hill (Dancing Politicians)*, 2008 (Mat Whitecross)⁵⁶

Violet Hill (Dancing Politicians) är en alternativ musikvideo som Coldplay gjorde till den ursprungliga videon till *Violet Hill*. I alternativversionen mixas bilder från krig med loopade filmklipp med världens politiska ledare. I filmen ser vi många kända ansikten. George W. Bush, Tony Blair, Bill och Hillary Clinton, Elizabeth II, Usama bin Laden, Fidel Castro, Saddam Hussein, Richard Nixon, Boris Jeltsin och Barack Obama är några av dem som sjungande och dansande figurerar i videon.

Videon börjar med vad som ser ut som en testbild där texten U.S. Department of Defense syns. Ett räkneverk räknar tiden. Störningar, brus och snabba sekvenser med soldater som vandrar i ett

⁵⁶ "Coldplay, Violet Hill (Dancing Politicians)", *Coldplay*, www.coldplay.com/video.php.

ökenlandskap skymtar förbi. George W. Bush sitter vid sitt skrivbord i Vita Huset och talar till folket, men klippet spelas så snabbt så hans röst och ord blir förvridna till ett gällt kvittrande. Ett finger trycker på en knapp och ett gällt pip, som liknar Bushs gälla röst ljuder. En gigantisk lucka öppnas och en raket eller missil skjuts upp. Efter mer brus och störningar kommer så en ny testbild från U.S. Department of Defense, nu i svartvitt. Störningar flimrar förbi igen, sedan en leende och jollrande Bush följd av ett snabbt klipp av Tony Blair. Bush blir nu dirigent och dirigerar en orkester som spelar i takt till Coldplays musik. Blair spelar gitarr och i ett annat klipp dansar Bush i takt till musiken och spelar ett maraccasliknande rytminstrument: *"when the future's architected by a carnival of idiots on show you'd better lie low"*. Fidel Castro snubblar och faller och uniformerade poliser släpper loss i en rytmisk dans. Glimtar av politiker som dansar och spelar mixas i hög hastighet med inklippta bilder av krig och med bilder av en gravplats där vita kors flankeras av amerikanska flaggor. Saddam Hussein tar några danssteg liksom drottning Elizabeth och Tony Blair. Militärer marscherar med kistor och ett lik kastas ner i en grävd grop medan politiker och militärer dansar i takt till musiken. Snabba klipp: soldater, missiler. Ryska soldater marscherar, Boris Jeltsin dansar glatt medan Bush med perfekt läppsynk sjunger med i sången. Protesterande kvinnor i slöjor slår med knytnävar i luften i takt till musiken. Snabba klipp: dansande soldater, Richard Nixon, Fidel Castro, missiler, arabiska män som skjuter i öknen. Videon avslutas med fyrverkerier blandade med bomber och missiler, sedan störningar och ett ljud som låter som när filmremsan tar slut i gamla tiders projektorer.

Castells skriver att i nätverkssamhället blandas innehåll och koder från skilda format vilket gör att också betydelser blandas. Här har regissören Mat Whitecross mixat koder från nyhetsbevakning med estetik från musikvideor. Ur fragment ur mediebruset träder en bild av kriget fram, en bild som inte alls överensstämmer med den officiella bilden.⁵⁷ Sanning och fiktion blandas. Krig regisseras i media och dirigeras av politiker, menar Castells och i videon framstår kriget som en välregisserad föreställning eller ett noga orkestrerat och dirigerat musikstycke. De politiska ledarna spelar rysk roulette med människors liv.

Castells säger att snabba filmklipp, dödsförnekelse och snabbkrig medverkar till upplevelsen av flödesrummets tidlösa tid medan tidsdisciplin, biologisk tid och kronologisk ordning hänger ihop med platser bundna vid tiden. Nätverkssamhället i flödesrummet strävar efter att överskrida tiden medan samhällen i platsrummet befinner sig i den tidsbundna tillvaron. Videon kan ses som ett uttryck för konflikten mellan flödesrum och platsrum. Politikerna som dansar och skrattar är del av

⁵⁷ Jenkins, Henry, *Konvergenskulturen: där gamla och nya media kolliderar*, Bokförlaget Daidalos AB, Göteborg, 2008, s. 15-16.

maktens flödesrum medan soldaterna och de protesterande kvinnorna är fast förankrade i platsrummet, långt från maktens flöden.

Bourriaud anser att konst i dag handlar om att välja, modifiera och remixa kulturella objekt, placera dem i nya kontexter och göra dem till sina egna. I *Violet Hill (Dancing Politicians)* gestaltar Whitecross en personlig bana genom samhällets bildbank av politiska bilder. Sättet han förbinder elementen på återspeglar hans intentioner och är ett exempel på en kulturell användning av former. Genom att manipulera och mixa sekvenserna för han fram sin egen berättelse som tar ställning mot kriget. Han får ledarna att framstå som indifferent, ansvarslösa och sorglösa som dansar och roar sig medan kriget och dödandet pågår. Whitecross gör bilderna till sina och befolkar dem med sin berättelse. Han visar oss en ny sanning och hjälper oss att utvinna ny kunskap ur bilderna.

Det är samhällets informationskanaler som är den viktigaste utställningsytan i dag, menar Bourriaud. Från material i samhället kan vi skapa egna alternativa versioner av sanningen. Vi måste vara medförfattare till det officiella manus som skrivs av makthavarna. Vissa bilder saknas och de måste produceras för att fylla i tomma luckor i den officiella bilden av samhället. Konst är en motståndsrörelse och konstnärer måste återaktivera former genom att inta dem, kapa dem, vilket är precis vad Whitecross gjort här. Han har skapat en motbild till mediernas officiella bild av kriget.

I videon har man manipulerat sekvensers duration vilket Manovich menar är en möjlighet som kommit med software. Whitecross har loopat slingor och synkroniserat dem till musiken.

4.3. RADIOHEAD, *Pyramid Song*, 2001 (Shynola)⁵⁸

Vi färdas snabbt över en vattenyta och kommer till en plattform i havet där vi möter en person som ser ut över de öppna blågröna vidderna. Han är ensam. Han tar en syrgastub och livlina med sig och hoppar i vattnet från plattformen som nu visar sig vara taket på en drucknad skyskrapa. Under vattenytan finns en ödlig stad med gator, bilvrak, gatlyktor, byggnader och skyltar. Ljudet av sirener hörs, likt ett kvarglömmt ljudminne från den tid då gatorna sjöd av liv. Ljuskäglan i dykarens lampa träffar och lyser upp skelett som flyter omkring. Den lyser upp böcker och lösa blad. Dykaren simmar förbi ett kyrkfönster och längs ett staket i vad som ser ut att vara ett bostadsområde. Han kommer fram till ett hus som han simmar in i, kanske är det hans eget: "*all my past and futures*". I de olika rummen stöter han på bekanta men ändå så annorlunda ting: en telefonkatalog, ett bord, stolar, tallrikar. Han simmar fram till en fåtölj där han slår sig ner: "*there was nothing to fear and nothing to doubt*". Dykaren skär av sin livlina som då flyter upp till vattenytan dit också betraktaren förflyttas. Himlen är nu gyllene och ett litet eldklot cirklar runt i skyn. Ännu ett lysande klot sluter upp och dansar med det första, sedan ännu några. Det är en oändligt sorglig video och sång.

⁵⁸ "Radiohead - Pyramid Song (HQ)", *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=crgabdPNgDU.

Filmen använder reseformatet, resans och nomadismens visuella språk. Tvärt emot vad Bourriaud talar om beträffande dagens konstnärliga nomader så tycks vår dykare ha djupa kulturella rötter. Denna vemodiga *Homo Viator* söker sitt hem. Han är en resande människa som rör sig i geografien och i historien, i tid och rum. Dykaren är en kulturell nomad i rummet, i tiden och bland tecken, han försöker förstå världen och de förskjutningar som skett i tid och rum. Han strävar efter att bebo världen men hör inte längre hemma någonstans.

Miwon Kwon talar om att det pågår en rumslig likriktning som skapar en känsla av platslöshet i vår samtid men att platser ändå har stor betydelse för människor. Identiteten formas av känslan av att höra till ett ställe, av att komma från en fysisk plats. Dykarens jag är så starkt kopplat till en plats att han väljer att trotsa elementen för att få komma hem, för att få återvända till sitt hus, till sitt vardagsrum, till sin fåtölj för att företa den längsta av resor: döden.

Historien är den sista kontinenten att utforska, säger Bourriaud, och den kan korsas som ett territorium. I videon blandas olika lager i tiden. Den beskriver en heterokroni, en tidsförskjutning och en upplevelse av desorientering i det förändrade landskapet. Staden under vatten har ändrat karaktär från ett levande pulserande samhälle till en övergiven spökstad, ett sjunket Atlantis. Historien vecklas sakta ut och det förflutna blandas med en föreställd framtid: vi anar dykarens minnen av förfluten tid samtidigt som han ger oss en glimt av framtiden. De olika tiderna är levande verktyg som används för att skapa berättelsen som är en slags tidsresa i båda tidsriktningarna, tiden oscillerar mellan förfluten tid och framtid. Föreställningen om samtiden får ge vika till förmån för en sammanblandning av tider i en transhistorisk meditation av samtida rum. Videon korsar tid och rum men trotsar precis lokalisering. Den demonstrerar Bals reflexiva perspektiv: betraktaren konfronteras med ett skrämmande framtidsscenario och påverkas av dykarens vemod när hon följer honom in i hans självvalda grav. Hon aktiveras och leds in i en subjektsmässig och tidslig labyrint där hon utvecklar en förändrad tidsuppfattning.

Videon kan därtill ses som en gestaltning av Castells glaciala tid, ett långsiktigt perspektiv på relationen mellan människa och natur, ett perspektiv som sträcker sig in i den okända framtiden och in i det fjärran förflutna.

Den datoranimerade filmen utnyttjar effekter som möjliggörs av software. I en enda kameraåkning får betraktarens blickpunkt följa dykarens själ i en snabb färd från havsbotten till himlen.

4.4. RADIOHEAD, *House of Cards*, 2008 (James Frost)⁵⁹

I filmens inledande sekvens ser vi sångaren Thom Yorkes huvud i blått nätmönster mot svart bakgrund. Han ser ut som ett hologram, som något som tar form fast ändå inte. Ljuset som skulpterar fram huvudformen är digitalt beräknat, på något sätt både exakt och summarisk. Ibland skymtar man Yorkes ansikte från mer än ett håll samtidigt. Störningarna i den tredimensionella bilden gör att man är högst medveten om att det som syns bara är en illusion, något man aldrig får fatt i, något eteriskt, efemärt som stundtals vaporiseras. Vid några tillfällen träder ett kvinnoansikte fram i samma hologramliknande form. Hela bostadsområden återges som datapartiklar i märkligt upplöst immateriell form. Naturliga gator gestaltas som energistråk i lysande blått, grönt, gult och rött. Solida bostäder ser ut som spökhäus, de finns men finns ändå inte, de är bara stråk av atomstof som framför våra ögon dematerialiserar i en elektrisk vind: *"forget about your house of cards and I'll do mine"*. Elektriska ledningar faller sönder liksom gator och städer gör: *"the infrastructure will collapse, voltage spikes"*. Bilden av en fest med glada människor träder fram i svepande holografiska databand. Sångaren håller fram sin hand som vaporiserar: *"denial, denial"*. Allt är skört, förgängligt, inget är fast. Videon avslutas med att ett hus i glödande grönt och gult faller isär i partiklar som sköljs i väg i en evig svart rymd.

Videon är gjord helt utan film och kamera. Geometriska mönster i ansikten, miljöer, hus och gator har scannats med sensorer och lasrar och omvandlats till data. Av den inlästa datan har man genererat hologramliknande 3D-bilder.⁶⁰ För att uppnå effekten av att bilden förångas, atomiserar och blåser bort och för att skapa förskjutningar, störningar och reflektioner drog man förbi speglar framför objekten eller hällde ut vatten över en akrylglasskiva framför scannern.

De olika inläsningsteknologierna ger upphov till olika typer av bilder. Några av objekten som fångas av scannarna har ett gryntigt stoftliknande utseende och ger en grövre beskrivning av verkligheten medan andra har en högre detaljgrad. Det är ungefär som att växla mellan att måla med palettkniv och pensel förklarar projektets tekniska ledare, programmeraren Aaron Koblin.⁶¹

Regissören James Frost uttrycker att videon är ett resultat av ett samarbete mellan människor som talar olika språk. Programmerarna i projektet har med sitt dataspråk skapat ett visuellt nytänkande formspråk genom att översätta regissörens konstnärliga visioner till data.

När miljöer och ansikten hade scannats av och omvandlats till data lade man upp den insamlade datan och ett verktyg man utvecklat för att hantera den på *Google Code* som Open-source-projekt, fri

⁵⁹ "Radiohead - House of Cards", *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9sTQ.

⁶⁰ Man har använt tre olika system för framställningen av filmen: Geometric Informatics System som beräknar och återger ett objekts avstånd och yta genom att sända ut laserpulser och två olika LIDAR-system (Light Detection And Ranging) som läser av terränger. Detta berättar regissören James Frost och programmeraren Aaron Koblin i "The Making-of 'House of Cards' video", *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=cyQoTGdQyWY.

⁶¹ "The Making-of 'House of Cards' video", *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=cyQoTGdQyWY.

för alla att ladda ner och använda i egna projekt, berättar Koblin.⁶² Han tycker det är spännande att se vad användare gör med materialet. På *YouTube* kan man se en del av de experiment som kod och data resulterat i. En av filmerna Koblin är särskilt förtjust i är *Lego Time-Lapse House of Cards* i vilken Thom Yorkes ansikte med hjälp av Koblins software modelleras fram i *Lego*.⁶³ På sin egen webbsida har Koblin lagt upp data från inläsningen och ett verktyg för att visualisera och undersöka 3D-datan i realtid online. Under tiden som musiken spelas och sångaren sjunger kan användaren gå in och vända och vrida på datan, se Yorkes ansikte från olika håll, välja vy och zooma ut och in.⁶⁴

Precis som Bourriaud beskriver så skapas här förbindelser mellan uttrycksformat i en översättning och omtolkning mellan medier: Koblin har översatt Frosts formmässiga visioner till digital data. Bourriaud säger att former betraktas som kollektiv egendom. Ett verk ses inte som en slutstation utan förväntas bli använt av andra som råmaterial i nya verk. Det stämmer precis med vad Koblin berättar, att han tycker det är intressant att se vilken vidare aktivitet hans kod ger upphov till. Denna användarkultur leder till en förändring av konstbegreppet. Att modifiera ett objekt och ge det en ny innebörd är i sig en konstnärlig process. Den globala kulturen används som ett jättelikt förråd av former att ladda ner och använda. Objekt som beskrivs av koordinater kan lätt transporteras över nätverket och användas till byggmaterial i nya verk i det kulturella kretsloppet.

Manovichs tes att det är software som möjliggör nya konstnärliga tekniker och experiment får tydligt stöd i videon. Den bygger helt på software. Här ser vi också exempel på den konstanta förändring, den variabla estetik som är karaktäristisk för dagens rörliga visuella medier, en egenskap som också den kan härledas till funktionen hos software. I den variabla formens estetik har alla konstanta former ersatts av variabler vars värde hela tiden skiftar och ger upphov till ett tillstånd av kontinuerlig förändring och transformation hos objekt. Visuella förändringar behöver i den variabla formens estetik inte berättigas av semantisk funktion, skriver Manovich, men i *House of Cards*-videon följs det visuella språket och den verbala historien åt, båda talar om tillvaron som något skört och förgängligt. Manovich skriver att information vill vara fri för att kunna remixas och ingå i nya sammanhang och att applikationer i dag designas med tanke på hög hackabilitet och remixabilitet. Koblin beskriver att det är precis vad som gjorts i detta projekt, där både data och verktyg tillgängliggjorts för andra utvecklare.

⁶² Reas, Casey, "Aaron Koblin Interview", e-mail intervju 1–21 april 2009, *processing.org*, processing.org/exhibition/features/koblin.

⁶³ "Radiohead - Lego time-lapse House of Cards", *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=6LaeATExBi0.

⁶⁴ "Aaron Koblin-Radiohead-House of Cards", *aaronkoblin.com*, www.aaronkoblin.com/work/rh/index.html.

4.5. RÖYKSOPP, *Eple*, 2001 (Thomas Hilland)⁶⁵

Eple är en elektronisk loopliknande melodi, en labyrinthliknande konstruktion som talar samma språk som videon som också beskriver en loop, en bildmässig rundgång. Den slingrande musikaliska kompositionen har använts av Apple som bakgrundsmusik till uppstarten av ett operativsystem.⁶⁶

Videon består av familjebilder föreställande vuxna och barn i hemmiljö och på semesterresor och vykort från olika resmål och turistorter. Tiden ser ut att vara 1960- och 1970-tal. Att se på videon är lite som att titta in i någons privata vardagsrum eller fotoalbum.

Inget är vad det verkar vara. Bilderna ändrar ständigt omgivning och kontext. Den bild man ser visar sig bara vara en liten detalj i ett större sammanhang, som i sin tur är något annat än det först ser ut att vara, allt i en hypnotisk följd. Filmen börjar med en bild av ett snöklätt fjäll och texten ”*Adventures of Röyksopp*” som antyder att det är en äventyrsfilm vi ska få se. Bilden zoomas ut ifrån fjället som visar sig vara en utsikt från ett hotellfönster som i sin tur är en utsikt från en husvagn och så vidare. Vid en bensinstation utanför husvagnen finns en skylt med texten ”*Mobil*”. Vi förs ut och in genom bilder som visar sig vara något annat än vi först trott. Vi passerar genom vardagsrum, panorerer stadsvyer och reser in i och ut ur hus. Scenen vandrar från en svensk kylig skärgårdsö till en lyxkryssare och vidare till en söderhavsstrand. Via svindlande och omärkliga slingor och övergångar förflyttas vi mellan rum, årstider, semesterorter, hotell, städer och världsdelar. Olika fordon figurerar i bilderna: bilar, flygplan, båtar och en buss är våra visuella färdmedel. Efter en vy med höghus i stadsmiljö befinner vi oss plötsligt på lejonsafari i Afrika men safarit visar sig vara en bild på en vägg i ett 1960-talsvardagsrum. Vi reser vidare och möter en familj som poserar framför ett tält en liten bit från familjebilen kring vilken en hel flock med apor samlas. Vi förflyttas till storstaden och sedan till fjället, men det paradisiska alplandskapet visar sig vara en tavla på en vägg i en bar som i sin tur är en bild på en vägg i ett kök som vi passerar på vår färd till den pool utanför vilken fjäll och snö breder ut sig och en ålderdomlig buss tar oss hem från vår visuella resa som slutar med samma fjällbild som den började, nu med texten ”*Röyksopp will return*”.

Röyksopp visar oss ett oändligt rum som liknar M.C. Eschers matematiska konstruktioner. Ögonblick och platser tvinnas i varandra i ett reflexivt perspektiv som leder till en sammanblandning av tid och rum. Då berättelsen inte är kronologiskt uppbyggd orsakar videon en upplevelse av desorientering som får betraktaren att avvika från sin linjära tidsupplevelse. Hon involveras och träder in i en tidslig och rumslig labyrinth.

Videon kan med sina resmål och fordon ses som ett uttryck för Bourriauds *Homo Viator*, den resande människa som speglar samtidens upplevelse av mobilitet och resor i tid och rum, som hellre

⁶⁵ ”Eple”, *Röyksopp official website*, www.royksopp.com/videos/eple.

⁶⁶ Kalsnes, Bente, ”Röyksopp’s Eple on Apple”, *Music Information Centre Norway, MIC*, 2003-11-24, www.mic.no/mic.nsf/doc/art2003112417001949865873.

gestaltar omloppsbanor än destinationer, resvägar hellre än mål. Videon använder resans visuella språk och utgör en evig labyrint av associationer och narrativ. Bilderna korsar tid och rum, trotsar precis lokalisering och speglar ett kalejdoskopiskt nu. Videon kan ses som ett exempel på heterokronisk estetik i den bemärkelsen att den inte visar tecken på samtid. Det som är samtida är verkets struktur, att det sammanför heterokrona element och skapar ett tidsmässigt collage, utan början och slut. Ett ensidigt fokus på samtiden har här fått ge vika för en sammanblandning av genrer och tider.

Bourriaud talar om samtidskonsten som ett redigeringsbord som sätter in företeelser i nya scenarier och blandar högt och lågt. I Røyksopp's video har traditionella semestervykort och vardagliga familjebilder från förr använts i ett oväntat och nytt sammanhang, nämligen som scenografi och rekvisita till en musikvideo åt experimentella artister. Man har genom att återvinna, remixa och placera in kulturella element i ett nytt sammanhang skapat en förskjutning i deras betydelse. De hålls på så sätt levande i en process som förändrar och påverkar vår upplevelse av både de äldre och nyare elementen i ett uttryck av preposterous history.

4.6. RÖYKSOPP, *Remind Me*, 2002 (H5)⁶⁷

Videon gestaltar samhällets olika kretslopp i informationsgrafiska illustrationer. Den börjar med en världskarta som visar olika tidszoner. En markör vandrar över kartan och stannar på Storbritannien som zoomas in. Väderleken i landet redovisas grafiskt för betraktaren och en tredimensionell karta gestaltar London där ett enskilt hus väljs ut, dissekeras och delas in i moduler vars byggmaterial och tapeter återges i informativ grafik. I huset slår en väckarklocka över från 6:59 till 7:00 varpå en signal visualiseras. Vi får se hur signalen når ett mänskligt öra som liksom ljudvågorna visas lika schematiskt som väckarklockan, likt en teknisk specifikation. En kvinna bor i huset och reaktioner och funktioner i hennes hjärna, hjärta och blodomlopp specificeras.

Kvinnan som bor i huset vaknar av klockans ljudsignal. Hon öppnar leende ögonen och reser sig ur sängen. Vid alla objekt i huset finns schematiska grafiska etiketter som visar föremålets namn, funktion och streckkod. Kretsloppet i husets vatten- och avloppssystem redovisas, från spolning på toaletten och hela vägen till reningsverket. Vi får se hur havsvattnet avdunstar, stiger upp till himlen, blir till moln som driver in över land och blir till regn över staden. Därefter återvänder vi till huset där kökets konstruktion ritas upp: väggar, rörsystem, diskbänk, köksbord. På flingpaketet på frukostbordet redogörs för majsens väg till flingor i kvinnans frukosttallrik jämte dess näringsvärde.

⁶⁷ "Remind Me", *Røyksopp official website*, www.royksopp.com/videos/remind-me.

Vi får en instruktiv manual för hur knäppning av bh-band, tandborstning, sminkning och isättning av kontaktlinser bör gå till.

Kvinnan tar sig likt en spelpjäs i en förutbestämd spikrak bana till förortsstationen där systemet upplyser tittaren om hur stor procentuell andel av människorna som tar sig till arbetet till fots, med bil, med buss och med tåg. Kvinnan åker tåg och tågets aerodynamiska framfart visas liksom vagnens konstruktion i genomskärning. På tåget träffar kvinnan en man hon blir förtjust i och vi blir informerade om vilka kroppsliga reaktioner förälskelsen leder till. Tåget anländer till en station vi får se i fågelperspektiv. När morgonresenärerna flödar ut genom stationens ytterdörrar delas de upp i tre flöden i olika färger: *anställd typ 1*, *arbetare* och *arbetslös*. Flödena bildar pilar som strömmar i olika riktningar. Vår kvinna är med i det blå flödet, hon är alltså en arbetare. Vi kan följa flödenas riktning och framför våra ögon konstrueras en rulltrappa på en av arbetsplatserna som finns i ett högt kontorshus. Kvinnan tar rulltrappan och anländer till sitt arbete 9:00, åker vidare i en hiss och sätter sig i sitt bås framför sin dator. När hon slår på sin dator får vi se hur den kopplas upp till ett nätverk av datorer i andra likadana höga hus. Vi får se på världskartan hur kopplingarna på arbetsplatserna i London via servrar sprider sig ut åt alla håll som ett spindelnät och hur börser över hela världen utför sekundsnabba ekonomiska transaktioner. Grafiska tredimensionella diagram följer flödena och utvecklingen av affärer inom olika branscher. Klockan 13.00 strömmar människoflödena ut ur sin glasinklädda skyskrapa för att inta lunch. Vår kvinna väljer att äta en hamburgare och vi får då se hamburgarens beståndsdelar i en sprängskiss och får veta från vilken del av kon köttet i den kommer.

Bilden zoomas ut och visar affärsvärldens kretslopp och geografi. Skeendet pågår måndag till fredag och under tiden flödar kapital och transaktioner. Människorna är brickor och beståndsdelar i nätverket precis som maskiner, transporter och mat. När det blir fredag strömmar människoflödena ut ur företagskomplexen och tåglinjerna fylls av hemvändande arbetare. Allt stannar upp och en persons genomsnittliga årsförbrukning av öl visas på en karta av Storbritannien. Efter en utzoomning till världskartan slutar filmen tvärt med att Japan zoomas in i en diagrammatisk karta. Underförstått så sker samma sak där.

Filmen är en gestaltning av Manuel Castells flödesrum och platsrum. För att innefattas av nätverkssamhällets system krävs det att man anpassar sig till dess logik och koder. All kommunikation sker i samma system som därför antar ett gemensamt kognitivt mönster. Det är i filmen ingen skillnad mellan länder eller mellan biologiska varelser och maskiner. Japan och Storbritannien behandlas på samma sätt i den informationsbaserade flödeslogiken. Både människor, tekniska apparater, börshandel och mat är omskapade till ren datainformation som hanteras likadant och formas in i samma system. Allt plockas isär till torr informativ data, till flöden och funktioner i nätverkssamhället.

Ekonomiska processer sker i det globala nätverket genom transaktioner mellan tidszoner där själva hastigheten i transaktionerna skapar vinst. Tiden är en resurs som kan förädlas och människor och maskiner utnyttjas i jakten på kapital. I det fysiska platsrummet lever och arbetar människor avskilda från flödesrummet och med det uppstår en konflikt mellan två olika rumsliga logiker. Klocktiden styr kvinnans liv i platsrummet men tidlös tid råder över det ansiktslösa flödet i flödesrummet. Flödet i nätverkssamhället är utommänskligt och abstrakt medan kvinnan är mänsklig: hon äter, sover och blir förälskad. Filmen visar den sociala dominans som Castells menar att makthavarna kan uppnå genom att innesluta eller utesluta människor i skilda tids- och rumsstrukturer.

Megastäder speglar flödesrummets opersonlighet genom en homogen ahistorisk arkitektur som står för ett avlägsnande från historia och kultur, skriver Castells. Filmens anonyma kontorskomplex är en illustration av detta. Också Miwon Kwons tankar om platsers betydelse har relevans här. Platser behandlas opersonligt i nätverkssamhället, de har bara en virtuell eller diskursiv betydelse. Det är tydligt att det inte är kvinnans perspektiv som gestaltas i videon. Hon som lever, bor och arbetar i staden måste uppleva platsen i all sin påtagliga och mångfasetterade realitet, inte som den diskursiva rymd som Kwon menar att ordet plats i dag har kommit att betyda.

4.7. SAMMANFATTNING ANALYSERADE VERK

Instabila processer uttrycks i videorna i högre utsträckning än jag hade förväntat mig att finna. Alla de teoretiker jag använt mig av får i någon omfattning sina teorier illustrerade och representerade via dessa sporadiska nedslag i det stora musikvideoutbudet. Med ett större material hade jag naturligtvis kunnat beskriva tydligare trender, men det material jag har räcker för att se tendenser och riktningar.

Nicolas Bourriads tidslabyrint, heterokroni avspeglas i Coldplays *The Scientist*, i Radioheads *The Pyramid Song* och i Röysopps *Eple*. Hans *Homo Viator* som rör sig i tid och rum återfinns vi i samma filmer: i Coldplays *The Scientist*, i Radioheads *The Pyramid Song* och i Röysopps *Eple*. Bourriaud talar också om konstverket som ett nätverk av samband i tiden, ett kretslopp eller en omlopps bana. Uttryck för detta finner jag i Röysopps båda videor *Remind Me* och *Eple*.

Praktisk tillämpning av Bourriads postproduction finns i Coldplays *Violet Hill (Dancing Politicians)* där klipp från nyhetsrapportering används för att skapa en motbild till den offentliga mediebildens av kriget och de politiska ledarna. Även Radioheads *House of Cards* är ett exempel på postproduction och samarbete över disciplinsgränser. Den speglar den aktiva användarkulturen som fritt delar med sig av kulturella objekt. I Röysopps *Eple* mixas kulturella objekt på ett oväntat sätt vilket ger dem en ny betydelse.

Manuel Castells beskrivning av motsättningen mellan flödesrum och platsrum och mellan tidlös tid och klocktid finns tydligt gestaltad i Röysopps *Remind Me*. Även i Coldplays *Violet Hill (Dancing Politicians)* gestaltas motsättningen mellan flödesrum och platsrum: makten befinner sig i

flödesrummet, folket i platsrummet. Olika aspekter av Castells tal om dödsförnekelse återfinns i Coldplays båda filmer *The Scientist* och *Violet Hill (Dancing Politicians)*. I den förstnämnda gestaltas ett försök att få döden ogjord genom omvänd kronologi och i den senare presenteras en motbild till mediernas tillrättalagda bild av död och krig. Castells långsiktiga glaciala tid illustreras i Radioheads *The Pyramid Song* som presenterar en motbild till föreställningen att kulturen är autonom i förhållande till naturen. Videon visar att naturen och döden till slut vinner över kulturen, trots nätverkssamhällets försök att överskrida dem.

Illustrationer till Miwon Kwons teorier om identiteten som knuten till en plats och hennes tankar om platsens betydelse anar vi i Röysopps *Remind Me* och hos dykaren i Radioheads sorgsna *The Pyramid Song*.

Mieke Bals preposterous history uttrycks i Röysopps *Eple* där man genom att använda ett äldre material i en ny tid och i ett nytt sammanhang ger det ett nytt liv. Också Bals reflexiva perspektiv som hjälper oss att frånga vårt linjära tankesätt återfinns i den icke-kronologiska tids- och rumslabyrint som gestaltas i Röysopps *Eple*. Ett perspektiv som låter betraktarens tidsuppfattning vandra i båda tidsriktningarna finns i Coldplays *The Scientist* och i Radioheads *The Pyramid Song*. Berättelsen böljar i dessa båda filmer både framåt och bakåt i tiden och involverar betraktaren känslomässigt vilket leder till en förändring av tidsupplevelsen.

Exempel på Lev Manovich mediehybrid finns i Coldplays *Violet Hill (Dancing Politicians)* där musik och politiska bilder blandas med estetik från musikvideor. Röysopps *Eple* mixar högt och lågt: experimentell samtidsmusik blandas med äldre tiders ordinära familjebilder och vykort från semesterorter. Radioheads *House of Cards* illustrerar Manovichs tankar om information med hög hackabilitet. Datan som samlades in i samband med produktionen lades ut och tillgängliggjordes för andra utvecklare tillsammans med mjukvara för hantering av datan. Softwares betydelse för uttryck i visuell kultur är tydlig i *House of Cards* som också är en illustration av den variabla formens estetik. I Radioheads *The Pyramid Song* demonstreras omöjliga kameraåkningar som möjliggjorts av software och i Coldplays *Violet Hill (Dancing Politicians)* har man med hjälp av software manipulerat tidssekvenser.

Att alla dessa teorier återfanns i ett axplock av musikvideor måste betyda att det i visuell kultur kontinuerligt skapas nya modeller för att förstå förskjutningar av begrepp och metoder för att hantera dem.

5. JÄMFÖRANDE ANALYS

Jag avslutar min analys med att jämförelsevis undersöka ett exempel från en annan konstform i vår visuella kultur, nämligen scenkonsten, för att se om teorierna kring instabila processer går att tillämpa även där. Föreställningen jag ska undersöka är västsvenska 123 Schtunks *Richard III* från 2008.

5.1. 123 SHTUNK, *Richard III*, 2008 (Josefine Andersson)⁶⁸

Den fria turnerande teatergruppen 123 Schtunk med bas i Göteborg och Varberg har arbetat fram en unik spelstil som har sina rötter i italiensk commedia dell'arte från 1500-talet. Spelsättet bygger på improvisation men också på fastlagda skämt, lazzi. 123 Schtunk arbetar med masker och använder ett antal olika grundkaraktärer i sitt spel som bygger på clownteknik enligt stränga regler: det gäller att ta in allt som händer i salongen och både ta och ge fokus på scenen.⁶⁹

I 123 Schtunks tappning har commediateater många identitetsskikt. Skådespelaren hittar under clownträningen sin egen personliga grundclown som får ett namn och en egen nasal röst. Skådespelaren blir till en slags värd för sin clown som han sedan bär med sig. Det handlar om att ta fram en annan del av personligheten än den som vanligtvis kommer till uttryck. Under repetitionsarbetet med en pjäs är det först den ”straighta”, traditionellt skolade skådespelaren som utför rollarbetet. Han tolkar och söker förståelse för materialet och nöter in texten. När clownen sedan släpps fram i processen finner han en egen psykologi i texten, en annan än den som skådespelaren hittat via traditionellt teaterhantverk.

123 Schtunk spelar William Shakespeares tragedi *Richard III* med bara två skådespelare, Lasse Beischer och Henri Kokko. De spelar föreställningen på turné i Sverige och har även spelat i Finland och Egypten. 123 Schtunk väljer gärna att spela tragedier eftersom clownerna då kan tillföra nya dimensioner till historien. Sorg blir tydligare när den inte spelas sorgligt, säger de.⁷⁰ Genom att inte presentera sorgen som sorglig upplever publiken i stället sorgen själva. Trots att ensemblen i *Richard III* bara består av två skådespelare blir det trångt på scenen. Där trängs tio rollpersoner, två clowner, två skådespelare, två privatpersoner. Henri Kokkos clown *Elmeri* gör åtta roller i pjäsen: sex män, en kvinna och ett barn. Han berättar att han som skådespelare stundtals kan iaktta sin clown och roas av honom och blir då betraktare och aktör på samma gång. Ibland skymtar också den privata personen

⁶⁸ ”Richard III En dag på Tower”, *123 Schtunk*, www.schtunk.se/?id=988.

⁶⁹ Processerna har jag fått utförligt beskrivna genom kontinuerliga samtal med Henri Kokko, Lasse Beischer och Josefine Andersson i 123 Schtunk. Dessutom har jag i egenskap av scenograf och kostymör i *Richard III* på nära håll följt processerna och sett föreställningen växa fram.

⁷⁰ ”123 Schtunk – Kulturkalaset 2009”, *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=_Zdme3ttlnE.

fram. Det blir identitetsförvecklingar mellan olika skikt i personen: det privata jaget och skådespelaren kommenterar clownen som gestaltar en roll.

Publik och rum är råmateriel till föreställningen som är unik för varje kväll, med unika händelser och unika improvisationer blandade med lagda lazzin. Clownerna har övat upp en mycket stor känslighet för mikrosignaler och näst intill omärkliga gester hos publiken. Med en intensiv närvaro och behandling av nuet tar de in allt som sker i salongen och kommenterar aktuella och lokala händelser.⁷¹ De fångar in, styr och dirigerar omärkligt sin publik och skeendena i rummet och svarar på publikens reaktioner. Det handlar om ett samspel, ett kontrollerat kaos med passningar och inspel mellan clown och publik. ”*Vanlig teater är skittråkig. Det här är mer som fotboll*”, säger Lasse Beischer.⁷² Clownerna går ibland ur berättelsen och kommenterar pjäsen, sufflörens insats, Shakespeares ordval eller sina egna prestationer. De kan ändra händelseutvecklingen i pjäsen om publiken ger dem ett bra förslag på alternativ historia eller om något som inträffar i salongen kräver det. Om en åskådare hostar på ett lustigt sätt eller skrattar för mycket måste det kommenteras. Lämnar någon rummet kan han få redogöra detaljerat för vad han ska göra och varför och om han vill att clownerna ska vänta med att spela tills han kommer tillbaka. 123 Shtunk har som devis att fjärde väggen bör förstöras. De vill riva ner barriärer mellan aktörer och publik, interagera med publiken, tänja på traditionella gränser och bryta konventioner. Det väckte stor uppståndelse när de svenska clownerna spelade Shakespeare på engelska och arabiska på en festival för experimentell teater i Alexandria i Egypten.

Föreställningens scenografi är minimalistisk och all rekvisita som behövs i föreställningen gestaltas mimiskt. Behöver clownerna något ritar de upp det i luften och visualiserar det med hjälp av kroppsspråk, gester och ljudinslag. Åskådarna förstår direkt. Publiken är under 123 Shtunks föreställningar inte passiva konsumenter av teater utan aktiva deltagare. I *Richard III* får publiken agera soldater och lorder, hjälpa till att sätta upp kungens immateriella tält, föreslå åtgärder för att oskadliggöra obstinata rollfigurer och lyfta upp en stel lönnmördarclown på scenen.

I *Richard III* är musikaliska inslag en viktig del av föreställningen. På mycket små gitarrer spelar clownerna bl.a. Johnny Cash, Nine Inch Nails, finsk rockpoesi på finska och Metallicas klassiska vaggvisa i hårdrockstappning, *Enter Sandman*.

Bals självreflekterande perspektiv med mobila positioner där subjekt och objekt glider in och ur varandra återfinns här i en identitetsmässig entanglement. Rollerna är utbytbara och reflexiva i en instabil process: privatperson/skådespelare/clown/rollfigur. Det finns en genus- och åldersmässig förveckling när *Elmeri*-clownen är både kvinna och man, vuxen och barn. När han som kvinna förför

⁷¹ Exempel på 123 Shtunks spelstil finns i filmen ”Lasse Beischer på Angeredes Teaters 30-årsdag (del 1)” där han framför delar av föreställningen ”Shakespeare – den absoluta sanningen”, *YouTube.com*, www.youtube.com/watch?v=o_dRSyM4fNc.

⁷² Erlandsson, Martin, ”En dag med Lasse Beischer”, *Hallands Nybeter*, 2008-12-31, hn.se/kulturnoje/1.135613-en-dag-med-lasse-beischer.

en man i publiken uppstår förvecklingar. Det blir tydligt att identitet består av roller vi performativt framför. Man kan också se föreställningen som ett preposterous svar på Shakespeares *Richard III* och även på commedia dell'artetekniken. I en kulturell process förenas det förflutna med nuet och båda förändras i processen. Commedia dell'arte känns plötsligt som en väldigt aktuellt spelstil och upplevelsen av Shakespeare blir aldrig mer sig lik när man sett hans verk i 123 Schtunks tappning. Konsten hålls levande, den isoleras inte i ett avlägset förflutet utan får en samtida aktualitet.

Clownerna rör sig som Bourriauds nomader över det kulturella landskapet och skapar förbindelser mellan multipla uttrycksformat, de översätter och tolkar material från ett format till ett annat. Genom ett nätverk av samband i tiden och rummet gestaltar de en omloppsbanan som löper via traditionell teater, commedia dell'arte, stand-up comedy, clownteknik och forumteater. Gamla spelstilar blandas med nutida, finkultur med populärkultur, Shakespeare med Metallica. 123 Schtunk korsar gränser mellan format och discipliner, utforskar ny konstnärlig mark och förhåller sig fritt till traditioner och fixerade föreställningar. Som turnerande skådespelare är de nomader också på ett rent fysiskt sätt.

Bourriaud talar om att det är utmärkande för dagens estetik att sammanföra temporaliteter, verklighetsnivåer och element från olika tidsepoker i nya tidsscenarioer. 123 Schtunk blandar fritt: commedia dell'arte, renässanspjäs, nutida musik och dagsfärska händelser. Verklighetsnivåer blandas då de med skådespeleri i många skikt framför ett historiskt verk som de ibland går ur för att kommentera eller för att ta in händelser som sker i realtid i salongen. Historiska och samtida företeelser är levande verktyg som används för att skapa nya berättelser. Bourriaud menar att samtidskonsten är en sammanblandning av tider och genrer i en transhistorisk meditation, en konst utan precis rumslig eller tidslig lokalisering som just därför beskriver vår samtid bättre. Precis så arbetar 123 Schtunk, de blandar tider och genrer på ett sätt som ger företeelserna aktualitet.

Att använda objekt är att tolka dem, menar Bourriaud. Varje verk kan levandegöras och tas i bruk. Han skriver att postproduction-konstnärer använder kulturhistorien, staden och samhället som en katalog av former och förhållningssätt, som en kollektiv egendom fri att använda. Det handlar om att välja, modifiera och ge verk en ny innebörd, precis som 123 Schtunk gör. Som Bourriauds DJ väljer 123 Schtunk ut kulturella objekt, tar dem i bruk, ger dem nya betydelser, placerar dem i nya kontexter och gestaltar via dem en unik bana genom det kulturella universumet. De bäddar in populära uttryck i den höga konstens teckensystem och flyttar verk från kanon till en vardaglig kontext. 123 Schtunk producerar bilder som saknas i samhället, de fyller tomma luckor i den officiella bilden av kulturen, de skapar andra versioner av verkligheten, nya scenarier och möjligheter.

De använder existerande kulturella och sociala former, provar dem och tydliggör därigenom deras brister. Remix culture är ett etiskt ställningstagande som genom processer och praktiker låter passiv

konsumentkultur bli aktiv användarkultur, säger Bourriaud. Det är precis det som 123 Shtunk gör med scenkonsten som medium, de gör den användarvänlig.

Dagens sociala media har hög hackabilitet och remixabilitet och designas för att inbjuda till deltagande och för att modifieras av användaren, skriver Manovich. Information vill vara fri, den vill inte vara inte bunden i statiska gränssnitt utan vill överskrida konventioner för etablerade konstformer och skapa nya hybridformer. Precis så fungerar en 123 Shtunk-föreställning. Den vill inbjuda till kollektivt deltagande och är som kulturell hybridinformation inte bunden i ett statistiskt gränssnitt. Den överskrider konventioner och blandar högt och lågt.

5.2. SAMMANFATTNING JÄMFÖRANDE ANALYS

De instabila samhällsprocesserna går definitivt att se också i mitt jämförande analysobjekt. I *Richard III* finns exempel på Bourriads heterokroni, blandning av tider och verklighetsnivåer. Hans nomadiska *Homo Viator* återfinns i 123 Shtunks sätt att korsa tider och kulturhistoriska uttryck i en unik omloppsbanan. Kulturhistorien är deras verktygslåda i produktionen av motbilder till samhällets etablerade kulturformer. De återanvänder redan skapade former i sann remix- och postproduction-teknik. Här finns gränsöverskridande företeelser och oväntade blandningar, högt och lågt. 123 Shtunk ger kulturhistoriens verk ett nytt liv och får oss att se historiskt material på nya sätt i stället för att isolera det i en förfluten tid: de omförhandlar via preposterous history ett statistiskt konstbegrepp. Även Bals identitetsmässiga entanglement hittar vi i *Richard III* där identitet består av olika personlighetskikt och roller att gå in i och ut ur. Tidsmässig förveckling uppstår när clownernas totala närvaro i nuet blandas med en renässanspjäs och historisk spelstil.

Nicolas Bourriaud talar om att byta ut passiv konsumtionskultur mot aktiv användarkultur och Lev Manovich talar om fria gränssnitt och information som vill vara fri och ha hög hackabilitet för att kunna remixas. Allt detta finns i *Richard III*, som är ett fritt remixat användarvänligt informationsgränssnitt mot kulturhistorien. Om inte 123 Shtunks sätt att spela teater är ett uttryck för remix culture och postproduction så vet inte jag vad dessa begrepp betyder. Instabila processer äger alltså inte bara rum i ett abstrakt flödesrum i nätverkssamhället utan också i ett högst materiellt platsrum med verkliga, hårt arbetande konstnärer, här och nu i Varberg och Göteborg 2010.

6. SAMMANFATTNING OCH AVSLUTANDE DISKUSSION

Jag har funnit ett flertal instabila processer i vår visuella kultur, både i tid och rum och i material och metoder. De återfinns både i de texter, videor och i den teaterföreställning jag har undersökt. Här följer en redogörelse för vad jag tror att de instabila processerna är uttryck för, en diskussion kring deras konsekvenser för konståbegreppet, några perspektivvidgande tankar om tid och rum och till sist några avslutande ord.

6.1. VAD ÄR INSTABILA PROCESSER I TID OCH RUM UTTRYCK FÖR?

Instabila processer i tid och rum är en spegling av en nomadisk och mobil diskurs som orsakas av nätverkskapitalismens strävan att överskrida tid, rum, liv och död.

Ledord i Nicolas Bourriauds beskrivning av samtidskonsten är migration, omtolkning och förhandlingar över gränser och mellan discipliner, alltså samhälleliga och konstnärliga instabila processer på många plan. Han menar att det i vår altermoderna konst råder en kalejdoskopisk tid där verklighetsnivåer sammantvinnas och tid förskjuts i en heterokroni som leder till en mutation i vår uppfattning om tid och rum. Via konst som inte utgörs av objekt utan av omloppsbanor och nätverk av samband speglas denna nomadiska och mobila diskurs.

Enligt Manuel Castells strävar den rörliga kapitalistiska logiken efter att upphäva tiden och utplåna rummet i nätverkssamhället. Det uppstår två rumsliga och tidsliga logiker: flödesrum och platsrum. I den första blandas det förflutna, nuet och framtiden i ett tidsmässigt collage, i en tidlös tid utan ordningsföljd medan det i den andra råder en sträng linjär klocktid. Samhällets elit överskrider tid och rum med sin kosmopolitiska livsstil i flödesrummet medan folket lever sitt liv bundna vid platser och tid i platsrummet. I nätverkssamhället förskjuts sekvenser: livscykelns biologiska rytm rubbas, död och krig regisseras i media, sekundsnabba filmklipp flimrar förbi. Döden förnekas och evigheten byggs in i livsförloppet. Vi upplever att de existentiella villkor som alltid gällt för oss inte längre gäller. Detta leder till ett instabilt och förändrat tids- och rumsmedvetande.

Miwon Kwon menar att platslöshet och destabilisering är följden av marknadsekonominns homogenisering av platser. Platsspecifik konst verkar i dag snarare i diskurser än på platser och ordet plats har skiftat betydelse från att betyda fysisk plats till att betyda virtuell rymd. Denna transformation har textualiserat rum och rumsliggjort diskurser. Då upplevelsen av identitet är kopplat till en rumslig plats så uppstår med diskursiva platser en känsla av alienation. Möjlighet till fri rörlighet är ett privilegium som har koppling till makten, det är inte en möjlighet som är öppen för alla.

6.2. VAD ÄR INSTABILA PROCESSER I MATERIAL OCH METODER UTTRYCK FÖR?

Vår samtidskonst är ett strukturlöst kaos där konstnärer arbetar med instabila processer i material och metoder. Dessa processer kan liksom förskjutningar i uppfattningen om tid och rum härledas till nätverkssamhällets upplösning av fasta begrepp.

Instabila processer i material och metoder är på många sätt uttryck för motstånd mot nätverkskapitalismens ohejdade framfart. Visuell kultur överskrider konventioner och grumlar gränser mellan begrepp som producent och konsument, original och kopia, sanning och fiktion, högt och lågt, konst och icke-konst, populärkultur och finkultur. Nicolas Bourriaud talar om att passiv konsumtionskultur får ge vika till förmån för aktiv användarkultur och att upphovsrätt ifrågasätts till förmån för fri tillgång till form som material i nya kombinationer. Alla har lika stor rätt till kulturhistorien och kulturproduktion sker i ett flöde utan varken början eller slut. Att remixa är en instabil process och ett etiskt ställningstagande mot samhällets överproduktion av former.

Software är den motor som själva förändringen bygger på, menar Manovich. Funktionen hos software har fört med sig genomgripande förändringar både i kulturella arbetsmetoder och i vår visuella kulturs identitet. I den variabla formens estetik pulserar och muterar visuella uttryck i ett tillstånd av permanent metamorfos där förändringar inte behöver berättigas av semantik.

Att traditionella konstformer förenas i samma programlogik leder till en mångfald av nya hybridformer. Utbyte av information mellan program och mellan olika typer av projekt är historiskt mer betydelsefullt än de operationer som kan åstadkommas i enskilda program. Då samma digitala tekniker används i alla typer av projekt, i alla skalor, finns det risk för en estetisk likriktning: skilda uttryck anpassas för samma gränssnitt och samma digitala format. Kanske kommer också standardiserade moduler att användas i framtidens digitala produktion. Här finns en motsättning: kanske får vi en variabel estetik inom givna gränser.

6.3. INSTABILA PROCESSERS KONSEKVENSER FÖR KONSTBEGREPPET

I det instabila kaos som samtidskonsten och vår visuella kultur består av håller konstbegreppet på att omformuleras och ändra karaktär. Entropin i konstvärlden tilltar och de traditionella, stabila och ordnade konstformer som vi är vana vid håller på att sönderfalla i ett oordnat visuellt kaos, i en enda stor estetisk disciplin. Konst för konstens skull är inte en konst för vår tid där en mångfald av instrumentella tillämpningar och konstnärliga hybridformer växer fram. Konst och icke-konst blandas, högt och lågt mixas och konventioner överskrids. Konstnären behandlar otraditionella ämnen och idéer från andra discipliner och kan lika gärna ha en bakgrund som samhällsvetare, miljöaktivist, programmerare eller DJ som att ha en traditionell konstnärlig skolning.⁷³

⁷³ Svensson, Gary, "Det digitala fältet – produktionsvillkor i förändring", *Visuella Markörer. Bild. Tradition. Förnyelse.*, Red. Yvonne Eriksson, Carlsson Bokförlag, Stockholm, 2008, s. 79.

Remix och postproduction är etiska ställningstaganden. Att modifiera och ge verk en ny innebörd är i sig en konstnärlig process. Konst är en motståndsrörelse som visar nya sätt att bebo världen. Former betraktas som kollektiv egendom som alla kan använda som byggmaterial i nya verk i det kulturella kretsloppet där ett verk byggs av många upphovsmän. Kulturen används som ett öppet narrativt rum för återanvändning av befintligt material.

Att uttrycka sig visuellt är inte ett privilegium för professionella konstnärer. Användarkulturen utmanar passiv konsumtionskultur och för med sig en grundläggande förändring av både konstbegreppet och konstverkets status. Samtidskonst handlar inte i första hand om traditionella konstnärliga hantverk utan om att navigera och skapa ny kunskap ur samhällets informationsbank.

Preposterous history är en kulturell instabil process där det förflutna förenas med nuet. Mieke Bal ger oss med detta begrepp ett bildmässigt verktyg för upplevelse av tid i konsten och hjälper oss att tänka på konst på ett sätt som avviker från traditionell, linjär historieuppfattning. Både enskilda verk och kulturhistorien i stort kan betraktas på detta sätt. Preposterous history tillämpas av remix- och postproduction-konstnärer genom att de aktiverar äldre former och håller konsten levande istället för att isolera den i ett avlägset förflutet. Detta sätt att göra bruk av konsten leder till en omformulering av konstbegreppet. Ett konstverks betydelse har lika mycket att göra med vad det kan användas till som med konstnärens intentioner.

För att bildkonsten ska överleva i den stora demokratisering som sker i produktionen av visuella media måste både konstnärsrollen och konstbegreppet radikalt omförhandlas, vilket är precis vad som pågår just nu. Jag tror att konstens roll i nätverkssamhället är att beröra, spegla mänskliga erfarenheter, producera motbilder till officiella bilder och skapa alternativ till den kommersiella kultur som flödar i samhällets alla kanaler. Konsten kan användas för att föra fram alternativa versioner av frågor eller som i Bourriauds altermodernism ge röst åt den mångfacetterade samtiden. All kulturell information, inte bara bildkonst, bör hållas fri i användarvänliga gränssnitt skapade för hög hackabilitet och remixabilitet.

6.4. PERSPEKTIVVIDGANDE TANKAR

Jag har via teorier inom konstvetenskap, software studies och sociologi diskuterat hur processer i samhället påverkar vår uppfattning om tid och rum och material och metoder. Som avslutning vill jag i detta avsnitt kortfattat lägga fram några tankar kring ett vetenskapligt område som har stor relevans för vårt sätt att förstå tiden och rummet, nämligen teoretisk fysik och kvantfysik.

Strängteoretikern Brian Greene skriver att vi tar för givet att det finns en riktning i sättet händelser utspelar sig i tiden, att den är ett flöde från det förflutna till framtiden.⁷⁴ Vetenskapen har dock inte i fysikens lagar funnit bevis som stödjer denna intuitiva känsla av att tiden flödar, utan snarare bevis för att den inte flödar och för att all tid och allt rum existerar samtidigt i en sammantvinnad struktur som kallas rumtid, förklarar han. Ögonblick bara är, de existerar och upptar sin plats i rumtiden. De är tidlösa och statiska och existerar precis som varje punkt i rummet existerar. Albert Einstein menade att det i fysikens lagar inte existerar någon skillnad mellan förfluten tid och framtid och var bekymrad över att vi har så stora problem med att förstå detta.

Att tiden passerar är ett tankesätt som sitter djupt i oss människor.⁷⁵ Vi har tillgång till händelser vi kallar minnen men ingen av oss kommer ihåg händelser från framtiden. Att människor åldras men aldrig föryngras är en realitet i våra liv. Denna tidsasymmetri styr våra liv trots att våra fysiska lagar säger att det finns en symmetri: om händelser kan ske i en ordning kan de också ske i omvänd ordning. Varför upplever vi då aldrig detta? Brian Greene menar att fysiska omständigheter under universums födelse kan ha präntat in tidens riktning som vi upplever den.⁷⁶ Tidens riktning initierades i det tillstånd av extraordinärt låg entropi som rådde vid tiden för universums födelse. Vårt universum har sedan dess genomgått en gradvis utveckling mot allt högre entropi. Den nuvarande tidsuppfattningen är en kosmisk relik och framtiden är riktningen för den allt högre entropin. Människor åldras men föryngras inte eftersom allt bär med sig en drivkraft mot högre entropi.

I Coldplays video *The Scientist* undersöks tankar om tid, kronologi och tidens riktning. Andra visuella experiment med reversibel kronologi och tidssymmetri är *Benjamin Buttons otroliga liv* från 2008 som handlar om en man som när han föds är gammal och skröplig men som när han växer upp blir allt yngre tills han slutligen blir ett spädbarn och dör. Det handlar alltså om en människa vars åldrandeprocess utspelar sig i omvänd ordning. I TV-serien *Flash Forward* från 2009 förlorar nästan alla människor på jorden medvetandet i 137 sekunder samtidigt. De ser då glimtar av sitt liv som det kommer att se ut ett halvår senare. De minns alltså sin framtid.

⁷⁴ Greene, Brian, *The fabric of the cosmos*, Penguin books, London, 2005 s. 13, 129–132, 139–142, 451–452.

⁷⁵ Greene, 2005, s. 141–145.

⁷⁶ Greene, 2005, s. 13, 171–175.

Ännu ett exempel på ett icke-kronologiskt narrativ som vi dagligen möter på internet är databasen. Databasen är ett nytt sätt att strukturera vår upplevelse av världen, berättar Lev Manovich.⁷⁷ I ett traditionellt narrativ följer användaren en bana byggd på orsak och verkan genom en samling objekt. I en databas är däremot mer än en väg igenom datan möjlig och detta skapar ett interaktivt narrativ. Webbsidor är en form av databaser som aldrig blir kompletta och som bidrar till den antinarrativa karaktären på internet. Det går inte att skapa en stabil berättelse genom ett material som hela tiden förändras. En databas kan stödja en narrativ berättelse, men det är inget i dess logik som skapar ett narrativ. Databasen och narrativet gör världen meningsfull på två olika sätt.

Greene berättar att verkligheten på kvantnivå inte fungerar som vi är vana vid att uppleva den.⁷⁸ I kvantmekanikens mikrovärld blir Einsteins väv av rumtid så förvriden att vanliga uppfattningar om tid och rum icke är tillämpliga. I det ultramikroskopiska tumultets tid- och rummiljö blandas riktningar som höger/vänster, framåt/bakåt, upp/ner ihop så mycket att de förlorar all mening. Inte ens föreställningar om före/efter har någon betydelse på så enormt korta tidsskalor. En av de svåraste utmaningarna för fysiken är att förena de centrala delarna i Einsteins relativitetsteori och i kvantmekaniken. Samma idéer går inte att tillämpa på kosmosnivå och kvantnivå, vilket är ett problem. Strängteori är det första försöket att slå ihop relativitetsteori och kvantmekanik.⁷⁹ Kvantfysikens strängteori innebär att en mängd individuella vibrerande strängar, skärvor av rum och tid, blandas i en massa, som endast när strängarna samlar sig i samstämmiga vibrationer får det konventionella rummet och tiden att uppstå.⁸⁰ Innan strängarna som utgör den kosmiska väven ordnar sig till en enhet är inte tiden och rummet gestaltad. Strängteorin kräver fler dimensioner än vanlig relativitetsteori, nämligen elva i stället för fyra. Ett universum med elva dimensioner utgör ett ramverk för en teori som förenar relativitetsteori och kvantmekanik.

Vår beskrivning av rum och tid är bara en ungefärlig, genomsnittlig värdering.⁸¹ De verkliga beståndsdelarna av rumtid förvanskas troligtvis betydligt i denna genomsnittsprocess som inte beskriver detaljerna i tidens och rummets verkliga beståndsdelar, skriver Greene. Han tror att rumtidens rena substans, den entiteten som tid och rum bygger på, lurar i mikrodjupen och att upplevelsen av tid och rum är så olik sina egentliga minsta beståndsdelar att de inte ens liknar dem, precis som mänsklighetens mästerverk inte alls liknar de materialsubstanser de består av.

Med risk för att öka förvirringen om tid och rum ännu mer vill jag till sist beskriva ännu en teori från kvantfysiken som utmanar vår föreställning om rummet. Brian Greene berättar att

⁷⁷ Manovich, Lev, *The language of new media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001, s. 218–228.

⁷⁸ Greene, 2005, s. 333–335.

⁷⁹ Greene, Brian, ”*The elegant universe*”, Vintage, London, 2000, s. 376–380 och Greene, 2005, s. 16–19, 339.

⁸⁰ Greene, 2000, s. 376–380 och Greene, 2005, s. 382–384.

⁸¹ Greene, 2005, s. 472–474.

nobelpristagaren Gerard 't Hooft tillsammans med strängteoretikern Leonard Susskind har lagt fram en teori om att universum fungerar som ett hologram. De tredimensionella skeenden vi dagligen ser och upplever är i deras teori i själva verket projektioner av fysiska processer som äger rum på en avlägsen tvådimensionell hinna. Principen är densamma som i en tredimensionell holografisk projektion, vars representation blir synlig vid rätt belysning men bestäms av information som kodas på en platt yta. I deras teori är både vi själva och allt vi ser holografiska representationer, framkallade av vår perception. Det som finns på det avlägsna membranet är verkligt medan det som vi uppfattar som verkligt bara är projektioner av detta avlägsna andra. Det återstår för vetenskapsmännen att testa teorin grundligt, men Greene säger att fysikerna har förvånats över hur väl de matematiska beräkningar som hittills lagts fram stödjer teorin. Han tror att den holografiska principen kommer att spela en stor roll i framtida forskning.⁸² Denna teori ställer frågor om den instabilaste av alla processer: vad är verkligt om det ”verkliga” sker på ett obestämt membran på en okänd plats och ”verkligheten” som vi känner den bara är ett hologram? I Coldplays video *House of Cards* experimenterar man med en hologramliknande verklighet. Där består tillvaron av projektioner som dematerialiseras i datapartiklar och löses upp i en svart rymd.

När nya vetenskapliga upptäckter tvingar oss att omformulera våra föreställningar om tid och rum måste vi överge de tankemodeller vi har kring dessa begrepp och i stället skaffa oss nya. Jag tror att uttryck i visuell kultur försöker ge form åt nya och ibland abstrakta konstruktioner av tid och rum, idéer som vi ännu inte har utarbetade metaforer, modeller eller metoder för att förstå.

6.5. NÅGRA AVSLUTNINGSDORD TILL LÄSAREN

Min bild av instabila processer i visuell kultur har klarnat efter denna undersökning. Jag hoppas att också läsaren har fått en bild av vad de instabila processerna är uttryck för.

Jag kan konstatera att jag med min uppsats har gestaltat en personligt remixad omloppsbana i vår visuella kultur. Via ett akademiskt informationsgränssnitt tog jag avstamp i Leonardo da Vincis *Madonna Litta* och gav mig av till de kulturvetenskapliga höjder där auktoriteter som Nicolas Bourriaud, Mieke Bal och Miwon Kwon finns. Jag tog en sväng till sociologin via Manuel Castells och därifrån bar det vidare av till Lev Manovichs software studies och variabla estetik. Jag gjorde därefter en djupdykning i samtida populärkulturella visuella uttryck av Röyksopp, Colplay och Radiohead och efter ett nedslag i renässansens commedia dell'arte och Shakespeare à la nutida clowner med absolut närvaro landade jag så i kvantmekanikens turbulenta mikrodjup. Min uppsats är en illustration av att samtidskonsten undersöker sociologiska, ekonomiska och teknologiska skeenden och använder vetenskapens och samhällets former, provar dem och remixar dem.

⁸² Greene, 2005, s. 481–485.

Uppsatsen i sig illustrerar vad samtidskonst och visuell kultur kan vara: en totalt instabil process där högt och lågt, konst och icke-konst, finkultur och populärkultur blandas liksom disciplinräns korsas.

För att återknyta till min startpunkt i denna berättelse vill jag avslutningsvis återvända till de trevande remix-experiment jag inledningsvis talade om. Jag kan berätta för läsaren att jag ställde ut mina *Madonna Litta*-blad vid några tillfällen, både i form av lösa blad fästade på en tunn lintråd, fritt hängande i rummet och i form av en handgjord bok. Det hände att människor ville köpa, men eftersom jag aldrig visste hur jag skulle förhålla mig till verken vågade jag aldrig sälja. I dag kommer jag på grund av instabil teknik inte åt mina digitala madonnor: de lagringsmedel jag förvarade filerna på är föråldrade och de programvaror jag skapade verken i används inte längre.

Jag förvarade mina blad i en mapp på golvet i min ateljé. En dag jag kom dit var hela golvet vattenfyllt i en översvämning och bladen var dränkta i vatten. Bläcket hade lösts upp, bilderna och texten rann i väg i färgfloder och det ömtåliga handgjorda rispappret tappade helt sin form. Mina bilder försvann, de dematerialiserades i en oförutsägbar instabil process.

7. OTRYCKTA KÄLLOR

7.1. ELEKTRONISKA KÄLLOR

”123 Schtunk – Kulturkalaset 2009”, *YouTube.com*,

www.youtube.com/watch?v=_Zdme3ttlE (giltig 2010-03-17).

”Aaron Koblin – Radiohead – House of Cards”, *aaronkoblin.com*,

www.aaronkoblin.com/work/rh/index.html (giltig 2010-03-17).

Bourriaud, Nicolas, ”Altermodern manifesto Postmodernism is dead”, 3 februari–26 april 2009, *Tate Britain*,

www.tate.org.uk/britain/exhibitions/altermodern/manifesto.shtm

(publicerad 2009, giltig 2010-03-17) [Bourriaud, 2009(2)].

Erlandsson, Martin, ”En dag med Lasse Beischer”, *Hallands Nybeter*,

hn.se/kulturoje/1.135613-en-dag-med-lasse-beischer

(publicerad 2008-12-31, giltig 2010-03-17).

Kalsnes, Bente, ”Röyksopp’s Eple on Apple”, *Music Information Centre Norway, MIC*,

www.mic.no/mic.nsf/doc/art2003112417001949865873

(publicerad 2003-11-24, giltig 2010-03-17).

Kaufman, Gil, ”Lens Recap: The Story Behind Coldplay's 'The Scientist' Director Jamie Thraves

explains his back-to-the-future approach”, *mtv.com*,

www.mtv.com/news/articles/1472164/20030529/coldplay.jhtml

(publicerad 2003-05-29, giltig 2010-03-17).

”Lasse Beischer på Angereds Teaters 30-årsdag (del 1)”, *YouTube.com*,

www.youtube.com/watch?v=o_dRSyM4fNc (giltig 2010-03-17).

Manovich, Lev, ”Software Takes Command”, *lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html*

(version 2008-11-08, giltig 2010-03-17).

”Radiohead - Lego time-lapse House of Cards”, *YouTube.com*,

www.youtube.com/watch?v=6LaeATEXBi0 (giltig 2010-03-17).

Reas, Casey, ”Aaron Koblin Interview”, *processing.org*,

processing.org/exhibition/features/koblin

(e-mail intervju 1–21 april 2009, giltig 2010-03-17).

”Richard III En dag på Tower”, *123 Schtunk*,

www.schtunk.se/?id=988 (giltig 2010-03-17).

”The Making-of 'House of Cards' video”, *YouTube*,

www.youtube.com/watch?v=cyQoTGdQyWY (giltig 2010-03-17).

7.2. MUNTliga KÄLLOR

Kontinuerliga samtal med Henri Kokko, Lasse Beischer och Josefine Andersson i 123 Schtunk.

8. TRYCKTA KÄLLOR

8.1. LITTERATUR

- Bal, Mieke, *Quoting Caravaggio: Contemporary Art, Preposterous History*, The University of Chicago Press, Chicago och London, 1999.
- Bourriaud, Nicolas, *Altermodern*, Tate Triennial, Tate Publishing, London, 2009 [Bourriaud, 2009(1)].
- Bourriaud, Nicolas, *Postproduction*, Lukas & Sternberg, New York, 2002.
- Castells Manuel, *Informationsåldern, Nätverksambällets framväxt*, Bokförlaget Daidalos AB, Göteborg, (1996) 2006.
- Greene, Brian, *The fabric of the cosmos*, Penguin books, London, 2005.
- Greene, Brian, *The elegant universe*, Vintage, London, 2000.
- Jenkins, Henry, *Konvergenskulturen: där gamla och nya media kolliderar*, Bokförlaget Daidalos AB, Göteborg, 2008.
- Kwon, Miwon, *One place after another*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Manovich, Lev, *The language of new media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001.
- Mirzoeff, Nicholas, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London & New York, 2009.
- Svensson, Gary, "Det digitala fältet – produktionsvillkor i förändring", *Visuella Markörer. Bild. Tradition. Förnyelse.*, Red. Yvonne Eriksson, Carlsson Bokförlag, Stockholm, 2008.
- Visuella Markörer. Bild. Tradition. Förnyelse.*, Red. Yvonne Eriksson, Carlsson Bokförlag, Stockholm, 2008.

9. ANALYSERADE VERK

9.1. VIDEOR

- "Coldplay - The Scientist (Lyrics) (HQ)", *YouTube.com*,
www.youtube.com/watch?v=8XnkqZNg_Bk (giltig 2010-03-17).
- "Coldplay, Violet Hill (Dancing Politicians)", *Coldplay*,
www.coldplay.com/video.php (giltig 2010-03-17).
- "Eple", *Röyksopp official webbsite*,
www.royksopp.com/videos/eple (giltig 2010-03-17).
- "Radiohead - House of Card"s, *YouTube.com*,
www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9sTQ (giltig 2010-03-17).
- "Radiohead - Pyramid Song (HQ)", *YouTube.com*,
www.youtube.com/watch?v=crgabdPNgDU (giltig 2010-03-17).
- "Remind Me", *Röyksopp official webbsite*,
www.royksopp.com/videos/remind-me (giltig 2010-03-17).

9.2. TEATERFÖRESTÄLLNING

- "Richard III En dag på Towern", *123 Schtunk*,
www.schtunk.se/?id=988 (giltig 2010-03-17).