

—— Viveka Kjellmer, »Virtual identities and anti-biography in the works of Tobias Bernstrup«

—— A B S T R A C T ——

Swedish multimedia artist Tobias Bernstrup (b. 1970) works in a transboundary universe where reality and fiction merge. I examine how computer games and virtual identities can be understood as artistic tools. I am especially interested in how Bernstrup's use of his own body in his artworks relates to a biographical approach, and how he uses multiple media forms to portray identities. Discussing examples of Bernstrup's art in relation to a biographical interpretation, I show that a traditional biographical perspective is misleading in his case and propose »anti-biography« as a concept better suited to understanding the biographical as non-personal. The artist's body becomes a tool expressing generic anti-biography. The artist wears fictional biographies, all with traits borrowed from Bernstrup, but at the same time demonstrating that identity is created and negotiable. I conclude that Bernstrup's exposure of his own body should be interpreted as referencing not his person but his artistic universe, with his body becoming a metalanguage to express something deeply human rather than personal.

—— Viveka Kjellmer holds a Ph.D. in Art History and Visual Studies. She is presently an Assistant Professor in Art History and Visual Studies at the Department of Cultural Sciences, University of Gothenburg.

—— Keywords: Tobias Bernstrup, anti-biography, identity, multimedia, avatar

—— <http://lir.gu.se/LIRJ>



■—Viveka Kjellmer—■

■—VIRTUELLA IDENTITETER OCH ANTIBIOGRAFI

I TOBIAS BERNSTRUPS KONSTNÄRSKAP —■

■—Tobias Bernstrup (f.1970) ägnar sitt konstnärskap åt ett ständigt utforskande av identitet, rum och realitet. Han arbetar multimedialt med bild, musik, performance, video och dataspel i ett gränsöverskridande universum där verklighet och fiktion flyter samman.¹ I denna artikel undersöker jag hur dataspelformatet och de virtuella identiteterna kan förstås som konstnärliga verktyg. Jag är särskilt intresserad av hur Bernstrups ständiga användande av den egna kroppen i sina verk förhåller sig till ett biografiskt synsätt och hur han förflyttar sig mellan medieformer för att gestalta sina olika identiteter.

För att belysa dessa frågor gör jag nedslag i Bernstrups verk och arbetsmetoder och diskuterar dem i relation till ett biografiskt framställnings- och tolkningsperspektiv. Jag tillämpar Margherita Balzeranis syn på dataspel som verktyg för att närma mig hur Bernstrup använder spelformatet i sitt konstnärskap. Ken Hillis avatar-begrepp används för att diskutera konstnärens ständiga bruk av den egna kroppen i konstverken. Vidare tar jag upp Rosemary Klich och Edward Sheers diskussion om det remedierade nuet för att synliggöra konstupplevelsens tidsaspekter.

— SPEL SOM ÖVERSÄTTNINGSPLOTS —

Ett exempel på Bernstrups tidiga utforskande av dataspelssvärlden som konstnärlig arena är *Museum Meltdown* i samarbete med Pelle Torsson. Verken utgörs av olika versioner av ett dataspel, där realistiska 3D-kopior av existerande konstmuseer blir scenografi för ett actionspel. Spelarna rör sig i museisalarna och skjuter på monster, men också på konstverken. Miljön utgörs av exempelvis Arken utanför Köpenhamn (1996) eller Moderna museet i Stockholm (1999).² Detta är populärkultur som virtuellt och fysiskt invaderar de finkulturella rummen. Verket ställs ut i det befintliga museet, museibesökaren/spelaren kan spela i realtid på en stor skärm placerad i museilokalen. Spelaren befinner sig alltså i spelet både fysiskt och virtuellt. I spelet, ett så kallat FPS (first person shooter game), styr spelaren förflyttningen genom museets salar med hjälp av en spelkontroll. Blickperspektivet utgörs av protagonistens synfält med den egna handen och det utvalda vapnet centralt i bild. Beväpning med exempelvis en kofot eller ett maskingevär kan spelaren vandra runt i museet, skjuta ned uppdykande monster och/eller ägna sig åt att meja ned konstverken i lokalerna.

Dataspel har kommit att inta en alltmer självklar plats som uttrycksform i samtidskonsten. De interaktiva elementen i dataspelsformaten bjuder in betraktaren/spelaren att bli *deltagare* i verket, formatet bäddar för interaktivitet och involverar betraktaren som medskapare i konstupplevelsen. Margherita Balzerani kallar dataspelen vår tids *Gesamtkunstwerk* och menar att samtidskonsten gärna approprierar dataspelsuttrycken för att uppnå en totalupplevelse där alla sinnen mobiliseras.³ Dataspelsformaten blir på samma gång *involverande* och *distanserande*. Upplevelsen och interaktiviteten engagerar betraktaren/spelaren och förstärker upplevelsen. Samtidigt finns en dimension av överklighet inbyggd i formaten – vi vet att det bara är spel, att det inte är på riktigt. Spelformaten bygger på att erbjuda det annars otänkbara – spänning, extremt våld, dödande – och i överenskommelsen ingår att när spelen stängs av återgår allt till det normala. Denna distans medför en miljö där det går att hantera annars outhärdliga händelser och situationer. Balzerani pekar på denna möjlighet och menar att dataspelen kan betraktas som ett slags kalejdoskop, där svåra sociala eller politiska frågor kan betraktas på distans genom dataspelmiljön och därmed bli greppbara och kanske begripliga.⁴ Jag använder Balzeranis syn på dataspel som verktyg för att närma mig Bernstrups verk och konstnärliga praktik och diskuterar hur Bernstrup använder spelformaten för att engagera betraktaren i konsten, såväl interaktivt som upplevelsemässigt.

Spelet blir en översättningsplats, ett forum för bearbetning av svåra frågor. Genom spelens pixelerade filter blir även problematiska delar av verkligheten möjliga att hantera. Bernstrup använder spelmiljöerna och dataspelsestetiken för att belysa frågor om kultur och identitet på sitt eget sätt. Exemplet *Museum Meltdown* kan i detta perspektiv ses som ett debattinlägg om kulturella hierarkier, där finkultur ställs mot populärkultur på flera plan. Är det populärkultur eller konst? Bernstrup använder sig av dataspelsformatet för att ifrågasätta konstbegreppet och ställer frågan på sin spets. Spelet blir med Balzeranis ord ett kalejdoskop där vi betraktar museimiljön på distans och samtidigt kan leva ut våra mest förbjudna fantasier: att skjuta ned konsten på museets väggar. I förlängningen ger detta möjligen också perspektiv på konstupplevelsen och synen på vad konst är och på vår roll som museibesökare.

Efterhand har Bernstrup blivit allt mer intresserad av miljöerna och allt mindre av spelaspekterna. Han har senare övergått till att återskapa olika arkitektoniska miljöer i spelformat men med fokus på arkitektur och miljö, snarare än action. Spelens syfte är inte längre att följa ett uppdrag eller spänningsmomentet i att skjuta på olika objekt, utan istället att förmedla en känsla av vilsenhet, att ströva planlöst utan mål och mening.⁵ Bernstrups intresse för urbana miljöer har lett till

att han ofta arbetar med framtidsscenarier eller apokalyptiska stadsmiljöer i sina verk. Han inspireras av arkitekten Rem Koolhaas manifest om den generiska staden och pekar genom sina verk på hur den nutida stadsmiljön allt mer påminner om animerade dataspelsmiljöer. Människans alienation och utsatt-het i den urbana miljön är ett tema han återkommer till.⁶ Exempelvis har han återskapat miljöer ur storstäder i dataspelsformat, (Berlin: Potsdamer Platz; Paris: La Defense) för att visa hur den moderna arkitekturen påminner om virtuella spelmiljöer snarare än platser för verkliga människor med vardagliga liv. Det kan handla om betongförörternas livlösa husrader eller ändlösa, tomma shoppinggallerior – platser som med sin generiska utformning återfinns i storstäder över hela världen. Miljöerna är samtidigt igenkännbara och helt identitetslösa. Spelaren rör sig i ödsliga nattkvarter, obefolkade och otrygga. Spelmiljön kan här ses som ett medel för att förmedla något annat, en känsla av mänsklig alienation i den urbana miljön. Spelet iscensätter en plågsam och påtaglig inre spänning snarare än det fiktiva actionnarrativ vi vanligen förknippar med dataspel vilket får gränsen mellan spel och verklighet att förskjutas. Bernstrup problematiserar människans alienation i den nutida stadsmiljön genom spelformatet. Han pekar på den moderna stadsmiljön som opersonlig och illa anpassad för mänsklig tillvaro. Återigen fungerar spelet som ett kalejdoskop för att betrakta och belysa stadsmiljöernas brist på trygghet och tillhörighet. Som spelare blir vi deltagare men på ett distanserat sätt – vi blir engagerade utan att bli personligen berörda. Spelvärlden blir med andra ord en översättningsplats där spelaren/betraktaren kan ta del av den verkliga världens problem och utmaningar som genom ett kalejdoskop, ett format som gör upplevelsen mindre direkt och obehagligt. Genom dataspellet kan vi betrakta oss själva utifrån och uppleva världen omkring oss i meta-perspektiv.

— PORTRÄTT AV KONSTNÄREN SOM AVATAR —

I sitt konstnärskap använder Bernstrup ofta kroppen som verktyg i sin konstnärliga praktik. Han klär den egna kroppen i olika kostymer för att gestalta karaktärer i sina performanceverk men avbildar också sin egen kropp och sitt eget ansikte i dataspel och videoverk. Han återvänder ständigt till sina karaktärer, uttryck och nyckelfraser. En animerad karaktär i ett videoverk återuppstår i en performance, namnet blir sedan en låttitel varefter karaktären uppträder i en musikvideo eller gestaltas i form av en skulptur eller som fotokonst på en museivägg. Han agerar genom sina virtuella och reella representationer, likt spelarens användande av avataren i dataspellet.

Hur kan vi förstå betydelsen av avataren, spelarens (eller i Bernstrups fall: konstnärens) virtuella alter ego? Är det en representation av spelaren själv eller en självständig karaktär

som därmed förmår ta andra beslut än dem spelaren skulle ta i verkliga livet? Ken Hillis förklarar avataren enligt följande: »I understand the avatar as a specific kind of sign that participants need not experience as a representation; hence my use of the term sign/body. [...] The embrace of technology indicates a devotion to it as a sign; and therefore that networked society has arrived at that juncture of desire and belief that the individual can somehow reside within technology – that he or she can join with it, the object of collective fetishization, through the hybrid vehicle of the sign/body.«⁷ Hillis menar alltså att avataren kan tolkas som en dubbelnatur, något som är både ett tecken för något som finns utanför spelet men också en kropp i det teknologiska landskapet, det vill säga en virtuell individ som agerar i sig själv. Han väljer att använda begreppet tecken/kropp för att förtydliga ambivalensen i avataren och förtydliga dess samtidiga koppling till/frikoppling från spelaren. Avataren är *både* en representation för spelaren *och* har samtidigt egen agens i spelet, där den kan utföra handlingar som spelaren av moraliska, psykologiska eller fysiska skäl inte skulle förmå utanför spelets ramar. Det är genom kropp och agens som avataren kan interagera med karaktärer och medspelare inom ramarna för den virtuella spelmiljön. Tillämpat på Bernstrups konstnärliga praktik kan denna förklaring till avatarens dubbelnatur hjälpa oss att förstå förhållandet mellan konstnärens kropp och hans identitet i konstverken.

Hillis tolkning av avatarbegreppet är alltså, menar jag, ett användbart verktyg för att förstå Bernstrups ständiga användande av den egna kroppen i sitt arbete. Bernstrups kropp kan ses som hans avatar i de konstnärliga verken – såväl i animerad form i dataspelsmiljö som när han uppträder live i scenkostym. Avatarens dubbelnatur framträder tydligt i hans konstnärskap där hans karaktärer både är och inte är representationer för konstnären själv. Karaktärerna är, med Hillis ord, tecken/kropp med egen kommunikativ agens, oavsett om de uppträder i form av fotografiskt motiv, animerad dataspelskaraktär eller performanceartist under ett live-framträdande. Avataren som både/och blir också en symbol för människans situation i den verkliga världen, där vi som tecken/kropp skall ta oss fram genom livet och möta nya utmaningar som fysiska kroppar men också tecken för det vi representerar, genom våra olika identiteter och ibland motsägelsefulla roller.

Performancekaraktärerna kan ses som en utveckling av spelkaraktärerna – eller tvärtom, där ett ständigt flöde mellan deras olika existenser tillför nya dimensioner till innevånarna i Bernstrups universum. Med Hillis begreppsapparat kan karaktären i en performance tolkas som tecken/kropp i den iscensatta miljö som utgörs av föreställningen. Tobias Bernstrup uppträder inte själv utan låter scenen intas av den avatar som han skapat just för detta tillfälle. Hans scenpersona blir ett tecken för konst-

nären/artisten men ger också kropp och egen agens åt karaktären så att den kan interagera på egna villkor med publiken och skapa en helhetsupplevelse av performanceverket.

— DET FLYKTIGA NUET —

Performance som markör för det aktuella ögonblicket är intressant. I motsats till att betrakta ett konstverk som skapades tidigare, en bild eller ett objekt som redan finns, så deltar publiken i realtid under en performanceföreställning. Bernstrup säger: »Jag tror att tiden inte är så linjär som vi ofta vill försöka se den. Det 'nu' som jag skildrar består av idéer från dåtid, nutid och framtid.«⁸ Vad som tillhör nuet är en subjektiv upplevelse och beror förstås på vems perspektiv som beaktas. I ett betraktar-nu upplevs ett verk som skapades i ett konstnärsdå, varje ögonblick blir strax till förfluten tid. Jag uppfattar Bernstrups syn på nuet i förhållande till konstverket som ett förhandlingsbart begrepp, ett ögonblick som både innefattar förflutet skapande av verket, ögonblickets upplevelse av det samma samt framtida reaktioner eller resultat som upplevelsen kan leda till.

Jag kan i detta sammanhang lyfta fram videoverket *Walking ego (Body 5)* från 2010 som ett exempel på Bernstrups problematisering av tid, hans intresse för att fånga det aktuella nuet i olika medieformer. Verket består av en animerad karaktär med Bernstrups kropp och ansikte, en avatar iklädd en silverfärgad tvådelad dräkt med bart mellangärde och blottade bröst, högklackade skor och veckad, plastliknande hud. Figuren går rakt mot betraktaren med bestämda steg. De ekande stegen ljuder taktfast i en obruten rytm. Konstverket är en videoloop utan början eller slut, en ständigt pågående promenad i ett utsträckt ögonblick. Avataren går och går i ett kontextlöst ingenting, det är en promenad som inte leder någonstans. Två steg repeteras i det oändliga – på samma gång avbildas ett enda ögonblick och ett evigt förlopp. Som betraktare blir jag fast i tidsloopen och tvingas återuppleva samma ögonblick gång på gång. Bernstrup har i *Walking ego* fångat nuet och tänjt ut det till en oändlig tidsrymd.

Rosemary Klich och Edward Sheer diskuterar hur betydelsefull den direkta upplevelsen är för definitionen performance som begrepp, huruvida ett medierat uppträdande, till exempel en inspelad konsert eller en konstnärlig performance förmedlad via YouTube fortfarande kan kallas performance. De visar hur diskursen har dominerats av två motställda uppfattningar: dels att performance karaktäriseras av den icke reproducerbara här-och-nu-upplevelsen och per definition inte kan repeteras eller spelas in utan att förlora sin egenart, dels att live-uppträdandet bara är en medieform bland andra, och att en inspelad performance kan ses som en re-mediering av något redan medierat. Klich och Sheer argumenterar för att live/

mediering inte längre kan ses som direkta motsatser och föreslår en hybridform där performanceupplevelsen kan innehålla både förinspelade och live-element, och där fokus stället ligger på intermedialitet.⁹ Detta tolkar jag som att här-och-nu-upplevelsen snarare får kopplas till betraktarens upplevelseperspektiv än till själva performance. Det blir med andra ord ett sätt att förskjuta perspektivet till betraktaren.

Jag menar att Bernstrup genom skulpturen *A.S.F.R.* (2010) visar ett sätt att förhålla sig till det, med Klich och Sheers språkbruk, re-medierade nuet. Skulpturen är en avgjutning av konstnärens kropp i naturlig storlek, klädd i robotliknande silverfärgad dräkt och platåsandaler i silver. Dräkten är ett slags bikini med hög trosa och genombruten bh med bara bröst. Detta är samma silverdräkt som bärs av avataren i verket *Walking ego (Body 5)*, den animerade videoloop som diskuteras ovan. Vid tidigare performance har Bernstrup också burit denna dräkt tillsammans med en kroppsstrumpa av genomskinligt plastliknande material samt en silverhjälm/huva som förstärkt det robotliknande intrycket. Skulpturen har emellertid fått en annorlunda, mer hud-liknande yta och Bernstrup har valt att ge skulpturen sitt eget huvud, utan hjälmen. Ansiktet är osminkat och håret ligger stelt bakåt och accentuerar huvudets form. Han står bredbent, med tyngden fördelad på båda fötterna, armarna en aning lyfta utmed sidorna och ansiktet riktat uppåt/framåt i en aktivt väntande pose. Minen är allvarlig, blicken stadigt fäst i fjärran. Skulpturen är placerad på ett podium, som en del av en scen, och ser därmed ut över museibesökarnas huvuden. Skulpturen är mycket naturtrogen och vid första anblicken kan det upplevas som att det är konstnären själv som står på podiet.

I *A.S.F.R.* blir kroppsavgjutningen ett tidsdokument, en avgjutning av ett perfekt *nu*.¹⁰ Genom att göra en avgjutning av den egna kroppen konserverar Bernstrup tiden, ett ögonblick kan frysas och bevaras. Genom att bygga upp museirummet som en del av en scen återskapas samtidigt ett utsnitt ur tiden, ett performanceögonblick uppstår i museikontexten. Skulpturens kroppslighet och närvaro förflyttar betraktaren in i ett ögonblick av en performance – museibesökaren blir delaktig i en upplevelseprocess, om än bara för en kort sekund.

Bernstrups verk flyter sömlöst mellan medieformerna. I sitt konstnärskap utnyttjar han hur upplevelsen transformeras och förskjuts genom att skifta mellan, och sammanblanda, medier, personligheter och gestaltade uttryck. Hans arbetssätt ligger därmed nära det intermediala synsätt som Klich och Sheer lyfter fram. Han re-medierar upplevelsen i ständigt nya former och använder den egna kroppen som brygga mellan medieformerna – som live-performance, videoverk eller skulptur. De biografiska markörerna ansikte och kropp blir verktyg i denna process.

 — BIOGRAFI OCH ANTI-BIOGRAFI —

Jag ser Tobias Bernstrups konstnärskap som ett slags konstnärsbiografisk antites. Han arbetar oupphörligen med identitetsfrågor, i hans verk prövas gränserna mellan virtuell och fysisk identitet. Han är den ständiga huvudpersonen i sina verk, men den faktiska biografen blir ointressant. Istället skapas en rad fiktiva biografier som konstnären iscensätter, ett bibliotek av alter egon som alla lånar drag av Bernstrup men samtidigt utgör hans motbilder och icke-porträtt. Bernstrups verkligeter blöder in i varandra, hans ansikte och fysiska omgivning flyttas in i dataspelsvärlden, hans animerade figurer uppträder på scen i den verkliga världen. Bernstrup undersöker gränssnittet mellan dröm, fiktion och verklighet i ett samhälle där vi lever våra liv i allt högre utsträckning via nätet och där även den virtuella verkligheten är en påtaglig plats.

Kopplingen mellan det konstnärliga och det biografiska är inte självklar. Gabriele Guericco visar i en historisk översikt hur konstnärsbiografin som genre speglar tidens syn på konstnärers liv och gärning. Synen på biografi och konstnärskap har varierat kraftigt över tid och med denna, konstnärsbiografins status. Guericco pekar exempelvis på hur konstnärsbiografin kom att betraktas som en formalt stagnerad och allt mindre intressant framställningsform under 1900-talet då den under 1800-talet så självklara kopplingen mellan konstnärens liv och verk ifrågasattes och andra synsätt tog över. Guericcos poäng är dock inte att räkna ut konstnärsbiografin som förlegad. Istället vill han undersöka hur konstnärens liv och verk kan framställas med nutida perspektiv och därmed ge konstnärsbiografin som genre förnyad aktualitet.¹¹ Han skriver:

Postcolonial theory and gender issues in contemporary art and criticism have forced us to rethink the nexus between identity and human creativity. The monographic discourse is echoed and reinvented as a deterrent or even as a source of countermovement, proposing alternatives to received schemes of interpretation.¹²

Identitetsbegreppet blir en nyckel till ett synsätt där konstnärliga framställningar kan tolkas utan koppling till faktisk biografi, etnisk bakgrund eller biologiskt kön. Identiteten blir mångfasetterad, skapad och förhandlingsbar istället för något på förhand fastslaget. Kopplat till Bernstrups konstnärskap skulle betydelsen av hans personliga biografi tonas ned med detta synsätt och fokus istället hamna på avatarernas fiktiva identiteter. Identitetsbegreppet omprövas ständigt genom avatarernas virtuella existenser.

Nu är det inte i första hand som potentiellt material för en övergripande monografi som Tobias Bernstrup intresserar mig, utan snarare hur hans konstnärskap kan problematisera ett biografiskt förhållningssätt. I bildtolkning kan ett biografiskt perspektiv tillämpas som ett teoretiskt verktyg för att förstå

verkets djupare innebörd. Vanligen handlar det då om att använda element ur konstnärens liv för att läsa in betydelser i verket, att betrakta verken som symboler för konstnärens personliga upplevelser.

Jag finner att detta tillvägagångssätt blir missvisande i Tobias Bernstrups fall. Här skulle jag snarare vilja använda begreppet anti-biografi, som en markör för det biografiska som icke-personligt. Visst har hans konstnärskap biografiska kopplingar, så tillvida att hans personliga intresse för dataspel, science fiction, crossdressing etcetera påverkar motiven och utforskandet i hans konstnärliga gärning. Men dessa motiv och uttrycks-sätt, vill jag hävda, utgör hans språk, hans medel för att utforska något helt annat. Hans ständigt återkommande ansikte och kropp i verken handlar inte primärt om att skapa självporträtt, utan om aspekter eller förslag på var gränserna går, vem han kan bli eller framstå som. Figureerna har, trots att de alla bär konstnärens ansiktsdrag, en generell karaktär. De blir generiska på samma sätt som de igenkännbara men opersonliga digitala stadsmiljöer han skapar i sina dataspel är generella och allmän-giltiga. Bernstrups verk, menar jag, handlar om att utforska det brett mänskliga. Han ställer existentiella frågor om gränserna mellan människa och maskin, mellan fysisk kropp och avatar i en allt mer teknologiskt avancerad verklighet. Han utforskar gränsöverskridande uttryck för mänsklighet och identitet i en balansgång mellan grupptillhörighet och alienation där utsatt-het, melankoli och vilshenhet är hans ständiga följeslagare.

— DATASPELSESTETIK OCH VIRTUELL IDENTITET SOM METASPRÅK —

För att sammanfatta så drar jag slutsatsen att Bernstrups exponerande av den egna kroppen och hans återkommande bruk av biografiska markörer som ansikte och kropp inte skall tolkas som direkta referenser till personen Bernstrup utan till hans konstnärliga universum där den egna kroppen blir ett meta-språk, ett verktyg för att uttrycka något utöver det personliga.

Jag menar att Bernstrup använder dataspelevärldens bild-språk för att upptäcka och avkoda den verkliga världens symboliska betydelser, oavsett om det gäller specifika frågor om kultursyn och identitetssökande eller mer generella som berör staden och den moderna människans levnadsmiljöer. Spelvärlden används som översättningsplats där vi upplever världens genom ett kalejdoskopiskt perspektiv, involverande men samtidigt distansnerande. Detta är ett arbetssätt som Bernstrup tillämpar också i sitt arbete med performance, videoverk eller bildkonst. Genom avatarerna undersöker han möjliga identiteter och förhållningssätt, med den egna kroppen som gemensam nämnare. Den ständigt återkommande kroppen är ett verktyg för att visa på identitet som skapad och förhandlingsbar istället för något givet.

Tobias Bernstrup skapar virtuella alter egon med fiktiva identiteter i sina dataspelsliknande multimediala verk. Hans pixelerade personae, alla med hans eget ansikte, agerar outtröttligt i verkens videoloopar men också i performanceverk i verkliga världen, i gränslandet mellan avatar, människa och maskin. Bernstrups konsekventa användande av den egna kroppen och fysionomin bidrar, paradoxalt nog, till att ge verken deras generella karaktär. Han klipper in sig själv och sina verkliga miljöer i de dataanimerade verken, han uppträder iförd kostymer inspirerade av de fiktiva karaktärerna. Hans ansikte, kropp och erfarenheter blir medel för att uttrycka något allmänmänskligt. De tillsynes självbiografiska verken antar en ny mening och det biografiska blir till anti-biografi. —■



— Tobias Bernstrup: *A.S.F.R. Jesmonite*, mixed media 180 x 90 x 35 cm, 2010 [Bild publiceras enbart i den digitala versionen av *lirjournal*, se lir.gu.se/LIRJ]

 NOTER

- 1 Se vidare Tobias Bernstrups officiella hemsida www.bernstrup.com
 - 2 Mathias Jansson: »Dataspelsgenerationen i konstens högberg« i *Konstperspektiv*, 4 (2005), 35–36.
 - 3 Margherita Balzerani: »Déjouer le Jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine« i *L'Evolution psychiatrique*, 71:3 (2006), 570.
 - 4 Balzerani: »Déjouer le Jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine«, 561.
 - 5 Francis Hunger: »The Idea of Doing Nothing: An Interview With Tobias Bernstrup« i Andy Clarke & Grethe Mitchell (eds.). *Videogames and art*, (Bristol & Chicago 2007), 109–110.
 - 6 Mathias Jansson: »Dataspelsgenerationen i konstens högberg« i *Konstperspektiv*, 4 (2005), 36.
 - 7 Ken Hillis: *Online a Lot of the Time. Ritual, Fetish, Sign*, (Durham & London 2009), 135.
 - 8 Power Ekroth: »Intervju« i Bernstrup, Tobias, Sjöström, Johan & Ekroth, Power (eds): *Almost Human* (Göteborg, 2010), opag.
 - 9 Rosemary Klich & Edward Scheer: *Multimedia Performance*, (Basingstoke & New York 2012), 68–73. Författarna använder begreppet performance i den breda bemärkelsen »uppträdande« och refererar till såväl teaterföreställningar, konserter och konstnärliga performance av olika slag. Diskussionen är dock tillämplig även i den snävare svenska bemärkelsen »performance«, dvs. konstnärlig performance.
 - 10 Ekroth: »Intervju«, opag.
 - 11 Gabriele Guerico: *Art as Existence. The Artist's Monograph and It's Projects*, (Cambridge, MA [2006] 2009).
 - 12 Guerico: *Art as Existence*, 266.
-