

**UNGA TUR & INTERACTING ARTS
8-11 DECEMBER 2011**



**AVATARVARO
PROGRAM**

MEDSKAPARE

ASTA AUGUST	Interaktör
ELIZE ARVEFJORD	Ljud
KLARA BACKMAN	Produktion
MOA BACKMAN	Produktion
JULIA BENON	Interaktör
TOVA GERGE	Manus, program
LUCAS KRÜGER	Interaktör
EBBA PETRÉN	Manus, idé, röst, program
KERSTIN WEIMERS	Ljus
GABRIEL WIDING	Manus, idé, program
ALBIN WERLE	Scenografi, interaktör

Tack till

TURteatern, Teaterhögskolan i Malmö, Skarpnäcks-skolan, Dramaten, Bagarmossens skola, StDH, Kollektivet Kärnfamiljen, Fabel, Crowdculture, Human Bridge, Klandestino, Mattias Abrahamsson, Markus AT, Lennart Bjursäter, Nils Granberg, Leo Nordwall, Mika Oijens, David Sigfridsson, Jenny Simm, Daniel Vegerfors, Lina Zimmerman, alla som spelar och alla som speltestat med oss under ett års tid.

En produktion av: i samarbete med:

UNGA TUR **INTERACTING ARTS**

Projektet genomförs med stöd av:



INNEHÅLL

- 2— **CREDITS**
Medskapare
- 4— **Teater + ljudkonst = SANT ?**
Text och teater
Text och AVATARVARO
Repetitionsprocessen
- 6— **Närmare, stopp, backa, byt**
- 8— **Avatarlek utan teknik**
- 10— **Handsfree - Single player**
- 11— **Radiosändare - 2-player**
- 12— **Kreativ avatarer**
12 instruktioner – Geometri
12 instruktioner – Mondrian
- 14— **Kitchen Sink Surrealism**
- 16— **Avatar-ABC**
- 18— **Avatarer och eXistenZer**
- 24— **Avatarer, pistoler och svarta hål**
- 28— **Att vara gemensamt utlämnad**

TEATER + LJUDKONST = SANT ?

Text och teater

Teater lider ofta mer än andra konstformer (musik, bild- och skulpturkonst, dans) under textens dominans. Trots att många äldre teatertraditioner haft mycket lite att göra med litteratur har teaterföreställningen under de senaste seklen blivit nästan synonym med texten som sätts upp. Teaterns andra uttrycksmedel – ljus, ljud, rum, kostym, röst, kropp, etc – tjänar ofta texten, snarare än jämföras med den.

Text kan vara fantastiskt, men får alltför ofta ta överhanden i teaterarbetet. Texten – som representant för förnuft, logik, pedagogik och moral – styr verket mot ett entydigt teckensystem där det finns ett rätt sätt att förstå budskapet. Ett facit där glidningar, associationer, missförstånd och egna värderingar hos publiken blir störande, snarare än givande.

Text och Avatarvaro

Texten i *Avatarvaro* är en instruktionsbok för handling. Det är inte en text som vill påstå eller värdera. Det är inte stor poesi. Den finns inte om ingen lyssnar och den betyder ingenting utan sitt förhållande till rummet

och personerna i rummet. Istället för att härska underställer sig den här texten verkets andra tecken.

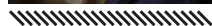
I *Avatarvaro* finns det ingen som uppträder, och ingen som tittar på. Eller rättare sagt uppträder alla, och alla tittar på samtidigt. Verkets viktigaste tecken är deltagarna: deras ensamma tankar och deras interaktion. *Avatarvaro* fungerar genom att vara olika fragmentariska möten, inte bara genom att producera fantasier om möten, som på teatern. Verket undersöker den kroppsliga erfarenheten snarare än den intellektuella förmågan att läsa en teatertext "rätt".

Repetitionsprocessen

Vår främsta utgångspunkt i den här processen har varit känslan av att bli avatar, och det enda sättet att uppleva verket är att delta i det. När vi har arbetat med *Avatarvaro* har vi gått runt i rummet, satt oss i de riktiga stolarna, lyssnat på de riktiga instruktionerna: gjort allt det som publiken gör i mötet med verket. Vi har också från dag ett bjudit in utomstående personer till att testa verket. *Avatarvaro* har bara kunnat repeteras med full salong, och fungerar bara om publiken kommer. Kanske säger detta något om att den traditionella teaterprocessens stängda ridåer tar mottagaren för given. Alltför ofta har man i teatersalongen känslan av att det är roligare på scenen.

Med *Avatarvaro* har vi skapat en värld som inte är mer lättolkad än den vi lever i och som inte leverar något facit. Det är teater som inte stannar vid scenkanten, utan fortsätter i publikens kroppar.

/UNGATUR



Kandidatarbete

Avatarvaro ingår i Ebba Petréns kandidatarbete från Teaterhögskolan i Malmö och kursen Teaterns teori och praktik. Ebba skriver om de metoder, visioner och resultat som uppstått i *Avatarvaro*. Hon kommer att skriva om avataren som ett sätt att undersöka njutningen i att vara "gemensamt utlämnad" eller ansvarsbefriad i relation till vår plats i det senkapitalistiska samhället.

Kandidatarbetet och kommer redovisas på ett seminarium på Månteatern i Lund 10 januari 2012 och därefter finnas för allmän beskådan. Vid frågor, idéer och funderingar tveka inte att höra av er till:

EBBA.PETREN@GMAIL.COM

NÄRMARE STOPP BACKA BYT

Här kommer en övning som utvecklats av Institutet i samband med deras lacanianska scenprojekt *Woman*. Vi har använt den i vissa speltest av Avatarvaro eftersom den fungerar klockrent enligt operatör/avatarlogik.

Deltagarna står i par mittemot varandra en person börjar ge kommandon till personen mitt emot. Det finns fyra kommandon att tillgå. De första tre är:

- Närmare
- Stopp
- Backa

Det som står på spel är alltså avståndet mellan de två personerna och potentiellt sett den intima sfär som vi har omkring oss, eftersom personen som styr kan placera den andre väldigt nära sig själv. Det som gör denna enkla övning genial är dock det fjärde kommandot:

- Byt



När den som ger order använder detta kommando byter de två personerna roller och den som löd order ska nu ge order. Upplevelsen för den som givit kommandon är märklig, eftersom den frivilligt ger bort sin fria vilja och makt över situationen. Och för den som nu plötsligt får kommando kan det vara riktigt omtumlande att tvingas bygga om sig från att vara ett passivt följande subjekt till att bli ett aktivt subjekt.

Denna upplevelse är typisk för att gå in i eller ut ur avatarvaro, och är därför en bra uppvärmning.

AVATARLEK UTAN TEKNIK

Deltagarna delar upp sig i par. Den ena står bakom den andra. I en version av denna lek gestaltar den som står längst fram en lastbil. Den som står bakom, föraren, kör runt med lastbilen på olika sätt. Här benämner vi den som står bakom som operatör och den som står framför som avatar. Operatören har i grunden fyra sätt att styra avataren:

- Framåt – Båda händerna på axlarna
- Höger/vänster – En hand på höger eller vänster axel
- Stanna – Inga händer på axlarna
- Handling (action) – Hand på huvudet

Handlingsknappen kan få olika funktioner. Ett förslag är att köra övningarna i den här ordningen:

- Bara styra, inga handlingar. I början gäller det att hitta styrmekanismen, när den fungerar och folk går runt i rummet kan man lägga till handlingsknappen.

- Handling: Säg “Jag är en avatar.” När operatören trycker avataren på huvudet säger den alltså att den är en avatar. Resultatet blir absurt och roligt.
- Handling: Handslag. Avataren sträcker ut sin hand för att hälsa. Om ingen annan avatar står händer hälsningen i tomma luften. Här måste alltså operatören hitta fram med sin avatar till någon annan avatar och operatörerna måste trycka på action-knappen (huvudet) samtidigt för att handslaget ska fungera (Detta skulle vara ett roligt sätt att öppna t ex en konferens).
- Handling: Kram. Avatare kramar varandra på kommando. Desto längre operatören håller nere action-knappen, desto längre varar kramen.
- Handling: Kram. I detta steg blundar avatare och kramar på kommando någon de inte vet vem de är.
- Handling: Valfri. Action-knappen blir här generisk, eller kontextbunden. Detta är vanligt i data-spel. Om Mario står på marken så är A-knappen ett hopp, men är han i vattnet så är det ett simtag. Står avataren framför en dörr kanske den öppnar dörren, står den vid ett föremål kanske den tar upp föremålet, osv. Det roliga med denna sista variant är att avataren kan börja “hacka” sin operatör. Rollerna blir inte omvända, men i alla fall utmanade. Avataren bestämmer inte att eller när den gör något men vad den gör. Om avataren inte kommer på vad den ska göra kan den ta någon av de tidigare handlingarna (“jag är en avatar”, handslag, kram)

När allt detta testats en gång kan det vara läge att byta roller.

Övningen fungerar bra att göra i lite större grupper.

Gör leken till spel

Det går också att göra denna lek till mer av ett spel. Till exempel skulle operatörerna kunna få spelmål som avatare inte känner till (ta sig till platser, hitta något/någon, fånga eller hämta upp något, osv). Avatare skulle till exempel kunna vara “fjärrstyrda” zombies som ska fånga ett par överlevare.

HANDSFREE SINGLE PLAYER

Detta går att göra hemma eller på ett kafé med hjälp av en radiosändare, två vanliga mobiler med handsfree (eller rentav utan teknik). Upplägget är mycket enkelt:

- En person spelar operatör
- En person spelar avatar
- Oavsett om de kommunicerar genom radio, mobil eller röst följer operatören avataren med blicken och ger avataren enkla instruktioner efterhand.
- Avataren säger ingenting till operatören, utan lyssnar bara på instruktionerna och försöker utföra dem.

Instruktionerna kan handla om att gå framåt eller bakåt, lyfta kaffekoppen, stryka bort luggen från pannan eller någonting helt annat. Vår erfarenhet av detta är att även enkla och vardagliga handlingar är spännande att utföra som avatar, särskilt på en offentlig plats. Känslan av att inte veta vad som ska hända härnäst är pirrig!

RADIOSÄNDARE 2-PLAYER

Med fungerande radioutrustning och fyra eller fler spelare (en operatör per avatar) går det att skapa intressant interaktion mellan avатарer. För detta kan följande utrustning vara användbar:

- Två radiosändare
- Två radiomottagare som sänder på två olika tomma frekvenser på fm-bandet
- Två datorer där det går att mixa ihop musik från en digital spelare med mikrofon
- Bonus: två radiomottagare till för att operatörerna ska få medhörning

Radiosändarna hittade vi för 150 kronor styck och signalen är tillräckligt stark för att fylla ett större rum, men så svag att den inte går genom väggar. Det är alltså inte särskilt komplicerad teknik, men ger möjlighet att låta avатарerna interagera med varandra, dela rum eller vara i olika ljudvärldar samtidigt. När vi har testat tycker de flesta att det är roligt både att vara avatar och att vara operatör, men ofta vill avатарerna glömma bort operatörernas närvaro i rummet så mycket som möjligt och vara “ensamma” med ljudinstruktionerna.

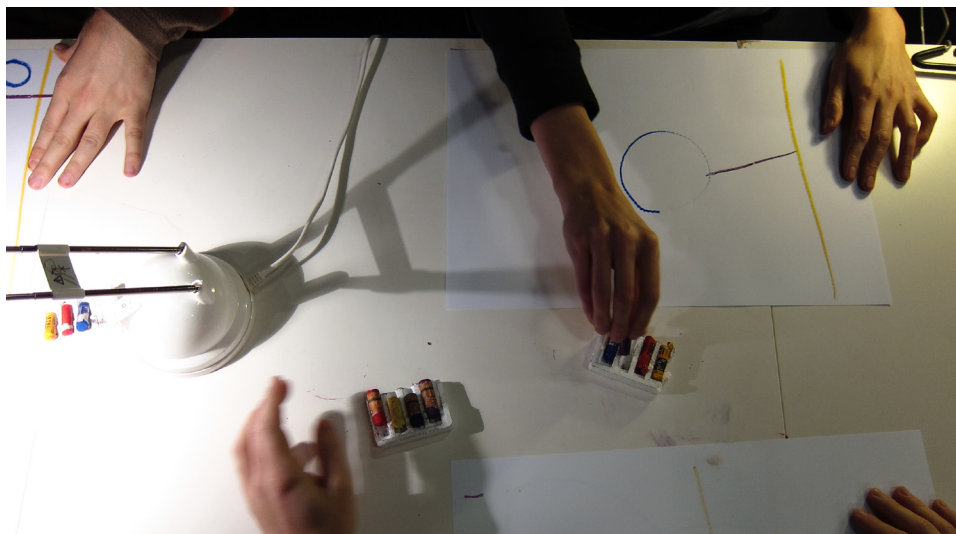


KREATIVA AVATARER

Dessa instruktioner tillåter avatarerna viss kreativitet. De kan läsas högt, utan tekniska hjälpmedel. Avataren sitter vid ett bord och har fyra kritor och papper till sitt förfogande.

12 instruktioner - Geometri

- Ta den gula kritan. Rita ett vertikalt streck på pappret, uppifrån och ner.
- Ta den blå kritan. Rita en cirkel på pappret.
- Ta den lila kritan. Rita ett horisontellt streck på pappret, från vänster till höger.
- Ta den orange kritan. Rita en triangel på pappret.
- Ta den gula kritan. Rita ett vertikalt streck.
- Ta den blå kritan. Rita en cirkel.
- Ta den lila kritan. Rita ett horisontellt streck.
- Ta den orange kritan. Rita en triangel.
- Ta den gula kritan. Rita en triangel.
- Ta den blå kritan. Rita ett horisontellt streck.
- Ta den lila kritan. Rita en cirkel.
- Ta den orange kritan. Rita ett vertikalt streck.



12 instruktioner - Mondrian

- Ta den gula kritan. Rita en kvadrat.
- Ta den blå kritan. Rita en kvadrat.
- Ta den lila kritan. Rita en kvadrat.
- Ta den orange kritan. Rita en kvadrat.
- Ta den gula kritan. Rita ett horisontellt streck, från vänster till höger.
- Ta den blå kritan. Rita ett horisontellt streck.
- Ta den lila kritan. Rita ett horisontellt streck.
- Ta den orange kritan. Rita ett horisontellt streck.
- Ta den gula kritan. Rita ett vertikalt streck, uppi-från och ner.
- Ta den blå kritan. Rita ett vertikalt streck.
- Ta den lila kritan. Rita ett vertikalt streck.
- Ta den orange kritan. Rita ett vertikalt streck.

Teckningarna väcker diskussioner och uppmuntrar till tolkningar kring vem som ritat på vilket sätt och varför. Någoting i denna övning både tar bort känslan av själv och ger den tillbaka igen.

KITCHEN SINK SURREALISM AVATAR EXERCISE

TESTA SJÄLV!



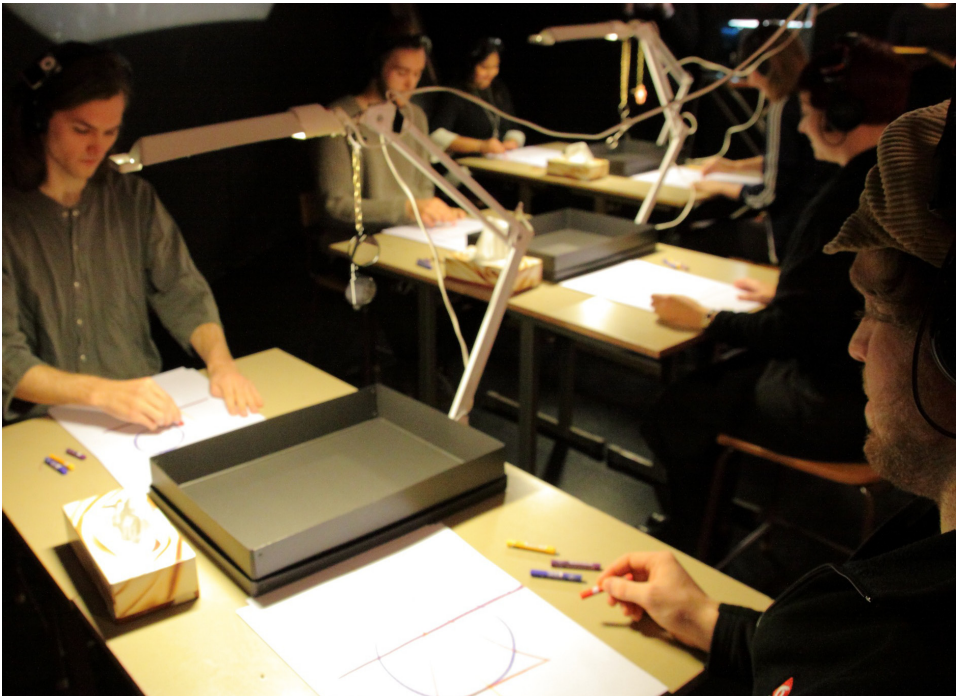
Develop a surrealist sensibility in your kitchen.

Written by Tova Gerge, Ebba Petrán & Gabriel Widing
Music by Tobias Wedin

Preparations

- Download this track to your mp3-player:
<http://bit.ly/kitchen-surrealism>

The exercise is carried out individually, although other persons can be present in the room as witnesses. Before you start the track, take a few seconds to relax, standing by yourself in the middle of the kitchen. Then put the earphones on and follow the instructions carefully. Don't listen to the track before playing. Follow the instructions without hesitation. If the conditions for following an instruction for some reason are not right in your kitchen, try to make an action equal or similar to the one that is proposed. Have a nice time!



Foton från Avatarvaro. Foto: Jenny Simm

AVATAR-ABC

Här följer ett uppslagsverk med begrepp som kan vara användbara för den som vill experimentera med avatarisering.

Ansvar. Att sätta hörlurar på en människa och ge den instruktioner är kraftfullt, nästan som att ha en röst inuti huvudet. Upplevelsen går att jämföra med hur det ofta är att ställa sig framför en kamera. Ett överlämnande av ansvar sker och personen följer instruktionerna för kameran eller hörlurarnas skull, inte för sig själv.

Avatar. Kropp som fråntas sin egen handlingsfrihet genom att bli styrd av en yttre kraft.

Bokstavlighet. Avataren är tom på egna initiativ och tar instruktioner bokstavligt. Om man ger instruktionen ”Titta den andra avataren i ögonen” bör man också säga ”Sluta titta den andra avataren i ögonen”. Om man vill att avataren ska göra något löpande kan

man inleda med ”Börja att”.

Fabel. Dialoger kan bygga upp att avataren har ett imaginärt förflutet eller en framtid tillsammans. Till exempel:
1: Ska vi leka en lek?
2: Jag vågar inte.
1: Vi har lekt den förut.

Instrumentalisering. Att låta kroppen styras kan slå över i att avataren känner sig som ett instrument för operatören; att spelaren blir en kropp som för vidare en intention, inget mer. Detta verkar hända i synnerhet när avataren inte får någon möjlighet att tolka och känna in det de utför, som till exempel i ett snabbt flöde av abstrakta rörelser. En känsla av meningsfullhet uppstår oftast när instruktionerna är en del i en uttänkt dramaturgi eller en upp-

sättning regler som leder någonstans.

Krockar. Om två avatrar säger saker i mun på varandra eller får instruktioner i lurarna samtidigt som en annan avatar pratar så uppfattar de sällan meningen i vad som sägs utan blir beroende av det ickeverbala i situationen för att hitta en förståelse av vad de är med om.

Medium. Om avataren får många instruktioner om att säga repliker kan det slå över i att den inte uppfattar vad det den säger betyder. Om avataren ska uppfatta innehållet i en dialog måste meningarna vara korta och enkla.

Medvetenhet. Väldigt enkla rörelser som att lyfta en hand eller ta några steg kan bli intressanta att göra som avatar. De blir främmande och egna på samma gång.

Nuet. Den grundläggande situationen för avataren är att den inte vet vad den kommer göra i nästa ögonblick. Den är

närvarande i nuet och tar inga egna initiativ. Den väntar på nästa instruktion.

Operatör. Benämning på den röst som kontrollerar avataren.

Ord & handling. I mötet mellan två avatrar upplevs fysiska interaktioner starkare än repliker. I mötet med en avatar tvingas man omförhandla vad människan framför en är och varifrån dess ord och handlingar kommer.

Projicerings. Istället för att projicera en fiktion, som “du står i högt gräs”, kan det vara smart att börja med “tänk dig att du står i högt gräs” eller “tänk på hur det skulle kännas om du stod i högt gräs”. Man behöver inte låtsas någonting i avatarvaro, utan kan säga “gå genom rummet med stängda ögon” istället för “gå genom det mörka rummet”.

Subjektivitet. Om avataren instrueras att bygga upp en inre bild är det bra att tänka på om man vill förevisa hur

den bilden ska kännas eller inte. “Gräset känns mjukt och skönt emot benen” kanske krockar med avatarens egen idé om hur gräs känns. Suggestioner och imperativ där avataren ska åkalla egna erfarenheter gör att människans subjektivitet ställs i centrum och avatarvaron minskar.

Tautologi. En instruktion om att härma, följa efter en annan avatar, röra sig i takt till musik eller att repetera något man redan gjort upplevs ofta som tårta på tårta, och skapar medvetenhet om hur avatarvaron är konstruerad. Det blir som en sorts metaavatarvaro att bli instruerad att styras av någonting annat än rösten.

Trygghet. Avatrar blir lätt mycket säkra på sin sak och kan vara ganska hänsynslösa socialt ifall de får instruktioner att vara det. Detta framträder extra tydligt om avatrar interagerar med andra människor som inte är avatariserade.

AVATARER OCH EXISTENZER

“I’m not sure. I’m not sure here, where we are, is real at all. This feels like a game to me. And you, you begin to feel like a character.”

-Ted till Allegra, **eXistenZ**

Avatarer är i hinduisk kontext de kroppar som tas i besittning av gudarna när de behöver uträtta sina ärenden på jorden, men används i modern mening ofta om representationer för personer i virtuella världar. Det går också att tala om besatthet och maskbärande i termer av avatarism (vilket använts i verklighetsspel som **Maskspel** och **Prosopopeija**). I lajv fungerar rollerna som spelarnas avatarer (även om spelare och roll delar samma kropp).

Avataren som figur aktiverar frågor om kontroll, makt och subjektivitet. Vad innebär det att betrakta sin egen kropp som en avatar? Vad händer när vi låter en yttre kraft ta vår kropp i besittning? Kan vi själva vara den kraften för oss själva eller varandra? Kan avatarer användas som instrument för att skapa nya gemenskaper?



En hjälp för att begrunda avataren är filmen *eXistenZ* från 1999 av David Cronenberg. Det sägs ju att '99 är 80-talisternas '68, ett år laddat med vissa kulturella erfarenheter. Redan 1983 undersökte Cronenberg vad videomediet gjorde med vårt seende i den relativt stökiga men kultförklarade *Videodrome*. I *eXistenZ* utforskar han på olika sätt datorspelens estetik och subjektiviteter. Över båda filmerna vilar en mörk psykoanalytisk ton där kroppen står i centrum. Mötet med den virtuella världen är inte transcendent utan kroppslig, för att inte säga köttslig.

Spelet *eXistenZ*, som spelas i filmen, förutsätter att spelaren kopplar in en organisk maskin (se ovan) rakt in i ryggraden. Spelet kräver alltså att spelaren öppnar ett nytt hål in i sin kropp för att kunna uppleva den virtuella verkligheten som verklig, något som föranleder viss penetrationskräck hos traineen Ted, som måste få en "bioport" installerad.

Filmen bör dock inte läsas som en beskrivning av hur dataspel fungerar, utan snarare hur verkligheten

fungerar i en värld av dataspelare. Filmen innehåller sedvanliga meta-vändningar av typen spel i spelet, dröm i drömmen, men dessa är lika lättförutsedda som i **Matrix**, **Inception**, och så vidare. De spelar inte någon viktig roll utöver att påminna oss om att verkligheten struktureras genom våra fantasier. Det är inte verkligheten som håller samman vår världsbild, utan fantasierna. Verkligheten är alltför komplicerad, mångfacetterad och traumatisk. Så det är när vi står utan strukturerande fantasier som verkligheten rasar samman.

Därför är det snarare den andra delen av det inledande citatet, "...you begin to feel like a character", som ska uppmärksammas. När spelarna börjar betrakta varandra som spelkaraktärer så händer något med deras relation. Filmen kan lätt ses som ett sorts mörk schizofren version av lajv, där sociala roller ju sätts på undantag eller ges ett skyddande lager av fiktion.

Men estetiken i filmen skiljer sig från många lajv på sätt som öppnar nya och spännande möjligheter för verklighetsspel, lajv och deltagande performance i allmänhet. Lajv har varit väldigt besatt av så kallad 360°-estetik, där alla element, roller och miljö tillsammans ska bilda en fulländad värld, utan sprickor i kanten. **eXistenZ** liknar mer ett onlinespel: spelarna tilltalar ständigt varandra såsom spelare, men när de vill interagera med spelvärlden så måste de behandla den som om den vore verklig. De karaktärer i spelet som inte styrs av spelare utan bara ingår i spelets fiktion svarar inte på tilltal om de inte tilltalas som roller:

ALLEGRA: Start by repeating your last line and include his name so he knows you are talking to him.

Strukturen kommer från dataspel och i viss mån bordsrollspel. Två **World of Warcraft**-spelare kan diskutera en räd utanför spelets fiktiva ramar, men när de



väl skrider till verket gör de det inom dessa ramar. Skillnaden är att *eXistenZ* avatarer har kroppar, de skulle kunna vara verkliga personer, och bör förstås som verkliga.

Med *eXistenZ*-estetik skulle man kunna jobba med en aktiv publik som är sig själva och som inte måste rollspela för att på något sätt köpa storyn. Det skulle kunna göra det lättare att delta, ungefär som med en bok eller en film där det förstås behövs viss inlevelse för att de som läser eller ser ska bli berörda: en ansträngning för att acceptera fiktionens ramar och "tro" på dem. Men i ett vanligt rollspel behöver spelarna själva vara beredda att samtidigt både skapa och upprätthålla den påhittade världen och ställa hela sin beslutsfattande förmåga till förfogande för den. Detta kräver mer förförståelse och mer aktivt arbete. Ett spel som tar spelarnas kropp i besittning och befriar dem från rolltagande sänker tröskeln för deltagande.

En publik skulle även kunna styras med till exempel ljudinstruktioner, som till exempel performance-



duon Lundahl-Seitl jobbar i *Symphony of a missing room*, utan att någon 360°-illusion bryter samman. *MindFeed*, ett projekt som Interacting Arts gjorde med en fjärrstyrd avatar i stadsmiljö, fungerade också lite enligt såna principer. Lydnaden skapar ytterligare frågor och problem kring njutningen och motviljan att underordna sig en annan person, en röst eller ett system. Oavsett skapar avataren ett spännande glapp mellan kropp och agens som kan undersökas utifrån modernistiska cartesianska idéer om kropp-själ såväl som postmoderna idéer om subjektsupplösning och människa-maskinrelationer.

Vidare gör *eXistenZ* någonting som lajv aldrig gör, nämligen att stundom ta sina spelare i besittning för att föra handlingen vidare, en sorts cut scenes (i speltermen). Till exempel hånglar Ted och Alleghra ofrivilligt upp varandra för att det passar spelets dramaturgi. Spelet tar även över deras tal:

TED: God... What happened? I didn't mean to say that?

ALLEGRA: It's your character who said it. It's a kind of schizophrenic feeling isn't it? You'll get used to it. There are things that have to be said to advance the plot ... and those things get said whether you want to say it or not. Don't fight it, go with it.

På samma sätt kan karaktärerna i detta spel loopa, fastna, säga samma sak om och om igen. Fiktionen fyller inte längre funktionen av att skydda spelarna eller hjälpa dem att navigera i världen, utan kan lika gärna låsa dem eller hota dem - de märker att allting är en fiktion, men blir ändå tvugna att vistas i den.

Detta är en känsla som kan dyka upp även i vardagen, till exempel när telefonförsäljare som följer ett interaktivt manus ringer upp, eller i en chattsupport där de första meddelandena skrivs av en bot: "Hej och välkommen!" "Vad har du för problem?" Det maskinella i dessa ögonblick kan vara både skrämmande och komiskt, och lockar ofta till att börja leta efter "verkligheten" bakom manuset, personen bakom avataren. När försäljaren av mobilabonnemang möter medlemsrekryteraren från välgörenhetsorganisationen, var och en klädda i respektive organisationsuniform, är det lätt att tycka att mänskligheten har segrat över maskinen när de båda misslyckas med att bli del i den andras manus och istället går och tar en kaffe.

Och kanske är det så. Samtidigt finns en fara i att försöka dela upp våra möten i mänskliga och avatariska. För hela tiden finns manus vi följer. Det finns inget utanför spelet, inte ens när vi är nyvakna och just kokat morgonkaffe.

AVATARER, PISTOLER OCH SVARTA HÅL

Att vara kroppen men inte tanken.

Att reflektera med passiv distans över de handlingar kroppen utför, som om de inte är ens egna.

Att uppleva närhet till en annan person befriad från jagets isolering.

I mötet mellan avatarerna finns det komplicitet och förtroende, en glimt i ögat, en tyst underton.

Medan operatörernas isolerade jag desperat försöker överkomma det odefinierbara som skiljer dem åt så är avatarerna redan där, redan mobiliserade.

De har funnit något gemensamt, mitt i eller under friheten från makt och ansvar.

Och kanske handlar avatarernas gemenskap om att (för en gång skull) få befinna sig på "rätt" sida i det stora förenklade Upprordsdramat - utan hyckleri och kluvna tillhörigheter.

I det blir överlämnandet av sig själv som avatar ett lyckligt överlämnande, en liksom romantisk form av apati.

Varför vill vi överlämna oss så här?

Räcker det inte med att vara åskådare i det samhälle och den tid vi lever i, vill vi också bli åskådare till våra egna liv, de handlingar våra kroppar utför?

Kanske är det uttrycket för en generations impotens i förhållande till de globala problem och maktstrukturer som påverkar dess liv.

Varför ska vi ta ansvar för något vi inte har någon makt över, för problem vi inte har skapat - undrar vi undermedvetet och kastar oss in i en befrielse från allt ansvar.

Eller så är det inte ett tidsspecifikt beteende; tvärtom, det är just den här beredvilligheten till mentalt slaveri och ansvarsfrihet hos våra föräldrar och deras föräldrar som skapat maktstrukturerna som vi nu lever med.

I så fall är det just den romantiserade apatin vi borde befria oss ifrån.

Men är inte verkligheten, maktstrukturerna och maktlösheten lika hopplöst orubbliga oavsett vilket? – undrar vi undermedvetet och kastar oss in i en befrielse från all skuld och allt ansvar.

Det finns en bild på en installation av Anish Kapoor – i ett alldeles vitt rum ligger en absolut platt kolsvart rundel mitt på golvet. (1)



Descent into Limbo, 1992, Museum de Pont, Tilburg, NL.

(1) *Descent into Limbo*, 1992, Museum de Pont, Tilburg, NL, Groen, Rianne,



Det är inte en rundel utan ett hål, ett hål som tycks leda bortom rummet, och bortom den gräns som är golv eller vägg eller installation. Där finns ingentinget, ett stort mörkt upplösande av jaget.

Det är fasansfullt och förförande, och inbjudande.

Operatören har makten genom överenskommelse, och vi kan anta att det också finns en överenskommelse om hur den makten ska användas.



Därmed har vi gått över gränsen, vi har överlämnat oss själva och diskussionen förskjuts istället till vad som kommer efteråt.

Marina Abramovic gjorde en performance 1974, **Rythm 0**, i vilket hon överlämnade makten till sin publik. På ett bord hade hon placerat 72 objekt, bl a en ros, honung,



en fjäder, en piska, en pistol och en kula. Publiken bjöds sedan in att som de ville bruka dessa redskap mot konstnären själv, för smärta eller njutning.

Sessionen pågick under sex timmar och när tiden var slut gick Abramovic blodig av scenen.

Hon rapporteras senare ha sagt: *"What I learned was that... if you leave it to the audience, they can kill you"*. (2)

Publiken som smeker med en fjäder eller laddar en pistol gömmer sig bakom både Operatör och Avatar, och relationen mellan dem är minst sagt ambivalent.

Båda kan betrakta det som sker med en viss distans: den ena därför att den inte fattar några av de beslut som styr dess handlingar,



(2) A Daneri, Marina Abramovic, (Charta, 2002), p 29

den andra därför att den alltid bibehåller den fysiska distansen till handlingarnas eventuella konsekvenser.

Vad det är som kommer efteråt. Genom mörkret.

Kanske är den enda insikten att det bara finns ännu mer mörker och att om vi lämnar över makten kommer den för eller senare att användas emot oss.

Eller kanske är det så att - förutom all mänsklighetens monster - det finns hemliga hålor djupt inne i mörkret, i det oformliga, trubbiga glappet där bara avatarerna får plats.

Och kanske det är där avatarernas styrka ligger. Bortom individernas maktkamp samlar de en underjordisk armé.

www.josefinrasmuson.org

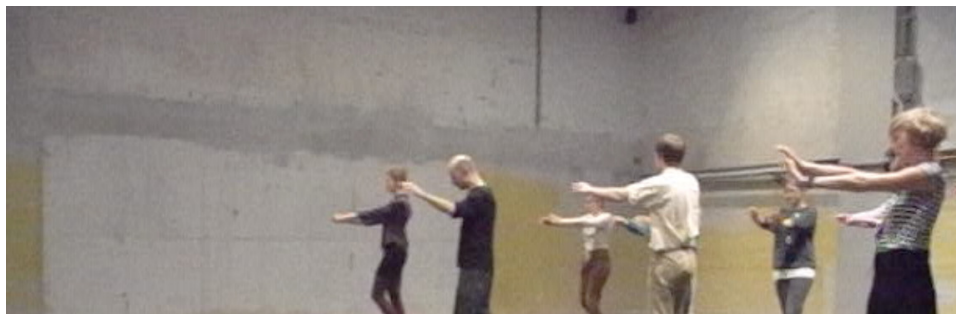
JOSEFINE RASMUSON
Konstnär

ATT VARA GEMENSAMT UTLÄMNAD

Om vi återvänder till problemet med sorg, till de ögonblick när man går igenom någonting som ligger utanför ens kontroll och finner att man är utom sig, inte ett med sig själv, kan vi säga att sorg bär inom sig möjligheten att förstå det förkroppsligade livets grundläggande socialitet, sätten på vilka vi från första stund, och på grund av att vi är kroppsliga varelser, redan är överlämnade, bortom oss själva, inblandade i liv som inte är våra egna

- **Genus Ogjort**, Butler, s.41

Vi lever i en tid av stora omvälvningar. Hela det ekonomiska systemet skakar. De resurser som rika nord drygat ut med stölder från exkolonier de senaste trehundra åren är på upphällningen. Nationalstaterna lider av identitetskris som ger utslag i patriotisk populism och välfärdssystem monteras ned. Arbetslivets trygghetsnät osäkras åter efter sekler av kamp för rätten till fast anställning och facklig organisering. Gränserna mellan arbete och privatliv suddas ut på gott och ont, inte minst inom konstvärlden. Formerna för maktutövande



och underkastelse förändras på sätt som vi inte kan kontrollera eller överblicka.

Gruppen kring *Avatarvaro* intresserar sig för allt detta och för vilka tankemässiga redskap som kan tänkas bli viktiga när framtiden plötsligt redan är här. Det behövs nya sätt att förstå kamp och solidaritet, sätt som inte grundar sig i föreställningen om det stabila och det definitiva. Och det behövs en plats där idén om starka samhälleliga auktoriteter sörjs, så att vi kan erkänna att situationen nu är en annan och att också motstånd måste ta nya former. Konsten kan vara både laboratorium och krypta, om vi låter den.

Judith Butler är en relevant teoretiker för att tänka vidare kring dessa frågor. Butler är kanske mest känd för sin kritik mot könets ontologi. Istället för att tänka könet som ett oskrivet blad med ett visst format som sedan genus kan tecknas på menar hon att förståelsen av kön och genus inte går att skilja åt utan är det samma och skapas genom en ändlös räckta repetitioner, som text på text på text utan original och utan papper



under. Dessa repetitioner är reglerade och föreskrivna av vår sociala värld men tillåter också fatala missförstånd, lustfyllda parodier och framför allt en aktivt ansvarstagande relation till det som visserligen fanns där innan oss men som inte för den skull är givet, utan som görs av oss alla gemensamt. Om det finns någon frihet i *Avatarvaro* är det precis denna: att repetitionen av instruktionerna kräver en variation och att det alltid finns utrymme för missförstånd.



Bland annat med *Undoing Gender* (2004), *Precarious Life* (2004) och *Frames of War* (2009) har Butler ägnat sig åt att tänka vidare kring subjektet som en serie gemensamma repetitioner i en social värld. Hon är i dessa texter upptagen av ansvar och svarande (*responsibility - responsiveness*) i relation till extrema situationer av våld och osäkerhet, såsom krig. Hon tar hjälp av bland annat filosoferna Emmanuel Levinas och Hannah Arendts texter för att synliggöra att det inte finns några ensamma, fristående subjekt, utan att vi alla är sammankopplade i sårbarhet: en sårbarhet som inte nödvändigtvis betyder skada eller förlust, utan också lust och förflyttning. Om vi förstår hur vi är sammankopplade, menar Butler, kan vi heller inte undvika att se att vad vi än gör, även icke-aktion, är ett svar, och att vi därför har ansvar.



För henne är detta omskrivande av subjektets form ett vänsterprojekt. Vänstern måste hitta nya sätt att tänka kollektiviteten, menar hon, om den ska överleva. Butler skriver också från ett tydligt nordamerikanskt perspektiv och är upprörd över att medborgare i USA inte får veta, att de på grund av olika mediala filter inte förstår vilken sorts våld som USAs utrikespolitik utsätter människor för. Detta patos är förstås förståeligt: Att veta någonting eller åtminstone ana det är en grundförutsättning för att kunna agera kring det.

Men att slaveri är grymt har ju inte hittills hindrat slaveriet från att fortgå: tvärtom finns det idag fler levande människor som lever i slaveri än någonsin tidigare. Att vi lever i en våldsam värld innebär också att vi på vissa nivåer njuter av de privilegier vi har. Att veta att detta privilegium givits oss genom andras underkastelse kan lika gärna vara en kick som en strukturförändrande insikt.

Vetandet i sig är alltså inte nog för att skapa viljan att an-svara. Vetandet omfördelar inte sårbarheten; det gör inte sårbarheten till gemensamt förvaldat. Vad kan då åstadkomma en sådan förändring? Vilka situationer öppnar våra avskiljda subjekt och kopplar ihop dem med de andra på sätt som gör oss ”utom oss” i butlersk bemärkelse? Kanske kan dessa händelser inte alls planeras eller iscensättas på ett enkelt sätt. Ändå finns ögonblick som politiserar, sårar, förändrar – tillfällen när vi inte bara på ett teoretiskt plan förstår att de andras erfarenhet av världen skiljer sig från vår egen, utan då vi också trots denna skillnad lyckas dela dessa erfarenheter och bli en del av en subjektivitet som inte slutar vid den egna huden.

En politisk kamp som förs i, genom och för sårbarhet behöver alltså inte betyda ensamhet. Men om vi ska kunna få syn på mellanrummen som knyter oss samman – om vi ska kunna prata om kollektiva erfarenheter som inte är grundade i starka känslor av antingen yttre hot eller av egen allsmäktighet – behöver vi platser där språk kan uppkomma och där samtal får äga rum. En av våra testspelare sa att erfarenheten av att vara avatar gav en känsla av att vara “gemensamt utlämnad”. Då kändes det som att *Avatarvaro* kunde vara en sådan plats.



Foto: Jenny Simm

Det finns ingen publik. Det finns inga skådespelare. **Avatarvaro** är något annat. Upptäck vem du blir när initiativet till handling överlämnats till någon annan.

Avatarvaro är en inbjudan till att låta sig bli styrd. Du agerar själv utan att behöva fatta några beslut. Via hörlurar instrueras du som deltagare till att röra dig, tala och handla – både i grupp och enskilt. Du behöver inga förkunskaper för att delta. En röst kommer att leda dig genom verket och göra det till en angenäm resa.