

Konstnären som virtuell avatar

Förutom när jag läste religionshistoria var min första seriösa kontakt med begreppet "avatar" när min vän och kollega Rasmus Albertsen introducerade den virtuella 3D-världen *Second Life* till mig i 2006. Utgångspunkten var att göra någon form av samarbete där. Begreppet "avatar" är ursprungligen Hindu och innebär den människoliknande eller djurliknande form en gudom tar när denna stiger ner till jorden. Men i samband med virtuella världar används det istället som ett namn på den digitala kropp som en användare utforskar en datorsimulerad miljö med. I dagens läge finns det en stor mängd olika virtuella 3D-världar med spelbara moment och miljontals användare. Detta inkluderar t.ex. traditionell fantasy som *World of Warcraft*, science-fiction inspirerade *Entropia Universe* (där användaren kan tjäna och även betalar riktiga pengar för digitala objekt) och det kaotiska *Second Life*. Jag skall huvudsakligen koncentrera mig på *Second Life* i denna text, då en stor mängd samtidskonstnärer har använt den för sitt arbete. *Second Life* skapades 2003 av företaget Linden Lab och hade i november 2007 kommit upp i 11 003 346 användare.

Jag var 2006 inte helt främmande för datorsimulerade världar då jag tillbringat år med att slita på handkontroller i samband med datorspel. Men efter mina första stapplande digitala steg i *Second Life* insåg jag att detta var något helt annat. Jag började tänka på filosofen David Lewis och hans teori om modal realism vilken poängterar att alla sannolika världar är lika verkliga som den värld vi befolkar. Jag föreställer mig att enligt den teorin borde varje mänsklig fantasi eller dess uttryck som t.ex. dagdrömmar, filmer, böcker och virtuella världar vara verkliga någonstans. Så trots att *Second Life* följer andra lagar när det gäller fysik och politik är den inte svår att acceptera som en fungerande struktur. Det som skiljer *Second Life* från tidigare upplevelser är att den i grund och botten är en värld skapad för individuella uttryck. Användarna har där en nästan total frihet när det gäller utforskning, deltagande och eget skapande. Med detta följer givetvis en kaotisk estetik, där det historiska lever bredvid det futuristiska och det kommersiella bredvid det ideella. Men det är inte enbart i den virtuella värld som användaren färdas genom, som ett nytt förhållningssätt existerar. Själva användarnas avatarer kan vara lika rika i variation. Jag läste senare om ett styrelsemöte i ett av de oräkneliga företag som har sin bas i *Second Life* där styrelsemedlemmarna tog formen av en katt, en gigantisk robot, ett klot av ljus samt en liten flicka. Detta är det minsta man kan förvänta sig av en värld som inte styrs av fysiska lagar i den mån som vår värld gör.

Men efter några veckors utforskande förstod jag att *Second Lifes* rika möjligheter till variation inte används i den utsträckning jag förväntade. Trots de obegränsade alternativen väljer majoriteten av *Second Lifes* användare att förverkliga den amerikanska drömmen, vilket innebär en klassiskt vacker avatar försedd med lyxbil samt lyxvilla. Detta var till en början inte en nackdel då jag intresserade mig för vilka uttryck en kroppslig identitet kunde ta i en icke-fysisk värld, även så de humanoida. Bl.a. fick jag kontakt med ett företag som specialiserat sig på att göra avatarer som efterliknade det verkliga jaget. Det som framförallt chockade mig i det sammanhanget var hur väl virtuella företag kunde simulera verkligheten. Företagets försäljare var alla välgjorda "vackra" människoliknande avatarer försedda med det falska blixtrande leende som jag så väl associerade med försäljare i den verkliga världen. Utvecklingen mot ett flexibelt förhållningssätt till den digitala kroppen har m.a.o. precis startat. *Second Life* utnyttjas även frekvent, som det mesta inom ny medieteknik, av porrindustrin. Efter en episod där jag och Rasmus förvirrade oss in på ett slott för sadomasochister var det tydligt hur utbredd industrin även var i virtuella världar.

Likt Internet kräver *Second Life* en förmåga till att sålla samt söka information för att bli begripligt. Efter initiationsprocessen på några veckor fann jag en samtida konstnärlig plattform med svensk bakgrund i form av en virtuell ö. "The Port" grundades 2005 av Jakob Senneby och Simon Goldin med syfte att skapa en ny form av spatialitet – en mötesplats i digitala nätverk. "The Port" fungerade även som en utgångspunkt för Goldin+Sennebys konstnärliga undersökningar som de förklarade enligt följande: "Vi närmar oss frågor om hur värde skapas och kommuniceras i en immateriell sfär, hur man kan förlägga en komplex kollaborativ produktion och bygga förtroendefulla relationer i en virtuell miljö, och hur community-byggande kan etablera en grad av autonomi utan att påtvinga en enhetlig och kontrollerande kultur." Idag har Goldin-Senneby sålt "The Port", men den kommer att fortleva som konstscen.

En annan välkänd samtidskonstnärlig scen, även den i formen av en virtuell ö, är "Odyssey Art and Performance Simulator". Odyssey grundades av avatarerna Pacino Hercules och Sugar Seville som en plats för konstnärer att utforska *Second Life*. Den är sponsrad av Dynamis Corporation, ett företag inriktat på onlineutgivning, och vänder sig både till individuella konstnärer och till organisationer. Bl.a. har Eva och Franco Mattes alias 0100101110101101.ORG gjort en serie av verk på platsen, "Synthetic Performances" 2007, där konstnärerna genom sina avatarer återskapat historiska performances, t.ex. Chris Burden's "Shoot". Odysseys är idag en dynamisk knutpunkt för virtuell performance, installation, ljudkonst, machinima(film inspelad inuti en virtuell värld), musik, videokonst, m.m. och dess inflytande sträcker sig långt utanför *Second Life*. Inom Odyssey råder ett öppet klimat och experimentlusten tar sig ibland härligt vilda former. Ett bra exempel var mitt och Rasmus senaste besök på Odyssey där vi konfronterades med en buss fylld av dorkbots som sakta flög fram över den virtuella himlen. Dorkbot är ett uttryck som förklaras med: "människor som gör märkliga saker med elektricitet". Detta inkluderar all form av kreativt experimenterande med elektronik eller medium som drivs med elektricitet och i *Second Life* har Odyssey blivit en mötesplats för personer som delar detta intresse.

Efter att ha läst David Lewis och besökt *Second Life* under flera års tid kan jag inte se mig själv som en användare av en simulation, utan som en resande i det möjligas utmarker. En avatar är inget annat än den mask jag bär för att existera i den kontexten. Den masken har skänkt mig mod att pröva konstnärliga medium som jag inte sett som ett alternativ innan, exempelvis performance. Likaså har den möjliggjort ett regelbundet samarbete i realtid mellan mig och min kollega Rasmus, trots att vi har levt i olika städer. Jag ser inte *Second Life* och andra virtuella världar som utopier, men de är definitivt det närmsta jag kommit till de kreativa "lektrum" jag sökt efter under hela min tid som konstnär.

För mig är det alltid lika omskakande att vara medveten om att jag träder in i världar som faktiskt låter det omöjliga bli en smula möjligt.

/Carl-Erik Engqvist

carl.erik.engqvist@gmail.com

Text: Carl-Erik Engqvist

Skärmdump: Carl-Erik Engqvist

För mer info besök: <http://secondlife.com/>

080906