

DEN VIRALA SCENEN

Det har alltid funnits nära möten mellan scenkonst, live art (levande konst) och andra former av media. I Shakespeares iscensättningar är pjäserna ofta relaterade till sensationalistiska eller tabloida skvallor som gick runtom i staden, och liknande handlingsmönster har alltid varit definierande för scenkonsten som har rört sig mellan teater, opera, dans och andra medier som böcker, film och TV. Många konstnärer har gjort medie-uppmärksamhet till en del av sin konst och sitt signum; här kan man nämna Anna Odell, Andy Warhol, Banksy och Pussy Riot.

Media av idag: Internet, sociala medier, virala kampanjer; och i framtiden såsom Googleglasögon, överlagrande en hyper-reality på ens närmaste omgivning i realtid, frammanar andra typer av frågor för utövande konstnärer. Idag är medierna en del av konstscenen, inte bara som en rapportering och recenserande instans utan som spelplats, galleri, material, partner. Projektet Den Virala Scenen handlar om hur media-baserade scenverk och berättelser kan konstrueras inne på internet och sociala medier, med hjälp av viral medielogik som själva scenen och som en del av den konstnärliga energin. Det innebär kommenterande och aktivt följande publiker, som engagerar sig genom kommentarer, likes, uppdateringar, hashtaggar, ryktesspridning och andra virala aktiviteter. Målet med projektet är att bidra till ökad kunskap om hur performativ konst kan använda vår samtids dominerande kulturella mönster, offentliga rum och sociala medias mekanismer för produktion av innovativ, relevant och kritisk konst som kan nå och engagera nya generationer och andra kategorier av målgrupper.

Bakgrunden till mitt projekt är att sociala och mass-medier, och närmast deras inneboende mekanismer och logik, bildar En Scen, som idag är en del av ett paradigmskifte i hur och var vi skapar och kommer att skapa scenkonst. Detta kan ses som en del av det som medieforskare och andra samhällsvetare kallar medialisering (Hjarvard 2013). Begreppet medialisering indikerar en grundläggande och oåterkallelig förändring i moderniteten (jfr urbanisering, individualisering, globalisering). Termen betecknar att medieteknik och mediekulturformer mättar och definierar samhälle, arbete, kommunikation, medvetenhet och alla aspekter av det dagliga livet. Detta projekt belyser medialiseringen av levande konst (live art) och hur medielogiken som styr hur medier produceras, fungerar och uppfattas.

Huvudpoängen med projektet är dock relationen mellan levande konst och performance och den mediala logik som styr sociala medier. Mina huvudsakliga forskningsfrågor gäller vad det är som utgör scenen, verket, konstnären i dessa sammanhang, men mitt främsta fokus kommer att ligga på möjliga relationer mellan närvaro (i den verkliga världen) och virtualitet (varande i Internets skenbara dito).

Ur detta följer nya former av relationer med publiken, relationer som går utöver de vi idag definierar i samspelet med vårt Publikum (medeltida latin för vanligt folk eller åskådare). Publiken blir en del av produktionen av arbetet, och i och med detta omförhandlas och problematiseras de uppsättningens funktioner vi tar för givet: kreatör, ensemble, idén av en premiär, repetitionsarbete och vägen från idé till förverkligande.

Bogdan Szyber, PhD Candidate
Stockholm University of the Arts
M [+46 \(0\)70 768 11 76](tel:+460707681176)
www.uniarts.se