

Narves1biblioteket, deltagarestetik och den tecknade seriens ekologisering

Per Israelson

Denna artikel diskuterar digitaliseringens effekter på den tecknade serien som konstform och kulturell praktik. En premis för argumentet är att digitalisering och de senaste decenniernas genomgripande datorisering har medfört vad den tyske mediefilosofen Erich Hörl talar om som en *generell ekologisering* av kultur och samhälle.¹ Hörl använder här ett cybernetiskt och systemteoretiskt ekologibegrepp, enligt vilket alla objekt, vare sig det handlar om biologiska eller teknologiska, naturliga eller kulturella, mänskliga eller icke-mänskliga, utgör informationsbearbetande system kopplade till en omgivning som de organiserar och samtidigt organiseras av, genom ömsesidig återkoppling. Digitaliseringen har enligt Hörl medfört ett genombrott för en ny historisk semantik, enligt vilken ekologibegreppet har avnaturaliserats och blivit generellt tillämbart för att beskriva sammantrasslingen av ontologiska domäner. Det autonomibegrepp och den absoluta uppdelning mellan subjekt och objekt som har legat till grund för den västerländska moderniteten är

1 Hörl 2017: 3f.

kort sagt inte längre applicerbara på en kultur som opererar enligt den digitala processens distribuerade återkopplingar. Digitalisering och datorisering synliggör det kulturella och estetiska objektet som processuellt och relationellt, där vad objektet *gör* med sin användare och omgivning – och vice versa – är komplext sammankopplat med *hur* det skapar mening.² Ett kulturbegrepp som uppträder efter digitaliseringens genomgripande tekniska förändring av samhället – ett *postdigitalt* kulturbegrepp – förutsätter estetiskt deltagande som en förkroppsligad och samskapande process, som en sammanflätning av mänskliga och icke-mänskliga aktörer. I detta hänseende har digitaliseringen normaliserat det posthumanistiska subjektbegrepp som cybernetiken lade grunden för kring 1900-talets mitt.³ Digitaliseringen inskräper sålunda Bruno Latours påstående att moderniteten aldrig varit modern.⁴

Genom att undersöka det Oslobaserade serietecknarkollektivet Narvesbibliotekets verksamhet under åren 2015–2019 argumenterar jag i det följande för att gruppens seriekonst karaktäriseras av en generell ekologisk deltagarestetik.⁵ Undersökningen tar avstamp i de tecknade serier som Narvesbiblioteket publicerade, med särskilt fokus på antologimagasinet *Mennesker med håp for fremtiden 3* (2016), men jag diskuterar även hur dessa serier interagerar med och framträder i relation till konkreta mediala miljöer och deltagande publikar – i relation till vad jag här kallar en *medieekologi*.⁶ Undersökningen använder såtillvida en medieekologisk metod som analyserar relationen mellan medier systemteoretiskt. Utifrån en systemteoretisk förståelse utgör ett medium en miljö och en omgivning («environment») som organiserar perception och erfarenhet.⁷ Medier

2 Ingvarsson 2020.

3 Hayles 1999.

4 Latour 1991.

5 För arbetet med denna artikel har intervjuer utförts med Herman Breda Enkerud, Christa Barnlinn Korvald, Flu Hartberg, Erlend Peder Kvam, Andreas Berg och Espen Karelius Holtestaul. Ett stort tack riktas till samtliga medverkande.

6 Fuller 2006, Bryant 2014, Israelson 2017.

7 Strate 2017: 75.

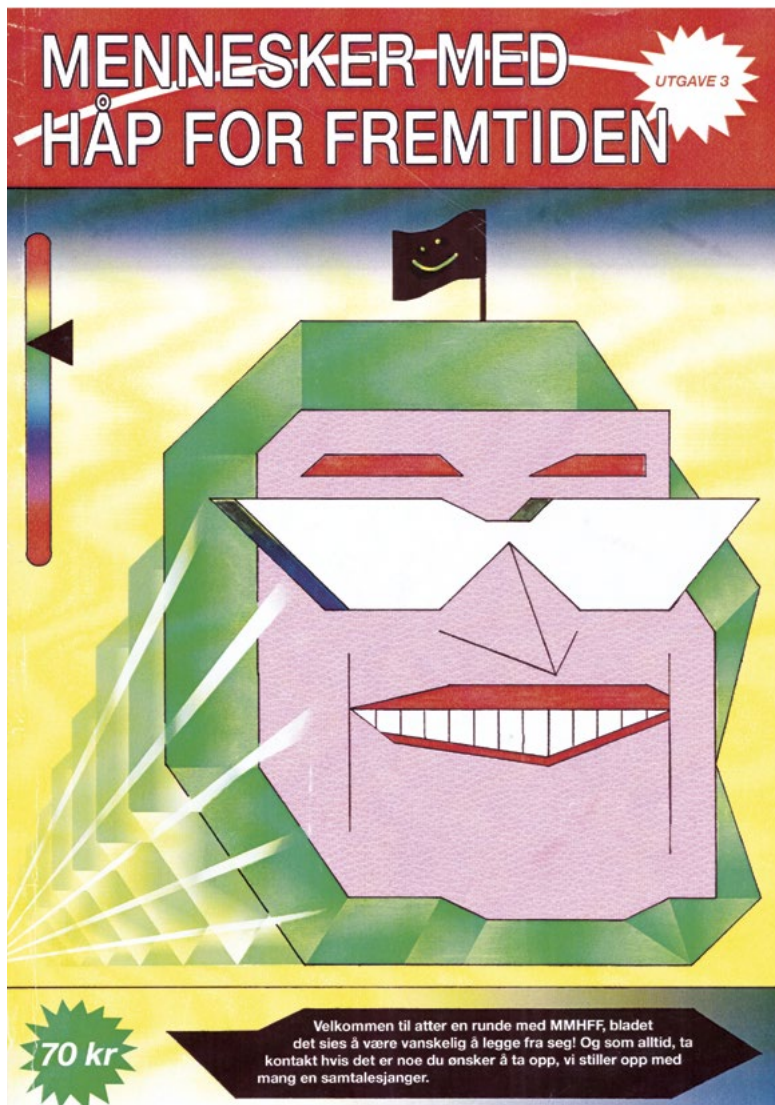
är i denna mening system. Men inga system är operationellt slutna, utan ett system existerar alltid i relation till en omvärld som det bestämmer och bestäms av.⁸ Det är denna konstitutiva relation mellan system och omgivningar som medieekologin undersöker. Det innebär att ett medium organiserar erfarenhet och perception genom att strukturellt kopplas till andra medier, en strukturell koppling som inkluderar även den mänskliga organismen, och som följaktligen blir del av en medieekologisk perceptionsapparat.

Mitt centrala argument är att Narves1bibliotekets deltagarestetik lyfter seriemediets materialitet och närvaro som betydelsebärande kommunikationssystem, vid sidan av till exempel bilden och texten, samtidigt som den knyter framträdandet av en distribuerad medieekologisk perceptionsapparat till ett posthumanistiskt samskapande. Den kreativa processen involverar därvidlag inte endast gruppens medlemmar, samarbetspartner, eller för den delen en deltagande publik, utan även konkreta material och mediala infrastrukturer. Skilda ontologiska domäner – biologiska, tekniska, geologiska – samverkar i en medieekologisk organism. I denna mening är Narves1bibliotekets verksamhet representativ för en generell ekologisering inom den samtida postdigitala kulturen.

Hastighet och närvaro

Den 9 december 2016 lanserade Narves1biblioteket sitt tredje nummer av seriemagasinet *Mennesker med håp for fremtiden* (bild 1). Det är en publikation som till formgivning och innehåll självmedvetet uppmärksammar design och materialval. Storleksmässigt är magasinet utformat som ett fanzine, om än ovanligt omfångsrikt – ett «Donaldpocketformat» som gruppen skriver i sin lanseringstext på Facebook – en knapp halvcentimeter tjockt, limmat och bundet. Redan omslagsbilden är indikativ för Narves1bibliotekets medieekologiska

8 Clarke & Hansen 2009.



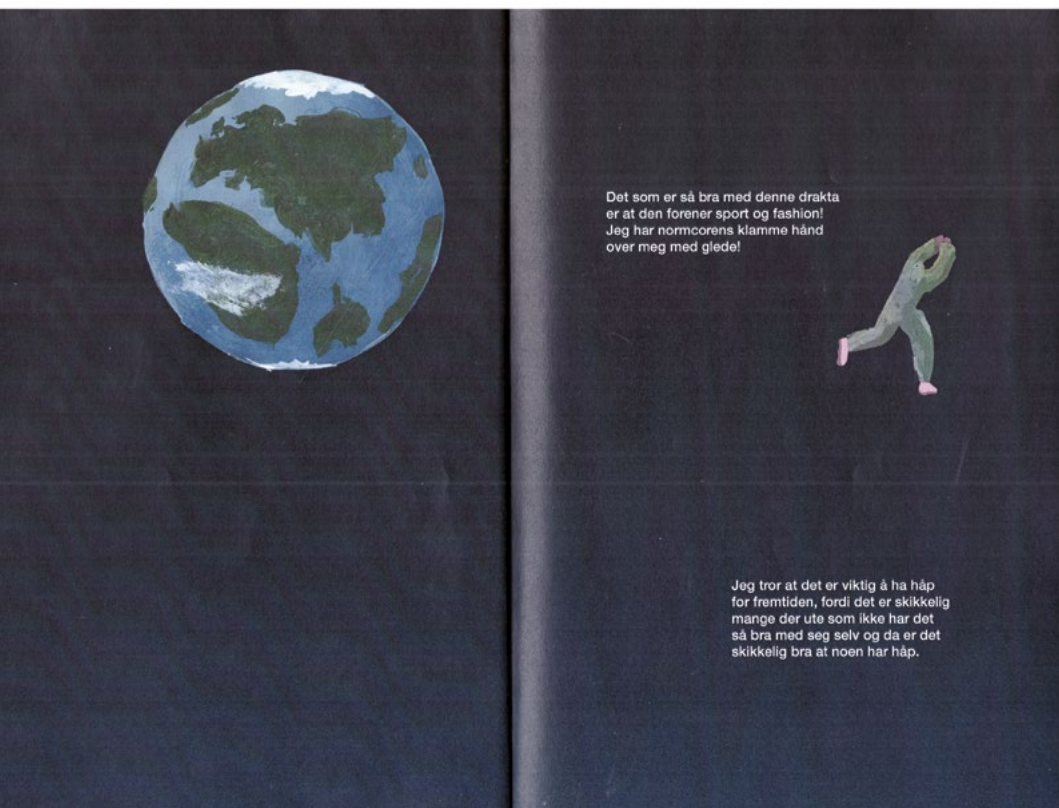
➤ Bild 1 Omslag *Mennesker med håp for fremtiden* 3.

deltagarestetik, inte minst genom överlappningar mellan biologiska och tekniska domäner. Den datorgenererade bilden alluderar en retrofuturistisk vision av framtiden, där det representerade ansiktets skarpa och raka linjer understryker maskinens sammansmältning med det mänskliga. Omslaget presenterar hastighet som central tematik, och inskräper den västerländska läsriktningens rörelse från vänster till höger. Detta något monolitiska intryck undergrävs emellertid av smiley-flaggan ovan ansiktet, som understryker den ironiska framstegs-optimism som också magasinets namn åkallar. På en metamedial nivå speglar omslagets cyborgkoppling mellan människa och maskin också bildens produktionsförhållanden, där serietecknarens hand opererar inom datorns möjlighetsvillkor och på så vis mycket konkret sammanlänkar kropp och maskin. Ett reglage för färgskala i bildens vänsterkant understryker algoritmens delaktighet i bildens tillkomst. Det digitala tecknandets hastighet blir en förutsättning för den hastighet som bilden också representerar, där ansiktets skalförskjutning har försetts med den tecknade seriens ikonografiska fartränder. Omslaget *säger* med andra ord något om relationer mellan olika kommunikationssystem samtidigt som det också *gör* och *utför* dessa relationer.

Inlagan blandar i sin tur en stor mängd olika uttryck, vilkas sammansättning ger ett närmast slumpmässigt och planlöst intryck. Fjorton upphovspersoner medverkar, däribland gruppens medlemmar.⁹ Tecknade serier och seriestrippar buntas samman med illustrerade texter och rena prosastycken, liksom dikter, skämtteckningar och enskilda bilder. Även material- och färgval skiftar, från teckningar i tusch och blyerts till krita och digital färgläggning och formgivning. Handtextning av olika kvalitet samspelar med en mängd olika mekaniska typsnitt. Själva formgivningen ger också intryck av att vara bristfälligt anpassad

9 Caroline Ugelstad Elnaes, Christa Barlinn Korvald, Erlend Peder Kvam, Espen Friberg, Fredrik Storsveen, Herman Breda Enkerud, Ida Bakken, Jo Mikkel Sjaastad Huse, Kristoffer Kjølberg, Maia Siverts, Simen Formo Hay, Ville Kallio, och Øistein Bergli.

till tryckproduktens fysiske format, med marginaler och ytor som hamnar utanför den skurna sidan. Denna heterogena materialitet till trots, är magasinet i sin helhet producerat i ett och samma program. Den mediala variation som *Mennesker med håp for fremtiden 3* uppvisar är digitalt formgiven, i enlighet med den digitala kodens förutsättningar. Vad som kan framstå som slumpmässiga och oavsedda avtryck av specifika medietekniska omständigheter – kritans kladdighet,



➤ Bild 2 Inzoomning av Jorden, ur innledningsserien i *Mennesker med håp for fremtiden 3*.

kopiatorns sneda marginaler, den pixlade bildens suddighet – är i själva verket materiella modulationer utifrån de möjligheter datorn erbjuder. Denna materiellt självrefererande och lekfullt självmedvetna hållning är central för Narves1bibliotekets verksamhet.

Mennesker med håp for fremtiden 3 inleds med en inramande tecknad serie-sekvens som presenterar förutsättningarna för magasinets innehåll. Sekvensen fungerar som en redaktionell metaserie samtidigt som den preciserar hastighetstematikens relation till digitaliseringens nya förutsättningar för deltagarkultur. Första uppslaget etablerar en kosmisk inzoomning av planeten Jorden (bild 2). Genom en dialog mellan ett antal figurer iklädda färgglada skridsko- och skidkläder sker sedan ett succesivt närmande till magasinets ramberättelse: en tv-sändning i (det fiktiva) N1B TV i vilken figuren Janne Francis, ledare för stiftelsen «Mennesker med håp for fremtiden», presenterar det program som utgör tidningens innehåll. De färgglada figurerna, vilkas repliker återges utan tydlig markering, genomför ett slags dubbel rörelse, dels genom uppslaget, från vänster till höger som för att understryka hastighet och läsriktning, dels på djupet, genom bilden och mot planeten i bakgrunden. Här etablerar seriemagasinet ett antal riktningar, där representerade kroppar i rörelse styr läsningens rörelser, både linjärt och icke-linjärt. Mediet organiserar på så vis den läsande kroppen. Även dialogen inskräper läsarens närvaro och kroppsliga relation till mediet. Från en inledande hänvisning till den tyske sociologen Hartmut Rosas begrepp «resonans», ett begrepp som inringar en potentiellt icke-alienerad relation till världen som «den levande människans grundmodus»¹⁰, och Rosas vidhängande kritik av accelerationism och en samtida – och inte minst digitalt uppkopplad – temporalitet¹¹ glider samtalet över på VR, näthandel och data- och övervakningskapitalismens tilltagande biomakt, för att precis innan rörelsen kommer till sin slutpunkt i tv-studion, konstatera att digitala medier och digitalisering gör närvaro och den

10 Rosa 2020.

11 Rosa 2013.

förkroppsligade erfarenheten än mer avgörande för den estetiska upplevelsen. Omgärdad av mediala och metafiktiva överlagringar, med en explicit ironisk distans, utmynnar inledningssekvensen i konstaterandet att «Publikums tilstedevaerelse er uhyre viktig ...».¹²

Just hur denna närvaro gestaltas som och genom en medieekologisk deltagarestetik är vad jag kommer tala om i det följande.

Narves1biblioteket

Konstnärgruppen Narves1biblioteket var verksam mellan 2015 och 2019 och inkluderade Christa Barlinn Korvald, Herman Breda Enkerud, Erlend Peder Kvam och Sunniva Aurora Dybvig. Gruppen beskrevs av press och delvis av sig själva som ett serietecknarkollektiv, men verksamheten inkluderade också arbeten med andra material och medier än tecknade serier. Möjligen skulle man kunna beskriva gruppens konstnärliga praktik som tecknade serier i det utvidgade fältet, det vill säga tecknade serier som utvidgar seriemediet bortom dess traditionella gränser, genom till exempel materialval, rumslig expansion, skaländring, sammansättning och hybridisering. Resultatet blir, som för Narves1biblioteket, en praktik som undersöker sina egna materiella och mediala förutsättningar.

Gruppen formerades delvis kring institutionen för grafisk formgivning och design på Konsthögskolan i Oslo (KHiO) under 2015, där samtliga fyra medlemmar var studenter, och arbetet karaktäriserades redan från början av en uppmärksamhet på mediala infrastrukturer. I någon mån kan man säga att verksamheten och arbetsprocessen framträder som en respons på en konkret miljö, när en av (den blivande) gruppens medlemmar, Christa Barlinn Korvald, approprierar en av skolans bokhyllor i ett uppehållsrum som utställningsyta för fanzine och

12 *Mennesker med håp for fremtiden 3* saknar sidnumrering, citatet återfinns på det femte uppslaget.

andra tryckprodukter. Korvald arbetade vid tillfället med fanzinet *Gnug-posten*, vars första nummer utkom i februari 2015, och använde ytan för att presentera sina och andras arbeten inom fanzine och small press. Snart upprättade man också en fysisk infrastruktur i KHiO:s lokaler under Narves1bibliotekets namn, med nya egentillverkade hyllmarkeringar och hyllkonstruktioner.

Gruppens tidigaste verk utgjordes dels av liknande platsspecifika och situerade performance, genom vilka gruppen utformade utställningsytor på mindre bokmässor och seriefestivaler till filialer och underavdelningar till Narves1biblioteket. Dels inledde man en utgivningsverksamhet, med medlemmarnas fanzine och den gemensamma tidskriften *Mennesker med håp for fremtiden*, vars första nummer var just ett fanzine av Herman Breda Enkerud. Gruppen lade även upp en hemsida och webbportal. Verksamheten conceptualiserades som en transmedial mediafranchise med tillhörande visuell identitet och formgivning.

Viljan till samarbete, och att ingå i och omforma – liksom omformas av – befintliga sammanhang, är utmärkande för Narves1bibliotekets verksamhet. Utöver fanzine och mindre förlagsverksamhet, där man framför allt publicerade sina egna alster, producerade gruppen även animerade filmer och musikvideor. Precis som webbportalen återbrukar en antikverad webbdesign, använder dessa filmer stopmotion och dockanimationer som bearbetas digitalt. Dockor och föremål i papper-maché förekom även i gruppens installationer i offentliga miljöer i stadsrummet. En musikgrupp, Music Angels of N1B, lanserades inom den övergripande verksamheten. Music Angels of N1B framträdde framför allt med en scenshow med dans, scenografi och kostym där gruppens medlemmar var iklädda just papper-maché-kreationer. Som scenshow deltog också gruppen tillsammans med andra musikartister, huvudsakligen den norska popgruppen Pom Poko. Viss dokumentation över installationer och performance, liksom filmer och musikvideor, lades upp på webbportalen.

Narves1bibliotekets verksamhet upphörde sommaren 2019. Samarbeten i gruppen har fortsatt efter 2019 men inte formellt som

Narves1biblioteket. I mars 2019 deltog gruppen i en risografworkshop i Bergen genom organisationen Pamflett. Under arbetsnamnet «m00ds_of_Norway» producerade medlemmarna i Narves1biblioteket grafiska tryck och varsin risografbok.

Postdigital kultur

Datahantering och implementeringen av datasystem har sedan mitten av 1900-talet omvandlat samhällets organisation i grunden. Denna infrastrukturella förändring blev särskilt påtaglig genom persondatorns införande och upprättandet av ett generellt protokoll för internethantering, och den har ytterligare inskräpts av 2000-talets uppkopplade och portabla datamaskiner. Datorns beräkningar och digitala processer utgör i dag de möjlighetsvillkor som bestämmer den samtida kulturen.¹³ Även de samhälleliga verksamheter som inte är förmedlade via digitala gränssnitt är bestämda av en grundläggande digital infrastruktur. Samtidskulturen är i denna triviala mening postdigital, det vill säga att den befinner sig i en period *efter* den genomgripande digitaliseringen.

En kvalificerad betydelse av postdigital kultur betonar hur även analoga medier och icke-digitala gränssnitt i dag framträder i relation till digitala processer. Den tyske medieforskaren Florian Cramer menar att begreppet det postdigitala kan användas för att beskriva kulturella och estetiska uttryck som undersöker och betonar hur det digitala och det analoga är intimt sammantrasslat.¹⁴ Det är alltså inte fråga om en analog nostalgi eller en fetischistisk upptagenhet av det materiella objektet. I stället handlar det om att lyfta hur även materiella objekt i dag framträder i relation till digitala informationsprocesser, och att det digitala också alltid förutsätter materiella omgivningar och miljöer för att kunna operera.

13 Berry & Dieter 2015.

14 Cramer 2015.

Ryan Bishop, Kristoffer Gansing och Jussi Parikka har argumenterat för att en postdigital estetik framför allt opererar på tre fronter som de kategoriserar som: föreställningsvärldar, interventioner och ekologier.¹⁵ En postdigital estetik påvisar och utgår från att digitala system är medier som genererar föreställningsvärldar, menar de. Mediesystem som bibliotek, arkiv och laboratorier är kulturella tekniker som formar världen, och genom digitaliseringen har dessa mediesystem kommit att utsträcka sig över nya domäner. I en postdigital kulturl har mediesystemen blivit en del av den samtida livsmiljön, och kopplar samman tekniska och biologiska processer. Kort sagt, medier har blivit ekologiska och de bio-tekniska ekologier som omger oss har blivit medier.

En postdigital konst teoretiserar detta generella ekologiska tillstånd, och synliggör genom sin praktik hur mänsklig kreativitet uppstår i relation till men också regleras av sådana kulturella system som traditioner, genrer och medieteknologier. Bishop, Gansing och Parikka menar att postdigital konst på så vis utgör en praktisk intervention i de digitala nätverk och system som styr och organiserar stora delar av den samtida erfarenhetsvärlden. En postdigital estetik framhäver vidare hur tillvarons skilda domäner – tekniska, geologiska, biologiska – utgör komplext sammanvävda ekosystem. Konkret kommer detta till uttryck i hur datanätverk är beroende av en omkringliggande miljö, i form av mineraler, energikällor och mänskliga användare, men också hur systemen omformar och påverkar den omkringliggande miljön, inklusive dess användare. Narves1bibliotekets verksamhet kan i denna mening beskrivas som en postdigital konst.

Posthumanistisk deltagarestetik

Ett postdigitalt kultur- och konstbegrepp har vittomfattande konsekvenser. Denna artikel fokuserar huvudsakligen på estetiskt deltagande, på *publikens nödvändiga närvaro*, som inledningsserien i *Mennesker*

15 Bishop m.fl. 2016.

med håp for fremtiden 3 konstaterar. Publikens postdigitale deltagande følger den posthumanistiske forståelse av subjektivitet som N. Katherine Hayles menar att den cybernetiske systemteori implicerar.¹⁶ Enligt cybernetisk systemteori oppstår erfaring og subjektivitet gjennom återkopplande relationer mellom system og omgivingar. Dessa relationer bestemmer ömsesidigt såväl system som omgiving. Som läsare skapar jag till exempel en litterär text genom att interagera med den, men samtidigt skapas jag som läsare av den omgiving som teksten utgör. Relationen mellom system – og som informationsbehandlende organismer är såväl det mänskliga subjektet som den litterära teksten ett system – innebär alltid en ömsesidig påverkan, det vill säga en ekologisk relation.

Den mänskliga perceptionsapparaten fungerer enligt cybernetisk systemteori som ett system som bestäms av en omgiving. Sinnen – som känsel, syn, hørsel – oppstår ekologisk, i relation till de möjlighetsvilkor som en omkringliggende miljø utgör.¹⁷ Sinnene är heller ikke isolerte i sine enskildte kanaler, utan opptrer alltid blandede. Med denna utgangspunkt blir det möjligt att som den amerikanske filosofen Brian Massumi teoretisere estetisk deltagande som en *perceptionshendelse*, där den forestillingsverld som produceres av interaksjonen med ett kunstverk bestemmes av en spesifikk relation mellom ulike samverkende system og miljøer.¹⁸ En posthumanistisk deltagereestetikk innebærer på så vis att leseren på ett kvalitativt vis skaper det estetiske objektet, men også att dette objekt like kvalitativt skaper leseren. Den estetiske erfaringen er i denne mening en samskapende ekologisk prosess, en distribueret subjektivitet mellom menneske og den omgiving som det estetiske objektet utgör.

Som jag redan har konstaterat, genererer digitalisering en systemteoretisk forståelse av det kulturelle objektet, där objektet ikke lenger er autonomt og fixert utan utgøres av variasjoner som er beroende av de system (som till exempel menneskelige brukere) med hvilke det opererer.

16 Hayles 1999.

17 Gibson 1986.

18 Massumi 2002; Massumi 2011.

Det är alltså detta som Erich Hörl beskriver som digitaliseringens generella ekologisering. Denna ekologiska och postdigitala förståelse av det kulturella objektet implicerar i sin tur en posthumanistisk deltagarestetik, enligt vilken erfarenhet framträder genom återkoppling mellan såväl mänskliga som icke-mänskliga system.

Medieekologi

Ett postdigitalt mediebegrepp förutsätter att medier opererar som ekologiska omgivningar. Denna förståelse av medier är långt ifrån ny. Mediebegreppet har redan i sin klassiska betydelse av mellanhand och miljö en tydlig ekologisk slagsida. Marshall McLuhan talar på 1960-talet om medier som miljöer och omgivningar («enviroments»)¹⁹, medan W.J.T. Mitchells inflytelserika mediestudier upprepade gånger poängterar att medier alltid fungerar som blandade miljöer för meningsformering.²⁰ Ett medium – i detta fall Narves1bibliotekets tecknade serier – är i denna mening aldrig ett enhetligt och slutet system, utan utgörs alltid av relationer mellan olika delsystem och omgivningar. Ett medium är med andra ord alltid en medieekologi bestående av relationer, såväl internt i form av ett sammanhållet system, som externt i relation till andra omkringliggande medier.

De samskapande processer som en deltagarestetik opererar med framträder emellertid tydligast när det konstnärliga objektet sätts i relation till andra objekt, det vill säga när det mediala objektet uppträder just som *del* av en medieekologi. Det är denna händelse som en medieekologisk analys undersöker. Det är en undersökning som tillerkänner alla samverkande system en kreativ och deltagande agens. Alla de delsystem som ingår i en tecknad serie skapar serien som medium. Men även den medieekologiska undersökningen blir en del av denna

19 McLuhan m.fl. 1967.

20 Mitchell 1994; Mitchell 2005.

samskapande medieekologi. Ambitionen med min undersökning är att visa hur olika delar av Narves1bibliotekets verksamhet organiseras i relation till varandra som en medieekologi, där varje delsystem har en kreativ funktion. Samtidigt är det genom denna undersökning, det vill säga genom den aktivering av Narves1bibliotekets medieekologiska deltagarestetik som undersökningen genererar och på samma gång bestäms av, som dessa relationer framträder som analyserbara. Jag vill alltså hävda att Narves1biblioteket skapar ett konstverk – ett *medieekologiskt konstverk* – som består av en mängd konstnärliga objekt som bestämmer och bestäms av varandra, internt och externt. Men jag menar också att denna medieekologi framträder först när dessa relationer mellan konstnärliga objekt aktiveras, till exempel genom denna undersökning, men också, så klart, genom att läsa ett av Narves1bibliotekets seriemagasin eller för den delen genom att navigera på gruppens webbplats. Det bör kanske påpekas att Narves1biblioteket inte själva explicit omtalar sin verksamhet som medieekologisk. Det finns heller inga direkta referenser till en avantgardisk estetik influerad av cybernetik och systemteori, som konkretismens eller Fluxus-rörelsens formexperiment och intermedia-konst. Snarare är det så att Narves1bibliotekets verksamhet responderar på de avantgarde-tekniker som finns upptagna i datorns användargränssnitt, exempelvis verktyg för att klippa och klistra, montage och bildbearbetning, och som har blivit en självklar del av den digitala infrastrukturens möjlighetsvillkor.²¹

Genom att undersöka den medieekologi som Narves1bibliotekets seriemagasin *Mennesker med håp for fremtiden 3* aktualiserar blir det möjligt att analysera magasinet i termer av posthumanistisk deltagarestetik, i vilken såväl undersökningen som det konstnärliga objektet samverkar. Det är, som jag redan påpekat, en deltagarestetik som är utmärkande för ett postdigitalt kulturbegrepp och som berör såväl hur medier skapar kollektiva föreställningsvärldar som möjligheten att inom ett ekologiskt system ingripa i och synliggöra systemets organisation.

21 Manovich 2001: 306.

Digitalisering av den tecknade serien

Precis som för tidnings- och bokmarknaden i stort börjar digitalisering förändra produktionsförhållandena för den tecknade serien långt före uppkomsten av webbserier, digitalt tecknade serier och digitala mötesplatser för seriekulturen. Tryckprocesser ställer successivt om till digitala system från 1960-talet och framåt. Den ökade tillgängligheten till program för desktop publishing mot slutet av 1980-talet och nya möjligheter att kombinera offsettryck med digitala filer driver på utvecklingen. Här finns klara paralleller mellan seriekulturen och den small press- och fanzinekultur som Alessandro Ludovico har undersökt.²² Nya digitala tryck- och produktionsmedier gör det möjligt även för mindre aktörer producera och distribuera tryckprodukter med hög hantverksmässig kvalitet.

Framväxten av den grafiska romanen som internationell marknadskategori under 1990-talet kan delvis ses som ett utslag av digitaliseringens förändrade förutsättningar. Längre och till omfånget mer omfattande grafiska berättelser blir både tekniskt och ekonomiskt mer överkomliga att producera. Det är en utveckling som hänger samman med en mer övergripande medieteknisk utveckling där digitalisering möjliggör hybridisering och multimediala uttryck. En ny form av seriekultur växer också fram, delvis kopplad till en allmän uppluckring av en traditionell borgerlig kulturell hierarki. Genom den grafiska romanen som kulturell form blir också den tecknade serien en kategori med verkshöjd. Det får konsekvenser internationellt genom att den grafiska romanen blir föremål för såväl litteraturkritik som akademisk forskning. Den grafiska romanen som kanoniserat och fixerat kulturellt objekt – till skillnad från den serialiserade tecknade serien – innebär också att den tas upp inom det norska kulturrådets litteraturstödprogram i början av 1990-talet.²³ Den tecknade serien blir på så vis en del i den officiella

22 Ludovico 2012.

23 Halvorsen, Neple & Bjerke (red.) 2020: 309.

kulturens nätverk. Men seriekulturens mer informella fandom- og fanzinemiljøer er også viktige for denne utvikling, ikke minst for etableringen av nye serieførlag. Ett førlag som No Comprendo Press, som grundas i Oslo 1992 med førebilder i den alternativa DIY-estetiken, går till eksempel frå att publicera serier i alternativseriens fanzine-inspire- rade magasinformat mot ett formmässigt experimenterande kvalitets- tryck, med den grafiska romanens sidmässiga och narrativa omfång och inte minst just verkshöjd.

Fascination för nya medier: Dongerykollektivet

En viktig aktör i norsk seriekultur under det tidiga 2000-talet är det Oslobaserade serietecknarkollektivet Dongery. Det är relevant att dröja kort vid Dongerys verksamhet. Dels för att gruppens fokus på den tecknade seriens materiella former liknar Narves1bibliotekets verksamhet. Dels för att Dongery också uttryckligen utgör en inspiration och föregångare. Men också för att Dongery ofta explicit tematiserar digitalisering och digitala medier, och kanske särskilt personatorn, i sina fanzine och tecknade serier. Här är också en av de stora skillnaderna mellan Dongery och Narves1biblioteket. Det är en skillnad som hänger samman med digitaliseringens utvecklingshistoria. Medan Dongery uppehåller sig vid datamaskinen som kulturteknik och apparat och det digitala som förmedlat innehåll, intar Narves1biblioteket en mer övergripande hållning till digitaliseringens generella ekologisering, ofta utan att beröra digitala medier överhuvudtaget. En anledning till detta är sannolikt att Dongerys verksamhet framträder i samband med det massiva genomslaget av internet och mobiltelefoni. De opererar med andra ord i brytpunkten till webb 2.0. Narves1biblioteket, vars medlemmar samtliga är födda på 1990-talet, framträder i en situation där digitaliseringen är ett faktum och digitala medier och nätverk allestädes närvarande, genom fibernät och mobila bredband.

Dongerys verksamhet under 2000-talet samlar väl med den optimistiska uppfattning av nätverkskultur och webbens demokratiserande effekter som återfinns i till exempel Henry Jenkins inflytelserika konceptualisering av konvergenskultur och kollektiv intelligens.²⁴ Det är i hög grad ett uttryck för en tidsanda. Dongery responderar på den nya digitala infrastrukturen genom en kollektiv kreativitet, där också publiken och läsaren bjuds in att bli delaktig i skapandet av det kulturella objektet. Gruppen experimenterar med format och material, och opererar ofta på gränsen mellan fanzine och etablerad förlagsverksamhet. På en tematisk och innehållslig nivå bearbetar Dongery de sociala och kulturella effekterna av digitala medier. Formgivning och materialval lyfter användaren som deltagande aktör. Till viss del utgör avantgardistiska praktiker och formexperiment, särskilt intermedia-konst, collage och montage, viktiga inspirationskällor.²⁵ Men Dongerys estetik är också kopplad till webbens och den digitala hypertextens organisering av berättande i förgreningar och nätverk, liksom till dataspelens interaktiva estetik. Verksamheten karaktäriseras generellt av en påtagligt lekfull speleestetik. Vid sidan av tecknade serier och fanzine utgör den ironiskt självrefererande och experimentella webbsidan dongery.no en viktig mötesplats för norsk seriekultur under det tidiga 2000-talet.²⁶

Narves1biblioteket: medieekologi som konstverk

En tydlig skillnad mellan Dongery och Narves1biblioteket är verksamhetens organisation. Även om Dongery laborerar med gruppidentiteten som kollektiv författare och redaktör, och på så vis opererar med en distribuerad kommunikationsprocess, finns det alltid en tydlig avsändare och producent bakom deras produkter. Läsaren bjuds in att delta,

24 Jenkins 2006: 247.

25 Intervju med Flu Hartberg, 17. mars 2021.

26 Dongery.no u.å.

men det er ett deltagande som regleras av det enskilda objektets förutsättningar, som sker på Dongerys premisser. De metafiktiva ironier som ramar in verksamheten – där avsändare och redaktörsroller skiktar seriernas fiktionsplan i överlappande nivåer – hålls samman av det konstnärliga objektet, och även om det finns en tydlig intertextuell kommunikation står varje objekt mer eller mindre för sig själv.

Narves1biblioteket å sin sida organiserar verksamheten som en transmedial mediafranchise, eller ett «mediehus» som presentationen på webbportalen gör gällande. Fokus ligger inte lika mycket på det enskilda konstnärliga objektet som på relationen mellan objekten. Narves1bibliotekets medlemmar skapar ett antal enskilda konstverk – både avgränsade fysiska objekt och platsspecifika performance och interventioner i såväl stadsrum som i digitala onlinemiljöer – men framför allt skapar de *organisationen* Narves1biblioteket.

Vad är då Narves1biblioteket för slags konstverk? Ja, det mest adekvata sättet att beskriva objektet är kort sagt att det är en medieekologi, det vill säga att det är ett processuellt objekt som består av interna och externa relationer. Narves1biblioteket kan med andra ord förstås som ett medieekologiskt konstverk: ett objekt som består av en stor mängd olika objekt som fungerar som delsystem distribuerade i tid och rum, analogt och digitalt. Varje objekt är ett system av relationer, som framträder tydligast genom att objektet sätts i relation till en omgivning. Delvis hålls dessa objekt samman av Narves1bibliotekets webbportal, genom länkar till dokumentation av performance och seriemagasin, liksom till webb-tv-inslag, animerade filmer, ljudfiler och musikvideor. Delvis hålls det samman av hur dessa olika objekt interagerar med varandra. Men medieekologin organiseras också genom de berättelser och historiografier som Narves1biblioteket utför, ofta genom appropriering.

Ett talande exempel är den bakgrundshistoria som fanns tillgänglig på webbportalen genom två «faksimiler» av tidningsartiklar. Enligt dessa grundas organisationen Narves1biblioteket 1966, efter att den radikala – och fiktiva – aktivisten Gunna Salves genom anlagd brand raserat en vägg mellan ett bibliotek och en Narvesenkiosk, med syftet

att etablera «et inkluderende og ideelt bibliotek hvor man også kan kjøpe godene for en billig penning».²⁷ Mer långsiktigt är målet att riva också sociala väggar.

Denna fiktiva faksimil av ett tidningslägg är ett tydligt exempel på hur Narves1biblioteket arbetar för att sammanföra olika mediesystem i medieekologiska överlappningar. Spelet med mediala fiktionsnivåer är lättamt och lekfullt, men precis som vid approprieringen av en bokhylla utförs här en tydlig distinktion som isolerar den fiktiva platsen som en diskret enhet vars relationer till omvärlden uppträder i en ny organisation. Den kommunikativa processen mellan olika system hamnar på så vis i blickfånget. Samtidigt sker en rumslig och temporal förskjutning, där tidningssidans historiska materialitet explicit markeras som en ofullständig remediering inom den digitala miljön. Montaget får en främmandegörande effekt som öppnar läsarens personliga och kroppsliga erfarenhet inom en ny yta – ett slags spatio-temporalt mellanrum – för nya kreativa omkopplingar. Det digitalt bearbetade fotografiet i faksimilen approprierar en aktivistisk dokumentation – och en historisk erfarenhet – medan den explicita manipulationen genom det infogade papier-maché-huvudet och den digitalt handtextande banderollen också grundar ingreppet i en tydlig och hantverksmäsigt materiell kvalitet. En relation mellan olika mediala och historiska temporaliteter etableras, som mot fotografiets och den fiktiva bakgrundshistoriens gestaltade opposition också erbjuder sig som en plats för ett läsande i opposition mot textens sanningsanspråk. Bildens överlagringar mellan analoga och digitala medier utpekar det historiska dokumentet som manipulerad sanning.

Det är med andra ord tydligt att gruppen och konstverket Narves1biblioteket opererar på en mängd olika nivåer – av olika fiktionsgrad – och i en mängd olika material och medier. Vare sig det handlar om performance, tecknade serier, tidskrift eller musikvideo syftar merparten av de enskilda verken till att utforska framställningens former. Men

27 Narves1biblioteket u.å.

denna utforskning sker hela tiden också i relation till den övergripande struktur som organiserar och samtidigt organiseras av Narves1bibliotekets alla olika delsystem. Distinktionen och upprättandet av diskreta enheter understryker hela den medieekologiska organismen som en samskapande process, i vilken alla samverkande enheter utverkar ett tydligt och märkbart inflytande. På så vis etablerar Narves1biblioteket en distribuerad agens på flera skalor och nivåer, dels i de enskilda projekten och objekten, dels i den övergripande medieekologiska organisationen av dessa.

En nyckel till Narves1bibliotekets medieekologiska organisation är den tecknade seriens estetik. Den tecknade serien är en hybridform vars sammansättning av sekvenser kräver en delaktig läsare.²⁸ Samspellet mellan olika teckensystem och serieläsningens taktila och sinnliga kvaliteter aktiverar en utvidgad perceptionsapparat.²⁹ Samtidigt tillåter seriens temporala och spatiala ordning icke-linjära läsriktningar och kronologier.³⁰ Serien skapar mening genom att aktivera flera, supplementära teckensystem.³¹ Det är på denna nivå, som medieekologiskt objekt, som seriemagasinet *Mennesker med håp for fremtiden 3* också synliggör kopplingar mellan de ontologiska domäner som är verksamma inom Narves1bibliotekets organisation.

OBS! Narves1biblioteket Hypermarked

Narves1biblioteket lanserade *Mennesker med håp for fremtiden 3* i samband med installationsutställningen *OBS! Narves1biblioteket Hypermarked* (bild 3) som hölls i grafikerorganisationen Grafills lokaler på Rosenkrantz gate i Oslo mellan den 9 och 18 december 2016. Ambitionen var att under utställningstiden etablera ett fungerande

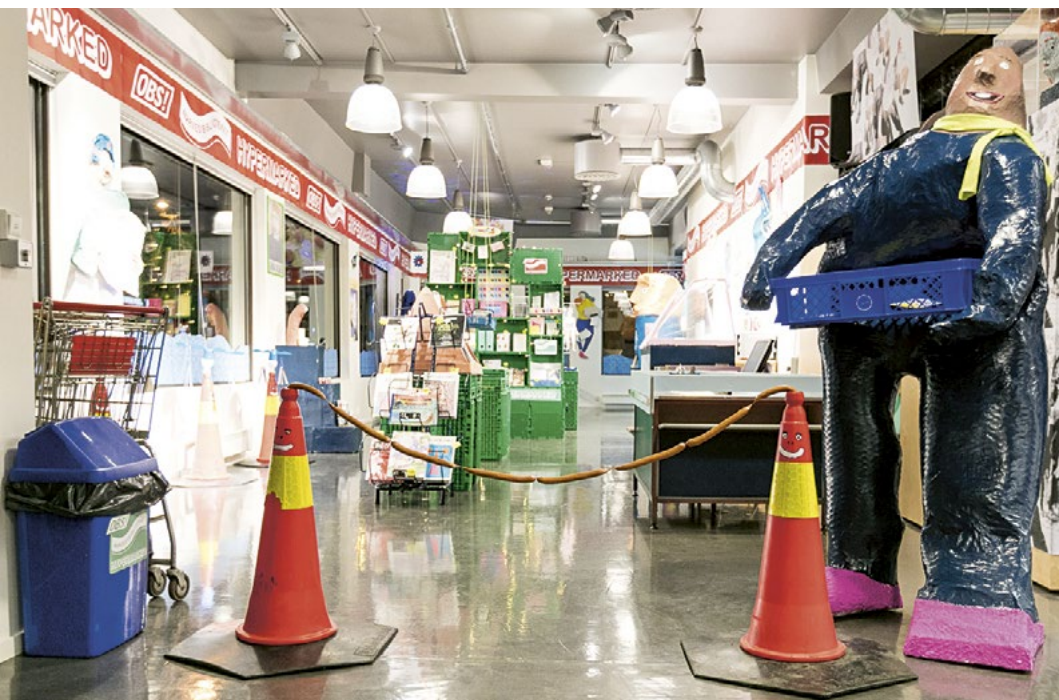
28 McCloud 1994.

29 Hague 2014.

30 Groensteen 2007.

31 Round 2014.

varuhus, framför allt för tryckprodukter som fanzine, artist's books och small press-tryck. Men man ville även göra lokalens inredning och rummets organisation, liksom besökarnas närvaro, till del av seriemagasinet heterogena blandning av mediala uttryck. För detta syfte transponerade man delar av magasinets narrativ och visuella gestaltning till utställningslokalen, bland annat genom att skala upp design och formgivning, liksom att ställa ut pappreproduktioner av ett antal av seriemagasinet centrala figurer. Även magasinets fiktive finansär Janne Francis gjorde ett besök under utställningens vernissage.



➤ Bild 3 Entré till utställningen *OBS! Hypermarked*.

Det gestaltede og fiktiva varuhuset *Hypermarked* organiserer utstillingslokaler i ett antal möjlighetsvillkor enligt vilka besökaren framträder som konsument. Samtidigt, då installationen omfattar både de varor som är till försäljning och den infrastruktur som organiserar försäljningen, är det precis genom att framträda som konsument som besökaren också blir en deltagande medskapare – och i denna mening producent – av installationen. Denna problematisering av relationen mellan konsument och producent tematiseras även i seriemagasinet. Inledningsserien har som jag redan påpekat en inramande funktion, som genom tablåläggning och ett utpekande av tv-studio, filmkameror och produktionsteknisk utrustning genomför en medial skiktning, där just distinktionen mellan producent- och konsumentled utmanas.

Mennesker med håp for fremtiden 3 presenterar på så vis läsaren för en dynamisk samverkan mellan olika mediala och materiella uttryck vilkas inbördes relation skiftar genom läsningen. Det sker dels på representationens nivå, inom den fiktiva tv-studion, där olika medier bearbetar varandras uttryck, i en väldigt konkret gestaltning av Marshall McLuhans påstående att mediers innehåll utgörs av andra medier.³² Dels introducerar magasinets olika bidrag läsaren för ytterligare en relation mellan medier: tecknade serier, seriestrippar, skämtteckningar, dikter, bilder, prosastycken och essäer. Den hypermediala och metafiktiva överlappningen av medietekniker betonar på så vis också en annan av McLuhans poänger: att det är mediet som är budskapet, och att detta alltid innebär en modulering av användarens sinnliga relation till omvärlden. Läsaren av seriemagasinet och besökaren på Grafill blir så till en del av en mängd samverkande system – tekniska såväl som biologiska – vilkas organisation utgör Narveslibliotekets medieekologi.

32 McLuhan 2011: 19.

Digitaliseringens hastighet

Seriemagasinet *Mennesker med håp for fremtiden 3* etablerar en medieekologi i vilken medier organiseras i relation till varandra i nya och kreativa men också organiserande och styrande processer. Den deltagarestetik som serien arbetar med, där den estetiska kreativiteten är distribuerad och läsaren interagerar med olika delsystem som samtidigt bestämmer läsarens sinnesapparat, överförs också på utställningen *Hypermarked*. Allt från hyllor, soptunnor, utställningsmontrar och läskkylar till kundvagnar och personalens klädsel blir samverkande delsystem i utställningens medieekologi. Utställningsrummets konkreta materiella förutsättningar tematiseras därmed som en medial och materiell infrastruktur, där användningen och bearbetningen av snabbköpets ikonografi och diskurs understryker *hyper*-marknadens förankring i en accelererande samhällsordning. Besökare passerar genom rummet enligt en organisation som är naturaliserad, där kundvagnar, kassaapparater, montrar, hyllor och uniformerad personal följer ett bekant mönster. Objekten i varuhuset är dels varor, och framför allt *till salu* som varor, dels existerar de inom Narves1bibliotekets alternativa världsordning och opererar inom denna enligt en annan logik.

Den återkoppling som verkets mediala infrastruktur möjliggör omformar samtidigt samma infrastruktur, högst konkret, genom att delsystemen – som när besökaren i utförandet av verkets struktur pendlar mellan konsument och producent – ändrar status. *Hypermarked* lyfter här med andra ord det enskilda objektets relevans för den kreativa process som upprätthåller och omformulerar ekosystemet. Deltagande i Narves1bibliotekets verksamhet – i installationen *Hypermarked* liksom i *Mennesker med håp for fremtiden 3* – skapar i en faktisk och kvalitativ mening konstverket, men deltagandet skapar också förutsättningarna för den subjektivitet som ingår i den medskapande processen.

Utforskandet av producent- och konsumentled gör besökaren och läsaren uppmärksam på den distribuerade kreativitetens maktrelationer. Det är relationer som delvis har omformulerats av digitaliseringens

nya arbeidsforhållanden. Här finns å ena sidan en positiv värdering av konsumenters inflytande, till exempel i Jenkins inflytelserika konceptualisering av deltagarkultur. Men som Mark B.N. Hansen har påpekat opererar också de digitala nätverkens styrning av uppmärksamhet med hastigheter som föregriper formerandet av väsentliga aspekter av den mänskliga perceptionen och subjektiviteten.³³ Från en systemteoretisk horisont gäller detta även de återkopplingar som icke-digitala system opererar med. Varje system organiserar medvetandets uppmärksamhet innan formeringen av ett medvetet subjekt. Ett deltagande i den kreativa produktionen i termer av en rationell subjektivitet, det vill säga av ett modernt och autonomt subjekt vars existens föregår interaktionen med konstverkets tekniska miljö, är det med andra ord aldrig tal om. Deltagande bestäms alltid av den omkringliggande miljön, och en subjektivitet som organiseras av denna miljöns möjlighetsvillkor. Men det är samtidigt samma process, den ekologiska återkopplingen mellan subjektivitet och miljö, som utgör en möjlighet att påverka de system som bestämmer oss. Det är därför publikens deltagande är så avgörande.

Ekologisk resonans: Mennesker med håp for fremtiden 3

En medieekologisk deltagarestetik handlar om att synliggöra deltagandets möjlighetsvillkor, men också att visa hur det faktiska deltagandet samtidigt förändrar dessa villkor. För att göra detta måste det konstnärliga objektets återkoppling saktas ner till en temporalitet som den mänskliga perceptionen hinner uppfatta. Här blir den tecknade seriens organisation av sekvens och uppmärksamhet betydande, då den erbjuder just detta temporala brott, där mediets organisation är en del av läsningens perceptionsapparat. Jag vill därför avslutningsvis kort lyfta hur Narvesbibliotekets tecknade serier, och särskilt seriemagasinet

33 Hansen 2015.

Mennesker med håp for fremtiden 3, frikopplar återkopplingen mellan system och omgivning och därmed synliggör den distribuerade subjektivitetens process. Det handlar här med andra ord om att synliggöra hur omgivningen blir del av erfarenheten och samtidigt skapas genom denna erfarenhet, det vill säga att upprätta en ekologisk relation till världen. Att inledningsserien diskuterar Hartmut Rosas begrepp resonans, som handlar om att upprätta en resonant och ekologisk tillvaro i opposition till senkapitalismens acceleration, är därför mycket talande.³⁴ Men det är heller inte oviktigt att begreppet presenteras i relation till en representation av planeten Jorden vars gestaltning för tankarna till de fotografier från rymden som inspirerade en ny form av ekologiskt tänkande, exemplifierat av till exempel Stuart Brands *Whole Earth Catalog* (1968). Men det är likaledes talande att den bild av planeten Jorden som Brands katalog använde *inte* var det berömda fotografi som togs 1972 av besättningen på Apollo 17 (känt som «The Blue Marble»), utan i själva verket en tidigare komposit sammanställd av en stor mängd olika bilder.³⁵ Ekologiskt tänkande och digitalisering har en lång gemensam mediehistoria.

Materiellt berör den inledande serien i *Mennesker med håp for fremtiden 3* den tecknade seriens deltagarestetik på flera nivåer. Blandteknikerna betonar seriens hybriditet, dess status som blandat medium och distribuerad sinnlighet. Ett uppslag med fotografier av redaktörernas ansikten inklippta i de tecknade kropparna inskärper kanske särskilt denna kontrast mellan material. Men berättartekniskt accentueras också läsandets plats. Från ett berättande som utgår från en av figurernas rörelser, skiftar nästa uppslag till att representera denna berättande agens uteslutande genom vad vi får anta utgör samma figurs synvinkel och perspektiv, ett perspektiv som då också sammanfaller med läsarens. Denna materiella metaleps är en inom den tecknade serien mycket använd metafiktiv teknik, där seriesidans manipulering av perspektiv och synvinklar placerar den narrativa agens

34 Rosa 2019.

35 Mirzoeff 2015.

som tillfaller den representerte figurens berättarperspektiv lika mycket i läsarens synvinkel.³⁶

Introduktionsserien skiftar också mellan mediets struktur och representationens innehåll, när två skridskoåkare baxar in en stor lådliknande konstruktion som visar sig innehålla, och även motsvara, seriemagasinet innehållsförteckning. Den distribuerade sinnlighet som berättandet etablerar, och som också tematiseras genom hänvisningen till en digital uppmärksamhetsregim och cybernetisk kontroll, får sedan sin kanske tydligaste gestaltning i kameraoperatörernas uppkopplade cyborgkroppar (bild 4).

Den metafiktiva inramningen – som avrundas med porträtt och signatur av den fiktiva Janne Francis på tidningens baksida, ett bearbetat digitalt fotografi ursprungligen föreställande Caroline Ugelstad Elnæs – undersöker gränsen mellan verk och omgivning. Eller kanske är det snarare mer rimligt att tala om detta mellanrum, denna relationella plats, som just Narvesbibliotekets verk. Det är denna plats som alla deras olika verksamheter i någon mån skapar, hela tiden i relation till redan befintliga platser och aktörer. I denna mening är det i högsta grad en fråga om en processuell och ekologisk verksamhet, som inte bara blandar olika kontexter och material, utan också sammanför och korsar ontologiska plan. Biblioteket i sig utgör en fiktiv entitet, en alternativ kulturhistoria, som används i syfte att iscensätta specifika rumsliga och temporala relationer, där inte minst kopplingen till kommersiella plattformar undersöks. Utpekandet av olika mediesystem, och kopplingarna mellan dessa, liksom överskridanden och sammanföranden, har därvidlag en metafiktiv effekt, som sonderar mediet som medskapare av erfarenhet och värld.³⁷ Metafiktionen och den medieekologiska ordningen indikerar här en ny form av kollektivt subjekt vars utopiska mål är en ekologisk omsorg för omvärlden och en förståelse för de främmande materialiteter som alltid redan är verksamma i våra kroppar.

36 Israelson 2018.

37 Burton 2017.



➤ Bild 4 Kameraoperatörens cyborgkoppling, ur inledningsserien i *Mennesker med håp för fremtiden 3*.

Möjligan är det just som en ny, postdigital och medieekologisk teknik för kommunikation som Narves1bibliotekets verksamhet ska förstås. Innehållet i *Mennesker med håp for fremtiden 3* uppvisar en självmedveten och självrefererande seriekonst, som strävar efter att just frilägga den mediala infrastrukturen som en utvidgad sinnesapparat och medskapande aktör. Dels är hänvisningar till olika former av digitala medier

återkommande på ett tematisk plan, i eksempelvis den finländska tecknaren Ville Kallios bidrag, där narrativet utspelar sig i något slags AI-kontrollerad virtuell verklighet, eller i Hedvig Haugeruds «Sentimentalt grunnkurs», en tjugo sidor lång autofiktion som i hög grad dröjer vid sociala mediers identitetsformationer. Dels sker en tydlig remediering av ett visuellt uttryck, där digitala gränssnitt representeras i den tryckta texten. Men mer intressant är kanske en generell forskjutning mot seriemediets olika inverkan materialiteter, och det framhävande av sinnligt deltagande som detta medför.

Herman Breda Enkeruds bidrag i *Mennesker med håp for fremtiden 3*, «Her er vi alle voksne», utspelar sig på vad som förefaller vara något slags offentligt möte, i vilket en glest utspridd publik lyssnar på en person som talar i en mikrofon. Förekomsten av mikrofon griper delvis in i ramberättelsens tv-tablåläggning, och antyder en medierad situation, och inte minst inringas rösten och framförandet av tal som centrala medialakanaler. Serien avslutar magasinets inlägga. Enkerud använder genomgående ett enkelt rutmönster, med fyra lika stora rutor per sida. Gränsen mellan rutor markeras av en tunn linje, som närmast tycks härstamma från den digitala filens placering, snarare än spegla en medveten formgivning. Den inledande sekvensen, som utvecklas över fyra sidor, följer en person som reser sig för att ta mikrofonen. Sekvensen skiftar rörelsen i ultrarapid (bild 5).

Varje enskild ruta uppvisar endast en liten skillnad i den representerade kroppens position. Samtidigt presenterar den inledande textens tre pratbubblor en mening vars modulation är så pass minimal att den framstår som en upprepning: «Kan jeg si en ting? / Jeg vil gjerne si en ting / Jeg reiser mig opp for å si en ting». Kombinationen av text och bild skapar här en dissonans i den temporala progressionen: bild och text, tal och rörelse, opererar i olika hastigheter. Den talande personen menar vidare att som vuxna personer borde alla närvarande gemensamt kunna «finne en løsning på dette problemet». Det är emellertid oklart vari problemet består.



➤ Bild 5 Person som reser sig, ur «Her er vi alle voksne» av Herman Breda Enkerud, i *Mennesker med håp for fremtiden 3*.

«Her er vi alle voksne» etablerar en rörelse mellom ulike berättarrållningar, där läsarens perception görs till del och produkt av seriens sammansättning. Serien följer ytterligare två sekvenser i vilka ytterligare två personer kommenterar «problemet» och en gemensam strävan att finna dess lösning. Varje kommentar åtföljs av applåder och genmälen från publiken. Dessa kommentarer dubblas sedan av att seriens publik, som kommenterar framförandet, i sin tur kommenteras av de figurer läsaren presenterades för i magasinets metafiktiva inledningsserie, och som här opererar som en metafiktiv publik. «Her er vi alle voksne» organiseras mot ramberättelsens ordning, och genom denna rörelse inskräps ytterligare läsarens – publikens – avgörande närvaro.

Ramberättelsen avslutas med att tematisera det materiella mediet som en del av kommunikationens bio-tekniska sammansättning. En streckformation i bildens nedkant visar sig härstamma från en kvarlämnad stickning som publiken lämnat efter sig. Över de avslutande tre uppslagen i *Mennesker med håp for fremtiden 3* etablerar stickningen sidans organisation, där den representerade tråden samtidigt representerar rutnät och sidans formgivning. Ackompanjerad av samma slags lösryckta och riktninglösa konversation som inledde magasinet, producerar stickningen en figur som på sista uppslaget tar avsked till publiken med repliken: «På gjensyn». Mediets miljö och infrastrukturella bakgrund blir här mycket bokstavligt den figur som frambär budskapet.

Objektets samskapande: kreativ återkoppling

Herman Breda Enkeruds serie «Her er vi alle voksne» tematiserar kommunikationens form. Sekvensen uppmärksammar den digitala bildfilens processuella konfiguration, som genom återkoppling upprepar sin egen organisation. Men en ekologisk återkoppling som opererar i relation till andra objekt tillåter också förändring, och nya konfigurationer. När Enkeruds serie sätts i relation till ramberättelsen uppträder en ny organisation, i en gemensam ekologisk process. Denna samskapande



» Bild 6 Omslag *Weekend* av Erlend Peder Kvam.

process mellom ulike mediale objekt – ulike delsystem inom en medie-ekologi – kan också vara mycket konkret, representerad i det estetiska objektets tematik och form. Erlend Peder Kvams bok *Weekend* (2018) är ett exempel på ett sådant objekt. Boken tillkom under en vistelse i Leipzig som anordnades genom seriefestivalen The Millionaires Club, vid vilken Narveslibiblioteket varit inbjudna som deltagande konstnärer 2018. *Weekend* är utgiven som ett litet häfte i anteckningsboksformat. Narrativet utgörs av en kort episod under vilken en arbetsplatsledare – möjligen något slags förman – tillbringar en helg tillsammans med sina två barn, som är tvillingar, och sammanvuxna (bild 6).

En fantasmagorisk räckta transformationer och oväntade vändningar avlöser varandra i ett berättande som mycket lekfullt använder den tecknade seriens icke-linjära ordning för att skapa en konstant hybridiserande och öppen text. På en visuell nivå utgör *Weekend* en undersökning av det tyska kniv- och köksredskapföretaget Zwilling's logotyp. Zwilling's symbol, en stiliserad tvilling, är en av de äldsta logotyper som fortfarande används i kommersiella sammanhang och har genomgått ett antal olika versioner sedan företaget grundades 1731. Kvams bok responderar på dessa transformationer genom att inkorporera och bearbeta den visuella profilen i narrativet, men också genom att fånga upp det öppna och flytande objektsbegrepp som symbolens historiska transformationer är ett uttryck för. I denna mening kan man alltså se hur *Weekend* upprättar en relation till ett historiskt material, som inverkar i bokens framträdande, samtidigt som dess verksamma plats i texten – ett delsystem i en ekologi – också bearbetar denna visuella historia.

Kvams verksamhet som serietecknare, formgivare och illustratör är orienterad mot deltagande i digitala nätverk, även utanför Narveslibiblioteket. Han arbetar aktivt mot och med sociala medier, och var tidigt i sin karriär involverad i serieportalen nettserier.no vars nåtgemenskap och kreativa och kritiska feedback också inverkat på hans arbetsmetoder. Dagbladet plockade 2013 upp Kvams strippserie *Rygg og Katt* från nettserier.no för ett längre gästspel. Utöver att sociala medier och

SO, HOW
SHOULD
I CUT
MY HAIR
IF NOT
LIKE
THIS:



(Suggestion #17)

31 suggestions by ERLENDPK

olika nätgemenskaper på så vis utgör en viktig kanal för distribution och spridning av Kvams arbeten, inverkar de på den tecknade seriens objektsstatus och narrativens tematik.

I *So, how should I cut my hair if not like this:* (2019) verkställer Kvam en permuterande loop i ett slags remediering av en social mediaplattform. Boken producerades på risograf genom den workshop i Bergen som Narveslibiblioteket deltog i under namnet *m00ds_of_norway* våren 2019. Narrativet är organiserat efter den fråga som formuleras på omslaget, och som inkluderar titeln och den figur som följer på texten (bild 7). Vidare klargörs att boken innehåller 31 förslag som svarar på denna fråga, formulerade av författarnamnet, som är skrivet för hand i blyerts. Relationen mellan paratextens bild och text utgör här det program som bestämmer och genererar den påföljande serien. Varje uppslag presenterar sålunda en variation på en bild och medföljande, kommenterande text, ofta med en drastisk, humoristisk och absurd vridning. Men omslaget använder sig också av ett av de objekt – förslag #17, med texten «Looks like brainy» – som serien realiserar för att formulera den regel som genererar objektet. Kvams bok opererar här på flera överlappande nivåer, med flera olika system. Förflyttningen av förslag #17 till det program som genererar förslaget blir en mycket tydlig exemplifiering av en medieekologisk återkoppling mellan delsystem. Den organisation av erfarenhet som mediet opererar efter, organiseras också genom mediets innehåll. En kreativ loop etableras mellan system och delsystem. Denna återkoppling är även operativ i den relation som varje uppslag etablerar mellan text och bild. Boken är sålunda verksam på en mängd överlappande nivåer. Men framför allt, precis som i *Weekend*, tillåts det enskilda delsystemet ha en kreativ effekt på den övergripande ekologiska organisationen av konstverket.

Publikens samskapande: *Mennesker med håp for fremtiden 4*

Den fjärde utgåvan av *Mennesker med håp for fremtiden* får utgöra slutpunkt för min genomgång av Narves1bibliotekets medieekologiska deltagarestetik. Det passar att sluta här, för jag kan inte säga mycket om den. Jag har aldrig haft tillgång till *Mennesker med håp for fremtiden 4* som fysiskt objekt. Men genom intervjuer med Narves1bibliotekets medlemmar har magasinet innehåll och tillkomstprocess beskrivits för mig. Det enda jag har att utgå ifrån är dessa muntliga vittnesmål. Jag har tre bildfiler som dokumenterar magasinet produktionsförhållanden, bland annat ett plakat föreställande omslaget (bild 8). Men det är allt. Sedan Narves1bibliotekets gemensamma arbete formellt avslutades, och gruppen lämnade sin ateljé i centrala Oslo, tycks det råda oklarhet om var hårddiskarna med filerna till *Mennesker med håp for fremtiden 4* har tagit vägen. Ingen av gruppens medlemmar har heller tillgång till ett tryckt exemplar. Serieteket i Oslo har bekräftat att ett fjärde nummer av seriemagasinet producerades, men biblioteket har det inte i sina samlingar. Jag har tillgång till tidningen som fotografisk och muntlig representation, inte som objekt. Denna situation tycks mig likväl signifikativ för objektets samskapande och distribuerade tillkomstprocess.

Mennesker med håp for fremtiden 4 producerades i samband med seriefestivalen Oslo Comix Expo våren 2017. Under festivalen ställde Narves1biblioteket en valstuga i parken utanför Deichmanbiblioteket i stadsdelen Grünerløkka. Stugan bemannades av kollektivets medlemmar, tydligt markerade med Narves1bibliotekets visuella profil. I stället för valsedlar var hyllor och pappersställ fyllda med material av ett mer varierat och svårbestämt slag, sorterade i buntar: korta artiklar, illustrerade texter, tecknade serier. Besökare instruerades att botanisera och plocka fritt. Urvalet togs sedan till en kassa, där det vägdes och prissattes enligt vikt, för att sedan föras med omslag, bindas samman



➤ Bild 8 Plakat föreställande omslaget *Mennesker med håp for fremtiden 4*.

och limmas. Resultatet blev ett nummer av seriemagasinet *Mennesker med håp for fremtiden 4*.

Narveslbibliotekets verksamhet strävar efter en ny form av kommunikation, en medieekologisk kommunikation, som respekterar delsystemens inverkan i en samskapande organism. *Mennesker med håp for fremtiden 4* finns inte som fixerat objekt. Materiellt och empiriskt har jag inte tillgång till det, men även teoretiskt utmanar magasinet föreställningen om ett enhetligt och autonomt kulturellt objekt. Varje exemplar av *Mennesker med håp for fremtiden 4* är i en mycket konkret och trivial mening unikt. Samtidigt är det ett utslag av en gemensam medieekologi, både i den specifika organisationen av objektets beståndsdelar och i relation till Narveslbibliotekets övergripande organisation. Och genom att min framställning nu kopplar *Mennesker med håp for fremtiden 4* till Narveslbibliotekets medieekologi aktiveras detta fysiska seriemagasin, som i min undersökning är obefintligt, som ett processuellt objekt, lika mycket som just *det* objektet också genererar framställningen. Här och nu är *Mennesker med håp for fremtiden 4* verksamt som ett delsystem i den medieekologiska organism Narveslbiblioteket utgör, och som också denna artikel ingår i, i en kvalitativ och icke-trivial mening. Denna samskapande kraft är konsekvensen av att Narveslbiblioteket organiserar och organiseras av publikens avgörande närvaro.

Litteratur- och källförteckning

- Berry, D. & Dieter, M. (2015). *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. Palgrave.
- Bishop, R., Gansing, K., Parikka, J. & Wilk, E. (2016). *Across and Beyond: A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts and Insitutions*. Sternberg Press.
- Bryant, L.R. (2014). *Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press

- Burton, J. (2017). Metafiction and general ecology: Making worlds with worlds. I E. Hörl & J. Burton (red.), *General Ecology: The New Ecological Paradigm* (s. 253–284). Bloomsbury.
- Clarke, B. & Hansen, M.B.N. (2009). *Emergence and Embodiment: New Essays on Second-order Systems Theory*. Duke University Press.
- Cramer, F. (2015). What is «Post-digital»? I D. Berry & M. Dieter (red.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design* (s. 12–26). Palgrave.
- Dongery (u.å). Hämtad 7. september 2021 från <http://www.dongery.no/>
- Enkerud, H.B. (2015) *Mennesker med håp for fremtiden*. Narves1biblioteket.
- Enkerud, H.B. & Korvald, C.B. (red.) (2016). *Mennesker med håp for fremtiden 3*. Narves1biblioteket.
- Fuller, M. (2005). *Media Ecologies: Materialst Energies in Art and Technoculture*. MIT Press.
- Gibson, J.J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics* (övers. Beaty, B. & Nguyen, N.). University Press of Mississippi.
- Gumbrecht, H.U. (2004). *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford University Press.
- Hague, I. (2014). *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. Routledge.
- Halvorsen, L.J., Neple, A. & Bjerke, P. (red.) (2020). *Logikker i strid: Kulturrådets virkemidler på litteraturfeltet*. Fagbokforlaget.
- Hansen, M.B.N. (2015). *Feed-Forward: On the Future of 21st Century Media*. University of Chicago Press.
- Hayles, N.K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Hörl, E. (2017). Introduction to General Ecology: The Ecologization of Thinking. I E. Hörl & J. Burton (red.), *General Ecology: The New Ecological Paradigm* (s. 1–73). Bloomsbury.
- Ingvarsson, J. (2020) *Towards a Digital Epistemology: Aesthetics and Modes of Thought in Early Modernity and the Present Age*. Palgrave Macmillan.

- Israelson, P. (2017). *Ecologies of the Imagination: Theorizing the Participatory Aesthetics of the Fantastic* [doktorsavhandling]. Stockholm University Press.
- Israelson, P. (2018). Bilden som gör förlutenhet: Den tecknade serien, medieekologi och minne i Maus och Vi kommer snart hem igen. *Barnboken*, 41. <https://doi.org/10.14811/clr.v41i0.365>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Kvam, E.P. (2018). *Weekend*. Grafiskie sråsti.
- Kvam, E.P. (2019). *So, How Should I Cut My Hair If Not Like This*. Pamflett publication.
- Latour, B. (1993). *We Have Never Been Modern* (övers. Catherine Porter). Harvard University Press.
- Ludovico, A. (2012). *Post-Digital Print: The Mutation of publishing since 1894*. Onomatopee.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Massumi, B. (2011). *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurent Arts*. MIT Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.
- McLuhan, M. (2011). *Understanding Media: The Extensions of Man* (2. utg.). Ginko Press.
- McLuhan, M., Fiore, Q. & Agel, J. (1967). *The Medium is the Massage*. Bantam Books.
- Mirzoeff, N. (2005). *How to See the World*. Penguin.
- Mitchell, W.J.T. (1994). *Picture Theory*. University of Chicago Press.
- Mitchell, W.J.T. (2005). *What do Pictures Want?*. University of Chicago Press.
- Narves1biblioteket (u.å.). *Historien*. Hämtad 7. september 2021 från <http://www.narves1biblioteket.no/historien.html>
- Rosa, H. (2013). *Accelartion, modernitet och identitet* (övers. Joachim Retzlaff). Daidalos.

- Rosa, H. (2019). *Resonance. A Sociology of Our Relationship to the World* (övers. James C. Wagner). Polity Press.
- Round, J. (2014). *The Gothic in Comics and Graphic Novels*. McFarland.
- Strate, L. (2017). *Media Ecology: An Approach to Understanding the Human Condition*. Peter Lang.