

TRAN

SDUCE

RA! 

**ATT LEKA FRAM SPELRUM FÖR FLYKTIGA,
NÄTVERKSBERADE FORMER AV KULTURSKAPANDE**

IDÉGRUPPEN FÆNOMENAL

Författare:
Caroline Andersson
Albin Balthasar Lundmark
Hanna Sersam
Daniel Tjäder

Handledare:
Maria Hellström

Rapport för examensprojektet *Upptakt*
vid Kulturproduktion, K3, Malmö högskola
22 maj 2006

Abstract

This report presents the diploma project *Upptakt* and investigates its' potential to create a space of play (an arena, a room for manouvre, a meeting spot) that enables network-based, vivid, uncontrolled forms of culture to exist within the structures of the cultural sector without losing its' playfulness. Examples of these cultural expressions are for instance street art, internet communities, Poetry Slam, culture jamming, role-play and chain letters. The space of play is staged with the help from an apparatus of concepts, an apparatus of acts and an apparatus of collaboration. Through words like *transduction* and *transduce* the apparatus of concepts makes it possible to speak of the cultural expressions as transductive forms of culture. The apparatus of actions is a cluster of summons, tips and tools that 1) can be used to discover transductions, by identifying certain acts as transductive and 2) have the ability to inspire to such acts. The apparatus of collaboration is an organization that aims to growing into a decentralized network of *transducers*. This report problematizes the projects double undertaking. On the one hand to, from an outside-view, identify and categorize forms of culture that already exist, and simultaneously have an ambition to change from within, by inspiring and to call for a new take on how to create culture.

Sammandrag

Rapporten presenterar projektet *Upptakt* och undersöker dess möjligheter att skapa ett spelrum (en arena, ett manöverutrymme, en mötesplats) som gör det möjligt för nätverksbaserade, leksamma, okontrollerade kulturformer att verka inom kultursektorns strukturer, utan att det lekfulla samtidigt går förlorat. Exempel på sådana kulturformer kan vara gatukonst, nätgemenskaper, rollspel, Poetry Slam, kulturjamming och kedjebrev. Spelrummet iscensätts av en begreppsapparat, en handlingsapparat och en samarbetsapparat. Med ord som *transduktion* och *transducera* gör begreppsapparaten det möjligt att tala om dessa kulturuttryck som *transduktiva* kulturformer. Handlingsapparaten är en anhopning uppmaningar, tips och verktyg som 1) kan användas för att upptäcka transduktioner, genom att identifiera vissa handlingar som transduktiva, och 2) kan inspirera till sådana handlingar. Samarbetsapparaten är en organisation som siktar mot att växa till ett decentraliserat nätverk av *transducenter*. Rapporten problematiserar projektets dubbla åtagande: Att dels ur ett utifrånperspektiv identifiera och kategorisera kulturformer som redan existerar, och samtidigt ha ambitionen att förändra inifrån, genom att inspirera och mana till nytt kulturskapande.

Tack så mycket

Tack till stigfinnargruppen, intervjupersoner och debattpanelgäster som har bidragit med värdefulla kunskaper och åsikter. Tack till lärare och medstudenter på Kulturproduktion för befogad skepsis, frågvishet, uppmuntran och konstruktiv kritik. Tack till Dunkers kulturhus för samarbetet med paneldebatten. Tack till de tre uppdragstagarna för att ni med kort varsel trollade fram transduktiva skapelser till examensutställningen.

Framför allt ett stort tack till vår handledare Maria Hellström, som tagit projektet på fullaste allvar, visat på nivåer vi inte anade fanns där, och samtidigt hjälpt oss hålla fast vid det lekfulla.

Innehållsförteckning

Abstract	2
Sammandrag	2
Tack så mycket	3
Innehållsförteckning	4
INLEDNING	6
21 april 2006 kl 18: Dansa på torget	6
Om projektet Upptakt	6
Om oss	7
SYFTE OCH METODER	9
Rapportens syfte, problemformulering och målgrupp	9
Rapportens metod	9
Projektets metod	11
Rapportens kapitel	12
KAPITEL 1: OM BEGREPPEN	14
Om begreppet transduktion	14
Om begreppet spelrum	16
Om begreppet apparat	17
Om begreppet ingefäriskt	17
Om begreppet kultursektorn	18
Om begreppet kultur	18
Om begreppet transduktiv kultur	19
KAPITEL 2: OM HANDLINGARNA	21
Våren 1916: Säga dada	22
23 augusti 1994: Bränna upp pengar	23
27 oktober 2000: Leka med auktoriteterna	23
1977: Skita i vad folk tycker	24
1983: Dela filer	25
13 juli 1977: Sno grejer	26
2001: Köpa grejer	27
1968: Göra det själv	28
Stigfinnare	29
KAPITEL 3: OM SPELRUMMEN	32
Kulturen skaffar sig sitt eget spelrum	32
Olika försök att utvidga kulturens spelrum	34
Begränsade spelrum inom kultursektorns strukturer	35
Ett försök att transducera i kulturens spelrum	36
Kulturen som ekonomins nya spelrum	39

Konsumentens nya spelrum	40
Orden skapar spelrum	42
Meningsfullhetens spelrum	43
Spelrummet som Upptakt vill skapa	44
KAPITEL 4: BEGREPPSAPPARATEN SKAPAS	46
Begreppsapparaten konstruktion	46
Använd begreppet transduktion!	48
Använd begreppet transducera!	48
Använd begreppet transducent!	48
Använd begreppet transduktivitet!	49
Använd begreppet kvalitet!	49
Använd begreppet fenomenalitet!	49
Instruktionsbok till begreppsapparaten	49
KAPITEL 5: HANDLINGSAPPARATEN SKAPAS	50
4–14 mars 2005: Lek!	50
19 april 2003: Återvinn!	50
Augusti 2002: Bygg upp!	50
13 mars 1995: Skriv regler!	51
2005: Ge sken	51
25 juli 1986: Skaffa vänner!	51
15 januari 2001: Osäkra!	52
Juni 1999: Sprid!	52
Maj 2016: Rasera!	52
KAPITEL 6: DET NYA SPELRUMMET SKAPAS	54
Spridning	54
Samarbetsapparaten	55
FORTSÄTTNING	56
REFERENSLISTA	57
Böcker	57
Artiklar	57
Intervjuer	57
Web	58
BILAGEFÖRTECKNING	59

INLEDNING



21 april 2006 kl 18: Dansa på torget

Duggregn över ett folktomt Möllevångstorg fredag 21 april 2006. Prick klockan 18.00 strömmar folk in från torgets fyra hörn, som från ingenstans. Någon har ställt en bandspelare mitt på torget. Den börjar låta, den låter inte så mycket, men tillräckligt. Alla börjar dansa. Mitt på torget mitt i regnet dansar ett par hundra människor i exakt 2 minuter och 48 sekunder. Sen är det slut. Lika snabbt som de kom, försvinner de från torget i olika riktningar.

En dansmobb är ett exempel på en *flash mob*, ett uttryck för snabba blixttaktioner som kan utföras var som helst i det offentliga rummet med vilket syfte som helst. Det finns sällan någon synlig arrangör bakom mobben. Meddelandet om plats och tid sprids via mejl (se bilaga), sms eller mun till mun.

Vad är det här? Hur det förstås? Kanske har det med kultur att göra. Men har det med kultursektorn att göra, och i så fall; hur ska kvalitén hos ett sådant här evenemang mätas? Finns det en avsändare, finns det en mottagare? Det kunde kanske kallas performancekonst, om det fanns en konstnär/avsändare inblandad, eller en officiell samarbetspartner. Men var hör det hemma när avsändarna håller sig undan och mottagare inte är nödvändiga?

Kultursektorns begrepp och tolkningsramar tycks inte räcka till för att begripa och hantera den rikedom av nya, lekfulla, flyktiga kulturformer som allt oftare lämnar sina subkulturer för att titta fram i en ofta oförstående offentlighet.

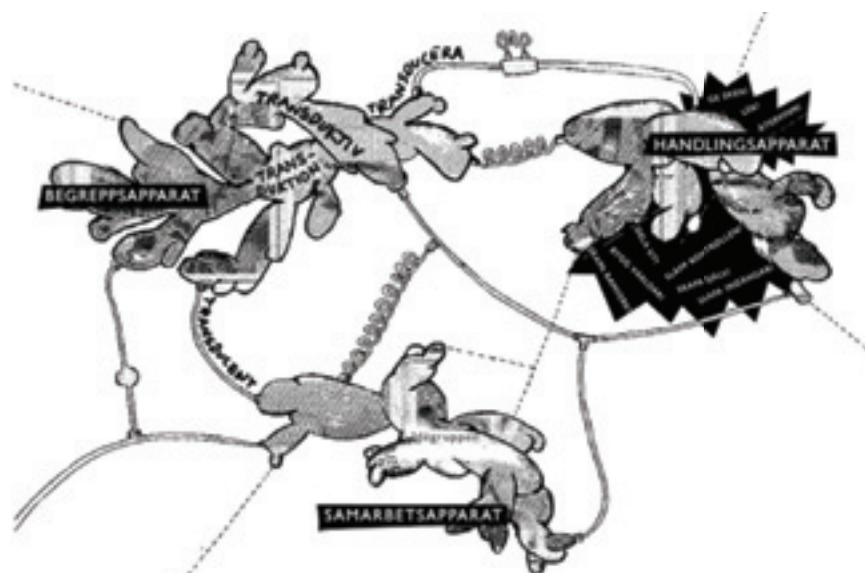
Om projektet Upptakt

Upptakt är namnet på ett projekt, vars syfte är att skapa ett **spelrum** (en arena, ett manöverutrymme, en mötesplats) som gör det möjligt för nätverksbaserade, leksamma, okontrollerade, flyktiga kulturformer att verka inom den kulturpolitiskt definierade kultursektorns strukturer, utan att det lekfulla eller okontrollerade samtidigt går förlorat. Exempel på sådana kulturformer kan vara gatukonst, gemenskaper på Internet, rollspel, lägenhetsfester, Poetry Slam, kulturjamming, teknoklubbar och kedjebrev.

Detta spelrum iscensätts med hjälp av tre apparater:

- En **begreppsapparat**, som klär de nätverksbaserade, flyktiga kulturformerna i ord som *transduktion* och *transducera*. Därigenom blir det möjligt att tala om och relatera till *transduktiv* kultur. För att undvika att de lekfulla och ständigt föränderliga kulturformerna reduceras eller cementeras när de på detta sätt skrivs in i en offentlig diskurs, används ungefärlighet, språklek och ironi som bränsle i begreppsapparaten. Begreppet *fenomenalitet* artikulerar ett möjligt succékriterium för transduktioner; nämligen förmågan att skapa decentraliserade, okontrollerade, självmuterande kulturfenomen i samhället.

- En **handlingsapparat**, som är en anhopning uppmaningar, tips, checklistor, metoder och verktyg. Den kan 1) användas för att upptäcka befintliga transduktioner, genom att identifiera vissa handlingar som särskilt transduktiva, och 2) mana och inspirera till sådana handlingar. På så sätt kan handlingsapparaten generera nya, ännu ej existerande former av transduktivt skapande.
- En **samarbetsapparat** som genom bland annat *Idégruppen Fænomenals* arbete kan växa till ett decentraliserat kontaktnät för transducenter, ett nätverk i vilket begrepps- och handlingsapparaterna används och utvecklas vidare.



De tre apparaterna är beroende av varandra och genererar tillsammans ett spelrum, som på samma gång är en språklig arena, en öppen scen, ett manöverutrymme och en mötesplats. Spelrummet innebär att människor som sysslar med transduktiv kultur synliggörs och bemäktigas. Projektet *Upptakt* har alltså ett dubbelt åtagande: Det ena är att lyfta fram kulturformer som redan existerar, det andra att visa på möjligheter för framtida kulturskapande.

Om oss

Denna rapport är skriven av *Idégruppen Fænomenal*, som i dagsläget består av oss fyra: Caroline Andersson, Albin Balthasar Lundmark, Hanna Sersam och Daniel Tjäder. Rapporten är en del av vår examen vid den tvååriga påbyggnadsutbildningen Kulturproduktion (Kreativ producent) vid K3, Malmö högskola.

Vi har alla fyra vår bakgrund i den fria, ideella kultursfären, i subkulturer där autodidakten gärna hyllas och där det egna kulturskapandet ofta ses om en återerövring av makten över symbolvärlden.

Vi tycker om stora delar av den officiella kultursektorns utbud, men har ofta upplevt att det inom kultursektorn saknas förståelse för alternativa, oetablerade kulturformer (det som vi vill kalla *transduktiv kultur*). Sådant viftas lätt bort som naiv, ungdomlig skaparlusta eller liknande. Detta har lett till att vi, tillsammans med många andra med liknande bakgrund, ofta drabbas av en vilshenhet i fråga om identitet och yrkesroll – eftersom våra liv och verksamheter aldrig riktigt räknas fullt ut. Projektet *Upptakt* och den här rapporten har tagit avstamp i den vilshenheten. Vi har till och med funnit att

vilsenheten och rotlösheten kan vara en positiv drivkraft för *transducenten* – vilket är den identitet, yrkesroll eller titel vi funnit åt oss själva och åt var och en som vill vara med och leka på sina egna villkor.

SYFTE OCH METODER

Rapportens syfte, problemformulering och målgrupp

Den här rapporten har som syfte att presentera och kontextualisera projektet *Upptakt*, att utforska och iscensätta spelrummet och lansera de tre apparaterna.

Rapportens problemformulering är: Vad kan transduktion vara, vad kan dess spelrum vara, och hur kan detta beskrivas som något befintligt, samtidigt som det skapas som något nytt?

Rapporten riktar sig till *transducenter* som vill verka inom kultursektorn och andra offentliga sammanhang, och till aktörer inom kultursektorn som är nyfikna på *transduktiv* kultur.

Rapportens metod

Rapporten har leken som övergripande metod. Det är en antimetod – även om traditionella metodliknande drag kommer att skönjas här och var. Leken är vald som metod därför att rapporten beskriver ett komplext, icke-linjärt projekt som kretsar kring lekfullt kulturskapande. Rapporten rör sig över många områden, tvärs över olika akademiska fält, och bildar en komplex anhopning av tankar. Filosoferna Gilles Deleuze och Félix Guattaris bok *A Thousand Plateaus* (2004:4) beskriver sig som en *mångfaldighet (multiplicity)* av tankar, idéer, dimensioner, rörelser, förändringar, linjer och flyktlinjer. Med viss likhet med en sådan mångfaldighet kommer rapporten att tillåta ett stort antal linjer korsa varandra; kulturella utvecklingstrådar, filosofiska tankebanor, personliga strategier vävas samman till en väv, som vibrerar och förändras genom sociala, politiska och ibland semantiska vågrörelser. Vissa partier kan bli mer poetiska (som föregående mening), medan andra sukter efter erkännande från den akademiska eller kulturella världen. Texten kommer inte arbeta med exakta definitioner, utan sträva efter den snävaste ungefärlighet som fungerar i leken.

Rapporten behandlar till stora delar subkulturellt skapande som ställer sig på tvären mot etablerade, samhälleliga sanningssystem. De är på så sätt ofta motståndskulturer. Projektet *Upptakt*, och den här rapporten, har till syfte att inom etablissemanget skapa spelrum för alternativt kulturskapande, utan att det alternativa samtidigt kolonialiseras av etablissemanget. Eftersom den akademiska sfären kan ses som ett stort, etablerat, samhälleligt sanningssystem, blir rapportens förhållande till det akademiska etablissemanget konfliktfyllt: Å ena sidan ska rapporten vinna uppmärksamhet, förtroende och respekt från akademiskt håll, å andra sidan ska den visa på möjligheter att avskaffa behovet av uppmärksamhet, förtroende och respekt från auktoriteter. Lösningen på detta dilemma är just lek och lekfullhet. Om den akademiska sfären, med dess språkbruk och konventioner, ses som ett spelrum där rapporten (även andra rapporter, uppsatser, idéer, teorier) kan gå in en stund och leka, och med mer eller

mindre ironi följa de regler som finns uppställda, går det att uppfylla både krav på akademisk standard och på oberoende. Ett långt stycke text med akademiskt språkbruk och referenser till relevant forskning kan både ses som god vetenskaplighet eller som fulländad ironi över vetenskaplighet. I leken möts dessa positioner utan att vare sig det ena eller det andra kan sägas "leka bättre".

Texten refererar till andra verk där så behövs. Eftersom begreppet transduktion introduceras i och med den här rapporten, finns det en generell brist på redogörelser av transduktiva skeenden i andra texter. Det är just denna brist som begreppet transduktion hoppas kunna råda bot på. Ibland används nät databasen *Wikipedia* som faktareferens, vilket någon kanske reagerar mot eftersom dess innehåll är producerat av användare. Skälet till att använda *Wikipedia* som kunskapskälla kan motiveras med att dess transduktiva drag med öppna strukturer och hög användardelaktighet, innebär en trygghet, en tillfällig kunskapsstabilitet som kan motsvara de akademiska strukturernas kvalitetssäkring.

Rapporten handlar om kulturskapande, om skapandet av mening med utgångspunkt i det singulära: det enskilda handlandet som skapar sanning. Konsekvensen av detta blir att rapporten i sig får drag av performativitet, där ord och begrepp skapar sanning. Stora delar av rapporten handlar därför om språkets kraft att påverka verkligheten. Begrepp och ord växlar mellan att vara deskriptiva och performativa, och skillnaden mellan att betrakta, tolka, forma och skapa kan sällan göras helt tydlig. I de historiska tillbakablickarna blir det svårt att avgöra ifall detta tillbakablickande är *illustrationer* eller *konstruktioner* av en historisk verklighet. Denna ambivalens genomsyrar rapporten, men behöver inte bli problematisk ifall leken, och den med leken förknippade *fantasin*, tillåts utrymme. Att *fantisera* är att skapa och betrakta på samma gång. Om rapporten fantiserar ihop en historieskrivning, blir inte den mindre giltig inom leken för att den är en fantasi. Detta kan visserligen göra texten oåtkomlig för kritik. Ifall allt är lek, en lek där reglerna skrivs allt eftersom, blir det omöjligt att angripa den. Rapporten kan i så fall inte leva upp till det falsifieringskriterium som akademiska texter bör leva upp till. Samtidigt är rapporten, för sitt genomslags skull, beroende av att mottagarna, den akademiska sfären, accepterar leken och vändningarna. För att rapporten ska fylla något syfte, måste den förhålla sig pragmatiskt till de konkreta förutsättningar som ges. Ett utflippat fantiserande eller ett jävligt oakademiskt språkbruk kan få akademiskt orienterade läsare att tappa förtroende för resonemangen.

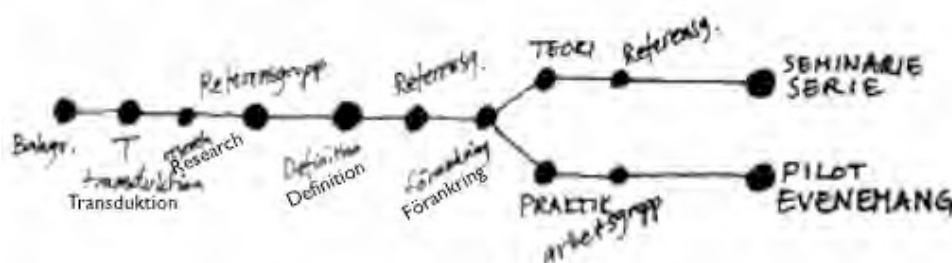
Diskussionerna i rapporten rör sig inom, mellan och tvärsöver fält som är svåra att definiera. Därför kan texten i partier tyckas sakna överordna struktur. I någon mån är *struktur* ett tänkande som transduktion i sig gör uppror mot. Texten väljer ibland ståndpunkt i frågor kring hur kultur kan struktureras, organiseras och definieras, och ibland inte. Ofta låter det sig inte ens göras. Ibland kan en ståndpunkt vara nödvändig för att åstadkomma handling och rörelse, och varje ståndpunkt kan förändras, när som helst, till och med sekunder efter att den artikulerats. Ståndpunkter, romantiska utrop, positioner, åsikter är också grepp som texten använder för att förenkla material, begripliggöra mångfaldigheten, så att det går att tänka på och navigera inom områden som är stora och komplicerade. Återigen är ju rapporten och dess alster tänkt att verka inom en befintlig verklighet, och det pragmatiska förhållningssättet kan innebära att det ibland behövs ståndpunkter, och att det vid andra tillfällen behövs problematiseringar.

Rapporten är skriven i kapitel som är indelade i avsnitt. Rapporten är i hög grad redundant; en hel del information dubbellagras. Det innebär att kapitlen, och många av avsnitten, kan läsas fristående, i valfri ordning. Den presenterade textordningen är vald av pedagogiska skäl och bygger på författarnas fördomar om hur en genomsnittlig läsare enklast kan ta till sig hela materialet. Enligt transduktionens logik finns det dock ingen början eller slut, bara ett oändligt flöde av betydelser – även inom en rapport med ett ändligt antal sidor.

För läsaren innebär detta att själv ta ställning och hitta sina vägar genom avsnitten. Detta är en stor utmaning. Rapporten eftersträvar en balans mellan teori och praktisk tillämpning, mellan generaliseringar, specifika fakta och performativt sanningsskapande. Läsaren ombeds härmed beakta dessa svårigheter, och om förvirringen blir för stor, att låta sammanhangen sjunka in och bara bilda sig en känsla av vad som kan menas. Texten är en lek med språk, stilar, berättelser och verkligheter, och läsaren är inbjuden att vara med och leka.

Projektets metod

Projektet *Upptakt* formulerade inledningsvis en projektplan och arbetsmetod som följde en linjär, strukturerad logik. Enligt denna process skulle transduktion utvecklas, definieras, förankras och lanseras. Projektet *Upptakt* skulle *producera* transduktionsbegreppet i ett seminariekoncept samt ett pilotevenemang som praktiskt visade dess potential. Denna linjära struktur kan enkelt visas genom en trädstruktur med en stam och förgreningar, eller likt ett pendeltågssystem med tydliga stationer och linjer (se figur 1).



Figur 1

Detta system har vad Deleuze och Guatarri kallar en *arborescent* struktur. Arborescent betyder ungefär *trädliknande* och används om tänkande som utgår från hierarkiska system, där det finns en utgångspunkt och påtvingad riktning. Ursprunget, roten, är enligt den linjära kartan begreppet transduktion och dess bakgrund. Trädet byggs på av anhalter där begreppet i samarbete med referensgrupper definieras och förankras, för att sedan delas i två grenar, som utgör den teoretiska respektive den praktiska tillämpandet av begreppet.

Denna planerade arbetsprocess är en enkel, begriplig modell som är lätt att förmedla till exempelvis samarbetspartners. Den enkla modellen förblir inte så enkel särskilt länge. Under arbets gång måste systemet byggas ut: Nya linjer och stationer tillkommer, ändhållplatser försvinner, osynliga tunnelsystem länkar samman olika nivåer. Det går inte längre att tala om en hierarkisk trädstruktur. Projekt har under arbetets gång blivit allt mer transduktivt till sin karaktär. Inte som ett aktivt val, eller ens som en ordnad

kapitel 4 till en sammanhängande handlingsapparat, som med uppmaningar vill verkställa transduktionens performativa karaktär.

Kapitel 3 beskriver några av de spelrum där transduktiv kultur verkat inom eller utanför. Detta kan relateras till kapitel 6, där det nya spelrummet skisseras upp och föreslås få verklig existens genom skapandet av en samarbetsapparat.

KAPITEL 1: OM BEGREPPEN

I det här kapitlet förklaras några begrepp som återkommer i rapporten.

Om begreppet transduktion

Transduktion är rapportens viktigaste begrepp. Det behövs som begrepp, för att det ska vara möjligt att tala om de tendenser, mönster och kopplingar som återfinns inom vissa av de DIY-inspirerade uttryck som idag blomstrar inom bland annat subkulturer, ungdomskulturer och cyberkulturer. Det är kulturformer som oftast inte ryms inom den etablerade kultursektorn. De nya kulturformerna låter sig sällan betecknas av termen *kulturproduktion*, eftersom de inte fungerar enligt de principer som ligger till grund för just *produktion* (med dess associationer till linjär, målinriktad tillverkning). I de nya kulturformernas struktur går det inte längre att skilja på produktion, distribution, konsumtion, interaktion eller socialisation. Det är överhuvudtaget inte säkert att de har en struktur. Det är decentraliserade, nätverksbaserade kulturer som snarare handlar om föränderliga flöden, där bland annat distinktionen mellan konsumtion och produktion är under upplösning.

Transduktion kommer från latinets *trans* (genom eller tvärsöver) och *ducere* (leda eller bringa). Begreppet används inom bland annat psykologi, biokemi och datavetenskap för att beskriva tillstånd och situationer där beteenden, gener eller signaler kanaliseras och omvandlas. (wikipedia.org/wiki/transduction)

I den här rapporten, och i projektet *Upptakt*, används transduktion i betydelsen *kulturell* transduktion, vilket kan betyda, på ett ungefär, tillstånd där kultur kanaliseras och omvandlas. Samtidigt behöver begreppet snävas in, eftersom en sådan definition kan täcka in större delen av all kulturell aktivitet. Kulturell transduktion ska syfta på ett antal nätverksbaserade kulturformer som i hög grad har lekfullhet och flyktighet som kännetecken. Istället för att formulera en exakt och snäv definition som i förtid blir orättvist exkluderande mot ännu ej uppkomna former av transduktion, ska begreppet ges ett ungefärligt användningsområde, ett spelrum.

Ludwig Wittgenstein använder boken *Filosofiska undersökningar* begreppet *familjelikheter* för att förklara bredden i ett ords användningsområde (1992: 43). Det innebär att det inte behöver finnas en gemensam nämnare hos alla transduktioner, utan att transduktioner kan ha familjelikheter, påminna om varandra som utseendelikheter i en familj, och vara förbundna inte genom en bestämd faktor utan genom en serie av länkar. För att skapa en tillräcklig förståelse för vad transduktion kan vara, ska begreppet få exemplifieras genom ett antal kulturuttryck som är sammanlänkande genom familjelikheter. På grund av att många av kulturuttrycken uppstått eller namngivits på Internet, där engelskan är språkstandard, har många kulturuttryck engelska namn. Dessutom har flera av kulturformerna uppstått i Förenta Staterna, där transduktiv kultur länge varit stark.

För att förtydliga denna väv av kulturuttryck med ömsesidiga länkar kan en exemplifiering vara på plats. *Nördkultur* är en gynnsam grogrund där utövarna och anhängarna är uppslukade av, lever i och andas en värld, exempelvis *science fiction* eller ännu snävare *Star Wars*. Utifrån ett sådant specifikt världsbygge kan sedan nya förgreningar, karaktärer och världar utvecklas, så kallad *fan fiction*. På liknande vis samplar och remixar DJ:s befintlig musik och placerar den i nya kontexter. Kraften i det individuella, modifierande skapandet återfinns på *technoklubben* såväl som på *lägenhetsfesten*. Ibland exponeras dessa individuella färdigheter på någon av, de i antal ökande, *Öppna scener* som finns – ett forum för oetablerade kulturutövare där individens skapande står i centrum. På en sådan scen uppstod Poetry Slam för tjugo år sen. Det innebär enkla regler och en utsuddande av deltagare och åskådare. överhuvudtaget är distinktionen mellan konsument och producent inte längre tydlig. I *User-produced contents*, som exempelvis den fria, Internetbaserade encyklopedien *Wikipedia* kvalitetssäkrar användare själva innehåll i produkterna. *Bloggar* och *Internet communities* är andra forum som möjliggör utbyte av information som bygger på mer eller mindre öppna nätverk av användare. Genom Internets obegränsade informationsflöde utvecklas och sprids *Free Software*, egendomslös mjukvara, som ett alternativ till programvarujättarnas. Tätt sammanlänkat med Free Software finns *Open Source*-rörelsen som grundas i tanken på att information skall vara fri. Kollektivt eller enskilt omkodas och förbättras mjukvaran till allas gagn. Andra nätverksbaserade kulturformer som fått global spridning via den nya teknologin är *Smart Mobs* och *Flash Mobs*. Mobbar bygger på intelligensen i den samlade folkmassan samt kraften i den plötsliga gemenskapen som uppstår vid en aktion – precis som i en demonstration. Idag har det offentliga åsiktsutbytet också tagit sig nya vägar. Kulturell aktivism med mer eller mindre uttalade politiska förtecken som *Critical Mass* och *kulturjamning* som oftast grundas i en kritik mot den västerländska kapitalismen. *Identity correction* är en annan aktivismstrategi med syfte att förändra omvärldens uppfattning av en organisation eller företag, genom att korrigera dess identitet. Men att leka med identiteter låter sig göras på många vis. *Rollspel* och *lajv* är några. I jakten på högre kulturellt kapital går det antagligen bättre med *situationsteater*. Kulturellt kapital i all ära men är det inte gatans verklighet det stora flertalet är tvungna att hantera? Med *graffiti* och *gatukonst* nyanseras den officiella historieskrivningen genom vardagens verklighetsskildrare. Om inte annat bär väggar, tåg, murar och gator vittnesbörd om ett allt mer informationsmättat offentligt rum.

Syftet med projektet *Upptakt* var från början att utveckla, definiera, förankra och lansera begreppet kulturell transduktion, utifrån en linjär, välstrukturerad strategi. Under arbetet växte begreppet till en hel begreppsapparat, och med den växte arbetsprocessen till en komplex väv av filosofiska tankebanor, kulturformer, fördomar, strategier, förvirring och praxis. Den hamnade långt ifrån den linjära struktur som projektet inleddes med. Längre fram i rapporten (se kapitlet *Spridning*.) reflekteras det över hur begreppet prövas, definieras och omdefinieras; hur det analyseras, bestäms och förvirras.

Om begreppet spelrum

Spelrum är ett begrepp som är flitigt använt i projektet *Upptakt* och i rapporten. Spelrummet kan tänkas som ett kulturellt konstruerat rum, där möten, lekar och olika former av utbyte äger rum. Begreppet gör det möjligt att undvika sociologins begrepp *fält*, statsvetenskapens och ekonomins *samhällssektorer*, cultural studies *subkulturer*, språkvetenskapens *diskurser* och vetenskapsteorins *paradigm*. Spelrum skulle kunna ses som Bourdieus *fält*, men med ett lekperspektiv i stället för maktperspektiv, med metaforen *dans* istället för metaforen *positionering*.

Ordet spelrum rymmer en dubbelhet: Dels betydelsen av plats ägnad åt spel och lek, dels manöverutrymme. Detta manöverutrymme skiljer spelrum från *fältet* och diskursen, som genom sina maktstrukturer närmast begränsar aktörens möjligheter. I spelrummet, där makt, ordning och hierarki fått ge vika för fantasi och lek, maximeras aktörernas handlingsutrymme. I det att det är en lek, där ingens rörelse är en erövring, utan bara ett danssteg utan slutmål, minskas möjligheten till makt och styrning.

Befintliga *fält*, *sfärer* eller *samhällssektorer* kan ses som spelrum. I rapportens metod ses den akademiska *sfären* som ett spelrum, i vilken den akademiska leken försiggår. I kapitel 3 ses kultursektorn som ett spelrum, eller ett antal spelrum. Spelrum kan också skapas, konstrueras. Transduktioner har förmågan att skapa spelrum: virtuella platser ägnade åt lek med betydelser och meningsskapande. Samtidigt kan här begreppet transduktion i sig i syfte att konstruera ett spelrum, en *sfär* där nya, tidigare osynliga uttryck och lekar kan få utrymme. Åtminstone kan begreppet transduktion bidra till att ett spelrum för den typen av kultur skapas, ett spelrum som har dörrarna öppna mot kultursektorn och andra, närliggande spelrum.

Spelrum kan också vara platser för identitetsskapande. De kan fungera som något som inom sociologin kallas *liminala rum*, och som handlar om övergångsriter och identitetsförvandlingar. Där kan identiteter byggas upp, omformas och raseras. Exempel på ett spelrum som handlar om identitetsskapande kan vara *drag-rörelsen*, där människor väljer det motsatta könet som tillfällig könsidentitet (*drag kings* och *drag queens*). Ett annat exempel är fenomenet *Luther Blissett*. Namnet är taget från en brittisk fotbollsspelare av västindiskt ursprung, aktiv i Italien på 1980-talet. Han utsattes för rasism inom laget och stämplades av allmänheten som en förlorare. *Luther Blissett Project* är ett nätverk som använder fotbollsspelarens namn som en "öppen identitet", tagen och delad mellan hundratals hackers, propagandaskapare och artister i flera länder. Mellan åren 1994 och 1999 formades "Luther Blissett" till en populär hjälte, en informationsålderns Robin Hood, och pseudonymen användes som avsändare på ett stort antal publikationer och politiska aktioner i framför allt Italien. Identiteten Luther Blissett kan ses som just ett *spelrum*.

För transduktion kan iordningställandet av spelrummet *transduktion* ge kulturskapare tillgång till en anpassningsbar identitet, exempelvis under titeln *transducent*, som samtidigt kan vara exempelvis en kvalificerad profession, en yrkesroll eller en hobby – allt efter eget tycke.

Om begreppet apparat

För att skapa spelrummet transduktion, föreslår projektet *Upptakt* skapandet av tre apparater. Begreppet *apparat* relaterar till det Deleuze och Guattari kallar *abstrakta maskiner* (Deleuze & Guattari: 4), det vill säga en komplex anhopning som kan kopplas ihop med andra apparater, exempelvis genom korsreferenser. Ordvalet *apparat* pekar mot att anhopningen av idéer ska sättas i användning: en apparat måste användas för att ha något syfte. En apparat är inte ett konstverk att betrakta; den existerar bara i användningen.

Om begreppet ingefäriskt

”We’re tired of trees. We should stop believing in trees, roots and radicles. They’ve made us suffer too much.” *Gilles Deleuze och Félix Guattaris: A Thousand Plateaus*

Transduktioner låter sig inte beskrivas som system, som fält eller som linjära tillverkningsprocesser. Att beskriva det nya som en form av *produktion* leder in tänkandet på industrialiseringen och dess tillverkningsprocesser, som syftar till att skapa slutprodukter för konsumtion. En förklaring till svårigheterna att beskriva transduktivitet kan hämtas från Deleuze och Guattaris tankar om hur abstrakta mångfalder kan förstås (2004). Böcker, texter, vetenskapliga tanke-system, konstverk är exempel på sådana mångfalder av linjer och rörelser, med hastigheter och seghet. De är hopsättningar, abstrakta maskiner som kan kopplas in i andra abstrakta maskiner. Att i en bok referera till en annan bok, är att göra sådana kopplingar mellan två abstrakta maskiner.

För att förstå mångfalder har det västerländska tänkandet sedan länge använt bilden av träden och roten. Varje mångfald (ett språk, en text, en vetenskap) antas ha en rot, ett äkta ursprung varifrån tänkandet kan ta sin utgångspunkt. Därifrån kan det bli till en mångfald genom dikotomier, förgreningar, utvecklingar. Deleuze och Guattari kallar detta *arborescent* tänkande (av latinets *arbor*, träd). Lingvistik, biologi och psykoanalys är bara några av de förståelser som bygger på bilden av roten som förgrenar sig till ett träd. Lingvistiken gör det exempelvis genom Chomskys teorier om ett urspråk, en grundmall för allt språk som sedan kan varieras. Biologin genom evolutionsteorins tro på utveckling från lägre till högre släkten och arter. Psykoanalysen genom dess tro på personlighetsdanande begynnelsevillkor för individen. De arborescenta tänkandet förutsätter alltid att det finns objekt att applicera tänkandet på. Det skapar alltså en ”objektiv” förståelse som läggs ovanpå verkligheten. Denna ”objektiva” mening antas vara direkt kopplad till tingen genom språket, genom strukturen, mönstret, hierarkin. Ord och andra tecken antas beteckna verkliga enheter. En mångfald antas beskriva verkligheten på något sätt.

En utvecklad variant av detta tänkande är bilden av den *fasciculära* roten, det vill säga ett kluster av rötter som förklarar en mångfald. Här kan fler olika ”subjektiva” förståelser av texter, verk existera parallellt, men dessa subjekt antas se en (subjektiv) spegling verklighet *genom* den abstrakta mångfalden. Kopplingen mellan verkligheten och den abstrakta mångfalden är ett berättigat anspråk som upprätthålls. Det förutsätter också att det finns tydliga, odelbara subjekt som äger dessa subjektiva förståelser. Dessa subjektiviteter äger rum på ett symbolplan, en högre dimension som inte är en del av mångfaldens egna dimensioner, utan läggs utanpå av det subjekt

som betraktar. Tolkningen existerar alltså inte i verket, utan antas existera på ett högre plan hos ett förmodat subjekt.

Deleuze och Guattari avfärdar både att abstrakta mångfalder kan ha objekt och de kan ha subjekt. De vill hellre se abstrakta mångfalder som *rhizom*. Ett rhizom är en underjordisk rotförgrening, ett överlevnadskomplex utan centrum, som lever och utvecklas decentraliserat. Ingefära, gräs, blåsippor och potatis är exempel på växter med rhizom. Flockar av djur kan fungera som rhizom, exempelvis råttor och myror. Ett rhizom saknar hierarki, och därför finns inga positioner eller punkter, bara linjer och rörelser. Ett rhizom har ingen kärna, det är sin egen kärna. Det har inget centrum, däremot har det en miljö i vilket det växer. Det har inget objekt, det är inte en mångfald som beskriver något annat, det betecknar inte något annat än sig självt. Ett rhizom har heller inget subjekt, det är inte en tolkning (eller en uppsättning av tolkningar) som görs av något annat, det består uteslutande av sig självt och utgör i sin helhet sin egen mångfald.

Ett rhizom innehåller flyktlinjer: Alla punkter i rhizomet är direkt förbundna med varandra. Rörelser inom rhizomet kan sträcka sig ut ur rhizomet, bristningar kan uppstå utan att rhizomet dör. Gamla linjer kan återupptas, rhizomet kan knoppas av. Ett träd innehåller inte dessa möjligheter. Rörelser inom trädet kan bara ske genom den befintliga trädstrukturen. En avsågad gren faller ner till marken.

Med Deleuzes och Guattaris metaforik kan transduktioner beskrivas som rhizom. Transduktioner är acentriska, inte ens polycentriska. De växer och knoppar av sig. Alla punkter är förbundna med alla andra punkter, inte som i en fast, hierarkisk trädstruktur, utan dynamiskt och föränderligt. Med en sådan förståelse för transduktion, blir det också tydligt varför konsumtion/produktion-dikotomin, Bourdieus fältbegrepp eller Luhmanns system inte fungerar för att beskriva transduktion. Dessa tanke-system är arborescenta, hierarkiska system som försöker förklara och beteckna något genom sina färdiga modeller. Det som behövs är snarare rhizomatiska mångfalder, som inte försöker beskriva transduktioner, utan som fungerar som abstrakta maskin. Det behövs alltså inte system som tolkar världen, utan föränderliga mångfald som verkar i och genom världen. Det behövs en anhopning som kan verka i semiotiska, materiella, politiska och sociala flöden, men som inte har ambitionen att beskriva dem.

För att tanken om rhizomatiska mångfaldigheter ska spridas kommer det mer lättbegripliga ordet *ingefärisk* att användas som synonym för "rhizomatisk". Det alternativa och egenformulerade begreppet *ingefärisk* ger också en viss frihet gentemot Deleuze och Guattaris tänkande, vilket i vissa avseenden skiljer sig från rapportens metoder och logik.

Om begreppet kulturektorn

Med *kulturektorn* menas i den här rapporten kulturen som den kulturpolitiskt definierade samhällssektorn. Den rymmer kulturinstitutionerna, men också stora delar av den så kallade *fria kulturen*.

Om begreppet kultur

För det transduktiva kulturskapandet, som inte i första hand bygger vidare på etablerade traditioner, och som i några fall vill göra upp med sådana

traditioner, eller rentav mot olika slags etablissemang i allmänhet, blir det svårt att använda det humanistiska kulturbegreppet, som sprungit ur tanken om ett begränsat antal höga konstformer som litteratur, bildkonst, tonkonst och scenkonst. Detta kulturbegrepp kan med Deleuze och Guattaris ord kan kallas arborescent. Det och dess arvtagare är vanligt förekommande i dagens samhälle, exempelvis hos dagstidningar som skiljer mellan kultursidor och övriga nyheter, däribland nöje. Även den svenska kulturpolitiken tar sin utgångspunkt i detta begrepp, då pengar fördelas till olika kulturformer och de traditionella konstformerna får en överväldigande del av resurserna.

Projektet *Upptakts* och den här rapportens användande av ordet kultur ligger nära antropologins kulturbegrepp, det Sven Nilsson kallar "kulturen som aspekt" (2003). Det innefattar summan av alla mänskliga aktiviteter, men inom *Upptakt* och i rapporten är begreppet vidgat till att betyda *allt som är meningsfullt*. Kulturskapande är alltså synonymt med meningsskapande, och rymmer allt från en vänlig vinkning till en bekant till operans arior om passion och förtvivlan. Detta kulturbegrepp utgör det bredaste möjliga, Till och med det till synes meningslösa fylls med betydelsen (meningen) av att vara meningslöst. Det kulturbegreppet är det enda som inte på något sätt placera kulturformer i hierarkier, eftersom ingen kultur tillmäts högre värde eller status som "mer kultur" än andra.

Om begreppet transduktiv kultur

Med en härledning ur begreppet transduktion skapas begreppet *transduktiv kultur*.

Trots att rapporten och *Upptakt* använder det bredaste av breda kulturbegrepp, rör sig den transduktiva kulturen som beskrivs i den här rapporten inom ett visst område. För även om begreppet kultur syftar allt meningsskapande, från minsta leende till hela presidentvalskampanjer, syftar transduktion i dagsläget inte på *all* kultur. Transduktioner tar ett tydligt avstamp i uttryck som på olika sätt relaterar till kultursektorns spelrum. (läs mer i Kapitel 3, sid 23) Den transduktivitet som *Upptakt* har undersökt och spårat, har haft tydliga band till det snävare, humanistiska, arborescenta kulturbegreppet, inte minst på grund av att *Upptakt* genomförs som examensprojekt vid *Kulturproduktion*, en utbildning som i mycket tar avstamp i kultursektorn och dess kulturbegrepp.

Transduktiv kultur skulle kunna rymma mycket mer än vad den här rapporten behandlar. I framtida fortsättningsprojekt kanske transduktivitet inom områden som utbildning, näringsliv, världspolitik och familjebildning kan utforskas, men tills vidare får transduktion i stora delar kretsa kring handlingar som i mycket känns igen från kultursektorn: Skriva, måla, agera, sjunga och dansa, bland andra. Dock rymmer transduktion redan nu mycket otraditionella områden, exempelvis trafik (genom *critical mass*-strategier, se sid 9). Dessutom är det lätt att se transduktiva drag lite var som helst: Exempelvis hur recept på kladdkaka distribueras mellan olika hushåll och förvandlas på vägen: ingredienser tas bort och tillkommer allteftersom.

Transduktiv kultur blir, med den här rapportens ambitionsnivå, ett försök att sätta ord på de tendenser, strömningar och mönster som oftast har kopplingar till Do It Yourself-anda, konstvärlden och den idealism som delvis präglat den teknologiska utvecklingen. Transduktiva kulturyttringar återfinns idag inom bland annat subkulturer, ungdomskulturer,

cyberkulturer och i undantagsfall inom samtidskonsten. Kännetecknande för dessa är att de ofta står utanför kultursektorn och följer icke-linjära principer. Det som förenar dem är inte ett utanförskap eller särskilda ideologier, såsom DIY, utan handlingens skapande kraft.

KAPITEL 2: OM HANDLINGARNA

Traditionell, produktiv kultur syftar fram mot skapandet av slutprodukter; som kan kallas artefakter eller texter, i snäv eller bred bemärkelse. Litteraturhistoria och andra konstvetenskaper handlar ofta om att på olika sätt läsa dessa texter, dessa spår av historiska handlingar och förstå hur de är sammansatta och fungerar. Även scenkonster kan analyseras som om framträdandet vore en text, ett färdigt verk att plocka isär och granska.

Transduktiv kultur har inte slutprodukter, artefakter eller texter som mål. Att läsa transduktioners alster och biprodukter som avslutade texter, vore lika missriktat som att analysera jordens densitet och mineralsammansättning för att förstå vad en promenad ute i naturen är. Transduktioner lämnar spår efter sig i jorden, men det är inte spåren som är syftet, utan steget, promenaden. Transduktion existerar i handlingarna och i det fortlöpande skapandet och omskapandet. Transduktioner är vandrarens och löparens kultur, snarare än hus-, stads- och imperiebyggarens. Transduktioner lägger inte kloss på kloss, där byggs ingen kanon, ingen pyramid. Transduktioner lägger steg efter steg. Därför hinner den transduktiva kulturen aldrig skaffa sig lika stabila traditioner som den produktiva kulturen, utan bara flyktiga, omförhandlingsbara tendenser till traditioner. Och även om spåren efter transduktioner stundom trampas upp till stigar, säger stigen fortfarande inget om steget och promenaden.

Transduktion handlar alltså om att skapa mening och meningsfulla praktiker, som i sin tur ger upphov till mer meningsskapande. I linje med detta innebär transduktion en fokusförskjutning från det producerade verket, vad det är och säger, till det sociala sammanhang det landar och verkar i. Ludwig Wittgenstein lär ha sagt "Don't look for the meaning, look for the use" (i Bourriaud, 2005: 17). Genom användandet skapas mening. Det viktiga är inte om något är identifierbart utifrån genre eller tradition, utan vad det kan ge upphov till, vad det kan göra. Vad som förenar transduktiv kultur är inte ideologi utan användandet av kulturen, handlingarna, praktiken. Michel De Certeau kallar kulturkonsumentens tolkning och användande av produkten för den "tysta" produktionen (De Certeau i Bourriaud, 2005: 25). Transduktiv kultur kan vara den tysta produktionen som blivit ljudlig och antagit skepnad genom transduktiva handlingar. Inom transduktioner blir själva handlingarna och det sociala utbytet viktigare än de symboler och tecken som cirkulerar. Det sociologiska och estetiska perspektivet, och många andra perspektiv, sammanfaller i studiet av transduktioner.

För att finna den transduktiva kulturen idag, behöver några av de mer vältrampade stigarna följas, genom nedslag i några viktiga ögonblick i historien, där transduktiva steg har tagits. Tendenser till transduktivitet finns tidigt i dadaisternas handlingar, och senare i situationisternas aktioner. Båda är perifera men ändå inflytelserika konstriktningar med avantgardistiska strategier, i det att de ställde sig i spetsen för en formmässig utveckling och något vid sidan av den övriga konstvärlden. En annan stig löper mellan transduktivitet och Internationale Situationiste, tidskriften som

drevs av Guy Debord och en löst sammanhållen grupp av konstnärer. Deras mål var en omdaning av vardagslivet genom konst och kultur. De tog avstånd från avantgardism men deras kritik av både konst och samhälle härstammar dock – liksom dadaisternas – ur en marginell, intellektuell och uppbluren outsiderposition.

Det är dock inte förrän under de sista decennierna av 1900-talet som transduktiva handlingar börjar utföras av en större grupp människor, då transduktiv kultur tar sig mer konkreta och folkliga uttryck genom ungdoms- och subkulturer. De senaste tjugo åren har dessa kompletterats av de faktiska och virtuella gemenskaper och praktiker som Internet och den senaste teknologin gett upphov till. Genom egenhändigt skapade webbsidor, chatfora, bloggar och de möjligheter för omedelbar kommunikation, överföring och distribution tekniken medför har ytterligare förutsättningar för transduktivitet givits. Dessa nedslag utgör dock endast några stigar av ett oändligt antal fotsteg och spår i den ingefäriska myllan av transduktiv kultur.



Våren 1916: Säga dada

”Vi har beslutat att sammanfatta våra mångfaldiga aktiviteter under namnet dada. Vi fann dada, vi är dada och vi har dada. Dada påträffades i ett lexikon, det betyder ingenting. Detta är det betydande ingenting, för vilket ingenting betyder någonting. Med ingenting vill vi förändra världen, med ingenting vill vi förändra diktningen och måleriet och med ingenting vill vi få slut på kriget.”

Richard Huelsenbeck: Deklaration. Uppläst på Cabaret Voltaire våren 1916 i Zürich.

(<http://hemsidor.torget.se/users/c/Chilli/Manifest.htm>)

Den kortlivade konstrikningen dadaismen använde sig av konst som en individuell protest mot dåvarande samhälle genom att skapa antikonst. Dadaisternas estetik var naiv, absurd, anarkistisk men också intuitiv och sökte sig bort från det klassiskt sköna idealet. Det var en konst som vem som helst hade kunnat åstadkomma och yttringarna var provokativa i all sin enkelhet. Några kända dadaistiska verk är Marcel Duchamps readymades och Hugo Balls nonsensdikter.



23 augusti 1994: Bränna upp pengar

Tidigt på morgonen den 23 augusti 1994, i ett båthus på ön Jura vid den skotska västkusten, brände Bill Drummond och Jimmy Cauty upp 1 miljon pund. Pengarna var resultatet av deras avslutade popband KLF, genom vilket de haft enorma framgångar på popscenen med samplingsbaserad musik. Den i hög grad olagliga handlingen (pengar får inte förstöras) filmades, och ett år senare reste Drummond och Cauty tillbaka till Jura för att visa filmen och diskutera händelsen: Vad är konst? Vad var meningen med aktionen? Var det ett PR-trick? För vad i så fall?

Situationisterna var en grupp konstnärer, poeter och intellektuella som med Guy Debord i spetsen fick stor uppmärksamhet under studentupproren i Frankrike 1968. Inspirerade av dadaism, surrealism och anarkism gav de uttryck för en aversion mot konsumtionssamhället och arbetets alienerande effekt. De förespråkade istället en transformering av vardagslivet genom konst, kultur, spontanitet och en emancipation av kreativiteten. Nog med arbete, nog med leda – låt fantasin styra, låt livet vara en evig festival. Situationismen kan beskrivas dels som politiskt subversiv med reviderad marxism och anarkism som teoretiskt fundament, dels som en konströrelse vars idéer influerat eller gett upphov både till performancekonst och street art såväl som kulturell aktivism med politiska förtecken exempelvis Adbusters culture jamming.



27 oktober 2000: Leka med auktoriteterna

27 oktober 2000 höll *Center for International Studies*, en internationell juristorganisation, ett seminarium i Salzburg i Österrike. De hade bjudit in en talare som de trodde kom från World Trade Organization (WTO), men som i själva verket var en medlem av *The Yes Men*. Denna aktionsgrupp arbetar med en subversiv strategi de kallar *Identity Correction*. Genom att falskt utge sig för att representera organisationer, strävar de efter att korrigera organisationens identitet inför omvärlden. Vid detta fall yttrade WTOs pseudorepresentant sig föraktfullt om

människor och föreslog ett röstningssystem, där röster i fria valen ska kunna säljas för pengar. Detta för att förmedla den hyperkapitalistiska ideologi som The Yes Men anser att WTO i själva verket står för, men som WTO inte låter skina fram i sin offentliga image.

Den transduktiva kulturen med DIY som främsta drivkraft kan ses som ett demokratiskt projekt, i och med att makten över kulturen decentraliseras. Konsumenten blir sin egen producent. För när vem som helst kan skapa sin egen kultur, då är auktoriteterna och den kulturella eliten på väg att förlora makten och tolkningsföreträdet över kulturen.

I en ideologiskt färgad kontext kan transduktion användas mot en agenda satt av stora företag, byråkrater eller makthavare, till exempel Adbusters subvertisements eller The Yes Mens *Identity Correction*. Detta skulle av situationisten Debord kallas för *détournement*, det vill säga när en återanvänder element från välkända kultur- eller konsumtionsföremål för att skapa något nytt men med oppositionellt budskap (en.wikipedia.org/wiki/détournement). The Yes Men kan också räknas in i den allt större vägen av culture jamming, den kulturella aktivism som på senare använts av utomparlamentariska politiska grupper likaväl som vanliga människor som vill ge uttryck för sin politiska vanmakt. I ett större perspektiv skulle sociologen tala om *appropriation* när något främmande assimileras i ens egen kultur eller identitet och antar en ny betydelse. Ett exempel är hur mods, en brittisk subkultur av arbetarklassungdom på 60-talet approprierade och överdrev överklassens skraddarsydd klädmode för att uttrycka sin identitet och samtidigt göra ett stilmässigt, ideologiskt statement (Wikipedia, [appropriation/Hebdige](#)).

1977: Skita i vad folk tycker

Riksprovokatören och kulturprofilen Sture Johannesson blev rikskänd genom utställningsaffischen *Underground* från 1968, som hade marijuanareferenser och en naken flicka som motiv. Genom att förklä sig till journalist lyckades konstnären få ett samtal med den internationella punkrörelsens främste ikon, Sex Pistols-sångaren Johnny Rotten under bandets Sverigeturné 1977. Ämnena lär ha kretsat kring gruppens estetik, anarkism samt situationisterna och deras idéer om kreativitet i vardagen för att nå förändring.

Även punken har påverkats av situationismens idéer. I slutet av 70-talet slog punken igenom, som musikgenre och som global rörelse med en löst sammanhållen ideologi av anarkism, antikapitalism och framför allt en tilltro till det egna skapandet – trots eller tack vare brist på skolning. Det finns ingen ljus framtid i kapitalism, trots modernism och framstegsoptimism. Vem som helst kan spela i band, starta skivbolag och göra tidningar. Det behövs inga auktoriteter som berättar hur det ska gå till eller styr uttrycken, verksamheten, skeendet. Så lät punkens credo. Punken gav på så sätt inspiration och självförtroende för ungdomar att börja skapa sina egna uttryck genom artefakter och livsstil, egna distributionskanaler och system för värdering av uttrycken. På så sätt populariserade punken både situationistiska idéer och DIY-principer vilket gett upphov till många populärkulturellt orienterade subkulturer. Den absoluta merparten av alla subkulturer, musikscener och stilar som vuxit fram efter punken har DIY-

principer som gemensamma nämnare. Några av dessa är indiepop, hiphop och acid house/rave-kulturen.

Det löper i detta avseende en röd tråd från 50-talets framväxande ungdomskultur, via 60-talets motkulturer, med dess mods, hippies och studentrörelser som vände sig mot äldre generationers värderingar och prioriteringar. Från punken och framåt når dessa attityder full styrka. Dessa olika rörelser har alla i mångt och mycket samma underliggande budskap: Allt går inte att mätas i ekonomiskt välstånd och planeras med social ingenjörskonst. Det finns något mer i livet att sträva efter, och då spelar etablissemangets misstycke ingen roll. På så sätt är subkulturerna en artikulation av ett utanförskap och en kritik mot västvärldens kapitalism och modernismens rationalitet, rigiditet och snäva kulturdefinition.



1983: Dela filer

”Jag tycker inte att det är fel att kopiera och dela med sig av information. Regeringar kan lagstifta mot det, men det gör det inte mera fel, bara illegalt. [...] oauktoriserade kopior är inte mycket bättre än auktoriserade kopior. Det enda som är bra med den oauktoriserade kopian är att man undviker att ge pengar till ägaren. Detta är bra, för ägaren förtjänar ingen belöning för att han gjort mjukvaran till sin egendom.”

Richard Stallman, som 1983 skrev operativsystemet GNU och grundade en virtuell gemenskap för att i den kollektivt utveckla egendomslös mjukvara (citerad i Linus Walleij, Copyright Finns Inte v 3.0).

Internet är det största, världsomfattande nätverket för utbyte av information mellan människor. Det har möjliggjort en plötslig och extrem decentralisering och distribution av information. Mycket av detta sker med frivillighet och ideellt producerande. Det billiga och enkla utbytandet av information och idéer har revolutionerat både arbete och fritid och gett upphov till flera nya mänskliga aktiviteter där just kollektivt utbyte, samarbete och nätverkande är centrala delar.

Open Source är den term som generellt beskriver tillgång till öppet redovisade källor i slutprodukter. Mer specifikt används Open Source om teknologisk mjukvara vars källkod inte är patentskyddad eller bevarad som företagshemlighet, utan öppen för användare att på egen hand utveckla, modifiera eller redistribuera för egna syften. Kring Open Source-projekt formas ofta stora, öppna gemenskaper där idéer och programkoder utbyts med det främsta syftet att skapa bättre mjukvara. GNU/Linux är en av de mest välkända produkterna som skapats enligt Open Source-principer och -teknik. GNU/Linux är också det enda operativsystem som lyckats utmana mjukvarujätten Microsofts monopolliknande ställning på marknaden.

Begreppet Open Source har en snårig historia och relaterar till Free Software Movement, en rörelse som vill jämställa informations- och mjukvarufrihet med yttrande- och åsiktsfrihet. Alltsammans är del av den globala *hackerkulturen*, där *hacker* betyder en självständig programmerare (vilket inte betyder kriminell – den som gör dataintrång är en *cracker*). Hackerkulturen har gett upphov till en rad mer generösa alternativ till det traditionella copyrightskyddet; olika mer eller mindre tillåtande licenser som upphovspersoner kan bifoga sin programkod, och som anger hur materialet får användas, spridas och vidareutvecklas. Dessa licenser används även för konstverk och annan information.

De olika cyberkulturerna intar en liberal och generös inställning till ägande och rättigheter, en tro på individens frihet, ansvar och förmåga att själv eller i samarbete med andra utveckla idéer, koncept och produkter till det bättre, för de mångas bästa. Hackerkulturens credo är att information ska vara fri. Det finns här en tro på en bytesekonomi som i slutändan gynnar både samhället och individen. Även fildelningskulturen är en del av denna tro på att dela med sig. Mot mediebranschens syn på fildelning som omoralisk nöjeskonsumtion hävdar hackerkulturen den kreativa potentialen i fildelningsnätverken och den demokratiska och sociala vinningen i att samhällsmedborgare berikas, bildas och får tillgång till det samtida kulturarvet.

DIY-principerna är tydliga i Open Source, hackerkulturer och Internetkulturer generellt: Om ingen annan producerar mjukvaran du behöver, om ingen annan publicerar hemsidan du tycker borde finnas: Gör det själv. På samma gång finns också det transduktiva ständigt närvarande. Internet upplöser allt som oftast gränserna mellan produktion, distribution och konsumtion samtidigt som en kontinuerlig kommunikation och interaktion sker mellan människor. Internet, som till sin form upphäver (i någon mån) både tid och fysiska avstånd, uppmanar till nätverksstrukturer vilket i sig innebär ett slags decentralisering av makt. Folk lånar, delar och utbyter information och idéer med varandra och kommersialiserar i de fall det är möjligt. Det handlar om virtuella gemenskaper med en egen etik som ifrågasätter rådande värderingar kring original och kopia, idéer och information och därmed den juridiska upphovs- och immaterialrätten.



13 juli 1977: Sno grejer

En varm sommarnatt, den 13 juli kl 21:27 gick strömmen i New York City och ett stort antal kvarter mörklades. Hundratals butiker stod nu utan larm, och unga människor passade under natten på att bryta sig in i bland annat musikaffärerna. Där stals

skivspelare, samplers och stereoanläggningar. Efter denna incident ökade antalet praktiserande DJs med flera hundra procent. Utan strömavbrottet hade hiphopkulturen förmodligen aldrig lämnat stadsdelen Södra Bronx, och samplingskulturen inte fått en sådan global, explosiv utveckling.

Ett av de kännetecknande dragen bland många av dessa kulturer av transduktiv karaktär är att inspiration hämtats från Do It Yourself-principer (DIY). Men inte all transduktiv verksamhet har influerats direkt av avantgardistiskt orienterade konströrelser (som dadaism eller situationism), av ungdoms- eller subkulturer (som punk, studentrörelser, hiphop), eller av teknologiskt drivna cyberkulturer. Transduktivitet är också, eller kan vara, en högst individuell strategi som uppstår utanför ordnade gemenskaper, som en strategi mot normsättande kommersiell kultur eller en reaktion mot samhällsnormer. Många kulturutövare idag, inom sina respektive områden, är autodidakter som startat med löst sammanhållna DIY-principer som ett slags hjälp-till-självhjälpsprogram. Subkulturer har gett dem kännedom om genrer, om dess regler och hur dessa kan tänjas och laboreras med. Många människor kan zappa på teven, surfa på nätet, programmera en spellista i mp3-spelaren, göra ett collage till en vän på födelsedagen. Konsumenten hittar nya användningar på vardagliga företeelser då hon anpassar, omprogrammerar, reaktiverar och gör dem till sina egna. Nu är alla vad *Bourriaud* (2005: 18) benämner *semionauter*, vana att kryssa mellan budskap och tyda tecknen i korselden av visuell information som fyller dagens samhälle. Därigenom har också alla som inte redan är transducenter goda förutsättningar och potential att bli det.

Oavsett vad det kan kallas och oavsett om det görs med ideologisk intention eller inte, innebär transduktion möjligheter för passiva konsumenter att aktiveras och själva producera. Att handla är att skapa verklighet. Genom transduktion ges en möjlighet att forma sina egna liv. *Hardt* och *Negri* talar i Imperiet om att mängdens politiska autonomi och kraft kommer av den latinska termen *posse*, som är makt som verb, som aktivitet. "Posse är det som en kropp och ett sinne kan göra [...] Posse hänvisar till mängdens makt och dess telos, ett förkroppsligande av kunskapen och varats makt, alltid mottagligt för det möjliga." (2003: 339) Med mängden menar de ungefär "folket" eller "massan", fast som en mångfald av subjekt, det vill säga många olika individer, till skillnad från det singulära folket som konnoterar just en formbar massa. Hursomhelst låter sig denna makt, detta posse inte reduceras av hierarkiska, deskriptiva förklaringsmodeller som Bourdieus fältbegrepp. Vad som krävs är en begreppsapparat som genom att verka ger nya möjligheter till handling snarare än en fängslande förklaring. Hela tanken på en övergripande struktur är illusorisk. Det går inte att beskriva transduktiv kultur genom att använda sig av intra-kulturella perspektiv eller systemtänkande. Det går inte heller att förlita sig på deskriptiva modeller. Det krävs förståelse genom handling eller handling genom förståelse – på samma gång.

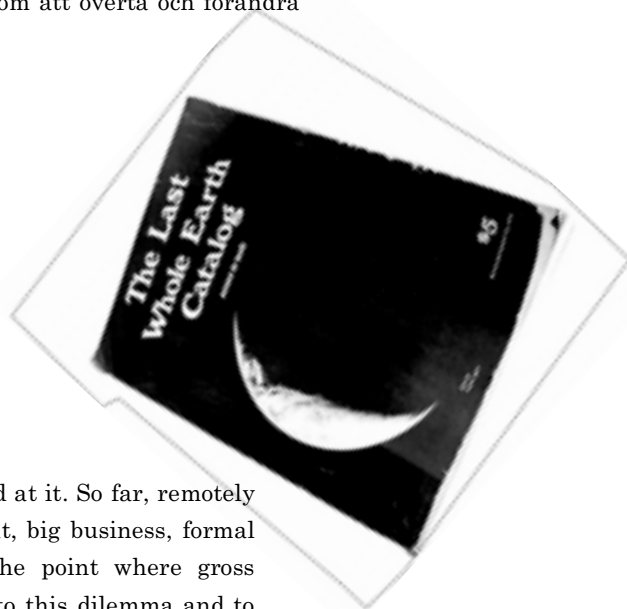
2001: Köpa grejer

I april 2001 fick den australiensiska gruppen och DJ-kollektivet The Avalanches till slut släppa sitt album *Since I Left You*. Efter långdragna licensförhandlingar hade de lyckats få köpa loss alla de ljudsnuttar de lånat från andra artisters musik. Albumet är

ett collageverk i popformat och består i princip helt och hållet av samplingar: allt ifrån gnäggande hästar, amerikanska radioröster och gamla avsmnade easy listening-kompositörers musik. När de som första artist någonsin fick lov att använda sig av ljud från en Madonna-låt kunde skivan slutligen släppas ett och ett halvt år efter färdigställandet.

Postproduktion är en term hämtad från film-, musik-, video- och tv-produktion och avser den efterbearbetning som utförs på ett inspelat material, exempelvis klippning, ljud- och musiksättning samt specialeffekter. Konstteoretikern och curatören Nicholas Bourriaud använder denna term i en utvidgad betydelse för att ringa in ett antal strategier och praktiker hämtade främst från populärkulturen och olika subkulturer. Han ser också dessa tendenser gå igen inom samtidskonsten genom boken och begreppet han själv gett namnet *relationell estetik (Relational Aesthetics)*, i det sociala samspelet där publiken samverkar med samt utgör en del av konstverket (2002). Det handlar också om att konstnärer inte längre utgår från tabula rasa, ett oskrivet blad, en tom canvas, ett stenblock. Istället är utgångspunkten befintliga kulturartefakter eller konsumtionsföremål som film, foto, låtar, texter, kläder, loggor och så vidare. Konstverken blir ett slags hopsättningar av readymades. (Bourriaud, 2005)

Postproduktion blir än mer intresserant om det används inom ett bredare fält av kultur, inte bara konst: Hur institutioner och organisationer kan tillgodogöra sig detta tänkande, hur individen, kulturproducenten, kulturutövaren eller den potentiella kulturutövaren kan använda sig av postproduktion. Färdiga kulturprodukter är tillgångar som kan annekteras, manipuleras och återanvändas för egna syften. Om det sociala rummet ses som ett spelrum (mer om spelrum i kap. 3) kan människor bygga vidare på redan producerat kulturellt material och stoff genom att överta och förändra de saker som står till förfogande.



1968: Göra det själv

"We are as gods and might as well get good at it. So far, remotely done power and glory – as via government, big business, formal education, church – has succeeded to the point where gross defects obscure actual gains. In response to this dilemma and to these gains a realm of intimate, personal power is developing – power of the individual to conduct his own education, find his own inspiration, shape his own environment, and share his adventure with whoever is interested." *The Whole Earth Catalog, 1969*

The Whole Earth Catalog var en katalog som publicerades två gånger per år från 1968–1972, och därefter sporadiskt till 1998. Dess syfte var att ge

läsaren tillgång till verktyg för att forma och förändra sin egen omgivning, och kunna dela med sig av sina äventyr till alla intresserade.

En av den transduktiva kulturens främsta drivkrafter är DIY, vilket står för *Do It Yourself*, gör det själv. Detta är på hela taget konceptet. Gör din egen kultur. DIY är en uppmaning till kreativitet men också den enkla principen om att var och en kan skapa själva och forma sin egen kultur. Den principen delas av en mångfasetterad palett av kulturer, och DIY har på så sätt både en deskriptiv och en performativ sida.

Tanken om DIY – att skapa sin kultur själv – är ett påfund otänkbart utan det modernistiska begreppet kultur. Därför en kort förklaring om detta. Först i och med det moderna projektet och upplysningen under 1700- och 1800-talen börjar nämligen *kultur* och *konst* beteckna något specifikt i samhället och användas om särskilda föremål och artefakter. Under denna period börjar yrkesroller som konstnär och kritiker framträda, disciplin och terminologi (konstvetenskap) samt ekonomiska strukturer uppstå. Den tyske sociologen Niklas Luhmann menar att det är först då det börjar talas om konst som något specifikt, som ett system med egna funktioner och egen logik. Upplysningsfilosofen Kants idéer om sublinitet i den sköna konsten (Vilks: 293.) ger rationaliteten en förklaringsmodell utan att se Gud i konsten. På så sätt skiljs profan konst från sakral sådan. Luhmann benämner denna process av konstens frigörelse från religionen, och till viss del från samhället, som *konstsystemets utdifferentering*, det vill säga konstens distansering från andra värdesystem och samhällssektorer. Detta är viktigt att ha i åtanke då konstsystemets utdifferentering är grundförutsättningen för existensen av de strukturer, institutioner och praktiker som står för kultur (bildkonst, scenkonst, litteratur osv).

Det är mot fonden av denna etablerade kultur; hantverkets, professionalismens och de sköna konsternas kultur som DIY fungerar som en uppmaning. Det går att skapa trots att etablissemanget inte kommer kalla det kultur. Det går att skapa även i avsaknad av de formella verktygen: hantverket och kunnandet om vad som är god och dålig konst.

Denna tanke är också genomgående i all amatöristisk folkkultur som kommit till under det moderna projektet, exempelvis folklöre eller allmogekultur, böndernas eller folkets kultur, hemslöjd och logdans, men också den borgerliga familjens musikstund vid pianot. Det finns (i en svensk kontext) en koppling mellan den folkliga kulturen och DIY, som går via folkbildningsrörelsen. Dessa amatöristiska folkkulturer delar den grundläggande premissen, gör det själv, med DIY-kulturerna. Men de förra har mer och mer kommit att handla om bevarandet av kulturarv och konsthantverk och de har inte heller den radikala underton som annars kännetecknar uppmaningen om DIY: Om ingen annan skapar den kultur som speglar ditt liv, skapa den själv!

Stigfinnare

Denna historieskrivning kunde mycket väl ha sett annorlunda ut. De spår och upptrampade stigar av transduktivitet som rapporten följt, hänger samman med rapportförfattarnas kunskaper om kulturella fenomen och uttryck i stort. För att bredda sina kunskaper etablerade projektet *Upptakt* kontakt med en referensgrupp, kallad *Stigfinnargruppen*. Gruppen bestod av en liten grupp inbjudna personer intresserade av och på något sätt involverade och insatta i

det samtida kulturskapandet, och med god kännedom om DIY-kultur: Sofia Österhus, verksam inom visuell kommunikation; Marcus Clemmedson chefredaktör/grafisk designer på tidningen Aluma och verksam musiker samt Emmanuel Nyberg, som är aktiv i föreningen Ord på Scen, arbetar på konstcentret Rooseum och är involverad i anti-copyrightgruppen Piratbyrån. Alla i Stigfinnargruppen har personliga band till projektgruppens medlemmar. Det kan tyckas rimma illa med projektets ambitioner att motarbeta sekterism och exklusivitet, men har sin förklaring och motivering i att nära relationer dels sparar tid i ett mycket tidskomprimerat projekt, och att det möjliggör en öppenhet och spontanitet i diskussionerna. I ett större fortsättningsprojekt kan Stigfinnargruppen tänkas vara större, bredare, eventuellt uppbyggd som en Internetbaserad gemenskap, där kunskap om transduktioner kan förmedlas. (Se mer i *Skapa spelrum*, sid 42).

Stigfinnargruppen har hjälpt till att tipsa om transduktiva projekt och handlingar, vilka återfinns som anekdoter i den här i rapporten. En oväntad sidoeffekt av mötet med Stigfinnargruppen, var de diskussioner kring kultursektorn som uppkom. Men hur relaterar transduktion till kultursektorn? Går det överhuvudtaget att diskutera kultursektorn och dess strukturer, eller är positionerna låsta?

Här följer några citat ur minnesanteckningarna, tillsammans med några kommentarer:

”Den fria kulturen har sin kraft i att vara fri, otämjd. Ska den verkligen in på institutionerna?” Det går inte att betvinga den fria kulturen. Den fria kulturen lever på att vara i motstånd till den etablerade. Vad vill transduktionsbegreppet? Samla och namnge den fria kulturen och stoppa in den i institutionerna? Är det kulturpampar och kommunalråd som ska öppna ögonen och se ”de nya kulturformerna”, deras genomslagskraft och potential? Ska nya produktionsstrategier, hämtade ur DIY kulturen, sammanställas och sedan övertyga institutionssfären att det finns något att hämta där? Dessa tankar blir inledningen till den ständigt närvarande diskussionen: Till vem vänder sig projektet? Dessa frågor har hjälpt oss formulera syfte och målgrupp med rapport och projekt.

”Kan det finnas det någon poäng med att legalisera olika subversiva kulturformer?” Om det plockas in graffiti på kommunala konsthallar, och mister då gatukonsten sin glöd? Blir det bara legala, uddlösa försök att visa något samtida? Men ligger det i graffitins väsen att vara illegal? Poängen med att avdramatisera olika eventuellt subversiva kulturformer, är att på det sättet legitimera dem och säga att de existerar, har ett värde och därmed bör respekteras. Åtminstone har institutionerna och kultursektorn möjligheten och makten att resa frågan i den allmänna debatten huruvida de är värda den respekten. Att kulturella tendenser genom tiderna plockats upp från gatan och placerats i gallerier, konsthallar och så vidare är ett av de sätt kulturen utvecklats på genom åren. Legitimiteten innebär att konstformen inte bara är ett fenomen på gatan, utan blir ett fenomen som diskuteras inom alla samhällsskikt. Men kan det skapas bättre förutsättningar för den kultur som inte organiseras genom kulturpolitiken? Kan den förbli på sin egen arena? Kan kulturpolitiken stödja projekt på det plan där aktörerna själva vill verka, och inte genom att plocka in dem på institutionerna? Dessa frågeställningar leder längre fram i projektet till idén om skapandet av transduktion som spelrum, ett mellanrum att leka i, i vilket transduktiv kultur får blomstra på

egna villkor, men som kulturetablissemangen har tillgång till genom bland annat begrepps- och samarbetsapparater.

”Tusen rockband *eller* ett operahus, eller tusen rockband *och* ett operahus?” Kulturinstitutionerna, som får definiera vad som är kulturarvet, drivs med stora summor skattemedel för att gå runt. Men vem är det som bestämmer vad som ska sanktioneras? Går det som anses vara god smak och kvalitet före de succékriterier som exempelvis mycket av mainstreamkulturen innehar? Vänder sig projektet *Upptakt* till institutioner, kultureliten, beslutsfattare (det vill säga kultursektorn) eller handlar det snarare om att uppmuntra det vardagliga skapandet och de former av DIY som existerar att ta större plats, att breda ut sig ännu mer i kulturlandskapet? Dessa frågor leder senare i projektet fram till ståndpunkten att kulturell transduktion inte behöver ses som en konkurrent till kulturell produktion. Att ge transduktiva kulturformer högre status, innebär inte att etablerade kulturformer måste ha mindre pengar. Kultursektorn, och kulturbegreppet, behöver utvidgning, snarare än omprioritering.

Det finns inte alltid svar på alla frågor. Det kan kännas aningen frustrerande att det inte finns något svart eller vitt. Men även om det inte finns några sanningar, så väcker frågeställningarna tankar och framför allt åsikter, vilket är bra för att skapa rörelser. Ståndpunkter kan skifta sekunden efter att de formulerats, men de gör det möjligt att tycka något och därmed också att förändra något.

Tack vare diskussionerna med Stigfinnargruppen fick projektet *Upptakt* upp nya viktiga spår. För att utveckla begreppet transduktion vidare, måste närmiljön utforskas. Fokus hamnade därför på kultursektorn och dess förhållande till nyheter i allmänhet och till transduktiva kulturer i synnerhet. Det viktiga blev att utforska hur kulturens befintliga spelrum ser ut, för att förstå vad transduktion kan eller bör vara.

KAPITEL 3: OM SPELRUMMEN

Det här kapitlet utforskar några av de spelrum som kulturen verkar inom, för att ta reda på hur det spelrum ska se ut, som *Upptakt* vill skapa. Spelrum är ett mentalt eller socialt konstruerat rum. Det är på samma gång en språklig arena, en öppen scen och en mötesplats. Begreppet transduktion i sig, liksom transduktiva kulturproduktioner (det vill säga *kulturtransduktioner*) kan ses som spelrum. Här kan nya, tidigare osynliga uttryck, lekar och identiteter få utrymme och möjlighet att utvecklas. I följande kapitel undersöks några befintliga spelrum och möjligheten för transduktiva handlingar att komma till uttryck. Slutligen presenteras ett plausibelt alternativ till spelrum där transduktionens potential kanske bäst kan utvecklas. Skapandet av spelrum innebär därigenom ett synliggörande och bemäktigande av befintliga transduktioner och av alla de som sysslar med transduktiv kultur.

Kulturen skaffar sig sitt eget spelrum

1974 antar den svenska riksdagen regeringens proposition om en kulturpolitik. I och med denna proposition får kulturen status som självständigt politikområde med särskild plats i det svenska samhället. Detta är det yttersta tecknet på att kulturen skaffat sig en position bland andra sektorer i samhället. Men denna utveckling mot en egen position började långt tidigare.

I kapitlet *Göra det själv* nämndes Luhmann och konstsystemets utdifferentiering. Under 1700- och 1800-talet etablerades idéerna om att det finns vissa typer av mänsklig aktivitet, mänskligt skapande som är särskilt viktiga – de sköna konsterna (bildkonst, scenkonst, litteratur osv). Under denna tid började strukturer, institutioner och praktiker kopplade till konst växa fram och ett språk som hanterar aspekter på konst. Därigenom distanserades konsten från andra värdesystem så som religion samt från andra sektorer i samhället (det ekonomiska systemet, det rättsliga systemet).

Vad som hände under den tidiga moderniteten, när konstsystemet började växa fram och vad som alltid sker när ett system uppstår är att strukturer upprättas. Ett system definieras av de gränser som upprättas mot omgivningen vilka skyddar mot total kollaps och ett kaotiskt och komplext yttre. Kommunikationen är systemens huvudelement och systemens uppgift är att välja ut en begränsad mängd intryck och information. Denna process kallar Luhmann komplexitetsreduktion. Kriteriet för urval och bearbetning av information är vad systemet anser vara meningsfullt för sin egen existens. Varje system arbetar efter sin egen logik och har ingen förståelse för andra system (en.wikipedia.org/wiki/niklas_luhmann). Det ekonomiska systemet exempelvis handlar främst om pengar; moral eller religion har ingen självständig roll i systemet.

Vad som anses meningsfullt beror alltså på systemets identitet som ideligen måste reproduceras för att det inte ska upplösas och falla in i omgivningens mönster. För konstsystemet innebär detta att hantera information som rör

konst, exempelvis var skiljelinjen går mellan vad som är konst och vad som inte är det. Helt naturligt har frågan om konst varit en het debatt sen systemets utdifferenciering. Inom bildkonsten har detta tagit sig uttryck i rörelsen från figurativt till abstrakt måleri samt övergivandet av traditionella medel som måleri eller skulpterande till förmån för videokonst, performance eller installationskonst. Inom konstmusiken har hela 1900-talet inneburit ett utforskande av timbre och textur, ambiens och ljud snarare än klanger. Ett exempel är John Cage verk *4.33* – ett pianoverk av 4 minuter och 33 sekunders musikalisk tystnad som vill rikta uppmärksamheten mot ljuden som existerar även fast inget spelas. Samtidigt som denna typ av böljande debatt är nödvändig för att skjuta utvecklingen framåt hotar den att rasera hela systemet. Om inte denna distinktion mellan vad som är konst och vad som inte är konst kan upprätthållas av systemet, av fasta strukturer så slutar konstsystemet att existera. Inom konstvärlden skulle dessa strukturer ha kunnat falla då Duchamp ställde ut sin pissoar, och därmed ställde frågan om vad konst egentligen är på huvudet. Men konstsystemet har sina överlevnads- och försvarsmekanismer. I boken *Hur man blir samtidskonstnär* menar konstnären respektive galleristen Lars Vilks och Martin Schibli att konst helt enkelt är det som konstvärlden anser vara konst (2005). Det finns inga andra yttre kriterier på vad konst är. En pissoar kan, när den väl accepterats som konst, göra konstvärlden immun mot framtida, liknande försök att ifrågasätta den.

Under modernitetens vingar och med framväxten av nationalstaten som administrativ enhet har konstsystemet sedan kommit att utvecklats sin egen sektor i samhället – kultursektorn. Med konstsystemet avses här de traditionella kulturella uttrycksformerna scenkonst, litteratur, bildkonst, tonkonst, det vill säga det institutionella kulturbegreppet som ligger till grund för det politiska sakområdet kulturpolitik. Kultursektorn avser kulturen som samhällssektor, det vill säga så som kulturen definieras av kulturpolitiken.

Sven Nilsson skiljer på kultur som aspekt och som sektor (2003). Som aspekt uttrycker kulturbegreppet ” alla de drag (från det materiella, språket, och konsten till familjemönster, politik och egendomsförhållanden), idéer, värderingar och normer som finns i ett samhälle” (2003:328). Som sektor innefattar kultur konstinstitutionerna och kulturorganisationer, de konstnärliga uttrycken och de personer som uttrycker sig genom dem. På många håll, däribland i Sverige har kulturen som sektor varit starkt knuten till staten, genom att utvecklas till ett politiskt sakområde, kulturpolitik. I Sverige skedde detta till fullo genom kulturpropositionen från 1974 som legat till grund för den svenska kulturpolitiken sen dess. Det är en kulturpolitik som bygger på ambitionen att geografiskt decentralisera, integrera kulturen i vardagen samt betona det egna skapandet. Skapandet och implementeringen av en kulturpolitik är sista stenen i bygget av borgen kultur, det vill säga inrättandet av ett konstsystem.

Vad som dock hänt sen kulturpropositionen antogs är att kulturen förändrats. Uttrycken har blivit långt fler och spretigare. Vad som är kultur och vad som inte är kultur blir allt svårare att skilja. Och även med en generös syn på vad kultur är är det desto svårare att säga vad en viss kultur eller ett visst kulturellt uttryck är för typ av kultur. Det är här kulturpolitikens – eller konstsystemets, för den delen – stora utmaning ligger.

Olika försök att utvidga kulturens spelrum

I och med den svenska kulturpropositionen 1974 konsoliderades konstsystemet som kultursektorn. Långt tidigare hade dock strukturer upprättats och systemet distanserats från andra värdesystem i samhället. På senare tid finns det dock anledning att tala om det som Scott Lash kallar en dedifferentiering, vilket innebär en hybridisering av samhällssektorer och ett upplösande av konstsystemet. Det håller på att erodera både inifrån och utifrån. Inifrån genom explosionen av kultur, i både humanistisk bemärkelse (så som nya kulturella uttryck, nya genrer, tekniker osv) samt i en mer antropologisk bemärkelse (så som i subkulturer och gemenskaper samt i upplösandet av universella måttstockar och gränser). Det blir allt svårare att avskilja vad som är konst, vilka som håller på med konst och vad kultursektorn egentligen ska inbegripa. Sammantaget visar kanske detta på hur kulturen försöker lösgöra sig från systemets bojar.

Det finns också ett tryck på konstsystemet utifrån, från andra system. Francois Lyotard tecknar i sin bok *The Postmodern Condition* en bild av samhället där gränserna mellan system upplöses och ett nytt allomfattande maktparadigm växer fram baserat på operationalitet och effektivitet. Med detta ställs systemaspekter från främst ekonomin på samhället, men också kulturen underställs kravet om att prestera. Operationalitet och mätbara resultat är nödvändigt när legitimitet (inför ekonomisystemet, i förlängningen samhällets upprätthållande av välstånd) endast bygger på effektivitet (Nilsson, 2003). Viss typ av kunskap eller kultur i allmänhet kan då ses som onödig, ineffektiv eller svår att mäta. Kulturinstitutionerna är underställda hårda budgetar, med uppgift att producera så mycket kultur som möjligt för pengarna. Samtidigt blir kultur allt dyrare att producera då den drabbats av Baumols diagnos (Ibid, 2003). För till skillnad från övrig produktion är det svårt att rationalisera en så personaltynad verksamhet som kulturproduktion är.

Varumärkestänkandet har penetrerat de flesta ledningarna för kulturinstitutioner i väst. Det investeras i logotyper – institutionens ansikte utåt, trycker dem på olika produkter, spenderar mer pengar än tidigare på marknadsföring. Det har också skett en kund Anpassning i och med att målgruppstänkande i viss mån tagit sig in i kulturens högborgar. Det räcker inte längre att endast tillhandahålla kultur genom kulturinstitutionerna, kulturen måste också paketeras (marknadsföras) och riktas (målgruppstänkande) mot olika grupper i samhället, exempelvis kulturellt kapitalstarka, unga samt invandrargrupper.

Kulturutövare och konstnärer har också drabbats av insikten att konsten de producerar i sig inte är tillräckligt utan att också andra medel krävs. Schibli och Vilks ger råden "Lär känna konstvärlden och du känner konsten" samt "Konstnär positionera dig!" (2005: 25) för att visa hur ett strategiskt tänkande kan ge karriärmässig framgång. Dessa råd från en konstnär samt en gallerist vittnar om att också konstnärer behöver tänka i termer av imageskapande och se sina namn och sin konst som varumärken. Det konstnärliga konstruerandet av mening – skapandet av verk – måste kompletteras av ett annat meningsskapande som syftar till att höja verkets status och sälja konstnärens namn.

Vad som beskrivs är en situation i det som brukar kallas postmoderniteten, där kulturen tvingas hävda sin existens i relation till andra sektorer i samhället. Det är ett tryck inifrån och utifrån på kulturen som leder till en

återförening av tidigare åtskilda samhällssektorer eller system. Konstens autonoma karaktär har utmanats och håller på att luckras upp.

Begränsade spelrum inom kultursektorns strukturer

Nili Blumberg har varit performanceartist med gatuuppträdanden runt om i Europas sedan 1999. I december 2005 passerar kulturminister Leif Pagrotsky den Back Scratching Shop som hennes alter ego *Nurse Clara* har hand om. Där erbjuds kunderna en stunds kliande på ryggen. Pagrotsky fick en behandling, och Blumberg säger: "Han var mycket trevlig och öppen. Han glömde sin öl efteråt, vilket är den högsta komplimangen min behandling kan få." (Sydsvenskan, 2005)

Transduktiv kultur har andra kvalitetsbegrepp än de som råder inom kultursektorn. Den har ofta sett de transduktiva uttrycken som amatöristisk folkkultur. Därför har den transduktiva kulturen polariserats gentemot institutionskulturen – dels genom den exkluderande diskursen kring konst och kultur, dels genom förd kulturpolitik. Idag är det dock både orättvist och ohållbart att avfärda transduktiv kultur som glad amatörism. Men den professionalism som faktiskt finns inom de transduktiva kulturerna motsvarar inte de etablerade kulturinstitutionernas förväntningar och blir därför inte sällan orättvist bedömd efter traditionella måttstockar. Många av de DIY-inspirerade uttrycken går idag helt enkelt inte att avfärda som amatörmässiga eller som hobbyverksamhet. Det är på så sätt en ohållbar situation när en stor del av den skapande kulturen ständigt måste passas in i de mallar kulturpolitikens kultur upprättat, och inte får fungera på sina egna villkor.

Ett annat problem är att kultursektorn överhuvudtaget inte ser eller har kännedom om transduktiv kultur. I Sverige bygger den delvis vidare på en stark svensk tradition av studiecirkel och ett aktivt föreningsliv, men det är knappast så att hela den blomstrande transduktiva kulturen går att hitta inom folkbildningssfären av studieförbund och registrerade föreningar. Många aktiviteter försiggår på arenor som är osynliga för samhället, politiken och kulturen i stort. Ett av skälen är att DIY-verksamhet av praktiska eller ideologiska skäl kan innebära illegala aktiviteter som caféverksamhet utan serveringstillstånd, tidningsförsäljning utan momsredovisning och husockupationer för konsertprogram. Det finns också många kulturella verksamheter som inte har någon egentlig ekonomisk omsättning och därför aldrig syns i kulturstatistiken. De finns dock – de har bara etablerat egna strukturer som oftast inte har något med kultursektorn att göra.

Bourdieu's fältbegrepp är ett sätt att se på maktrelationer inom ett visst område oavsett om det rör sig om kulturproduktion, vetenskap eller modeindustri. "Ett fält är ett strukturerat socialt rum, ett kraftfält – inom vilket det finns dominerande och dominerade och ständiga, permanenta relationer av inbördes ojämlikhet – som också är syftande till att förändra kraftfältet eller bevara det i oförändrat skick." (Bourdieu i Nilsson, 2003: 369) Det som ger aktörerna deras position på detta fält är storleken och typen av kulturellt kapital de innehar. En förutsättning bland dem som deltar är att de har vissa gemensamma intressen som att bevara fältet i sig. Inträdet består i att erkänna spelets värde och det behövs praktisk kunskap om hur spelet fungerar, något som kräver avsevärt engagemang och tid. På så sätt reproduceras fältet av nytilkomna. Viktigt i kampen om kulturellt kapital är makten över de interna koderna, reglerna, utbildningsvägarna samt

kvalitetskriterierna. Detta innebär rätten att säga vad som är bra eller rätt åtminstone i just detta nu. Bourdieu kallar etablerandet av kvalitetsbegreppet för konsekreering (Ibid).

De transduktiva kulturerna har tröttnat på att bedömas efter andras kvalitetsbegrepp. Kulturell transduktion försiggår oftast i subkulturer med egna kvalitetsbegrepp och med egna strukturer för att recensera och värdera produkter eller produktioner, i egna nätverk med särskilda koder och regler. De transduktiva kulturerna har skapat sina egna utbildningsvägar och kvalitetskriterier. Andra kulturella fält har uppstått med eliter och underordnade precis som i kulturens fält som Bourdieu beskrivit. På så vis har en egen kulturell ekonomi skapats, där det subkulturella kapitalet står i centrum för fältet och utbytet (jmf Thornton , 1996)

Men det kulturella kapitalet har i någon mån blivit obrukbart då den kulturella valutahandeln kraschat. Det finns inget sätt att översätta eller växla kapital mellan transduktiv kultur och kultursektorn eller mellan alla olika subkulturer för att använda sig av Nobrows utjämnade kulturperspektiv, där också finkultur (high culture) ses som en subkultur bland andra (Seabrook i Nilsson, 2003). Inte heller fältbegreppet är därför till någon större hjälp i att förstå transduktiv kultur. Ersätta träd med ingefära.

Bourdieu's begrepp är ett populärt sätt att begripa maktstrukturer inom kulturen men det är ett hierarkiskt system som inte tar hänsyn till komplex, decentraliserad och strukturlös transduktiv kultur. Med Deleuze och Guattaris begrepp blir transduktiv kultur ett rhizom som förklaras med en arborescent modell (se kapitlet *Begreppet "ingefäriskt" sid 11*).

Den transduktiva kulturen med DIY som främsta drivkraft kan ses som ett demokratiskt projekt, i och med att makten över kulturskapandet decentraliseras. Konsumenten blir sin egen producent. För när vem som helst kan skapa sin egen kultur, då är auktoriteterna och den kulturella eliten på väg att förlora makten och tolkningsföreträdet över kulturen.

Ett försök att transducera i kulturens spelrum

Transduktionsbegreppet kan användas på flera sätt. Ett är att med hjälp av begreppet försöka se tendenser i produktionsformer som inte är uppbyggda traditionellt, hierarkiskt eller skapade i en tydlig linje från producent till konsument. Men hur kan transduktion användas i redan etablerade kulturformer? Vilken effekt kan det få att försöka använda sig av transduktiva metoder för att finna förslag till lösningar på problem inom redan existerande och formulerade, traditionella kulturformer?

För att försöka utveckla begreppet ytterligare, för att försöka förstå vad begreppet kan och inte kan, gjordes inom ramen för *Upptakt* under februari 2006 en inventering av fyra kulturformer:

- Modern dans: Området är relativt smalt och har en liten men trogen publik. Under de senaste åren har intresset för populärdans ökat, genom dokusåpor på TV som handlar om dans.
- Kortfilm: En form av filmproduktion som egentligen saknar ett självklart visningsforum.
- Litteratur: Det finns ett stort antal småförlag, som knappt lyckas få sina utgivningar att gå runt.

- Samtidskonst: Rooseums misslyckande, med minskat intresse för verksamheten från både allmänhet och politiker.

En representant från varje område intervjuades utifrån perspektiven organisation, ekonomi kvalitetstänkandet och samarbete. (Se bilaga.) Efter intervjuerna gick det att konstatera att kulturområdena delvis lider av samma problem, men också av olika, specifika problem.

Den moderna dansen stora problem är dess snäva kvalitetsbegrepp. En liten skarps kvalitetsbegrepp anses gällande, och som icke insatt kan det vara svårt att ta till sig, eller ens våga besöka, dans. Det finns få resurser till dans vilket gör att dans ofta spelas som gästspel, istället för att de resurser som finns i staden tas till vara. Det i sin tur innebär att det sällan uppstår något nytt på hemmascenen. Koreograferna initierar ofta till samarbete över kulturformerna, men det är sällan tvärtom.

Kortfilmen har problem med att hitta sin plats i kulturen. Är det enbart en väg till långfilmsproduktion? Kortfilmen lider främst av att den inte har något naturligt forum, och att filmpengar oftast inte satsas på mittensskiktet av filmskapare (det vill säga de som varken är hundraprocentigt etablerade eller unga nybörjare), vilket oftast är var kortfilmsmakarna befinner sig. Dessutom saknas samarbete med manusförfattare, de befinner sig vanligen i en annan sfär och det finns ingen självklar koppling, eller organisation som kan förmedla kontakterna.

De små förlagen finansieras främst genom en enda instans, Kulturrådet, och blir därmed också beroende av deras smak. Det samarbetas inte med andra förlag, inte kring utgivning och det finns bara en distributör som förser bokhandlarna med förlagens böcker. Ofta saknas också kunskaper inom marknadsföring.

Rooseum är den mest kända svenska konstinstitutionen inom den internationella samtidskonsten, men lider av ett stort problem: de har inte lyckats locka den lokala publiken. Samarbete har utvecklats i liten skala med bland annat Malmö konsthögskola och Malmö Högskolas område K3, samt med ett par mindre kulturföreningar som verkar genom DIY-principer exempelvis. electronicabolaget och arrangören Komplot/Starfield Simulation.

Att försöka definiera lösningar på problemen utifrån begreppet transduktion, har varit ett sätt att närma sig vad begreppet transduktion kan, vad det kan vara, eller göra. För att kunna arbeta med de olika formerna utarbetas en checklista. Den består av punkter som kan användas för att lättare närma sig problemområdena. I enlighet med transduktionens idé om flödesskapande, utgår förslagen till nya arbetssätt från tankar kring nätverkande. Till exempel hur flera kortfilmskollektiv skulle kunna samverka genom att gemensamt bestämma sig för ett berättaruniversum att utgå från, eller en ram att arbeta inom för att på så sätt positionera sig och skapa större intresse från finansiärer och publik. Kortfilmen behöver ett nytt forum för att nå ut: Förutsättningar finns: den har ett perfekt format, så som filmens motsvarighet till musikens poplåt. Kortfilm kan visas på bussar eller i väntrum. Småförlagen kan skapa olika medier för samma berättarvärld eller arbeta konceptuellt och uppdragsbaserat, och beställa texter från författare. Det skulle också kunna finnas fler ingångar i kulturformerna för icke invigda. Det saknas ofta pedagogik och ingångar. Rooseum kan locka en bred publik med smal konst, om bara den pedagogiska ingången finns. Likadant med dans.

Det går inte att veta i vilken jord förslagen skulle falla, men här är det oväsentligt. Det kan inte finnas något färdigt transduktionsrecept – transduktion motsätter sig strukturer, systematisering och receptlösningar. Det intressanta är att det finns mycket att lära av att se på de existerande kulturformerna och att försöka bryta ner de etablerade mönstrena genom att se utanför de till synes självklara ramarna för hur kultur produceras. I flera fall kan det som uppfattas som nyskapande inom de etablerade kulturformerna, bara vara en nyskapande *idé*, medan arbetsprocessen i sig försiggår väldigt traditionellt, vilket också gör att den nyskapande idén förverkligas till något traditionellt. Det vill säga att det är svårt att se utanför eller bortom de former att organisera, distribuera och göra sin produktion tillgänglig, bortom de former som redan existerar, som *gällande*.

Den stora frågan som väcks är hur mycket en kulturform kan förändras, innan den förlorar kopplingen till sig själv. Om gränserna för en tradition fullständigt upplöses, hur ska den då motivera sin existens? Det går att tänka sig att modern dans kunde ske någon annanstans än på scen. Till exempel, bara för att gripa något ur luften, i en personhiss. Men kan det göras av en stillastående dansare? Om den stillastående artisten är utbildad dansare kanske det kan kallas experimentell dans, men om det är en självlärd performanceartist? Och om denne inte annonserat sin verksamhet för andra hissåkare, vare sig genom skyltar, kläder eller minspel, är det fortfarande dans då? Det skulle definitivt kunna vara del i någon märklig, global, transduktiv strategi som smyger sig in i vardagen, men skulle det kunna sanktioneras av kultursektorn?

Några uppenbara problem uppstår alltså. Går det att skapa, organisera och distribuera/visa sin kultur bortom de rådande strukturerna? Är det möjligt att själv definiera sin kultur istället för att definieras av kultursektorns på förhand upprättade fack? Går det att producera kultur som går på tvärs mellan institutioner, discipliner, konstarter, kulturformer? ”*Producera kultur*”, står det i föregående mening. Som synes är det svårt att bryta vanans och strukturernas makt. Borde det stå: Går det att *transducera* kultur?

Andra problem handlar om finansiering där den offentliga kulturpolitiken oftast sätter gränserna och villkoren för verksamheten. Vad innebär det att ställa sig utanför kulturpolitiken? Eller bör blicken riktas åt andra hållet: Kan kulturpolitiken se ut på andra sätt? Kan kultursektorn vara annorlunda beskaffad?

Kanske är det så att det behövs ett breddat kulturbegrepp. Frågan infinner sig när en betydande del av det som skapar mening i människors liv i mångt och mycket går kultursektorn spårlöst förbi. Kanske behöver kultursektorn i högre grad konfrontera andra sektorer, andra system, andra sätt att tänka och upprätta kvalitet? Det handlar inte om att kultur ska vara ett socialt, ekonomiskt eller politiskt instrument utan om andra sätt att se kultur – meningsskapande – utifrån andra perspektiv. Ofta ställs den snävare humanistiska definitionen av kulturbegreppet mot det närmast allomfattande antropologiska. Den humanistiska står då för tolkningen av kultur som något som har med estetik och konst att göra, ofta grundat i Kants formulering om ”den sköna konsten” till skillnad från ”de angenäma konsterna” (jmf Andersson, 2006: 9). Det antropologiska å andra sidan omfattar i princip all mänsklig aktivitet. Kanske kan transduktion fungera som en syntes mellan de båda? Det spelrum transduktion skapar kan kanske fylla det tomrum som

den humanistiska respektive den antropologiska kulturdefinitionen lämnat mellan sig? (se även kapitel 6 *Det nya spelrummet skapas*)



Kulturen som ekonomins nya spelrum

”Eftersom krokodilen är Lacostes symbol tänkte vi att de kanske kunde vara intresserade av att sponsra våra krokodiler”. Det säger Silvino Gomes, PR-chef för Lissabons Zoo, i mars 1998 apropå institutionens kreativa program för företagssponsring (Gomes i Klein, 2000: 51).

Det har talats en del om en ny ekonomi under de senaste decennierna. Den typ av industrialism och kapitalism som växte fram under moderniteten, präglad av standardiserad massproduktion och löpande band-principen kallas fordism (Jansson, 2002: 177) efter den amerikanske bilindustriellen Henry Ford. Från 70-talet har detta synsätt successivt bytts ut. Postfordismen (i analogi med modernism – postmodernism), som avlöst det gamla paradigmet, är i mångt och mycket avhängigt globaliseringen som i sin tur hänger ihop med den snabba teknologiska utvecklingen och datoriseringen som ägt rum de senaste trettio åren (Ibid.).

Globaliseringen innebär förenklad handel över hela världen men också en annan arbetsdelning genom att företagen i sig är globalt organiserade. Produktionen av varor har förlagts till låglöneländer i framförallt Asien samtidigt som de strategiska företagsfunktionerna – lednings-, design- och marknadsavdelningarna – stannat i väst. (Klein, 2001: 9) I stor utsträckning har alltså tillverkningsindustrin i väst fått ge vika för en service- och tjänsteinriktad ekonomi där kommunikation, design och imageskapande står i centrum. Naomi Kleins bok *No Logo* (2001) tar bland annat upp den ökade satsningen på imageskapande och varumärkesbyggande. Associationerna produkten (eller för all del varumärket) ger upphov till och budskapet den förmedlar har blivit viktigare än produkten i sig. Det är tveksamt vad varuindustrin egentligen producerar: ”Säljer Nike i första hand sport skor eller löftet om ökad individuell frihet? [...] Är Mercedes ett transportmedel eller en statussymbol?” (Jansson, 2002:179)

Visserligen kan det hävdas att varor alltid kommunicerat mening i någon mån. Vad som är annorlunda nu är att meningsproduktionen blivit det viktigaste och i stor utsträckning föregår själva produkten. Företagen skapar först målgruppen (eller illusionen om en målgrupp) därefter budskapet och sist produceras varan. Företag satsar idag dessutom långt större resurser på denna kringgårdande meningsproduktion än själva den materiella bearbetningen. (Jansson, 2002) Genom att konsumtionsvaror idag samtidigt också är meningsbärande blir skiljelinjen gentemot konstprodukter mycket vagare. Båda blir i semiotisk terminologi texter, kodade med meningar och budskap men samtidigt också möjliga att tolka och använda på högst olika sätt.

Detta skisserar en bild av ett samhällstillstånd där meningsskapande och ekonomiska processer blir allt svårare att hålla isär. Denna situation brukar benämnas med ett ord som i sig visar på ambivalensen i skeendet: konsumtionskultur (Ibid.) Konsumtionskultur ska här förstås som ett komplext begrepp där *konsumtion* innebär identitetsskapande snarare än rationell behovstillfredsställelse och där *kultur* alltmer genereras genom konsumtion, genom användandet av konsumtionsföremålen. Konsumtionskulturen sätter fokus på en särskilt viktig aktör: konsumenten. Konsumenten är idag både en konsument av varor men producerar också mening just genom användandet av varor oavsett om det rör sig om konsumtionsvaror eller kultur. Därför bör bilden av denna aktör utvecklas.



Konsumentens nya spelrum

2002 startades *The Neubauten.org Supporter Project*. Industrirockbandet Einstürzende Neubauten bjöd in sina fans att mot en kostnad på 35 euro delta i produktionen av bandets nya skiva. Dessa cirka 2000 fans finansierade skivutgivningen, fick vara med i skapelseprocessen genom en webbaserad community, och erhöll i gengäld specialutgåvor av musiken.

Ordet *konsumtion* kommer från latinets *consumere* som betyder förbruka. Men på latin finns också det närbesläktade verbet *consumare* vilket betyder att summera, färdigställa eller fullborda (Clarke, Doel, Hosiaux, 2003). Ordet konsumtion innehåller alltså en semantisk paradox: det står både för ett förbrukande (använda upp något) och ett skapande (använda något till fullo). Konsumtion sträcker sig därmed längre än till akten av inköp eller tillgodogörandet av något, det inbegriper också användningen av detta något. Konsumtion kan därför ses som en form av skapande förbrukning. (Ibid.)

Marknadens strävan mot kundanpassning, målgruppsanalysering och kundsegmentering kan ses som ett medgivande om eller har åtminstone fått konsekvensen att viss makt håller på att förskjutas från producenten över i konsumentens händer (Nordström, Ridderstråle, 2004). Företagens känsla för att fånga upp och popularisera trender och stilar har tilltagit. Särskilt intressant i dessa avseenden är subkulturerna där de mest utpräglade yttringarna oftast återfinns. Dessutom har skräddarsydda lösningar i form av individualiserade varianter på en given produkt ytterligare ökat konsumentens inflytande över. Därmed närmar sig konsumentrollen alltmer producentrollen. (Jansson, 2002)

Men ett ökat inflytande, eller mer makt har också ett pris. Mer frihet innebär också pressen att välja. Att inte välja är också ett val, likaväl som att välja ogenomtänkt. För med en tilltagande fokusering på livsstilar och varuestetik innebär det även en starkare koppling mellan identitetsskapande och konsumtionsmönster. Du är vad du konsumerar, vad du omger dig med, vad

du kommunicerar symboliskt till skillnad från tidigare då identitet i högre grad konstituerades av klasstillhörighet och yrkesroll.

Anthony Giddens menar att människor hanterar den ökade friheten och pressen att göra val med hjälp av livsstilar. Livsstilar innebär dagliga rutinerade handlingar, om agerande, klädesval, matval, förflyttningsmönster osv. De är vanemässiga handlingsmönster som grundlägger identitetsskapandet. De ger trygghet i en värld där gamla strukturer som klass, kön och etnicitet inte i lika stor utsträckning ger oss förutbestämda livsalternativ. Samtidigt är livsstilar inte statiska utan föränderliga då människor kollektivt formar sina identiteter.

Bourriaud ser DJn som mest representativ för den samtida kulturen (2001). Denna artist skapar något nytt med hjälp av befintlig musik. De teknologiska landvinningarna har självfallet bidragit till den idémässiga utvecklingen av postproduktion, inte minst inom musiken. Hiphopens samplingskonst har blivit en global rörelse. Det blir allt vanligare med bastardmixar eller så kallade mash-ups, två helt olika låtar som mixas ihop till en enda, oväntad komposition. Men även olika collagetekniker samt fanfiction, versioner och tolkningar av litteratur eller film, är vanligt förekommande postproduktioner. Transduktion för tanken mot ett mer aktivt samhälle där gränserna mellan konsument och producent, utövare och åskådare är på väg att lösas upp. Detta är en möjlighet till ytterligare demokratisering av meningsskapandet med allt fler som skapar, tolkar och omtolkar sin vardag, sin verklighet.

Det nav där allt detta går samman tydligast: där postfordismen hämtat näring, där det postmoderna tydligast nått uttryck, där ambivalensen mellan produktion och konsumtion är som störst samt där globaliseringen och upplösningen mellan konsument och producent nått längst – är framförallt inom det heterogena kluster av kulturformer som utgörs av DIY-kultur och transduktivitet.

Transduktioner verkar inom denna nya globala ekonomi, den som handlar om de transaktioner av betydelser, symboler och identiteter som sker i vardagen, ofta parallellt med eller utanför de monetära kretsloppen. Parallellt, då vissa DIY-kulturer också är en del av den övriga globaliserade ekonomin, betänk exempelvis det svenska musikundret som blivit en viktig svensk exportvara, både ekonomiskt och meningsskapande. Utanför, därför att delar av denna ekonomi, sker utanför skattesystem och "samhället" men också för att den är en bytesekonomi där både varor och framförallt symboler och mening är föremål för utbyte.

Den postfordistiska samhällsutveckling går hand i hand med den filosofiska idéströmning som kallas poststrukturalism, som bland annat Deleuze och Guattari brukar räknas till. De poststrukturalistiska idéerna om konstruktivism är föremålet för nästa avsnitt om den ökade förståelsen kring meningsskapande.



Orden skapar spelrum

Enligt den bibliska världsbilden blev ljuset till genom uttalandet av frasen "varde ljus" (Svenska Bibelsällskapet: 53). I den anekdoten antyds vilken skaparkraft som kan finnas inneboende i orden och språket. Inom språkvetenskap och språkfilosofi beskrivs detta genom begreppet *performativitet*.

I *How To Do Things With Words* delar lingvisten J.L. Austin upp uttalanden i två kategorier; deskriptiva och performativa. Deskriptiva satser beskriver något, t ex "det regnar ute". Performativa satser utför, i uttalandet, den handling som omnämns, t ex "jag förlåter dig" eller "härmed förklarar jag er man och hustru". Detta kallas även språkhandlingar – men sådana språkhandlingar kan även vara icke-verbala.

Judith Butler använder begreppen performativitet och språkhandlingar för att visa hur genus konstrueras. Man och kvinna är inte ord som beskriver människor, utan performativa satser, som i själva uttalandet konstruerar eller återskapar dessa kategorier. Manlighet och kvinnlighet existerar bara i talet om dem. När någon, efter en förlossning, tittar på barnet och utropar "det är en flicka", görs ingen beskrivning av barnets genus utifrån vissa egenskaper, utan barnet tilldelas *just därmed* ett genus. Även det biologiska könet är konstruerat genom performativa handlingar, eftersom även förståelsen av det biologiska kön uppstår genom performativa satser. Butler menar dessutom att det inte finns något subjekt bakom språkhandlingen. Butler citerar för detta ändamål Friedrich Nietzsche ur *On the Genealogy of Morals*: "there is no 'being' behind doing, effecting, becoming; 'the doer' is merely a fiction added to the deed – the deed is everything." (Butler, 1999: 33) Med detta synsätt kan performativiteten i uttalanden som "jag förlåter dig" eller "jag är en man" inte avfärdas som beskrivningar av själsliga processer, eftersom sådana själsliga processer förutsätter ett subjekt. Bara performativiteten, handlandet är relevant.

Även hos Deleuze och Guattari spelar performativitet en stor roll, för att förklara hur meningsfullheten skapas. De menar att alla ord är språkhandlingar, att det inte finns några beskrivande, betecknande ord. Ord relaterar alltid och endast till varandra, och det är dessa relationer som formas performativt när orden används. Det är denna utökade, maximerade performativitet, ordet som ett aktivt skapande, som behövs för att gå vidare med skapandet av spelrum. Ett skapande som sker genom ord, genom språkhandlingar, med hjälp av en begreppsapparat.



Meningsfullhetens spelrum

I norr ligger det lilla landet Ladonia, förr i tiden ett kungarike styrt av kung Ladon, väktaren av odödlighetens äpplen... Så beskrivs landet Ladonia på konstnären Lars Vilks hemsida *ladonia.net*. Den 2 juni 1996 reste sig Ladonia, beläget i södra Sverige, till en ny tid och proklamerade sig självständigt från Sverige – om det ens varit ockuperat, kanske snarare upptäckt. Det finns inga invånare i Ladonia, alla är nomader, men det är möjligt att bli medborgare på Ladonias hemsida och det går också att anföras önskemål om titel; till exempel greve, baronessa eller friherinna. I Ladonia betalar medborgarna skatt i form av att dela med sig av sin egen kreativitet. Ladonia existerar bara som en kulturell konstruktion. Landet kan endast besökas genom kulturen.

Detta avsnitt handlar om att mänskligheten har gjort en upptäckt: Världen är meningsfull. Det är kanske inte helt nytt. Det nya är att det nu, genom poststrukturalistiska teorier börjat uppstå förståelser kring varför allt är meningsfullt. Världen är meningsfull för att människor har fyllt den med mening. Världen fylls med betydelser i allt som tänks och allt som görs. Att peka på ett föremål och uttala ett ord är att ge föremålet mening. En människa kan peka inåt mot sig själv, och ge sig själva betydelser. Dessa betydelser kan samlas ihop till identiteter. Människor gör sig själva till meningsfulla människor i en meningsfull värld. Detta ska inte förstås som naivt önsketänkande eller ett sätt att ge en enkel förklaring på meningen med livet, snarare som ett närmast rationellt, lakoniskt konstaterande avseende förhållandet människa och omgivning. Det är också en filosofisk hållning – konstruktivism – där världen, eller all kunskap om den, är en värdetyngd subjektiv konstruktion.

Människors gemensamma meningsskapande, kan kallas kultur. En sådan användning av kulturbegreppet ligger nära den sociologiska, antropologiska och etnologiska definitionen, som pekar mot all mänsklig aktivitet. Med den breda kulturdefinitionen elimineras behovet av att på det sättet avgränsa och ställa upp exakta kriterier för kultur. Med en bred definition blir det inte intressant att särskilja kulturpolitikens kultur – med dess scenkonst, bildkonst, tonkonst etc. – från annan; kommersiell, folklig eller vardaglig kultur. Om en aktivitet är meningsskapande, är den kultur.

För att inte i onödan blanda samman detta kulturbegrepp med exempelvis kultursektorns, kan ett annat ord väljas med färre eller mer rättvisande konnotationer. I den här texten får istället *meningsfullheten* syfta på symbolvärlden, som inte ens är någon symbolvärld i sig, eftersom den inte är en hinna som ligger utanpå verkligheten, utan i sin helhet utgör den enda kännedomen om verkligheten.

Världen upplevs inifrån meningsfullheten. Det finns ingen verklighet som kan uppfattas vid sidan om eller bortanför meningsfullheten. Oavsett hur verkligheten ser ut *egentligen*, kan den bara upplevas genom meningsfullheten som tolkningsmatris. Det finns ingen neutral position där människan kan se bortom meningsfullheten. Även försöken att höja sig över meningsfullheten är betingade av meningsskapande.

Dessa tankar kallas ibland *konstruktivism*. All förståelse av världen är socialt konstruerad. Det finns inget naturligt eller sant. Även det naturliga och sanna är ett resultat av ett meningsskapande. Även meningslösheten, som i uttalandet av ordet "dada", är på något vis meningsfullt (se avsnittet *Säga dada* sid 15).

Spelrummet som Upptakt vill skapa

Under projektet *Upptakts* gång skedde en glidande förskjutning av projektets fokus. Det är en förskjutning som inte går att härröra till en specifik tidpunkt under processen, utan som snarare skedde gradvis. I arbetets inledande skede riktade sig transduktionsbegreppet till makthavare inom kultur-etablissemang. Transduktion skulle vara ett statement, en tydlig kritik mot maktstrukturer inom kultursektorn, och inom kultursektorn vanligt förekommande attityder som kvalitet, autenticitet och konstnärlig frihet (i betydelsen kulturelitistisk trångsynthet). Transduktion skulle utvecklas som begrepp med referensgrupper, för att *positionera* både transduktionsbegreppet samt projektet *Upptakt*. Begreppet skulle *förankras* och *kommuniceras*. Genom att använda maktens språk skulle etablissemang infiltreras. De skulle helt enkelt inte klara av att motstå det provokativa men eleganta begreppet transduktion, de nya produktionsstrategierna eller seminarieserierna som konsekurerade begreppet i kulturella och akademiska världar. Dessa tankar hängde kvar länge, även om de svalnade efterhand. Nya linjer korsade de gamla, tankebanor och specifika händelser genererade i sin tur nya linjer och riktningar.

Mer och mer gled diskussionen om transduktion från etablissemang till den enskilda, handlande individen. Kritiken mot institutionerna ersattes av potentialen hos individen att själv forma sin kultur i vardagen. Ett led i denna utveckling var att kritiken mot etablissemangets makt ersattes med tre uppmaningar: Gör det själv! Gör det tillsammans! Gör det i samhället! Istället för att försöka radera maktstrukturer lyfter transduktiv kultur fram kraft och potential för att uppgradera det vardagliga individuella samt det kollektiva skapandet i samhället. Kritiken mot tron på kvalitet, autenticitet och konstnärlig frihet/sekterism övergavs. Det kunde ändå bara sluta i samma gamla stagnerade diskussioner som så länge förts inom det kulturella fältet, och som där bara blir ett spel om positioner, inte den egentliga, efterlängtdade decentraliseringen av makten. Kultursektorns aktörer trampar fortfarande runt på sin borggård, och strukturerna och de inbördes relationerna finns kvar genom att aktörerna erkänner spelets regler. Rebellerna, avantgardisterna, revolutionärerna, kritikerna, skeptikerna; alla har de sina platser i det kulturella maktspellet.

Som en del i projektet *Upptakt* producerades talkshowen *Vem vill bli kulturelit?* på Dunkers Kulturhus i Helsingborg. Bland gästerna fanns Göran Stangertz och Niels Righolt. Diskussionerna handlade om kultur: Hur kultur kan definieras, vem som bestämmer vad som är kultur, vad som ska finansieras som kultur samt hur de unga kulturuttrycken relaterar till detta.

Av samtalen gick att utläsa följande: Dessa representanter för kultursektorn ser inte sig själva som en kulturelit, eller gör det endast med reservation och långa omsvep. Panelgästerna ser kulturen inifrån det egna systemet, och har ingen möjlighet, vilja eller anledning att se utanför de egna ramarna. Samtalet om kultur lämnar aldrig kultursektorn, det går i cirklar eftersom det alltjämt kretsar kring den *kultur* som är mer *kultur* än *annan kultur*. Om det finns en sådan hierarki mellan olika slags kultur, vad kan dessa gäster från kultursektorn vara om inte en kulturelit? Några av gästerna motiverar kultursektorns kultur som något *alldeles särskilt*, med att den "skapar mening" åt världen, genom händelser och enastående verk.

Det kulturbegrepp som kulturella transduktioner verkar med, kan genom den transduktiva kulturens flyktiga, föränderliga, självmuterande karaktär inte vara begränsat till det kultursektorn definierar som kultur, det vill säga det humanistiska kulturbegreppet där vissa konster är högre, eller mer meningsskapande än andra. Kulturella transduktioner må en gång ha tagit sitt avstamp i kultursektorn (och kan kanske minnas sitt ursprung med eller utan tacksamhet), men måste överge kultursektorn som sin hemmabas, till förmån för hela samhället och dess alla sektorer, med det bredaste av breda kulturbegrepp som arbetsområde eller spelrum.

KAPITEL 4: BEGREPPSAPPARATEN SKAPAS

Nu är det dags att konstruera begreppsapparaten. Några av de begrepp som lanserades i kapitel 1, kan nu vävas samman till en begreppsapparat, redo att användas även utanför den här rapporten. Detta kapitel lutar sig tillbaka på historiespår och resonemang från tidigare kapitel, och det skrivs performativt: I beskrivandet av begreppen skapas de.

Begreppsapparaten konstruktion

”Make new words. Expand the lexicon. The new conditions demand a new way of thinking. The thinking demands new forms of expression. The expression generates new conditions” ur *An Incomplete Manifesto for Growth* av Bruce Mau (<http://www.brucemaudesign.com/manifesto.html>)

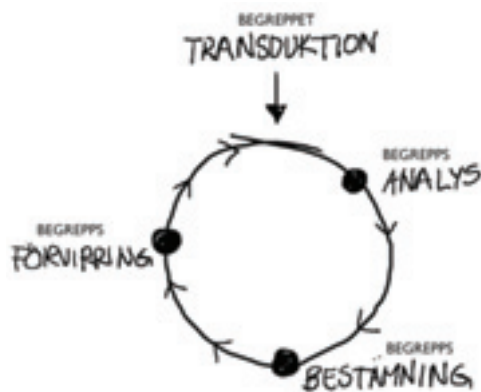
Projektet *Upptakt* hade från början ambitionen att benämna en mängd företeelser med ett nytt begrepp, tillskriva det en klar, välartikulerad betydelse för att sedan utveckla, praktisera och sprida det. Transduktion handlar om meningsskapande och om det egna aktiva handlandet. Begreppet sätter ett namn, ett paraply över dessa gemensamma drag som hämtas från DIY och Bourriauds postproduktion. Tidigt i projektet ställdes det nyfunna ordet *transduktion* som en motsats till det traditionella begreppet *produktion*, vilket gav ordet transduktion en tydlig funktion som förmedlare av det nya, och en klar betydelse genom ett motsatsförhållande.

Med det nya begreppet följde en hel begreppsapparat. För att utveckla och närma sig en definition böjdes, vreds och vändes ordet. Av *transduktion* bildas verbet *transducera*, som är själva handlingen. Det aktiva handlandet som är drivkraften i *transduktiviten* (den *transduktiva* kulturen). De som aktivt startar, driver eller deltar transduktioner skulle kunna kalla sig *transducenter*.

Arbetsprocessen hade från början en intuitiv ingång, men formades snart alltmer genomtänkt utifrån idén om performativitet: Att det inte är förrän begreppet används som meningsskapandet verkligen sker. Det är i handlingen; i användandet och vidareutvecklingen som kraften ligger, det är då begreppet blir sanning. Hardt och Negri skriver i *Imperiet*: ”Skapandet av begrepp innebär att bringa ett projekt som är en gemenskap till verklig existens.” (2003: 256). En sådan begreppsapparat blir alltså inte bara ett verktyg för att beskriva det nya: Det blir även något som – med nödvändighet – formar och verkställer det nya. I försöken att förstå världen, förändras världen. Det är en ofrånkomlig konsekvens av performativiteten.

Genom Norstedts Svenska Ordboks definition av ordet *begrepp* och dess olika sammansättningar, blir syftet med en begreppsapparat tydligare. För att tala om transduktioner behövdes något nytt, ett ord, ett *begrepp*: ”noggrant bestämd typ av tankeenhet ofta uppfattad av sammanfattningen av utmärkande egenskaper”. Begreppet krävde en *begreppsanalys*: ”framtagande av de utmärkande egenskaperna hos ett begrepp”, genom inventering och

inspiration av olika former av transduktivitet. Analysen kan sedan övergå till *begreppsbestämning*: "definition av begrepp". Men så enkelt är det inte. Såklart uppstår *begreppsförvirring*: "oenighet om begreppets innehåll", både en och flera gånger. Med dessa termer kan begreppsapparaten utveckling tecknas som en karta, en cirkulerande begreppsprocess. Transduktion är under ständig utveckling och cirkulerar mellan termerna begreppsanalys, begreppsbestämning och begreppsförvirring.



Figur 3.

I den cirkulerande processen samt i de praktiska tillämpningsförsöken öppnade den språkliga begreppsapparaten möjligheter till utveckling och förgreningar. I allt vändande och vridande av begreppet, i försöken till konkretisering, men framför allt i förhållandet mellan transduktion och produktion har vissa ordsammansättningar uppkommit. Längre fram i processen började de två begreppen produktion och transduktion komma på mer vänskaplig fot med varandra. Det ena behövde inte ta ut det andra.

Transduktionen kan ses som ett alternativ till produktion, en inbjudan in i ett nytt spelrum, en uppmaning. Transduktion och produktion kan fungera parallellt och korsbefrukta varandra. Det DIY-inspirerade meningsskapande som inspirerat begreppsbestämningen kan ha *transduktiva inslag* i mer eller mindre grad. Liksom punken populariserade situationistiska idéer och DIY-principer (se sid 17) försöker projektet *Upptakt* popularisera en ofta oberoende och odefinierad sfär av kulturskapande genom att skapa ett övergripande begrepp som kan inspirera, skapa självförtroende och upgradera utövarens värde.

Med Deleuze och Guattaris syn har ett begrepp eller en begreppsapparat inga inneboende egenskaper. Apparaten existerar i sin användning. Trots denna till synes blanka, neutrala start knyter transduktion ändå an till vissa kulturella spår (se *Begreppet "Transduktiv kultur"*, sid 13). Genom ordets torrhet

knyter det också an till en akademisk tradition. Att presentera halvt osynliga samhällsfenomen med hjälp av ett nyuppfunnet begrepp kan legitimera dem inför makthavare och etablissemangen. Det är ett sätt att tala maktens språk, där den som använder välformulerad retorik kan bli respekterad i intellektuella sammanhang. En konsekvrering, med Bourdieus ord, av begreppet kan skapa förutsättningar för förankring och etablering av idéerna.

Det kan också ses som en ironisk lek med akademiska termer. Att utveckla något som låter intellektuellt men egentlig är totalt nonsens är något som även dadaisterna gjorde bruk av (se Kapitel 2, sid 15).

Med språkbruket och hela begreppsapparaten följer även risker. Genom att tala maktens språk, ska det tilltala de som *inte* tillhör makten eller tydligt tar

avstånd från maktstrukturer. För utövare inom DIY kulturer och transduktiva kulturer luktar begreppet institutionalisering. Det är torrt och fyrkantigt, och kan verka avskräckande i andra kretsar. Begreppet transduktion riskerar att anspela på anpassning och låsta tanke-system för dem som framhåller sitt oberoende och utanförskap till befintliga strukturer. Begreppet *situationism* förkastades av situationisterna själva eftersom de ansåg att alla låsta tanke-system, alla -ismer, utövar ett begränsande inflytande på människors tankar och handlingar och till sist alltid stelnar till en död ideologi. (<http://www.geocities.com/kinkig/IJOmSI.htm>) Det kan liknas vid Deleuze och Guattaris aversion om aborescent tänkande. Problematiken blir särskilt viktig när det kommer till förmedlingen av begreppsapparaten, då stora delar av målgruppen ser sig som motståndare mot makthavare, eliter och etablissemang. Språkbruket kan till och med uppfattas exkluderande om spridningen inte lyckas förmedla det lekfulla och uppstudsiga.

Ett begrepp kan även brukas och missbrukas. Transduktion, med dess handlingsfokusering, grundar sig i en tro på individens frihet, ansvar och förmåga att enskilt och kollektivt utveckla idéer och produkter till det bättre, för flera. Då det är i användandet som transduktionen blir *verklig*, kan det även tänkas att begreppet i fel användning förvandlas till en dogm, eftersom den kan fyllas med den mening varje användare önskar. Att se transduktionens uppmaningar som en möjlig väg att decentralisera meningsskapandet, att skapa bättre förutsättningar för individuell och kollektiv kreativitet, kan likväl omkodas och missbrukas för att stärka slutna nätverk, elitistiska värderingar eller generera förtryck. Om det blir en dogm, ett system, då finns inte längre leken kvar i begreppet. Det finns ingen helgardering mot att transduktion blir en dogm, ett system, utom att dess användare hanterar begreppet transduktion lekfullt, som en aldrig färdig produkt att omskapa och transducera.

Använd begreppet transduktion!

Begreppet *transduktion* har introducerats och utforskats i rapporten. Någon exakt förklaring till ordet ska egentligen inte vara nödvändig, men för att göra begreppsapparaten lite mer lättmanövrerad kan ungefärlig definition lyda så här: "En transduktion är en anhopning oöverskådliga processer i samhället, i vilka det transduceras."

Använd begreppet transducera!

Handlingen, att transducera, hänger tätt ihop med handlingsapparaten och får sin förklaring genom handlingsapparatus uppmaningar och tips. För dem som ändå vill ha en ungefärlig definition, kan följande användas tillsvidare: "Att transducera är att starta eller driva skeenden i vilka människor okontrollerat leker med kultur och inspireras att själva skapa, ifrågasätta och omforma betydelser, identiteter och regler."

Använd begreppet transducent!

För den som vill koppla transducerandet till sin identitet, till en identitet, kan begreppet *transducent* användas. Ordet kan vara en titel, ett yrke, en hobby, en roll i ett projekt eller en organisation, eller en hemlig inre identitet att leva

upp till. Liksom begreppsapparatens andra ord, är det är upp till var och en att fylla ordet med mening.

Använd begreppet transduktivitet!

Handlingar, produktioner eller aktioner kan vara olika mycket transduktiva, beroende på i vilken grad genomförs med intentionen eller förmågan att transducera. De kan så att säga ha olika grad av transduktivitet.

Ordet transduktivitet kan även användas för att syfta på transduktiv kultur eller verksamhet. Exempel: "Har ni lagt märke till transduktiviteten på Möllevången i Malmö?"

Använd begreppet kvalitet!

Transduktiv kvalitet ska inte blandas ihop med det produktiva (traditionella) kvalitetsbegreppet. Den produktiva kvalitén handlar om värdet som tillmäts en kulturell produkt eller produktion, utifrån kriterier, som exempelvis kan vara konstnärlighet, publiksiffror, mediagenomslag eller ekonomisk framgång. Det transduktiva kvalitetsbegreppet behöver utforskas mer, men ett förslag är att det hänger samman med handlingen och individen; nämligen vad en viss transduktiv handling kan betyda för individen. Inte sett från en allmän eller extern synvinkel, utan inifrån individen. Vad *den* transduktiva handlingen kan betyda för *mig* avgör dess kvalitet.

Kvalitet kan också hänga samman med succékriteriet fenomenalitet.

Använd begreppet fenomenalitet!

Fenomenalitet är ett möjligt succékriterium för transduktioner. Fenomenalitet kan sägas vara förmågan hos något transduktivt att decentralisera, fortplanta och mutera sig själv. För att åstadkomma fenomenalitet kan handlingsapparatens uppmaningar användas.

Instruktionsbok till begreppsapparaten

Begreppen har härmed satts i spel. Användningen ligger nu i läsarens händer, och någon instruktions- eller regelbok kommer inte att skrivas. Författarna till rapporten kan bara hoppas på att förlora kontrollen över begreppen, så att orden på sikt uppnår transduktionens succékriterium: fenomenalitet.

För att bli meningsfulla, behöver begreppsapparatens ord kopplas samman med handlingsapparaten.

KAPITEL 5: HANDLINGSAPPARATEN SKAPAS

För att sprida transduktion och ge fler möjlighet att själva transducera, har projektet *Upptakt* tagit fram nio, enkla uppmaningar, som i kombination med varandra kan skapa transduktioner.

Uppmaningarna ska inte tolkas som gränsdragningar för vad transduktivitet kan vara, utan en möjlig startpunkt och inspiration för transduktioner. De är alltså inte några väggar i ett möjligt spelrum, snarare som studsballar.

4–14 mars 2005: Lek!

Under tio dagar våren 2006 genomfördes *The Black Rose Trick*, konstnären Signa Sörensens nonstop-performance, där besökarna inbjöds att träda in i ett iscensatt hotell, i en fiktiv värld. Här var det fritt fram att leka fram egna sanningar och berättelser och forma identiteter genom leken.

Du formar världen! I leken finns inget syfte utom själva lekandet. Iscensätt dina skapelser i verkliga livet genom lekfulla handlingar, ritualer och ceremonier. Allt som är meningsfullt har du själv fyllt med mening. Fyll vardagen med lekar.

19 april 2003: Återvinn!

8 november 2002 filmar den unge pojken Ghyslain Raza sig själv. Han hoppar klumpigt runt framför kameran med en sopkvast, som en Jediriddare ur filmserien *Star Wars*, och gör svischande ljud med rösten. Filmen hittas 19 april 2003 av några kamrater som med viss skadeglädje lägger upp den som en videofil på fildelningsnätverket Kazaa. Filmen blir populär. Runtom i världen börjar människor, obereonde av varandra, redigera om filmen, kombinera den med andra filmer, lägga på digitala effekter och ljudspår. Även dessa filmer redigeras om och blir till små konstverk. Någon tycker synd om pojken och startar en global pengainsamling till honom.

Låna, återvinn, återanvänd och förvandla eget eller andras material. Se kultur som allmångods att göra collage av, att remixa, sampla, blanda om och vidareutveckla. Använd symboler, tecken och ord och omdefiniera dem vid behov. Se ditt skapande som en del i ett större flöde. Ingen kultur är färdigformad. Ingen produkt är en slutprodukt.

Augusti 2002: Bygg upp!

Under fyra dagar i augusti 2003 genomfördes projektet *Futuredrome* i ett kalkbrott i Västra Götaland. Det var en hybrid av levande rollspel, musikfestival, film och community, där över 700 deltagare stod för större delen av den konstnärliga

produktionen i form av kläddesign, skådespeleri, manusskrivande, agerande och arkitektur. Med en egen estetik, samhällsstruktur och berättandelogik utvecklades Futuredrome till ett eget fiktivt mikrouniversum. Med utgångspunkt i detta världsbygge anordnades evenemang och klubbar både före och efter själva huvudevenemanget.

Bygg världar själv, eller ännu hellre tillsammans med andra. Låt varje enskild handling, berättelse eller bild vara en byggkloss i ett större bygge. Skapa mytologier, universum, ideologier eller andra ramberättelser för dig själv eller andra att befolka och utforska.

13 mars 1995: Skriv regler!

13 mars 1995 lanserades Dogme 95-manifestet, med den ännu mer berömda tillhörande regeluppsättningen i tio punkter. Här presenterar filmarna Lars von Trier och Thomas Vinterberg ett antal estetiska och ideologiska riktlinjer för att förnya filmkonsten och återfinna det äkta. Bland annat förordas enkel filmteknik utan specialeffekter och att regissören avsäger sig sitt konstnärliga ego. Manifestet har lett till en hel våg av filmskapande. Ett åttiototal officiellt certifierade långfilmer har till dags dato producerats i enlighet med de tio punkterna, och fler presenteras allteftersom på webbplatsen för Dogme 95. All denna filmproduktion har sprungit ur idéer sammanfattade i två kortfattade pappersdokument.

Formulera regler, för dig själv och andra. Se regler som inbjudningar, inte tvång. Skriv manifest eller program. Hitta på spelregler. Skriv om lagar eller sociala konventioner som inte passar dig. Regelverk och ramar lockar till kreativitet hos dig och andra.

2005: Ge sken

J.T. Leroy stod som författare till de självbiografiska, tragiska böckerna *Sarah* och *Hjärtat är bedrägligast av allt*. Sommaren 2005 avslöjades att JT Leroy inte var den skygga, medfarna, androgyna varelse som kom till högläsningar och intervjuer, utan i själva verket en pseudonym för ett målinriktat team på tre personer. Laura Albert skrev boken, hennes man Geoffrey Knoop skötte affärerna och hans halvsyster Savannah gav kropp åt den fascinerande karaktären J.T. Leroy.

Ge sken av att göra något. Lek med sanningen och verkligheten. Ge sken av att vara något: Välj en identitet. Identiteter är konstruktioner att leka med. Ge sken innebär också att skina, att lysa som en unik stjärna på himlen, med ett unikt sken - utan att för den skull vilja konkurrera ut andra stjärnor.

25 juli 1986: Skaffa vänner!

Den 25 juli 1986 ordnar Marc Smith arrangemanget Uptown Poetry Slam på jazzklubben Green Mill i Chicago. Konceptet med att låta besökare på klubben tävla i diktläsning på scen med jurygrupper i publikem, har tjugo år senare vuxit till en global rörelse. Poetry Slams enkla regler och inbjudande, avslappnade

former gör det till en lättillgänglig portal till scenpoesivärlden. Kring varje slamscen brukar det, tävling till trots, bildas en stark gemenskap kring de återkommande poeterna, som ger varandra respons och uppbackning. Även poesilyssnarna blir del av dessa gemenskaper, och många av dem prövar förr eller senare själv på att slamma – påhejade av sina vänner i poesisvängen.

Kultur får sin mening och sitt värde i sociala sammanhang. Uppfattningar om kvalitet och äkthet kan bara existera i kulturer och kretsar. Skaffa vänner och bilda er gemensamma uppfattningar! Destabilisera och utveckla nätverken genom att maximera genomströmningen av människor med olika idéer och bakgrunder.

15 januari 2001: Osäkra!

Den 15 januari 2001 lanseras Wikipedia, en webbaserad encyklopedi där besökarna själva är artikelförfattare. Den bygger på wikiteknik, som gör det lätt för vem som helst att lägga till, ta bort eller skriva om stycken. Tack vare det höga genomflödet av besökare, kvalitetssäkras texterna snabbt genom att felaktigheter sorteras ut allt eftersom.

Släpp kontrollen, låt andra göra jobbet. Ge tydliga uppdrag åt människor som kan göra det bättre än du, men försök att hitta människor utanför dina egna kretsar och maximera genomströmningen av kunskap och idéer. Ge också tydliga uppdrag: Lita på människors kunnande och kreativitet.

Juni 1999: Sprid!

Programmeraren Shawn Fanning ville ha ett lättare sätt att ladda ner musik på, och utvecklade därför det lilla programmet Napster, som han gjorde tillgänglig för omvärlden juni 1999. Med dess P2P -teknik (peer-to-peer) startades den fildelningsrörelse som sedan dess att skräck i stora delar av musik- och filmindustrin. Sju år senare finns ett stort antal fildelningsteknologier, den ena mer decentraliserad och juridiskt undflyende än den andra. Många av dessa teknologier utvecklas dessutom enligt Open Source-principer, vilket i sig är en form av kollektivt, globalt, inkluderande, decentraliserat skapande.

Gör din information tillgänglig för alla, lokalt eller globalt! Låt kultur vara allmän egendom. Använd licenser för att reglera hur din information får spridas, eller låt den vara fri att leva sitt eget liv, på egna villkor. Ta betalt för dina handlingar, inte för den information du alstrar.

Maj 2016: Rasera!

Den 22 maj 2016 ska den framgångsrika transducent-organisationen *Fænomenal* hålla sin bolagsstämma på MOMA (Museum of Modern Art) i New York. Trehundra aktieägare sitter och lyssnar på bolagsstyrelsen som presenterar sin femårsplan. Mitt i mötet stiger fyra kostymklädda personer upp på scenen. Det är *Fænomenals* grundare, Daniel, Caroline, Hanna och Albin, som inte syntts till på flera år. Envisa rykten hävdar att de tjänat storkovan genom att transducera bilindustrier i sydostasien. De

håller ut var sin portfölj sedlar på scenen och erbjuder \$50 000 i kontanter till varje person som röstar för ett omedelbar nedläggande av verksamheten. De kallar det ett konstprojekt. Förslaget går igenom med knapp marginal och *Fænomenal* läggs ner. Femtio transduktionsbutiker runtom i världen stängs ner. De utlovade pengarna blir aktieägarna utan. Pengarna, och ryktena, var bara ett påhitt.

Allt har sin livslängd. Stabilitet är grogrunden för exklusivitet och sekterism. Rasera skapelser som blivit dogmatiska system eller hierarkier. Lämna leken om den blivit ett allvarligt spel om positioner eller ett krig. Avskaffa eller dekonstruera betydelser, symboler och regler som fått makt över dig.

KAPITEL 6: DET NYA SPELRUMMET SKAPAS

Med hjälp av de två apparaterna kan spelrummet börja iscensättas. Spelrummet gör det möjligt att tala om kulturformerna genom begreppsapparaten. Det blir möjligt att upptäcka samt inspirera till transduktiva handlingar genom handlingsapparaten. För att det slutligen ska växa till ett nätverk av transducenter behövs en tredje apparat: samarbetsapparaten.

Därmed skapas det spelrum som kan bemäktiga och synliggöra transduktioner, transduktiva handlingar och transducenter.

Spridning

Att utveckla, definiera, förankra och lansera begreppet transduktioner var projektets inledande struktur. För att lansera projektet har många idéer varit i omlopp i projektet *Upptakt*. Artiklar och radioprogram, installationer och events. Manifest och konkreta checklistor. Seminarier och böcker.

Transduktion ses som ett begrepp som ska gro i individers tänkande för att sedan generera handling och meningsskapande. Det har en direkt koppling till meningsproducerande varumärken som idag upptar en stor del av världen och medvetandet. En lansering av begreppet skulle kunna ses som en typisk brandinguppgift. Ett arbete med kärnvärde, vision och mission för produkten. Den ska paketeras och säljas genom medvetna val av estetik, form, tonfall, tillgänglighet, format och medieval. Själva produkten blir i så fall begreppet transduktion. Men att lansera begreppet transduktion som en produkt blir i sig en motsättning till det ingefäriska hos transduktioner. Lansering är ännu ett begrepp som förutsätter en tydlig avsändare, en linjär process, ett arborescent tänkande. Ordet lansering stryks därför och ersätts av spridning. Det finns ingen slutprodukt att lansera, utan ett aldrig färdigformat begrepp som kan spridas.

Den spridningen börjar någonstans. Den har redan spridits: I möten, diskussioner, intervjuer, seminarium och inte minst i denna stund, i denna text. Spridningen sker i samma styrka på lägenhetsfesten som i den tryckta infoldern, men begreppet transduktion skall betydligt mer än att diskuteras, analyseras och sättas på pränt i rapporter i akademiska sammanhang. Begreppet skall inspirera till transduktiv kreativitet. Det ska helt enkelt användas. Användningen är transduktionens potential. Det är i användandet, i handlingen, i spridningen som spelrum skapas.

Spridningen skall ske med hela den kraft och potential som transduktion besitter. En viktig aspekt är hur materialet visualiseras och gestaltas. Tonfall och estetik kan vara avgörande för begreppets genomslagskraft. Ett tidskrävande arbete som påbörjas efter denna texts färdigställande. En användare skall inte svälja transduktionens uppmaningar med hull och hår: transduktion kan hellre likställas med Open Source principer, som öppen mjukvara som kan omkodas med syfte att utveckla, omforma och redistribuera (se Sprid! sid 40).

Ett möjligt succékriterium för spridningen kan vara fenomenalitet. Fenomenalitet kan läsas som kraften hos något transduktivt att åstadkomma fenomen i samhället. Fenomen syftar inte på fenomenologins fenomen, utan på decentraliserade, oberoende, självmuterande trender som växer av egen kraft och ger ringar på vattnet. Detta är viktiga aspekter av ett spelrums konstitution, vad gäller maktstrukturer. Det ska inte utvecklas till ett fält där positioner jagas och bevakas. Inte heller till ett system underställt transcendentia, oomkullrunneliga principer. Det handlar i klara ordalag om att förebygga skapandet av monster, att aldrig göra sig själv fullmäktig, eller att upphöja vissa uttryck till fullkomlighet. Fenomenalitet är spelrums inbyggda "auto-destruction", det som gör att makt inte konsolideras utan istället flyter runt bland olika aktörer, olika transduktioner. Hardt och Negri diskuterar i Imperiet problemen med folkliga revolutioner (oavsett om det varit i liberal, socialistisk eller fascistisk tappning) och att ingen klarat av att genomföra en revolution och sedan lyckats demontera makten. "Istället måste vi [...] få ett slut på de ständiga upprepningarna av det som Marx beklagade sig över då han för 150 år sedan sa att alla revolutioner endast har fulländat staten istället för att förstöra den." (2003: 292) Hardt och Negri förespråkar förstörandet av staten som institution istället för övertagandet av kontrollen över den. Transduktion och dess spelrum erbjuder en annan möjlighet. Med fenomenalitet som yttersta succékriterium erbjuder transduktion en sådan möjlighet: att göra sig själv flexibel och aktörerna umbärliga genom decentraliserade, oberoende och ingefäriska kulturfenomen i samhället som växer av egen kraft och fluktuerar över tid.

Samarbetsapparaten

För att spridningen ska bli verklighet måste projektet *Upptakt* i någon form fortsätta efter att det slutat. Utan agerande individer kommer begrepps- och handlingsapparaterna att stå outnyttjade och spelrummet att eka tomt. För att driva på skapandet av spelrummet, kommer projektet *Upptakt* avslutas med att en samarbetsapparat konstrueras. *Idégruppen Fænomenal* blir en viktig del av denna apparat. Det är en politiskt och religiöst obunden, ideell kulturförening som till en början består av projektmedlemmarna i *Upptakt*. Föreningen syftar till att främja kulturell transduktion genom utveckling, analys, konceptutveckling, informationsspridning och nätverksbyggande. Samarbetsapparaten byggs ut som kombinationen av webbsidor, förmedlande material, kontaktknytande och annat som kan få igång samarbete. Detta ligger i en tid efter rapportens färdigställande.

FORTSÄTTNING

När det nya spelrummet så har skapats, är det dags för fortsättningen – de delar av projektet *Upptakt* som ligger bortom rapporten.

I slutet av maj produceras examensutställningen EXIT06 på K3, Malmö högskola, och till denna kommer *Upptakt* att bereda plats åt tre transducenter, som får presentera var sin transduktion.

Idégruppen Fænomenal har för avsikt att fortsätta arbetet med att utveckla spelrummet och apparaterna under sommaren och hösten. Redan nu finns det tydliga uppgifter att ta tag i, bland andra:

- Vidareutveckla och testa idéerna om kulturell transduktion på andra sfärer; utbildning, hälsovård, politik, familjer.
- Undersöka kvalitetsbegrepp för/inom transduktiv kultur.
- Inleda samarbete med transducenter i regionen, landet och i Europa.
- Vidareutveckla *spelrum* till ett mer gediget begrepp, att använd inom framför allt den akademiska sfären.
- Ta fram mer konkreta och specifika tips och verktyg för transducenter.
- Presentera transduktion i populariserat format.
- Lobby- och mediaarbete för att synliggöra transduktiv kultur i kulturpolitiken.

Svaret på den inledande problemformuleringen blir följande: Transduktion är ett begrepp som både beskriver och skapar spelrum där flyktiga, nätverksbaserade kulturformer på egna villkor kan existera inom kultursektorn. Spelrummet är en kulturell sfär för lekfullt meningsskapande. Spelrummet uppstår genom språk, handling och samarbete, i användandet av begreppsapparaten och handlingsapparaten, och genom utbyggnad av samsarbetsapparaten.

Välkommen att delta i den transduktiva leken. Ta steget in i spelrummet.

REFERENSLISTA

Böcker

- Austin, J.L (1975) *How To Do Things With Words*. Oxford: Clarendon
- Baudrillard, Jean (1994) *Simulation and simulacra*. Ann Arbor: University of Michigan Press
- Bourriaud, Nicholas (2005) *Postproduction*. New York: Lukas & Sternberg
- Butler, Judith (1999) *Gender Trouble*. New York: Routledge.
- Clarke, David, Doel, Marcus och Housiaux, Kate (2003) *The Consumption Reader*. London: Routledge
- Deleuze, Gilles och Guattari, Félix (2004) *A Thousand Plateaus*. London: Continuum
- Hardt, Michael och Negri, Antonio (2003) *Imperiet*. Göteborg/Stockholm: Glänta/Vertigo
- Jansson, André (2002) *Mediekultur och samhälle*. Lund: Studentlitteratur
- Klein, Naomi (2001) *No Logo*. Stockholm: Ordfront
- Nilsson, Sven (2003) *Kulturens nya vägar*. Malmö: Polyvalent
- Svenska Bibelsällskapet (1990) *Bibeln*. Uppsala: EFS förlaget
- Thornton, Sarah (1996) *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.
- Vilks, Lars och Schibli, Martin (2005) *Hur man blir samtidskonstnär på tre dagar*. Nora: Nya Doxa
- Wittgenstein, Ludwig (1992) *Filosofiska undersökningar*. Stockholm: Thales
- Wittrock, Hanna, (2006) *Kultursatsning, mångkulturalism och samhällsintegration*. Avhandling, Sociologiska institutionen, Lunds universitet

Artiklar

- Andersson, Fred (2006) *"Relativismen som maktutövning – en ojämlig betraktelse*. Paletten #262-263
- Ericsson, Lars O (2005) *"Kopiorna firar triumfer"*. DN 2 juli 2004
- Sjö, Björn (2005) *"Ett ögonblick Nili Blumberg/Nurse Clara"*. Sydsvenskan 5 december 2005

Intervjuer

- Nyberg, Emmanuel (2006) Intervju med Emmanuel Nyberg, utställningsassistent på Rooseum, Malmö, den 7 februari 2006.
- Pettersson, Marie (2006) Intervju med Marie Pettersson redaktör på Ellerströms Förlag, Lund, den 6 februari 2006.

Rohlin, Malte (2006) Intervju med Malte Rohlin, producent på Danscentrum Syd, Malmö, den 7 februari 2006.

Svensson, Fabian (2006) Intervju med Fabian Svensson, kortfilmsproducent, Malmö, den 8 februari 2006.

Varhegyi, Lajos (2006) Intervju med Lajos Varhegyi, filmare och ansvarig för Rörlig bild vid Malmö Högskola K3, Malmö, den 7 februari 2006.

Web

<http://hemsidor.torget.se/users/c/Chilli/Manifest.htm>

https://en.wikipedia.org/wiki/niklas_luhmann

<https://en.wikipedia/wiki/appropriation>

<http://ladonia.net/docs/about.html>

<http://www.brucemaudesign.com/manifesto.html>

<https://en.wikipedia.org/wiki/transduction>

<http://www.geocities.com/kinkig/IJOmSI.htm>

BILAGEFÖRTECKNING

- Projektbeskrivning
- Snabbguide / Informationsblad (2 sidor)
- E-post om Dance-Mob (2 sidor)
- Vem vill bli kulturelit? (2 sidor)
- Detaljer ur visuellt förmedlande material
- Intervjuer