



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INST FÖR KULTURVETENSKAPER

Intra-aktiva maskiner

En undersökning av Carsten Höllers installationer ur ett
posthumanistiskt perspektiv.

Namn: Christoffer Vikström
Kurs: KV5007, Masteruppsats, 30hp
Handledare: Alexandra Fried
Examinator: Astrid von Rosen
Termin: VT 2020

Abstract

ÄMNE: Konst- och bildvetenskap

INSTITUTION: Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs Universitet

ADRESS: Box 200, 405 30 Göteborg

TELEFON: 031-786 00 00 (vx)

HANDLEDARE: Alexandra Fried

TITEL: Intra-aktiva maskiner: En undersökning av Carsten Höllers installationer ur ett posthumanistiskt perspektiv.

FÖRFATTARE: Christoffer Vikström

ADRESS: Kärralundsgatan 30, 416 56 Göteborg

E-POSTADRESS: christoffervikstroem@gmail.com

TYP AV UPPSATS: Masteruppsats

VENTILERINGSTERMIN: VT 2020

Summary in English:

Using Karen Barads posthumanist agential realism as its main theoretical framework, this thesis examines space, body, time and the “interactive spectator” in their roles as participating actors for the interactive experience of Carsten Höllers exhibition *Behaviour* in Aalborg. Using a phenomenological and posthumanist approach, the result finds that space, body, time and the “interactive spectator” have significant performative agency for the experience of Höllers interactive artworks. Through the theoretical application of intra-actions and entanglements it is made clear that space, body, time and the “interactive spectator” constitute both the phenomenon that appears through the intra-action, but also the intrinsic performative agencies of each other. Finally, the results argue that Höllers *interactive* artworks also can be understood as *intra-active* artworks.

Keywords: Interactive art, agency, posthumanism, agential realism, phenomenology, intra-action, Carsten Höller

Innehållsförteckning

Abstract	1
1.0 Inledning	4
1.1 Inledning	4
Syften och frågeställningar	4
1.2 Posthumanistisk teori	5
1.3 Metod	7
Fenomenologi	8
Interaktörsbegreppet	10
Rum	11
Kropp	12
Tid	12
Interaktör	14
Sammanfattning av metod	15
1.4 Urval och avgränsningar	16
1.5 Källkritik	17
1.6 Tidigare forskning	18
Det interaktiva deltagandet	18
Det sociala deltagandet	21
Carsten Höllers konstnärliga praktiker	22
1.7 Forskarreflexivitet	24
1.8 Disposition	25
2.0 Fenomenologisk undersökning	25
2.1 Utställningsrum	26
2.2 Konstverk	28
<i>Revolving Doors</i>	28
<i>Pill Clock</i>	29
<i>Upside Down Goggles</i>	31
3.0 Analys av Rum, Kropp, Tid och Interaktör	32
3.1 <i>Revolving Doors</i>	33
Rum	33
Kropp	34
Tid	35
Interaktör	36

(Fortsättning på nästa sida)

3.2 <i>Pill Clock</i>	37
Rum	37
Kropp	38
Tid	39
Interaktör	40
3.3 <i>Upside Down Goggles</i>	41
Rum	41
Kropp	43
Tid	44
Interaktör	45
4.0 Tolkning och diskussion av analys	46
4.1 Rum, Kropp, Tid och Interaktör som aktörer	46
4.2 Intra-aktioner och intrasslade sammanflätningar	50
5.0 Avslutande sammanfattning och diskussion	53
Källförteckning	56
Bilagor	59
Bil. 1: Bildmaterial: Utställningsrum	59
Bil. 2: Bildmaterial: <i>Revolving Doors</i>	60
Bil. 3: Bildmaterial: <i>Pill Clock</i>	61
Bil. 4: Bildmaterial: <i>Upside Down Goggles</i>	62

1.0 Inledning

Blinkande lampor, hastigt roterande spegeldörrar, rödvita piller som ramlar ner från taket, enorma svampar och glasögon som vänder hela världen upp och ner. Mitt besök i Carsten Höllers utställning *Behaviour* på Kunsten Museum of Modern Art i Ålborg präglades av ständigt skiftande perceptionella förvirringar, kroppsliga förnimmelser och ambivalenta erfarenheter av rum, kropp och tid. Strosandes i utställningsrummet kändes det som att man befann sig i en laboratorisk *Alice i Underlandet*-värld där egna sinnen, förutfattade meningar och intryck hela tiden omformades och utmanades av de "experiment" som konstverken stundvis uppfattades som. Upplevelserna av de interaktiva konstillationerna i utställningsrummet var ständigt närvarande, men också flyktiga och föränderliga. Det centrala intrycket var att det handlade om upplevelser i ett temporärt och ständigt rekonstruerat "här och nu" med mig själv i rollen som både medskapare och försökskanin.

Med interaktiva installationer och konstföremål bjuder Carsten Höller ofta in interaktörer som aktiva deltagare och medproducenter till konstverken.¹ Man kan säga att Höllers verk ofta agerar som katalysatorer för den meningsproduktion som uppstår i interaktionen mellan interaktör och konstverk. Centralt i hans konstnärskap är att konstupplevelsens agens är fragmenterad och beroende av såväl Höller som konstnär, konstverket, interaktören (med sina egna erfarenheter och förutfattade meningar) och rummets övriga aktörer.² Det intressanta vid interaktionerna med Höllers olika konstillationer i *Behaviour* var inte endast de effekter och upplevelser som skapades i dessa möten. Det uppstod framför allt en nyfikenhet kring hur dessa interaktiva konstupplevelser formas och vilka bakomliggande strukturer och fenomen som konstituerar den upplevelse som skapas i relation till konstupplevelsen av Höllers konstverk. Vad är det som bidrar till upplevelsen av att befinna sig i ett parallellt tidsflöde, upplevelsen av rumslig desorientering eller upplevelsen av en ständigt konstruerad och rekonstruerad uppfattning av den egna kroppen? Och vilken roll har rummet, kroppen, tiden och den egna rollen som medskapande interaktör för dessa upplevelser i mötet med Höllers konstillationer i *Behaviour*?

Syften och frågeställningar

I mötet med Carsten Höllers konstverk väcks ofta tankar och frågor som rör tid, rum, kropp och interaktörens roll i relation till fysiska såväl som immateriella fenomen. Det kan handla om upplevelsen av förflyttningar i rummet, om kroppsliga sensationer eller om en känsla av att befinna sig i ett parallellt tidsflöde. Mitt syfte med denna uppsats är att ur ett posthumanistiskt perspektiv undersöka dessa fenomen och hur tid, rum, kropp och interaktör kan förstås som deltagande aktörer för konstitutionen av de upplevelser som skapas i samband med Höllers interaktiva konstverk. Denna undersökning utförs med Höllers soloutställning *Behaviour* i Ålborg som undersökningsmaterial utifrån ett urval av de konstverk han ställde ut i samband med denna.³

¹ För en definition av begreppet *interaktör*, se **1.3 Metod: Interaktörsbegreppet**.

² För en definition av begreppet *aktör*, se **1.2 Posthumanistisk teori**.

³ *Behaviour* var en soloutställning med Carsten Höller på Kunsten Museum of Modern Art, Ålborg, om pågick 26/9 2019 – 23/2 2020. För presentation av undersökningsmaterial, se **2.0 Fenomenologisk undersökning**.

Syftet med detta arbete är först och främst att se hur tid, rum, kropp och interaktör kan förstås som deltagande aktörer för upplevelsen av *Behaviours* interaktiva konstinstallationer men även att undersöka hur Höllers installationer och tid, rum, kropp och interaktörer som deltagande aktörer kan förstås som intra-agerande och sammanflätade.⁴ Denna uppsats har som ambition att bredda förståelsen över *hur* performativ agens kan uppenbara sig i relation till rum, kropp, tid och interaktör och på ett grundläggande plan undersöka huruvida de *är* väsentliga aktörer för upplevelsen av Höllers interaktiva konstverk.

De frågeställningar som undersöks och diskuteras i relation till uppsatsens syften är således följande:

- *Hur kan rum, kropp, tid och interaktör förstås som deltagande aktörer för upplevelsen av Carsten Höllers konstinstallationer i utställningen Behaviour ur ett posthumanistiskt perspektiv?*
- *Hur kan Carsten Höllers interaktiva konstinstallationer och tid, rum, kropp och interaktör som aktörer förstås i relation till intra-aktioner och sammanflätningar?*

1.2 Posthumanistisk teori

För att undersöka det nyckfulla varandet i världen, konstitutioner av fenomen och på ett djupare och mer omfattande vis skapa en förståelse för aktörer och fenomen i relation till interaktivitet, deltagande och Höllers installationer kommer Karen Barads posthumanistiska agentiella realism utgöra uppsatsens huvudsakliga teoretiska ramverk. Ur ett konstvetenskapligt perspektiv möjliggör teorin undersökning och förståelse av interaktiva konstverk där fokus ligger mindre på själva konstföremålet och mer på upplevelsen "mellan" konstverk och interaktör. En definierande egenskap hos posthumanistiska perspektiv är ifrågasättandet av antropocentrismen som, inte minst inom humaniora, placerar människan och det mänskliga i hegemonisk maktposition i världen.⁵ Detta gör man bland annat genom att lyfta fram det icke-mänskligas agens och samtidigt motsätta sig den traditionella dikotomin som skiljer på natur och kultur.⁶ Man talar i det här sammanhanget om en *ontologisk vändning* där man vill understryka hur icke-mänskliga aktörer som exempelvis materialitet, miljö, djur och teknik och det mänskliga samkonstituerar varandra och de fenomen inom vilka de möter varandra. Det är genom detta teoretiska ramverk som Karen Barad utformat den posthumanistiska performativitetsteori hon väljer att kalla för *agentiell realism*.

⁴ För en mer detaljerad förklaring av intra-aktion och sammanflätningar, se **1.2 Posthumanistisk teori**.

⁵ Åsberg, Cecilia, Hultman, Martin & Lee, Francis. Möt den posthumanistiska utmaningen. I Åsberg, Cecilia, Martin Hultman & Francis Lee. *Posthumanistiska Nyckeltexter*. Lund: Studentlitteratur, 2012, s. 9

⁶ Barad, Karen. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, London: Duke University Press, 2007, s. 32

Utifrån Barads posthumanistiska agentella realism är begreppet *aktör* centralt för undersökningen. Aktörer inom den agentella realismen, såväl som för denna uppsats, ses som deltagande företeelser som tillsammans sammanfattar och ligger till grund för relationer mellan saker och ting och hur dessa fungerar, händelseförlopp och vem eller vad som kan möjliggöras i dessa.⁷ I det här sammanhanget tilldelas inte en mänsklig aktör en hegemonisk maktposition utan även icke-mänskliga aktörer, som djur, objekt och teknik, förstås ha egen agens och bör ses som centrala i meningsproduktion och i mötet med andra aktörer. Med denna syn på aktörer kan även abstrakta fenomen som tid och minnen betraktas som lika viktiga aktörer i förståelsen av en konstupplevelse som fysiska konstföremål, rummets väggar och interaktörens egen kropp. Det centrala med denna syn på aktörer är att skapa en dialogisk hållning mellan de olika aktörerna och “öppna upp” fenomen och händelseförlopp för fler läsningar och andra förståelser.⁸

I artikeln *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter* (2003) föreslår Barad en posthumanistisk och nymaterialistisk vinkel på performativitet som “låter materia bli en aktiv deltagare i görandet av världen.”⁹ Hon frågar sig kritiskt hur det kommer sig att materia ofta tillskrivs som något passivt, oföränderligt och utan agens, underkastad språket och kulturen, när dessa icke-mänskliga aktörer i själva verket ligger till grund för de fenomen utifrån vilka vi lever i och förstår världen.¹⁰ Genom en kombination av epistemologi, etik och ontologi beskriver den agentella realismen de fenomen som, genom samspel av mänskliga och icke-mänskliga aktörer, konstituerar världen och där aktörerna inte har några inneboende essentiella egenskaper utanför detta konstituerade fenomen.¹¹ Det är i mötet mellan aktörer som fenomen skapas och dessa aktörer är således relationella och kontextbundna. I Barads teoribildning är *intra-aktion* ett centralt begrepp som kan ses som en kritik mot begreppet *interaktion* vilket ser på aktörer som självständiga och tydligt separerade från varandra utanför fenomenets konstituerande samspel.¹² Intra-aktion belyser istället det faktum att dessa aktörer är sammanflätade med varandra och ömsesidigt påverkar varandra i samkonstitutionen av det fenomen som skapas i detta sammanflätade möte.¹³ Något förenklat kan man förklara skillnaden mellan dessa begrepp som där interaktionen utgår från redan existerande objekt/subjekt (aktörer) som sedan påverkar varandra handlar intra-aktionen istället om samkonstitutionen av de sammanflätade aktörerna.¹⁴ Det handlar om en “trasslig” sammanflätning av intra-agerande aktörer som skapar fenomen som uppstår i ett “här och nu” där aktörerna, till skillnad från “interaktionen”, inte anses ha självständiga och inneboende essenser utanför detta möte.

⁷ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 35

⁸ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 46

⁹ Barad, 2003/2012, s. 78.

¹⁰ Barad, 2003/2012, s. 77

¹¹ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 201.

¹² Barad, 2003/2012, s. 81

¹³ Begreppet *sammanflätning* är egen översättning från Barads *entangled*, och beskriver hur olika performativa agenter “sammanflätas” i sin samverkan för påverkan av intra-aktioner. Sammanflätningen bör också förstås som “trasslig” där aktörer och performativa agenter som i ett nystan hela tiden konstituerar varandra såväl som fenomenet i sig. I en sammanflätning är det svårt att separera “intrasslade” aktörer och agenter från varandra utan att i samma stund förändra förutsättningarna för intra-aktionen.

¹⁴ Barad, Karen. *Meeting the Universe Halfway*, 2007, s. 33.

Bidragande deltagare för intra-aktioner kan förstås som *performativa agenter*. Dessa agenter kan förstås som de materiella och immateriella aktörer (exempelvis människor, möbler, ljus, rymd) som genom egen agens har möjlighet att påverka intra-aktionerna i sig och leda till förändring.¹⁵ En viss ljusstyrka i ett rum har alltså som performativ agent möjligheten att påverka mötet mellan en människa och ett konstverk i en museisal och är därmed en aktiv deltagare för intra-aktionen.

Barad menar att vi bör förstå världen som skapad av konstanta intra-aktioner mellan aktörer, vare sig det är mänskliga eller icke-mänskliga, och ge materialet mer agens i vår förståelse av den; "världen är agentlika intra-aktioner i blivande."¹⁶ Det är denna syn på hur aktörer är sammanflätade och i konstanta intra-aktioner som gör den agentlika realismen användbar som teoretiskt ramverk i relation till denna uppsats. Denna uppsats ämnar att undersöka de aktörer, mänskliga som icke-mänskliga, som bidrar till konstruktionen av konstupplevelsen av Höllers interaktiva konstverk i utställningen *Behaviour* och Barads teorier om agens som något bortom mänsklig subjektivitet och avsiktighet stämmer väl överens med uppsatsens syfte. Barad menar att "agens [...] är 'görande/varande' i sitt intra-agerande" och det är genom att undersöka detta *görande*, dessa konstituerande intra-aktioner, som jag vill skapa mig en förståelse för hur aktörerna i museisalen påverkar upplevelsen av Carsten Höllers utställning och konstverk.¹⁷ Hur ser intra-aktionen ut mellan tid, rum, kropp och interaktör vid upplevelsen av *Behaviour*? Den agentlika realismens *intra-aktioner*, *sammanflätningar*, *performativa agenter* och *agenser* öppnar även upp för användbara analytiska verktyg. Användningen av dessa begrepp i analysen kompletterar den fenomenologiska metodologin genom att än mer fokusera på det aktiva och ständigt skiftande mötet mellan de aktörer som skapar den aktuella upplevelsen som analyseras. Uppsatsen kommer undersöka icke-mänskliga som mänskliga aktörer, immateriella som materiella, och Barads begreppsapparat öppnar upp för att se på dessa aktörer som lika viktiga för det möte som sker mellan dem. Där fenomenologin utgår från hur människan "bebor" världen så kompletterar den agentlika realismen den idén med att vi också är "delar av världens tillblivande", som mänskliga aktörer i intra-aktion med andra aktörer; mänskliga som icke-mänskliga.¹⁸

1.3 Metod

Uppsatsens metodologiska ramverk består av flera olika perspektiv vars olika ingångar och analytiska verktyg används för att undersöka rum, kropp, tid och interaktör som aktörer och intra-aktioner i relation till Höllers installationer. Uppsatsens huvudsakliga metod är Merleau-Pontys kroppsliga fenomenologi som använts både som redskap för införskaffandet av uppsatsens undersökningsmaterial, det vill säga upplevelsen av Höllers installationer, men också som grundläggande förutsättning där fenomenologins idéer om "kroppar i världar" fungerar som ett komplement till Barads posthumanistiska perspektiv. För att undersöka hur rum, kropp, tid och

¹⁵ Barad, 2003/2012, s. 83-85

¹⁶ Barad, 2003/2012, s. 81

¹⁷ Barad, 2003/2012, s. 85

¹⁸ Barad, 2003/2012, s. 85

interaktör kan förstås som aktörer i relation till frågeställningar och undersökningsmaterial kommer även ett avgränsat urval av teorier som berör respektive kategori att komplettera fenomenologi och agentuell realism som analytiska verktyg. Under rubrikerna Rum, Kropp, Tid och Interaktör presenteras de perspektiv uppsatsen kommer att arbeta med i relation till respektive kategori. Under redogörelsen för uppsatsens metodologiska ramverk definieras också interaktörsbegreppet som används genomgående i uppsatsen, och som bör förstås som ett eget analytiskt verktyg i sig självt.

Fenomenologi

“Av fenomenologin har vi lärt att vi ska gå till sakerna själva”, menar fenomenologen Jan Bengtsson när han talar om att det i mötet med världen är *sakerna själva* som ligger till grund för *erfarenheten* och förståelsen av den värld vi som subjekt och objekt är en del av.¹⁹ En grundläggande förutsättning för det fenomenologiska förhållningssättet är att “göra full rättvisa åt det nätverk av sammanflätningar och förgreningar som finns mellan subjekt och objekt.”²⁰ Det är en ontologisk syn på en värld som inte består av heterogena element åtskilda från varandra utan istället som en värld där subjekt och objekt, materialitet och immaterialitet, natur och kultur, samhälle och individ befinner sig i konstanta och kontinuerliga möten och konfigurationer som skapar förståelsen och erfarenheten av den värld vi lever i.²¹ Det är denna syn inom fenomenologin som gör den till ett relevant teoretiskt perspektiv och ett effektivt metodologiskt verktyg för uppsatsens undersökningar av materiella och immateriella aktörer som bidrar till interaktörens upplevelser och förståelser av de “världar” som Carsten Höllers interaktiva konstverk skapar i utställningsrummet.

Då fenomenologi är ett brett och interdisciplinärt teoretiskt område avgränsar sig uppsatsen metodologiskt till fenomenologen Maurice Merleau-Ponty och det han kallar för *kroppens fenomenologi*. En utgångspunkt är tanken på ett subjekt som genom att redan vara i en värld parallellt får tillgång till denna värld och till sig själv – och kan således vara ett perspektiv på denna värld. Detta kallar Merleau-Ponty för *det kroppsliga jaget*, en *levd kropp* som utgör grunden för hans filosofi.²² I *Kroppens fenomenologi* från 1945, som används som huvudsakligt underlag för den fenomenologiska metoden, menar Merleau-Ponty att kroppen inte är *i* rummet på samma sätt som den inte är *i* tiden. Istället *bebor* kroppen både rum och tid.²³ Det kroppsliga jaget är således inte i en värld som rummet och tiden skapar utan är en aktiv medskapare till konfigurationen av den värld som samma kropp redan är en del av. Kroppen fungerar samtidigt som ett redskap för undersökning av denna värld. Detta kan förstås genom den kroppsliga undersökningen, hanteringen och kommunikationen med den värld som detta kroppsliga jag parallellt bidrar till att

¹⁹ Bengtsson, Jan. *Sammanflätningar: Husserls Och Merleau-Pontys Fenomenologi*. 2., Rev. Uppl. ed. Göteborg: Daidalos, 1993, s.9, s. 26

²⁰ Bengtsson, 1993, s. 30

²¹ Bengtsson, 1993, s. 61

²² Fredlund, Anna Petronella, 'Varseblivning och språk i Maurice Merleau-Pontys Phénoménologie de la perception.', *Fenomenologiska perspektiv / Aleksander Orłowski och Hans Ruin (red.)*, S. 198-218, 1997, s. 199

²³ Översatt från originaltiteln *Phénoménologie de la perception*.

Merleau-Ponty, Maurice. *Kroppens Fenomenologi*. Göteborg: Daidalos, 1945/1999, s. 102

konstruera.²⁴ I relation till Höller och hans konstillationer kan vi exempelvis, ur detta fenomenologiska perspektiv, se hur interaktören undersöker och kommunicerar med konstverket samtidigt som samma interaktör bebor konstverket och är en del av den värld som konstverket utgör. Interaktören undersöker således samma värld som den samtidigt är medskapare till.

Ett centralt begrepp för den kroppsliga fenomenologin är *vareblivning* som i en fenomenologisk kontext kan förstås som “det kroppsliga subjektets närvaro vid sin värld, en dialog mellan subjekt och värld där meningen ursprungligt bryter fram.”²⁵ Denna tanke kan ses som en rak motsats till Réne Descartes idéer om *res cognitans* och *res extensa*, separationen av det inre och det yttre, subjekt och objekt.²⁶ Med detta menas att det är i själva vareblivningen som mötet mellan det kroppsliga jaget och den värld den bebor möts, och att det är i detta dialogiska möte som mening skapas. Hur denna mening skapas i vareblivningssituationen grundar sig till stor del på de tidigare erfarenheter som präglar de vareblivna kropparna. Detta skapar en cirkularitet mellan subjekt och objekt där meningen hela tiden ändras utifrån de nya erfarenheter som skapas i vareblivningen.²⁷ I relation till interaktiv konst kan vi exempelvis se hur interaktören möter konstverket med sina tidigare erfarenheter. Genom interaktion med konstverket omformas sedan interaktörens erfarenheter varifrån dessa nya erfarenheter ligger till grund för framtida vareblivningssituationer.

En central idé för den kroppsliga fenomenologin är idén om den *förlängda kroppen*. För att exemplifiera talar Merleau-Ponty ofta om “den blindes käpp”. Enligt honom har käppen för den blinde upphört att endast vara ett stumt föremål genom vilket den blinde utforskar sin omgivning, utan den har istället kommit att ha förvandlats till ett sinnesområde som förlänger den blindes kroppsliga känslor och perceptioner. På samma sätt ser Merleau-Ponty på bilen som en förlängning av förarens kropp eller tangentbordet hos en maskinskriverska som införlivad i hennes kroppsliga rum.²⁸ Som metodologiskt verktyg kan vi förstå Höllers konstverk som förlängningar av interaktörens kropp, samtidigt som interaktörens kropp kan ses som förlängningar av konstverkets kropp – i tid och rum.

Ett annat centralt begrepp för den kroppsliga fenomenologin är *föremål-horisont-struktur*. När vi riktar vår blick på ett föremål så är det inte helt isolerat från övriga föremål i rummet. De föremål som vi inte fokuserar på upphör inte att existera utan sätts i vila i bakgrunden och skapar en horisont utifrån vilken det (av blicken) framhävda föremålet får sin identitet. Merleau-Ponty menar att vi inte kan undersöka, “öppna”, ett föremål utan att samtidigt “stänga landskapet” och att ett “föremåls inre horisont inte kan bli föremål utan att de omgivande föremålen blir en horisont.”²⁹ För att vi ska kunna se ett föremål måste vi sätta det i relation till de föremål som inte blir sedda. Samtidigt kan den mänskliga blicken aldrig sätta mer än en sida av ett föremål och det är genom de

²⁴ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 42

²⁵ Fredlund, 1997, s. 200-201

²⁶ *Res cognitans* kan ses som det tänkande subjektet och *res extensa* som det icke-tänkande objektet.

²⁷ Bengtsson, 1993, s. 60-62

²⁸ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 107-109

²⁹ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 14

vilande föremålets horisonter som vi tillåts "se" föremålets övriga sidor.³⁰ Merleau-Ponty exemplifierar detta med att när han betraktar en lampa så tillskrivs den inte endast de egenskaper som grundar sig på hans enda, individuella syn utan också hur de kringliggande föremålen (exempelvis den öppna spisen, bordet, taket) "ser" på lampan. Han menar att man kan se ett föremål "i den mån som föremålen bildar ett system eller en värld och i den mån som var och ett av dem förfogar över de andra runt omkring sig som iakttagare av sina dolda sidor och garanti för deras permanens."³¹ I relation till utställningen *Behaviour* kan vi exemplifiera denna föremål-horisont-struktur med att upplevelsen av spegeldörrarna i *Revolving Doors* konstrueras i relation till de kringliggande 'horisonterna', det vill säga de kompletterande blickarna och perspektiven från utställningsrummets övriga föremål och konstverk som bidrar till den egna förståelsen av det konstverk man interagerar med.

Interaktörsbegreppet

I och med arten av mitt undersökningsmaterial som placerar betraktaren i en mer aktiv, interaktiv position i relation till konstverket i fråga än i en mer traditionell betraktarposition, vill jag ifrågasätta tillämpningen av just begreppet *betraktare* i relation till denna uppsats. Det visuella hegemoniska maktställning inom konsten – som befästes inte minst av modernismens idéer kring den objektiva betraktaren med synen som främsta redskap vid den estetiska konstupplevelsen – påverkar såväl produktion av ett konstverk som betraktarens möte av det samma.³² Begrepp som *betraktare*, *visualisera* och *synliggöra* inom konstvetenskaplig forskning kan ses som en konsekvens av "okularcentrism", det vill säga idén om synens makt över kroppens övriga sinnen.³³ Då Höllers verk till stor del placerar "betraktaren" i en aktiv, interaktiv och kroppslig situation i konstupplevelsen där det visuella inte kan sägas ha en särskilt påtaglig maktställning vill jag i denna uppsats istället för betraktare använda begreppet *interaktör*.

Genom användningen av interaktör som centralt begrepp vid beskrivningen av "konstupplevaren" (betraktaren) vill jag än mer skifta fokus från en (fysiskt) passiv betraktare till att förstå besökaren av utställningen *Behaviour* och Höllers konstverk som en aktiv, deltagande och interaktiv *interaktör*. Begreppet *interaktör* förekommer också i andra discipliner, exempelvis inom informationsteknik och datavetenskap, men kommer i denna konstvetenskapliga uppsats att användas genomgående och specifikt i relation till interaktivitet och interaktiv konst. Varje förekomst av ordet i uppsatsen bör således förstås som ett eget ordval i relation till just denna uppsats och bör inte förväxlas som ett begrepp som används av andra teoretiker och författare som refereras till i denna uppsats. Samtidigt är det även viktigt att notera är att *interaktör* inte bör förstås som relaterat till Karen Barads *aktör* eller *intra-aktion*, utan istället till interaktivitet och interaktion. Min förhoppning är att detta ordval på ett mer konstruktivt sätt beskriver den interaktiva roll besökaren har vid

³⁰ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 16

³¹ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 15

³² Drobnick, Jim. "Toposmia: Art, Scent, and Interrogations of Spatiality", *Angelaki*, 2002, DOI: [10.1080/09697250220142047](https://doi.org/10.1080/09697250220142047), s. 31-32.

Se även Levin, David Michael. *Modernity and the Hegemony of Vision*. University of California Press, 1993. I antologin diskuteras det visuella hierarkiska maktposition ur ett tvärvetenskapligt perspektiv.

³³ "ocularcentrism." *Oxford Reference*, 2020

upplevelsen av Höllers konstverk. Begreppet *betraktare* kommer fortfarande att förekomma i uppsatsen, men då framför allt i relation till andra teoretikers begreppsapparater och där det handlar om mer traditionella betraktarpositioner.

Rum

En central aktör för upplevelsen och förståelsen av *Behaviour* är rummet. Som teoretiskt perspektiv, och utifrån de analytiska verktyg som erbjuds genom detta, har jag valt att utgå främst utifrån Rachel Hanns teorier kring scenografi då konstruktionerna av konstillationer (liknande Höllers) kan liknas vid scenografiska tekniker och processer, som exempelvis relationen mellan objekt, mellan kroppar och orienteringen av dessa utifrån rummets spatiala begränsningar och möjligheter.³⁴ I *Beyond Scenography* (2019), i vilken Hann undersöker scenografiska tendenser och fenomen utanför teaterns kontexter, noterar hon hur scenografi till stor del handlar om *platsorientering*.³⁵ Denna scenografiska platsorientering omfattar individuella och sociala beslut i relation till den fysiska miljöns möjligheter och begränsningar. Här kan vi exempelvis se på utställningsrummet som en platsorientering som orienterar kroppar i position såväl *med* utställningen som *i* utställningen där interna, förkroppsligade influenser möter externa, fysiska förutsättningar.³⁶ Denna platsorientering i rummet grundar sig på hur kroppar och objekt möter varandra i relation till rummet och på de atmosfäriska kvaliteter rummet besitter och förmedlar, som exempelvis ljus–mörk, varm–kall, högljudd–tyst såväl som sociala upplevelser av bekant–främmande och tryggt–opålitligt.³⁷

I nära anknytning till platsorientering talar Hann om *scenograferingar*.³⁸ Begreppet skiljer sig från *scenografi* genom att där scenografi kan förstås som det konstruerade “rummet”, exempelvis på en scen i en teater, kan *scenograferingar* istället förstås som “intervenerande handlingar av platsorientering”, det vill säga bidragande egenskaper i konstruktionen av en platsorientering i rummet.³⁹ Genom användningen av scenograferingar förklaras hur metoder och processer traditionellt förknippade med den teatrala scenografin kan användas och förstås i andra sociala och konstnärliga kontexter, exempelvis installationskonst och trädgårdar.⁴⁰ Scenograferingar kan exempelvis handla om samspel och relationer mellan ljus, ljud, lukt, minnen och texturer – ofta temporära fenomen som skapar ett tillfälligt rum.⁴¹ En nyckelfunktion för ett scenografiskt objekt är hur den öppnar upp för potentiell handling i rummet, som rekvisita på en scen där ett föremål eller en situation kan ha scenografiska kvaliteter utan att för dess skull betraktas som scenografi.⁴²

³⁴ Hann, Rachel. *Beyond Scenography*. Abingdon: Routledge, 2019, s. 101

³⁵ Översättning från original: *place orientation*.

³⁶ Hann, 2019, s. 19

³⁷ Hann, 2019, s. 19

³⁸ Översättning från original: *scenographics*.

³⁹ Egen översättning från original: “interventional acts of place orientation”. Hann, 2019, s. 28

⁴⁰ Hann, 2019, s. 5

⁴¹ Hann, Rachel. *E3 | Scenographics: Acts of Worlding | Beyond Scenography*. <https://www.youtube.com/watch?v=jo751ScK6fY&t=224s>, (Hämtad 2020-04-14)

⁴² Hann, 2019, s. 28, s. 4

I relation till uppsatsen är även Hanns teorier kring den *scenografiska arkitekturen* relevant. Den definieras som de scenografiska konstruktioner som tar plats bredvid och tillsammans med redan existerande arkitektur och där den scenografiska arkitekturen inte ersätter den redan befintliga, utan istället intervenerar den genom scenograferingar och platsorienteringar. Den scenografiska arkitekturen definieras som “snabb” och den traditionella arkitekturen som “långsam” utifrån hur scenograferingar och platsorienteringar (exempelvis konstruktionen av en temporär upphöjd, belyst scen i ett redan existerande rum) snabbt och tillfälligt omvandlar känslan och rollen som rummet förmedlar. Det normativa rummet blir genom den scenografiska arkitekturen eventuell och villkorlig.⁴³ Ett exempel på detta är hur Höllers temporära konstinstallationer i utställningssalen, med konstverken förstådda som temporära scenografier, skapar en platsorienterande och ‘snabb’ scenografisk arkitektur i den traditionella, ‘långsamma’ museibygnaden.

Kropp

I mina undersökningar av kropp som aktör har jag valt att utgå från Karen Barads agentiella realism och teorier kring aktörer och performativa agenter. Här kan en kropp förstås som en mänsklig, fysisk och köttslig kropp men också som en möbel, ett konstverk eller annan materia som har performativ agens i museisalen i min upplevelse av *Behaviour*. Barad menar att “‘mänskliga’ kroppar [inte är] annorlunda än ‘icke-mänskliga’” och kropp i det här sammanhanget kan förstås som en sammanhängande mängd materia, vare sig det är “levande” eller ej.⁴⁴ Mitt huvudfokus ligger på synen av en kropp som någonting man kan möta med sin egen kropp, ett möte mellan två materialiteter som kan ske fysiskt såväl som immateriellt och psykiskt. Ett exempel kan vara mitt möte med ett konstverk i museisalen i rollen som interaktör, medan andra kroppar, vare sig det är andra besökare eller andra konstverk, omger mig och mitt möte med den kropp jag interagerar med, det vill säga konstverket i sig.⁴⁵

Tid

Tid är ett mångfacetterat och komplext fenomen som kan förstås som något konkret men samtidigt abstrakt, greppbart och ogreppbart, begripligt och obegripligt. Ann-Louise Sandahl menar att “nuet genomkorsas av framtiden och det förflutna, nuet blir ett nu som intraagerar med flera temporala nivåer och skikt.”⁴⁶ Med detta menas att vi, för att förstå nuet, också bör ta hänsyn till dåtiden och framtiden, till minnen och förväntade tidsflöden. Synen på tid som en linjär, kronologisk “standardtid” är inte tillräcklig i ett konstvetenskapligt sammanhang där tider och tidsflöden kan uppfattas som parallella, kolliderande, konfronterande och sammanflätade.⁴⁷ Sandahl menar att vi måste förstå tid som något mångfaldigt vars olika dimensioner agerar jämsides

⁴³ Översättning från original: *scenographic architecture*. Hann, 2019, s. 119-122

⁴⁴ Barad, 2003/2012, s. 83-84

⁴⁵ För mer bakgrund, se **1.2 Posthumanistisk teori**.

⁴⁶ Sandahl, Ann-Louise. *Temporalitet i visuell kultur: Om samtidens heterokrona estetiker*. Göteborg: Göteborgs universitet, 2016, s. 105-106

⁴⁷ Sandahl, 2016, s. 17

varandra i “sammanflätade spatiala och temporala rum.”⁴⁸ Det är utifrån detta temporalitetsperspektiv som tiden undersöks som deltagande aktör för upplevelsen av Höllers installationer. För att undersöka tid som deltagande aktör kommer Sandahls definitioner av heterokroni och anakroni att användas för att undersöka skiftande tidsuppfattningar i konstupplevelsen, samt Dan Karlholms metodologiska ramverk om ett ‘konstverks tider’ för att undersöka det interaktiva konstverkets “levnadstid”.

Heterokroni beskriver Sandahl som när flera “samverkande, konkurrerande, sammantvinnande eller motstridiga temporaliteter verkar samtidigt.”⁴⁹ Med detta menar hon att vår upplevelse av tid och dess flöde varierar utifrån kontexter och upplevelser, såväl individuella som kollektiva. I ett konstsammanhang kan vi exempelvis se hur tidsuppfattningar kan variera beroende på interaktörens positioner och interaktioner i relation till konstverk, i rummet och till andra kroppar. Ett väldigt förenklat exempel är uttrycket “Tiden går fort när man har roligt” där tiden “kronologiskt” är konstant men *upplevs* vara i en annan “hastighet” utifrån den situation man befinner sig i. Ett annat viktigt teoretiskt begrepp är *anakroni*. Detta kan förstås som det fenomen där det linjära, kronologiska tidsflödet störs genom att företeelser och fenomen placeras på “fel plats” i tidsflödet.⁵⁰ Ett exempel på detta är synen av en mobiltelefon hos en av skådespelarna i en film som utspelar sig i antiken vilket skapar en anakronistisk upplevelse hos betraktaren som ser två tidsflöden kollidera i samma scen, det antika och det moderna. I ett konstsammanhang kan anakronier tillåta det förflutna konstverket att tala med det nutida, och vice versa, och genom att verket därmed tillåts flytta ur sin egen historiska kontext kan det genom det anakronistiska brottet i tidsflödet bidra till andra förståelser och infallsvinklar hos betraktaren.⁵¹

Dan Karlholm lägger i *Kontemporalism* (2014) fram en teori om ett konstverks olika “tider” som beskriver hur ett konstverks “livstid” kan förstås ur ett temporalitetsperspektiv. Dessa tider kategoriserar han som Konceptionstid, Produktionstid, Systematisk tid, Konsthistorietid, Gestaltad tid, Fysisk tid, och Receptionstid.⁵² De olika kategorierna beskriver olika skeenden ur ett konstverks “liv” och hur dessa kan förstås i relation till tid. I avgränsningssyfte har jag valt att fokusera på de kategorier jag upplever som mest centrala för denna uppsats; *produktionstid* och *fysisk tid*. Produktionstid handlar om skapandeprocessen av verkets materiella former, det vill säga det aktiva skapandet av det fysiska konstverket.⁵³ Fysisk tid handlar om konstverkets åldrande; “liv” och “död”. Här menar Karlholm att ett konstverks död främst är metaforiskt betonad och handlar

⁴⁸ Sandahl, 2016, s. 225

⁴⁹ Sandahl, 2016, s. 24. Heterokroni som teoretiskt begrepp för skiftande tidsuppfattningar och tidsflöden är även nära förankrat med Michel Foucault som i sin essä *Of Other Spaces* (1967/1986) använder begreppet för att beskriva temporala nyckfullheter i relation till diskursivt och kulturellt konstruerade platser, så kallade heterotopier. Sandahl refererar också till Keith Moxey som använder sig av heterokronibegreppet för att undersöka den västerländska samtidskonstens temporala hegemonier. Moxey menar att det finns olika ‘samtida’ tider som inte nödvändigtvis behöver hänga ihop med varandra, utan vars centrala egenskaper sitter i deras multivalens och mångtydighet. Se, Moxey, Keith. *Visual time: the image in history*. Durham: Duke University Press, 2013.

⁵⁰ Sandahl, s.23-24, Moxey, 2013, s. 32

⁵¹ Sandahl, 2016, s. 24

⁵² Karlholm, Dan. *Kontemporalism: om samtidskonstens historia och framtid*. Stockholm: Axl Books, 2014, s. 75

⁵³ Karlholm, 2014, s. 76

om oupptäckta, bortglömda och osedda verk men menar också att konstverk riskerar en "verklig" död genom förstörelsen eller radikala förändringar av verket.⁵⁴ Till detta vill jag också föreslå att komplettera Karlholms 'konstverkets tider' med av mig självständigt formulerade 'tider' jag skulle vilja kalla för *verkanstid* och *reflektionstid*. Verkanstid handlar om den kronologiskt ordnade tiden under vilken konstverket "verkar", det aktiva mötet med interaktören på plats i utställningsrummet. Det handlar om hur verket aktualiserar sin egen nutid via interaktörens aktiva interaktioner där det är konstverkets aktiva verkan och den direkta erfarenheten genom detta som står i fokus. Som en utveckling av Karlholms 'receptionstid' förstås reflektionstid som den tid som breder sig bortom 'verkanstiden', bakåt i tiden såväl som framåt, i den "linjära, kronologiska" tiden såväl som i interaktörens minnen och förväntningar. Reflektionstiden aktiveras både av interaktörens förväntningar inför mötet med konstverket såväl som av de efterföljande reflektionerna efter att interaktören fysiskt lämnat konstverket. Ett verk som i sig är väldigt temporärt har alltså förmågan, genom reflektionstiden, att bli permanent och evig i interaktörens inre. Genom undersökningen av 'levnadstiderna' för Höllers konstverk är ambitionen att få en ökad förståelse för det interaktiva konstverkets nyckfulla temporaliteter.

Interaktör

I sin artikel *The Work of Art and its Beholder* (1998) riktar Wolfgang Kemp strålkastaren mot konstverkets betraktare och publik och hur ett konstverk är "oavslutat" innan mötet med betraktaren, som genom sin inlevelse och tolkningar avslutar konstverket.⁵⁵ Dessa receptionsetetiska teorier utvecklar Margaretha Rossholm Lagerlöf i sin performativa tolkningsteori där hon ser på betraktaren som "både en självständig iakttagare, en fysisk person, och en medvetandestruktur inbyggd i verket."⁵⁶ Kompliceringen av betraktarrollen är av relevans inte minst i samtida konst där gränser mellan åskådare och deltagare suddas ut, där flera sinnen aktiveras i upplevelsen av verket och där kombinationer av händelser, situationer och bilder kan få betraktaren att känna sig inuti ett konstverk och samtidigt som en åskådare utanför det. Det är med synen på betraktaren som både en fysisk och enskild person och som ett teoretiskt redskap som ligger till grund för Rossholm Lagerlöfs teorier kring den utvidgade betraktarrollen.⁵⁷

I enighet med Kems tankar kring "den implicite betraktaren" undersöker Rossholm Lagerlöf den betraktarroll hon beskriver som "den tänkte betraktaren", av henne även kallad "B".⁵⁸ Genom utforskningen av rollen B vill hon undersöka den åskådare som verket i fråga synliggör, den åskådare verkets koder och gestaltningar riktar sig mot och hur B's subjektivitet påverkar konstverkets 'implicite betraktare'.⁵⁹ Subjektivitet i det här avseendet förstås både som någonting förutfattat och avsett i relation till konstverkets gestaltning, men också som det som kan utmana

⁵⁴ Karlholm, 2014, s. 82

⁵⁵ Se Kemp, Wolfgang. "The Work of Art and Its Beholder", i *The Subjects of Art History*, Cheetham, Ann Holly, Moxey (red.), Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

⁵⁶ Rossholm Lagerlöf, Margaretha. *Det Visar Sig: Estetisk Mening i Bildkonst Från Nutiden Och Det Nära Förflutna*. Lund: Nordic Academic Press, 2018, s. 10

⁵⁷ Rossholm Lagerlöf, 2018, s. 20-23

⁵⁸ Kemp, 1998, s. 183

⁵⁹ Rossholm Lagerlöf, Margaretha. *Inlevelse Och Vetenskap: Om Tolkning Av Bildkonst*. Stockholm: Atlantis, 2007, s.17

konstverkets syn på den “tänkte betraktaren”, det vill säga B. Undersökningen av rollen B tydliggör verkets mekanismer i synliggörandet av B, både på den fysiska platsen men också på ett psykiskt och socialt plan. Rossholm Lagerlöf menar att B och konstruktionen av B måste förstås från tre olika håll: 1, från verkets håll och hur det öppnar sig mot B; 2, från B:s håll och dennes egna rörelser och tankar; och 3, från platsens håll och hur platsens möjligheter och begränsningar, som måste förstås som ett fysisk, social och psykologisk rum, förhåller sig till B och till konstverket.⁶⁰

En undersökning av B är således både en undersökning av den förväntade subjektiviteten hos en betraktare som ett konstverk implicerar i mötet, men samtidigt en undersökning av hur B utövar sin egen subjektivitet i närmandet av ett konstverk. Rossholm Lagerlöf menar att detta utövande sker genom följande händelser: 1. *Varseblivning*, där själva varseblivningsakten kan ses som grundläggande för mötet med konstverket; 2. *Omdöme*, betraktarens uppfattning och karakterisering av konstverket; 3. *Konstruktion*, betraktarens förmåga att kombinera kontexter och kunskaper vid upplevelsen av konstverket; och 4. *Inlevelse*, det akt där betraktaren genom sitt medvetande “förflyttar sig in i verkets imaginära världar”.⁶¹ Genom inlevelsen vidgar betraktaren, B, med sin subjektivitet verkets ramar och förutfattade positioneringar.

I relation till undersökningen av interaktören som aktör i mötet med *Behaviour* avser jag använda mig av Rossholm Lagerlöfs idéer om subjektivitet och rollen B som analytiska verktyg för att undersöka hur ett enskilt verk såväl som utställningen i sin helhet är organiserad i relation till interaktörens (‘B:s’) subjektivitet. Där Rossholm talar om ‘betraktare’ och “den tänkte betraktaren” kommer jag istället tala om ‘interaktören’ och “den tänkte interaktören” i enlighet med uppsatsens begreppsapparat. För att undersöka detta kommer jag följa tre teoretiska aspekter för analys och förståelse: 1, hur verket är organiserat för att producera mening i relation till B:s förståelse; 2, B:s subjektivitet och inlevelse i rollen som medskapare; och 3, B:s möte med konstverket i relation till platsen och rummet.⁶² Viktigt att notera är att mötet med konstverket inte sker på en isolerad plats utan på en social arena där kontakter med andra besökare i rummet påverkar det individuella mötet med konstverket.⁶³ Även om Rossholm Lagerlöfs performativitetsteori inte kan ses som teoretiskt kompatibel med uppsatsens posthumanistiskt teoretiska ramverk kan hennes idéer om den tänkte betraktaren (interaktören) motiveras på ett metodologiskt plan – inte minst då de begreppsapparater och analytiska verktyg som erbjuds av Rossholm Lagerlöf kan användas för att undersöka de pågående processer som sker hos interaktören vid mötet av de interaktiva konstverken och hur denne beter sig och positionerar sig i relation till konstverket vid detta möte.

Sammanfattning av metod

De metoder jag redogjort för ovan är valda utifrån deras ändamålsenlighet i relation till uppsatsens syfte och frågeställningar; att undersöka rum, kropp, tid och interaktör som deltagande aktörer i relation till Höllers interaktiva konstinstallationer och hur dessa aktörer kan förstås i relation till

⁶⁰ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 15-18

⁶¹ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 108-111

⁶² Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 179-180

⁶³ Rossholm Lagerlöf, 2018, s. 18

intra-aktioner och sammanflätningar. Tillämpningen av Merleau-Pontys fenomenologi i kombination med Barads agentiella realism öppnar upp för en såväl bred som djup analys av komplexa aktörer och fenomen som är skiftande i sin karaktär, fysiskt som upplevelsemässigt. Som metod kommer fenomenologi bland annat att tillämpas genom den begreppsapparat som erbjuds för analys och tolkning (exempelvis *föremål-horisont-struktur* och *varseblivning*) men framför allt genom de metodologiska utgångslägen som det fenomenologiska förhållnings sättet positionerar mig i för undersökningen av utställningen och konstverken. Kompletteringen av fenomenologi med kategorispecifika perspektiv och verktyg breddar och fördjupar analysen och tolkningen av de olika aktörerna samtidigt som det skapas en naturlig avgränsning i hur abstrakta och mångfacetterade begrepp som Tid, Rum, Kropp och Interaktör bör förstås i relation till just denna uppsats undersökning och syfte. Dessa kompletterande perspektiv erbjuder även ett utökat begreppsförråd som kan användas som analytiska verktyg i analysen, exempelvis Karlholms 'Konstverkets tider', Hanns 'Scenograferingar' och Rossholm Lagerlöfs 'Betraktarrollen - B'. Avslutningsvis är min ambition att dessa teorier och metoder, mina huvudsakliga såväl som de kompletterande, tillsammans bildar en stabil grund för undersökning, analys och tolkning av rum, kropp, tid och interaktör som deltagande aktörer i relation till Höllers installationer.

1.4 Urval och avgränsningar

I utställningen *Behaviour* ställde Höller ut ett urval konstverk som alla kunde kopplas till perceptioner, beteenden och interaktivitet i relation till upplevelsen av dessa. Som undersökningsmaterial för denna uppsats kommer tre konstverk från denna utställning att användas för exemplifiering såväl som för mer djupgående analys, men med kontinuerlig återkoppling till utställningsrummet i sin helhet. De konstverk jag valt för detta ändamål är *Revolving Doors* (2004/2019), *Pill Clock (red and white pills)* (2015) samt *Upside Down Goggles* (1994 →).⁶⁴ Urvalet motiveras med att konstverken, genom skiftande kvaliteter, egenskaper och funktioner, kan sägas representera utställningen i sin helhet samtidigt som de öppnar upp för en bredare förståelse för hur rum, kropp, tid och interaktör agerar som performativa aktörer i utställningen. Det valda undersökningsmaterialet skapar samtidigt en naturlig avgränsning i förhållande till uppsatsens omfattning. Analysen fokuserar på dessa tre konstverk och inte utställningsrummet i sin helhet då en analys av utställningsrummet som helhet riskerar att göra analysen alltför upprepande när de tre utvalda konstverken i hög grad interagerar med det omgivande utställningsrummet.⁶⁵

Denna uppsats hanterar begrepp och undersökningsområden som kan förstås på många olika sätt, på såväl bred som på djup front. För att denna uppsats ska hålla sitt fokus och bli begriplig och relevant för läsaren måste den avgränsas på ett systematiskt och konsekvent vis genom ett motiverat och avgränsat teoretiskt ramverk med väldefinierade begrepp. Då de valda teorierna kan förstås som

⁶⁴ Konstverket *Pill Clock (red and white pills)* kommer i fortsättningen av praktiska skäl förkortas till endast *Pill Clock*.

⁶⁵ Utställningen såväl som de valda konstverken kommer att presenteras mer ingående under rubriken **2.0 Fenomenologisk undersökning**.

breda och tvärvetenskapliga är det viktigt med avgränsningar även på denna front vilket skapas genom att hålla sig till teoretiker som anses lämpliga i relation till uppsatsens syfte och frågeställningar. Fenomenologi är exempelvis en teori som är starkt interdisciplinärt förankrad och genom att endast arbeta med Maurice Merleau-Ponty och hans 'kroppsliga' fenomenologi så hålls det teoretiska perspektivet nära förankrat med uppsatsen. Det möjliggör en applicering av hans idéer kring fenomenologin på ett mer systematiskt och djupgående vis utan risken att sväva iväg i jakten att redogöra för andra interdisciplinära fenomenologiska idéer. Detsamma gäller även för Karen Barads agentiella realism som är en bred och i hög grad tvärvetenskaplig teori. Genom en huvudsaklig avgränsning till hennes artikel *Posthumanist Performativity* (2003) i relation till min undersökning kan jag använda mig av Barads posthumanistiska performativitet på ett för uppsatsen relevant och användbart sätt, där jag samtidigt inte förväntas redogöra för Barads omfattande teoretiska gärning på ett bredare plan. De kompletterande teorierna i relation till rum, kropp, tid och interaktör fungerar också avgränsande i den mån att de definierar pluralistiska och komplexa begrepp och hur de bör förstås i relation till just denna uppsats och undersökning.

Även om uppsatsen hanterar kommunikativa och interaktiva fenomen och gester bortom tal och text kommer uppsatsen inte att inkludera multimodalitet som en del av det teoretiska ramverket, så som det förstås utifrån Gunther Kress.⁶⁶ Detta då uppsatsens fokus ligger bortom det sociala och kommunikativa och mer på de grundläggande aktörerna för den, i huvudsak, individuella upplevelsen hos interaktören. Uppsatsen kommer inte heller att använda sig av det multisensoriska som en del av det teoretiska ramverket då Merleau-Pontys fenomenologi och Barads posthumanistiska performativitet tillsammans öppnar upp för multisensorisk förståelse genom varseblivnings- och aktörsbegreppet.⁶⁷

1.5 Källkritik

På samma sätt som det är nödvändigt vara medveten om den egna positionen som masterstudent och hur detta påverkar uppsatsskrivandet är det också viktigt att förstå hur urvalet av källmaterial formar undersökningen och efterföljande analys och resultat. Då uppsatsen hanterar begrepp som kan ses som breda och mångfacetterade har det varit nödvändigt att göra skarpa avgränsningar, inte minst genom urval av källmaterial. Det finns därmed en medvetenhet om att det specifika urvalet präglar resultatet och att ett annat källmaterial hade kunnat leda arbetet mot andra riktningar. Samtidigt är det just dessa avgränsningar som tillåter ett effektivt och fokuserat arbete mot uppsatsens mål och frågeställningar. För en så stabil bas som möjligt används i största mån primärkällor från välciterade och, i det konstvetenskapliga fältet, väl förankrade forskare och teoretiker. Dessa primärkällor har till viss del blivit kompletterade av annan forskning som refererar

⁶⁶ Multimodalitet förstås här i relation till kommunikativ meningskonstruktion bortom det traditionella språket där även gester, bilder, sinnen och blickar tar i beaktning. Se Kress, Gunther. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*, Abingdon: Routledge, 2010.

⁶⁷ Det multisensoriska förstås här som kognitiva och sensoriska landskap som påverkar omgivningar och människors sinnerliga förmågelser i dessa. Det kan handla om att kombinera doft med syn, känsel med hörsel osv så vidare. Se antologin, Levent, Nina & Pascual-Leone, Alvaro (red). *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Lanham: Rowman Littlefield Publishers, 2014.

och presenterar dessa primärkällor ur andra vinklar och för en bredare förståelse. Ett exempel på detta är delen om fenomenologi där primärkällan *Kroppens Fenomenologi* av Maurice Merleau-Ponty kompletteras med Jan Bengtssons *Sammanflätningar: Husserls och Merleau-Pontys fenomenologi* där Bengtsson bidrar med en nyanserad bild av Merleau-Pontys fenomenologi som bidrar till en ökad och fördjupad förståelse för mig som undersökare såväl som för läsaren av denna uppsats. Primärkällor är således konsekvent i fokus, men kan stödjas av annan forskning som relaterar och refererar till primärkällan. Uppsatsen kommer även att använda ett översatt textmaterial men med ett kritiskt förhållningssätt i och med medvetenheten om eventuella problem som kan uppstå i översättningsakten. Ett exempel på detta är Karen Barads *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter* som i antologin *Posthumanistiska Nyckeltexter* har översatts till svenska. Den översatta texten kan motiveras av den underlättade läsningen av Barads komplexa teoribildningar samtidigt som den är utförd av forskare väl förankrade i de posthumanistiskafälten.

I uppsatsen förekommer även litteratur som inte bör förstås som vetenskaplig forskning, framför allt i formen av museikataloger, utställningstexter och digital information från exempelvis hemsidor och nyhetsartiklar. Dessa källor används framför allt i uppsatsens delar som handlar om att presentera och beskriva undersökningsmaterial och för att måla upp uppsatsens ämnesval. De kommer alltså inte att användas i uppsatsens mer vetenskapligt präglade delar.

1.6 Tidigare forskning

Det interaktiva deltagandet

Publikt deltagande är ett etablerat fenomen i samtidskonstens estetiska praktiker där publiken av en konsthändelse eller ett konstverk inte längre endast iklär sig rollen som passiva betraktare utan i hög grad bjuds in och deltar i en aktiv konstnärlig produktion. Detta kan innefatta ett direkt möte med konstnären och de konstföremål som, vid aktiveringen av publiken, utforskar bredden och begränsningarna av aktiv, sensorisk upplevelse.⁶⁸ Detta fenomen inom konstvärlden, med rötter i 1960-talets konceptuella och performativa konst, har fått mer utrymme i konstvetenskapliga studier de senaste decennierna, inte minst efter 1990-talets våg av interaktiv och performativ konst med Rirkrit Tiravanija, Maurizio Cattelan, Carsten Höller och Philippe Parreno som exemplifierande konstnärskap. Konsthistorikern Kathryn Brown (och övriga deltagande skribenter) utforskar i antologin *Interactive Contemporary Art* (2014) den typ av konstverk som anspelar på interaktivitet och publikt deltagande och relationen dessa har till konsthistoriska traditioner.⁶⁹

Brown använder sig av begreppet *interaktivitet* i relation till de konstverk som uppmanar till ett publikt deltagande, ett begrepp hon menar “informs the way in which the artwork is experienced

⁶⁸ Brown, Kathryn (red.). *Interactive contemporary art: participation in practice*. London: I.B. Tauris, 2014, s. 1

⁶⁹ Brown, 2014, s. 3

and appreciated at the level of both the individual and the wider audience”.⁷⁰ ‘Interaktivitet’ används som ett sätt att fånga idén av att de publika deltagarnas egna val, erfarenheter och idéer formar och i förlängningen slutför konstverket där konstnären själv inte längre har kontroll över konstverkets slutgiltiga form och uttryck.⁷¹ I *Interactive Contemporary Art* används även begreppet ‘interaktivitet’ som ett sätt att särskilja på den typ av konst som kräver interaktion från deltagaren från den typ av konst som kretsar kring idéer som i och för sig också handlar om interaktion från publiken men som främst rör idéer kring socialt samarbete, en medproduktion i grupp.⁷²

Brown refererar även samstämmigt till Gustaf Almenberg som i *Notes on Participatory Art* (2010) argumenterar för att det interaktiva konstverket skiftar fokus från såväl betraktare och konstobjekt för att istället tala om “the act of creating” som det centrala i förståelsen av det interaktiva konstverket.⁷³ Almenberg ser således den interaktiva konsten som “the beholder in action”, där det är den deltagande publiken som genom sina individuella intentioner, val och erfarenheter i det aktiva skeendet lägger grunden för det som är, och blir, konstverket. Med denna ‘act of creating’ i åtanke menar Almenberg att intressepunkten för det interaktiva konstverket förflyttas från dess materiella och visuella egenskaper (som en traditionell målning eller skulptur) till interaktörens egen psykiska och fysiska närvaro vid mötet av konstverket.⁷⁴ Även Brown belyser denna idé när hon beskriver hur interaktiva konstverk kan förändra och förstärka interaktörens känsla av placering i den immateriella såväl som materiella världen genom sensorisk, emotionell och etisk påverkan eller genom, av konstverket, skapade situationer och (passiva och aktiva) händelseförlopp där interaktören konfronteras av konsekvenserna av sina egna intuitioner och val.⁷⁵

I Anna Dezeuzes ‘*Do-it-yourself Artwork: Participation from Fluxus to New Media*’ (2012) undersöks hur det publika deltagandet inom konsten vuxit fram från 1960-talet till idag där hennes fokus inte ligger på att skapa en översikt över interaktiva konstverk utan istället på att undersöka de historiska kontexter och tematiska angreppssätt som format den interaktiva och deltagande konsten.⁷⁶ Där Brown och Almenberg undersöker den interaktiva konsten på ett mer teoretiskt övergripande vis lägger Dezeuze mer vikt vid själva konstverket och de konstnärliga praktiker som ligger till grund för detta. Det konstverk som kräver ett aktivt fysisk eller konceptuellt deltagande från publiken benämner Dezeuze som ett “do-it-yourself artwork”.⁷⁷ Ett sådant konstverk kan vara ett fysiskt föremål att beröra, ett manus med riktlinjer att följa (se exempelvis Fluxus-rörelsens *happenings*), ett konstruerat rum att besöka eller en digital bild att klicka på; det centrala är konstverkets interaktiva kvaliteter och att det ‘slutförs’ av publiken. Hon fortsätter med att argumentera för att ‘do-it-yourself’-konstverkets mest centrala egenskap är att det endast kan upplevas till fullo vid direkt närvaro och vid ett aktivt deltagande där konstnären kan ses som den

⁷⁰ Brown, 2014, s. 5

⁷¹ Brown, 2014, s. 4

⁷² Brown, 2014, s. 5. Se **1.6 Tidigare forskning: Det sociala deltagandet**

⁷³ Almenberg, 2010, s. 5

⁷⁴ Almenberg, 2010, s. 5

⁷⁵ Brown, 2014, s. 7

⁷⁶ Dezeuze, Anna (red.), *The 'do-it-yourself' artwork: participation from Fluxus to new media*. Manchester: Manchester University Press, 2010, s. 6

⁷⁷ Dezeuze, 2010, s. 1

som genom konstverket bjuder in publiken till att slutföra verket, vilket endast är möjligt genom direkt deltagande.⁷⁸

Dezeuze menar också att den språkliga konstruktionen av begreppet 'do-it-yourself' beskriver det interaktiva konstverkets funktioner. Verbet 'do' (göra), menar hon, betonar de processer i tid och rum som aktiveras av deltagaren medan pronomenet 'it' (den/det) betonar att resultatet av processen vid upplevelsen av det interaktiva konstverket bestäms utifrån deltagarens individuella erfarenheter.⁷⁹ Med Carsten Höllers *Test Site* (2006) och Bruce Naumans *Live-Taped Video Corridor* (1970) som exempel argumenterar Dezeuze för att alla 'do-it-yourself'-konstverk kan ses som 'test sites' då de agerar som seismografer som mäter och markerar likheter och skillnader i det mänskliga beteendet och undersöker hur de mekanismer som formar hur vi uppfattar oss själva, varandra och världen är konstruerade.⁸⁰

I likhet med Brown, Almenberg och Dezeuze menar Tim Stott att en konstnär idag ofta kan ses som en medaktör i skapandet av situationer snarare än en solitär producent av konstföremål där den som tidigare setts som betraktare istället får rollen som deltagare och medproducent till konsthändelsen.⁸¹ I hans *Play and Participation in Contemporary Arts Practices* (2015) betonar han att utifrån de metoder konstnärer kan använda sig av i skapandet av interaktiva konstverk, är de som handlar om lek och spel populära. Stott menar att detta beror på att lekar som fenomen kan ses präglade av frivillighet, intensitet och utforskande där agensen, i relation till interaktiv konst, förflyttas från konstnär till publik.⁸² Användandet av lekar och spel öppnar upp för delaktighet, oförutsägbarhet och slumpmässighet, vilket alla tre ses av Stott som centrala fenomen inom den interaktiva konstupplevelsen.⁸³

I *Play and Participation in Contemporary Arts Practices* redogör Stott för det teoretiska begrepp som beskriver den typ av interaktiv konst som präglas av kopplingar till lek och spel; *ludic participation*. Begreppet beskriver de konstverk som använder sig av lekar och spel för att forma relationer till publiken. Även utställningssalen förstås utifrån synen på lek och spel då den beskrivs som en 'lekplats', en plats som möjliggör för olika former av lekar och spel och som genom sina rumsliga egenskaper leder deltagarna in i interaktion genom dessa lekar och spel.⁸⁴ Med social systemteori som främsta analytiska redskap (där systematiska organisationer av kommunikation, styrning och utställning av, i det här fallet, lek och interaktiv konst analyseras) präglas Stotts undersökning av ett ontogenetiskt förhållningssätt där frågan över *hur* saker och ting är står i fokus framför ontologins *vad* saker och ting är gjorda av. Vilka artefakter ('leksaker') som används för detta ändamål är inte relevant, utan det är de 'lekande deltagarna' som står i fokus.⁸⁵

⁷⁸ Dezeuze, 2010, s. 3-4

⁷⁹ Dezeuze, 2010, s. 4

⁸⁰ Dezeuze, 2010, s. 11

⁸¹ Stott, Tim. *Play and participation in contemporary arts practices*. New York: Routledge, 2015, s. 1

⁸² Stott, 2015, s. 1

⁸³ Stott, 2015, s. 16

⁸⁴ Stott, 2015, s. 95

⁸⁵ Stott, 2015, s.8, s. 139

Det sociala deltagandet

I konsensus med forskningen i föregående kapitel så ser Claire Bishop konstnären mindre som en individuell producent av konstföremål och mer som en som arbetar med produktioner av situationer där den besökare som tidigare primärt betraktats som just *betraktare* iklär sig rollen som *deltagare* och *medskapare*.⁸⁶ Dessa situationer kan resultera i skapandet av "mikrosamhällen" där delade intressen mellan interaktörer kan leda till oväntade improviserade utbyten och relationer.⁸⁷ Där exempelvis Brown och Dezeuze i sin forskning främst fokuserar på det interaktiva konstverkets relation till den individuella deltagaren så undersöker Bishop i antologin *Participation* (2006) och i *Artificial Hell: Participatory art and the politics of spectatorship* (2011) den interaktiva konstens sociala dimensioner snarare än den individuella upplevelsen.⁸⁸ Hon menar att det i den samtida interaktiva konsten är de processer som sällan är synliga, som gruppdynamiker, sociala situationer och skiften av upplevda energier på platsen, som accentueras framför bilden, objektet och konceptet.⁸⁹ Bishop kopplar även den interaktiva konsten till sociala och politiska historiska händelser utanför konstvärlden. Hon menar att man bör se uppkomsten av dessa konstverk och konstnärskap utifrån ett bredare socialt och politiskt perspektiv med bas i politiken och samhället utanför konstvärlden där även fenomen som kapitalistisk konsumtion och dominanta ideologier är att ta hänsyn till i förståelsen av ett interaktivt konstverk.⁹⁰ En museisal, en konstinstallation och deltagande interaktörer kan alltså inte ses som autonoma och isolerade där konstverkets estetiska form är i hegemonisk maktställning. Även yttre sociala, politiska och historiska händelser och kontexter utanför museisalen påverkar interaktörernas möte med konstverket och andra aktörer.

Bishops idéer grundar sig till stor del på den franska konstvetaren Nicolas Bourriaud och hans *Relational Aesthetics* från 1998. Även om också han, som Brown och Dezeuze med flera, noterar den utvecklade relationen mellan samtidskonst och den medskapande deltagaren från 1960-talet och framåt, lägger Bourriaud framför allt vikt vid de intersubjektiva relationer som uppstår i den interaktiva konstupplevelsen.⁹¹ I relation till samtida konstnärer som Felix Gonzalez-Torres, Carsten Höller, Philippe Parreno och Gillian Wearing såg Bourriaud ett nytt sociopolitiskt landskap med nya konstnärliga praktiker växa fram under 1990-talet och *Relational Aesthetics* var hans bidrag till ett teoretiskt ramverk som kunde förklara de fenomen och konstnärliga praktiker som dessa konstnärer arbetade med. Bourriaud menade att "the social bond [had] turned into a standardised artefact" och där de sociala dimensionerna var minst lika viktiga, om inte viktigare, än konstverkets fysiska och estetiska form.⁹²

Gemensamt för de av honom exemplifierade 1990-talskonstnärerna var att de alla arbetade med den intersubjektiva sfären, det vill säga med mellanmänskliga relationer, kollektiv, individer, sociala nätverk, interaktivitet och så vidare. Detta konstaterande utgjorde grunden för vad Bourriaud kom

⁸⁶ Bishop, Claire. *Artificial bells: participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso, 2012, s. 2

⁸⁷ Brown, Kathryn, 2014, s. 2

⁸⁸ Bishop, Claire. *Participation*. London: Whitechapel, 2006, s. 10

⁸⁹ Bishop, Claire, 2012, s. 6

⁹⁰ Bishop, Claire, 2012, s. 275

⁹¹ Bourriaud, Nicolas. *Relational aesthetics*. Dijon: Presses du réel, 2002b, s. 28

⁹² Bourriaud, 2002b, s. 9

att kalla för en *relationell estetik*. Denna teori bygger på idén att analysera och förstå konstverk utifrån de intersubjektiva relationer de producerar, representerar eller uppmuntrar. Relationell konst, utifrån detta perspektiv, grundar sig alltså på mänskliga relationer och den sociala kontexten som utgångspunkt för meningsproduktionen istället för en syn på en konstupplevelse som en isolerad, individuell och privat konsthändelse.⁹³ Vad konstnärer förknippade med relationell estetik gör, är enligt Bourriaud, att de producerar relationer mellan människor, och mellan människor och världen, genom användningen av estetiska föremål som katalysatorer.⁹⁴ Även om mening skapas i det intersubjektiva mötet i relation till konstverket så har konstnären (i rollen som skapare av situationer) möjligheten att till viss del styra hur dessa möten och situationer ska se ut och vilka roller deltagarna kan ta i dessa. Inom den relationella estetiken ses det intersubjektiva inte endast som en bidragande faktor för konstupplevelsen utan betraktas istället som själva essensen i den relationella konstnärliga praktiken. Bourriaud påpekar att det relationella i olika grad alltid har varit framträdande i upplevelsen av ett konstverk, men det centrala för den relationella konsten är just idén om att den bör förstås utifrån de intersubjektiva relationer den producerar i relation till de aktuella sociala, politiska, historiska och kulturella kontexter; i museisalen såväl som utanför. Han menar att konst är en aktivitet som producerar relationer i världen och att “art is a state of encounter”.⁹⁵

Carsten Höllers konstnärliga praktiker

Med en bakgrund som biologidoktor arbetar Carsten Höller idag som konstnär och har under det senare 1990-talet fått en central placering inom samtidskonsten, inte minst bland de konstnärer som kategoriseras som *relationella estetiker*, som Gillian Wearing, Philippe Parreno, Liam Gillick, Maurizio Cattelan och Dominique Gonzalez-Foerster.⁹⁶ Nicolas Bourriaud kategoriserar i sin bok *Relational Aesthetics* (2002) Höller som en av dessa konstnärer som arbetar med konstverk som ‘katalysatorer’ för meningsproduktion där konstupplevelsen skapas i konstant utbyte mellan konstverk och den som möter konstverket, men också i de relationer som uppstår mellan besökarna i relation till konstverket.⁹⁷ Höllers konstverk kan förstås som storskaliga experiment med de besökande interaktörerna som “labbråttor” vars instinkter och beteenden kan studeras och manipuleras i samband med besökarnas interaktioner med varandra och med konstverken. Genom transformeringen av utställningssalen till laboratorium förvrängs dock även besökarens roll som publik och interaktör där denne i upplevelsen av Höllers konstverk både ses som subjekt och objekt, både som självständig forskare och forskningsprov, både som direkt deltagande och indirekt manipulerad.⁹⁸

Konstskribenten Francesco Bonami beskriver i sin essä *Down Art* (2016) Höller som en “perception producer”, det vill säga att Höllers konstverk placerar interaktören i en position som

⁹³ Bourriaud, Nicolas. *Postproduction: culture as screenplay: how art reprograms the world*. New York: Lukas & Sternberg, 2002a, s. 7, Bourriaud, 2002b, s. 14, s. 112

⁹⁴ Bourriaud, 2002b, s. 42

⁹⁵ Bourriaud, 2002b, s. 18-22

⁹⁶ Birnbaum et al. *Carsten Höller: Experience*. New York: New Museum, 2011, s. 39

⁹⁷ Bourriaud, 2002b, s. 112

⁹⁸ Bourriaud, 2002b, s. 26-28

belyser och utmanar dennes perceptionella varseblivning där konstupplevelsen inte kan skildras och återberättas språkligt utan måste upplevas personligen och direkt med den egna kroppen.⁹⁹ Bonami menar att Höllers konstnärliga praktik kan förstås i relation till Maurice Merleau-Ponty och den kroppsliga fenomenologins syn på kroppen som det främsta verktyget för att uppleva världen. Det är genom kroppen vi upplever världen och, i fallet med Höller – konstupplevelsen.¹⁰⁰ Hans konstverk kräver ofta ett direkt och aktivt deltagande av interaktören där dennes fysiska kropp och sinne aktiveras och manipuleras av de katalysatorer som Höllers konstverk kan förstås som. I likhet med föregångare som Doug Wheeler, Maria Nordman, Robert Irwin och Michael Asher skapar Höller med sina konstverk rumsliga situationer som bjuder in interaktörer att genom interaktionen utmana och ifrågasätta hur vi förstår och percipierar rummet, konstverket och den konstnärliga situationen men också världen i sig och oss själva som människor och kroppar i den.¹⁰¹ Bonami menar att det är detta ambivalenta tillstånd mellan rum och kropp, immateriella perceptioner och fysiska sinnen, mellan det spektakulära och det sublima, det bekanta och det obekanta som är kärnan i Höllers konstnärliga praktik där världen ses som arbiträr och i konstant förändring.¹⁰²

Tidigare forskning om Höller tydliggör att hans konstverk konsekvent kategoriseras som *interaktiv*. I sin undersökning *Art of Interaction* (2011) beskriver konstvetaren Mark Windsor Höllers konstverk *Test Site* inte som ett objekt utan som en “plattform för interaktion”.¹⁰³ Windsor menar att Höllers konstverk ifrågasätter distinktionen mellan objekt och subjekt, som är mer vanligt förekommande i mer traditionella konstformer. Detta sker genom att Höller, på ett interaktivt plan, inkluderar besökarnas upplevelser och erfarenheter som centrala beståndsdelar för konstverket. Genom att analysera *Test Site* genom Alfred Gells och Nicolas Bourriaud teoretiska ramverk slår Windsor fast att “interaktivitet är [konstverkets] kärna”.¹⁰⁴ Windsor menar också att Höllers *Test Site* inte heller belyser den franske filosofen Roland Barthes idéer om “death of the author” och “birth of the reader”, utan menar istället att Höllers konstverk anspelar på båda dessa idéer samtidigt, där såväl “author” som “reader” är närvarande, men att den interaktiva aspekten hos hans verk gör att dessa två binära poler är ofixerade och i konstanta förflyttningar i relation till varandra och till verket. Höllers verk förstås som präglade av samarbete och dynamik, vilket Windsor också menar är definierade för den interaktiva konsten i stort.¹⁰⁵

Höllers konstverk har även undersökts teoretiskt i relation till somaestetik. Richard Shusterman, en nyckelfigur inom somaestetiken, menar att den filosofiska estetiken till stor del försummar kroppens agens för konstupplevelse och estetisk uppskattning.¹⁰⁶ Somaestetiken placerar istället

⁹⁹ Bonami, Francesco, “Down Art” ur Höller, Carsten & Todolí, Vicente. *Carsten Höller: Doubt*. Milan: Mousse, 2016, s. 14

¹⁰⁰ Bonami, 2016, s.14

¹⁰¹ Bonami, 2016, s.17, s. 205-206

¹⁰² Bonami, 2016, s.17

¹⁰³ Windsor, Mark. “Art of Interaction: A theoretical examination of Carsten Höller’s *Test Site*” i *Tate Papers no. 11*, London: Tate, 2011. (www). Egen översättning av “platform for interaction”

¹⁰⁴ Windsor, 2011.

¹⁰⁵ Windsor, 2011.

¹⁰⁶ Shusterman, Richard, *Thinking through the body: essays in somaesthetics*, Cambridge: Cambridge University Press, 2012, s. 1

den levande, kännande och målmedvetna kroppen i fokus som ett “oumbärligt medium för all perception”.¹⁰⁷ Konsthistorikern Else Marie Bukdahl menar ur ett somaestetiskt perspektiv att “konst kan spela en viktig roll för förändring av verkligheter genom förändring av våra perceptioner, attityder och åtföljande handlingar” och använder sig bland annat av Höller som exempel på denna typ av somaestetiskt präglad konst.¹⁰⁸ Bukdahl menar att Höllers konstverks interaktiva egenskaper utmanar våra kroppsliga vanor genom att belysa kroppslig närvaro och kroppens centrala plats för den aktiva konstupplevelsen.¹⁰⁹ Hon ser Höller som en av de konstnärer som genom att fokusera på förkroppsligade upplevelser med fokus på perceptioner och multisensoriska förnimmelser bygger broar mellan konst och det verkliga livet, vilket grundar sig på den interaktiva dialogen mellan konstupplevaren och omgivningen.¹¹⁰

Sammanfattning av tidigare forskning

Detta kapitel har redogjort för tidigare forskning om interaktiva konstupplevelser och om Carsten Höllers konstnärliga praktiker. Som den tidigare forskningen visar undersöks i stor utsträckning det perceptionella och det sociala i relation till den interaktiva konstupplevelsen där fokus ofta ligger på *vad* det interaktiva konstverket är och gör. Min ambition är att denna uppsats bidrar till fältet genom att rikta strålkastaren på de aktörer som förutsätter den interaktiva deltagarens perceptionella och sociala upplevelser och därmed skifta fokus från *vad* till *hur*. Med detta finns en förhoppning att bidra till forskningsfältet genom att på ett djupare vis undersöka vad som konstituerar konstupplevelsen av ett interaktivt präglat konstverk. Utifrån uppsatsens teoretiska ramverk av Barads posthumanistiska agentiella realism finns också ett ambition av att bidra till forskningen om såväl interaktiv konst men också om Höllers konstnärskap i synnerhet genom att undersöka hur hans konstverk, som ofta förstås som *interaktiva*, också kan förstås som *intra-aktiva*.

1.7 Forskarreflexivitet

Då en stor del av den fenomenologiska undersökningen grundar sig på kroppsliga och subjektiva upplevelser och erfarenheter av utställningen *Behaviour* är det viktigt att vara medveten om hur man bör förhålla sig till detta. Å ena sidan är det genom den egna kroppen och de egna erfarenheterna som subjektiv interaktör som den fenomenologiska undersökningen möjliggörs, men å andra sidan bör inte ‘jaget’ släppas helt fritt i undersökningen. Jag som masterstudent bör, för att citera Margaretha Rossholm Lagerlöf, “använda sitt eget jag som ett särskilt instrument för inlevelsens olika resor i konstverket”.¹¹¹ Genom att kombinera rollerna som konstvetenskaplig

¹⁰⁷ Shusterman, 2012, s. 3. Egen översättning från original: “[...] the body [...] as the indispensable medium for all perception.”

¹⁰⁸ Bukdahl, Else Marie, “The Relation between Richard Shusterman’s Someaesthetics and Selected Artworks by Carsten Höller, Rirkrit Tiravanija, Pan Gongkai and SUPERFLEX” i Wilkoszewska, Krystyna (red.) *Aesthetics in Action vol. 14*. Krakow: LIBRON, 2014, s. 126-127

¹⁰⁹ Bukdahl, 2014, s. 127

¹¹⁰ Bukdahl, 2014, s. 134

¹¹¹ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 120.

masterstudent och privat interaktör finns en ambition att hitta en kompletterande “mellanväg” där det privata ‘jaget’ och undersökar-’jaget’ är i ständig växelverkan. Man kan inte förhålla sig helt neutral och objektiv som interaktör och som uttolkare av konstverk, men det är viktigt att vara medveten om subjektivitetens roll i undersökningen och hur den egna bakgrunden, hur egna erfarenheter och tidigare kunskaper ligger till grund för förståelsen och upplevelsen av konstverken.

Konstverk som Höllers är svåra att återskapa och återberätta då konstverkets “mening” konstrueras i det aktiva mötet med interaktören. Detta skapar en situation där jag som masterstudent än mer förväntas “visualisera” och rekonstruera konstverket utifrån egna upplevelser. Detta skiljer sig från exempelvis måleri, fotografi eller annan figurativ bildkonst där konstverket lättare kan “återskapas” genom reproduktioner och bildmaterial. I och med undersökningen av *Behaviour* är det också relevant att vara medveten om det “översättningsproblem” som kan uppstå när kroppsliga och perceptionella upplevelser ska överföras till ord. Genom att skriva om upplevelserna av utställningen på ett formenligt vis utan att avdramatisera de sensationer och intryck som uppstod stunden på platsen, finns en förhoppning att ta sig runt detta översättningsproblem på ett sätt som är passande i relation till uppsatsen.

1.8 Disposition

Dispositionen av uppsatsens undersökning ser ut som följande: Efter inledningen följer uppsatsens huvudtext som är uppdelad i framför allt fyra huvudsakliga delar. Först presenteras en fenomenologisk undersökning av utställningsrummet som helhet samt av det undersökningsmaterial som består av de valda konstverken. Här presenteras också *Behaviour* och *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles* med kortfattade beskrivningar. Därefter följer analysen, uppdelad efter de tre konstverken där varje aktör (rum, kropp, tid och interaktör) undersöks i relation till respektive konstverk. Uppsatsens avslutande delar sammanfattar därefter analysens resultat genom tolkning och en avslutande diskussion i relation till uppsatsens frågeställningar och syfte; det vill säga hur rum, kropp, tid och interaktör kan förstås som deltagande aktörer, och hur aktörerna och Höllers installationer kan förstås i relation till intra-aktioner och sammanflätningar.

2.0 Fenomenologisk undersökning

Då en stor del av den efterföljande analysen grundar sig på de upplevelser och intryck som registrerades på plats i *Behaviour* är en fenomenologisk undersökning av dessa upplevelser och de tankar som uppstod i mötet med konstutställningen motiverad för att efterföljande resonemang lättare ska förstås. Samtidigt, som tidigare noterat, kretsar många av Höllers konstverk kring det interaktiva mötet med den deltagande interaktören, i det här fallet jag själv. Denna typ av situation är svår att rekonstruera på samma sätt som att visuellt återge en målning eller ett fotografi, men genom en språklig förmedling av upplevelserna av dessa interaktiva möten är syftet att måla upp en

bild för läsaren av denna uppsats så att denne lättare kan “placera sig själv” i utställningen *Behaviour*. Genom användningen av ett noggrant men friare språkbruk i denna del är förhoppningen att den fenomenologiska undersökningen på ett lämpligt och målande vis ska återskapa de aktiva upplevelserna på plats för läsaren och samtidigt ge dem en inblick i den fenomenologiska upplevelsen av utställningen inför uppsatsens efterföljande analys och tolkning.

Undersökningen bygger på de anteckningar som fördes på plats i utställningen och det bild- och videomaterial som införskaffades under besöket och förstås som fenomenologisk utifrån den kroppsliga fenomenologins idéer om utforskandet av världen med kroppen som både redskap och grundläggande förutsättning. Varje undersökning inleds med en kortare beskrivning av undersökningsmaterialets mer praktiska egenskaper och funktioner för att ge läsaren en god bakgrund inför den efterföljande fenomenologiskt präglade undersökningen.

2.1 Utställningsrum

Behaviour är namnet på den soloutställning som Carsten Höller hade på Kunsten Museum of Modern Art Aalborg i Ålborg mellan den 29 september 2019 och den 23 februari 2020. Utställningen var en av Höllers två parallella soloutställningar i Danmark, där den andra var *Reproduction* på Copenhagen Contemporary i Köpenhamn.¹¹² I *Behaviour* stimulerar Höller besökarens perceptioner och kroppsliga sensationer genom konstverk som på olika sätt aktiverar, förvränger och påverkar uppfattningar kring exempelvis ljus, doft, rum och kropp. Utställningen kan sägas undersöka den mänskliga upplevelsen av våra egna reaktioner och beteenden men även vår upplevelse och förståelse av den värld som omger oss.¹¹³ Genom att träda in i *Behaviour* träder vi samtidigt in i ett perceptionellt laboratorium där besökaren parallellt kan ses som forskare och som försökskanin.

Genom en till synes slumpmässig placering av utställningens konstverk kan de uppfattas som olika “stationer” som publiken kan besöka, aktivera och delta i. De kan även förstås som laboratoriska experiment med besökaren som en frivilligt deltagande försökskanin eller labbråtta. Vissa verk är visuellt och fysiskt mer framträdande än andra i utställningsrummet. *Revolving Doors*, *Giant Mushroom Circle*, *Pill Clock* och *Revolving Hotel Room* tar stora delar av rummet i anspråk på ett fysiskt plan medan andra verk, som *7,8 Hz*, *Gelbgrün* och *Smell of my mother/Smell of my father*, istället intervenerar utställningsrummets befintliga egenskaper som belysning, ljudsystem, dofter.¹¹⁴

¹¹² Utställningen undersökte frågor som rörde reproduktion, uppfostran och relationen mellan barn och vuxna. Den gick att besöka mellan 28/9 2019 – 13/4 2020.

¹¹³ Kunsten Museum for Modern Art, Utställningsfolder till utställningen *Behaviour*, 2019.

¹¹⁴ *7,8 Hz* (2001) intervenerar utställningssalens befintliga belysning genom att den på ett stroboskopliknande vis börjar blinka i en frekvens av 7,8 Hz under en kort period. *Gelbgrün* (2008) fungerar på ett liknande sätt där ordet “Gelb” och ordet “Grün” (tyska för “gul” och “grön”) tillfälligt spelas upp i snabb takt ur utställningssalens ljudsystem. *Smell of my father/Smell of my mother* (2017) består av rekonstruerade dofter som ska representera Höllers föräldrars individuella dofter. Apparater är placerade under två bänkar som regelbundet utsöndrar dessa dofter i utställningssalen där besökarna både kan känna dessa dofter men också bära dem med sig i utställningssalen men också vidare ut i den övriga museibygnaden.

Utställningen består således av mångfacetterade konstverk med en gemensam nämnare att de alla på något vis utmanar besökarens förutfattade meningar, beteenden och perceptioner.

På två av väggarna i utställningsrummet har Höller även valt att hänga upp en mängd olika målningar från Kunstens samlingar av abstrakt expressionism, Linien och CoBra.¹¹⁵ Genom besökarens möte med Höllers konstverk i relation till dessa målningar vill Höller undersöka och utmana sättet vi ser och förstår konst på.¹¹⁶ Höllers utmanande av det traditionella sättet att se på konst framhävs exempelvis av hans verk *Upside Down Goggles* där besökarna, bärandes glasögon som visuellt inverterar blicken, möter de abstrakta målningarna “upp och ner”.¹¹⁷

Fenomenologisk undersökning

När man först träder in i den utställningshall som *Behaviour* tagit i anspråk uppstår en känsla av att befinna sig i en lekpark eller på ett nöjesfält. Överallt i lokalen är det “leksaker” eller “attraktioner” som bjuder in till deltagande. Den spontana reaktionen upplevs som väldigt kroppslig, att man vill klämma och känna på alla objekt i rummet för att ta reda på hur saker känns, dess materialiteter och funktioner. Man iklär sig rollen som ett barn, nyfiken och orädd för att ge sig i kast med de konstverk Höller uppmanar oss att interagera med. Positionerad i rummet överväldigas man av olika intryck, former och föremål som alla lockar med sina respektive uttryck. Detta gör det svårt att isolera tankarna till ett specifikt verk så det upplevs som att det hela tiden är andra verk som drar i en och som kräver den uppmärksamhet som för tillfället är riktat åt annat håll. Denna ambivalenta känsla av medvetandet som fragmenterat och på samma gång riktat åt olika håll förstärks av utställningens placering av konstverk, och av konstverken själva. Utställningen upplevs som en fragmenterad värld där olika objekt och fenomen från olika platser och situationer i världen och i livet på ett till synes nyckfullt sätt placerats huller om buller i denna nya värld som utställningen i fråga skapar i rummet. Förutfattade associationer av bekanta föremål och situationer krockar med de uttryck de förmedlar i *Behaviour*. Privatsfärens trygga sovrum blir i utställningen placerad på en offentlig scen för allmän beskådan; köpcentrets vanligtvis anonyma roterande dörrar får här en central roll för uppfattningen av rummet genom dess spegelkonstruktioner; skogens små svampar är här uppförstorade till absurdum; och de piller vi vanligen hittar i små burkar i medicinskåpet väller i *Behaviour* bokstavligt talat ut över golvet i en enorm hög av kapslar. Upplevelsen här är att objekt och företeelser som sedan tidigare tagits för givna av Höller tar plats i rummet i oväntade och fantasieggande uttryck och skalor. Paralleller till *Alice i Underlandet* är inte långt borta.

När man rör sig i den ljusa, relativt konventionella museisalen uppstår en motstridig känsla av att befinna sig i en traditionell utställningssal som ändå inte upplevs bete sig som en traditionell utställningssal. I utställningen är det även “traditionella” målningar från museets samlingar upphängda på två av väggarna. Dessa är dock hängda på ett sätt som snarare förstärker upplevelsen

¹¹⁵ Linien var en konstnärlig sammanslutning som fokuserade på abstrakt och symbolisk konst. CoBra var en avantgardistisk konströrelse som arbetade expressionistiskt, ofta socialt och politiskt förankrat.

¹¹⁶ Kunsten Museum for Modern Art, *Behaviour*, 2019/2020.

<https://kunsten.dk/en/exhibition/carsten-holler-behaviour-10311>

¹¹⁷ För fler bilder på utställningsrummet, se **Bilaga 1**.

av utställningssalen som en annorlunda plats då de är hängda ovanligt tätt – som en samtida variant av 1800-talets salongshängningar. Det faktum att många av de abstrakta målningarna bär stora visuella likheter med varandra stärker känslan av att målningarna förlorar sin egen individuella agens när de istället ses som en gemensam enhet. Målningarna, som vid första anblick fick utställningssalen att kännas som en traditionell sådan, förstärker istället den nya värld av oväntade möten och positioneringar som Höller bygger upp genom sina konstverk. Denna värld upplevs stundvis som ett laboratorium, som att någon övervakar mina rörelser och interaktioner i utställningen, som om jag vore en intet ont anande labbråtta som på en primitiv nivå vill utforska och testa allt Höller, i sin roll som forskare, har att erbjuda. Samtidigt upplevs den egna rollen som labbråtta transformeras till att själv ta sig an rollen som forskare, inte minst genom att betrakta andra besökare i rummet och deras interaktioner med utställningens “experiment”. Upplevelsen av utställningssalen är en upplevelse av motstridiga känslor, av att saker och ting är lockande och inbjudande men samtidigt märkliga, oroande och oväntade.

2.2 Konstverk

Revolving Doors

I utställningssalens mitt står det tre stycken konstruktioner med svängdörrar, varje konstruktion med tre dubbelsidiga spegeldörrar. Dessa är placerade i en cirkel. Genom att putta och dra i dessa dörrar börjar de rotera runt sin egen axel och ompositionerar således både speglarna såväl som dess reflektioner i ett konstant flöde. Dörrarna roterar genom det momentum som skapas när de puttas på och snurrar således snabbt när man först puttar på dem för att sedan successivt rotera långsammare och långsammare tills de avstannar. Detta innebär också att de olika konstruktionerna roterar olika snabbt utifrån i vilken ordning man väljer att putta på dem, med vilken styrka eller om man endast väljer att putta på en av dörrarna och lämna de andra i en statisk position. Om ingen besökare interagerat med verket på ett tag är dörrarna statiska vilket innebär att de reflektioner som annars är i ständig förändring är låsta i en position fram tills dess att någon väljer att förändra dessa genom att dra i dörrkonstruktionernas handtag. De spegelklädda konstruktionerna skapar en oändlig variation av reflektioner av interaktörens egen kropp och den omgivande miljön. Detta kan framhäva en känsla av fragmentering där rummet och dess kroppar och reflektionerna av dessa upplevs vara i ständig förvandling och omförvandling. Det går även att befinna sig i verkets mitt där man är helt omgiven om de spegelklädda dörrkonstruktionerna.¹¹⁸

Fenomenologisk undersökning

Genom upplevelsen av *Revolving Doors* uppstår en stark känsla av att kroppen är i ett tillstånd av ständig upplösning och återskapelse. Genom spegeldörrarnas konstanta ompositioneringar uppstår en situation där kroppen, som spegelbild, hela tiden multipliceras och divideras, fragmentiseras och rekonstrueras vilket skapar en upplevelse av att i en sekund ha flera kroppar samtidigt för att i nästa sekund lämna kroppen helt, att vara kroppslös. Samtidigt som speglarna kan bekräfta den egna

¹¹⁸ För bilder på *Revolving Doors*, se **Bilaga 2**.

kroppens närvaro i rummet så kan de också skapa en “out of body experience”, en känsla av att befinna sig på en annan plats än i sin egen kropp. Denna utomkroppsliga känsla förstärks av att speglarna stundvis hamnar i en position där den egna kroppen kan betraktas utan att den egna blicken möter sin egen bild i spegelreflektionen. Detta skapar en upplevelse av själv-voyeurism, att betrakta sig själv utan att själv kunna möta sin egen blick. Ibland möts man av en annan besökarens kropp i speglarna, på en plats där man förväntades se den egna spegelbilden. I detta korta ögonblick, när den egna blicken möter besökarens genom speglarna, skapas en känsla av att befinna sig i den andra personens kropp, att dennes kropp blir ens egen och vice versa. Det skapas en utomkroppslig upplevelse där man inte är utan kropp, men där man är utan den egna kroppen.

Mötet med *Revolving Doors* sker huvudsakligen i två olika situationer, ett där verket är i rörelse och ett där verket är statiskt, och upplevelsen av verket varierar därefter. När verket är aktiverat i rörelse uppstår en känsla av kaos, både i rummet men också i kroppen. Spegelarnas konstanta ompositioneringar roterandes runt varandra skapar ett nästan oändligt djup, liknande det djup som upplevs i ett av Yayoi Kusamas *Infinity Rooms*; en immateriell oändlighet.¹¹⁹ Det är en psykiskt intensiv upplevelse av att förlora kontrollen, både över sina egna tankar och intryck men också över uppfattningen av rummet och omgivningen. Man hänger sig till de effekter som skapas av spegeldörrarna, till kaoset och det oförutsägbara. När verket är statiskt präglas upplevelsen fortfarande av en känsla av fragmentering, men där denna fragmentering påverkas av hur man fysiskt rör sig runt i rummet, runt konstverket. Beroende på position framför de stillastående speglarna kan föreställningen om kroppens försvinnande infinna sig när speglarna position gör så att den egna kroppen inte syns i spegelbilden. Denna känsla förstärks av att man fortfarande kan se andra besökare och andra föremål i spegelbilden, men inte den egna kroppen. De statiska spegeldörrarna skapar också väggar som påverkar hur jag rör mig i rummet, var jag kan stå och gå. Trots att upplevelsen av *Revolving Doors* är att det är ett verk som främst påverkar kropp och sinnen på ett immateriellt och mentalt plan så upplevs det samtidigt väldigt fysiskt då det aktiveras med hjälp av den egna, fysiska kroppen och dess rörelser genom att putta på handtagen som sitter på dörrarna. Egna val i relation den egna kroppens fysiska förutsättningar och materialitet påverkar verkets fysiska rörelser, och genom att putta på dörrarna och sätta dem i rörelse så känns det som att den egna kroppens kraft leds in i dörrarna och förlänger den egna kroppen. Dörrarnas rörelser speglar den egna kroppens rörelser.

Pill clock

I utställningsrummets tak är det placerad en dold automatisk dispenser som var tredje sekund släpper ett piller från museets tak för att landa på golvet. Pillret faller oregelbundet ur dispensern vilket gör att det vid varje fall landar oregelbundet i den hög som långsamt bildas på golvet. “Klockan” startade vid utställningens öppning vilket innebar att det första pillret då landade på ett tomt golv. När jag själv besökte utställningen var den inne på sina sista veckor, vilket innebar att det hunnit bildats en rejäl hög på golvet. Om man som besökare vill får man välja ett piller från högen

¹¹⁹ Konstnären Yayoi Kusamas *Infinity Rooms* är konstruerade av slutna rum med väggar och tak klädda med speglar och lampor vilket skapar en illusion och sensation av oändlig rymd.

och svälja det med hjälp av en vattenautomat utan att få någon information från vare sig museiarbetare eller andra texter i relation till konstverket om vad detta piller faktiskt innehåller. Möjligheten finns även för att ta några piller med sig hem, ut från utställningssalen, utan att svälja dem eller för att svälja dem på annan plats.¹²⁰

Fenomenologisk undersökning

Pill Clock och högen av piller på golvet upplevs som ett fysisk och förkroppsligat tidsflöde där tiden, som någonting abstrakt och teoretiskt, på ett konkret vis upplevs som fysiskt materialiserat på museets blanka marmorgolv. Känslan av högen av piller på golvet är att det är en rumslig gestaltning av tid. Då den sammanlagda högen av piller har vuxit fram ett piller i taget, var tredje sekund, sedan utställningen öppnade så uppstår en känsla av att kunna se bakåt i tiden vid betraktandet av enskilda piller i högen. Det dyker upp paralleller till almanackor och kalendrar där man kan bläddra bakåt i tiden med skillnaden att man genom upplevelsen av *Pill Clock* inte kan se framåt i tiden, utan tvingas invänta varje piller var tredje sekund. Verket upplevs som en pålitlig klocka men som en opålitlig tidsräknare då pillren faller huller om buller, och då piller regelbundet plockas från högen av besökare. Pillren tycks också uppstå från ingenstans då de faller från gömda anordningar i taket och då dess storlek och hastighet vid fallet gör det i stort sett omöjligt att fånga pillret i sitt fall utan blir istället uppmärksam på pillret när det landar på golvet, i högen med ett litet "tick", som en klockas "tick tack", men med en tre sekunder lång fördröjning mellan varje tick och tack.

Vid varje "tick" som pillret ger ifrån sig vid fallet ner i högen på golvet uppstår en känsla av att pillren, om än väldigt långsamt, successivt tar mer och mer av rummet i anspråk för varje litet piller som faller ner på golvet. Detta skapar en osäker känsla av trängsel, att pillren gör rummet mindre och mindre, trots rummet stora, öppna och ljusa ytor. Paralleller dras till verket *Popcorn Machine* (2012) av Michael Sailstorfer som jag fick uppleva i den privata konstsamlingen Sammlung Boros i Berlin. Sailstorfers verk består av en popcornmaskin placerad i ett rum där popcorn regelbundet poppas dygnet runt till den grad att rummet till sist är helt överfullt av popcorn, upp mot taket och mot väggar, allt eftersom tiden går. Den trängda känslan som skapas av *Pill Clock* kopplas till *Popcorn Machine* i tanken på att *Pill Clock* potentiellt kan fylla hela museet med de små rödvita pillren, och i sinom tid ta hela museet i anspråk. Detta leder till tankar kring tidens obönhörliga kontinuitet, att oavsett vad så kommer tiden att marschera framåt, att pillren, om praktiskt möjligt, skulle fortsätta ramla ner tills hela museet var fyllt. Högen av piller på golvet kan samtidigt ses som en *memento mori*, en påminnelse om tidens existens och livets ändlighet.¹²¹ I relation till detta uppstår en känsla av att vilja motarbeta den "klocka" som *Pill Clock* utgör genom möjligheten att själv ta ett piller från högen och svälja och därmed nollställa pillrets "tid". I denna handling uppstår ett brott i tidsflödet när de tre sekunderna (som pillret representerar) förflyttas från den samlade

¹²⁰ För bilder på *Pill Clock*, se **Bilaga 3**.

¹²¹ *Memento mori* är en latinsk fras som kan översättas till "kom ihåg att du är dödlig". Begreppet används bland annat inom konstvärlden i relation till konst som anspelar på livets ändlighet, ofta i form av dödsallar och timglas.

högen på golvet och försvinner in i den egna köttsliga kroppen. Genom att välja just "sitt" piller från högen så uppstår känslan av att man har möjlighet att förvränga det tidsflöde högen av piller representerar med just det egna valet. Man vet inte om det är 3 sekunder från idag, för två veckor sedan eller två månader sedan som man förflyttar och (om man sväljer det) förintar. Genom att svälja pillret uppstår även en känsla av osäkerhet och otrygghet då pillrets innehåll är okänt i kombination med den surrealistiska upplevelsen av att "äta" tid.

Upside Down Goggles

Upside Down Goggles består av ett par "glasögon" som besökaren sätter på huvudet och då, genom en konstruktion av speglar, ser allt upp och ner. Man ombads att framför allt använda dem framför de två tavelväggar med konstverk från abstrakt expressionism, Linien och CoBra som Höller tagit från museets samlingar och placerat i utställningssalen. Genom att vandra genom utställningssalen iklädd dessa glasögon blir interaktören än mer medveten om sina kroppsliga sensationer samtidigt som rummets positioneringar och kropparnas placeringar ifrågasätts och förändras. Även det traditionella sättet att se på andra konstverk utmanas när blicken inverteras, exempelvis vid betraktandet av abstrakt expressionism på *Behaviours* väggar.¹²² Verket är kopplat till psykologen George M. Strattons olika experiment av syn och perception där han bland annat konstruerade glasögon liknande Höllers som inverterade blicken. Efter att Stratton burit dem i åtta dagar i sträck upptäckte han att blicken kompenserat för glasögonens effekter och att han börjat se saker "rättvänt" igen.¹²³

Fenomenologisk undersökning

En av utställningens kroppsligt mest omvälvande upplevelser är interaktionen med verket *Upside Down Goggles*. I samma stund som man tar på sig "glasögonen" uppstår en total sinnerlig och kroppslig intervention då utställningsrummet olika element och aktörer, ja hela världen, ställs upp och ner. Även om allt rent konkret fortfarande är placerat på samma platser som tidigare upplevs rummet som helt förändrat där de olika konstverken, möblerna, väggarna, ljuset, allt får nya positioner och relationer till varandra och till mig som bär glasögonen. *Upside Down Goggles* påverkar också känslan av den egna fysiska kroppen då man blir betydligt mer medveten om sina egna rörelser, kroppens känslighet, sin egen position i rummet och själva konceptet av att vara en kropp i ett rum. Ingen motorisk rörelse tas längre för given. Det uppstår en förvirring och osäkerhet inför det som nyss var bekant och logiskt som med glasögonen på blir obegripligt och märkligt. En känsla av att inte lita på sin egen kropp och sina egen sinnen i relation till sin omgivning. Det uppstår en oscillering mellan att stundvis känna det som att omgivningen är mer trovärdig och äkta än den egna kroppen, för att i nästa stund uppleva det som att det är den egna kroppen som är äkta och trovärdig. När kroppen upplevs som riktig känns omgivningen istället som någonting kulissartat, ett *Alice i Underlandet*-rum där ingenting riktigt är vad det först verkar.

¹²² För bilder på *Upside Down Goggles*, se **Bilaga 4**.

¹²³ Se Stratton, George M. Some preliminary experiments on vision without inversion of the retinal image. *Psychological Review*, 3(6), 611–617, 1896.

Då man på ett logiskt plan förstår att det är den “verkliga” världen som betraktas, om än upp och ner, så uppstår en diskrepans mellan det kroppen *vet* och det kroppen *känner*. Ofta tar känslorna över logiken.

När man går omkring i utställningen med glasögonen på förändras uppfattningen av rummet i sig, men framför allt rummets olika konstverk, deras egna uttryck såväl som deras relationer till varandra. Denna upplevelse blir extra påtaglig när man står framför tavelväggarna med abstrakt expressionism och CoBrA. Målningarnas icke-figurativa uttryck och den täta hängningen i kombination med glasögonens invertering omvandlar de självständiga konstverken till en totalt transformerad enhet av färg och form. Upplevelsen är att glasögonen befinner sig i en maktposition över rummets övriga konstverk då de har förmågan att både förstärka men, kanske oftare, förvränga den ursprungliga upplevelsen av de andra konstverken i rummet. De kroppsliga sensationerna som uppstår vid användningen av *Upside Down Goggles* gör det till en fysisk och psykisk påfrestning, en inre kamp mellan att försöka se på omgivningarna så som man är van att se dem och att totalt hänge sig till den nya inverterade världen och de ompositioneringar dessa inverteringar medför. Under tiden glasögonen används stretar kroppen dock ständigt emot den nya omkastade världen, vilket märks i känslorna av att i ena stunden befinna sig på taket, redo att falla ner i vilken stund som helst, för att i nästa uppleva det som att alla andra i rummet går “på taket”. Att kroppen inte är helt bekväm med användningen av glasögonen blir tydlig också i känslan av att kroppen inte längre är förankrad till något utan svävar fritt i rummet, då fötterna tycks sväva i det tomrum som taket skapar i sin nya roll som “golv”.

3.0 Analys av Rum, Kropp, Tid och Interaktör

Med den fenomenologiska undersökningen som bakgrund kommer den efterföljande analysen att fokusera på att analysera undersökningsmaterialet utifrån uppsatsens teoretiska och metodologiska ramverk. Föremål för analys är de valda konstverken och inte utställningsrummet i sin helhet. Detta motiveras med att konstverken kan sägas representera utställningen i sin helhet samtidigt som analysen av ett verk i taget öppnar upp för en mer koncentrerad och riktad analys och därmed möjligheterna för ett större djup i resultatet. Varje kategori – Rum, Kropp, Tid och Interaktör – kommer i största mån att analyseras separat i relation till respektive konstverk, men där överlappningar kan ses som oundvikliga och välkomna för ökad analytisk bredd. Då varje verk analyseras separat innebär det även att vissa upprepningar kan uppstå då gemensamma drag och egenskaper mellan verken kan visa sig i analysen. Dessa upprepningar bör inte tolkas som en analytisk rundgång, utan istället som tecken på gemensamma mönster och egenskaper verken emellan, vilket är av relevans för efterföljande tolkning och diskussion.

3.1 Revolving Doors

Rum

Revolving Doors spegelkonstruktioner kan ses som centrala performativa agenter för utställningsrummets platsorientering. De roterande spegeldörrarna har performativ agens för de kontinuerliga fragmenteringarna och rekonstrueringarna som utan avbrott omformar rummet och dess platsorientering. Hann menar att platsorientering i rummet till stor del handlar om hur kroppar och objekt möter varandra i relation till rummet, och *Revolving Doors* är delaktig i den intra-aktivitet som uppstår mellan interaktören och andra föremål och kroppar i rummet.¹²⁴ Interaktörens upplevelse av rummet påverkas, och konstitueras, av de spegeldörrar som befinner sig i rummets mitt, utifrån den position, statisk eller i rörelse, som dörrarna har. Dörrarna skapar även motstridiga atmosfäriska kvaliteter där uppfattningen av det bekanta rummet hela tiden utmanas av det främmandegörande som spegeldörrarnas rotationer bidrar till. *Revolving Doors* har som platsorienterande funktion även egenskapen att orientera interaktören i position såväl *med* konstverket som *i* konstverket.¹²⁵ Upplevelsen av reflektionerna, och inte minst reflektionerna av den egna spegelbilden, skapar en ambivalent platsorientering där man både befinner sig *i* konstverket, *i* spegelbilderna, men samtidigt *med* konstverket, i en position bredvid eller framför speglarna. Även här skapas en motstridig atmosfärisk kvalitet mellan att befinna sig innanför och att befinna sig utanför, en konstant oscillering mellan *i* och *med*.

Revolving Doors tydligaste föremål för platsorienterande scenograferingar är de stora spegeldörrarna som motsvarar konstverkets fysiska kropp. Dessa dörrar, med de stora monterade handtagen, öppnar upp för potentiell handling av interaktören där konstverket agerar som rekvisita på en scen, en scen interaktören placerar sig på i samma stund som denne aktiverar dörrarnas rotationer.¹²⁶ Den mest framträdande scenografiska funktionen hos *Revolving Doors* är däremot speglarnas förmåga att involvera andra agenter i rummet för den scenografiska konstruktionen. Rummets ljus, arkitektoniska objekt, andra konstverk och andra besökare har agens genom de scenograferingar som bidrar till interaktörens platsorientering i relation till *Revolving Doors*.¹²⁷ Detta sker inte minst genom deras immateriella spegelbilder som hela tiden återskapas på spegelglasets yta. Genom dessa scenograferingar intra-agerar interaktören både "utanför" konstverket som "innanför", utanför speglarnas reflektioner som innanför. Intra-aktionen pågår i ett ständigt "här och nu" där rummets ombytliga scenograferingar och performativa agenter hela tiden skapar de möjligheter och begränsningar som ligger till grund för interaktörens upplevelse av *Revolving Doors*.¹²⁸

¹²⁴ Hann, 2019, s. 19

¹²⁵ Hann, 2019, s. 19

¹²⁶ Hann, 2019, s. 28

¹²⁷ Hann, *Scenographics: Acts of Worlding* (www), 2018

¹²⁸ Barad, 2007, s. 33

Revolving Doors kan förstås som scenografisk arkitektur i och med att verket på ett markant vis intervenerar rummets arkitektoniska förutsättningar. Hann beskriver scenografisk arkitektur som något som tar plats bredvid den redan existerande arkitekturen utan att byta ut den, men *Revolving Doors* komplicerar detta genom sitt sätt att både befinna sig *i* rummet, förstått som fysiskt placerat på rummets golv, men också *i* rummet, förstått som en del av rummets inneboende möjliggörande funktioner och egenskaper.¹²⁹ Med detta menas att *Revolving Doors* intervenerar med rummet på ett sådant radikalt sätt att det är svårt att få en upplevelse av rummets befintliga arkitektoniska egenskaper utan att spegeldörrarnas reflektioner kontinuerligt utmanar och komplicerar denna upplevelse. *Revolving Doors* har i sin funktion som scenografisk arkitektur intervenerat den befintliga arkitekturen i en sådan grad att verket både befinner sig *bredvid* rummet som *i* det – i dubbel bemärkelse.

Kropp

Upplevelserna av kroppar kompliceras av *Revolving Doors*. I relation till konstverket bör kroppen förstås som tudelad där en kropp befinner sig i det fysiska, *yttre* rummet och en annan kropp befinner sig i spegelreflektionernas *inre* rum. I den intra-aktion som uppstår i upplevelsen av konstverket får min kropp “utanför” konstverket och min kropp “innanför” konstverkets reflektioner rollerna som separata performativa agenter med egna agenser för det fenomen som skapas genom *Revolving Doors*.¹³⁰ Detta då min egen fysiska kropp hela tiden är konstant i sin roll som performativ agent medan den performativa agensen hos de ständigt multiplicerade och dividerade spegelbilderna av min kropp är skiftande och mångfacetterade. I kombination med att andra kroppar i rummet, exempel andra besökare och andra föremål, hela tiden ompositioneras i relation till *Revolving Doors* bidrar detta till att intra-aktionen genom konstverket är i ett oändligt långt “här och nu”.¹³¹ Spegeldörrarnas oändligt många konfigurationer i relation till alla de kroppar som själva har oändligt många positioneringar i relation till varandra bidrar till en ständigt pågående intra-aktivitet.

De inneboende egenskaperna hos speglarna omvandlar interaktörens fysiska kropp till en immateriell, föreställd kropp som projiceras tillbaka till interaktören som ser på sin egen kropp som en i vissa stunder fragmenterad och upplöst kropp och i vissa stunder multiplicerad och mångfaldigt återskapad sådan. Detta skapar en varseblivningssituation av att ha flera kroppar samtidigt, i kombination med känslan av att inte ha någon kropp alls. Spegelbilderna av den egna kroppen bekräftar kroppens fysiska närvaro i rummet, samtidigt som de skapar en upplevelse av att vara “kroppslös” i och med de spegelbildernas regelbundna upplösningar som en effekt av de roterande dörrarnas konstanta ompositioneringar. *Revolving Doors* komplicerar också relationen mellan icke-mänsklig kropp och mänsklig kropp. Är den spegelbild vi uppfattar som vår egen kropp, eller en annan besökares kropp, fortfarande en mänsklig kropp, eller är det istället en immateriell representation av en mänsklig kropp? Spegelarna problematiserar dikotomin mellan icke-mänsklig och mänsklig kropp, men också dikotomin mellan materiell och immateriell kropp.

¹²⁹ Hann, 2019, s. 119

¹³⁰ Barad, 2003/2012, s. 83-85

¹³¹ Barad, 2007, s. 33

Spegelbilden kan både ses som en immateriell kropp av en annan materiell kropp, men också som en autonom materiell kropp i relation till spegeln fysiska kropp i form av spegelglaset och den reflekterande ytan.

Tid

Revolving Doors produktionstid kan förstås som att verket produceras i samma stund som interaktören riktar sin blick mot konstverket, men desto mer konkret när interaktören fysiskt aktiverar verket genom att putta på spegeldörrarna så att de börjar rotera runt sin egen axel. Denna fysiska handling, som kan ses som en "avslutning" av verkets produktion, placerar i själva verket konstverket i ett temporärt flöde av kontinuerliga "omproduktioner" allt eftersom speglarna ompositionerar sig i relation till varandra och till interaktören. Produktionstiden kan ses som tudelad mellan Höllers konstruktion av konstverkets fysiska beståndsdelar i sin ateljé och interaktören som agerar medproducent när dörrarna puttas på. Detta innebär att rollen som producent aldrig är konstant utan förflyttas mellan de olika interaktörerna som aktiverar verket.¹³² Man kan jämföra det med en stafettpinne som skickas mellan interaktörer som möter *Revolving Doors*, utan att någonsin kunna ta sig i mål och helt och hållet avsluta verket.

En central temporal aspekt hos *Revolving Doors* är verkets verkanstid. Konstverkets verkanstid pågår i samma stund som interaktören möter konstverket och reflektionerna i speglarna. Verkanstid kan också ses som när konstverket roteras, speglarnas aktiva rörelserna runt sina egna axlar, men då verket även 'verkar' när dörrarna är statiska så är verkanstiden den tid då konstverket möter interaktören, i rörelse eller statiskt. Den förvirring som kan uppstå genom verket förlänger verkanstiden även när interaktören lämnar konstverket, men där denna fortfarande är påverkad av konstverkets perceptionella och sinnerliga påverkningar. Detta gör att verkanstider från två olika verk kan överlappa varandra med *Revolving Doors* som indirekt verkanstid och det nya konstverket man interagerar med som direkt verkanstid. Denna typ av överlappning är svår att undgå i denna typ av öppna utställningsrum, inte desto mer i fallet med *Revolving Doors* som på ett påtagligt sätt påverkar interaktörens perceptioner på ett fundamentalt sätt. Här sker även en överlappning mellan verkanstid och reflektionstid där reflektionerna av de tidigare perceptionella upplevelserna hos *Revolving Doors* kan stanna kvar i interaktörens medvetande och fungera som en immateriell, mental performativ agent för framtida intra-aktioner med andra konstverk i utställningsrummet.¹³³ Vid spegeldörrarnas hastiga rotationer runt sina egna axlar uppstår också en heterokron känsla av att tiden "i" speglarna går snabbare än tiden "utanför". Det uppstår alltså en motstridig heterokroni där den verkliga kroppen upplevs befinna sig i ett långsammare tidsflöde än de egna spegelbilderna som i *Revolving Doors* reflektioner upplevs befinna sig i ett snabbare tidsflöde i relation till rotationernas hastigheter.¹³⁴

¹³² Karlholm, 2014, s. 76

¹³³ Barad, 2003/2012, s. 83-85

¹³⁴ Sandahl, 2016, s.21-24; Moxey, 2013, s. 173-174

Interaktör

Med en centrerad plats i utställningsrummet mitt, med andra konstverk runt omkring sig, öppnar *Revolving Doors* upp sig för B (interaktören, den tänkte interaktören) på ett sätt som implicerar att B inte kan undvika ett möte med konstverket. Verkets fysiska skala balanserar mellan att vara tillräckligt stor för att skapa uppmärksamhet men inte så pass stor att ett fysiskt, intimt närmande av B avhålls på grund av en monumentalitet som kan skapa en fysisk distans i mötet med konstverk. På så vis uppmuntras B av verket att träda fram och in i konstverket, fysiskt som immateriellt.¹³⁵ De handtag som är placerade på dörrarna har performativ agens för B:s intra-aktivitet genom *Revolving Doors* och har en organiserande funktion för mötet mellan interaktör och konstverk. Hur verket ska aktiveras förtydligas av dessa handtag, samtidigt som dessa handtag visar på att konstverket över huvud taget uppmuntrar till ett direkt deltagande av interaktören. Verket placerar här B i en tydlig position som medskapare då det är B:s egen kropp, egna val och egna rörelser som påverkar speglarnas positioner och rotationernas hastigheter.

Verket utgår från att B inte ska avskräckas av upplevelsen av kaos i den varseblivningssituation som uppstår när B interagerar med *Revolving Doors*. Detta implicerar att B vid upplevelsen av *Revolving Doors* i rollen som interaktör hänger sig till känslan av att förlora kontrollen av kroppslig och rumslig perception, utan av avskräckas av det främmandegörande spegelkonstruktionerna temporärt bidrar till. Tvärtom förväntas B med sin inlevelse förflytta sig in i de världar som *Revolving Doors* skapar i utställningsrummet, samtidigt som dessa immateriella världar, som trotsar konventionella uppfattningar av kropp och rum, också förväntas skapas av B som aktiv medproducent. Då inlevelsen i sig implicerar att B med sin subjektivitet vidgar konstverkets förutfattade positioner och ramar kan *Revolving Doors* sägas befinna sig i en slags paradoxal position där verket implicerar en interaktör som genom egen inlevelse vidgar konstverkets tidigare förutfattade positioneringar.¹³⁶ *Revolving Doors* implicerar således att B i mötet med konstverket befinner sig i en position som i sin tur kan omplacera de positioner *Revolving Doors* initialt placerade B i.

Utställningsrummet som plats och som social arena måste också förstås som en aktiv deltagare i mötet mellan *Revolving Doors* och B. Hur konstverket är placerat i rummet och var det är placerat i relation till andra konstverk och andra kroppar i utställningen påverkar hur B upplever och förstår *Revolving Doors*.¹³⁷ Detta faktum belyses inte minst av att konstverket till största del är konstruerat av speglar som reflekterar omgivningen, inklusive andra besökare, andra föremål och andra konstverk. När B möter *Revolving Doors* implicerar konstverket samtidigt att B i samma stund indirekt möter andra aktörer i rummet, aktörer som är ständigt skiftande när B rör sig i rummet eller när spegeldörrarna roterar. Även här uppstår en paradoxal situation där *Revolving Doors* tillsammans med rummet och dess övriga aktörer positionerar B i en situation där B i det direkta mötet med spegeldörrarna samtidigt indirekt möter andra konstverk och andra aktörer genom speglarnas reflektioner. Detta bidrar till en nyckfull föremål-horisont-struktur där B, vid

¹³⁵ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 108-111

¹³⁶ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 244

¹³⁷ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 18

betraktandet av speglarnas mångskiftande reflektioner, samtidigt ser det som speglarna ser. Merleau-Ponty menade att vi med blicken inte kan "öppna" ett föremål utan att samtidigt "stänga" det omgivande "landskapet" och att ett "föremåls inre horisont inte kan bli föremål utan att de omgivande föremålen blir en horisont."¹³⁸ *Revolving Doors* problematiserar denna föremål-horisont-struktur när det omgivande landskapet och föremålet genom speglarnas reflektioner är i ständig växelverkan mellan "öppet" och "stängt", där de roterande reflektionerna i kombination med B:s rörelser runt verket gör relationen mellan inre och yttre horisonter diffus och nyckfull. Att *Revolving Doors* i utställningsrummet orienterar B i denna position implicerar att B inte kan se ("öppna") *Revolving Doors* utan att samtidigt se ("öppna") alla de föremål i rummet som speglarna reflekterar.

3.2 Pill clock

Rum

Platsorienteringen som skapas genom *Pill Clock* och högen med piller på golvet befinner sig i en ständig transformation då varje piller förändrar interaktörens position i, och uppfattning av, rummet. Även om detta sker långsamt och utsträckt över tid har varje enskilt piller som faller ner mot marken performativ agens att ompositionera interaktören, dennes möjligheter att röra sig i rummet och själva mötet mellan *Pill Clock* och interaktören.¹³⁹ Vid öppningen av *Behaviour* fanns det ännu ingen hög med piller på golvet vilket gjorde att *Pill Clock* som rumslig kropp ännu inte tagit plats i utställningsrummet. Det enda som fanns var några till synes slumpmässigt placerade piller på det stora, vita marmorgolvet som var tredje sekund fick sällskap av ännu ett litet piller. Konstverkets blygsamma, fysiska gestalt i detta tidiga skede hade fortfarande möjligheten att orientera interaktören i rummet då de piller som faller ner från taket har förmågan att nedslå en rörelse över den yta där pillren faller. Samtidigt är det först när det bildats en hög av piller på golvet som långsamt sprider sig ut över utställningsrummets golv som interaktören tvingas ompositionera sina rörelser i relation till den platsorientering som *Pill Clock* skapar i rummet. Detta innebär att varje enskilt piller, i samexistens med övriga piller, i ett flöde utsträckt i tid hela tiden omförhandlar platsorienteringen för interaktören och för rummets övriga aktörer i samma veva som högen växer på golvet. I relation till Hanns idéer om scenografisk arkitektur kan *Pill Clock* sägas vara 'snabb' arkitektur som byggs fram 'långsamt', ett piller i taget. Verket kan ses som en ständigt pågående scenografisk konstruktion som, trots avbrott då interaktören väljer att ta med sig ett piller från högen, till en början tar plats bredvid och tillsammans med den befintliga 'långsamma' arkitekturen men som, om tid och material tillåter, har möjligheten att ta över hela rummet.¹⁴⁰ Detta skapar en ambivalent känsla av trängsel, rummets stora och öppna ytor till trots. Den tidigare temporära och samexisterande scenografiska konstruktionen har, ett piller i taget, möjligheten att ta hela utställningsrummet och alla andra konstverk i rummet i anspråk.

¹³⁸ Merleau-Ponty, Maurice, *Kroppens Fenomenologi*, s. 14

¹³⁹ Barad, 2003/2012, s. 83-85

¹⁴⁰ Hann, 2019, s. 120-122

Ett av verkets huvudsakliga beståndsdelar, det rödvita pillret, kan även förstås som verkets mest väsentliga scenografiska objekt. Pillret agerar performativt både som rekvisita förstudd som en scenografisk utsmyckning på en scen, men samtidigt som rekvisita som någonting som öppnar upp för potentiell handling.¹⁴¹ Detta gör att högen av piller på golvet kan förstås på olika sätt som ett scenografiskt objekt, men med lika mycket aktiv performativ agens i de intra-aktioner som uppstår genom mötet med interaktören. Man kan välja att stå framför högen och endast betrakta de piller som kontinuerligt faller ner i högen på golvet eller plocka upp ett piller från högen och svälja det. Hur man väljer att möta *Pill Clock* påverkas även av andra agenter för scenograferingen, som exempelvis utställningsrummets starka belysning, det kalla marmorgolvet och de individuella minnen som interaktören har av de piller som tornar upp sig vid fötterna.¹⁴² Exempelvis kan ljuset i kombination med pillren på marmorgolvet skapa en klinisk upplevelse av en sjukhusmiljö som av vissa, beroende på tidigare erfarenheter och minnen, kan uppfattas som tryggt och bekant, men som av andra kan uppfattas som främmande och opålitligt. Här kan även individuella erfarenheter av att svälja piller agera orienterande för valet av att svälja ett piller eller ej. Dessa olika atmosfäriska kvaliteter, som grundar sig i verkets scenograferingar, kan påverka valet mellan att ta ett piller från högen och svälja, eller att låta det ligga kvar på golvet.

Kropp

Mötet med *Pill Clock* är ett möte mellan kroppar. Konstverket kan ses som en enhetlig kropp där högen med piller på golvet ses som en enda kropp, men man kan också se varje piller som faller ner i högen som en autonom kropp med egen performativ agens. Det handlar om ett fysiskt yttre möte mellan konstverket som kropp och interaktören som kropp när man står framför högen med piller, men det kan också handla om ett fysiskt *inre* möte då ett piller plockas från högen och sväljs ned i interaktörens kropp. Den mänskliga kroppen och pillret som konstnärlig kropp förenas på ett konkret och kroppsligt vis när pillret upplöses i magen och blir ett med interaktörens kropp. Denna sammanflätning av kroppar kan också förstås ur ett immateriellt perspektiv genom den mentala upplevelsen av att ha svalt en del av samma konstverk man i stunden står framför och betraktar. Detta kan bidra till upplevelsen av att man är sammanflätad mellan de piller man ser i högen framför sig och det piller som finns i den egna kroppen, att man agerar som en köttlig länk mellan pillrens kroppar.

Mötet med *Pill Clock* är samtidigt ett möte mellan performativa agenter för den intra-aktivitet som uppstår mellan dessa. Pillren på golvet har performativ agens att både ta plats i rummet, men också att ta plats i interaktörens egen kropp. I den intra-aktion som skapas när interaktören väljer ett piller från golvet för att sedan svälja är den mänskliga kroppens funktion att svälja ett piller lika viktigt som pillrets inneboende funktion att kunna bli svalt. Pillrets materiella kropp har i sin blotta materialitet samkonstituerande, performativ agens för den intra-aktion som skapas i mötet *bär och nu* mellan interaktör och piller, mellan kropp och kropp.¹⁴³

¹⁴¹ Hann, 2019, s. 28

¹⁴² Hann, 2019, s. 19

¹⁴³ Barad, 2007, s. 33

Merleau-Ponty talar om den 'förlängda kroppen' i relation till upplevelsen av att föremål förvandlas till ett kroppsligt sinnesområde för den mänskliga kroppen. Han exemplifierar detta med "den blindes käpp" där käppen inte längre är ett självständigt och stumt objekt utan har transformerats till en förlängning av den blindes känslor och perceptioner, ett verktyg för varseblivningar.¹⁴⁴ I relation till *Pill Clock* kan vi istället se hur interaktören blir en förlängning av konstverkets kropp. Genom interaktörens handlingar av att antingen svälja pillret eller stoppa det i fickan och bära det med sig får *Pill Clock* en förlängning som både kan ses som kroppslig (när pillret upplöses i interaktörens kropp) eller som rumslig (när pillret förflyttas runt i utställningsrummet eller ut ur det). Det faktum att jag personligen tog med mig en handfull piller med mig hem från utställningen gör att *Pill Clock*, trots att utställningen nu är stängd, på ett nästan parasitiskt vis håller sin kropp vid liv genom det egna valet som interaktör att ta några piller med mig hem från utställningen. Här kan verkets kropp förstås som både rumsligt som temporalt förlängd med *Pill Clock* som den "blinde" och interaktören som "käpp" men där käppen i det här fallet kan förstås som möjliggörandet av de nya perceptionella möten som kan uppstå genom pillrens nya rumsliga och temporala positioner.¹⁴⁵

Tid

Efter den fenomenologiska undersökningen av *Pill Clock* är det tydligt att verket präglas av idéer som rör tid och temporalitet i relation till kropp och rum. Som tidigare noterat kan högen med piller på golvet förstås som en rumslig och fysisk gestaltning av ett samlat historiskt tidsflöde, från att utställningen öppnade fram tills mitt besök i utställningen. Det går att dra paralleller till ett timglas med sandkorn som ett efter ett faller ner genom den smala passagen i glaset. Där timglaset kan ses som en pålitlig tidsräknare är *Pill Clock* mer oberäknelig, inte minst genom samspelet med interaktören. Om de piller som fallit till golvet hade legat kvar, orörliga på utställningsrummets golv hade den samlade högen av piller motsvarat ett samlat, konstant tidsflöde av utställningens samlade tid där varje piller kan sägas motsvara tre sekunder av "tid". När interaktören istället har möjligheten att plocka ett piller från högen för att svälja eller ta med sig ut ur rummet uppstår ett anakronistiskt brott i tidsflödet.¹⁴⁶ Detta förstärks av det faktum att pillren faller ner i högen på ett till synes slumpartat vis vilket gör att pillren inte placeras i kronologisk ordning. Det piller som interaktören plockar på sig kan alltså representera tre sekunder från två månader bakåt i tiden eller tre sekunder från gårdagen. Känslan som uppstår när man sväljer det valda pillret kan ses som anakronistisk där ett piller som representerar en samlad tidsperiod från dåtiden införlivas i en kropp i nutiden. Denna anakroni visar sig även i upplevelsen av att kunna se "bakåt i tiden" vid betraktandet av högen med piller men också i interaktörens fysiska manipulation av det materialiserade tidsflöde som högen med piller representerar.¹⁴⁷ Det sätt som *Pill Clock* konkretiserar dåtiden och samtidigt antyder om framtiden för varje nytt nedfallande piller skapar även en heterokron upplevelse av att befinna sig i en slags sammantvinnad temporalitet mellan nutid, dåtid och framtid, i en alternativ tidsuppfattning utanför utställningsrummets

¹⁴⁴ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 107

¹⁴⁵ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 107

¹⁴⁶ Moxey, 2013, s. 32, Sandahl, 2016, s. 23-24

¹⁴⁷ Sandahl, 2016, s. 24

konkurrerande tidsflöde.¹⁴⁸ Den heterokrona upplevelsen stärks av att ett piller faller var tredje sekund, och inte varje sekund som man förväntar sig att en klocka ska göra. Detta bidrar till upplevelsen av att befinna sig i ett långsammare "tidsrum" vid upplevelsen av *Pill Clock* än i det övriga utställningsrummet.

Produktionstiden hos *Pill Clock* kan förstås som något ständigt pågående där konstverket själv, genom de regelbundna tillskotten av nya piller, hela tiden är medproducent till sin egen produktion.¹⁴⁹ Produktionen av konstverket är således teoretiskt sett oändligt utsträckt i tiden. Detta innebär att produktionstiden överlappar verkanstiden, där *Pill Clock* under tiden den "verkar" också "producerar". Detta innebär också att verket till viss del är autonom och kan producera sin egen fysiska gestaltning utan närvaron av vare sig konstnär eller interaktör. I relation till idén om att ett konstverk inte "aktiveras" före mötet med en interaktör kan *Pill Clocks* verkanstid sägas pågå i den aktiva intra-aktionen med interaktören. Denna verkanstid startar när verket uppmärksammas visuellt av interaktören vid närmandet av det. Huruvida denna verkanstid avslutas när interaktören lämnar *Pill Clock* kompliceras av konstverkets materiella natur. Då interaktören kan plocka några piller från högen och ta dessa med sig blir verkanstiden temporalt utsträckt utifrån interaktörens fortsatta framtida interaktion med dessa medhavda piller. Även här sker då en överlappning mellan verkanstid och reflektionstid då interaktören, vid en framtida interaktion med de medhavda pillren, kan minnas *Pill Clock* i utställningsrummet och sina handlingar och tankar vid upplevelsen av verket. De piller som tagits med från utställningen har alltså förmågan att bli en katalysator för reflektionstiden och interaktörens mentala rekonstruktionen av konstverket på plats i det förflutna utställningsrummet. I relation till detta är det intressant att tala om *Pill Clocks* fysiska tid, den tid som handlar om konstverkets åldrande, liv och död; fysiskt som metaforiskt.¹⁵⁰ Så länge de medhavda pillren är "vid liv", det vill säga i sin materiella form, så kan de fungera som katalysatorer för att hålla minnet av *Pill Clock* "vid liv". Om dessa piller exempelvis skulle sväljas, kastas eller på annat sätt förloras "dör" dessa katalysatorer som i sin tur riskerar att "ta död" på möjligheterna för konstverkets mentala rekonstruktioner. Givetvis kan *Pill Clock* återskapas genom minnen och reflektioner även utan pillren som katalysatorer, men när pillren är förlorade är även den fysiska tiden avslutad.

Interaktör

Pill Clocks placering i rummet precis vid en av utställningsrummets två entréer i kombination med dess materiella gestaltning bestående av små piller som lätt kan sprida sig över utställningsrummets golv tyder på att verket öppnar upp sig mot B (interaktören, den tänkte interaktören) på ett sätt som understryker att verket inte ska förbises. Det är svårt för B att röra sig i utställningen utan att se högen av piller i periferin, eller se enstaka piller till synes slumpmässigt utspridda i lokalen efter andra besökares rörelser i rummet. Detta gör att *Pill Clock* hela tiden på ett lockande vis påminner B om sin existens. *Pill Clocks* interaktiva egenskaper förmedlas till B inte minst genom andra besökare som B ser röra runt i högen i valet av ett piller att svälja. Här kan vi se hur *Pill Clock*

¹⁴⁸ Sandahl, 2016, s. 24

¹⁴⁹ Karlholm, 2014, s. 76

¹⁵⁰ Karlholm, 2014, s. 82

organiserar sig i relation till B:s förståelse av verkets interaktivitet genom andra besökare handlingar.¹⁵¹ *Pill Clock* lägger även stor vikt på B:s egen subjektivitet och inlevelse, sina egna rörelser och tankar, då verket implicerar att B tar egna initiativ vid mötet av högen av piller på golvet utifrån sina egna erfarenheter.¹⁵² Vissa interaktörer kan tycka att det är obehagligt att ta ett piller med okänt innehåll från ett golv i en offentlig lokal och sedan svälja, medan andra interaktörer kan finna det hela spännande och intresseväckande. Viktigt att notera här är att båda dessa handlingar (att svälja ett piller eller att avstå) är implicerade av *Pill Clock* då det är B:s egna subjektiva val vid upplevelsen av *Pill Clock* som är det grundläggande i B:s roll som konstverkets tänkte interaktör.¹⁵³

Pill Clocks fysiska kropp, de små röd vita pillren, implicerar att B har möjlighet att förflytta dessa från högen till en annan plats, vare sig denna nya plats är i eller utanför museet. Formen som piller implicerar även, som tidigare noterat, att B kan förflytta en del av konstverket in i sin egen kropp genom att svälja det. Detta gör att platsens och rummets funktion för positioneringen av B för interaktionen med *Pill Clock* inte är lika påtaglig som i *Revolving Doors* där rummets arkitektoniska egenskaper och övriga aktörer var väsentliga för verkets organisering av B. *Pill Clock* implicerar istället att B själv har kontroll över platsens relation till upplevelsen av konstverket, där platsen kan förstås som utställningsrummet, utanför museet eller i B:s egen kropp. *Pill Clocks* materiella form implicerar alltså att det är B:s egna val utifrån sin subjektivitet och inlevelse som är det väsentliga för upplevelsen av konstverket, och som i förlängningen ligger till grund för den aktiva intra-aktionen.

3.3 Upside Down Goggles

Rum

När interaktören tar på sig de glasögon som utgör *Upside Down Goggles* fysiska gestalt uppstår i varseblivningssituationen en krock mellan den rationella vetenskapen om rummets olika egenskaper och positioneringarna av kropparna i det, och känslan av att denna vetenskap inte längre motsvarar upplevelsen av rummet. Diskrepansen mellan det interaktören *vet* och det hen *känner* är grundläggande för konstverkets platsorienterande funktioner i rummet. Då en platsorientering baseras på hur kroppar och objekt möter varandra i relation till rummet så kan *Upside Down Goggles* förstås som en starkt organiserande aktör för denna platsorientering, framför allt genom konstverkets förmåga att visuellt invertera hela rummet och alla kroppar och objekt som är positionerade i det.¹⁵⁴ Denna visuella omkastning av utställningsrummet omkastar i samma veva rummets atmosfäriska kvaliteter. Det som tidigare varit bekant och logiskt upplevs som främmande och märkligt, det som tidigare varit tryggt upplevs nu som oroligt i den aktuella varseblivningen. Extra tydligt blir denna omkastning i känslan av att i ena stunden befinna sig i taket, redo att falla

¹⁵¹ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 18

¹⁵² Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 108-111

¹⁵³ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 19-20

¹⁵⁴ Hann, 2019, s. 19

ner i vilken sekund som helst, för att i nästa känna det som att andra besökare i rummet går “på taket”, men också i upplevelsen av att kroppen inte längre är förankrad i någonting konkret utan svävar fritt i ett upplevt rumsligt tomrum där tak och golv inte längre upplevs som konkreta, rumsliga avgränsningar. Det är genom en kombination av dessa omkullkastade atmosfäriska kvaliteter och de nya relationerna mellan rummets kroppar och aktörer som gör *Upside Down Goggles* platsorientering omvälvande och nyckfull för den deltagande interaktören.

Genom *Upside Down Goggles* spegelkonstruktioner omvandlas hela världen till en scen på samma sätt som hela världen omvandlas till en temporär interaktiv konstillation.¹⁵⁵ Upplevelsen av att gå omkring i rummet med “glasögonen” på är inte längre att röra sig i ett bekant, “vanligt” rum, utan på en tillfälligt konstruerad scen där varje kroppslig rörelse känns teatral då man försöker bekanta sig med den egna kroppen i ett offentligt sammanhang. Denna upplevelse förstärks av det faktum att utställningsrummet är en social arena där besökare utöver sina egna interaktioner med konstverken också aktivt observerar andra besökares interaktioner och undersökningar av Höllers installationer. Vetskapen om att man själv ser världen upp och ner medan övriga besökare ser rummet som “ normalt ” förstärker också känslan av att man är både avskärmd från det “verkliga” rummet och människorna i det, men samtidigt som att man är upplyft på en scen för allmän beskådan. Upplevelsen av att hela utställningsrummet omvandlats till en scenografisk konstruktion innebär att rummets olika egenskaper, objekt och fenomen, som ljus, golv, tak, möbler och så vidare, alla kan förstås som samkonstituerande för scenograferingen.¹⁵⁶ Beroende på interaktörens positioneringar i rummet är dessa scenografiska agents möjligheter för potentiell handling ständigt skiftande. I vissa fall är det ljuset och upplevelsen av rymd som är centrala för den scenografiska konstruktionen. I andra fall, exempelvis framför en av tavelväggarna med abstrakt expressionism, är det istället de olika konstverken som fysiska kroppar som iklar sig rollen som scenografisk rekvisita för potentiell handling hos interaktören och dennes varseblivning av rummet. Dessa ständigt skiftande förutsättningar för interaktörens upplevelse och förståelse av rummet och av *Upside Down Goggles* visar på den ständigt pågående intra-aktiviten mellan interaktör, konstverk och scenograferingar där alla aktörer har performativ agens för såväl konstupplevelsen som för den immateriella scenografiska konstruktionen.

I relation till rumslighet och scenografi är det även relevant att analysera *Upside Down Goggles* i relation till scenografisk arkitektur. Som tidigare nämnt kan den scenografiska arkitekturen förstås som en tillfällig konstruktion i ett befintligt rum, en temporär “scenuppsättning”.¹⁵⁷ Till skillnad från *Revolving Doors* och *Pill Clock* som båda till största del kan förstås som “snabb”, tillfällig arkitektur som temporärt samexisterar med den “långsamma”, befintliga arkitekturen i rummet så kan *Upside Down Goggles* istället på ett genomgripande vis sägas omvandla den “långsamma” arkitekturen till en “snabb” sådan.¹⁵⁸ Detta sker genom en fullständig, sinnerlig arkitektonisk intervention som immateriellt förflyttar positioner och relationer för hela rummet och dess aktörer.

¹⁵⁵ Hann, 2019, s. 101

¹⁵⁶ Hann, 2019, s. 29

¹⁵⁷ Hann, 2019, s. 101

¹⁵⁸ Hann, 2019, s. 120-122

Hela det befintliga utställningsrummet omvandlas till en temporär konstruktion som endast existerar under den tid som interaktören bär glasögonen. Samtidigt sker denna förändring av uppfattningen av rummet enbart för den enskilde interaktören, och inte för rummets övriga besökare, vilket gör att rummet som scenografisk konstruktion i samma ögonblick helt byter ut den befintliga arkitekturen samtidigt som den existerar i och jämsides den.

Kropp

Upside Down Goggles påverkar som tidigare nämnt varseblivningen av rummet och dess olika aktörer, men konstverket påverkar samtidigt varseblivningen av interaktörens egen kropp. Vid användningen av de inverterande glasögonen påverkas känslan av den egna fysiska kroppen. Man blir betydligt mer medveten om sina rörelser, kroppens förnimmelser och upplevelsen av att vara en kropp i ett rum, en kropp i en värld.¹⁵⁹ *Upside Down Goggles* rumsliga främmandegörande skapar samtidigt en känsla av ett främmandegörande av den egna kroppen. Stundvis upplevs den egna kroppen som någonting "utanför" sig själv, som någonting oäkta, medan det i nästa stund upplevs som att den egna kroppen är det enda som är bekant och logiskt i den omkullkastade värld som *Upside Down Goggles* konstruerar. Uppfattningen av andra kroppar i rummet, exempelvis andra konstverk, möbler, besökare och arkitektoniska element, förändras genom den visuella inverteringen vilket innebär att kroppar som interaktören vanligtvis skulle uppmärksamma för dess innehåll och funktion vid användningen av *Upside Down Goggles* istället möter dessa kroppar utifrån deras formmässiga egenskaper. Glasögonen har här som performativ agent alltså betydande agens för interaktörens intra-aktioner med övriga kroppar i rummet när de påverkar förutsättningarna och erfarenheterna för interaktörens egen kropp som aktör.¹⁶⁰

Vid interaktionen mellan *Upside Down Goggles* fysiska kropp (de spegelkonstruerade glasögonen) och interaktörens kropp är det två olika kroppar som möter varandra, men det är samtidigt två kroppar som sammanflätas i en samkonstituerande kroppslig situation. Här är det relevant att tala om den kroppsliga fenomenologins idéer kring "den förlängda kroppen". *Upside Down Goggles* förlänger inte bara interaktörens kropp på det vis som Merleau-Ponty beskriver att käppen gör för den blinde, utan *Upside Down Goggles* intervenerar interaktörens hela kroppsliga närvaro och perceptionella upplevelser av rum och kropp.¹⁶¹ Konstverket förlänger alltså inte bara interaktörens sinnen och perceptioner, utan omförhandlar dessa helt i relation till det inverterade rummets nya förutsättningar – förutsättningar som *Upside Down Goggles* som performativ agent själv konstruerat. Den upplevelse av en inverterad värld som konstverket ger upphov till är inte endast en förlängning av konstverket för interaktörens kropp, utan är samtidigt en förlängning av konstverkets egen kropp. *Upside Down Goggles* kropp är inte endast dess fysiska gestalt i formen av glasögonen, utan hela upplevelsen av den omgivande, inverterade världen kan ses som konstverkets förlängda kroppslighet; om än en immateriell sådan.¹⁶²

¹⁵⁹ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 102-103

¹⁶⁰ Barad, 2003/2012, s. 84

¹⁶¹ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 107

¹⁶² Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 107-109

När man har på sig glasögonen förändras också den förväntade föremål-horisont-strukturen. Merleau-Ponty menar att man i denna struktur kan se ett föremål “i den mån som föremålen bildar ett system eller en värld och i den mån som var och ett av dem förfogar över de andra runt omkring sig som iakttagare av sina dolda sidor och garanti för deras permanens”.¹⁶³ När *Upside Down Goggles* genom den visuella inverteringen vänder upp och ner på detta system förändras uppfattningen av föremålens positioner till varandra och därigenom försvåras uppfattningen av föremålens dolda sidor. Detta leder till att interaktörens “sättande” av föremål utifrån deras inbördes relation till varandra försvåras i den perceptionella förvirring som uppstår i varseblivningen.

Tid

När interaktören tar på sig *Upside Down Goggles* uppstår som tidigare nämnt en upplevelse av att befinna sig i en annan värld än andra besökare som befinner sig i samma fysiska rum. Samtidigt uppstår också en heterokron upplevelse av att befinna sig i ett annat tidsflöde.¹⁶⁴ Framför allt är det känslan att saker och ting rör sig långsammare vid användningen av *Upside Down Goggles* än vad de gör “på riktigt”. Detta kan kopplas till interaktörens ökade medvetenhet om den egna kroppen och dess rörelser vilket gör att rörelser som tidigare utförts omedvetet och utan problem med glasögonen på kräver betydligt mer tankeverksamhet och aktsamhet. Dessa mer försiktiga kroppsliga rörelser bidrar till upplevelsen av en heterokroni där den egna kroppen befinner sig i ett “långsammare” tidsflöde än rummets övriga kroppar (andra människor i rummet), som upplevs befinna sig i ett “snabbare” tidsflöde. Denna känsla skapas inte endast genom kroppens rörelser utan också av den ökade medvetenheten av rummet som kräver ett mer aktivt tankearbete i mötet med kropparna i det. Genom att interaktören på ett mer aktivt och koncentrerad vis tänker och reflekterar över de kroppar den möter vid användningen av *Upside Down Goggles* (exempelvis andra konstverk, möbler osv.) uppstår en känsla av att dessa möten “saktar ner” tidsflödet. Tidsflödet hade vanligtvis upplevts som snabbare när interaktören medvetet eller omedvetet avfärdat tankar och idéer om saker och ting som, utan glasögonen, upplevts som självklara och och inte intressanta nog för att väcka koncentrerade, “långsammare” tankar.

I relation till ett ‘konstverks tider’ väcker *Upside Down Goggles* tankar som främst rör dess verkanstid och dess reflektionstid. Konstverkets verkanstid börjar i samma stund som glasögonen placeras på interaktörens huvud, i samma stund som interaktörens blick och uppfattning av rummet inverteras. Denna verkanstid pågår under hela den tid som interaktören aktivt använder sig av konstverket. Man skulle också kunna argumentera för att att verkanstiden börjar när interaktören först ser *Upside Down Goggles*, vare sig det är på hyllan eller på en annan besökarens huvud. Här vill jag dock istället påstå att det är reflektionstiden som aktiveras i samma stund som interaktören reflekterar över *Upside Down Goggles* – genom nyfikenheten inför vad det är, hur interaktionen med det ska gå till och vad effekten kan vara vid användningen. När interaktören ser andra besökare använda sig av glasögonen uppstår förväntningar och nyfikenhet över konstverket

¹⁶³ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 15

¹⁶⁴ Sandahl, 2016, s. 22-24

som på ett temporalt plan pågår fram tills dess att interaktören själv tar på sig glasögonen (och verkanstiden tar över). Reflektionstiden i relation till *Upside Down Goggles* är däremot framför allt intressant efter att interaktören tagit av sig glasögonen. Den nya upplevelsen av rummet gör att interaktören kan ha svårt att se på det ursprungliga utställningsrummet med samma ögon som innan interaktionen med *Upside Down Goggles* där konstverket på ett radikalt vis förändrat interaktörens erfarenheter, minnen och framtida besök i rummet. Detta innebär att reflektionstiden för *Upside Down Goggles* har potential att sträcka sig både framåt i tiden, där interaktörens framtida besök i rummet kan återaktivera upplevelsen av rummets invertering, men också bakåt i tiden, där tidigare erfarenheter och upplevelser av rummet rekonstrueras genom nutidens inverterade upplevelser genom *Upside Down Goggles* spegelkonstruktion.

Interaktör

Till skillnad från många av utställningens konstverk, exempelvis *Revolving Doors* och *Pill Clock*, som på ett framför allt visuellt och materiellt vis tydligt öppnar upp sig mot B (interaktören; den tänkte interaktören) är *Upside Down Goggles* organisering gentemot B betydligt mer lågmäld. Vid ett av utställningsrummets hörn ligger glasögonen utplacerade på en hylla där interaktören själv måste ta initiativ till att plocka upp glasögonen och placera dem på huvudet. Detta gör att *Upside Down Goggles* implicerar att B på ett mer självständigt vis undersöker glasögonen och tar reda på information om hur interaktionen med dessa ska gå till. Detta implicerar B som antingen en informerad museibesökare som känner till verket sedan tidigare, eller B som en social aktör i utställningssalen som en social arena där B kan bekanta sig med *Upside Down Goggles* genom att fråga andra besökare eller museipersonal rakt ut om konstverket, eller genom att betrakta andra besökares interaktioner med glasögonen. B förväntas alltså i högre grad utgå från sina egna tidigare erfarenheter och sociala handlingar i rollen som *Upside Down Goggles* tänkte interaktör. I relation till plats och rum implicerar *Upside Down Goggles* att B har hela utställningsrummet som spelplan under den pågående intra-aktionen, och att det är B:s egna beslut, rörelser och subjektivitet som påverkar hur denna intra-aktion ser ut.¹⁶⁵

Här är det även relevant att undersöka B:s utövande av sin egen subjektivitet i närmandet av *Upside Down Goggles*. Rossholm Lagerlöf menar att detta utövande sker genom fyra händelser; Varseblivning, Omdöme, Konstruktion och Inlevelse.¹⁶⁶ När B för första gången tar på sig glasögonen uppstår en markant *varseblivningssituation* som genom betoningen av B:s perceptionella upplevelser av rummet och den egna kroppen kan förstås som det grundläggande för B:s fortsatta subjektiva upplevelser. Därefter försöker B genom sitt *omdöme* uppfatta och karakterisera *Upside Down Goggles* som fenomen och som konstverk vilket kopplas till *konstruktionen*, det vill säga en kombination av B:s upplevelser av glasögonens effekter och B:s tidigare erfarenheter och förmåga för kontextualisering. Detta kan exemplifiera sig i krocken mellan B:s tidigare erfarenheterna av utställningsrummets faktiska egenskaper och hur glasögonens främmandegörande ifrågasätter dessa tidigare erfarenheter. Den viktigaste akten för B:s

¹⁶⁵ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 108-111

¹⁶⁶ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 108-111

subjektivitetsutövande är slutligen *inlevelsen*, den akt där B “förflyttar sig in i verkets imaginära världar”.¹⁶⁷ B:s inlevelse kan här förstås som när B hänger sig till den nya, omkullkastade världen och hur B genom sin subjektivitet och varseblivning utmanar och förflyttar konstverkets ramar. Detta kan ses som den huvudsakliga uppgiften för *Upside Down Goggles* vid orienteringen av sin tänkte interaktör, att B genom sin inlevelse utforskar konstverket och de immateriella världar som skapas i och med detta utifrån sina egna subjektiva val, rörelser och upplevelser.

4.0 Tolkning och diskussion av analys

Tolkningen och diskussionen av resultatet från analysen är disponerad i två delar. Den första delen hanterar i största mån uppsatsens första frågeställning, om hur rum, kropp, tid och interaktör kan förstås som deltagande aktörer för den interaktiva konstupplevelsen. Den andra delen hanterar istället uppsatsens andra frågeställning, om hur dessa aktörer och Höllers konstinstallationer kan förstås i relation till intra-aktioner och intrasslade sammanflätningar.

4.1 Rum, kropp, tid och interaktör som aktörer

Begreppet “aktör” har i denna uppsats, utifrån posthumanistisk performativitet, använts för att beskriva de deltagande företeelser som tillsammans sammanfattar och ligger till grund för relationer mellan saker och ting och hur dessa fungerar, händelseförlopp och vem eller vad som kan möjliggöras i dessa.¹⁶⁸ Genom att öppna upp händelseförlopp och fenomen kan man således skapa sig en förståelse över de aktörer som bidragit som konstitutiva deltagare för olika situationer och händelser, exempelvis upplevelser av interaktiv konst. Som den tidigare analysen visar är det flera samverkande aktörer som bidrar till konstupplevelsen av Höllers utställning *Behaviour* och av de interaktiva konstverken *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles*. Ett av uppsatsens syften är att undersöka hur rum, kropp, tid och interaktör kan förstås som deltagande företeelser, det vill säga aktörer, för den interaktiva konstupplevelsen vid mötet av dessa konstverk.¹⁶⁹ Analysen visar hur rum, kropp, tid och interaktör i hög grad kan ses som direkt påverkande aktörer för den konstupplevelse av *Behaviour* som skapas mellan interaktör och konstverk där aktörerna inte sällan är intrasslat sammanflätade med varandra. För att tydliggöra diskussionen av rum, kropp, tid och interaktör som aktörer och deras performativa egenskaper är den följande texten uppdelad efter respektive undersökt aktör.

Rum

En central performativ egenskap för rummet i rollen som aktör för interaktörens upplevelse av *Revolving Doors*, *Pill Clock*, *Upside Down Goggles* och utställningen i sin helhet är dess förmåga att agera intervenerande.¹⁷⁰ Oavsett hur interaktören möter utställningsrummets olika konstverk har

¹⁶⁷ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 110

¹⁶⁸ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 35

¹⁶⁹ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 35

¹⁷⁰ Hann, 2019, s. 28

rummet som aktör intervenerande agens att positionera interaktören i relation till verken, samtidigt som rummet också sätter gränserna för hur interaktören kan röra sig i rummet samt röra sig runt, med och i konstverken. Detta innebär att rummet som aktör har agens att ompositionera interaktören och andra konstverk och kroppar i rummet, och därmed även deras inbördes relation till varandra i den aktiva konstupplevelsen av Höllers verk. Samtidigt har konstverken i intra-aktionen mellan verk, interaktör och rum egen performativ agens över rummet som aktör för konstupplevelsen.¹⁷¹ Ett exempel på detta är hur *Revolving Doors* genom speglarnas ständigt skiftande positioneringar har agens att omforma rummet och interaktörens uppfattning av det. Samtidigt är det rummet som skapar de förutsättningar som *Revolving Doors* sedan kan utmana. På samma sätt har Höllers verk en tendens att främmandegöra det bekanta rummet, exempelvis genom *Revolving Doors* spegelklädda roterande dörrar eller *Upside Down Goggles* visuella inverteringar. Detta gör att det finns en ständig växelverkan mellan konstverkens agens och rummets inneboende agens för hur rummets roll som aktör kan förstås i förhållande till interaktörens möte med utställningen. Det uppstår en spänning mellan rummet som aktör för upplevelsen av konstverken, och mellan konstverken som aktörer för upplevelsen av rummet. I en ständigt pågående intra-aktion utmanas och transformeras rummet som aktör och andra aktörer i rummet.¹⁷²

Någonting som framhävs av analysen är hur rummet som aktör inte endast bör förstås som ett fysiskt rum där golv, tak och väggar ses som dess främsta performativa egenskaper. Istället måste rummet som aktör även förstås som en potentiellt immateriell rumslighet. Vid upplevelsen av *Upside Down Goggles* kan denna immateriella rumslighet visa sig i den totala sinnerliga interventionen som uppstår i samspel med den inverterade blicken. Det inverterade rummet kan här förstås som både en aktör för upplevelsen av konstverket, men samtidigt som en fundamental byggsten för konstverket själv. Rummet får i relation till *Upside Down Goggles* rollen att både sätta gränser för interaktörens rörelser i rummet, men också rollen att intervensera hur dessa rörelser ser ut i samspel med konstupplevelsens övriga aktörer.

Genom att undersöka rummet ur ett scenografiskt perspektiv har det tydliggjorts hur en central performativ egenskap för rummet som aktör är platsorienteringen. Det är platsorienteringen som bestämmer förutsättningarna för relationerna mellan konstverk och interaktör, och rummet har som aktör väsentlig agens för hur dessa förutsättningar möjliggörs.¹⁷³ Rummets belysning, texturer, rymd och objekt har performativ agens för de scenograferingar som orienterar interaktör och konstverk. I mötet mellan rum som aktör och konstverk som aktör uppstår även en situation där rummets atmosfäriska kvaliteter förändras och påverkar upplevelsen för interaktörens möte med konstverket.¹⁷⁴ Detta kan exemplifieras av både *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles* som alla utmanar interaktörens uppfattning av rum och atmosfär genom ett samspel mellan rum som aktör och konstverk som aktör. Sammanfattningsvis kan man se hur rummets roll

¹⁷¹ Barad, 2003/2012, s. 82-85

¹⁷² Barad, 2003/2012, s. 82-85

¹⁷³ Hann, 2019, s. 19

¹⁷⁴ Hann, 2019, s. 19

som aktör för interaktörens konstupplevelse av *Behaviour* är i nära samspel med övriga aktörer, både i rummet och bortom det.

Kropp

Kropp som aktör måste förstås som både mänsklig som icke-mänsklig, något som upplevs som både fysisk och immateriell, och inte sällan skiftande mellan dessa former under den pågående upplevelsen hos interaktören.¹⁷⁵ Detta kan exemplifieras med *Revolving Doors* där interaktörens fysiska kropp på plats framför speglarna möter en fragmenterad och ständigt rekonstruerad immateriell kropp i form av interaktörens spegelbilder. Här kan kroppen ses som en aktör för upplevelsen av både ett yttre, fysiskt rum men också ett inre, immateriellt rum. Även vid upplevelsen av *Upside Down Goggles* uppstår denna dikotomi mellan fysisk och immateriell kropp där kroppen har performativ agens för upplevelsen av både det "verkliga" rummet och det inverterade "immateriella" rummet. Upplevelsen av *Upside Down Goggles* belyser också hur den fysiska och den upplevt immateriella kroppen agerar samkonstituerande för interaktörens upplevelse av verket. För att förstå kropp som aktör bör vi således också förstå hur kroppar sammanflätas i en samkonstituerande kroppslig situation.¹⁷⁶ I denna situation har den fysiska kroppen lika mycket performativ agens som den upplevt immateriella kroppen. Viktigt att notera är att kropp som aktör inte endast handlar om interaktörens kropp, utan även andra kroppar i rummet har agens för den pågående intra-aktionen mellan interaktör och Höllers konstverk. Utifrån uppsatsens teoretiska ramverk som ser på kroppar som materia som möter annan materia (som inte nödvändigtvis behöver vara fysisk), bör även andra besökare, andra konstverk och andra objekt förstås som agentliella kroppar för interaktörens konstupplevelse.¹⁷⁷ Vid upplevelsen av *Upside Down Goggles* agerar andra besökares och andra föremåls kroppar som lika deltagande aktörer för upplevelsen som interaktörens egen kropp, vare sig den upplevs som fysisk eller immateriell eller både och samtidigt. Detta innebär att kroppar som aktörer ständigt ompositioneras i relation till varandra, till interaktören och till andra deltagande aktörer för den aktiva konstupplevelsen.

Under analysen har det framkommit hur kroppen kan förstås som en central aktör för interaktörens varseblivningar av rum och konstverk. Upplevelsen av den egna kroppen såväl som av andra kroppar i rummet ligger till grund för interaktörens varseblivning av den aktuella konstupplevelsen.¹⁷⁸ I *Pill Clock* har det rödvita pillret som kropp agens över interaktörens varseblivning av rummet genom konstverket visuella form, men när pillret sväljs får pillret också agens över varseblivningen av interaktörens egen, inre kropp när interaktörens köttsliga kropp och pillrets konstnärliga kropp sammanflätas. Även här ser vi hur konstverken som aktörer är i ett intra-aktivt samspel med kroppar som aktörer, vilket blir extra tydligt i varseblivningssituationen. *Upside Down Goggles* perceptionsförvrängande invertering av utställningsrummet påverkar

¹⁷⁵ Barad, 2003/2012, s. 84-85

¹⁷⁶ Barad, 2007, s. ix-x

¹⁷⁷ Barad, 2003/2012, s. 84-85

¹⁷⁸ Fredlund, 1997, s. 200-201

interaktörens upplevelser av den egna kroppens förnimmelser, rörelser och motoriker. Denna ökade medvetenhet om den egna kroppens position i rummet påverkar samtidigt kroppens performativa agens för den aktiva konstupplevelsen. Här ser vi hur konstverk som aktör är i en konstant växelverkan med kroppen som aktör för konstupplevelsen i mötet med Höllers konstverk i utställningsrummet.

Tid

Där rum och kropp som aktörer kan förstås som både fysiska och immateriella är tiden i sin natur en immateriell aktör för upplevelsen av *Behaviour*. Tid bör däremot inte på något vis förstås som stabil och konstant utan istället som en ständigt skiftande aktör vars performativa egenskaper varierar beroende på interaktörens handlingar, men också av andra aktörer i rummet.¹⁷⁹ Tid som aktör bör förstås som något potentiellt utsträckt, både bakåt och framåt i "tiden". Ett exempel på detta är den så kallade reflektionstiden som i samspel med interaktörens egna handlingar, egenskaper och tidigare erfarenheter genom konstverken i *Behaviour* har potential för temporala oscillationer mellan dåtid, nutid och framtid. Ett exempel på detta är *Pill Clock* där interaktören har möjlighet att ta med sig piller hem från utställningen och vid en senare interaktion med pillren således, genom sina minnen i en framtida interaktion, kan återskapa upplevelsen av utställningen i en "förfluten dåtid". Ett annat exempel på dessa temporala utsträckningar är hur minnet av utställningsrummet kan förvrängas genom upplevelserna av Höllers verk. *Upside Down Goggles* såväl som *Revolving Doors* rekonstruerar utställningsrummet på ett sådant fundamentalt vis att interaktörens framtida besök i rummet kan påverkas av den förflutna utställningen *Behaviour*, samtidigt som det nutida besöket i utställningen kan påverka det förflutna minnet av tidigare besök i rummet. Precis som med rum och kropp kan tid som aktör förstås utifrån hur dess performativa egenskaper samspelar med interaktören och konstverken som aktörer.

Tiden som aktör för interaktörens upplevelser av Höllers konstverk bör också förstås i relation till heterokroni och anakroni. Vid upplevelsen av konstverken i *Behaviour* uppstår ofta en känsla av att befinna sig i ett "annat" tidsflöde än det "verkliga". I *Upside Down Goggles* uppstår exempelvis en heterokron känsla av att tiden går långsammare med glasögonen på än utan, att man träder in i ett annat tidsflöde samtidigt som man träder in i ett annat rum. I *Revolving Doors* upplevs tiden gå snabbare "i" speglarnas konstanta rekonstruerade reflektioner än i rummet "utanför". Tid som aktör kan således komplicera uppfattningen av ett linjärt, konstant tidsflöde då upplevelserna av de olika konstverken hela tiden utmanar denna gängse tidsuppfattning. Ett annat exempel på tidens agens för interaktörens upplevelser av *Behaviour* är anakronier. I *Pill Clock* uppstår en känsla av att kunna "se bakåt i tiden" genom att se på alla piller som under tidens gång skapat den stora högen av piller på golvet. Denna anakronistiska upplevelse stärks när interaktören kan manipulera "tidsflödet" genom att skapa ett brott i det när ett piller plockas upp och sväljs.¹⁸⁰ Analysen av *Revolving Doors*, *Upside Down Goggles* och *Pill Clock* visar på hur anakronier och heterokronier kan ses som performativa agenter för tiden som aktör, och hur tid som aktör genom temporala nyckfullheter kan påverka interaktörens upplevelser av konstverken i *Behaviour*.

¹⁷⁹ Barad, 2003/2012, s. 81-86

¹⁸⁰ Moxey, 2013, s.32, s.173; Sandahl, 2016, s. 23-24

Interaktör

Förståelsen av interaktören som aktör är nära sammanflätad med förståelsen av interaktören som medskapare i relation till Höllers interaktiva konstillationer i *Behaviour*. Konstverkens interaktiva särdrag grundar sig i delaktigheten av en medskapande interaktör, och vid upplevelsen av Höllers konstverk kan interaktören således både ses som en fundamental aktör för upplevelsen men samtidigt som en väsentlig medskapare av konstverket i sig. Utan interaktören som medskapare kan verket inte "avslutas" eller ens finnas till i sin planerade form. Såväl *Revolving Doors*, *Upside Down Goggles* som *Pill Clock* kräver en aktiv interaktör som puttar på spegeldörrarna, tar på sig glasögonen och sväljer piller. Interaktören som aktör deltar således i konstupplevelsen av Höllers verk genom interaktörens utforskande av konstverken utifrån interaktörens egna subjektiva val, rörelser och upplevelser. Detta innebär att en central performativ egenskap hos interaktören som aktör är dennes individuella subjektivitet och inlevelse. En av de mest centrala aspekterna för interaktören i relation till Höllers verk är hur interaktören har förmågan att genom sin subjektivitet och inlevelse (som till viss del organiseras av verket utifrån dess tänkte interaktör) har möjlighet att förflytta konstverkets ramar.¹⁸¹ Förutsättningarna för detta grundar sig i interaktörens individuella egenskaper och tidigare erfarenheter, men också i förhållandet till andra samspelande aktörer.

Interaktören som aktör bör förstås som nära sammanflätad med tid, rum och kropp. I en ständigt samkonstituerande intra-aktion påverkar andra aktörer interaktörens möjligheter och begränsningar som deltagande aktör för konstupplevelsen av *Behaviour*.¹⁸² Interaktören kan således inte ses som autonom från övriga aktörer utan positioneras utifrån andra aktörer på samma sätt som interaktören positionerar sig i utställningsrummet utifrån *Revolving Doors* spegeldörrar och *Pill Clocks* långsamt växande hög av piller på golvet. Däremot visar den tidigare analysen på hur interaktören med viss kontroll har förmågan att styra hur övriga aktörer aktiveras i sitt deltagande för interaktörens konstupplevelser. Detta kan förstås utifrån att interaktören som aktör lägger stor vikt vid interaktörens varierande repertoar av subjektivitet, inlevelser och tidigare erfarenheter.¹⁸³ Detta innebär också att det till stor del är interaktörens egna val, upplevelser och rörelser som avgör hur performativa egenskaper hos andra aktörer, som kropp och rum, aktiveras för upplevelsen av Höllers konstverk. Upplevelsen av *Pill Clock* exemplifierar detta då interaktören kan välja huruvida denne vill plocka ett piller från högen eller ej utifrån sina egna subjektiva val. Interaktörens val av att plocka upp ett piller ellet ej påverkar alltså förutsättningarna för den performativa agensen hos andra aktörer, som kropp, rum och tid.

4.2 Intra-aktioner och intrasslade sammanflätningar

Analysen och tolkningen av rum, tid, kropp och interaktör som deltagande aktörer belyser de konstanta överlappningar och omformationer som sker mellan dessa aktörer i mötet med

¹⁸¹ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 108-111

¹⁸² Barad, 2003/2012, s. 85

¹⁸³ Rossholm Lagerlöf, 2007, s. 202

interaktören och Höllers konstillationer. I relation till detta är det således relevant att undersöka aktörerna och de interaktiva konstverken i förhållning till intra-aktioner och sammanflätningar. Intra-aktion handlar just om samkonstitutiva fenomen, fenomen som uppstår i ett aktivt samspel mellan deltagande aktörer med agens.¹⁸⁴ Barad menar att det är “genom specifika aktörers intra-aktioner som gränser och egenskaper hos ‘komponenter’ av fenomen blir determinerade och specifika konkretiserade koncept blir meningsfulla.”¹⁸⁵ Det finns alltså inga konkretiserade, meningsfulla fenomen utanför dessa intra-aktioner. Det finns inte heller några konstanta “komponenter”. Dessa komponenter, som kan förstås som aktörer, får sin mening utifrån sina intra-aktiva relationer till varandra. Interaktörens upplevelse av *Revolving Doors* grundar sig i konstverkets konstanta ompositionering i relation till rummets övriga aktörer, som exempelvis kan vara interaktören själv, andra besökare, andra möbler eller fenomen som tid och kropp. Upplevelsen av konstverket grundar sig i ett intra-aktivt “här och nu” där meningen hela tiden förändras utifrån hur speglarna roterar, hur andra besökare rör sig i rummet och interaktörens egen subjektivitet och inlevelse.

Rum, kropp, tid och interaktören själv måste således förstås som trassligt sammanflätade i dess intra-agerande för konstupplevelsen. Att vara sammanflätad handlar i det här fallet inte om ett möte mellan separata, autonoma entiteter som därefter skapar mening utifrån sina egna, respektive egenskaper. Istället handlar det om att det är först i den intra-aktiva sammanflätningen som dessa entiteter, aktörer, får sin mening; både i relation till intra-aktionen, men också till sig själva.¹⁸⁶ Den performativa agens som rum, kropp, tid och interaktör har för upplevelsen av *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles* uppstår således först i den intra-aktiva sammanflätningen mellan dessa aktörer. Barad menar att “existens inte är en självständig angelägenhet” och det går inte att förstå rummet som aktör för upplevelsen av *Upside Down Goggles* inverterade utställningsrum utan att samtidigt ta hänsyn till hur den performativa agensen hos kroppen, hos tiden och hos interaktören själv både påverkar rummets egen agens för intra-aktionen men också intra-aktionen i sig.¹⁸⁷ Rum, kropp, tid och interaktör i rollerna som aktörer har således ingen inneboende, självständig agens utanför den intra-aktionen som uppstår när interaktören möter och upplever konstverken.

På samma sätt som rummet som aktör påverkas av scenograferingar och atmosfäriska kvaliteter eller hur kroppen som aktör påverkas av varseblivningar och kroppsliga förnimmelser, måste de deltagande aktörerna för konstupplevelsens intra-aktioner förstås som sammanflätade bortom utställningens mer framträdande performativa agenter, som väggar, ljus och andra besökare. Barad exemplifierar sammanflätningarnas bredd och omfattning med skrivandet av en bok. Hon menar att boken inte är ett resultat av en binär sammanflätning mellan författare–skrivande. Snarare har även vänner, skogspromenader, kollegor, akademiska institutioner och de tysta morgontimmarna

¹⁸⁴ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 201

¹⁸⁵ Barad, 2003/2012, s. 81

¹⁸⁶ Barad, 2007, s. ix

¹⁸⁷ Översatt från original: “Existence is not an individual affair”. Barad, 2007, s. ix

lika mycket performativ agens för färdigställandet av boken som skrivandet i sig.¹⁸⁸ För att exempelvis förstå rummets performativa agens för *Upside Down Goggles* måste vi förstå att rummet som aktör i sig är konstruerad av andra performativa agenter. Utställningsrummets väggar, tak, golv och belysning kan ses som tydligare sådana, men även interaktörens eventuella minnen av tidigare upplevelser av utställningsrummet, den kroppsliga förnimmelsen av fötterna på golvet och samtal med andra människor i rummet är av lika stor vikt för rummets agentella förutsättningar för intra-aktion. Allt detta påverkar rummet som aktör, och i förlängningen därmed även den pågående intra-aktionen i vilken rummet kan ses som en av många deltagande aktörer för interaktörens upplevelser av *Upside Down Goggles*. Det går inte heller att som analyserande interaktör ställa sig utanför denna intra-aktion, utan både den analyserande och det analyserade befinner sig oundvikligt sammanflätade i intra-aktion.¹⁸⁹ Att till synes passivt, utan direkt interaktion, stå framför *Pill Clocks* hög av piller innebär samtidigt att man oundvikligt är en aktiv deltagare för verkets intra-aktion.

Höllers konstinstallationer har beskrivits som “confusion machines” i förhållande till konstverkens ofta perceptionsförvrängande egenskaper.¹⁹⁰ Efter analysen och den efterföljande tolkningen skulle jag vilja argumentera för att *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles* också kan förstås som “intra-activity machines”. Det “mellanrum” mellan interaktör och konstverk som kan ses som den interaktiva konstens fokuspunkt för meningsproduktion, kan också förstås som ett mellanrum som både öppnar upp för, men också belyser, den pågående intra-aktionen mellan interaktör, konstverk och andra aktörer. Den agens rum, kropp, tid och betraktare har som aktörer förändras vid varje enskild tidpunkt vilket gör att det intra-aktiva “mellanrummet” som präglar Höllers konstinstallationer befinner sig i en ständigt pågående konstruktion och rekonstruktion.¹⁹¹ Genom att inte fokusera på konstverkens materiellt fysiska gestalter eller på interaktören som social deltagare, utan på det som händer “mitten mellan”, tydliggör Höllers konstinstallationer hur mångfacetterade performativa agenter bidrar till den interaktiva konstupplevelsen. Exempelvis handlar *Revolving Doors* inte i första hand om spegeldörrarnas fysiska konstruktion eller om interaktörens kroppsliga rörelser vid mötet med verket. *Revolving Doors* handlar istället om det ständigt skiftande mellanrummet mellan det fysiska och det immateriella, mellan det bekanta och det främmande utifrån de ständigt ompositionerade och intra-agerande aktörerna.

Viktigt att notera är att konstverken inte bör ses som passiva blanka dukar, redo att formas av andra aktörer. Konstverken själva måste också förstås som aktörer med egen performativa agens för intra-aktionen. *Upside Down Goggles* har exempelvis i rollen som konstverk performativ agens för interaktörens upplevelser av andra kroppar och aktörer i rummet. Genom att visuellt invertera rummet förändrar *Upside Down Goggles* förutsättningarna och möjligheterna för andra aktörer i konstupplevelsens intra-aktion. Samtidigt är det fortfarande dessa, av konstverket, förändrade

¹⁸⁸ Barad, 2007, s. x

¹⁸⁹ Åsberg, Hultman & Lee, 2012, s. 73

¹⁹⁰ Foster, Hal. *The Confusion Machines of Doctor Höller*, 2008.

<https://kunsten.dk/en/content/hal-foster-the-confusion-machines-of-doctor-holler-10701> (Hämtad 2020-05-21)

¹⁹¹ Barad, 2003/2012, s. 85

aktörer som ligger till grund för upplevelsen av konstverket självt. Denna till synes paradoxala rundgång mellan aktörer vid interaktörens upplevelse av *Upside Down Goggles* visar på hur pass nyckfulla och skiftande intra-aktioner är. Denna känsla av befinna sig i ett ständigt skiftande “här och nu” är centralt både för intra-aktionen som fenomen, men också för *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles* som interaktiva konstillationer.

Barad menar att “världen är agentiella intra-aktioner i blivande”.¹⁹² Genom att förstå de interaktiva upplevelserna av *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles* som temporära och ständigt skiftande intra-aktiva världar, kan vi förstå hur rum, kropp, tid och interaktör agerar som performativa aktörer i skapandet av dessa världar; världar som för interaktören upplevs som ett flyktigt och ständigt rekonstruerat “här och nu”.

5.0 Avslutande sammanfattning och diskussion

Genom ett fenomenologiskt och posthumanistiskt perspektiv har denna uppsats undersökt Carsten Höllers utställning *Behaviour* och i synnerhet tre av de konstverk som ställdes ut i samband med denna; *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles*. Syftet med undersökningen av dessa konstverk var att diskutera hur rum, kropp, tid och interaktör kan förstås som deltagande aktörer i den aktiva konstupplevelsen i mötet med Höllers interaktiva konstillationer. Undersökningen genomfördes huvudsakligen genom en teoretisk och metodologisk kombination av Maurice Merleau-Pontys kroppsliga fenomenologi och Karen Barads agentiella realism. Genom att själv besöka och uppleva utställningen möjliggjordes en fenomenologiskt präglad insamling av det material som utgjorde underlaget för efterföljande analys och tolkning. Syftet med uppsatsen var även att i förlängningen undersöka och diskutera hur Höllers konstillationer såväl som rum, kropp, tid och betraktare i rollerna som aktörer kunde förstås i relation till intra-aktioner och sammanflätningar. Genom att undersöka varje konstverk var för sig, en kategori i taget, skapades en analytisk struktur som både gjorde undersökningen tydlig och koncentrerad, men som också tydliggjorde mönster och återkommande egenskaper aktörerna emellan. Genom att undersöka hur varje aktör uppfattades i relation till respektive konstverk kunde paralleller dras och bredare förståelse formas. Denna struktur gjorde det också tydligt att se gemensamma mönster och agentiella tendenser aktörerna emellan, men också hur de ofta överlappar och sammanflätas med varandra.

I relation till frågeställningen om hur rum, kropp, tid och interaktör kan förstås som deltagande aktörer för upplevelsen av *Behaviour* har undersökningen kommit fram till att de i högsta grad kan betraktas som deltagande aktörer för den konstupplevelse som skapas mellan interaktör och konstverk. Rum, kropp, tid och interaktör kan förstås som *fundamentala* aktörer för den interaktiva konstupplevelsen av *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles*. Denna väsentlighet grundar sig i den interaktiva naturen hos Höllers konstverk som på ett direkt och

¹⁹² Barad, 2003/2012, s. 81-82

påtagligt vis belyser agensen hos just rummet, kroppen, tiden och interaktören själv. *Upside Down Goggles* inverterar rummet och förvränger kroppens sensationer, *Revolving Doors* skapar situationer som förvränger både rum, kropp och tid utifrån interaktörens positionering och handling och *Pill Clock* anspelar aktivt på interaktörens subjektivitet och kroppslighet i samband med att denne sväljer ett piller från högen. Rum, kropp, tid och interaktör har alltså väsentlig performativ agens för den aktiva upplevelsen av Höllers installationer. Analysen och den efterföljande tolkningen visar således på hur rumslig orientering, kroppsliga förnimmelser, temporala motstridigheter och subjektiv inlevelse är väsentliga för interaktörens interaktiva möte med de olika konstverken och med utställningen i sin helhet; men också för aktörerna själva. Undersökningen visar hur rum, kropp, tid och interaktör i sig inte är autonoma och bestämda performativa agenter för konstupplevelsen, utan att dessa i sig också måste förstås som ständigt konstruerade och rekonstruerade utifrån temporära och situationsbundna kontexter. Den performativa agensen hos rummet som aktör skiftar exempelvis beroende på om man interagerar med *Pill Clock* eller med *Revolving Doors*. Rummet har fortfarande i högsta grad agens för konstupplevelsen, men denna agens är ständigt skiftande i relation till situationer och till andra deltagande aktörer i den aktuella upplevelsen.

Samtidigt är det relevant att understryka hur teoretiska val och avgränsningar kan påverka denna förståelse av rum, kropp, tid och interaktör som aktörer. Som komplement till den kroppsliga fenomenologin och den posthumanistiska performativiteten valde jag att använda mig av ett avgränsat urval av kompletterande teorier till respektive kategori. För att undersöka rum som aktör användes Rachel Hanns scenografiska teori och begreppsapparat; för att undersöka tid som aktör användes heterokroni- och anakronibegreppet utifrån Ann-Louise Sandahls definitioner i kombination med Dan Karlholms "ett konstverks tider"; och för att undersöka interaktörens roll som aktör användes Margaretha Rossholm-Lagerlöfs teorier om "den tänkte betraktaren". Alla dessa teoretiska avgränsningar påverkar också förståelsen av de mångfacetterade och komplexa aktörer som rum, kropp, tid och interaktör är. Valet av andra kompletterande teorier i relation till fenomenologin och posthumanistisk performativitet hade troligen visat på andra former av performativ agens hos de respektive aktörerna. Det jag däremot vill argumentera för är att uppsatsens valda teoretiska ingångar, trots att de omöjligt kan måla upp hela bilden, visar på hur pass centrala dessa aktörer är för upplevelsen av Höllers installationer. Andra teorier kan uppvisa andra agentiella kvaliteter hos rum, kropp, tid och interaktör, men det centrala för denna uppsats är inte att visa alla de olika vinklar utifrån vilka dessa aktörer kan förstås som performativa agenter, eller att värdera aktörer utifrån deras aktiva performativa agens. Uppsatsens syfte är istället att bredda förståelsen över *hur* den performativa agensen kan uppenbara sig hos rum, kropp, tid och interaktör och på ett grundläggande plan visa *att de är* fundamentala performativa aktörer för upplevelsen av Höllers interaktiva konstverk.

I relation till uppsatsens andra frågeställning har undersökningen visat på hur intra-aktion och sammanflätningar kan ses som centrala teoretiska verktyg för att förstå rum, kropp, tid och interaktör som aktörer i relation till interaktiv konst – men också för att förstå Höllers installationer. Barads teoretiska begrepp bör inte ses som relevanta endast utifrån det faktum att

uppsatsen har ett posthumanistiskt ramverk, men också utifrån hur de belyser hur aktörer samkonstituerar upplevelser genom överlappningar och gränsöverskridningar. Rum, kropp, tid och interaktör kan som tidigare nämnt inte ses som åtskilda, autonoma aktörer utan de påverkar istället varandra, och intra-aktionen i sig, kontinuerligt och oundvikligt. Intra-aktioner och sammanflätningar har därmed visat sig vara användbara begrepp för att skapa sig en förståelse för de nyckfulla, flyktiga och ständigt skiftande relationerna mellan aktörerna för konstupplevelsen. Begreppen belyser hur Höllers 'interaktiva' konstillationer samtidigt kan förstås som 'intra-aktiva' konstillationer. Som tidigare nämnt menar Barad att "världen är agentella intra-aktioner i blivande" vilket belyser hur situationer och fenomen befinner sig i ständig rörelse, vilket blir tydligt i relation till Höllers konstverk.¹⁹³ Genom att se på upplevelsen av Höllers verk som skapandet av temporära "världar" kan man lättare skapa sig en förståelse för hur rum, kropp, tid, interaktörer och andra performativa aktörer konstruerar dessa "världar" genom konstverkets interaktiva möte med interaktören. Intra-aktion och sammanflätningar har således visat sig vara en användbar teoretisk ingång till att förstå de ständigt rekonstruerade "mellanrummen" mellan interaktör och interaktiv konst, och mellan aktörerna i sig. Detta är också relevant ur ett fenomenologiskt perspektiv där varseblivningar och upplevelsen av kroppar i världar ofta kan baseras på till synes nyckfulla och föränderliga fenomen.

Min ambition med denna uppsats är att den kan vara ett bidrag till en ökad förståelse för de aktörer som bidrar till konstupplevelsen i relation till interaktiva konstillationer där fokuspunkten varken ligger på interaktören själv eller på konstverkets fysiska gestaltning, utan "mittemellan"; i det ständigt rekonstruerade och ompositionerade "mellanrummet". Genom att undersöka rum, kropp, tid och interaktör och hur de agerar performativt som aktörer för konstupplevelsen av Höllers konstverk *Revolving Doors*, *Pill Clock* och *Upside Down Goggles*, har uppsatsen undersökt hur man kan förstå aktörerna i sig, deras relationer med varandra och hur de samkonstituerar den interaktiva konstupplevelsen genom sammanflätningar och intra-aktioner. Frågeställningarnas fokus på orden *hur* och *förstå* visar på fältets komplexitet och bredd och på de många olika sätt man kan undersöka, diskutera och förstå aktörer i relation till interaktiv konst. *Hur* och *förstå* tolkas här inte som definitiva utan istället som ord som uppmuntrar till utforskande, undersökning och bredare förståelse.

Uppsatsens teoretiska ramverk i kombination med det valda undersökningsmaterialet har fungerat som en naturlig avgränsning för hur aktörer, interaktivitet och rum, kropp, tid och interaktörer kan förstås i relation till just denna uppsats. Detta innebär att det finns goda förutsättningar för framtida forskning i området. Vid en undersökning av rum, kropp, tid och interaktör i relation till andra konstnärskap som arbetar med interaktiva konstillationer, är förhoppningen att man kan bredda förståelsen av dessa aktörer i relation till den interaktiva (intra-aktiva) konstupplevelsen. Genom att undersöka aktörerna utifrån olika konstnärskap finns också en förhoppning av att finna gemensamma mönster och tendenser hos aktörerna som kan förstås i relation till interaktiv konst på ett mer övergripande plan och diskutera huruvida det finns egenskaper hos interaktiva

¹⁹³ Barad, 2003/2012, s. 81-82

konstinstallationer som är återkommande och centrala i relation till aktörerna rum, kropp, tid och interaktör. Samtidigt vill jag även föreslå att utföra en liknande undersökning med ett annat teoretiskt ramverk för att belysa fler av aktörernas “dolda sidor”, för att citera Merleau-Ponty.¹⁹⁴ Jag vill således avslutningsvis argumentera för att det finns stor potential för framtida forskning av aktörer i relation till interaktiva konstupplevelser där denna uppsats förhoppningsvis kan bistå med rollen som performativ agent för den framtida forskningens kommande intra-aktioner.

¹⁹⁴ Merleau-Ponty, 1945/1999, s. 15

Källförteckning:

Tryckta källor:

Almenberg, Gustaf., *Notes on participatory art: toward a manifesto differentiating it from open work, interactive art and relational art*. Central Milton Keynes: AuthorHouse, 2010.

Barad, Karen. *Meeting the Universe Halfway : Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, London: Duke University Press, 2007.

Barad, Karen. "Posthumanistisk performativitet: mot en förståelse av vad materia betyder" (2003), ur Åsberg, Cecilia, Martin Hultman & Francis Lee. *Posthumanistiska Nyckeltexter*. Lund: Studentlitteratur, 2012.

Bengtsson, Jan. *Sammanflätningar : Husserls Och Merleau-Pontys Fenomenologi*. 2., Rev. Uppl. ed. Göteborg: Daidalos, 1993.

Birnbaum et al. *Carsten Höller: Experience*. New York: New Museum, 2011.

Bishop, Claire (red.), *Participation*. London: Whitechapel, 2006.

Bishop, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso, 2012.

Bourriaud, Nicolas. *Postproduction: culture as screenplay : how art reprograms the world*. New York: Lukas & Sternberg, 2002a.

Bourriaud, Nicolas. *Relational aesthetics*. Dijon: Presses du réel, 2002b.

Brown, Kathryn (red.). *Interactive contemporary art: participation in practice*. London: I.B. Tauris, 2014.

Bukdahl, Else Marie, "The Relation between Richard Shusterman's Someaesthetics and Selected Artworks by Carsten Höller, Rirkrit Tiravanija, Pan Gongkai and SUPERFLEX" i Wilkoszewska, Krystyna (red.) *Aesthetics in Action vol. 14*. Krakow: LIBRON, 2014.

Dezeuze, Anna (red.), *The 'do-it-yourself' artwork: participation from Fluxus to new media*. Manchester: Manchester University Press, 2010.

- Drobnick, Jim. "Toposmia: Art, Scent, and Interrogations of Spatiality", *Angelaki*, 7:1, 31-47, 2002.
- Foucault, Michel. "Of Other Spaces." *Diacritics* 16, no. 1: 22-27, 1986.
- Fredlund, Anna Petronella, "Varseblivning och språk i Maurice Merleau-Pontys Phénoménologie de la perception.", *Fenomenologiska perspektiv / Aleksander Orłowski och Hans Ruin (red.):* 198-218, 1997.
- Hann, Rachel. *Beyond Scenography*. Abingdon: Routledge, 2019.
- Höller, Carsten & Todolí, Vicente. *Carsten Höller : Doubt*. Milan: Mousse, 2016.
- Karlholm, Dan. *Kontemporalism: om samtidskonstens historia och framtid*. Stockholm: Axl Books, 2014.
- Kemp, Wolfgang. The Work of Art and Its Beholder, i *The Subjects of Art History*, Cheetham, Ann Holly, Moxey (red.), Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
- Kress, Gunther. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*, Abingdon: Routledge, 2010.
- Kunsten Museum for Modern Art, Utställningsfolder till utställningen *Behaviour*, 2019.
- Levent, Nina & Pascual-Leone, Alvaro (red). *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Lanham: Rowman Littlefield Publishers, 2014.
- Levin, David Michael. *Modernity and the Hegemony of Vision*. University of California Press, 1993.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Kroppens Fenomenologi*. Göteborg: Daidalos, 1945/1999.
- Moxey, Keith. *Visual time: the image in history*. Durham: Duke University Press, 2013.
- Rossholm Lagerlöf, Margaretha. *Det Visar Sig : Estetisk Mening i Bildkonst Från Nutiden Och Det Nära Förflutna*. Lund: Nordic Academic Press, 2018.
- Rossholm Lagerlöf, Margaretha. *Inlevelse Och Vetenskap : Om Tolkning Av Bildkonst*. Stockholm: Atlantis, 2007.
- Sandahl, Ann-Louise. *Temporalitet i visuell kultur: Om samtidens heterokrona estetiker*. Göteborg: Göteborgs universitet, 2016.

Shusterman, Richard, *Thinking through the body: essays in somaesthetics*, Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

Stott, Tim. *Play and participation in contemporary arts practices*. New York: Routledge, 2015.

Stratton, George M. "Some preliminary experiments on vision without inversion of the retinal image". *Psychological Review*, 3(6), 611–617, 1896.

Åsberg, Cecilia, Martin Hultman & Francis Lee. *Posthumanistiska Nyckeltexter*. Lund: Studentlitteratur, 2012.

Digitala källor:

Foster, Hal. *The Confusion Machines of Doctor Höller*, 2008.

<https://kunsten.dk/en/content/hal-foster-the-confusion-machines-of-doctor-holler-10701>
(Hämtad 2020-05-21)

Hann, Rachel. *E3 | Scenographics: Acts of Worlding | Beyond Scenography*.

<https://www.youtube.com/watch?v=jo751ScK6fY&t=224s>, (Hämtad 2020-04-14)

Kunsten Museum for Modern Art, *Behaviour*, 2019/2020.

<https://kunsten.dk/en/exhibition/carsten-holler-behaviour-10311> (Hämtad 2020-05-04)

Oxford Reference - "ocularcentrism."

<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100245338> (Hämtad 2020-04-14)

Windsor, Mark. "Art of Interaction: A theoretical examination of Carsten Höller's *Test Site*" i *Tate Papers no. 11*, 2011, London: Tate.

<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/15/art-of-interaction-a-theoretical-examination-of-carsten-holler-test-site> (Hämtad 2020-06-14)

Bilaga 1: Bildmaterial på utställningsrummet



(Författarens eget bildmaterial, fotograferat 2020-02-12)

Bilaga 2: Bildmaterial på *Revolving Doors*



(Författarens eget bildmaterial, fotograferat 2020-02-12)

Bilaga 3: Bildmaterial på *Pill Clock*



(Författarens eget bildmaterial, fotograferat 2020-02-12)

Bilaga 4: Bildmaterial på *Upside Down Goggles*



(Författarens eget bildmaterial, fotograferat 2020-02-12)