



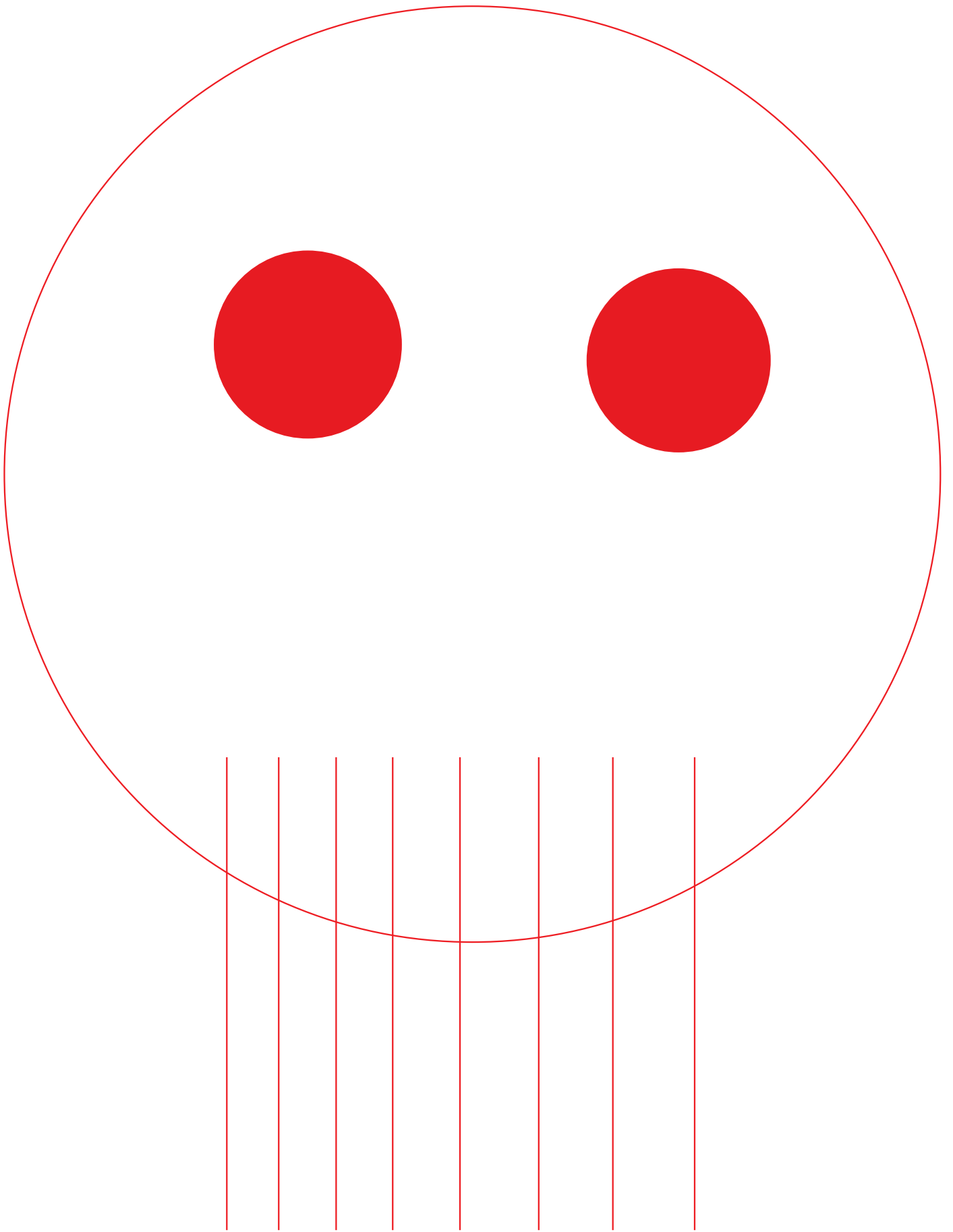
Det är dags att spana framåt! Kulturen, konsten och samhället genomgår dramatiska förändringar till följd av den tekniska utvecklingen. Därför väljer vi i det här numret av Konstnären att blicka framåt. Vilka är de största förändringarna som ... s.12

Författaren Frans G Bengtsson sade att han aldrig läste Gamla testamentet, juridisk litteratur och texter som började med meningen »Vi leva i brytningstider«. När det gäller det sista hade han en poäng. Det är mycket lätt att se sin egen tid ... s.16

Hur har konstvärlden förändrats 2025? Vi lät 15 forskare, konstnärer och andra experter förutspå vad som har hänt inom några av våra viktigaste bevakningsområden, regionalisering, ekonomi, digitalisering, jämställdhet och media ... s.20

Tillsammans med konstnärskollegan Tobias Bernstrup var Palle Torsson en av de första svenska konstnärerna som upptäckte den digitala världen. Bland annat skapade de ett av den svenska konstscenens tidigaste konstprojekt på ... s.27





HAN VILL HELLRE KALLA SIG HACKER ÄN KONSTNÄR. PALLE TORSSON HAR SKJUTIT SÖNDER MODERNA MUSEET, KALLAT PIPPI LÅNGSTRUMP FÖR LOLITA OCH ATTACKERAT VENEDIGBIENNALEN MED PIRATSKIEPP. KONSTNÄREN TRÄFFADE KONSTNÄREN SOM TRÖTTNADE PÅ KONSTVÄRLDEN OCH ANSLÖT SIG TILL PIRATERNA.

PALLE PIRAT

TILLSAMMANS MED KONSTNÄRSKOLLEGAN TOBIAS BERNSTRUP var PALLE TORSSON en av de första svenska konstnärerna som upptäckte den digitala världen. Bland annat skapade de ett av den svenska konstscenens tidigaste konstprojekt på internet, *Join Hands* 1995. Med den efterföljande datorspelsserien *Museum Meltdown* där man kunde vandra runt och skjuta sönder kända konstmuseer blev de pionjärer inom den datorspelsbaserade konsten. Men det var främst genom ett annat, och än mer kontroversiellt, konstverk som Palle Torsson skulle komma att bli rejält uppmärksammat.

Jag bläddrar i ett gammalt modemagasin från 2001. Där finner jag det enda som finns kvar av Palle Torssons verk *Pippi Examples*, några snapshots. Genom att klippa ut sekvenser ur det tidiga sjuttioalets Pippi Långstrump-filmer vill Palle Torsson visa på hur »sexualiserad« vår syn på barn hade blivit. Reaktionerna blev kraftiga. Verket fördömdes. Missuppfattades. Kvällspressen skrev om ASTRID LINDGRENs bestörtning. Den egentliga debatten föll bort. Pippi Långstrump var en nationalklenod som inte tillät konstnärlig

tolkning. Men det var inte reaktionerna som hindrade konstverket, det var upphovsrätten.

För Palle Torssons förändrades någonting där. 2004 lade han mycket av sitt enskilda konstnärskap på hyllan och engagerade sig istället i Piratbyrå. Den kontroversiella tankesmedja som mellan 2003 och juni 2010 kämpade för fritt flöde av kultur och information, och bland annat startade The Pirate Bay.

KONSTNÄREN träffar konstnären och hackern Palle Torsson för ett samtal om omvändelsen, konstens död och museer som sinnessjukhus.

DU BÖRjade VÄLDIGT TIDIGT ARBETA MED DATORSPEL. HUR KOM DU IN PÅ DET?

– Det var via *Doom*, det första stora First person shooter-dataspelet. Den direkta lusten och upplevelsen vid skärmen och att vi började se den sociala gåvo-kultur som växte kring dessa dataspel. Efter att *Doom* släpptes och hackades, grodde en byteskultur där spelkids skapade och delade egna versioner

av dataspelen på nätet. Det var lek och spel som omvandlades till ett kreativt verktyg och socialt samspel mellan FTP:er och forum. För mig var spelen en alternativ värld till konstvärlden, ett alternativt arbetssätt, etik, estetik och en annan kreativitet.

SPELADE DU MYCKET NÄR DU VAR YNGRE?

– Inte mer än andra, tror jag. Jag spelade *Breakout*, *Space Invaders*, *Pac-Man* och *Donkey Kong*.

HUR UPPSTOD SPELET *MUSEUM MELTDOWN*, DÄR MAN BLAND ANNAT KUNDE GÅ RUNT OCH SPRÄNGA KONSTVERKEN PÅ MODERNA MUSEET?

– Det var när jag gick på Konsthögskolan i Stockholm och inledde ett samarbete med Tobias Bernstrup. Vi blev inbjudna att göra ett verk för Arken i Danmark. Då bestämde vi att vi skulle rekonstruera museet i ett av dessa våldsamma dataspel som hette *Duke Nukem 3D*. Spelet överfördes sedan till en rad andra museer.

VAD VAR TANKEN?

– Vår tanke var att låta dataspelsvärlden möta konstvärlden för att kunna undersöka skillnader och metaforer som tillhörde dessa. Framförallt var det ett behov av att spränga de instängda miljöer som konstinstitutionerna var och fortsatt att vara. Våldet i *Museum Meltdown* var en slags lekfull konkretisering av hatet mot institutionen och dess makt.

KÄNNER DU FORTFARANDE HAT?

– Man kan kanske säga frustration. Museer är ju ett slags sinnessjukhus, det är en mental institution som ska uppfostra människor. Lära dem vad som är rätt och fel. Museet som institution fungerar dock inte för den konst som görs idag. Den kan inte äga rum där. Jag ser också den relationella estetiken som ett rop på hjälp.

VARFÖR FUNGERAR DE INTE?

– Det är mycket enkelt, konsten är väldigt rörlig – institutioner är det inte. De har alltid legat efter, men idag är flödet av information så stort och så snabbt att det blir meningslöst att ens försöka. De blir historiska kolosser.

MAN KAN VÄL SÄGA ATT DITT GENOMBROT I NÅGON MÅN KOM MED *PIPPI EXAMPLES*? HUR FÖDDES IDÉN TILL DET VERKET?

– Jag hade tidigare arbetat mycket med pornografiska bilder, och det blev slående för mig hur mycket vår »bild« hade förändrats sedan sjuttioalet. Den naiva bilden man hade då, och den mycket råare mer sexualiserade vi har idag. Jag ville undersöka detta genom *Pippi Examples*.

VARFÖR VALDE DU JUST PIPPI LÅNGSTRUMP?

– Det var bara ett bra exempel. Det fanns många, man kunde valt bilder från vilken Astrid Lindgren-film som helst från den tiden. Men Pippi berörde också någonting med kvinnlighet, som blev mer intressant.

HUR SER DU TILLBAKA PÅ ALLT SOM FÖLJDE PÅ *PIPPI EXAMPLES* IDAG?

– Även om verket i sig kan sägas ha varit lyckat, i den bemärkelse att det blev ett relationellt intressant verk, så har mötet med Piratbyrån och allt som det i sin tur ledde till haft en större betydelse.

HADRE REAKTIONEN HADRE BLIVIT DENSAMMA IDAG?

– Jag tror att det hade blivit samma reaktioner idag eftersom vi lever med samma dubbelmoralkomplex då som nu, inget har förändrats på den fronten. Det har snarare eskalerat i mina ögon.

DU VAR TVUNGEN ATT FÖRSTORA VERKET, HADRE DU NÅGOT VAL?

– Jag fick vitesförläggande på posten att jag skulle få betala 200 000 kronor varje gång filmen visades. Jag

»JAG TROR ATT JUST DETTA ÄR EN AV DE VIKTIGASTE ERFARENHETERNA AV INTERNET: ATT VI ÄR MER ÄN ETT JAG«

konsulterade med advokater, och insåg att det skulle innebära en lång och dyr process som skulle vara svår för mig att vinna. På sätt och vis hade ju verket redan nått fram, så på något sätt uppfyllde det sin funktion ändå. Att någonting måste förstöras är ju också en slags kvalitetsstämpel.

MEN IDAG HADE VÅL FILMEN FÅTT SPRIDNING VIA NÄTET?

– Ja, videon hade kunnat spridas via Bittorrent eller kanske ännu bättre genom IP2 som hade gjort spridningen helt anonym. Men jag har inga kopior kvar, eftersom Svensk Filmindustri förstörde allt.

HUR REAGERADE DU PERSONLIGEN PÅ ALLT DET HÄR?

– Det var jobbigt och blev ganska emotionellt för mig. Det fanns automatiskt en pedofilmisstanke, jag anklagades för att ha pedofilat upp Pippi. Efter *Pippi Examples* var jag ganska förvirrad och började söka runt. Något jag kände under hela processen var hur ensam jag hade varit, jag hade ingen som stod bakom mig. Det sammanhanget fann jag senare hos Piratbyrån.

VAR DET ALL UPPSTÅNDELSE KRING *PIPI EXAMPLES* SOM LEDDE TILL ATT DU STARTADE SAJTEN ARTLIBERATED?

– Nej, inte riktigt. Nästan allt jag gjort har varit ett brott mot upphovsrätten eller blivit censurerat, från de första internetverken som *Join Hands* till rekonstruktioner från skräckfilmsscenerier i *Evil Interiors*. Men det var genom *Pippi Examples* som allt förändrades på ett mer radikalt sätt, därför att jag kände att jag verkligen förlorade tron på konstvärldens vilja att stå upp för sin egen sak och uttryck. Där dog konsten för mig, man kan säga att upphovsrätten dödade konsten men att piraterna gav mig tillbaka tron på kreativiteten.

HUR VÄXTE IDÉN TILL SAJTEN ARTLIBERATED FRAM?

– Det var ett projekt som jag startade med Piratbyrån 2004 och var ett sätt för mig att försöka kontextualisera konstverk som blivit censurerade eller stoppade på olika sätt. Fildelningen innebar ju att fördämningarna för informationskontroll brast helt och hållet. Informationskontroll som utövas på olika sätt skall synliggöras och bekämpas tycker jag och det var idén med ArtLiberated.

SAJTEN ÄR INTE LÄNGRE AKTIV, VAD HÄNDE?

– Som mycket annat på internet var ArtLiberated en intensitetspunkt som pågick under ett år, men sedan har den energin övergått i andra aktiviteter. Men om någon vill vara med att starta upp sajten på allvar igen så är det bara att höra av sig. Det känns viktigt och skulle vara kul.

PÅ VILKET SÄTT TYCKER DU ATT UPPHOVSRÄTTEN ÄR ETT HINDER FÖR DEN KONSTNÄRLIGA FRIHETEN?

– Upphovsrätten är ett hinder när den stoppar spridningen av information och kunskap. Om upphovsrätten är ett hinder för den konstnärliga friheten så är det kanske i första hand ett mentalt hinder som vi alla bär på, som en institutionaliserad övertro på jaget. Som en anal störning där man inte klarar av att lämna ifrån sig saker som man borde, en oförmåga att se sig själv i större sammanhang. Ja, som ett manligt konstnärsgeni som tror att allt kretsar kring honom. Ibland tar det sig uttryck i en rädsla för att man skall bli straffad om man använder sig av någon annans upphovsrätt. Man skall skita i det och överskrida sig själv och göra vad man vill. Upphovsrätten och dess organisationer hjälper till att upprätthålla denna mentala krympning av människan, det är det största problemet.

HUR KOM DU I KONTAKT MED PIRATBYRÅN?

– Jag träffade Piratbyrån i internet-sammanhang sommaren 2004. Det var en olikhövdad skara människor. Hackers, demoscenare, aktivister, hästfolk, drönare. Jag upplevde dem som extremt fördomsfria, de förde ett samtal om upphovsrättens problem som ingen annan gjorde på den tiden i Sverige. De stod för aktivism och konkreta lösningar, varav en bland annat var The Pirate Bay. De hade en in your face-attityd som gick bortom det vanliga.

FANNS INTE DE MÄNNISKORNA I KONSTVÄRLDEN?

– Nej, det var en stor skillnad. I Piratbyrån fanns ett stort flöde av människor och idéer som pågick hela tiden. Människor tillkom och försvann. Det var inte alls som i konstvärlden där alla sitter på sin position och ruvar. Där flödar idéer och ting otroligt långsamt.

VAD BLEV DIN ROLL I PIRATBYRÅN? ELLER FANNS DET NÅGON SÅDAN?

– Det kanske viktigaste med Piratbyrån för mig, var att jag inte längre behövde vara ensam i det jag gjorde. Därför känns det lite fel att avskilja mig nu. Piratbyrån var som en gasfylld amöba, som hela tiden var dynamisk och satte människor i rörelse genom att andas in dem. Denna kropp hade inte fungerat utan DANIELA ALBA och IBI KOPIMI BOTANI för att nämna några personer. Piratbyrån var också ett projekt för att bryta ner idén om det enskilda arbetet. Det är fortfarande viktigt för mig, och jag tror att just detta är en av de viktigaste erfarenheterna av internet: att vi är mer än ett jag.

BERÄTTA OM EMBASSY OF PIRACY-PROJEKTET? VAD VAR DET FÖR NÅGOT?

– Embassy of Piracy var en webbplats för att sprida och undersöka idén om en »memisk« ambassad för informationsfrihet via internet. Genom

»DET VAR GENOM »PIPPI EXAMPLES« SOM ALLT FÖRÄNDRADES PÅ ETT MER RADIKALT SÄTT«

utskrivningsbara pyramider spred sig ambassaden över hela världen. Embassy of Piracy deltog också på Venedigbiennalen förra året. Vi blev inbjudna till Internet Paviljongen, som kom att fungera som en trojansk häst för att vi, The Pirate Bay, skulle kunna verka fritt under annat namn. Vi samarbetade med ett aktivistkollektiv i Venedig som heter Sale. I Venedig gjordes att antal olika aktioner, vi spred The Pirate Bay på usb-sticka, vi invaderade biennalområdet med egna piratbåtar via Venedigs kanaler och slogs med säkerhetsvakter som inte ville släppa in oss.

DEN ITALIENSKA POLISEN GJORDE ETT TILLSLAG MOT ER, VAD VAR DET SOM HÄNDE?

– Det var sista dagen för oss på utställningen. När vi skulle lämna utställningslokalen på Sale och bege oss till flyget dök Guardia di Finanza upp i egenskap av nio kostymklädda poliser. Vi blev utfrågade om vem som var ansvarig för utställningen och upplysta om att »You can't have The Pirate Bay here«. Poliserna körde ut besökarna, stängde dörren till utställningen. Först sedan vi tvingats lämna våra passsuppgifter fick vi gå.

VAD HANDLADE DET OM? VAR DET ETT HOT?

– Förmodligen var det ett hot, någonting de gjorde för att skrämna oss.

PIRATBYRÅN BELÖNADES MED PRISET *AWARD OF DISTINCTION* PÅ ARS ELECTRONICA 2009. VAR DET FÖR AKTIONERNA PÅ VENEDIGBIENNALEN?

– Nej, inte bara det. Det var för en lång intensiv period av hög aktivitet med massor av olika projekt under flera år.

VAR DU OCKSÅ DELAKTIG I DET SOM PIRATBYRÅN KALLADE *THE SPECTRIAL*, DEN UPPMÄRKSAMMADE RÄTTEGÅNGEN MOT THE PIRATE BAY I STOCKHOLMS TINGSRÄTT?

– Jag hade ingen speciell roll på *Spectrail* mer än att förstå vad som hände. Men mycket av arbetet kring performativitet, teater, analogiseringar och tankar kring språkspel fick sin kulmen då. Det hade bland annat växt fram i samband med vårt bussprojekt *s23*, som vi startade för konstbiennalen *Manifesta 7*. *Spectrial* var en slutpunkt för Piratbyrån och The Pirate Bay hade fått oss att se annorlunda på vad som var möjligt att förändra. Det var därför också början på en massa nya samarbeten som *Telecomix*, en lobbyorganisation mot inskränkningar i friheterna på internet, och The Pirate Bays medverkan i den iranska revolutionen med *Anonymous*.

VARFÖR LADES PIRATBYRÅN NER?

– För att vi hade spelat ut vår roll som intensitetspunkt och andra kluster hade bildats. Och för att tankar och kroppar skulle frigöras från den kopplingen.

VILKA KLUSTER ÄR DU ENGAGERAD I IDAG?

– Just nu arbetar jag med ett hackspace och social center i Midsommarkransen, en del folk från Piratbyrån är engagerade i det, men många andra också. Vi vill skapa olika slags hybrider, som hacking och pyssel. Nu bygger vi robotar, men jag kan inte säga mer om det just nu.

VARFÖR HAR DET VARIT SÅ PASS FÅ KONSTNÄRER SOM HAR ENGAGERAT SIG I PIRATRÖRELSEN?

– Jag vet inte om det är så, eller om det funnits en rörelse, Piratbyrån har alltid handlat om olikhet, inte om att rikta energin under paroller som till exempel Piratpartiet har gjort, utan om att ständigt föra vidare händelser i nätets hjärnslingor. Men kanske det har att göra med det mentala spår som konstnärer lär sig, som handlar om att övervärdera sitt eget verk, det kan bli lite kantigt i relation till nätet

som metafor. Jag tror också att det är en ickefråga för flertalet konstnärer, eftersom alla är pirater. Somliga verkar falla ner på fel sida av förståelsen av upphovsrätten, som om det skulle vara den som är det viktiga för att »rädda« konsterna från att dö ut.

HAR DET ATT GÖRA MED ATT
TEKNIKBASERAD KONST I
SVERIGE HAR HAFT EN GANSKA
UNDANSKYMD ROLL?

– Ja kanske ... men idag är nästan all konst digital i något led så allt fler kommer att inse att de måste bli hackers.

VARFÖR HACKERS?

– Det är en bra metafor, konstnärer har ju alltid varit hackers. De har tagit isär saker och skapat något eget. Att kalla sig hacker ger en större frihet, man fastnar inte i bilden av att vara en »konstnär«. Man kan säga att det är ett »mindset«, hur ska jag lösa det här? Hur ska jag överskrida det, göra det bättre? I Piratbyrån ville vi ha en väldigt bred definition av hacking, inte bara mjukvara. Man kan hacka vad som helst, sociala händelser eller EU-systemet.

HUR ANSER DU ATT INTERNET HAR
PÅVERKAT KONSTVÄRLDEN I STORT?

– Internet är den tredje stora mänskliga revolutionen. Efter jordbruks- och industrirevolutionen är vi nu inne i en ny förändring. De förändringar vi ser idag är så genomgripande att det kommer att påverka allt och förändra hela vår världsbild. Att det också kommer att vända upp och ner på konstvärlden, borde vara lika självklart som att information idag är ettor och nollor som är matematiskt manipulerbara. När man ser så mycket kreativitet växa fram på andra fronter, vet jag inte om det är skrämmande eller fantastiskt att konstmässorna ser likadana ut som de gjorde för 15 år sedan. Förändringen gror, men har kanske inte riktigt slagit igenom i konstvärlden än.

I EN INTERVJU FÖR NÅGRA ÅR
SEDAN SADE DU ATT DU INTE ÄR SÅ
INTRESSERAD AV KONST LÄNGRE...

– Jag ser det som ett pedagogiskt verktyg för mig själv att ställa mig utanför konsten. Men jag vill heller inte associeras med en idé om konsten som är representativ. Jag är inte intresserad av konsten som en möjlighet att bli samma, utan för att kunna göra sig olik. Om den inte klarar det, vill jag inte vara konstnär.

HUR MÅSTE KONSTEN BLI OLIK?

– Den måste ta en annan väg för att kunna gå vidare.

KALLAR DU DIG KONSTNÄR LÄNGRE?

– Jag vill inte kalla mig för konstnär om det betyder att jag måste bli till genom det hela tiden, det är tråkigt, osant och farligt.

DU TYCKTE OCKSÅ ATT MYCKET
»KONST ÄR RÄTT TRÅKIG«, VARFÖR?

– Därför att den måste sällas genom en mängd pedagogiska och ekonomiska instanser för att få kraft och nå ut. Därmed försvinner eller filtreras det viktiga ofta bort. Nätets direktitet måste utgöra en inspiration för alla som vill något mer.

SOM JAG FÖRSTOD DET MENADE DU
ATT KONSTEN SPELAT UT SIN ROLL, ÄR
DET SÅ?

– Det är ju inte helt sant, men jag syftade på att kreativitet tar nya vägar som vi inte längre direkt kan förstå som konst om vi jämför med hur den såg ut tidigare. Den byter skepnad till något som inte går att känna igen som konst när den negerar sig själv. Man skulle kunna säga att det ligger i konstens natur att spela ut sin roll.

HAR DET MED TEKNIKUTVECKLINGEN
ATT GÖRA?

– Ja, det är ofta sammankopplat med teknikutveckling eftersom det ger nya möjligheter till lösningar och former av

kommunikation. Speciellt digital teknik är disruptiv, det vill säga förändrar spelplanen för vad som är möjligt att göra. Bittorent står idag för hälften av internettrafiken och snart finns det fyra miljarder noder på internet som skapar möjligheter till direkta kunskapsprocesser utan motstycke.

BETYDER DET ATT KONSTEN KOMMER
UPPLÖSAS, ELLER VAD KOMMER DET
RESULTERA I PÅ LITE LÄNGRE SIKT?

– Konsten som vi känner den idag och dess överlevnad beror på om dagens samhälle överlever. Jag ser olika scenarios, aningen att vi själva blir konst, det vill säga en slags arte, robot-hybrid, eller så använder vi konsten för att döva oss när mänskligheten går under till följd av att vi inte kan hushålla med våra resurser. Eller så låter vi viljan att upprätthålla konsten och kontroll av den föra oss in i ett kontrollsamhälle utan frihet. Konsten som kreativ, vacker, olik, öppen och allmän kommer att behövas i alla dessa fall för att det inte skall bli ett helvete.

TEXT: ANDERS RYDELL