

INTERACTING ARTS

HÖSTEN 2004

NUMMER 3



And Media said, Let there be light: and there was light.

INTERACTING ARTS

INTERACTING ARTS NR 3, HÖSTEN 2004 | REDAKTIONEN: kristoffer haggren, elge larsson, christoffer lindahl, andie nordgren, leo nordwall, ulf staflund, gabriel widening | ILLUSTRATÖRER: mathias elftorp, ulrika linder, N. Puh, josefin rasmuson, henrik zetterman, magnus strandlund | SKRIBENTER: mani asghari, hakim bey, lindahl, nordgren, nordwall, staflund | ANSVARIG UTGIVARE: gabriel widening | material utan explicit upphovsman är redaktionellt producerat | tryckt hos SVEROK stockholm | IA på internet: <http://interactingarts.org> | editor@interactingarts.org

MED STÖD AV:



SVEROK
STOCKHOLM



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 skicka ett synopsis på ca en sida, så vi kan kolla om det passar. Deadline för nästa nummer är mitten av oktober.
/IA-Redaktionen

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

I DETTA NUMMER:

☉ *Har du gått i kallt fotsulekittlande gräs på en äng i en svunnen sommarvärld och skrattat högt åt upplevelsens övertygande intensitet – fast det "bara" var en dröm?*

VAKNA DRÖMMAR av ULF STAFLUND på SIDA 4

☉ *Tre raketer exploderar i tät följd över Mexico city.*

SUPERBARRIO av CHRISTOFFER LINDAHL på SIDA 8

☉ *Vad gör vi inte för kärleken!
Visst är det en del av kärleken att lida en smula?*

LOVE MADE ME DO IT av ANDIE NORDGREN på SIDA 10

☉ *Escaping your confinement, you face a delusional reality known only as the Zone – a place where your own mind is your enemy.*

THE ZONE av ANDREAS NORDWALL på SIDA 18

☉ *Gestalten börjar springa över hustaket rakt mot kanten och kastar sig ut!*

URBAN SAMURAI, en transformator på SIDA 21

☉ *Utifrån sina sinnesintryck, både från direkta upplevelser och från representationer, skapar människor en bild av hur verkligheten ser ut.*

DET VERKLIGA KRIGET av CHRISTOFFER LINDAHL på SIDA 22

☉ *Riktig konst är lek, & lek är en av de mest immedierade av alla erfarenheter.*

IMMEDIATISM av HAKIM BEY på SIDA 26

☉ *Transformationen är ögonblicklig, hans suggestiva kommentar anlägger en hinna av projicerad identitet på min kropp.*

JERUSHALAYIM av MANI ASHGARI på SIDA 30

DISTRIBUTION!

I dagens mediemonopol är det otroligt svårt att sprida nya tidskrifter om du inte heter Bonnier i efternamn. Det gör ingen av oss. Därför behöver vi hjälp. Har du tips på hur en ny tidning kan spridas, både beprövad erfarenhet och oprövade idéer sökes, hör av dig till redaktionen!

PRENUMERERA!

Fyra nummer av INTERACTING ARTS i brevlådan för 120:-

Sätt in 120:- på postgirokonto 1355524-4 med betalningsmottagaren Association of Interacting Arts. Ange namn, adress och födelseår som meddelande. Din ålder behöver vi veta av bidragsskäl, förutom att få fyra nummer blir du nämligen medlem i föreningen AIA, vilket hjälper oss hålla nere priset.

VAKNA DRÖMMAR

ULF STAFLUND

Har du famlat med fingrarna längs en skrovlig vägg i en stad på en annan planet och häpnat över hur verkligt det känts? Har du gått i kallt fotsulekittlande gräs på en äng i en svunnen sommarvärld och skrattat högt åt upplevelsens övertygande intensitet – fast det ”bara” var en dröm?

L
äsprb
L
EM

Jag har märkt att det är näst intill omöjligt att läsa i drömmar. Texten betar sig bångstyrt; låter inte bokstäverna forma fattbara meningar och fraser. Enligt Stephen LaBerge styrs våra drömmar av den högra hjärnhalvan, medan läsning utförs av den vänstra som vilar medan vi sover.

Efter att ha stött på detta läsproblem bestämde jag mig för att ta fram en bok och titta på bilderna istället. I drömmen befann jag mig i sovrummet

där jag nyss gått och lagt mig. Jag valde ut en bok som jag visste hade fina illustrationer. Nu fanns där andra bilder – knivspkarpa och levande. Ett uppslag öppnade sig ut mot en brandgul öken.

Lucid Dreaming innebär att du blir medveten om att du drömmer i drömmen. Om man tränar upp förmågan att ”Klardrömma” kan nattens svärgripbara flum bli en plattform för fantastiska och viktiga upplevelser. Det finns viss möjlighet att påverka det som sker i detta tillstånd. Du kan tom ägna dig åt tolkning och drömytning – medan du drömmer!

På en stenig höjd ruvade en samling låga bunkrar. Bortom platån fanns en karg slätt. Scenen gav ett utomjordiskt intryck. Vid ett annat tillfälle provade jag att bläddra i ”Historiens gåtfulla platser”. Visst innehöll den suggestiva panoraman över pyramider och tempelstäder, men ingen av platserna förekom i den bok jag brukade titta i i vaket tillstånd. Ruiner, nedsänkta i vatten, gled förbi. Ja, gled, som om jag suttit i ett flygplan och spanat ut över marken nedanför. De sjunkna blocken var täckta med en krälände djungellik grönska.

Jag har märkt att Lucid dreaming förbättrat min förmåga att visualisera idéer. Klardrömmarna har vant mig vid att gå upp i, och svepas med av, fantasier. Inre upplevelser är inte längre ogripbara och överkliga.

Nya världar

Det här upplevde artikelförfattaren under en Klardröm:

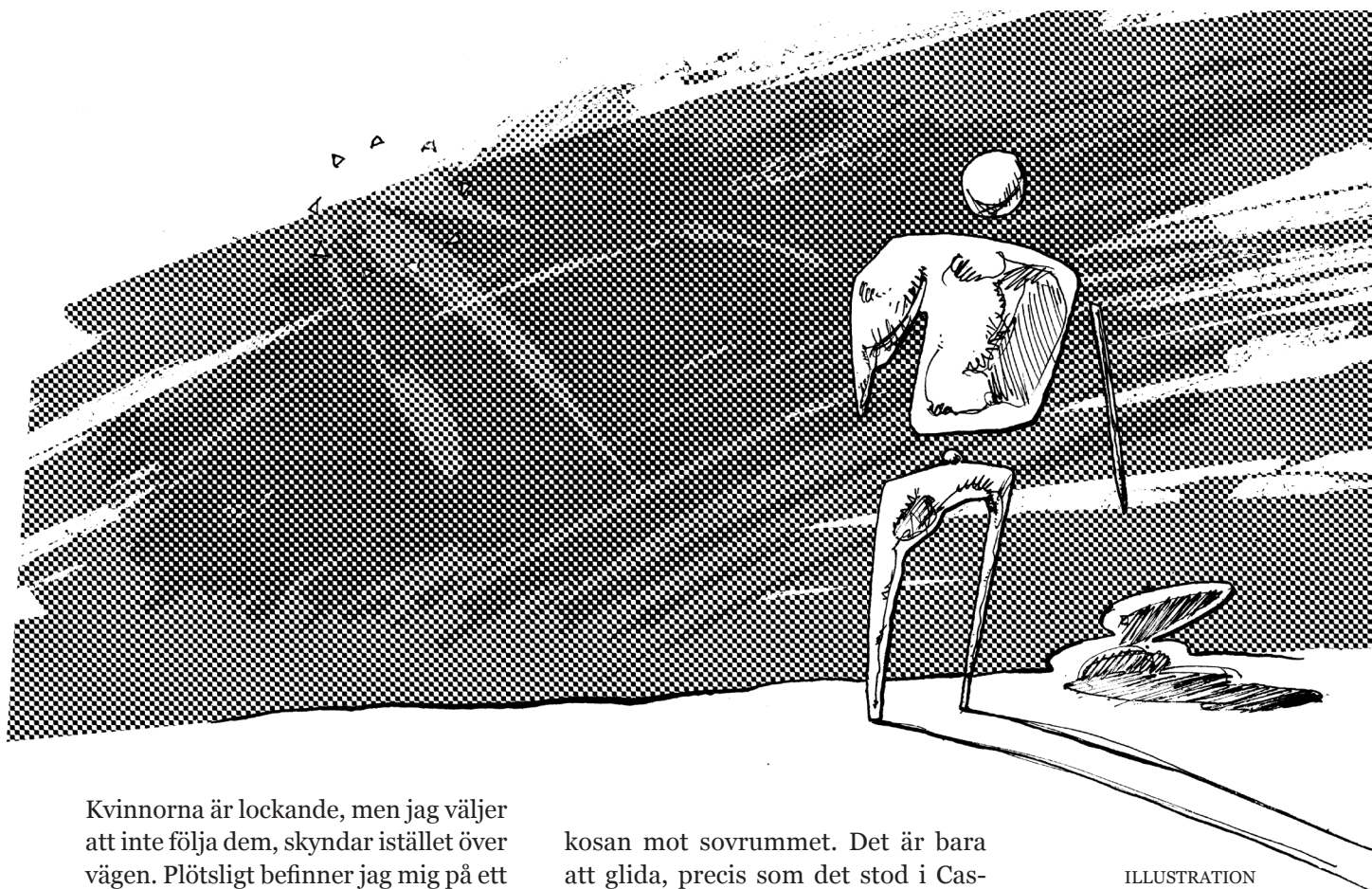


ILLUSTRATION
MATHIAS ELFTORP

Kvinnorna är lockande, men jag väljer att inte följa dem, skyndar istället över vägen. Plötsligt befinner jag mig på ett bord med en svart duk – eller är det kanske en kista? Jag ligger utsträckt och utelämnad. De står över mig och mässar i skrämmande kåpor. Bordet öppnar sig, blir en avgrund. Jag är rädd. ”Ge inte efter för din rädsla, flyt med”, säger den inre rösten. Jag ser inget. Kanske är det en skog därute? Ett varmt sken strålar i natten. Är det en lykta? Nej, snarare en fönsterglugg. Jag dras in i en stuga; stannar bara ett ögonblick, åker sedan vidare ut i ett ingenmansland.

Mörkret upphör vid en välbekant ytterdörr. Det var här jag bodde 82 till 84. Jag glider in i tamburen och inser att jag äntligen lyckats vakna i en dröm. Jag är mycket glad. Diskbänken skiner som aldrig förr. Skåpluckorna strålar i skarpa kulörer. Jag grips av en iver att göra något; att försöka påverka min omgivning. Jag styr

kosan mot sovrummet. Det är bara att glida, precis som det stod i Castanedas böcker. Viljekraften i magen skjuter kroppen framåt. Jag hinner bara se rummet som hastigast innan en osynlig kraft drar mig upp och ut i det stora mörkret.

”Vad gör jag nu, tänk om jag fastnar här?”

”Ge inte efter för din rädsla, flyt med.” lugnar den inre rösten.

Jag vaknar, pigg och upprymd, i Södertälje, en vårdag i ett tidigt nitiotal.

Förlamad

Vi sover i cykler om 1,5 till 2 timmar. Sömnens är som djupast i cykelns mitt och lättast vid dess början och slut; så lätt att vi faktiskt vaknar upp några minuter. Om vi inte går upp och kissar, eller funderar över vad vi just drömt, går dessa ögonblick av vakenhet spår-

Fariba Bogzaran ...
becomes lucid anytime she enters an art gallery in her dreams. In her art gallery she finds an art piece that she wishes to bring to the waking world. She carefully observes the medium, texture and color of the piece. To ensure she remembers her lucid dream and can later reproduce the artwork, she fixes her gaze on the object until she awakens.

Stephen LaBerge,
Exploring the World of
Lucid Dreaming



ILLUSTRATION
MATHIAS ELFTORP

*It is not permitted me to tell
your waking earth-self of your real self,
but we are all roamers of vast spaces
and travellers in many ages.*

H.P. Lovecraft

löst förbi. Drömmarna infaller innan och efter vakenperioderna. Framåt morgonen (om du råkar vara en sån som sover på natten), när sömnen blir lättare, förlängs drömperioderna.

I drömstadiet, som ligger nära vårt vakna tillstånd, är vi paralyserade. Men ögonen rör sig under ögonlocken; de följer händelserna som utspelar sig i våra inre världar.

Jag har, vid flera tillfällen, vaknat upp snabbare än min kropp. Det är obehagligt att inte kunna röra sig. Jag börjar med att få igång fingrar och tår, sedan följer snart armar och ben efter. Det räcker egentligen med att ligga stilla en kort stund för att kroppen skall hinna ikapp. Detta tillstånd av "sömnförlamning" kan också användas för att börja drömma igen. Prova att ligga helt still nästa gång du vaknar. Sannolikheten är stor att du somnar om. Låt dig själv slumra in, iakta de scener och bilder som växer fram ur mörkret, men bär med dig din tankeskärpa; behåll din vakna närvaro – vilka hyss drömmen än hittar på.

Alla kan

Den tveklöst bästa metoden finns på sidan 78 i "Exploring the World of Lucid Dreaming" av Stephen LaBerge. Här följer en förenklad version.

1. Bestäm dig för att vakna upp mellan varje sömncykel.
2. Koncentrera dig på din senaste dröm, försök minnas så många detaljer som möjligt.
3. Upprepa tanken "När jag somnar om kommer jag att förstå att jag befinner mig i en dröm."
4. Se dig själv nå denna insikt i din förra dröm.

Upprepa steg 3 och 4 tills du somnar om. Om du gör denna övning mellan varje sömncykel är det troligt att du lyckas framåt morgonen.

ULF@INTERACTINGARTS.ORG

Sedan gick jag till sängs och föll åter i en ohygglig sömn ... jag levde det mystiska dubbelliv som kommer en att undra om det finns två varelser inom oss, eller om någon okänd och osynlig främling styr våra kroppar när själen sover.
– Guy de Maupassant, Horla

THE H.P. LOVECRAFT DREAMBOOK

Edgar Allan Poe, Robert Lois Stevensson, Samuel Taylor Coleridge, William Blake, William Hope Hodgson hämtade alla inspiration i nattens fantasmer.

The H.P. Lovecraft Dreambook innehåller tjugotre redogörelser för författarens märkliga drömmar. Materialet är sammanställt från brev Lovecraft skrev till vänner och bekanta. Min aktning för novellen "Nyarlahotep" steg när det framgick att allt, utom slutet, är hämtat ur en dröm.

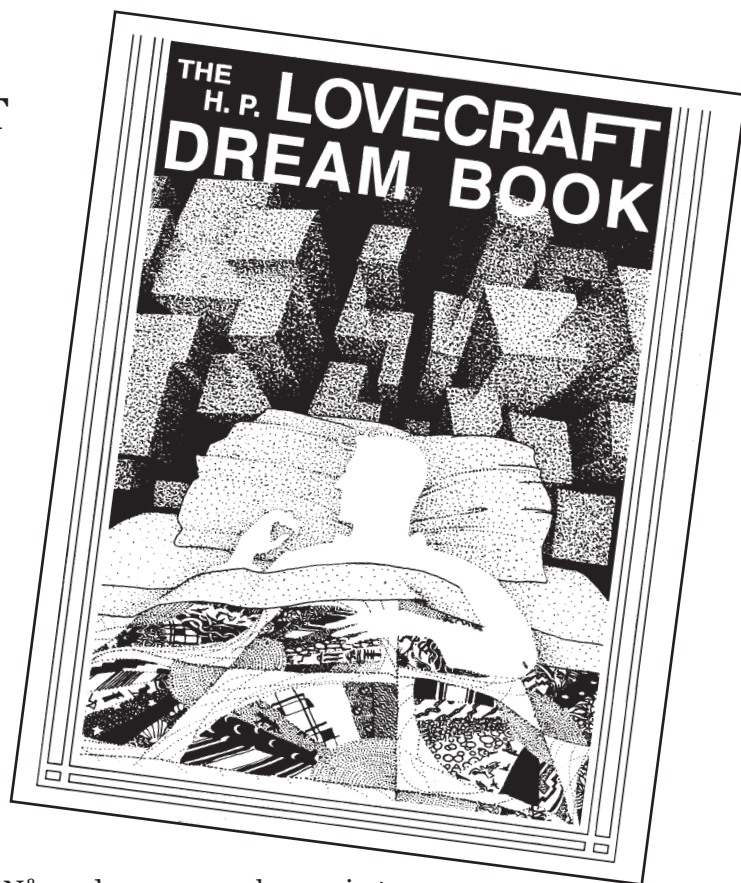
I remember when Nyarlathotep came to my city – the great, the old, the terrible city of unnumbered crimes.

I en annan dröm, som aldrig blev novell, är H.P.L. romare i den lilla provinsiala kommunen Calagurris på den Iberiska halvöns södra sida. Han heter Lucius Caelius Rufus och har graden provinsialkvestor.

Befolkningen i den lilla byn Pompelo bävar inför den kommande Kalendfestivalen då det vilda bergsfolket hänger sig åt en monstros Sabbath.

Caelius Rufus är lärd i de förbjudna konsterna. Han visar den tolfte legionens legatus det avskyvärda pergamentet "Det Heliga Egypten" för att understryka vikten av att bergsfolkets ritualer måste stoppas.

Lovecrafts alter ego går till sängs; somnar, men ansätts av en mardröm och vaknar med ett ryck. Caelius Rufus har sett en fantastisk ruin ute på en fassansfull slätt, omnämnd i "Det heliga Egypten".



Några dagar senare beger sig trehundra soldater upp i bergen där de går ett hemskt öde till mötes.

Then night fell and one by one the distant peaks blazed with pale flame. Still the drumming pounded damnably on.

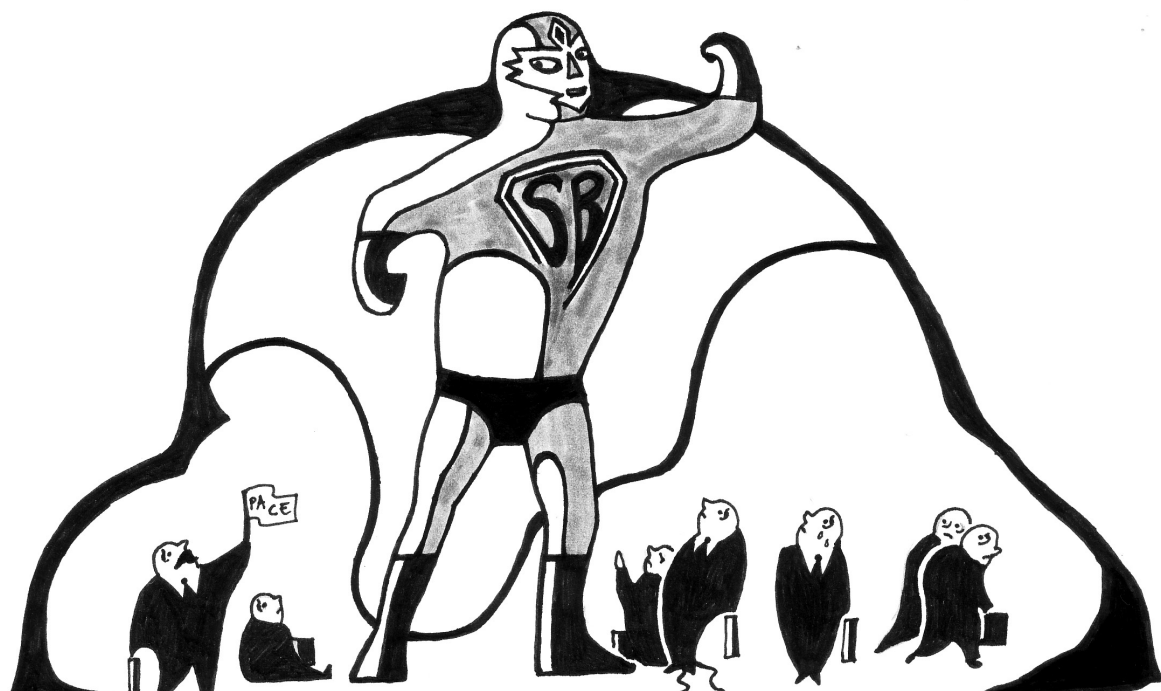
En av romarna behåller sin värdighet ända in i slutet. Lovecraft vaknar med denne åldrade veterans ord ringande i öronen.

Malitia vetus – Malitia vetus est – venit – tandem venit ...

Den gamla ondskan – ondskan är gammal – den kommer – den kommer till sist ...

ULF@INTERACTINGARTS.ORG

Dessa två artiklar
förekom först i fansinet
Vildöga II, 1999.



Superbarrio, när en superhjälte möter verkligheten

*"I cannot stop a speeding bullet
but I can save a poor family from
losing their home."*

Tre raketer exploderar i tät följd över Mexico city. Signalen får superhjälten du aldrig läste om i din barnoms serietidningar att dyka upp. *Superbarrio* hjälper de människor som är i störst behov av en superhjälte, de vanliga människorna som bor i de fattiga områdena i Mexico city. Han är ett barn av den stora jordbävningen i Mexico då många som blivit hemlösa upplevde att myndigheter inte ville ta något ansvar. I sin rödgula mundering kom *Superbarrio* till undsättning första gången 1987. Sedan dess har han visat en otrolig förmåga att ändra fastighetsägares och myndigheters planer. Han ställer ofta upp för dem som riskerar att förlora sin bostad och dem som får sina rättigheter kränkta. Ändå är inte *Superbarrios* största insats alla hjältedåd han utfört. Raketerna som tidigare kallade på superhjälten har

nämligen fått en ny innebörd. När de syns på Mexico citys himmel kommer numera mängder av människor till uppskjutningsplatsen, alla redo att hjälpa till. Förutom att samla människor är en av hans superkrafter att dra medieuppmärksamhet till problem. Han går i spetsen för demonstrationer, deltar i kampen mot AIDS och med motiveringen att USA ändå styrde Mexico avslöjade *Superbarrio* 1996 att han tänkte ställa upp i det amerikanska presidentvalet. Det är få som vet vem eller vad som döljer sig bakom masken. Enligt honom själv är han ett svar på hur de maktlösa kan få makt genom att vara många. *Superbarrio* får nästan all sin kraft från kollektivet och just därför är personen bakom masken oviktig. En annan källa till hans superkrafter är att han rör sig i flera världar, dels superhjäلتens där allting är möjligt och dels Mexico city där många upplever en maktlöshet. Genom att kombinera maktlösheten med föreställningen om möjligheter lyckas *Superbarrio* göra det omöjliga.

LINDAHL

VAD ÄR LE PARKOUR?

Konsten att röra sig i stadsmiljön på sätt den inte är planerad för. Väggar, elskåp, räcken, avsatser eller murar används som avstamp för hopp, konst och trick med målet att skapa en sammanhängande flytande rörelse genom staden. Parkour-utövarna samlas ofta till crews som tränar och tillsammans bryter sig ur det rutnät för rörelser som återkommer i stad efter stad. Starta ditt eget crew! Bra saker att börja öva på är smidighet, sätt att landa utan att göra sig illa. För parkour behövs ingen dyr utrustning eller tränare, det är bara att börja. Hämta inspiration från hongkongrullar, breakdance, akrobatik, skateare eller cirkus.

i en rörelse

kastade jag staden

upphöjner

comics as art – art as comics

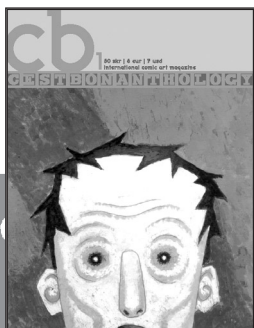
C'EST BON ANTHOLOGY

presents international comics that rely on artistic ambitions and a will to experiment rather than to do what has been done a thousand times before. We want to expand the boundaries of what is possible to achieve in the comics medium.

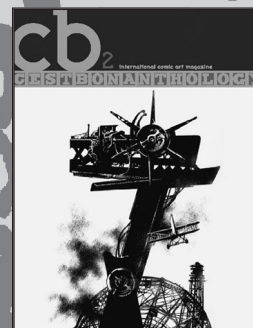
We publish artists like Teddy Kristiansen [dk], Anke Feuchtenberger [de], Ole Comoll [dk] Danijel Zezelj [us], and Tommi Musturi [fi].

For samples, further information and how to order, check our website:

www.cestbonkultur.com



cbk
www.cestbonkultur.com





LOVE MADE ME DO IT

ANDIE NORDGREN

- ett kärleksfullt utforskande av relationsträsket

Vad gör vi inte för kärleken! Visst är det en del av kärleken att lida en smula? Kärleksrelationen är en central punkt i de flesta människors liv, antingen genom sin närvaro eller sin frånvaro. Den är tätt kopplad till våra stora drömmar och rädslor, vilket gör att den kan göra oss lyckliga men också olyckliga.

ILLUSTRATIONER

V.PUH

När människor bestämmer sig för att bli tillsammans accepterar de en överenskommelse som de inte själva skapat. Regelverket kommer likt ett paket med posten; ett till varje person. Var och en förmodar att båda fått samma

paket. Om överenskommelsen inte formulerats närmre än att personerna nu är ihop, har parterna garanterat olika bilder av hur överenskommelsen ska tolkas och omsättas i praktiken. Detta brukar uppdagas efterhand, med blan-

dade resultat.

Alla relationer kan ses som överenskommelser. De gör att vi kan umgås i samhället. Alla vet vad som är godtagbart och vad som inte är det och på så vis kan vi samverka även med människor vi inte tidigare träffat. Vi vet vad som förväntas av oss i olika situationer. Den som inte kan eller vill uppfylla dessa förväntningar får vanligen betala ett pris i form av socialt utanförskap.

De relationer som utgör grunden i de flesta människors sociala liv är familje-, vänskaps- och kärleksrelationer. Även professionella relationer kan ha stor betydelse. Alla dessa relationer är överenskommelser som till någon del är definierade av andra än oss själva. Kategorierna fungerar som en översättningsmall som ger betydelse åt de handlingar som personer utför mot dig, och du mot dem. Om din kärlekspartner säger att du är ovanligt snygg idag är det en ganska otvetydig komplimang. Du förväntas uppfylla din del i överenskommelsen genom att bli glad och gärna återgälda komplimangen. Om däremot chefen säger att du är ovanligt snygg idag så har chefen tagit ett steg bort från den professionella relation som är grundöverenskommelsen mellan er.

Kategorierna möjliggör interaktion men begränsar också vår handlingsfrihet. Vi förväntas följa en ofta outtalad överenskommelse om vilket beteende som skall rymmas inom ramen för en viss relation. Våra handlingar antingen bekräftar eller utmanar det normala för relationen. De relationer som rör sig i utkanterna av vad som anses tillhöra överenskommelsen måste ofta förklaras och rättfärdigas.

Överenskommelserna är alltså inte

bara något som sker mellan de personer som ingår i en relation, utan något som hela tiden bekräftas och upprätthålls av andra människor. Ett bröllop är till exempel inte bara ett firande av att två personer binder sig samman i giftermål, utan en fest som samlar omgivningen till ett firande och bekräftande av äktenskapet som institution. Institutionen kan manifesteras antingen som omgivningens konkreta handlingar och uppmaningar ("Är det inte dags för er att slå era påsar ihop snart? Nu har ni ju faktiskt varit ihop i fyra år!") eller genom det egna fundandet kring de förväntningar som ingår i överenskommelsen. ("Är det inte dags för honom att fria snart? Nu har vi ju faktiskt varit ihop i fyra år.")

Kärlekslögn

De förväntningar som finns på oss är sällan enkla och entydiga och vi utsätts för budskap från många håll. Mamma säger att du måste låta bli sprit och vara duktig i skolan för att bli accepterad, kompisarna säger att du måste dricka sprit och vara halvbra i skolan, annars blir du inte accepterad. Ofta tvingas vi välja mellan pest och kolera, vilket många gånger resulterar i att vi döljer det vi vill, tänker eller känner för omgivningen (du dricker sprit men talar inte om det för mamma).

Kärleksförhållandets överenskommelse diskvalificerar vissa samtalsämnen; gör det omöjligt att tala om dem utan att hota förhållandets existens. På samma sätt som med mamma och

– Vi är bara vänner" säger du när mamma undrar vem den där personen är som du umgås med jämt nuförtiden. Ni har överträtt gränsen för vad hon anser är normal umgängesmängd för vänner. Har ni dessutom olika kön och inte deklarerat en från normen avvikande sexualitet kommer det bli svårt att övertyga henne och andra om att relationen "bara" är en vänskapsrelation.



spriten väljer de flesta att inte tala om de känslor som står i strid med överenskommelsen, trots att de existerar. Ett tydligt exempel på detta är när två personer blir ihop. Om de inte uttalat ändrat på överenskommelsen så lovar de indirekt varandra att leva resten av livet tillsammans så länge inget annat sagts. Detta sker oftast efter en jämförelsevis kort tid då ingen av parterna egentligen kan ta ett välgrundat beslut i en så stor fråga. Resultatet blir att båda ger ett löfte som de inte vet om de kan hålla och som de många gånger inte ens är säkra på att de *vill* hålla. Att uttrycka sådana funderingar skulle dock leda till en omedelbar död för förhållandet eftersom hängivenheten förväntas vara total. Där och då avslutas alltså samtalet kring relationens vara eller icke vara. Parterna får i det tysta, eller med sina vänner, utvärdera, vända och vrida på löftet de givit. Lite tillspetsat kan man säga att när människor blir ihop, kommer de överens om att ljuga för varandra på vissa bestämda områden. I sin grund-

form mörklägger kärleksrelationen delar av våra tankar och känslor eftersom vi tror att de kommer tolkas som ett ifrågasättande av relationen och partnern oavsett vad tankarna har för egentlig betydelse för oss.

När vi ska avgöra hur vi ska bete oss, och vilket beteende vi borde kunna förvänta oss av någon som säger sig älska oss, ställer vi frågor kring kärlekens natur. Vad är kärlek, hur betar sig två människor som älskar varandra? Vilka är de tecken som vi kan tolka som uttryck för en människas kärlek till en annan? Vår kunskap i ämnet kommer sällan från egna erfarenheter. Bortsett från våra föräldrars relation, är de huvudsakliga källorna berättelser om kärleken från böcker, filmer och tv som under vår levnadstid blandats till en kärlekssoppa där vi inte längre kan identifiera de enskilda intrycken. Hollywoods version av kärleken kan väcka djupa känslor hos de flesta; många bär på drömmen om ögonblickskärlek och svepande romanser. Längtan efter kärleken och en egen romantisk

solnedgång brukar i regel kraschlanda någonstans i vardagen. De flesta förstår att bilderna är orealistiska, men eftersom berättelserna upprepas gång på gång, och sällan får några motbilder, så blir de ändå en dominerande tolkningsram för våra egna känslor och upplevelser. Genom att peka på några vanliga uppfattningar om hur kärlek ska fungera kan också några problem med dessa bilder identifieras och därmed lättare hanteras av den som söker nya vägar att möta sina medmänniskor.

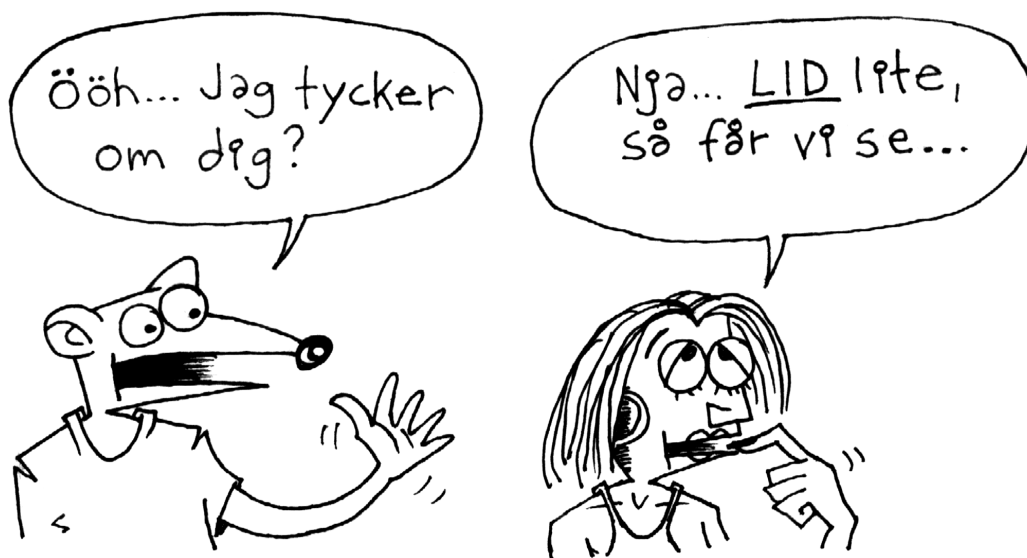
Riktig kärlek kräver lidande

Om din älskande inte är beredd att offra allt för er kärlek, vad är den då värd? Riktig kärlek kräver lidande, ett lidande som tolkas som bevis för att kärleken är på allvar. Att hellre dö än vara utan sin älskade är ett återkommande tema i litteraturen, återupprepat i olika bildmedier. Principen framträder med nästan löjlig tydlighet i filmen "A Knights Tale" där prinsessan tvingar sin riddare att förlora i en riddartornering för att bevisa sin

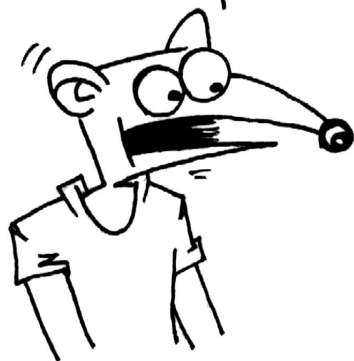
kärlek till henne. Först när han visat sig beredd att lida för hennes skull kan hon tro på att hans kärlek är äkta. Tanken om lidandet som kärleksbevis leder till att människor hittar på de mest underliga sätt att med hjälp av denna tolkningsram uttrycka sin kärlek. Detta sker vanligen både genom handlingar på eget initiativ och genom att parterna begär uppoffrande handlingar av varandra. Båda sätten tenderar att skapa olycka eller åtminstone onödigt lidande.

Bekräftelse-pingpong

Den som själv i tysthet går och utvärderar löftet den givit om evig kärlek anar att också partnern går i liknande tankar trots att detta samtalsämne inte ryms i relationen. För att bli säker på att partnern fortfarande vill fortsätta relationen krävs det istället andra bevis och bekräftelser på detta. Cher sjunger för oss att det är genom kyssar man kan avgöra om det är äkta kärlek (alla säger ju att det är äkta, så det krävs ett annat sätt att få det bekräftat), för andra är det förlovningsringen som är det efterlängtade beviset på



Men... vad
har jag
gjort?!



"Den 13 juni 1997;
Överträdelse enl. §69: Underlåtelse att
utföra bekräftelsehandling (pussande vid
återseende efter 4 Min. bortavaro). Brottet
skedde i andra personers närvaro, och är
att betrakta som grovt."



partnerns intentioner. Bekräftelseför-
söken studsar fram och tillbaka som
bollen i en ping-pong-match, och den
som underlåter att svara med mera be-
kräftelse har ifrågasatt relationen. Det
går inte att sluta spela. På utropet "Jag
älskar dig!" finns bara ett godtagbart
svar, varken tystnad eller ett förläget
"tack" duger. Efter ett tag har det
mellan de flesta par skapats en grund-
läggande samling handlingar som
används för att bekräfta relationen,
och när dessa inte utförs uppstår kris.
Båda parter vet vilka förväntningar
som finns på dem, vilket leder till
ett par saker: För det första kommer
personerna i förhållandet att i sin var-
dag utföra handlingar som de kanske
egentligen inte har lust med, men som
de vet krävs för att bekräfta relationen.
För det andra kan små händelser som
egentligen saknar betydelse växa från
små fjädrar till monsterhöns.

För att få veta att vi är omtyckta
söker vi ofta aktivt vår partners be-
kräftelse. Problemen uppstår när
detta inte sker på ett tydligt sätt, till
exempel när vi framställer det som
att vi har ett visst ärende, medan vårt
egentliga motiv är att söka bekräftelse.
Den som inte förstår att det egentligen
är bekräftelse som efterfrågas blir lätt
irriterad när bekräftelselystna part-
ners ringer och stör med ärenden som
verkar helt meningslösa eller tvunget
vill hålla hand när det inte riktigt är
läge. Den som ville ha positiva signaler
får istället en negativ reaktion vilket i
sin tur ökar behovet av ytterligare be-
kräftelse.

Kärlekens språk

När verktygen saknas för att reda ut
dessa skeenden, finns bara ännu mera
bekräftelsehandlingar enligt norm-
receptet att använda för att reparera
relationen. En av de allvarligaste po-
tentiella effekterna av detta sätt att
kommunicera och bekräfta en relation

på, är att det helt kan ersätta samtal i klarspråk. Istället för att tala, lyssna och bli vänner har man försoningssex. Istället för att förutsättningslöst diskutera en framtid tillsammans måste ena partnern svara ja när den andre föreslår att flytta ihop, eftersom nej-svaret utan godtagbara praktiska anledningar bara kan tolkas som ett ifrågasättande av förhållandet. Möjligheterna till missförstånd är oändliga, och normen blir som ett ständigt filter mellan personerna i relationen. Det är inte längre två människor som kommunicerar utan snarare två språkrör för överenskommelsens idégoods. Interaktionen sker helt efter krav, tankar och förväntningar som baseras på förhållandets regler istället för egna aktiva val. När all kommunikation sker med filter går det inte heller att diskutera själva överenskommelsen. För personer i ett sådant förhållande är det väldigt svårt att förändra sin situation. Om man inte ser strukturen ligger det dessutom nära till hands att ge sig själv skulden för sina dåliga relationer. "Jag är inte redo för ett förhållande" eller "Vad är det för fel på mig som inte klarar av att binda mig?" är vanliga kommentarer och frågespaltsämnen.

Krav och förväntningar

Vi har fått lära oss att kärleksrelationen ska leda till att vi får en kärleksfull, intim partner som är oss ständigt trogen och trygg och älskar oss utan förbehåll. Men överenskommelsen för kärleksrelationen visar sig vid en närmare analys vara en överenskommelse som skapar krav och förväntningar på oss; krav på ett visst beteende för att få fortsätta åtnjuta kärlek från våra partners. Förhållandet börjar på ett otäckt

vis likna en byteshandel där båda parter offrar sig själva för att få del av den andres kärlek, och till och med kan tycka att detta offrande är ytterligare en bekräftelse på kärlekens äkthet. Var det verkligen detta vi ville ha?

Någon hävdar nu att det finns massor av människor som både har lyckliga förhållanden och som inte alls beter sig som beskrivet ovan. Detta beror på två saker. För det första på att vissa människor trivs i de roller som tilldelats dem och därför inte tycker att normerna är något problem. För det andra är de flesta människor trots allt kapabla att i någon mån kommunicera med varandra. De kan avliva de värsta uttrycken för kärleksmyternas inflytande. Många mekanismer dröjer sig dock kvar i mildare form och skapar olust i relationen. Oavsett om en relation är lycklig eller olycklig så är det nyttigt men framförallt intressant att analysera vad som egentligen ingår i den överenskommelse som troligen uttalat ingåtts. Vad låg det i paketet som normen skickat hem?

Nya överenskommelser

Hur kan då en strategi för ett annat sätt att älska sina medmänniskor se ut? Det enda sättet att motarbeta de budskap om krav, lidande, och ständig bekräftelse som verkar ingå i den vanliga överenskommelsen är att prata om de förväntningar vi känner på oss och reda ut om de är konstruktiva eller destruktiva. Det som inte diskuteras kan inte förändras, och utan kommunikation i klarspråk är normen den enda tillgängliga tolkningsramen. Den som kommunicerar i klarspråk med sina relationspartners kan uppnå och bestämma nästan vad som helst. Viktigt



att komma ihåg är att den diskussion som behövs måste var kontinuerlig. Om vi på allvar vill skapa utrymme för klarspråk, ärlighet och möjligheten att se och möta våra medmänniskor på ett ofiltrerat sätt behöver samtalen som handlar om våra innersta funderingar ske på nya premisser.

LITA PÅ MÄNNISKORS VÄLVILJA

Den som är rädd att bli straffad för vissa tankar och känslor kommer att försöka anpassa de formuleringar de släpper ut till omvärlden till sina samtalspartners förväntningar. Detta hot måste undanröjas, och det kan göras genom att varje person väljer att lita på att medmänniskors handlingar inte är ämnade att skada, utan på något sätt har en annan förklaring. Det kan tyckas som en onödig uppmaning, men många bråk består just i att en person anklagar en annan för att ha målet att skada den. Sannolikheten att någon aktivt, medvetet och illvilligt vill skada är dock tillräckligt liten för att räknas bort. Om vi väljer att använda denna insikt som princip för vår sam-

varo med andra kan vi, istället för att direkt känna oss förorättade eller hotade, försöka förstå anledningarna till andras handlingar. Våra kära kan då tala med oss även om ämnen som går långt utanför det tillåtna i en viss relation, eftersom de är trygga i att vi kommer lyssna färdigt och inte direkt kommer anklaga dem för att ha en illvillig agenda. Detta innebär inte att alla handlingar skall accepteras och lämnas utan diskussion, utan att grundprincipen är att inte fördöma. Till skillnad från andra principer skapar den möjligheter för ett mera öppet samtal.

BEGÄR INTE LIDANDE

SOM BEVIS FÖR KÄRLEKEN

Att begära lidande av sina partners för att få bevis för deras kärlek är en strategi som kortsiktigt kan verka givande, eftersom lidandet blir ett snabbt och konkret bevis för att vi själva och relationen har ett värde i partners ögon. Men att tvinga en annan människa att välja mellan relationen och något de värderar högt för att bevisa sin kärlek

leder bara till att vi blir en negativ faktor i personens liv istället för en positiv som det var tänkt. Att aldrig begära lidande och uppoffringar av våra medmänniskor gör att vi, när de ändå väljer att utföra en sådan handling, är säkra på att det sker av kärlek och inte av dåligt samvete eller som respons på ett krav.

LITA PÅ MÄNNISKORS KOMMUNIKATIONSVILJA

Om kommunikation i klarspråk skall vara grunden i våra relationer finns en annan viktig princip vi bör välja att utgå från. Även om vi vill kommunicera med våra relationspartners så är det inte alltid det går. Alla krisar ibland, och den som har fullt upp med att hantera sin egen ångest kan sällan ta in andra personers kommunikationsförsök på ett bra sätt. Att försöka avkräva en person förklaringar och kommunikation i ett sådant läge leder bara till mera ångest. Ofta orsakas den inledande ångesten dessutom av saker som ligger utanför relationen, t ex barndomsupplevelser, tidigare dåliga erfarenheter eller rädslor. Den negativa känslan kan förvisso ha utlösts av händelser i relationen, men har sällan sitt egentliga ursprung i den. Om den som mår dåligt måste hantera både sin egen ångest och partners rädsla för att ha varit orsaken till krisen ökar risken för mera ångest och missförstånd. Taktiken är alltså att luta sig tillbaka en smula och lita på att partnern dels inte vill göra sig av med en, och dels kommer kommunicera när det är möjligt.

GE INTE FÖR ATT FÅ

Bekräftelse-ping-pong är ett spel som kan skapa stor olycka, vanligen genom

att en person ger bekräftelse i syfte att direkt få tillbaka motsvarande bekräftelse, och av någon anledning blir utan detta svar. En sådan gåva är snarare en förtäckt begäran, en manipulation om man så vill. En princip för att undvika sådant beteende är att alltid fundera igenom varifrån våra impulser att bekräfta våra partners kommer. Är det en handling som baseras i en vilja att göra den andra glad, utan tanke på återbetalning, eller söker vi egentligen bekräftelse åt oss själva? Bekräftelse är per definition varken fult eller dåligt, en relation består ju trots allt av att människor ser och bekräftar varandra. Problemen uppstår när andra kräver eller insinuerar krav på bekräftelse. Om vi väljer att alltid försöka handla positivt på ett sätt vi kan och vill oavsett om vi får något tillbaka eller inte, slipper vi spela bekräftelse-ping-pong där det blir konflikt så fort någon missar att slå tillbaka en boll.

Med dessa relativt enkla principer kan våra överenskommelser dekonstrueras och de delar av dem som skapar ångest kan desarmeras. Att ändra sitt sätt att tolka händelser är en lång och rolig process som kan leda fram till att våra relationer blir ett verktyg för att hantera problem i livet snarare än att vara det som orsakar dem. Att dra fram strukturer och prata om dem är det enda sättet att förändra. Förslagen på nya överenskommelser för samvaro är ett försök att skapa en väg mot mindre rädsla och mera kommunikation. Kommunikation är nämligen det sexigaste som finns. Prata om det, annars blir allt som vanligt!

NORDGREN@INTERACTINGARTS.ORG



Arg? Glad? Irriterad?

Eftersom tankar om människors nära relationer alltid leder till diskussion startar Interacting Arts nu ett särskilt forum för att diskutera radikala sätt för samlevnad. Diskutera den här artikeln, texten Erövrändets Logik från förra numret eller andra aspekter av relationslivet på interactingarts.org/forum/

ENTER THE ZONE

You are the sole survivor of an unknown catastrophe, trapped in an air-raid shelter. Escaping your confinement, you face a delusional reality known only as the Zone – a place where your own mind is your enemy.

In early 2005, Interacting Arts will release a computer adventure game designed by Leo Nordwall. These notes explain some of the thoughts behind the story.

September 10th 2004

I have been working on *The Zone* for a year now. After finishing the first part of this interactive drama series (*Force*

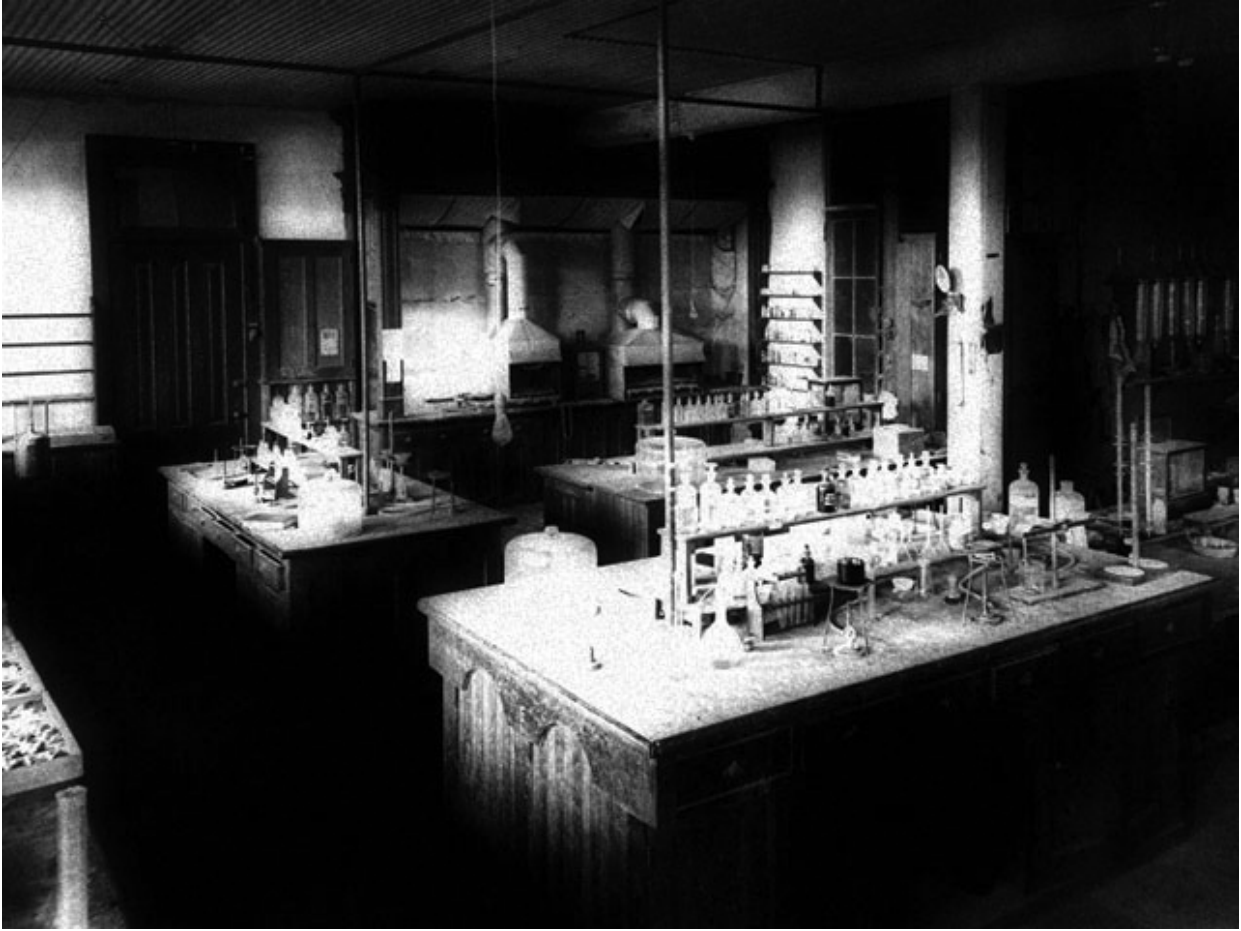
majeure), I was left with a feeling of emptiness. So much work put into a project... and yet one question remained unanswered. *What is the Zone?*

The Zone starts where *Force majeure* ends. In *Force majeure*, thirteen people find themselves trapped in an old air-raid shelter after a mysterious disaster and you get to experience the first two hours of entrapment. Physically. During *Force majeure*, you hear fragments of several radio messages broadcasted by a lone wanderer in a city struck by disaster. But these messages get more and more surreal and become a major topic for speculation in the shelter. Is it safe to leave? No one knows for sure. And those who do leave find themselves in quite a different city.

During work on *Force majeure* I got lots of ideas concerning what might have happened out there. But I soon realised that these notions were too surreal to enact physically. A different form of expression was needed.

I opted for a graphical point-and-click adventure. The focus would





on telling the story of the Zone and to provide a audiovisual experience strong enough to give the player a sense of having been there. The story is primarily told using text, supported by images and sound. The alternative would have been to let animations bring the story across, but that unfortunately would be out of scope in a one person, non-funded project. There was so much to tell about the Zone, that I preferred being able to tell the whole story rather than making a short, graphically spectacular episode.

So far, the work has moved forward at a fairly steady pace. The basic structure of the game is mapped: you start

out by escaping your confinement in the old air-raid shelter, meet other lost souls (or are they?) and get to visit your old work place. After that, the game becomes less linear and you get to explore the Zone freely. This is done by navigating a map, where you reach episodes at different locations. These are interconnected and trigger events and sub-stories in other sub-plots. The climax of the game is the journey into the mythical centre of the Zone, a journey, the outcome of which depends on your previous actions.

The storylines form an ujjjjjjjh (oops, a cat stepped on the keyboard). What I was about to say was that the

The game features a large number of locations visualised with mixed media graphics. Photos, drawings and 3D renderings are integrated to provide a unique visual experience.

The soundtrack features new experimental ambient tracks in the tradition of electro-acoustic music. The Zone is played as a first-person point-and-click adventure and focuses on story rather than gaming.



storylines together form a mirror image of the life the protagonist has lived previous to the disaster. Many of these stories originate in my own life: wierd thoughts about the nature of reality, strange visions and events that are better left untold. And a substantial amount of philosophy. Cul-



tural studies sure can turn your head outside in.

The problem that the protagonist tries to solve is perhaps not what the Zone is, but what reality is. I'm not quite sure there are answers such questions. Only those who reach the centre of the Zone will ever know, and none of those who travel there ever return. As with all other pursuits of knowledge it is a one-way journey.

Enjoy your trips.

NORDWALL@INTERACTINGARTS.ORG

Interacting Arts serie "Stadens Transformatörer" fortsätter. De syns aldrig på reklamtavlor 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.

URBAN SAMURAJ

Från din utkiksplats på balkongen ser du någon packa ihop ett silverfärgat kupoltält på hustaket på andra sidan gatan. Fru-kostkaffet i vrångstrupen. En rygsäck fylls hastigt med triangakök, tält och en termos. Gestalten börjar springa över hustaket rakt mot kanten och kastar sig ut! Fallet är på minst tio meter och du är beredd att ringa dödgrävaren ögonblickligen, men det behövs inte. Hastigheten bromsas med hjälp av en hand på stupröret och en fot i väggen och de lätta fötterna är på fast mark. Med en snabb gir runt hörnet är ögonblicket över.

För ett par år sedan tog staden all hennes energi - stressen och den massiva intrycksströmmen blev för mycket. Ändå kunde hon inte förmå sig att lämna detta myller. Varken naturdyrkan eller löften om indisk tempelfrid kunde lösa knuten. Enda möjligheten var att hitta ett eget sätt att utvinna energi direkt ur Staden. Den urbana samurajen föddes ur denna insikt, växte med skriket i ett fritt fall nedför en betongvägg, i volten över en rostig BMW. För den urbana samurajen är staden inte längre energislukande. Istället är den pulsen som får henne att leva och agera. Hon dansar till musiken i maskineriet. Medvetet och med alla sinnen öppna för intryck.

De som inte lyckas lyssna till stadens gömda rytmer är dömda att bli levande döda, instängda med stressen i ekorrhjulet. Därför talar hon ofta om Zen och Le Parkour och erbjuder sig att lära dig några knep. Du kanske inte tror på henne trots försäkringar om att ett tremetersfall inte är så farligt och att du klarar hoppet över till balkongen bredvid bara du tränar. Den urbana samurajen finns i oss alla, finns i adrenalinet som pumpar för de som lämnar TV-sofforna eller Konsumkön och kastar sig ut. Våga - annars är du bara en liten lort säger hon och försvinner ljudlöst medan du blinkar



CHRISTOFFER LINDAHL

DET VERKLIGA KRIGET

Det massmediala uppdraget påstås vara att föra ut sanningen till folket. Vilken sanning? Skapar massmedierna sanningen om världen? Ska media i så fall spegla den verklighet de själva varit med om att skapa och när ska de börja? Nu? Om inte, vem bör avgöra vilken verklighet som ska synas i medierna? Du?

Den flytande sanningen

När en person tänker på olika fenomen tänker hon inte bara på upplevelser som varit direktupplevda utan även på intryck från en *representerad verklighet*, verkligheten avbildad i massmedier. Även de som inte sett en atomsprängning eller varit i Irak har en föreställning om dem och utgår från att de är verkliga trots att de inte är direktupplevda. Utifrån sina sinnesintryck, både från direkta upplevelser och från representationer, skapar människor en bild av hur verkligheten ser ut. Den bilden av verkligheten fungerar sedan som ett filter genom vilket de tolkar intryck. Dessa subjektiva filter gör det problematiskt att tala om en objektiv verklighet.

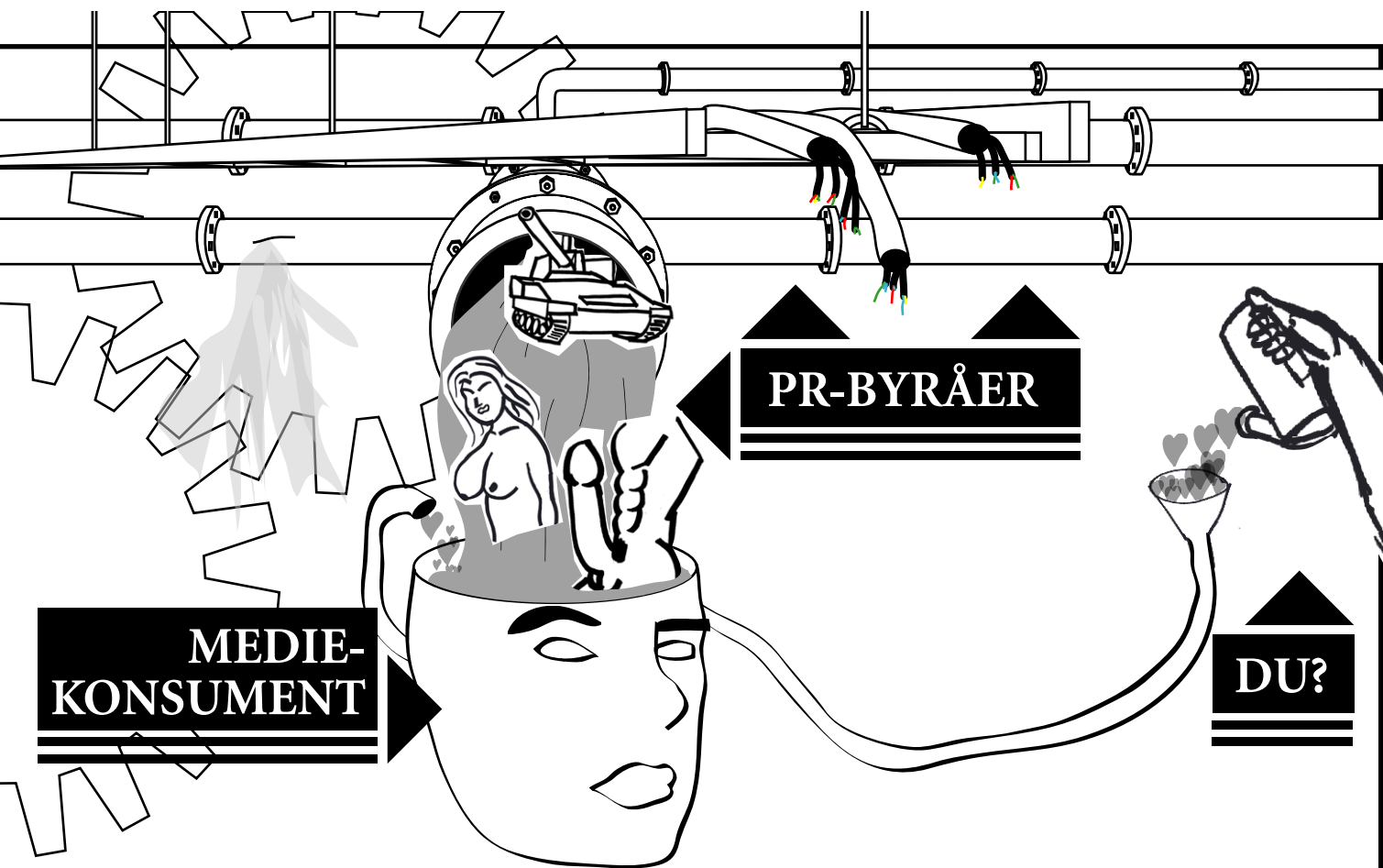
En överväldigande del av vår subjektiva verklighetsbild kommer från representationer av verkligheten i massmedia. Den representerade verkligheten får på så sätt företräde framför den direktupplevda när vi definierar hur världen fungerar. Människor börjar direktuppleva verkligheten i enlighet med representationen. Varje

persons subjektiva bild, eller filter, anpassas till den massmediala representationen. En miljard artiklar kan inte ha fel!

Nästan alla gör en åtskillnad mellan vad som är verkligt och vad som är fejkad verklighet. Antagligen skulle du ha svårare att tro på en bild föreställande massgravar i Sverige än på en bild av massgravar i ett afrikanskt land. Vissa saker passar in tillräckligt bra i vår uppfattning av vad som är verkligt. Många tror att muslimer är terrorister och att IT-aktier kommer att göra dem till miljonärer men de tror inte att hästar kan flyga även om de får se en bild av en flygande häst. Till och med någon som direktupplever en flygande häst skulle antagligen inte tro på sina intryck. Flygande hästar passar inte in i det som människor i allmänhet upplever som verkligt och därför censureras de bort. *Konsensusverklighet* är ett begrepp för den verklighet praktiskt taget alla människor är överens om att se som verklig.

Kriget om verkligheten

Eftersom människor handlar utifrån sin verklighetsuppfattning är det avgörande hur den ser ut och vilka som formar den. Därför pågår ett krig om verkligheten just nu, ett krig som avgör vilken konsensusverklighet som ska råda. Kampen om hur världen ser



ut förs i allt mindre utsträckning med så kallad objektiv sanning. Den utkämpas med noggrant regisserad verklighet. Viktigare än krav på objektivitet är vem som ska ha rätten att definiera vad som är verkligt. Den rätten handlar i stor utsträckning om vem som tar sig makten att regissera verkligheten.

Massmedierna formar konsensusverkligheten på tre sätt. Först genom att de försöker spegla världen objektivt, ge en så "sann" bild som möjligt av verkligheten. Även försök att bibehålla den konsensusverklighet som råder är en sorts skapande. Ett annat sätt att forma konsensusverkligheten är genom ett selektivt urval av nyheter. Till exempel kan upprepade rapporter om den offentliga vårdens brister leda till att fler söker sig till privat vård, vilket medför mindre pengar och därigenom brister för den offentliga vården. Ytter-

ligare ett mycket effektivt sätt för att skapa konsensusverklighet är genom att använda *regisserad verklighet*.

Regisserad verklighet är verkligast

Regisserad verklighet är representationer av verklighet eller iscensatta skeenden med syftet att uppfattas som verkliga och därigenom förändra människors världsuppfattning i enlighet med förutbestämda mål. Ett lysande exempel på hur regisserad verklighet används finns i filmen *Wag the dog* (1997) där ett medieregiserat krig startas för att dölja presidentens äventyr med en scoutflicka.

Primärt regisseras verklighet på tre sätt. Först genom att se till att ett speciellt händelseförlopp faktiskt äger rum. Ett exempel är journalisten på

ILLUSTRATION
MAGNUS STRANDLUND

Aftonbladet som betalade nazister för att ta bilder på sig själva där de stod beväpnade utanför Alexandra Pascali-dous dörr. Ett annat exempel är skådespelare som misshandlar varandra i det offentliga rummet för att få reaktioner från ovetande förbipasserande och ge stoff till en artikel.

Därutöver används regisserad verklighet för att återge en händelse som ingen kunnat avbilda under själva förloppet. Återgivandet behöver inte vara exakt men ter sig dokumentärt utan att avslöjas som efterhandskonstruktion. De bilder tidningen Daily Mirror publicerade på brittiska soldaters övergrepp på irakiska fångar under våren 2004 avslöjades som regisserad verklighet. Samtidigt visade undersökningar att briter faktiskt begått övergrepp på fångar.

Ytterligare en form av regisserad verklighet presenterar ett skeende som om det ägt rum trots att det aldrig inträffat. Intervjun med den gråtande kuwaitiska sjuksköterskan som under Kuwaitkriget berättade om de irakiska soldaternas angrepp på sjukhuset var regisserad av en amerikansk PR-firma. "Sjuksköterskan" visade sig senare vara dotter till den kuwaitiske ambassadören i USA.

Vad skiljer upplevelsen av ett regisserat bankrån från ett oregisserat rån? Ingenting, förutom att det regisserade rånnet bättre kan anpassas för specifika syften och i större utsträckning mot-

svara människors förväntningar på hur ett rån går till. Det regisserade rånnet kan därför upplevas som mer verkligt än ett oregisserat. Vidare kan det anpassas för att få så stort genomslags som möjligt i media med hjälp av hjältar, skurkar och offer. "Det var precis som på TV" är en återkommande reaktion på regisserade skeenden.

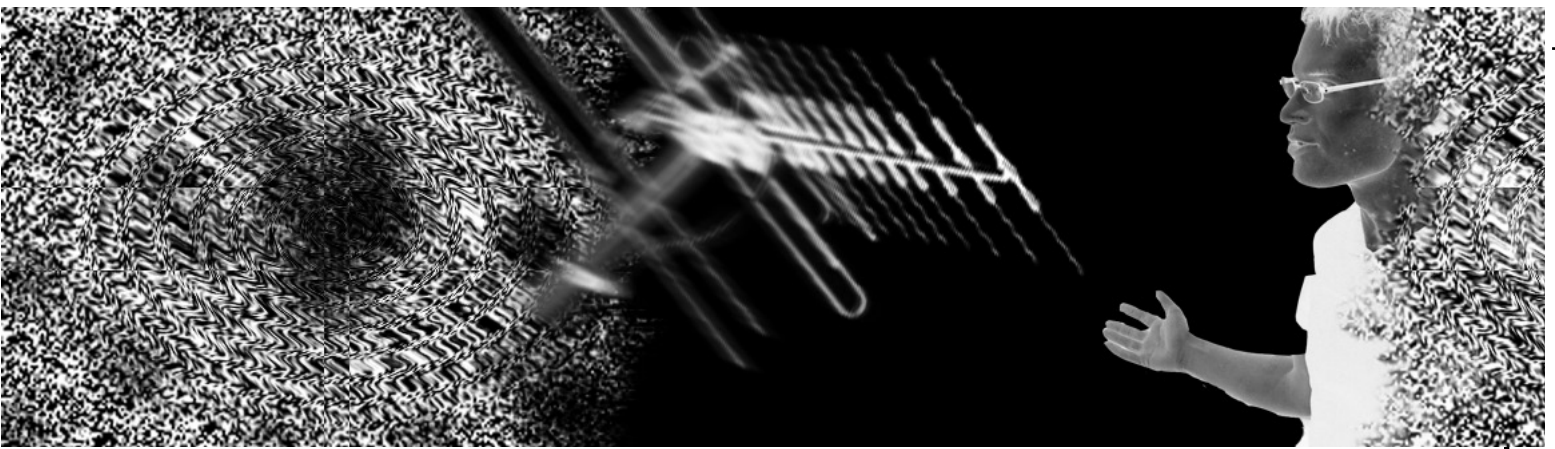
Sanningen som medel och mål

För dem som vill förändra världen och enbart tänker använda dagens konsensusverklighet finns ett stort problem. Under många år har massmedia levererat både selektivt utvalda och regisserade nyheter som förändrat människors subjektiva filter och konsensusverkligheten i en viss riktning, en riktning som ger intrycket av att vi lever i en egokapitalistisk värld och därför bör vara egokapitalister. Många är idag alltför rädda för att bry sig om att hjälpa misshandelsoffer och de har svårt att se möjligheter eller uppbåda en vilja att göra något åt svältande barn. Människor sätt att reagera när de ser en misshandel eller läser om svälten i tredje världen beror på deras subjektiva filter. Därför måste de som använder dagens konsensusverklighet för att förändra världen fråga sig hur den kommer att tas emot av filtren. Om det sättet inte är önskvärt behöver de veta med vilka medel filtren kan



خبر عاجل

صور وردت للجزيرة للتو عن جنود
أمريكيين قتلى في معركة الناصرية



förändras. Ett mycket effektivt redskap för detta är regisserad verklighet.

livet i en regisserad verklighet

En objektiv sanning som innebär att människan är rädd och otrygg finns inte, inte heller någon enligt vilken människan är snäll, älskande och omtyckt. Ändå har PR-firmorna och de kommersiella tankesmedjorna haft stor framgång i skapandet av dagens konsensusverklighet. En konsensusverklighet där människor är rädda, rädda för krig, terrorism, sina grannar och sina banklån, där vi konsumerar underhållning, saker, pengar och varandra. Möjligheten att påverka människors verklighetsuppfattning gör att gårdagens lögn kan bli morgondagens verklighet. De arbetssätt som PR-firmorna och tankesmedjorna använder kan nyttjas av alla som vill förändra världen. Bilder, filmer och artiklar innehållande regisserad verklighet kan produceras och spridas av alla. Till exempel kan positiva och glada nyheter regisseras och levereras till etablerade massmedia.

En risk med att medvetet leverera regisserad verklighet till massmedia är att människors tro på sanningshalten i media minskar. Det behöver inte vara något negativt, mer mediekritiska medborgare är snarare positivt. Bris-

ten på alternativa informationskällor gör att människor fortsätter att konsumera massmedia trots regelbundna avslöjanden om att regisserad verklighet förekommer.

Regisserad verklighet gör det möjligt att ersätta dagens konsensusverklighet med en som stämmer bättre överens med olika värderingar. Allt som behövs är skådespelare, regisserade bilder, berättelser eller filmer. För den som önskar att människan ska bli mer hjälpsam och trygg kan skådespelare som undsätter andra skådespelare i nöd användas. För den som vill att världen ska upplevas som en mer positiv plats fungerar ett överflöd av glada nyheter. För den som vill stoppa ett krig krävs ett välskrivet manus. Redan idag regisseras det för fullt och därför är det dags att bestämma sig för vem som ska regissera vår verklighet. En PR-firma, Hollywood eller Du?

LINDAHL@INTERACTINGARTS.ORG



HAKIM BEYS

IMMEDIATISM

Hakim Bey var internetgurun som blev kritisk mot teknologi och medier. I det här manifestet, översatt till svenska, sträcker sig Bey efter det mänskliga möte som verkar gått förlorat i vår kultur.

Hakim Bey är mest känd för sin text om TAZ - temporära autonoma zoner, där skriver han även om poetisk terrorism och konstsabotage av olika slag.

i.

Alla upplevelser är medierade -- genom sinnets uppfattningsmekanismer, mentalt tillstånd, språk, osv -- & all konst består med säkerhet av ytterligare mediering av upplevelser.

ii.

Emellertid finns det olika grader av mediering. Vissa upplevelser (lukt, smak, sexuell njutning, m fl) är mindre medierade än andra (läsa en bok, kika genom ett teleskop, lyssna på en skiva). Vissa medier, speciellt "levande" konstater såsom dans, teater, musikal eller poetiska uppläsningar, är mindre medierade än andra såsom TV, CD, Virtual Reality. Även inom de medier som brukar kallas media är vissa mer och andra mindre medierade, beroende på hur stor föreställningsförmåga de kräver. Press och radio kräver mycket av fantasin, film mindre, TV ännu mindre, VR minst av allt -- än så länge.

iii.

För konsten signalerar Kapitalets ingripande alltid en högre grad av mediering. När vi säger att konsten är en vara menar vi att en mediering,

något emellan stående, redan tillkommit, & att denna emellanhet har skapat en splittring, & att splittringen leder till "alienation". Improviserad musik spelad av vänner hemma är mindre alienerad än ett liveband som spelar på Met(Metropolitan Museum of Art, NY) eller musik som spelas genom ett media (oavsett om det är PBS, MTV eller freestyle). Man skulle faktiskt kunna argumentera för att musik som distribueras gratis eller mot kostnaden av kassett & porto, är mindre medierat än livemusik spelad på något enormt "We are the World"-spektakel eller en nattklubb i Las Vegas, även om det senare är levande musik spelad för en levande (eller, det verkar åtminstone så) publik, medan den tidigare är förinspelad musik konsumerad av avlägsna och till och med anonyma lyssnare.

iv.

Högteknologins och den sena kapitalismens tendenser driver konsten mot allt extremare former av mediering. Båda företeelserna vidgar klyftan mellan produktion & konsumtion av konst, vilket leder till motsvarande ökning av alienation.



v.

I och med försvinnandet av "mainstream" & därför även av ett "avantgarde" inom konsterna, märks det att avancerade & intensiva konstupplevelser nästan omedelbart har blivit bevakade av media & därmed har de oskadliggjorts; omvandlats till skräp likt allt annat skräp i varornas spöklika värld. "Skräp," såsom termen omdefinierades i, låt oss säga Baltimore på 1970-talet, kan vara riktigt kul--som en ironisk vinkling på en sorts oavsiktlig folkkultur som omger & genomsyrar de mer omedvetna områdena av "folklig" sensibilitet--vilket i sin tur delvis produceras av Spektaklet. "Skräp" var

[Ingenting är sant - allt är tillåtet]

en gång ett färskt koncept med radikal potential. Nuförtiden, mitt i postmodernismens ruiner, har det emellertid slutgiltigt börjat att stinka. Ironiskt slöseri blir till slut motbjudande. Är det nu möjligt att VARA ALLVARLIG MEN INTE NYKTER? Notera: Den Nya Nykterheten är såklart helt enkelt den andra sidan av Det Nya Slöseriets mynt. Chic ny-puritanism bär reaktionismens befläckelse på precis samma sätt som postmodern filosofisk ironi & desperation ledde till reaktionism. Det Städade Samhället är detsamma som Fyllesamhället. Efter de "tolv stegens" trendiga förnekelse under 90-talet är allt som återstår det trettonde steget

ILLUSTRATION
ULRIKA LINDER

upp till galgen. Ironi har kanske blivit tråkigt, men självstympning var aldrig någonting annat än en avgrund. Ned med slöseri – ned med nykterhet. Allt utsökt & vackert, från surrealism till breakdance, slutar som föda för McDeaths reklam; 15 minuter senare har all magi sugits ut & konsten själv är livlös som en torkad gräshoppa. Medi-amagikerna, som om något är postmodernister, har börjat suga i sig ”skräpets” vitalitet, likt gamar spyr de upp & återkonsumerar samma kadaver i en obscen självhänvisningens extas. Hur ska vi ta oss ut?

vi.

Riktig konst är lek, & lek är en av de mest immedierade av alla erfarenheter. De som kultiverat lekens njutning kan inte förväntas ge upp bara för att göra ett politiskt ställningstagande (som i en ”konststrejk”, eller ”undertryckandet utan förverkligande” av konst, osv). Konsten kommer att fortgå, lite på samma sätt som andning, ätande & knullande kommer att fortgå.

vii.

Trots det slås vi tillbaka av uttryckssättens extrema alienering, särskilt i ”media”, kommersiell publicering & gallerier, i skivindustrin, osv. Och ibland oroar vi oss för i vilken grad vår inblandning i sådana konster, såsom skrivande, målning eller musik drar in oss i en otäck abstraktion, ett avlägsnande från den immedierade upplevelsen. Vi saknar lekens omedelbarhet (vårt ursprungliga nöje i att skapa konst från första början); vi saknar lukten, smaken, beröringen & känslan av kroppar i rörelse.

viii.

Datorer, video, radio, tryckpressar, synthesizers, faxmaskiner, bandspelare, kopiatorer -- dessa ting är utmärkta leksaker, men fruktansvärda beroenden. Till slut inser vi att vi inte kan ”sträcka oss ut och röra vid någon” som inte är kroppsligen när-

varande. Dessa medier kan vara användbara för vår konst -- men de får inte besätta oss, och de får inte heller stå emellan, mediera, eller separera oss från våra djuriska/besjälade jag. Vi vill kontrollera våra medier, inte bli Kontrollerade av dem. Och vi skulle vilja minnas en viss psykisk kampform som betonar insikten att kroppen själv är det minst medierade av alla medier.

ix.

Därför, som varande konstnärer & kulturarbetare utan några intentioner på att ge upp vårt arbete inom det medie vi valt att verka genom, så kräver vi likväl av oss själva en extrem medvetenhet kring immediering, såväl som makten över vissa direkta sätt att implementera denna medvetenhet som lek, immedierad (omedelbar) & immedierad (utan mediering).

x.

Eftersom vi inser att vilket konstmanifest som helst skrivet idag, bara kan stinka av samma bittra ironi som det försöker vända sig mot, deklarerar vi icke desto mindre utan tvekan (utan för mycket eftertanke) grundandet av en ”rörelse”, IMMEDIATISM. Vi känner oss fria att göra detta därför att vi har för avsikt att praktisera Immediatism i hemlighet, för att helt undvika medieringens smitta. Offentligt fortsätter vi vårt arbete inom publicering, radio, text, musik, osv, men privat skapar vi någonting annat, någonting som delas fritt men aldrig konsumeras passivt, någonting som kan diskuteras öppet men aldrig förstås av alieneringens representanter, någonting utan kommersiellt potential men fortfarande värt mer än något pris, någonting ockult men fortfarande fullständig invävt i vardagens strukturer.

xi.

Immediatism är inte en rörelse i mening av ett estetiskt program. Det beror på situation, inte stil eller innehåll, budskap eller skola. Det kan ta

formen av alla sorters kreativ lek som genomförs av två eller fler personer, av & för dem själva, öga mot öga & tillsammans. I den meningen är det ett spel, & därför kan vissa regler användas.

xii.

Alla åskådare måste också vara aktörer. Alla utgifter ska delas, & alla produkter som kan bli resultat av leken ska också delas av endast spelarna (som kan behålla dem eller skänka dem som gåva, men aldrig sälja dem). De bästa spelen kommer ha liten eller ingen användning för uppenbara former av mediering såsom foto, inspelning, tryck etc, utan har en benägenhet att immediera tekniker som innebär fysisk närvaro, direkt kommunikation, & sinnena.

xiii.

En uppenbar matris för Immediatism är festen. Även om en god maträtt kan vara ett immedierat konstprojekt, särskilt om alla närvarande både lagade & åt den. Under forntida kinesiska & japanska immiga höstdagar hölls luktfester, där alla gäster tog med en hemgjord rökelse eller parfym. På vers-sammanlänkningsfester kunde ett bristfälligt rim innebära ett glas vin som straff. Syjuntor, tableaux vivants, surrealisternas "utsökta lik", festliga ritualer såsom Fouriers "Museum Orgy" (erotiska kostymer, posering, sketch), levande musik & dans -- det förflutna kan utgöra lämpliga former, & fantasin kan erbjuda ännu fler.

xiv.

Skillnaden mellan till exempel 1800-talets syjuntor & en Immediatism-syjunta skulle ligga i vår medvetenhet om utövandet av Immediatism som ett svar på alieneringens sorger & "konstens död".

xv.

Sjuttioalets brevkunst & åttioalets fanzinsen var

försök att ta sig bortom medieringen av konsten som vara & kan ses som Immediatismens förfäder. Emellertid bevarades de medierade strukturerna av brevkommunikation & kopiering, & man misslyckades därmed att få bukt med deltagarnas isolation, som förblev bokstavligen orörd. Vi önskar ta dessa tidigare rörelsers motiv & upptäckter till sin logiska slutsats med konst som bannlyser all mediering & alienation, åtminstone i den omfattning som det mänskliga tillståndet tillåter.

xvi.

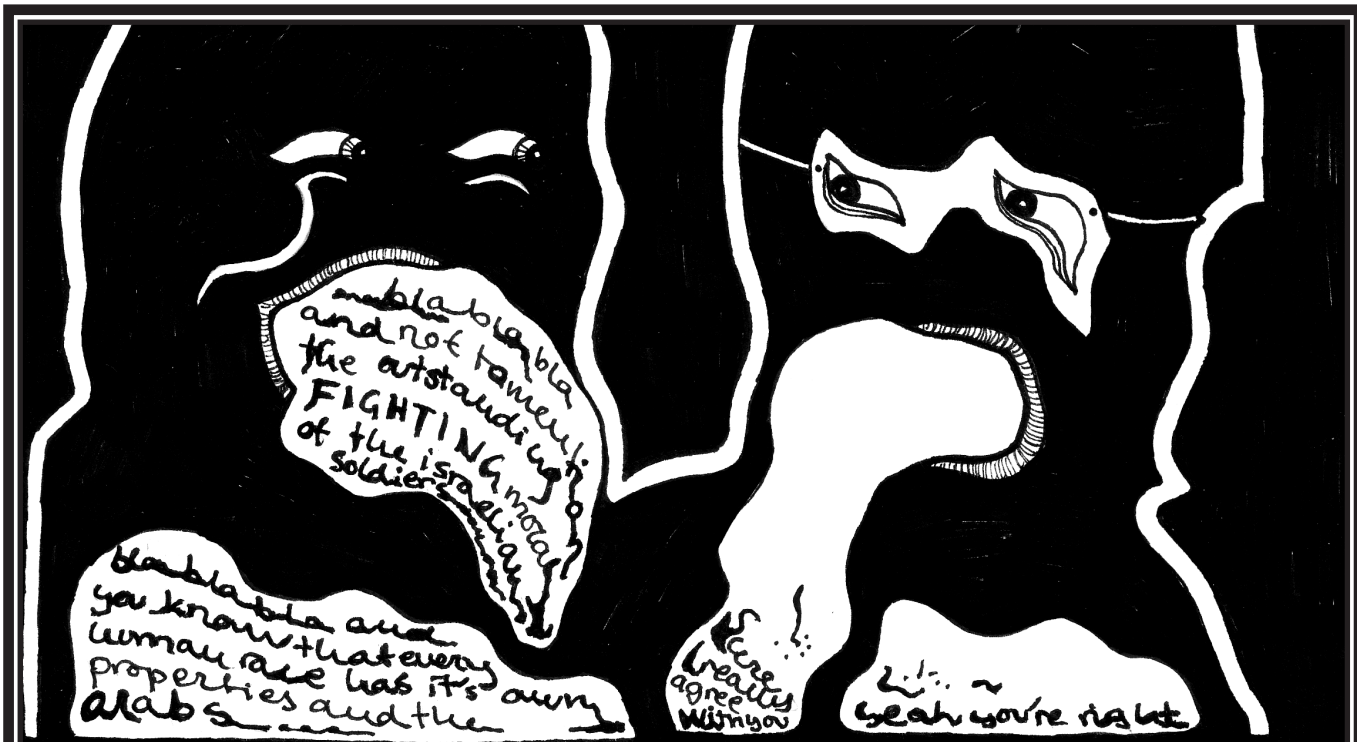
Därtill, Immediatism är inte dömt till kraftlöshet i världen bara för att den undviker marknadsplatsernas publicitet. "Poetisk terrorism" & "konstsabotage" är ganska logiska manifestationer av Immediatism.

xvii.

Slutligen förväntar vi oss att utövandet av Immediatism kommer att frigöra väldiga resurser av bortglömd styrka inom oss, som inte bara kommer att förändra våra liv genom den hemliga kännedomen om immedierad lek, men också ofrånkomligen kommer strömma upp & brista ut & sprida sig till den andra konsten vi skapar, den mer offentliga & medierade konsten.

Och vi hoppas att de två växer sig närmre & närmre varandra, för att kanske bli ett.





Jerushalayim, Al-Quds, Okänt datum.

Av en välplanerad slump introduceras jag för de judiska kvarterens minoiska labyrintstruktur. Det är ett ansträngt möte och jag tvingas erkänna mig besegrad av tegel och kullerstenar som sinkar min framfart. Den simulerade slumpen jag åtrår avslöjas för vad den är, en artificiell simulation, och går under.

Demonstrativt frågar jag en polis om vägen till Klagomuren, som ett sätt att materiellt befästa förlusten jag ännu inte riktigt vill erkänna. Jag är på god väg att åter slukas av turistmyllrets organiserade flöden för att dränka misslyckandets sorger i tröstande konformism när:

– Feels like they don't accept us, you know? Sure, It's reasonable that most of them [araberna] want the same things we want, but sometimes I doubt it. I can't help being a little afraid walking through the Moslem Quarters. They are just different from us.

Det dröjer åtskilliga millisekunder innan jag inser att adressaten av kommentaren är just jag. Men vilken karl tillhör denna malplacerade röst som delger mig den israeliska medelklassens rasism i en nått och prydlig liten välformulerad redogörelse? Jag, en aktivist som kommit hit just för att underminera

staten Israel, och han säger det till mig?

Och det slår mig, att detta rosenröda och hårbevuxna anlete förmodligen inte vet vem jag är. Han postulerar vilt och omdömeslöst att jag är en vilsen jude, tillika rasist och sionist.

Transformationen är ögonblicklig, hans suggestiva kommentar anlägger en hinna av projicerad identitet på min kropp. Förtappad och förledd som jag blir av mannens verbala förtrollning, denna idiotiska förväxling av mig med någon annan, gör paradoxalt nog att jag spelar med.

Lingvister kallar det för performativ, att snida former med ord. Sedd ur mitt perspektiv är det en möjlighet, potential, ett breddande av min kropps virtuella identitetsrepertoar. Att bli en annan är utmanande för ens fantasiförmåga, även om det är en rasist man blir.

Där går vi, han och jag, och diskuterar hur fantastisk den judiska stridsmoralen är som vann åt oss just den mark vi går på nu, och hur ynkligt fega araberna är som spränger sig själva i luften. En orgie i dehumaniserande uppbragdhet. Aldrig någonsin har jag känt mig så äcklig.

MANI ASGHARI

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 use.

FIGHTING MONEY WITH MONEY
MONEY STAMP
INTERACTINGARTS.ORG

CamPeople

Beställ roliga videoklipp från ditt liv!

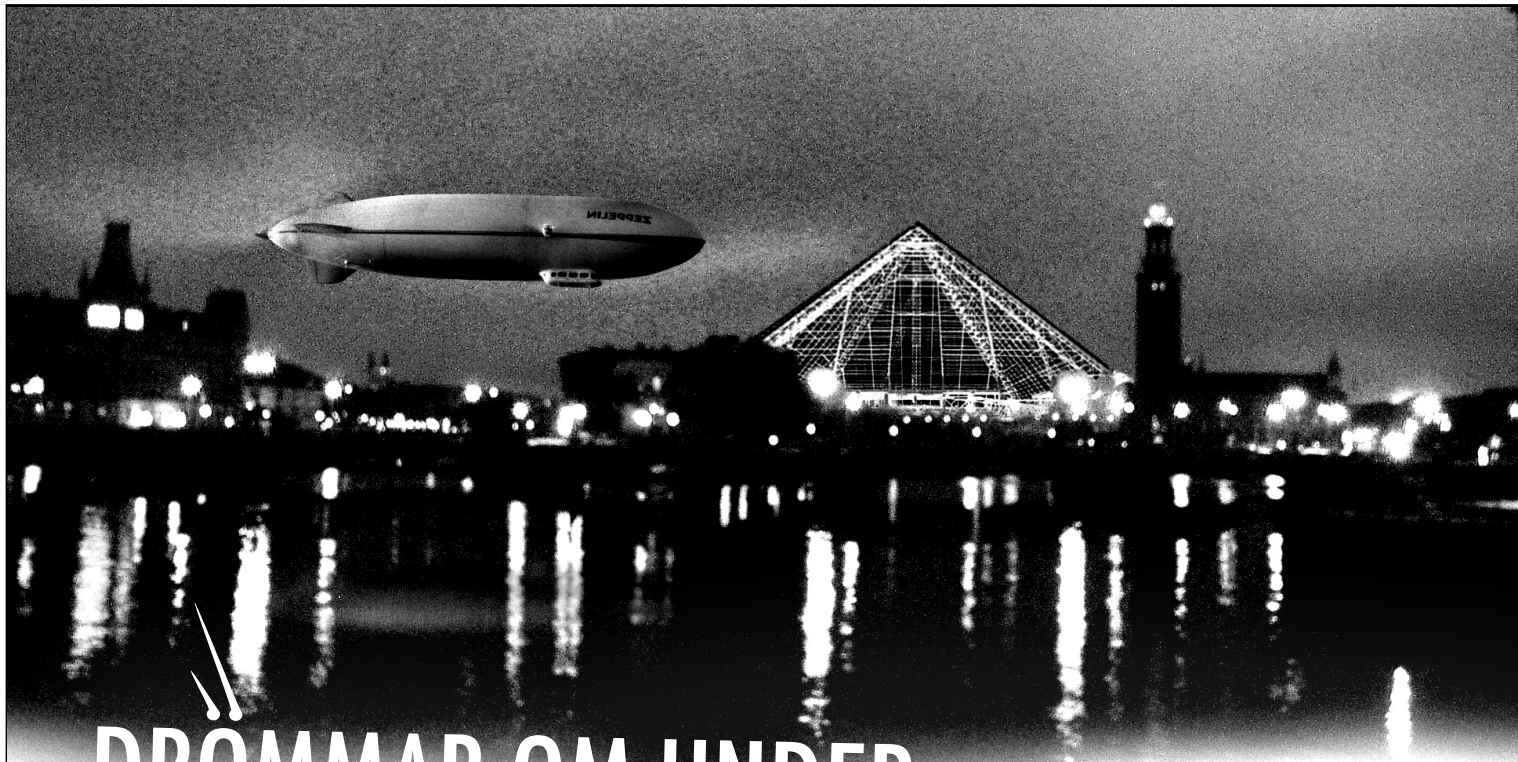
Insamlat från landets övervakningskameror

Beställ din individanpassade DVD-box
"Kameraminnen 2003"
med din medverkan i förra årets övervakningsarkiv
för endast **799 kr!** www.campeople.se

Vad gjorde du egentligen förra året? Du kan nu beställa roliga, intressanta filmklipp på dig själv från landets övervakningskameror. Du skickar in en passbild på dig själv och vi söker igenom våra inköpta övervakningskamera-arkiv efter alla klipp där Du medverkar. Se dig själv gå på banken eller i mataffären. Se dina romantiska promenader med din käreasta genom Stadens gator. På video eller DVD.



I samarbete med Stockholm Lokaltrafik, SJ AB, Stockholms stad, Nordea, Föreningsbanken, Malmö Lokaltrafik, Malmö Stad, Göteborgs Lokaltrafik, Göteborgs stad, Securitas Bevaknings AB



DRÖMMAR OM UNDER

ETERNS BILDER FLÖDAR GENOM STADEN

SIPPRAR NER MELLAN GATSTENARNA

MYLLAN TAR TILLBAKA, BRYTER NED: FIBERRÖTTER - VÄXTLJUS

PRESSADE MELLAN PERFEKTIONISTISKA BILDER OCH BETONGFAST VERKLIGHET

LETAR VI EFTER PASSAGER SOM KAN LEDA TILL MÖTEN MELLAN MÄNNISKOR

DIREKTA KROPPSLIGA UPPELVELSER AV LIV