



deltagarkultur
verklighetsspel
interaktivism
utmaningar
rolltagande
inspiration
lek & sex

INTERACTING ARTS

nummer 2 sommaren 2004

innehåll 2 vägra din roll 3

de falska profeterna 4

fallstudie: folkets park 7

kontextualiseringen av lek 8

utmaning: gallerian 9

småplock 11

radikala rollspelare 12

att skapa begär 16

fallstudie: mellan himmel och hav 18

förebilder 19

utforskaren 20

nomaden 21

cyberpunkaren 22

fallstudie: futuredrome 23

interaktivisten 24

kameleonten 25

alternate reality gaming 26

tv-krönikan 28

utmaning: efter katastrofen 29

klibbor 31

fallstudie:amerika 3x

det flödar över 33

interacting arts nr 2, sommaren 2004 | redaktionen: kristoffer haggren, elge larsson, christoffer lindahl, jenny nordgren, leo nordwall, ulf stafflund, gabriel widening | illustratörer: henrik zetterman (s. 19-23), josefin rasmuson (s. 5, 10, 17, 25), N. Puh (s. 13-16), elge (s. 2, 7, 37), haggren (s. 25) | skribenter: haggren (s. 24-27), nordgren (12-16), nordwall (s. 28-30) ansvarig utgivare: gabriel widening | material utan explicit upphovsman är redaktionellt producerat | tryckt hos SVEROK stockholm | <http://interactingarts.org> | editor@interactingarts.org


MED STÖD AV:



SVEROK
STOCKHOLM


CrimethInc.

**EN
SNABB
SLANT**



Hela världen är en scen.

Vem skrev din roll?

Vem är regissör?

Dagar fulla av arbete, konsumtion och massmedier
äter upp tid, rum och energi som kunde
ägnas åt lek, samvaro och deltagande.

Interacting Arts Magazine skriver om strategier,
öppningar och revor i verkligheten.

Vi letar efter något annat än
de roller som tilldelats oss.

ÅSKÅDARE ELLER DELTAGARE - FÅR DU VÄLJA?

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

DET SÄGS ATT vi lever i mediernas värld men det är *i mediernas våld*.

Vad är ett medium?

Alla medier manifesterar sig i form av olika suggestioner. I filmen används projicerade rörliga bilder och ljud, bestående av tal, ljudeffekter och musik. En bok förser läsaren med suggestioner i form av text, men också av typografi, illustrationer och själva känslan av att hålla i en bok. Alla dessa element är suggestioner. I princip kan en suggestion se ut på vilket sätt som helst: *en suggestion är ett avsiktligt sinnesstimulus*.

Våra självupplevda verkligheter utgörs av suggestioner. Varje konstverk utgörs av suggestioner, i allmänhet ordnade i syfte att ge mottagaren en bestämd upplevelse. Det resonemanget bygger på att olika subjekt

har gemensamma sätt att uppfatta verkligheten på. Annars vore alla verk meningslösa.

Ett visst sätt att överföra suggestioner kallas för ett medium - en överenskommelse om hur vissa suggestioner ska förmedlas och tas emot. Överföringen sker från producent till konsument. Producentens roll är att skapa suggestioner. Konsumentens är att uppleva dem. Kommunikationen går bara åt ett håll.

Kontrollen över suggestionernas utformning innebär kontroll över mottagarens upplevelser; medierelationen är alltid en maktrelation. Medier som bygger på envägskommunikation har en auktoritär struktur. Mottagaren kan i bästa fall välja bort oönskade suggestioner genom att bryta den perceptiva kontakten med mediet eller tolka suggestionerna på sitt eget sätt.

Också verkligheten är ett medium,

underkastat samma maktförhållanden: vem är det som producerar suggestionerna i din tillvaro? Vem utformade de överenskommelser som styr ditt sätt att ta emot omvärldens stimuli?

Vad är deltagarkultur?

I åskådarkultur är det fåtalet som kontrollerar vilka suggestioner som produceras åt flertalet. För att ett verk ska kunna betraktas som deltagarkulturellt måste deltagaren kunna producera suggestioner. Steget från åskådande till deltagande betyder att kulturen demokratiseras då makten över suggestionsmedlen fördelas bland fler. Deltagarkultur innebär att deltagarnas produktion av suggestioner påverkar vilka suggestioner de får tillbaka, vilka suggestioner de andra deltagarna uppfattar och hur deras möjligheter till fortsatt agerande påverkas.

Ramarna för vad som begränsar vårt deltagande är ofta socialt och inte medialt betingade. Det är sällan mediet som begränsar vår möjlighet till deltagande, snarare överenskommelsen. Vi skulle kunna kliva upp från åskådarläktaren till scenen och ropa "Att vara eller icke vara" eller spraymåla tavlorna på gallerierna. Men det gör vi inte, för vi vet vår plats. Vi är åskådare.

För att tydligt visa hur olika medier har olika grader av deltagande har vi utvecklat en analysmodell med tre olika nivåer: tankerymden, valrymden och handlingsrymden.

1a nivån: mental akrobatik i tankerymden

Den första nivån är det vi kallar tankerymden: alla de möjliga tankar, konnotationer och associationer som man kan förknippa med verkets suggestioner. Denna form av deltagande färgar och formar den upplevelse som suggestionerna skapar.

En vanlig fras när det gäller relationen mellan konstverk och åskådare är att "betraktaren skapar verket". Det betyder att verket så att säga "uppstår" först när det når åskådaren och väcker något slags reaktioner. God konst lämnar utrymme för många olika slags reflektioner hos åskådaren, banala verk väcker inte särskilt mycket mer än igenkännande. Tankerymden är alla de tolkningar som verket ger upphov till.

Konsten och konstnärerna gör sig ofta poänger av att motverka entydighet och absolutism, vara öppna för många tolkningar, främja perspektivrikedom, nyansera och distansera. Och visst kräver svårutgrundliga verk en form av mentalt deltagande från åskådarens sida, men tolkningsmöjligheter får aldrig misstas för interaktion. Interaktion kräver att suggestioner

produceras av mer än ett subjekt.

Detta slags tolkande ”deltagande” eller ”medskapande” är en viktig del av åskådarkulturen. Men det ger ingen förklaring till skillnaden mellan åskådare och deltagare, eftersom alla suggestioner ger upphov till associationer, tankar och konnotationer. Med en sådan deltagardefinition kommer alla subjekt alltid att definieras som deltagare i alla verk. I tankerymden kan vi alla finnas – men begreppen ”deltagare” och ”åskådare” tappar då helt sin mening. Den första nivån av deltagande sträcker sig inte längre än till den privata upplevelsen och påverkar aldrig verket.

2a nivån: fysiska rörelser i valrymden

Deltagandets andra nivå sker i valrymden. Valrymden är alla de olika sätt på vilka vi som betraktare kan välja att presentera/ta till oss de suggestioner som verket består av. Betraktar vi en skulptur kan vi gå runt den och upptäcka den ur olika vinklar. Spelar vi ett dataspel kontrollerar vi det genom att trycka på olika knappar. I det som kallas hypertext kan vi välja mellan olika alternativ som leder fram till nya textbitar och nya valmöjligheter.

Om din enda funktion som åskådare är att välja vilka av verkets suggestioner du vill utsättas för är du inte delaktig i verket, utan väljer och väljer bort delar ur ett fördefinierat verk. Om subjektet inte kan utläsa någon information om valmöjligheternas potentiella konsekvenser, blir valsituationen meningslös. Subjektet gör då inte ett val utan tar ett alternativ, vilket som helst.

Det finns en olycklig missuppfatt-

ning om att interaktivitet är det samma som möjligheten att välja och välja bort. Men det är mycket mer. Ett samtal är exempelvis både interaktivt och erbjuder mer än bara valalternativ. Tror man att interaktion låter sig reduceras till val mellan olika alternativ har man inte förstått vilka rika möjligheter interaktionen erbjuder. Det finns gott om medieproducenter som utlovar interaktivitet, men bara skänker valmöjligheter. Tryck på en knapp och vi utsätter dig för våra suggestioner, tryck på en annan knapp och vi utsätter dig för våra suggestioner – visst är det fantastiskt?

3e nivån: produktion av suggestioner i handlingsrymden

Den tredje nivån av deltagande är den process där subjektet producerar suggestioner för andra subjekt och mottar suggestioner av dem. Handlingsrymden är den mängd tänkbara aktiviteter som man kan göra för att skapa och ta emot suggestioner. Detta samspel mellan deltagarna är alltid en process som sker i realtid.

Åskådarkulturens suggestioner är däremot ofta ekon ur det förflutna. De skapas sällan inför betraktarens ögon, utan gestaltar det som redan har hänt. Alla fotografier som någonsin tagits skildrar det förgångna. Filmen är redan inspelad när biostolarna fylls av publiken. Skulpturens form är utmejslad när vi betraktar den. Teater och performance skapas i och för sig samtidigt som den beskådas, men följer ett på förhand fastställt manus som reglerar vad som ska hända.

I och med att deltagarkulturen främst lever i nuet kan den inte as-

[snabbare, min vän, den gamla världen är bakom dig]

pirera på att skapa konserverade, odödliga verk som kan ses av alla. Den är ögonblicklig och förgänglig. Vad som återstår är deltagarnas upplevelser. Visserligen kan man försöka upprepa processen med samma eller nya deltagare. Vid varje nytt försök blir både suggestioner och upplevelser annorlunda, om vi inte talar om en väldigt enkel form av deltagarkultur som schack där upprepning teoretiskt är möjlig. I nästan alla andra fall blir varje utförande av processen unikt och kan aldrig reproduceras.

Det finns falska profeter som försöker tillgodose behovet av deltagande genom att erbjuda val eller påstå att reflektion är "deltagande". Konsumismens barn slukar ivrigt de nya valmöjligheterna i brist på möjligheter att själva ta steget upp på kulturens förbjudna scener, som bara är till för vissa. Att påstå att inte alla kan vara konstnärer är som att säga att alla människor inte kan kommunicera med varandra. Deltagarkulturen öppnar dörren till alla människors skapande.

HAGGREN, LARSSON
NORDWALL, WIDING





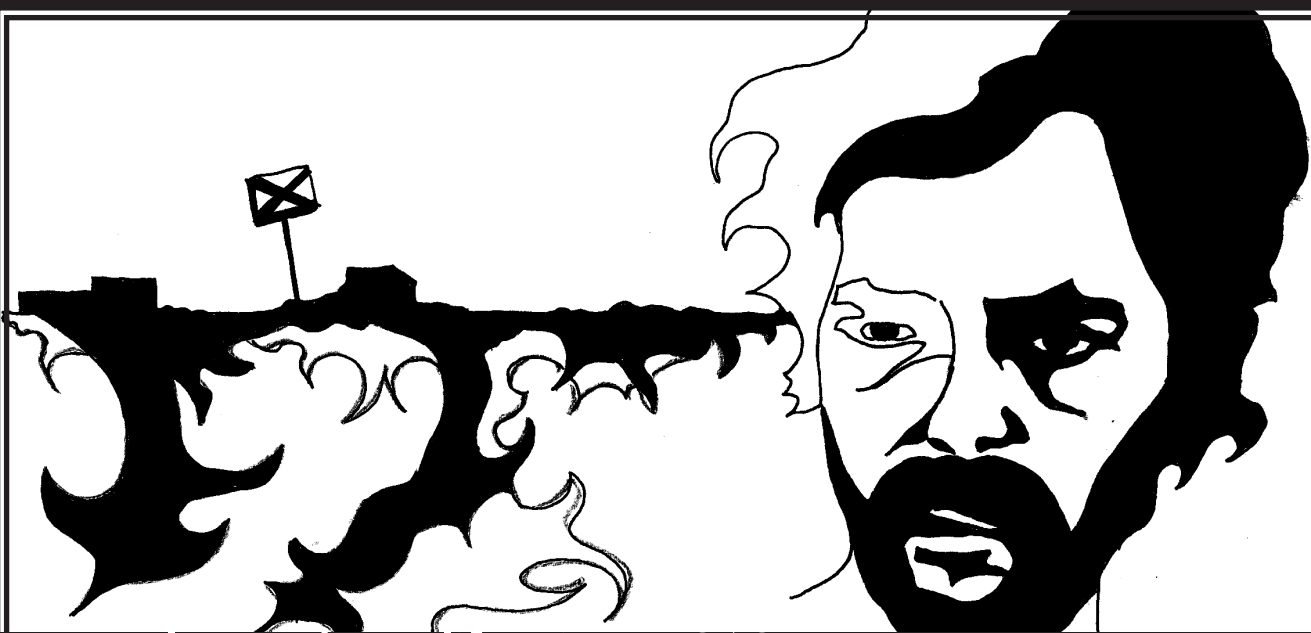
KONTAKTA REDAKTIONEN!



Kontakta gärna Interacting Arts! Skicka material av alla de slag som du tycker hör hemma i den här typen av tidning. Berätta om dina utflykter, upplevelser och insikter. Tunga teckningar och förbluffande foton mottages tacksamt. Nästa nummer kanske vi publicerar insändare om vi får några. Vi behöver all feedback vi kan få. Även om den bara är riktad till redaktionen. Om du har idéer om en artikel så kontakta oss innan du börjar, så vi kan kolla om det passar. Deadline för nästa nummer är början av augusti. /Redaktionen

editor@interactingarts.org | 0704157285 | IA c/o Nordwall, Sigrid Undsets gata 12, 16849 Bromma





Peoples Park, Kalifornien, 1969

I Berkley förvandlades ett lerigt skrotupplag till en park. Affärsidkare och boende sådde gräsmattor och planterade växter; byggde gungor och utflippade skulpturer. Folkviljan skapade ett grönt rum efter eget tycke och smak. De struntade i att fylla i blanketter och krypa för olika kommittéer. Budget och bidrag saknades. Man tog det som fanns till hands och jobbade gratis.

Detta uppfattades som en krigshandling av guvenören (Ronald Reagan), universitetet, den lokala polisen och det nationella gardet. De illegala odlarna kördes iväg. Området omgärdades snart av förbudsskyltar och höga staket.

Men folk gick inte hem till tv-apparaterna, de drog ut på gatorna och visade sitt missnöje. tv-våldet följde efter. Polisen och militären använde batonger, hagelgevär och tårgas under oroligheterna. Många sårades. James Rector fick sätta livet till. Vid minnescermonin, dagen efter mordet, skingrades folkmassan med hjälp av kemiska stridsmedel. cs-gasen, som släpptes från helikoptrar, spred sig även till sjukhus, lekplatser och skolor i närheten.

30 Maj 1969 företog 25 000 personer en fredlig march genom Berkley för att visa sitt missnöje över myndigheternas brutalitet.

ULF STAFLUND

Peoples Park idag:
[www.beauty-reality.com/
peoplespark2.html](http://www.beauty-reality.com/peoplespark2.html)

ERÖVRANDETS LOGIK

Min manlige älskare lutar sig behagfullt bakåt i sängen, ger mig en förförisk blick och säger "ta mig!". Jag är fascinerad, tänd – och handfallen. Vad ska jag göra med detta erbjudande? Vad vill jag egentligen göra med en mans kropp?

NÄR VI FÖRSÖKER kryssa fram mellan normer och uppmaningar i samhället idag verkar det vara någon annan som skrivit manuset för det mesta man kan ta sig för. Beroende på några egenskaper hos oss tilldelas vi bestämda roller av människorna runt omkring och förväntas bete oss på vissa sätt. Om vi inte följer dessa osynliga regler blir vi snabbt varse att ett socialt kontrakt har brutits – omgivningen reagerar med stor förvirring eller till och med avsky.

Det jobbigaste med dessa manus som vi inte skrivit själva är att de dikterar rollerna på ett sådant sätt att det i vissa givna situationer är nästan omöjligt att ta sig ur dem. Ett exempel är samspelet mellan män och kvinnor när de ska försöka mötas i intimitet. Istället för ett möte mellan två individer sker ett möte mellan två könschabloner, och dessa bilder av hur män och kvinnor fungerar är många gånger den enda information vi har att tillgå när vi träffar nya människor.

I den här artikeln utforskar jag hur reglerna för samspelet mellan Mannen och Kvinnan ser ut. Eftersom ingen vill göra bort sig gör vi oftast som vi tror att det förväntas av oss, och innan vi

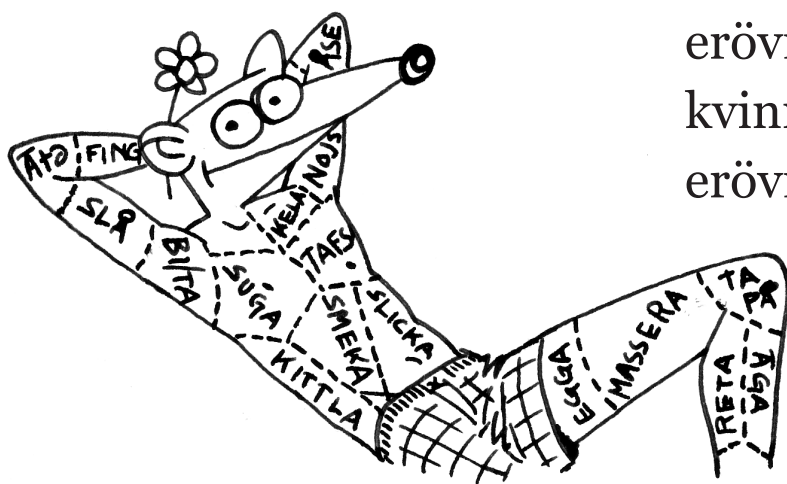
hunnit prata om saken med personen vi försöker möta är det egentligen det enda vi kan göra. Eftersom ingen verklig person är som schablon-bilderna krockar förväntningar och fördomar med de verkliga människorna och begränsar oss.

Sexuell kartografi

Den kvinnliga kroppen är sedan länge ett sexualiserat landskap. Jag vet precis vad det är en man förväntas vilja göra med en kvinnokropp, i själva verket är de flesta av mina sexuella fantasier baserade kring just vad en man skulle kunna utsätta min, eller någon annan kvinnas, kropp för. Kvinnans kropp är dramatiserad, ett drama som upprepas om och om igen på affischer, i tidningar och på tv.

Våra könsroller ger oss en position i den sexuella samvaron; våra uppfattningar och fantasier om denna gör vissa handlingar sexuellt laddade, andra inte. Kvinnans kropp definieras ständigt efter en sexualiseringskarta, där bröstet, rumpen och underlivet spelar huvudrollerna. Fantasier och fördomar säger oss att mannen för sin egen njutning vill erövra kvinnans åtråvärda delar, och att kvinnan önskar vara föremålet för detta erövrande.

En killkompis till mig som valde att inte spela machorollen väckte våldsamt



“Män fantiserar om att erövra kvinnors kroppar, kvinnor fantiserar om att bli erövrade, och när mönstret inte följs uppstår förvirring.”

förtvivlan hos sin nya flickvän eftersom han inte ville ”ta henne”. Hon trodde att det måste vara något fel på henne, eftersom han ju förväntas begära henne. Män fantiserar om att erövra kvinnors kroppar, kvinnor fantiserar om att bli erövrade, och när mönstret inte följs uppstår förvirring.

Drivkrafter

De här rollerna grundar sig på idén om mannen som en varelse med ständig sexuell drivkraft. Han vet vad han vill ha, och söker möjlighet att ta det. I dess renodlade och mest deprimerande form har Mannen egentligen sex med sig själv. Han är ointresserad av ett möte mellan människor, fokus ligger nästan helt och hållet på att de egna behoven ska tillfredställas.

Till denna tillfredsställelse behövs rekvisita; den egna handen är ett fungerande tillbehör, men sexualakten stiger i status och tillfredsställelse ju finare tillbehöret är. Att kvinnan njuter när han ger uttryck för sina lustar är en bonus snarare än en nödvändighet,

även om få män vill att hon ska lida av det. Är rekvisitan orörd sedan tidigare blir det extra fint. Finns inga frivilliga i närheten kan mannen köpa sig ett tillbehör som för pengar upplåter sina laddade områden för hans begär.

Logiken, som färgar av sig även på mer sympatisk samvaro, är alltså att det finns ett manligt begär som i samarbete med kvinnors förhållningssätt och reaktioner på detta konstruerar en karta över kvinnokroppen där beröringen av vissa delar är sexuellt laddad. Kvinnans kroppsdelar är symboler i uppvaktningssamspillet. En bar kvinnlig överkropp har betydelser som vida överstiger de signaler som skickas ut av en likaledes naken mansöverkropp.

Strategier

Dessa bilder av begär och sexualitet blir till en krograggandets obönhörliga logik: bland uteställesnas hårda stereotyper vill Mannen alltid ha sex. Kvinnan *kanske* vill ha sex, om hon behandlas på rätt sätt med någon form



av ansträngning från mannen sida, t ex drinkar, högstatusposition, rätt kläder eller ragningsrepliker. I denna föreställningsvärld är det omöjligt för kvinnan att vara den som erövrar, den som "vinner" ragningspelet. En kvinna som raggar upp en man har givit bort sin kropp gratis, den vara hon kontrollerar och skulle kunna sälja för drinkar och smicker.

Struntar hon i att acceptera de ritualiserade betalningsformerna och själv ragga upp honom så hjälper inte det. Han framstår då i omvärldens ögon som den ultimata erövraren – den som uppnått en sådan status att han inte längre behöver anstränga sig. Kvinnan kan inte uppfattas som den som tar för sig, för vem tycker att hon är en cool erövrare när alla vet att det ju inte är "någon sport" för en kvinna att få sex?

Brist på begär

Vad får dessa stereotypa bilder av manlig och kvinnlig sexualitet för konsekvenser för den som inte följer mallen för schablon-mannen och schablon-kvinnan? För det första tvingas vi, hur vi än försöker komma undan, att förhålla oss till schablonbilderna. För det andra så lever dessa bilder i omgivningens huvud, och innan vi hunnit motbevisa dem är de den enda information våra medaktörer i det sociala samspelet har att utgå ifrån. Då hjälper det inte att alla vet att deras fördomar inte är sanningar, eftersom fördomen är den enda bilden som finns i huvudet.

Att detta får effekter på vårt beteende är inte så förvånande. Det gör kvinnor ovana vid att begära och män ovana att bli åtrådda. Det finns ett kvinnligt begär men det manifesterar sig snarare som en trånande längtan efter att bli utsatt för mannens begär, än en vilja att förverkliga egna initiativ. Kvinnor längtar efter att bli ivägsvepta av den manliga initiativkraften eftersom de får ett värde genom att kroppen blir föremål för mannens begär. Sällan har kvinnor funderat över vad de själva skulle vilja utsätta en manskropp för. Om de skulle försöka sig på ett sådant tankespår finns inget stöd att hämta i populärkulturen.

Det saknas en karta över mannens kropp som markerar och laddar områden med sexuell betydelse ur ett perspektiv där kvinnan är den aktiva parten. Den erotiska laddningen av mannens kroppsdelar är knutna till hans begär snarare än hennes. Att en kvinna sluter sin mun kring en snopp är en handling kopplad till mannens begär, inte till kvinnans. Motsvarande

[try to enjoy, playing the game]



orala handling från en man till en kvinna ses förvisso ofta som en form av uppoffring från hans sida, men också som erövring då han kommer åt att beröra "förbjuden mark".

Att klämma en man på rumpan är smickrande för honom snarare än en erövring, eftersom hans rumpa på vår gemensamma manskroppskarta inte är ett målområde för handlingar av kvinnligt begär. Han har ingen ärbart att förlora på att bli tafsad på, han tvingas inte av omvärlden att balansera på den fina linjen mellan hora och madonna. (Att den enskilde mannen förstås kan må mycket dåligt av att få sin kroppsliga integritet kränkt är en annan sak).

Vi kan konstatera att *ingen* del av mannens kropp är entydigt laddad med sexuell betydelse ur ett kvinnligt begärsperspektiv, vilket också gör det omöjligt för en kvinna att i kulturell mening erövra en manskropp. Visst tycker kvinnor att rumpor, överkroppar, överarmar och kukar är sexiga, snygga, tilltalande för vårt öga, men sen då? Nästa steg saknas i handlingsplanen, vad är det kvinnor kan tänkas vilja göra med dessa kroppsdelar, för

den egna njutningens skull? Vad vill och kan kvinnor utsätta manskroppen för?

Nya zoner

En väg ut ur denna låsning är att kvinnor börjar sätta sina egna behov och begär framför mannens njutning. Det hänsynstagande som är så djupt rotat i kvinnor är ett hinder för ett mer jämlikt samspel eftersom det blir en del i ett starkt könsuppdelat rolltagande. Om kvinnor fortsätter att bara vilja bli begärda så tvingas också mannen fortsätta vara den initiativtagande. Kvinnor måste göra mannens person ovidkommande, hans njutning nedknuffad på prioriteringslistan och hans kropp till ett verktyg och objekt för den egna njutningen.

Erövrandet som handling och tanke behöver inte ske på ett hårt, rått och ensidigt sätt som i den manliga sexlogikens otäckaste stunder av prostitutionskonsumtion, utan kan vara en fantastisk lek med lust och begär. Men så länge mannen ses som ensam jägare efter det kvinnliga villebrådet, kommer tristress, stigmatisering och manlig



“Ja han är väl snygg, men han är inte min typ.”
Vaddå typ? Det är ju en halvnaken kille!
www.gylf.se

rekvisitasex att fortgå. När män och kvinnor kan turas om att erövra och att erövrats har vi kommit närmare ett jämställt sexuellt samspel.

För att komma dit måste kvinnor börja gräva efter sina begär och rita om kartan över mannens kropp. Att få uppleva hur det är att få tillgång till något laddat, förbjudet och åtråvärt är en fantastisk känsla, men innan sådana områden skapats på manskroppen är det, åtminstone i heterosexuella relationer, en känsla förbehållen män vilket ju är både orättvist och tråkigt.

Vad vi behöver är alltså en dramatiserad manskropp, en ny flora av berättelser om hur manskroppen kan tas i besittning av kvinnliga begärande handlingar. Detta sexualiserande av manskroppen är något som männen med lust och vilja både kan och borde delta i, eftersom spelet kring sexualiserade kroppsdelar och handlingar måste upprätthållas av båda parter.

Att skapa ett nytt manskropps-drama är en strategi för att skapa handlingsutrymme och möjligheter till initiativkraft för kvinnor, inte att lasta över ansvaret för en mer jämställd sexualitet på dem. Det är också en uppgift som måste lösas kollektivt, eftersom ingen enskild person kan slåss och vinna mot schablonbilderna. Vad som behövs är en ökad schablonrikedom, kombinerat med fler möjligheter till möten bortom schablonerna. Britt-Marie Trens-mars bilder på män i boken *Mangrant / Play the man* är ett välkommet bidrag i detta utforskande, och webbtidningen gylf.se fortsätter med glatt humör i samma spår.

För män blir den stora fördelen att de ges en möjlighet att släppa ansvaret för att driva samspelet framåt, ett sätt att få uppmärksamhet och bli tilldelad ett värde baserat på att den egna kroppen finns till och kan tillfredställa en kvinnas begär. Han kan luta sig tillbaka och säga ”ta mig!” och lita på att det erbjudandet räcker till för att göra honom fantastisk. Plötsligt tillhör spelplanen kvinnan, hon kan bli aktör istället för åskådare och jaktbyte.

ANDIE NORDGREN
nordgren@interactingarts.org



Mellan himmel och hav

”Mellan himmel och hav” utforskade en framtidsvision – ett samhälle utan könsroller. Deltagarna delades in i morgon- och kvällsmänniskor. Föreställningar om kön var totalt dekonstruerade och fördelade över dessa nya genus. Morgonmänniskorna var pyssliga och barnkära men hade för den skull inga problem med att ta sexuella initiativ. Kvällsmänniskorna innehade den politiska makten men kunde ändå vara fåfänga och fnittriga. Alla hade två partners. Utomäktenskapliga relationer var vanliga. Sensuella möten tillhörde det offentliga och allmänna.

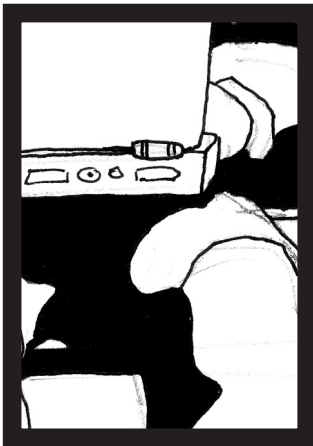
Sjuttio personer spenderade fyra dygn i denna utopiska värld.

”Biosfären” bestod av ett dussin vita tygkupoler som inrymts i en stor teatersal i Norsborg. Den artificiella solen gick upp var artonde timme. Man åt, sov, arbetade och umgicks till tonerna av ett suggestivt soundtrack. Deltagarna fördes in i tillstånd som inte hörde hemma i Stockholmsförorten utanför. Man utforskade kärlek, empati och vänskap. Erfarenheterna av att testa gränser och tänja på normer gav efterverkningar i det verkliga livet. Många av de inblandade fick anledning att ifrågasätta sina egna bindningar och relationer. Förhållanden sprack och nya umgängesformer uppstod.

STAFLUND / WIDING

www.ars-amandi.nu

STADENS TRANSFORMATÖRER



På de följande sidorna presenterar vi några figurer som smyger runt på städernas bakgator. De syns aldrig på reklamtaflorna eller i de glättiga tidningarna, men de finns – och du har troligen mött någon av dem. Fragment av dem finns i dina vänner och i dig själv. De utgör bilder och idéer som manar till handling och lek. Här och nu.

”Jag kontaktade Color Copy Express, de kunde fixa en billig biljett.”

NOMADEN

Hur den lilla rygsäcken kan rymma hela hans liv har du aldrig förstått, det är lika oförklarligt som hans ständiga tillgång till dyra biljetter. Orakad och svettadof-tande kliver han på ytterligare ett tåg. Den här gången mot Madrid, säger han.

Nomaden har tröttnat på att skedmatas med förbehandlade upplevelser, han vägrar att begränsa sig till välkända miljöer eller till de platser som påstås vara trygga. Regelbunden kontakt med samma människor har inget egenvärde, Nomaden behöver något mer.

Han kryssar mellan Europas städer, liftar med långtra-dare, sover på tågtoaletter. Väl på plats flanerar han längs långa boulevarder och uppsöker de smalaste gränderna. Nomaden letar efter nya kontakter, nya tankar. Upplevelserna har blivit det viktiga, att aldrig stanna upp hans mantra. Sökandet efter det oväntade mötet med en helt ny människa driver ständigt Nomaden framåt. Språk är inget problem längre, det finns alltid sätt att kommunicera.

Sedan han kom tillbaka från Tibet förra sommaren verkar han alltid veta vad folk tänker säga lite i förväg. Efter Kina stal han din wokpanna men kartorna han lämnade har blivit grunden för din tågfluff genom Europa nästa sommar.



NÄTPUNKAREN

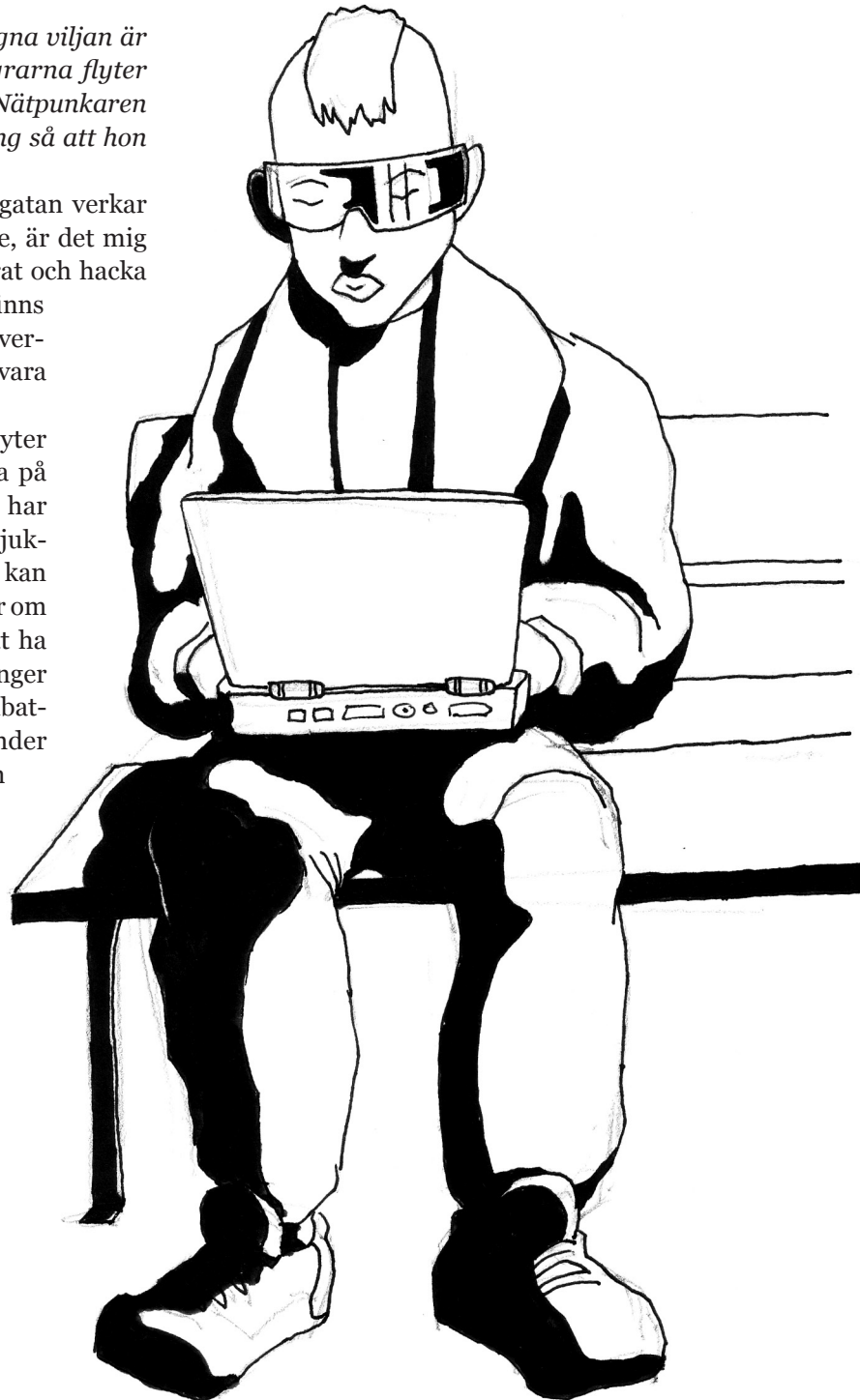
”Information vill vara fri.
Jag bara hjälper den på
traven ibland.”

Med laptopen som förlängning av den egna viljan är hon ständigt trådlöst uppkopplad. Fingrarna flyter som kvicksilver över tangentbordet när Nätpunkaren kopplar upp sig till en server i Hong Kong så att hon kan genomföra sina attacker utan spår.

Vänta nu... killen där på andra sidan gatan verkar inte lika intresserad av sin tidning längre, är det mig han tittar på? Bäst att stänga allt krypterat och hacka nästa hotspot för ren access till nätet. Det finns egentligen inget sätt att veta om någon övervakar en eller inte, enda lösningen är att vara mer paranoid än motståndarna.

När hon inte sköter nätverk eller byter källkod till de senaste säkerhetsluckorna på IRC kontrolläser hon senaste boken hon har scannat (befriat). Filmer, musik eller mjukvara? Nätpunkaren har tillgång till allt du kan tänkas vilja ha, men bryr sig egentligen mer om principerna för fri information än om att ha senaste filmerna på hårddisken. De få gånger hon syns i staden är nattetid, klädd i combat-byxor, solglasögon och med laptopen under armen, kanske på väg för att träffa någon ny kontakt på ett nattöppet café.

Nätet är ett eget universum och för den som vet hur man tar sig fram är det en fristad god som någon. Där finns fortfarande utrymme att skapa sin egen värld.



URBAN UTFORSKARE

I utkanten av bangården kan du se henne kika ned under ett brunnslock. Ena handen håller en ficklampa som lyser starkare än vad du trodde var möjligt med den storleken. En av hennes kamrater står en bit bort, pratar i en komradio och håller utkik mot polisstationen två kvarter bort.

De är urbana utforskare. Människor som kommit tillräckligt djupt ner under staden för att inte ha någon någon väg tillbaka. För dem finns det nedgångar, ingångar, utgångar överallt. Fast utgångarna är sällsynta, säger hon, dem har bara några få hittat. Bara en sak är säker: det går alltid att komma vidare, längre ned, vidare, vidare. För den Urbana utforskaren är det stadens gömda skrymslen som lockar, hon söker möjligheten till ett nytt offentligt rum dit bara de modiga hittar; tunnlar, hustak, gamla industrilokaler.

I början var det planerade expeditioner på sena lördagsnätter, sedan började hon komma hem precis i tid för att duscha innan skolan eller arbetet. Nu har Utforskaren ständigt ryggsäcken fylld av oömma kläder, dammskydd och ficklampa, alltid redo om en ny ingång till den andra staden skulle dyka upp. Byggnader, olåsta dörrar bakom biografen, tunnelnedången precis bakom mc-klubben, när adrenalinet väl börjat flöda är det som en drog. Vissa utforskare stänger dörren efter sig, varnar för att du aldrig kommer kunna sluta när du öppnat den första luckan. Andra ger dig en ficklampa och drar med dig på åktur i tunnelarna.





”Reklam är som giftutsläpp fast i det mentala landskapet. De som är rika nog behöver inte bry sig om miljön.”

INTERAKTIVISTEN

Staden överöser medborgaren med intryck – och hon värjer sig med likgiltighet. Vi vet att affärer är till för handel, kontoren för arbete, vardagsrum för tv-apparater och skolor för uppfostran. I ett torg ombyggt till galleria är allting utom att handla olagligt.

För Interaktivisten är staden ett slagfält. Hela verkligheten känns färdigkonstruerad, målet blir därför att skapa sprickor, revor och öppningar för nya intryck. Genom att stjäla tillbaka utrymmen och låta dem bli rum för eftertanke och interaktion skapar Interaktivisten lekfullhet i den köptyngda staden.

Verkligheten är ett spel och alla måste inse det om de inte vill fortsätta vara brickor på brädet. Interaktivisten försöker identifiera spelreglerna och bryta mot dem med alla medel. Han vet att en verklighet som ständigt förändras tvingar människor att tänka, analysera och hitta utgångar själva. Varför försöker reklampelare äta upp mina tankeresurser frågar sig Interaktivisten, verkligheten måste vara mer än att injicera de mest smittsamma budskapen från reklam-bolagen. Hans mål är att ingen ska kunna lita på någonting längre och verktygen är adbusting, performance-teater, kärlek, fejkade nyheter i media.

För den som arbetar utanför systemen gäller det att vara påhittig och att hålla ihop. Interaktivisten jobbar oftast i nätverk där alla hjälper varandra. Där finns killen som hanterar digitalkameran, Photoshop-Anna och Peter som jobbar på ett tryckeri. Behövs det en projektor, projektledare, eller en ny idé kan du vara säker på att Interaktivisten har det fixat i en handvändning, bara du kan ordna den där bilen till på lördag. Enda problemet är att han har så mycket att göra. Att riva ner verklighetens kulisser är ett heltidsarbete, så kalendern är lika fullbokad som kylan är tom. Trots det så glittrar alltid ögonen när han berättar om gårdagens lyckade aktion.

”Vissa byter identitet som
andra byter kläder.”

KAMELEONTEN

Vänta! Kostymkillen med portfölj som leende går ut från banken där borta, var det inte han, fast i skinnjacka och trasiga jeans, som spelade punk på gatufesten i förra veckan? Hans leende påminner om någon, nej mer än bara påminner, är det inte som kopierat från den där tjejen som du mötte på klubben i lördags?

Det chockerande i att se samma person i tre roller beror på att någon bryter mot en av de starkaste överenskommelserna i vårt samhälle, att varje individ är en och endast en person. Trots olika roller vid olika situationer förutsätts vi ha en ”kärna”, bestående av kön, ålder, kropp och en viss personlighet. Kameleonten vägrar bekänna sig till någon sådan överenskommelse. Istället tar hon sig friheten att vara helt olika personer vid olika tillfällen. ”Bedrägeri” skulle den oförstående kalla det, men Kameleonten vet bättre. Bedrägeri kräver sanning och någon sådan finns inte så för honom är allting tillåtet.

Med garderoben full av olika klädstilar glider hon ledigt mellan universitetet, anarkistfikat, mötet hos myndigheten om senaste bidragsansökan och inbrottet i den nedlagda fabriken. Allting är på låtsas och som skådespelare gillar han att stå på scenen. Den som bekänner färg och väljer sida bränner sig i alldeles för många sammanhang för att det ska passa Kameleonten, som föredrar att plocka fördelar ur alla världarna för att bygga sitt liv i staden.



THE CONTEXTUALISATION AND IDEOLOGIES OF PLAY

How do we look upon play in our society?

We describe the relationship between play and everyday life.

A definition of play:
The term is used to describe the full range of activities that can be defined as “activities performed for the pleasure of performing that activity” A wide definition indeed, but I feel it is a useful one for it encapsulates activities like Role-playing, sex, watching movies, playing tag, etc.

The human will to play seems to be as repressed as ever, at least if looked upon from a wider perspective. The market is pleased though, as the frustration is harnessed and turned into a goldmine for big business.

Playing grounds

Wouldn't we revolt immediately if there were no sedative to consume? Look at all the props sold to us. I'm not merely talking about gaming or tickets to cinemas and bowling halls – in an economy dependable on growth, even shopping itself has turned into some kind of game in everyday life (one of the few accepted in public space). You are told that if you're lucky enough, or work hard enough, you may be an exploiter to! How sweet!

The playing ground is the very scene where playing takes place. Usually it's a place and situation specifically approved and designated for playing. In approximately 9 out of 10 cases, play is contextualised as either a hip activity associated with consumption or a phenomenon with no connection to “the real world”.

Role-playing games are always

about visiting some other world than your own, movies usually work the same way but require you to shut up and watch the silver screen. By exiling play and imagination from our ongoing existence, to the categories of “consumed temporary enjoyment”, exploitation has become a routine comfortable enough to endure. Sooner or later most of us accept the world in the way it is presented to us (in the form of different concepts and manifestations, ideals and ideologies about “human nature”).

By associating play with concepts that exists as “separated-from”, or “contrary-to reality”, our socially constructed concept of “reality” may be easier to accept as fixed and outside human control. If people never see playing and imagination contextualised in working places, in the streets and in the constant creation of our lives, if they never experience life without repeated sacrifice and rigid rules, they will conform in accordance with how affirmations and images appear in society. And there, in that sad existence, they will be thankful for consuming escapism to relieve their misery. But those who once have tried to live ludic/playful lives, (if only for a short period of time) carry their memories of a happier life with them and few are those explorers who willingly return to the cave of competitive economics after venturing beyond its borders.



Maybe that's one of the main reasons why our economical masters (or any other rulers) fear spontaneous play and go to great length in order to sell us play as something decontextualised from the "necessities of reality", as a commodity outside "the hard facts of life". It's clear enough: Bosses don't want workers running things for themselves; they don't seem to like it when people are creating their own lives instead of consuming them.

Non-alienated work is an effective killer of profit-discourse, so the only chance to keep people from revolting against the contemporary poverty of life is to obscure the possibilities of social organisation and continuously throw distracting and pacifying entertainment in our direction.

To rulers there are no alternatives, for they don't seem to believe in a world of imagination, play and solidarity – the possibility of a world outside their dark cave.

[slappna av, vi lämnar den här världen]

On the use and abuse of role-playing

Participatory playing mimics the structures of spectator play by adopting narrativism and/or decontextualisation (escapism) as normative standards. Sad.

For example, in live role-playing, participants are both coordinating themselves towards each other as participants and towards a structure located "in reality". (Karl, Sofia and Eric and other participants on a role-playing game organised by Kim on an island in the archipelago of Stockholm.) But they are also coordinating themselves as roles within the game-world (adventurer Pi, Zu and Ki and various other figures within a diegetic world ruled by the emperor Zadamm V).

The last category (the "from the concept of reality" separated game-milieu) constitutes the focus for the playing – the interaction between par-

Live roleplaying is a physical meeting between people where the participants take on characters and interact in a predefined, fictive setting.

on live role-playing events, people are beginning to talk about realising such endeavours in their daily life. As this requires the integration of play into society, issues regarding organisation and tactics should be contemplated.

Narratives and the radical subject

As mentioned earlier, participatory play all too often suffers from the normative standards of narrativism and decontextualisation (often mingled) – resulting in an ideology of play, structurally governing organisation and participation away from the immediate and relevant continuum of everyday life.

Wherein lies the charm of a narrative anyway? I think part of the answer is found in our loss of unity, a loss of faith in our world, and in the will to be a part of a greater whole, an exiting and clear context. Communities built around narrative, religion or ideology – they are all sharing a similar structure, that of people behaving according to a “holy” abstraction and its explanations.

To put it bluntly, this is why ideology sucks, for abstraction is an excellent way for an elite (game-wrights, high priests or the leaders of a revolutionary party) to control people. In a temporary game or as an isolated event, narrativism delivers focus for the participants and does not generally present a problem, but as a system, these “ideologies of play” may become a phenomenon that obscures alienation and calls for sacrifice by assigning you duties derived from abstraction.

Such mechanics are well known to trigger people to take the position of an

ticipants representing roles. When the live role-playing ends, the structure governing play ceases to exist and so does playing. (The “debriefing” after live role-playing can be understood as a borderline phenomenon describing the decline from playful community to separated everyday-reality).

Here the line between fiction and reality, between play and boredom becomes clearest, but it is also in this clarity, when you realise what you and other participants actually have created together, that the bluff can be exposed and its normative contextualisation (“this was just play and we know that play has little to do with reality”) can be overcome.

How? Participation and play within diegetic structures (“game-worlds”) have proven themselves to generate highly attractive experiences in terms of community and shifted perspective on self and social organisation.

While the reading of fiction and watching movies always has a small chance to trigger a will to revolt against everyday alienation by letting people mentally immerse into the story, participatory action has a greater capacity for generating such reactions by physically and emotionally activating the subject in an evolving and influential social context. Through directly experiencing participatory play and actively creating a lived community

[ett ontologiskt krig kommer att börja]

object rather than a subject, allowing them to be used in service of those who control its ideological appearance – “for the cause/god/tradition etc” rather than organising themselves to fulfill their own desires and dreams.

Some positive aspects

As an instrument for deconstruction of our stereotypical everyday roles (and for sheer amusement), immersion into situations governed by certain kinds of abstraction have proven very effective. Live role-players seem to have a pretty high frequency of success when it comes to controlling and manipulating situations in everyday life by tweaking and using their experience and art. For after some time of intense role-playing one may realise that everyday roles, in any given situation – like all roles, are dependant on how props, agreements and signs are used and valued socially. Unlike others, role-players have developed tools for manipulating some of these signs of social status (or even for remodelling their own persona and/or attitude towards reality) in ways that could radically favour them. Live role-playing can be described as an experimental training camp for creative warfare on consensus reality.

The lesson to be learned is that we can develop this art in order to become creative shape-shifters and sharpshooters of a socially constructed reality.

Playing with reality

We need to realise that we don't always

need diegetic game worlds in order to play. Players participating in game-worlds organised by others should ask themselves: do I always need props that are already defined by others to play? Their answer applies to the situation in everyday life as well.

Organisers of game-worlds should ask themselves: Do I always need to define what others shall play? Their answer applies to the situation in everyday life as well. People democratically making up game-worlds should ask themselves: have we ever played together without frameworks that transport people to middle earth? If they haven't, they are probably working too much.

I admit it; I am not as interested in creating game milieus as we are in creating our own life with others. There lies my focus. But this text should not be interpreted as a declaration of war against live role-playing; these “games” have provided memories for life and served their purpose well as inspiration and a tool of deconstruction. My issue is with a general spectacular structure, and the goal is to extend the conceptions of “real” and “possible”. Isn't it time for people living under a given situation to formulate their own rules in consultation with other affected by the same situation? Self-management in the creation of lived life is also self-management in constructing the rules of playing.

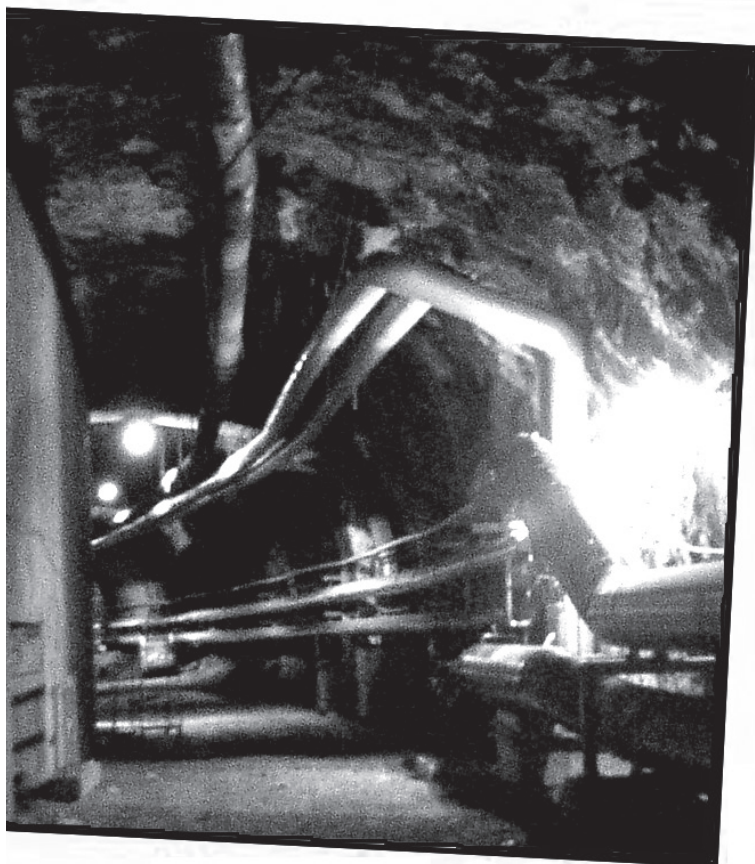
KRISTOFFER HAGGREN
haggren@interactingarts.org

Companions, the creator seeketh, not corpses- and not herds or believers either. Fellow-creators the creator seeketh- those who grave new values on new tables.

- Friedrich Nietzsche,
"Also sprach Zarathustra", 1883



UTFORSKARE BERÄTTAR



2004-05-26 B14, E34

Har O berättat om förra helgen? Det var verkligen otroligt fett! Någon måste ha glömt att låsa, eller så är det nån av de andra som gjort jobbet med hänglåsen. Fatta att det äntligen gick att komma in, och du anar inte vad vi hittade..!

Vi var nere mer än en timme, utforskade låga tunnlar med vatten i små strilande strömmar på golvet, ryckte i dörrar och klättrade under och uppför galler. Vi tyckte det började bli dags för evac, när vi på vägen ut bestämde oss för att känna på en av dörrarna igen. Låst var den fortfarande, vi slängde upp A så att hon kunde kika in genom ett hål.

Magin var fan total när dörren gick att öppna från insidan! Nästa dörr gick också att ta sig förbi eftersom jag har så långa och smala armar att det gick att sträcka sig runt gallret och öppna. När tunneln med en svagt böjd sväng kastade sig neråt i underjorden insåg vi att vi hittat något stort. Vi som precis var på väg att gå! Vi planerar att sticka ut igen på onsdag, ring mig så snackar vi om tid och plats.

/E

När dimman lättat insåg vi att vi stod mitt i en överklassförort. Tunnelmynningen gapade svart bakom oss, och det doftade tall i morgonluften.

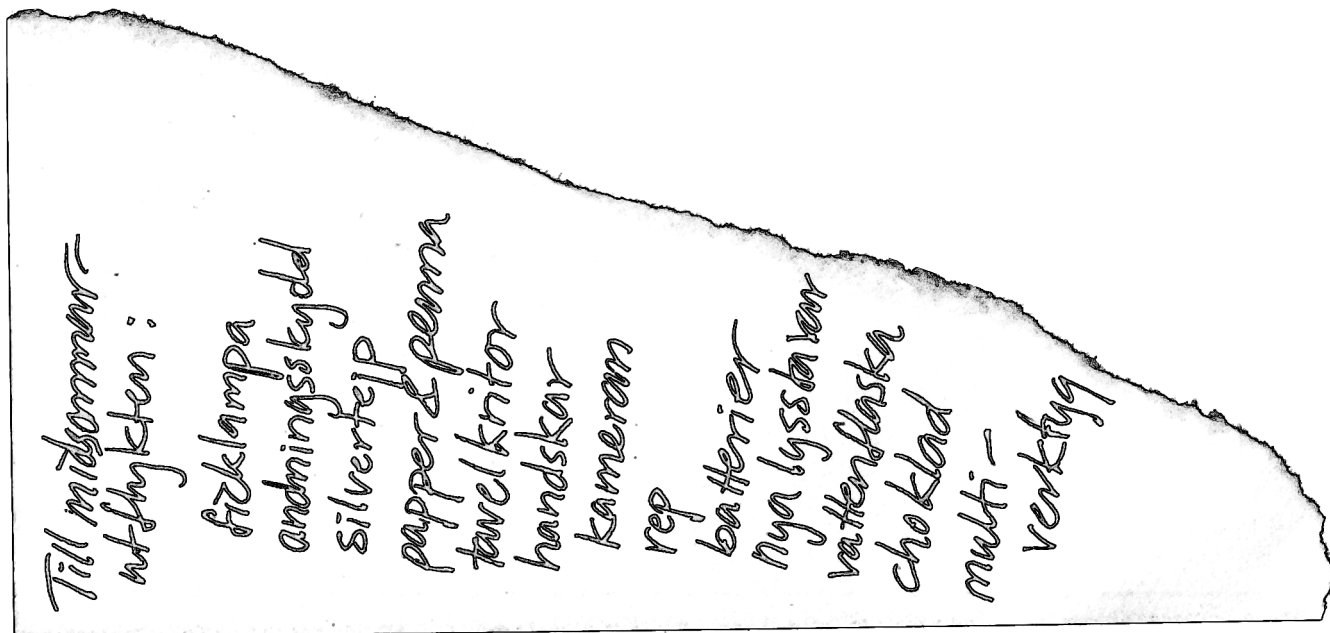
Eftersom det körde runt truckar som flyttade kylskåp över området var vi hela tiden tvungna att kasta oss i skydd med den fyra meter långa stegen. Planen var att resa den mot något av fönstren, men när Anton för tredje gången viskade "Truck!" och vi slängde oss in bakom en container hittade vi en olåst dörr som tog oss rakt in i hjärtat av byggnaden. Elva våningar upp kunde vi åter andas nattluft. Vi åt vår matsäck sittandes mellan de gigantiska bokstäverna som över hela taket stavade orden "ORSAK OCH VERKAN".

Det såg ut som om någon sprängt bort en hel vägg och sedan vänt sin vrede mot det utbrända bilvraket. Vi struntade i hur ingången kommit till,

huvudsaken var att vi efter månader av besviket spanande på igensvetsade dörrar nu kunde klättra in i mörkret... Vi hittade kartor, gamla ritningar över maskinen. Någonting låter och brummar fortfarande i byggnaden, och när vi kommer längst ner i källaren har någon ritat underliga tecken på en låst dörr. Bredvid står det med svarta prydliga bokstäver: "Maskinen producerar verkligheten".

Pratade med min kontakt på Securitas igår. Med lite tur har vi snart händerna på en karta över vilka dörrar som är larmade och inte. Om vi kan kombinera den med informationen från stadsplanerarkillen så kan vi komma hur långt som helst. Målet är att få någon olarmad ingång till teletunnlarna, då kan vi komma in i de riktigt stora tunnelkomplexen.

snokar vidare // C



I HUVUDET PÅ EN MARIONETTMÄSTARE

Du vet inte vilka de är, men de vet allt om dig. Du vet inte vad som kommer att ske härnäst, men det vet de. Du har sökt i månader efter spelets hemligheter, men tycks inte nå ända fram. De sitter inne med alla svar, kontrollerar interaktionen och leker med din verklighet. De kallar sig för Puppemasters, eller Marionettmästare. Ni ska få träffa en av de världsledande utvecklarna av verklighetsspel, Cabal.

ARG (Alternate Reality Gaming) är en form av verklighetsspel där en berättelse förmedlas via olika medier som Internet, telefon, SMS och brev. Ibland förekommer även fysiska möten. Spelarna försöker hitta svar och sammanhang i berättelsen genom informationssökningar, pussellösningar och interaktion med (ibland) fiktiva karaktärer.

Nordwall: När hörde du först talas om verklighetsspel och hur reagerade du?

Cabal: Min första upplevelse var Electronic Arts spel Majestic. Jag fascinerades av både konceptet och de teman som togs upp i Majestic. Jag har alltid varit något av en konspirationsteoretiker och tyckte att tanken på ett spel som du kan "kliva in i" och uppleva som om det vore verkligt var fantastiskt.

N: Förstod du vad det var då?

C: Nej, inte helt. Och jag är fortfarande inte säker på om någon förstår hur medryckande de här sakerna skulle kunna bli med tillräckliga resurser.

N: Vad är så intressant med just verklighetsspel?

C: Jag tror att orsaken till att vi spelar spel är att kunna fly från våra liv för att ta del i någon annans, hitta en annan värld eller verklighet där vi kan få agera ut och uppleva äventyr. Verklighetsspel erbjuder en unik möjlighet att göra det.

N: Vad gillar du mest: att spela eller producera verklighetsspel?

C: Antagligen att spela men jag har egentligen inte gjort något annat än att skapa, utforma och köra spel de senaste två åren så jag har nästan glömt hur det är att faktiskt spela. Att ta del i ett välbeskrivet verklighetsspel är en ojämförbar upplevelse som gör det möjligt för dig att kliva ut ur din egen värld och uppleva en spännande historia, en roman, där du kan påverka berättelse och händelser och interagera med karaktärer, platser och föremål.

N: Varför ville du bli en Marionettmästare?

C: Från början berodde det på att jag fascinerades av Majestic men tänkte att det borde gå att göra vissa delar bättre.

N: Vilka spel har du arbetat med?

C: Det senaste och mest ambitiösa var *Chasing the Wish*, som just avslutades efter sex månaders speltid och hade 2500 registrerade spelare från hela världen. Innan det gjorde jag tre mindre verklighetsspel som alla handlade om ett fiktivt musikband, kallat *the ChangeAgents*, och statliga konspirationer, hjärntvätt och likande. Två gjordes i samband med Electronic Arts *Majestic* och det tredje var ett fristående spel som hette *ChangeAgents: Out of Control*.

N: Hur finansierar du de här projekten?



C: Jag betalar själv för det, dessutom säljer jag spelrelaterade produkter och får bidrag från spelare.

N: Hur gör man ett verklighetsspel?

C: För egen del börjar mina spelprojekt med en berättelseidé. Generellt sett brukar jag utforma berättelsens ramverk från början till slut med alla viktiga karaktärer innan jag funderar på hur spelet ska fungera. En del av den processen är att lista ut vilka spelelement som kan användas i webbsidor, pussel, verkliga föremål och så vidare. Efter det funderar jag på vilken dynamik och teknik som krävs för att kunna leverera spelet.

N: När du producerar ett verklighetsspel, vad gör du medan det körs?

C: Att köra ett verklighetsspel kan antingen vara en fantastisk eller nervslitande upplevelse, beronde på hur bra du har förberett och planerat allting. Normalt sett är resan en blandning av båda två. Chasing the Wish innebar daglig interaktion med spelare i en eller annan form, så att

en stor del av det dagliga arbetet var att skicka e-post eller meddelanden till spelare, eller att ge medhjälparna bakom kulisserna instruktioner. Kombinera det med fortlöpande utveckling av grafik och webbsidor, och planering av verkliga händelser så får du en bild av vad det innebär att köra ett verklighetsspel.

N: Hur hanterar du relationen mellan vad som ingår och inte ingår i spelet?

C: Jag försöker använda olika kontaktytor för korrespondens i och utanför spelet. Jag försöker också att "stanna bakom draperiet" medan ett spel körs genom att inte delta i chatrum, forum om spelet och så vidare.

N: Har spelarna roller?

C: Spelarna hittar på egna "alter ego" medan spelet fortgår, och några utvecklar sina egna roller för specifika syften i spelet.

N: Hur vanligt är det med spelelement i det verkliga livet?

C: Om du menar verkliga föremål, så är det inte så vanliga som jag hade önskat, men det är extremt svårt att koordinera och få med på rätt sätt. Om

Cabal
AKA: Dave Szulborski

Modus operandi:
Marionettmästare

Inblandad i:
ChangeAgents,
ChangeAgents: Out of
Control, Chasing the
Wish

"Gaming is typically comprised of a secret group of PuppetMasters who author, manipulate, and otherwise control the storyline, related scenarios and puzzles, and a public group of players, the collective detective that attempts to solve the puzzles and thereby win the furtherance of the story."
- unfiction

du menar riktiga telefonsamtal, e-post etc. så förkommer det hela tiden.

N: Hur långt gångna är de delarna av spelet?

C: Några spelare från *Chasing the Wish* körde till olika platser för att leta efter gömda föremål, leta under buskar och liknande.

N: Ungefär hur många procent män respektive kvinnor är det som spelar?

C: Jag vet bara hur det ligger till med mina spel men generellt sett är det hälften vardera.

N: Vilka är de ledande utvecklarna av verklighetsspel idag?

C: Det är en ganska svår fråga, eftersom benämningen ARG omfattar många olika saker. De senaste verklighetsspelen som har provats ut av företag har alla fallit samman eller slutat i förtid. De enda som har slutförts framgångsrikt har gjorts av oberoende utvecklare som jag.

N: Tack för att du ville vara med!

LEO NORDWALL

nordwall@interactingarts.org



Kollektivt skrivande

Många av texterna i *Interacting Arts* är skrivna med hjälp av SubEthaEdit. Det är ett program för mac som möjliggör att alla i ett nätverk kan skriva på samma text samtidigt. Därför är det sällan en författare bakom texterna utan flera. Texterna har dykt upp någonstans mellan flera människor.



Reklamsabotörer etablerar sig

Adbusters, det internationella nätverket för aktioner mot reklam, etablerar sig i Sverige. De samlar konstnärer, artister, aktivister, författare, studenter, utbildare och andra som vill ta plats i det offentliga rummet. <http://www.adbusters.se/>

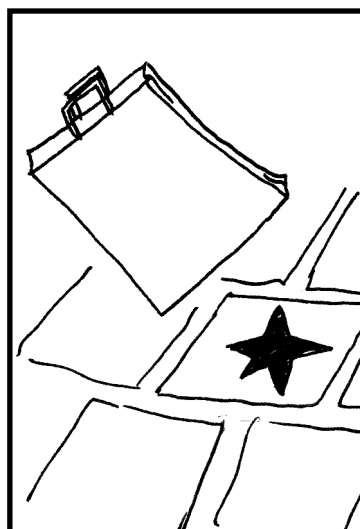
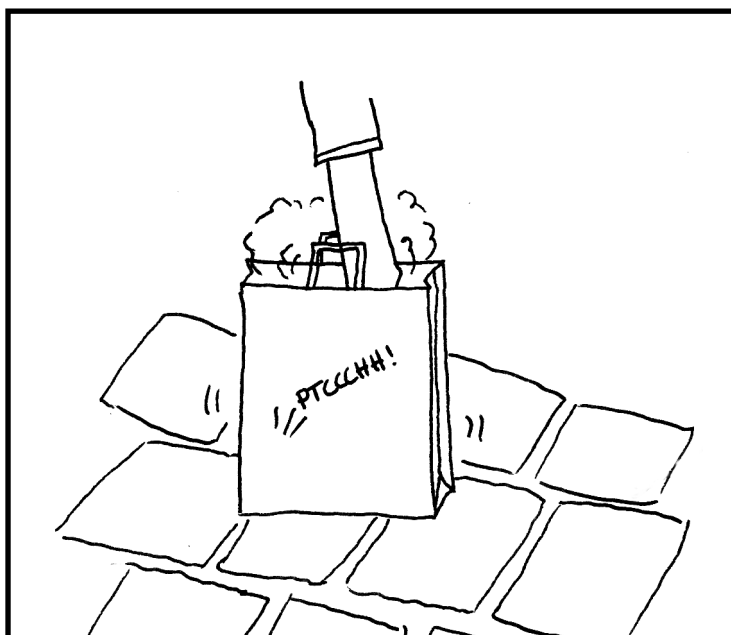
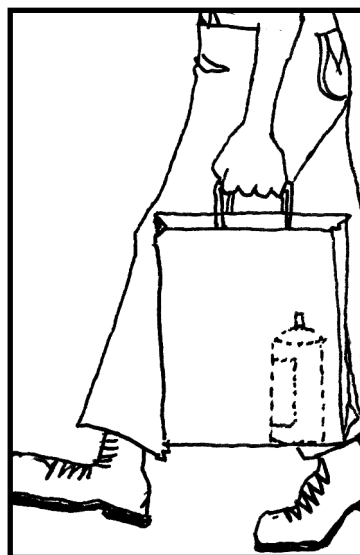
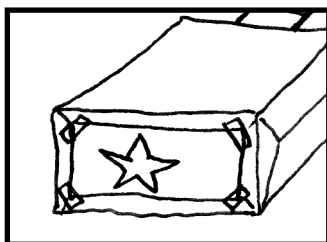
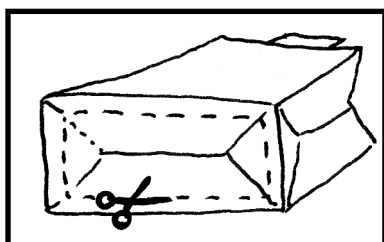
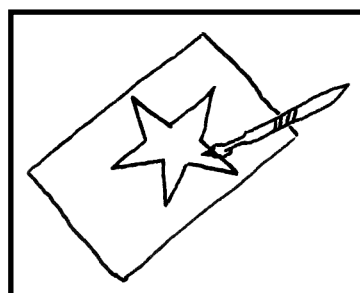
UTMANING : SLOW MOTION

LETA UPP EN galleria. Japp, ett stort köpcentrum. Eller kanske en tågstation. Ta med dig gott om tid. Gör det ensam eller med ett par vänner. Stanna upp innan du går in i byggnaden. Välj en rak kurs mot ett lämpligt mål på andra sidan rummet. Ta långsamt långsamt ett första kliv genom dörren. Börja gå. Sakta sakta. Väj inte, skynda inte. Du går, och du går långsamt. Känn hur världen ökar tempo när du sänker ditt till det nästintill ouppfattbara.

Det kanske låter enkelt. Men har du provat det, verkligen provat det?

Gör det nu! Tryck ner tidningen i fickan och gör det!

LÖMSKA AVTRYCK...



TV-KRÖNIKAN



Jag ser min hjärna lite som en videobandspelare, eller kanske en videokamera. Jag kan bara spela in en sak i taget, så det som fastnar på bandet (i huvudet) beror helt på vart jag väljer att rikta min blick.

NÅN GÅNG NÄR jag nynnade på McDonalds-signaturen "livet har sina goda stunder", lallat med i "Blå blå vindar och vatten", citerat "jag är inte bara tandläkare - jag är mamma också"-reklamen och för tredje gången samma vecka diskuterat hur jävligt dålig den där tvättmedelsreklamen är, så började det knaka och gnissla nånstans i tankemaskineriet. När jag dessutom insåg att jag tyckte att riktiga människor såg äckliga ut eftersom de inte var silkeslena och gyllenbruna så vaknade jag med ett ryck.

Hur mycket vita leenden och glada melodier var det egentligen jag lät matas in i mitt huvud? Som en uppenbarelse började bilderna flyta förbi framför mig i en aldrig sinande ström, och jag insåg att trots att jag ansåg mig vara en intellektuell och kritisk individ så spenderade jag massor av timmar framför tv'n med att spela in mediebjajs på mitt mentala videoband. Min hjärna var till bredden fylld av tv-bilder, bilder som någon annan producerat och minst hälften av dem med syftet att jag ska gå och köpa nånting. Nu köpte jag ju inte så mycket saker bara för att jag sett dem på tv, men jag insåg att vad jag sålde jävligt billigt var min tid och utrymmet på mitt videoband.

Jag slogs av insikten om att varje minut av skräp jag spelar in skulle kunna vara något annat, att varje minut av livet faktiskt inte kommer tillbaka. Jojo,

du har hört det förut, att du ska ta vara på livet, det kan vara slut imorrn, und so weiter. Men helt allvarligt, den där maskinen du troligen har som centralmöbel i vardagsrummet spottar ur sig både ett offentligt rum där du bara kan vara åskådare, (och möjligen diskutera ditt åskådande med andra åskådare) och en otrolig mängd reklam, rakt in i ditt hem och ditt huvud. Du betalar nog till och med för det, hur tusan blev vi så lurade?

Jag gillar att titta på tv, jag är alldeles för bra på att titta på tv, så nu har jag valt att låta bli. Räkna efter nån dag förresten, hur många samtal som handlar om tv istället för om saker folk har upplevt själva. Det känns ungefär som i Ray Bradburys bok *Fahrenheit 451*, där böcker är förbjudna och alla kollar på tv hela tiden. Bara det att hos oss har ingen ens behövt förbjuda böckerna, för folk kollar glatt på tv ändå. När jag ser ut över de många fönstren utanför mitt eget så lyser det ett blått skimmer från varje lägenhet.

- Fika?

- Nej jag måste hem och se sista avsnittet av Cityakuten...

Släng ut tv'n nu för tusan! Om du vill hävda att det minsann-är-ett-brasätt-att-koppla-av-när-man-kommer-hem-efter-en-hård-dag så känn dig ännu mer fet-lurad. Det kan ju tyckas vara en jobbig och enerverande fråga, men vem tjänar på att du "kopplar av" till McDonalds-trudelutten? Livet har sina goda stunder (varför känner du igen det där, och kan nynna på låten?) men inte fan är de på tv, det är det bara nån som lurat i dig.

Är du fast? Prova åtminståne en tv-fri vecka, och se vad som händer med tiden då du egentligen skulle slängt dig i tv-soffan.

[Under gatenarna finns en strand]



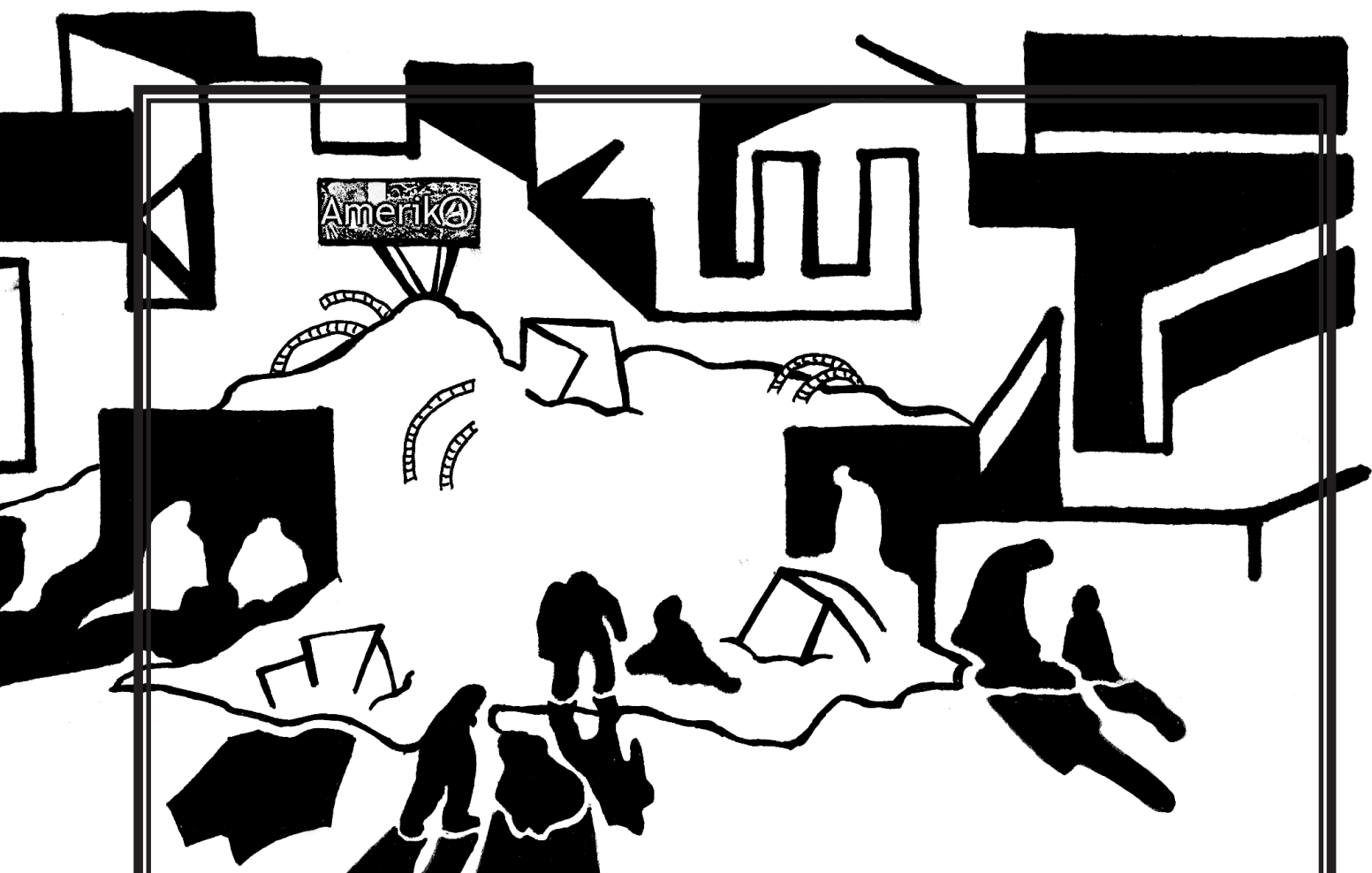
Futuredrome

Under en sommarhelg 2002 tog sjuhundra människor steget in i framtiden. Kinnekulle stenbrott fylldes med skrot; deltagarna byggde en stad av presenningar, väldiga cementrör och byggnadsställningar. Där fanns färgsprakande Kreatörer som målade om staden varje natt. Drome City hyste också schamanistiska Sejdare och en mängd andra förbryllande figurer som den kärleksfulla koalan och den skabbiga räven. Innevånarna flyttade in i containrar, tygrum och tält.

Folk dansade för att hålla undergången borta. Festen pågick dygnet runt. Nätterna fylldes av rytmiska kroppar och dunkande trummor. Konstinstallationer och galna upptåg höll tankarna borta från världen utanför.

När solen vällde in i stenbrottet den tredje morgonen avklingande den kollektiva drömmen. Festdeltagarna återvände till svensk sommarvardag – många mil från Drome City – men i sitt inre bär de fortfarande upplevelsen med sig.

STAFLUND / WIDING



AmerikA (Fuck passive art)

2001 förvandlades Youngstorget i Oslo till en soptipp. Operan och LO:s högkvarter fick utsikt över containrar, staplade bilvrak och trasiga badkar. Här bodde Blodneva, massmörderskan med det stora hjärtat och Jesus Kristofersen, autisten med krucifixering. De hade sällskap av hundra andra särlingar. Helgflanörer i Norges huvudstad kunde stanna upp och titta in i framtiden – eller var det samtiden? Real Life Company gav

guidade turer rakt in i eländet. Socialturisterna kunde förfäras över Horan Magdalena som låg och dog i aids eller kika på ritualplatsen: ett torn av tomma tv-apparater.

Sopprinsessan, som bodde på toppen, hade en fungerande tv. Hon, och de andra bergsborna, var sysselsatta med att gräva efter en skatt. Enligt ryktet fanns det en låda med 23 miljoner dollar någonstans bland avfallet.

ULF STAF LUND

weltschmerz.laiv.org

WARNING! MONEY CAN SEVERELY DAMAGE YOUR HEALTH, MIND, SOCIETY AND ENVIRONMENT.



The time has come to warn people about money. Get a MONEY STAMP and print warning messages on all bank notes you see.

FIGHTING MONEY WITH MONEY
MONEY STAMP
INTERACTINGARTS.ORG



Din vän i verkligheten

Fëa är en tidning som tar lajv - interaktiv teater - till en ny radikal nivå, en spjutspets som vågar se lajv som konst.

**FUCK
PASSIVE
ART!**

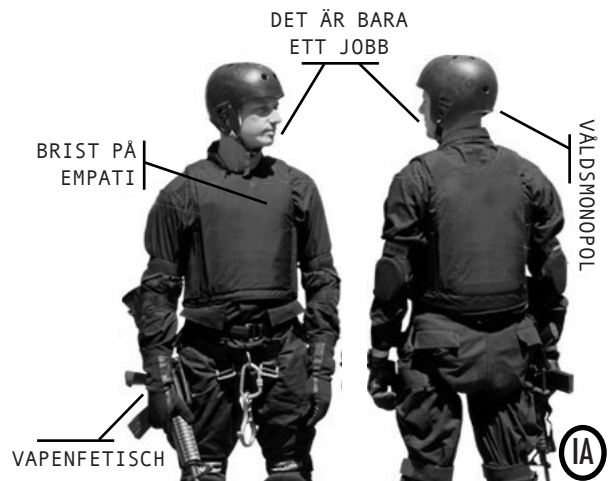
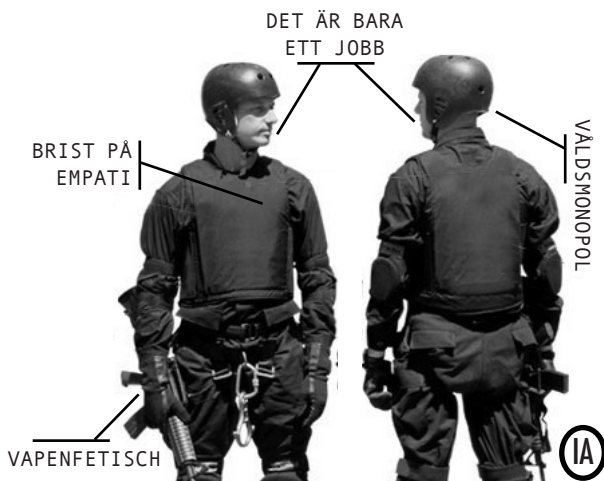
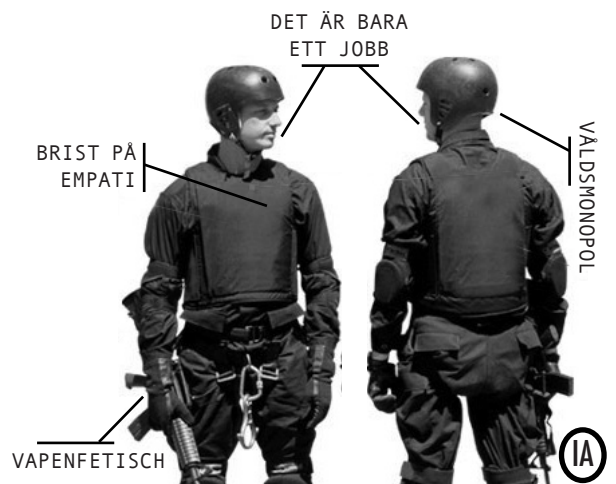
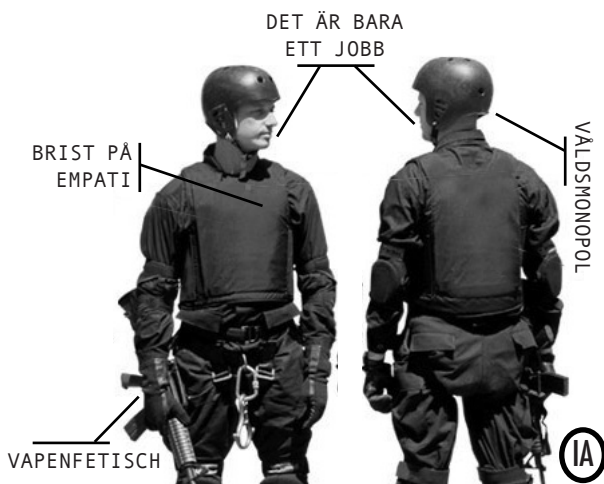
**FUCK
PASSIVE
ART!**

**FUCK
PASSIVE
ART!**

**FUCK
PASSIVE
ART!**

**FUCK
PASSIVE
ART!**

**FUCK
PASSIVE
ART!**





<http://interactingarts.org>

ÖVERSVÄMMNING!

Det material som inte får plats i tidningen, eller som inte passar sig i det här mediet, brukar vi kasta upp på interactingarts.org

Många av de grejer som ligger där är på engelska, eftersom vi har en internationell läsekrets.

Vi tänker bl a publicera de intervjuer som ligger till grund för artikeln om radikala rollspelare där.

För att hitta nyheter och projekt som anknyter till deltagarkultur, rolltagande eller aktivism är det helt rätt ställe att hålla utkik på.

Våra teoretiska texter sträcker sig från medicinkritik till situationism.

Du kan även titta på vårt forum - som är mer kommunikativt än tidningen. Redaktionen är ivriga besökare där. Det finns särskilda grupper för kameleonters, urbana utforskare och traceurs.

[internet will not be revolutionized]

Se dig omkring.

**du ser hus, vägar,
bilar och människor.**

tänk på de miljöer du möter i ditt dagliga liv.

allt du ser är konstruerat. allt är design.

**vi tror inte längre på en verklighet
som har definierats för oss men inte av oss.**

**vi vill dekonstruera och rekonstruera
verkligheten**

med alla tillbuds stående medel.