

KONSTHISTORIA FÖR DEN DIGITALA GENERATIONEN

SVERIGES K@NSTFÖRENINGAR

Kolofon:

Konsthistoria för den digitala generationen, (2019), av Mathias Jansson,
webbredaktör/informatör Sveriges Konstföreningar

Utgiven av: Sveriges Konstföreningar, Tegnérgatan 60 A, 216 12 Limhamn,
www.sverigeskonstforeningar.nu

Innehåll

Konsthistorien som ett meme	4
Joseph Ducreux och raptexter	6
John Travolta intar den sista måltiden	7
Gamla och nya hjältar och hjältinnor	8
Viral konst.....	10
Konsthistorien som en animerad GIF	11
Performance i onlinevärldar.....	13
Vito Acconci i Grand Theft Auto	14
Selfies och det Instagramvänliga museet	16
Om Sveriges Konstföreningar	17

Konsthistorien som ett meme

I serien Futurama, som är skapad av Matt Groening som också gjort The Simpsons, möter vi Philip J. Fry. Fry är ett misslyckat pizzabud i New York som vid tolvslaget till millennieskiftet av misstag blir nedfryst och vaknar upp först 1000 år senare i en framtidsvärld.

Fry med sina halvt hopknipna ögon med en text i stil med – ”jag är inte riktigt säker”...har blivit ett populärt meme på internet. Aled Lewis skapade 2012 ett Fry-meme med texten: ”Jag är inte säker om det är konst – eller ett brott mot upphovsrätten”. En träffsäker bild av dilemmat med dagens delningskultur, där upphovsrätten ofta kommer i konflikt med unga människors kreativa uttryck av att mixa och blanda allehanda kulturella uttryck som de hittar på nätet.

***Meme** ('mi : m) kommer från grekiskans ord för minne. Det användes av Richard Dawkins i boken Den själviska genen från 1976 och var från början ett begrepp inom genetiken. Idag förknippas meme främst med internetkulturen. Många internetmemes består av en bild med en fyndig rubrik högst upp och en längst ner på bilden med stora bokstäver.*

Idag är större delen av konsthistorien digitaliserad och finns tillgänglig på internet. På sociala medier får konsthistoriska bilder ett nytt liv och en ny innebörd. Det finns en generation som vuxit upp med internets överflöd av bildmaterial och som använder olika bildverktyg för att förändra och anpassa de konsthistoriska bilderna. I denna klipp-och-klistra-kultur uppstår en rad parallella konsthistorier, populärkulturella hybrider och memes som sedan sprids viralt på Facebook, Tumblr och i andra sociala medier.

Ett begrepp som används för att beskriva denna rörelse är post-internet art. Det handlar inte om, som man kan tro, konst gjord efter att internet har försvunnit, utan tvärtom, om konst som är inspirerad av internet. Termen post-internet art användes första gången 2008 av konstnären och kritikern Marisa Olson med innebörden: Konst som inspirerats av internet, dess kultur och estetik. Det kan vara frågan om konstverk som bara finns på internet men också vanliga konstobjekt som tavlor, skulpturer och foton. Ett kännetecken för post-internet konsten är just appropriering som innebär att man lånar från andra kulturella uttryck och skapar nya kontexter av materialet. Inom konsten har appropriering använts sedan början av 1900-talet och en av de första konstnärerna som använde appropriering var Pablo Picasso.

I en intervju har Picasso sagt att: ”Bra konstnärer kopierar. Stora konstnärer stjälar.” Picassos storhet ligger kanske i att han troligen stal citatet från någon annan. Som många andra bra citat, så är upphovskällan ofta dunkel och det finns många andra som aspirerar på att ha sagt liknande saker.

Men Picasso visar på att konstnärer genom alla tiden har lånat, inspirerats eller till och med stulit andras idéer. Det finns en skala inom konsten när det handlar om hur konstnärer påverkar varandra och bygger vidare på andras verk. På den negativa sidan pratar man om att man förfalskar, kopierar eller plagierar någon annans verk. En mer positiv bild är att säga att man inspireras av någon, medan det sedan återigen går åt det negativa hållet när man medvetet förvanskar ett konstverk och gör en parodi eller en travesti. I dagens delningskultur suddas många av de här gränserna ut när högt och lågt blandas och mixas från olika källor.

Leonardo da Vincis målning *Mona Lisa*, från början av 1500-talet, är en av världens mest kända målningar. Men det var först när någon stal tavlan från konstmuseet Louvren i Paris 1911 som allmänheten fick upp ögonen för konstverket. Innan dess var det bara en av många kända tavlor i Louvrens samlingar. Idag är *Mona Lisa* en av de främsta orsakerna till att miljontals människor varje år köar för att komma in på Louvren. *Mona Lisas* mytomspunna berömmelse har också lett till att motivet dyker upp i alla möjliga sammanhang från reklamfilmer till olika memes på internet.

Redan 1919 gjorde konstnären Marcel Duchamp ett känt verk där han använde sig av ett fotografi av *Mona Lisa*. Man skulle kunna se det som ett tidigt exempel på ett meme. På ett vykort föreställande *Mona Lisa* målade Duchamp en mustasch och skrev förkortningen *L.H.O.O.Q.* under bilden. Uttalar man bokstäverna på franska så låter som det en vulgär fras. Om du blir nyfiken på vilken så kan du googla det.

Om *Mona Lisa* är konsthistoriens affischnamn så är Lara Croft datorspelens motsvarighet. Lara Croft är en kvinnlig Indiana Jones och har figurerat både som spel och som film. 1999 modifierade konstnären Robert Nideffer spelet *Tomb Raider* så att Lara Croft fick mustasch och getskägg i spelet. Lara Croft med mustasch är en modern populärkulturell tolkning av Duchamps version av *Mona Lisa*.

Vad vore nu internet utan alla dessa katter? En del katter har blivit världskändisar som Maru och Grumpy cat. Svetlana Petrova har en katt som

heter Zarathustra. Det är en kraftig katt som dyker upp i alla möjliga konsthistoriska sammanhang bland annat i famnen på Mona Lisa. På målningen ser vi hur Mona Lisa håller fast den stora katten som håller på att glida ur hennes grepp. Petrova kallar sina verk FatCatArt och på Zatrathustras egna hemsida kan du följa hans äventyr genom konsthistorien.

Varianterna av konsthistoriska verk som återanvänts av nya generationer verkar vara oändliga. Kreativiteten på internet verkar outsinlig när man bläddrar sig fram på Pinterest och Tumblr. För dyker det upp en ny populärkulturell företeelse som till exempel att dabba, ja, då kan man vara ganska säker på att det också snart dyker en bild av till exempel Mona Lisa som dabbar.

Att konsthistorien återanvänds på det här sättet är kanske inte så konstigt. Det är tacksamt att använda kända motiv och konstverk för att skapa en ny oväntad kontext och för att kommentera sin samtid. Men ibland händer det att mindre kända konstnärer återupptäcks och plockas upp ur konsthistoriens djupa källa och sätts in ett helt oväntat sammanhang.

Joseph Ducreux och raptexter

Den osannolika kombinationen av Ludvig den XVI:s hovmålare baron Joseph Ducreux och explicita raptexter är ett bevis på hur en relativt okänd 1700-talskonstnärs tavlor plötsligt kan bli en viral succé på nätet.

Nu är kanske inte alla medvetna om att när de ser Joseph Ducreuxs målning *Self-portrait of the artist in the guise of a mockingbird* (ca. 1793) med texten "DO NOT DESPISE THE RACKETEER INSTEAD DESPISE HIS SPORT" att målningen är gjord av en av Ludvig den XVI:s hovmålare. De kanske inte heller vet att texten är en föråldrad språklig översättning av en textrad från rapparen Ice T:s album *7th Deadly Sin* och låten *Don't Hate The Playa*. Det finns många andra exempel på raptexter som har skrivits om och hamnat på Ducreuxs självporträtt.

Image macro består av en bild med en text och är den vanligaste formen av internetmemes. Det behövs inget avancerat program för att skapa dem. På internet finns också olika sidor där du kan skapa egna memes utifrån ett bibliotek av bilder där du själv kan lägga till text.

Ducreux föddes 1735 och var en fransk adelsman som fick i uppdrag att måla av drottningen Marie Antoinette och Ludvig den XVI. Han anses ha målat det sista porträttet av kungen innan han avrättades under franska revolutionen. Men

Ducreux är bäst ihågkommen för sina självporträtt. Under 1780-90 skapade han en del märkliga porträtt där vi ser konstnären gäspa eller göra andra konstiga grimaser framför betraktaren. Ducreux var som många andra under hans tid intresserad av fysionomi och han trodde att man kunde avläsa en människas karaktär genom deras ansiktsuttryck.

Förmodligen är det på grund av sina speciella uttryck som någon återupptäckte Ducreuxs målningar och använd dem för att skapa dessa rap-memes. Det första memet med Ducreux dök upp 2009 och spreds sedan snabbt på forum som 4chan och Meme Generator i olika versioner. För vad händer när en 1700-tals människa försöker vara cool att översätta vår tids raptexter till sitt eget språkbruk? Jo, det blir ett underhållande meme.

Förutom memes är det populärt att interagera med Ducreuxs målningar där de hänger på museerna. Ett av hans porträtt heter *Le Discret* (Hemligheten) (1786) och visar hur en man sätter fingret till läpparna och hyssjar åt betraktaren. Att då låta sig fotograferas framför tavlan medan man kupar händerna framför munnen och skriker är förstås en kul grej som man sedan kan lägga upp på sitt Instagram-konto.

John Travolta intar den sista måltiden

En annan person som hade fallit i glömska, men som fick en andra chans, är skådespelaren John Travolta. I filmen *Saturday Night Fever* från 1977 fick John Travolta sitt stora genombrott vilket året därefter följdes upp av musikalen *Grease*. Karriären fick nu aldrig någon riktig fart utan mattades av och på 1990-talet var Travolta ganska bortglömd. När Quentin Tarantino spelade in *Pulp Fiction* (1994) ville han ha med Travolta i rollen som Vincent Vega. Filmen blev Travoltas stora comeback och några år senare började också ett populärt meme med Travolta dyka upp på internet, så nu var han riktigt tillbaka i hetluften.

I *Pulp Fiction* finns en scen där Travoltas rollfigur dyker upp i en lägenhet med kostym och en beige överrock hängande på armen och ser sig fundersamt omkring. Klippet med den lätt förvirrade Travolta har dykt upp i alla möjliga sammanhang, t ex på Leonardo da Vincis målning *Den sista måltiden*, där han förvirrat ser sig omkring bland lärjungarna. *Den sista måltiden* är annars ett populärt motiv som återkommer i många olika sammanhang. Du kan hitta den i en scen i Luis Buñuels film *Viridiana* från 1961, på populärkulturella affischer med gamla filmstjärnor där Marilyn Monroe sitter på Jesus plats och i samtida

koncept som fotografen Annie Leibovitzs iscensättning av skådespelarna från Sopranos vid den sista måltiden.

I Rembrandts målning *The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp* från 1632 ser vi hur en grupp svartklädda män med stora vita kragar närvarar vid obduktionen av ett lik. Under lång tid var det olagligt att ägna sig åt obduktioner i Europa, då kyrkan förbjöd det, så kunskapen om anatomi var länge bristfällig hos läkare och konstnärer. När man började med obduktioner under 1600-talet var det främst lik av avrättade brottslingar som man använde. På Rembrandts målning är det kroppen efter Aris Kindt som vi ser. Kindt var kriminell och fälldes för väpnat rån och hängdes.

Rembrandts målning förekommer även den i olika populärkulturella varianter. Den franska fotografen Catherine Théry har till exempel återskapat Rembrandts målning med hjälp av barbie-dockor. I Rembrandts motiv återfinns vi bara män så Théry har vänt på perspektivet och bytt ut männen mot svartklädda barbie-dockor som står runt en naken Ken-docka i kedjor. Thérys foto är ännu ett exempel på hur en konsthistorisk bild kan återanvändas och få en ny, i det här fallet feministisk tolkning som tar upp angelägna frågor och företeelser om vår samtid.

Det finns också en koppling mellan *Pulp Fiction* och Rembrandt. I en klassisk filmscen från *Pulp Fiction* har Mia (spelad av Uma Thurman) tagit en överdos och hennes hjärta har stannat. För att rädda hennes liv tvingas Vincent (John Travolta) att sticka en stor spruta med adrenalin rakt i hennes hjärta. Det är den våldsamma scenen som någon har mixat ihop med Rembrandts målning. Så runt Mia står de svartklädda herrarna och ser på när Vincent höjer handen. Av någon anledning är sprutan bortretuscherad från scenen, men har man sett filmen förstår man kontexten. Fascinationen för döden och det morbida är något som ständigt har fascinerat människor. Förr i tiden besökte vi offentliga obduktioner och avrättningar medan vi idag besöker biografier för att se filmer som *Pulp Fiction* fyllda med våld och död.

Gamla och nya hjältar och hjältinnor

Konsthistorien är fylld av hjältar och hjältinnor. De antika myterna och de bibliska berättelserna var välkända för äldre tiders människor och vanligt förekommande motiv i konsthistorien. Förr i tiden visste man vem Herkules, Judith, Ajax och Akilles var. Idag är det tveksamt om unga människor vet vilka dessa personer

som avbildas på tavlorna föreställer, men å andra sidan har dagens unga andra hjältar som de hämtar från datorspelen och populärkulturens berättelser.

I Peterskyrkan i Rom återfinns Michelangelos marmorskulptur från 1499 som förmodligen är det mest kända exemplet i konsthistorien på ett pieta-motiv, men är motivet verkligen så känt bland unga idag? Skulle ungdomar som såg statyn för första gången känna igen motivet av den döda Kristus i sin moder jungfru Marias knä? Jag är tveksam, i en allt mer sekulariserad värld är förståelsen och igenkänningen av bibelmotiv inte längre lika självklar som det var en gång i tiden.

Men skulle samma grupp av unga människor få se den polska konstnären Kordian Lewandowskis pieta med titeln *Game Over* från 2008 då skulle de nog dra på munnen och genast utbrista Super Mario och Peach! Lewandowski har skapat en parafras på Michelangelos skulptur. Materialet är inte carreramarmor utan benämns skämtsamt som carrerastyrofoam (styrofoam är ett modernt byggmaterial som påminner om frigolit), inte heller är det Jesus och jungfru Maria som vi ser avbildade, utan istället är det datorspelshjälten Super Mario som ligger död i prinsessan Peach armar. För dagens unga är berättelsen om hur Super Mario försöker rädda prinsessan Peach, som kidnappas av den onda kung Bowser i grannriket, lika levande och aktuell som berättelsen om Jesus var en gång i tiden.

Att datorspelens berättelser, ikonografi och dualism, dvs kampen mellan det onda och goda, på många sätt har ersatt kristendomens bibeltexter och motiv är ganska tydligt. Konstnären Brody Condon menar att datorspelen på många sätt har tagit över den bildvärld som man kan återfinna i sen-medeltida religiösa målningar. I en serie installationer har Condon utgått från förlagor som Dieric Bouts den äldres *Återuppståndelsen* (1450-60), Hans Memlings *Domedagen* (1467-71) och Gerard Davids triptyk från 1505. Med hjälp av ett program som man använder sig av för att skapa datorspel har han gjort rörliga animerade tavlor efter förlagorna. Det som skiljer verket från ett datorspel är att det inte är interaktivt, utan motivet befinner sig i vänteläge. Det finns en viss rörelse i kropparna och bakgrunden, som om karaktärerna väntar på att spelaren ska ta upp handkontrollen och börja spela, men det går inte att spela.

Det är kanske inte så konstigt att Condon vänder sig till medeltidens bildvärld som är ganska våldsam och som speglar en orolig och svår period i Europas historia. En tid då människor behövde fly bort från vardagen till drömmen om paradiset och där helvetet bokstavligen väntade runt hörn i form av missväxt, hungersnöd, barndödlighet, krig och sjukdom. Även vår tid präglas av våld, krig,

sjukdomar, naturkatastrofer och terrorism. På många sätt speglar därför även datorspelens bildvärld och berättelser det samhälle som vi lever i.

Viral konst

-Min mamma har målat den här tavlan och tror inte att någon kommer att gilla den. Det är hennes andra tavla. Så lät inlägget på Reddit som blev startskottet för en viral succé och ett meta-konstverk med referenser till konsthistorien.

Det hela började med att läraren Cindi Decker från Florida skickade en bild på en nymålad tavla till sin son. Tavlan hamnade sedan på Reddit som är en social nyhetssida på internet där vem som helst kan posta nyheter och där övriga användare sedan kan rösta upp eller rösta ned de olika inläggen beroende på popularitet.

Den svenska konstnären Kristoffer Zetterstrand såg bilden och gjorde sedan en ny tavla av fotot av Cindi som håller i sin tavla och la sedan upp ett foto där han själv håller i den nya tavlan som han målat. Sedan hakade någon annan på och målade av Zetterstrands foto och la upp ett nytt foto där konstnären håller i den nymålade tavlan. Fotografierna med målningar av konstnärer som målar av andras konstverk fick stor spridning på internet och plockades upp av olika nyhetsbolag. Konstverken hade alltså blivit virala.

***Viral:** Ett viralt fenomen är något som blir omtalat och snabbt kopieras och sprids av många människor inom deras sociala nätverk. Termen är en analogi med hur virus snabbt replikeras mellan olika individer under en epidemi. Exempelvis kan fotografier, videoklipp, tidskriftsartiklar, trender och personer bli kända Internetfenomen genom att delas och gillas på sociala medier och därmed bli virala.*

Nu är inte Kristoffer Zetterstrand en helt okänd konstnär utan har sedan tidigare gjort sig känd för en större publik på internet när han till exempel skapade alla målningar i spelet Minecraft. Han har också gjort mosaikutsmyckningar på Karolinska sjukhuset i Stockholm. Zetterstrands konst står med det ena benet i den digitala världen och den andra i konsthistorien och han har i flera konstverk arbetat med meta-konst, dvs konst som visar hur konst skapas. I oljemålningen *The Mirror* från 2014 leker han till exempel med Velázquez berömda verk *Las Meninas*, där man ser hela scenen reflekterad i en spegel. Så när Zetterstrand bestämmer sig för att måla av Cindi som håller i sin målning fortsätter han också på en konsthistorisk tradition.

Det finns andra exempel på konstverk som blivit virala. Ett medvetet viralt verk är Banksys strimlade konstverk. Det var i oktober 2018 som Sotheby's auktionerade ut Banksys konstverk *Girl With a Balloon*. När klubbslaget föll var priset uppe i \$1.4 miljoner. Det som hände sedan lär gå till historien som ett välregisserat mediaspektakel. Tavlan gled långsamt ned genom ramen och strimlades som ett papper i en dokumentförstörare. Halvvägs igenom stannade bilden, vilket enligt Banksy berodde på ett fel, tanken var att hela tavlan skulle strimlas. För det samlade medieuppbådet blev det en nyhet att kabla ut över världen och sedan tog internet och sociala medier över och videon blev viral. För att ett konstverk ska betraktas som viralt krävs det att det inte bara sprids inom konstkretsar utan att den når en större allmän publik som i fallet med Banksy och Zetterstrand.

Vi kan avsluta med en annan historia som fick stor viral spridning. Den handlar om hur en åttioårig spansk kvinna fick för sig att, utan några som helst kunskaper, restaurera en 1800-tals fresk i sin lokala kyrka Santuario de Misericordia. Resultatet blev en katastrof; "ansiktet liknar en apa" var en av många kommentarer om den "förbättrade" målningen. Nyheten spred sig över världen och sociala medier hakade på och snart fanns det flera andra exempel på misslyckade restaureringar på nätet från *Mona Lisa* till Edward Munchs *Skriet* som fått ett nytt ap-ansikte.

Konsthistorien som en animerad GIF

Bakom pseudonymerna Scorpion Dagger och Kizskiloszki hittar man två konstnärer som arbetar med att animera konsthistorien och skapa nytt innehåll i gamla målningar.

I internets barndom var den animerade GIF:en ett populärt inslag att krydda sin hemsida med. Det var väldigt vanligt att man på hemsidor kunde se rörliga bilder av brevlådor, texter som "Under construction" och andra grafiska element som rörde sig och blinkade i alla möjliga färger. I den snabba tekniska utvecklingen var det väl få som trodde att GIF:en 30 år senare fortfarande skulle vara ett av de mest populära och spridda bildformaten på nätet i form av animerade emojis och memes.

Graphics Interchange Format (GIF) är en standard för icke-förstörande komprimering av bilder som utvecklades av Steve Wilhite när han jobbade på CompuServe 15 juni 1987. Den är speciellt populär

på webben, inte minst för att den ger möjlighet till skapa enkla animationer.

James Kerr, eller SD (Scorpion Dagger) som han signerar sina verk med, är en kanadensisk konstnär som skapar animerade GIF:ar där han blandar konsthistoriska målningar från tidig och nordlig renässans med samtida företeelser. James Kerr började publicera sina animationer på sitt tumblrkonto 2012. I sin dator har han byggt upp en stor samling av kroppsdelar, bakgrunder och figurer från olika målningar. Från sitt digitala bibliotek kan han sedan skapa collage som han animerar och publicerar på nätet. I bilderna hittar vi helgon, Jesus, präster, nunnor och andra konsthistoriska personer som placerats in i en samtida kontext. Dessa heliga personer uppträder som vanliga ungdomar. De festar, åker skateboard, kör bil, tatuerar sig, spelar elgitarr, tränar, sitter vid datorn eller beställer hamburgare. Kerr har sagt att han vill skildra hur figurerna på tavlan skulle bete sig om de hade haft möjlighet att lämna museet när det stänger och leva som vanliga människor.

En viktig inspirationskälla för Kerr är den flamländska renässansmålaren Hans Memling (1430-1494). Memling föddes i Tyskland men var verksam i Brügge fram till sin död. Han målade främst porträttbilder, religiösa motiv och altarskåp.

Efter den stora uppmärksamheten på internet ville Kerr ta nästa steg och skapa en bok med sina mest populära GIF:ar. Det låter förstås kontraproduktivt att trycka bilder av animerade bilder från internet i en bok. Men till boken *Do You Like Relaxing?* skapade han också en app som använder augmented reality vilket gör att när du läser av vissa av bilderna i boken med din mobil så kan du se hela animationen. På så sätt kan animationerna fortsätta att fungera i ett traditionellt medium som en bok.

Simple Net Art Diagram från 1997 av konstnärskollektivet MTA 1997 anses vara den första konstnärliga GIF:en på nätet. Den består av en bild som visar två datorer sammankopplade med en sladd och i mitten blinkar en röd blix. Vid blixten har man skrivit texten "The art happens here". Det finns många konstnärer som arbetat med GIF:ar och det har under de senaste åren gjorts en del konstutställningar bara med animerade GIF:ar. Till ett av de mest kända verken brukar man räkna Cory Arcangels *Super Mario Clouds* (2002) som består av en blå himmel med några vita moln som scollar över bilden. Himlen är en av datorspelsvärlden mest kända och kommer från spelet *Super Mario*. Arcangel har helt enkelt skapat en animerad GIF från ett av populärkulturens mest kända datorspel men samtidigt skapat en ny kontext för bilden.

Kajetan Obarsk som på Tumblr kallas sig Kizskiloszki skapar liksom James Kerr animerade GIF:ar utifrån en konsthistorisk bildvärld. Han har till exempel använt sig av surrealisten Rene Magrittes målning *Golconda* (1953) som visar hur det regnar ner kostymklädda män över en stad. I Kizskiloszki version ser vi en nyhetsreporter som i direktsändning rapporterar från detta märkliga fenomen när människor faller ner från himlen och krossas mot marken. I en annan animation har Kizskiloszki använt sig av Francisco de Goya kända målning *Saturnus äter upp sin son*. I animationen sitter Saturnus på en parkbänk och äter på en människokropp när en flock duvor närmar sig. Saturnus sliter då loss en kroppsdel, som om det vore frågan om en brödbit, och matar duvorna med den. Som ni märker så har Kizskiloszki en förkärlek till det lite morbida och groteska i sina animationer.

En av mina egna favoriter bland Kizskiloszkis animationer är annars den med Leonardo da Vinci som sitter framför sin dator och arbetar med målningen *Damen med hermelinen* i Photoshop. I programmet finns en knapp där da Vinci kan ändra vilket djur damen ska hålla i sin famn som en pingvin, en hummer eller en giraff. Kanske är det så konsthistoriens mästare skulle ha arbetat med bilder om de hade levt idag och haft tillgång till dagens teknik? Animationen visar också hur lätt det är idag att manipulera bilder. Genom några knapptryckningar i ett bildredigeringsprogram kan man ändra detaljer i bilden och på så sätt skapa helt nya kontexter i konsthistoriska verk.

Performance i onlinevärldar

Under 1960-talet sökte sig många konstnärer utanför institutionerna och begav sig ut i det offentliga rummet för att utföra performance och aktioner. Idag ser vi en ny generation av konstnärer som på liknande sätt söker sig till datorspel och online-världar för utforska nya offentliga rum och nå nya målgrupper. Det finns flera exempel på konstnärer som har återskapat kända performanceverk i den digitala världen, ett fenomen som brukar kallas re-enact.

***Re-enact** Att iscensätta och återskapa en händelse på exakt samma sätt som den inträffade för första gången, till exempel ett historiskt slag, en föreställning eller en performance.*

I serien *Synthetic Performance* har konstnärerna Eva och Franco Mattes återskapat flera kända performanceverk i online-världen *Second Life*. *Second Life* är en online-värld som skapades 2003 och som snabbt blev populär bland

konstnärer för att skapa konst och flera museum följde efter för att bygga virtuella museer. Många satsade stort på den virtuella närvaron och 2007 öppnade Sverige en ambassad i *Second Life*, men de senaste åren har intresset svalnat betydligt.

Några av de performanceverk som Eva och Franco Mattes har iscensatt i *Second Life* är *Shoot* från 1971, där konstnären Chris Burden blir skjuten med ett gevär av en vän. Vito Acconcis *Seedbed* från 1972 där konstnären låg dold under en ramp på Sonnabend Gallery och onanerade medan han beskrev sina fantasier om besökarna som gick på rampen ovanför honom. Valie Export och Peter Weibel's *Tap and Touch Cinema* som genomfördes på olika ställen i Europa under 1968-71. *Tap and Touch Cinema* bestod av en låda med en ridå som konstnären Valie Export bar framför sin nakna överkropp. I *Imponderabilia* (1977) av Marina Abramovic och Ulay ställde sig de två konstnärerna nakna mitt emot varandra vid en trång passage vid entrén till museet så besökarna måste tränga sig förbi de nakna kropparna.

Det gemensamma för dessa performanceverk är att kroppen står i fokus. Besökarna utsätts för påträngande upplevelser som nakna kroppar, sexualitet och våld, men när dessa upplevelser överförs till online-världar försvinner många av de ursprungliga intentionerna. Att se en avatar bli skjuten i en digital värld är inte samma sak som att se någon bli skjuten i verkligheten. Att tränga sig förbi två nakna kroppar uppbyggda av datorgrafik eller känna på ett par virtuella bröst är inte samma sak som att göra det i verkligheten. Värme, känsla, dofter, ögonkontakt och andra kroppsliga upplevelser går än så länge inte att översätta till den virtuella världen. Eva och Franco Mattes är såklart medvetna om dessa brister och de kallar också sina performanceverk för syntetiska eftersom de är konstgjorda och så tydligt visar på skillnaden mellan hur vi uppfattar kroppar i den verkliga och den virtuella världen.

Vito Acconci i Grand Theft Auto

Om någon plötsligt började förfölja dig när du var ute och gick på gatan så skulle du naturligtvis känna dig obehaglig till mods. Att du skulle vara en del i ett pågående konstverk är nog inte din första tanke. Den amerikanska konstnären Vito Acconci gjorde stalking till en konstnärlig performance i slutet av 60-talet och hans verk har sedan dess återskapats i olika sammanhang bland annat i datorspelet *Grand Theft Auto*.

Det var i oktober 1969 som Acconci började följa efter okända människor som han såg på New Yorks gator. Han kunde följa efter dem ett par minuter till flera timmar beroende på vad de företog sig. Gick de på bio eller på restaurang så följde han efter dem, men om de klev in i en bil eller in på ett privat område då avbröt Acconci och började istället förfölja någon annan. Under en månad skuggade han olika människor på gatan och dokumenterade sedan sina iakttagelser och delade med sig av informationen till andra konstnärer i sin umgängeskrets.

Att planlöst kunna strosa omkring i en stad och utforska den och träffa nya människor är också idén bakom de öppna världar som datorspel som *Grand Theft Auto* bygger på.

Open world ("Öppen värld") är en typ av bandesign i datorspel där spelaren fritt kan ströva omkring i en virtuell värld och ges en betydande frihet i att välja hur denne skall nå sina mål.

Grand Theft Auto (GTA) är en mycket populär spelserie som sedan lanseringen 1997 har kommit ut i fem versioner. I spelen spelar du en smågangster som under spelets gång får mer och mer inflytande i någon av de städer där spelet utspelar sig. Spelen har blivit kritiserade för att vara våldsamma men har också tilldelats många priser och är mycket uppskattade hos spelarna, bland annat för friheten att röra sig i och utforska städerna. Denna frihet har också lockat många konstnärer till att använda spelet för att skapa olika aktioner och performance.

Konstnärsgruppen COLL.EO (Colleen Flaherty och Matteo Bittanti) är ett exempel på konstnärer som använt GTA som plattform för att skapa konst. De har bland annat återskapat Acconci's *Following piece* i GTA under namnet *Following bit*. Idén är densamma som hos Acconci att slumpvis välja ut någon person i spelet och följa efter den. Ett annat verk av COLL.EO är *Liberty City Crawl* som bygger på ett performanceverk av William Pope. L som en varm sommardag i juli 1991 iklädd en svart kostym och med en krukväxt i handen började krypa längs New Yorks asfaltgator. Sedan 1970-talet har Pope iscensatt olika performanceverk på New Yorks gator. I flera performanceverk har han mödosamt dragit sig fram längs marken bland annat utklädd till Superman.

Ett annat exempel är konstnären Joseph DeLappe som i GTA har iscensatt verket *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018-19). DeLappe använder GTA för att återskapa de dödliga skottlossningar som ägde rum i USA under 2018. På USA:s nationaldag den 4:e juli hade 7 293 personer mördats av skjutvapen och i slutet av

året var siffran uppe i drygt 14 700. Spelet spelar sig själv genom en programmerad robot. På skärmen ser vi hur en man går omkring och skjuter ner människor. Vid dagens slut har han mördat samma antal människor som hittills mördats under hela året. Istället för att bara visa en graf med antalet mord använder DeLappe GTA för att på ett konkret sätt visualisera och individualisera den abstrakta statistiken av dödsskjutningar i USA.

Selfies och det Instagramvänliga museet

Den japanska konstnären Yayoi Kusama (f. 1929) började redan på 1960-talet att skapa sina oändliga spegelrum fyllda med prickiga objekt, men det är först de senaste åren som hennes kändisskap har exploderat och man kan påstå att Kusamas rykte har växt i takt med användningen av sociala medier och Instagram för Kusamas installationer är som gjorda för vår delningskultur.

När Kusamas utställningar öppnar runt om i världen ringlar köerna långa. Alla vill se hennes prickiga rum, henne spegelinstallationer och lysande pumpor, och alla vi ta en selfie i dessa fantastiska rum och lägga ut på sociala medier. Det har gått så långt att människor i sina försök att ta den ultimata selfien har skadat hennes konstverk. Det är det som man kallar Kusama-effekten och som är alla museers dröm, att skapa en utställning som älskas av sociala medier, och som visuellt passar för Instagram och som drar nya besöksgrupper.

Många skulle säga att vi lever i en narcissisk och självupptagen värld där jaget och selfien står i centrum. Som myten av Narcissius speglar vi oss i mobilkameran fascinerade av oss själva. Vi glömmer barn, partner och vänner framför våra mobiler.

Den svenska konstnären Anna Uddenbergs skulptur från Berlinbiennalen 2016 *Journey of Self discovery* fångar våra extrema försöka att exponera oss själva. Skulpturen består av en lättklädd kvinna som ligger på knä och med hjälp av en selfie-stick tar hon bilder på sin rumpa. Uddenbergs verk kan tolkas som en symbol för dagens osunt självupptagna jag, som i extrema fall lett till att människor fallit ner från klippor och dött när de försökt att ta en selfie.

Men är det egentligen sant att vi i vår tid är så självupptagna och begeistrade i oss själva? Och är det egentligen något nytt? Har vi inte alltid velat avbilda oss själva och berätta för vår omvärld vad vi har upplevt. På 1500-talet gjorde många konstnärer och adelsmän the grand tour, en lång bildningsresa som slutade i Italien där man upplevde antikens ruiner och kultur. Naturligtvis ville man sedan

berätta om sina upplevelser för bekanta och nära. Innan fotot så fick man skriva reseberättelser eller som den holländska konstnären Maarten van Heemskerck, (1533) måla sig själv framför Colosseum. I bakgrunden ser vi Colosseum och i förgrunden konstnären svartklädd i profil med blicken fäst på betraktaren. Kompositionen är inte helt olik alla de selfies man kan se på Instagram med turistande människor från Colosseum.

Bland de största sociala nätverken idag hittar vi Instagram med över 600 miljoner användare världen över (ca. 5 miljoner finns Sverige). Till skillnad från Facebook används Instagram främst av unga. Över 50% av 12-25-åringar har konton, sedan minskar användningen upp i åldrarna.

Under 2017 var bilden med den gravida popstjärnan Beyoncé den bild som fick störst genomslag på Instagram. Under den första timmen gillades den av 11.1 miljoner följare. Bilden är också intressant eftersom fotografen och konstnären Awol Erizku arbetat med konsthistoriska referenser. På fotot ser man en gravid Beyoncé sittande i profil i ett blomsterarrangemang med händerna kupade kring sin gravida mage. Det går att hitta konsthistoriska referenser till bilden som Rembrandts målning av *Flora* från 1634 till Jan Brueghels *Madonna med barn i blomsterkrans*, ca 1609.

Beyoncé's konstintresse avspeglar sig också i videon *Apes**T* som hon spelade in tillsammans med Jay-Z på Louvren 2018. I videon rör sig paret genom museet och alla konstverken och hamnar slutligen, där de flesta besökarna blir stående, framför Leonardo da Vincis *Mona Lisa* och här knyts konsthistorien igen ihop med sociala medier. För Louvren hör till ett av de mest "Instagrammade" museerna och *Mona Lisa* är ett av de mest avbildade konstverken i vår tid.

Det finns två läger kring frågan om att låta besökarna fota och dela utställningar på nätet. På den ena sidan finns museer och konstnärer som inte tillåter fotografering av sina utställningar. Dels av upphovsrättsliga skäl, men också för att man tycker att besökarna ska titta på och uppleva konsten och inte bara stirra på sina mobiler. Man anser att det finns en risk att konst bara bli en konsumtionsvara, en bakgrund för en selfie, och att själva budskapet och upplevelsen går förlorad.

Ett exempel är James Turrells platsspecifika ljusinstallation *Aten Reign* (2013) i rotundan på Guggenheimmuseet i New York som var som skapad för selfies och Instagram, men här valde museet att införa ett fotoförbud. Trots det, så kan man hitta runt 15 000 bilder på nätet under #JamesTurell.

Den andra falangen uppmuntrar att man tar bilder och sprider dem på sociala medier eftersom det ofta leder till att man får fler besökare och nya grupper hittar till utställningen, och då kanske framför allt unga människor som är en stor besöksgrupp som många museer vill nå.

Det finns såklart goda synpunkter i bägge lägren, men ser man till de utställningar som lockar flest att dela på nätet så ser man också ett mönster. Det handlar ofta om utställningar som skapar en unik konstupplevelse som Yayoi Kusama som nämndes i början. En annan installation som hamnat högt upp på Instagram är *Rain Room* från 2012 av Hannes Koch och Florian Ortkrass, som visats på olika platser runt om i världen. Det är en installation som består av ett rum där det hela tiden regnar, men när du kliver in i rummet slutar det regna precis där du står, så du kan vandra omkring torrsködd i rummet. Det finns flera censorer som håller koll på besökaren och stänger av vattnet så du inte blir blöt. Det är också en installation som man måste uppleva och som skapar en känsla som inte går att förmedla via fotografier

Ytterligare ett exempel på en utställning som delats mycket är *Wonder* på Smithsonian Art Museum. Efter en två år lång renovering öppnade museet igen 2015 med utställningen *Wonder*, där nio konstnärer förvandlade hela museet till en uppslukande upplevelse i färg och form med hjälp av platsspecifika installationer i de olika rummen. Det var också en utställning som verkade som gjord för Instagram och sociala medier, men även här krävdes det att man var på plats för att få den riktiga upplevelsen eftersom det handlar om att man rör sig i rummet. Ett sätt att återskapa den rumsliga upplevelsen är att använda sig av virtuell verklighet (VR). *Wonder* är ett exempel på en utställning som finns tillgänglig som en VR-upplevelse. Du kan ladda ner en app och uppleva utställningen i din mobil med ett par VR-glasögon.

För konst handlar om att uppleva något, men också i hög grad att dela den upplevelsen med andra. Antingen sätter man sig på ett kafé efteråt och pratar med någon eller gör som de flesta gör idag, man delar bilder och kommenterar med sina vänner på sociala medier. Konstvärlden är en ganska sluten värld och många tycker att den är elitistisk. Hos många är det inte naturligt att bara gå in på ett museum och titta på konst, det finns en tröskel, men när en utställning blir viral på sociala medier så når den plötsligt nya grupper och skapar ett intresse. Folk står inte timmar i kö bara för att ta en selfie av ett konstverk och lägga ut på Instagram, utan för att man vill uppleva något unikt och dela en erfarenhet med andra människor.

Det som kan upplevas som narcissiskt i vår tid kan också beskrivas som ett uttryck för en kollektiv gemenskap. Att visa att man har upplevt något som många andra har gjort. Och är det inte en av konstens viktigaste egenskaper att skapa gemensamma upplevelser, dialoger och interaktion med besökaren? När besökaren lämnar museet talar de om den selfie som de tog eller om det konstverk som de har upplevt.

Under de senaste åren har det också uppstått en ny typ av museer och pop-uputställningar som använder delningskulturen som en affärsidé. Museum of Ice Cream, Museum of Selfies och Color Factory är några exempel på museer som bygger sitt koncept på att skapa Instagramvänliga miljöer. Det kostar ofta ganska mycket, runt \$40 att besöka utställningen, men köerna är långa, för många besökare vill uppleva och ta en selfie när de till exempel ligger i en badring i en pool fylld med strössel eller i någon av de andra färggranna och annorlunda miljöerna som man byggt upp.

Den här typen av Instagramvänliga utställningar har hämtat inspiration från konstvärlden. Redan på 1960-talet började konstnärer att skapa rumsinstallationer, där besökaren var interaktiv och en del av konstverket. Ta bara *Hon – en katedral* av Niki de Saint-Phalle som visades på Moderna Museet i Stockholm 1966. Här hade man byggt upp en stor skulptur av en gravid kvinna som låg på rygg och där besökarna kunde gå in genom en port mellan hennes ben och inne i kroppen ta del av ett akvarium fullt av guldfiskar, en tvåmanssoffa för kärlekspar, en bar, en måleriutställning och en liten biograf. Det var en mycket populär utställning med runt 80 000 besökare, och hade idag varit en utställning som hade passat för Instagramgenerationen.



Om Sveriges Konstföreningar

Sveriges Konstföreningar bildades 1973 för att tillvarata konstföreningarnas intressen i kulturlivet. Konstbildning är en av huvuduppgifterna.

Sveriges Konstföreningar är en partipolitiskt obunden ideell organisation vars ändamål är att tillvarata landets konstföreningars intressen.

Sveriges Konstföreningar arbetar för att konstföreningarna även i framtiden ska vara en viktig del av det svenska kulturlivet. Det gör vi genom att fortbilda konstföreningsledare, producera utställningar och utbildningsmaterial, ge stöd och hjälp i det dagliga föreningslivet och verka kulturpolitiskt på riksnivå för att konstföreningarna ska få bättre förutsättningar för sin verksamhet.

Alla konstföreningar vars ändamål är att väcka, underhålla och utbreda intresset för och kunskapen om konst kan ansluta sig till Sveriges Konstföreningar och erlägger då en årlig avgift vars storlek bestäms på förbundsstämman.

SVERIGES KONSTFÖRENINGAR

Post och besöksadress: Tegnérgatan 60 A, 216 12 Limhamn

Tel: 040-36 26 60 (vxl)

E-post: info@sverigeskonstforeningar.nu

Hemsida: www.sverigeskonstforeningar.nu