

**”Performance on-line” –  
en interaktiv essä av Mathias Jansson, 2007.**

**Du kan även läsa essän på adress:**

[http://www.sverigeskonstforeningar.nu/bildning/2\\_0/performance.asp](http://www.sverigeskonstforeningar.nu/bildning/2_0/performance.asp)

Performance är en konstform som utförs live. Historiskt sett har performancekonsten försökt att tänja på gränserna mellan konsten och det vardagliga livet. Många konstnärer har sett performance som en möjlighet att ta konsten direkt till publiken utan att behöva gå omvägar via gallerier, curatorer eller agenter. Performance brukar därför ofta ske utanför institutionerna och framförs på gator, torg eller andra publika platser. Det är kanske därför inte så underligt att konstnärer idag har börjat söka sig till dataspel och onlinevärldar för att framföra sina performanceverk. I spelen kan man nämligen utforska den nya teknikens möjligheter samtidigt som man skapar nya arenor där man kan möta publiken i vardagliga situationer.

### **Joseph DeLappe**

En av pionjäreterna i sammanhanget är den amerikanska konstnären Joseph DeLappe. Redan 2001 gjorde han en online-performance i spelet ”Elite Force Voyager Online” där hans karaktär i dataspelet fick namnet Allen Ginsberg, efter den amerikanska beatnikpoeten. DeLappes performance bestod i att han under sex timmar reciterade Ginsbergs dikt ”The Howl”, genom att skriva in dikten, rad för rad, i spelets textfält.

DeLappes mest uppmärksammade verk är annars en performance som påbörjade i mars 2006 på treårsdagen av Irakkriget. ”Dead-in-iraq” är titeln på verket men också DeLappes alias när han loggar in till spelet America’s Army. America’s Army är ett on-line spel som fungerar som en rekryteringsplattform för det amerikanska försvaret. I spelet släpper DeLappe sitt vapen och börjar skriva in namnen på alla de amerikanska soldater som dött under Irakkriget. T o m den 17 oktober 2007 hade han skrivit in 3582 namn och målsättningen är att denna performance ska pågå så länge kriget håller på.

En annan performance, där DeLappe blandar antikrigsbudskap med poesi, pågår i krigsspelet ”Medal of Honor: Allied Assault”. I den här performance har DeLappe iscensatt en serie med diktläsningar av krigspoeter som Siegfried Sassoon. Sassoon var en brittisk poet som skrev satiriska antikrigsdikter under första världskriget. Både ”dead-in-iraq” och diktläsningarna i ”Medal of Honor” skapar ofta starka reaktioner hos de andra spelarna. De uppmanar DeLappe att sluta med det han håller på med, eller så skjuter de helt enkelt ner honom eller sparkar ut honom från spelet. De starka reaktionerna hos de andra spelarna kan man ju ta som ett bevis på att det är en lyckad performance. DeLappe bryter med sina inlägg spelets illusion och för in meddelanden som påminner spelarna om krigets verklighet. Något som väcker både ilska och obehag hos de andra spelarna.

Det finns ytterligare två performance som man bör nämna när man talar om DeLappe. Den första ”Quake/Friends” genomfördes den 18e oktober 2002 och bestod i att sex personer kopplade upp sig online mot samma arena i spelet Quake III och började där framföra ett helt avsnitt ur serien ”Vänner”. Det skedde genom att varje deltagare spelade en karaktär i serien som Monica, Joey, och Chandler och skrev sedan in sina repliker i textfältet som används av spelarna i spelet för att kommunicera med varandra. Eftersom Quake är ett spel som går ut på att döda så många motståndare som möjligt för att vinna, blev performanceverket hela tiden

avbrutet då någon av deltagarna blev dödad av de andra spelare och tvingades då återuppstå för att kunna fortsätta performance.

Performance blev uppmärksam i en artikel i New York Times vilket ledde till att Warner Bros som äger rättigheterna till serien "Vänner" skickade ett brev till DeLappe där de varnade om rättsliga åtgärder om DeLappe fortsatte att använda material från serien "Vänner" i sina performance. En överenskommelse kom dock till stånd vilket innebar att DeLappe avstod från att genomföra planerna på "Quake/Friends.2" som skulle bygga på pilotavsnittet av "Vänner", men att DeLappe fick uppföra sin performance "Quake/Friends" igen, vilket skedde den 8 mars 2003. Performance gjordes den här gången live på ett galleri. Vid sex datorer satt deltagarna som var inloggade i Quake, och deras skärmar projicerades på galleriets vägg så alla som var i rummet kunde följa performance live.

Online performance "ET tu?, Alfred" hade premiär i november 2003 och utspelades i dataspelet "Aliens vs. Predator". Dialogen byggde i det här fallet på repliker från Spielbergs film "ET: the Extraterrestrial" och uttalanden gjorda av den iranska flyktingen Merhan Karimi Nasser (Sir Alfred) som under 15 år vistas som illegal flykting på Paris flygplats. Spielberg gjorde 2004 filmen "The Terminal", med Tom Hanks i huvudrollen, som bygger på historien om Karimi Nasser. Både rymdvarelse ET och flyktingen Sir Alfred är ju på sätt och vis strandsatta flyktingar som försöker hitta ett hem något som DeLappe har tagit fasta på i sin performance.

Eftersom performancekonst alltid är live är dokumentationen väldigt viktig. I DeLappes fall finns alla ovanstående verk dokumenterade och tillgängliga på DeLappes egen kanal på Youtube under adressen: <http://www.youtube.com/user/delappe>

### **Rainey Straus och Katherine Isbister**

De nya medierna inbjuder inte bara till att skapa nya performance utan har också gjort att konstnärer har återskapat och framfört kända performancesverk. Rainey Straus och Katherine Isbister gjorde 2004 en performance som de kallade SimBee, och som de beskriver som en parodi på konstnären Vanessa Beecrofts installationer återskapade i spelet The Sims.

The Sims är ett simuleringsspel där spelaren kan skapa sin egen familj och sedan låta familjen flytta in i ett hus i ett virtuellt samhälle. Sedan gäller det att se till att alla medlemmar i familjen är nöjda och belåtna. Man skulle kunna jämföra The Sims med ett avancerat virtuellt dockhus. Vanessa Beecroft däremot är en italiensk konstnär som har arbetat med performance på museer där hon använder sig av kvinnliga lättklädda modeller som får posera i utställningsrummet som en slags levande skyltdockor. Beecroft arbetar i gränslandet mellan mode och konst, och sätter ofta fokus på hur vi betraktar människor. I SimBee har Rainey Straus och Katherine Isbister iscensatt en installation av Vanesse Beecroft i ett virtuellt galleri, men efter en stund börjar Simmodellerna att leva sitt eget liv och hela performance urartar på ett katastrofalt sätt med eldsvådor, slagsmål och ond bråd död som följd.

### **Eva och Franco Mattes**

Även konstnärsparet Eva och Franco Mattes har återskapat kända performanceverk. De har valt att göra det i on-linevärlden Second Life. Second Life startade 2003 och är en 3D virtuell värld som bl a har en egen valuta och ekonomi. För pengarna kan du köpa mark, bygga hus, ordna konstutställningar, ja, det mesta som du kan göra i det verkliga livet kan du också göra i Second Life.

Eva och Franco Mattes kallar sina verk för "Synthetic Performance" eller återskapade performance. Det är tre klassiska verk som de har framfört i Second Life under 2007. "Shoot" från 1971, där konstnären Chris Burden blir skjuten med ett gevär av en vän. Vito Acconci's "Seedbed" från 1972 då konstnären låg dold under en ramp på Sonnabend Gallery och onanerade medan han beskrev sina fantasier om besökarna som gick på rampen ovanför honom. Slutligen 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. Denna portabla bio var en protest mot hur kvinnan och sexualiteten framställdes i filmerna. Publiken på gatan blev inbjudna att besöka Valies bio och kunde sticka in sina händer bakom ridån och känna på "filmen", dvs hennes bröst. Publiken blev på sätt inte bara en passiv betraktare som betraktade kvinnan som ett objekt i biosalongen utan blev tvungen att aktivt agera och ta ställning till vad som "visades" i Valies biosalong.

I Second Life har Eva och Franco Mattes återskapat konstverken med hjälp av sina avatarrer. I och med att verken utförs i en virtuell värld av konstnärernas avatarrer, dvs de grafiska karaktär som företräder spelaren i dataspel eller onlinevärldar, skapas nya lager och tolkningsmönster på performancen. De tre valda performances utgår ursprungligen från kroppen och är delvis taktila, dvs besökaren konfronteras med en situation som kan väcka obehag, som en man blir skjuten, någon ligger och onanerar, en okänd kvinna erbjuder publiken att känna på hennes bröst. När dessa verk återskapas i en virtuell värld blir upplevelsen mer distanserad. Att känna på en människa i en virtuell värld eller se en avatar bli skjuten är inte samma sak som om det händer i verkligheten. Istället väcks en hel del andra frågor om hur och varför vi väljer att agera på ett annorlunda sätt när vi befinner oss i en virtuell värld där vi företräds av en grafiskt skapad personlighet än vad vi gör i verkligheten.

I samband med performancefestivalen "Performa 07" som ägde rum i början av november 2007 återskapade Eva och Franco Mattes en annan klassisk performance i Second Life. Det var "Singing Sculpture" som framfördes första gången 1969 av konstnärerna Gilbert & Georges. Det var en performance som bestod av att Gilbert & George helt enkelt stod på ett bord och dansade och sjöng till sången "Underneath the Arches", det låter kanske inte så märkvärdigt, men det var ganska uppseendeväckande och annorlunda för den tidens konstpublik. Att samma performance framförs nästan 40 år senare i Second Life tycker säkert en hel del av dagens konstpublik är både uppseendeväckande och annorlunda.

Den här essän har en också en egen kanal på Youtube.

Adressen är: <http://www.youtube.com/performanceonline>

/Mathias Jansson, 2007