

Kan du börja med att presentera dig själv?

Jag heter Josephine Rydberg, är doktorand på Stockholms Konsthögskola (SKH) och arbetar som verksamhetsutvecklare för crossmedia i Region Gävleborg på Kulturförvaltningen.

Vill du presentera dig som person ?

Jag är en kvinna som har flyttat runt ganska mycket i Sverige och har bott i England. Jag har två vuxna barn och nu en liten hund. Jag bor i Uppsala. Jag är lajvare med ett förflutet i amatörteater och att ha pluggat en massa enstaka kurser på olika universitet.

Min uppfattning är att du gillar att röra dig i olika verkligheter ?

Det är riktigt, att vara i olika världar stämmer bra. Det är i varje fall något som jag alltid återkommer till och går som en röd tråd genom mitt liv.

Kan du berätta vilka de olika världarna är?

Det är världar med olika typer av realismer, kan man väl säga. Världar som man tänker sig för att kunna befolka och skapa möjligheter istället för att bara förhålla sig till den värld som jag vaknar upp i varje morgon.

Du har ju presenterat de här världarna på din hemsida som olika grenar och rötter på ett träd ?

Ja, det är lite olika perspektiv. När jag ramar in min forskning så behöver jag prata om mycket olika saker och då har jag försökt dela in det i olika kategorier eller flikar.

Vilka är det då?

Dels de i mitt arbete som verksamhetsutvecklare. Där kommer jag i kontakt med nya tekniker för berättande och ett visst utforskande där jag får göra pilotprojekt och såna saker.

Det är ett regionalt uppdrag, med mycket struktur och något man får göra i bästa fall i samverkan med, ibland i motstånd till. Det är mycket policies och regler att förhålla sig till, det som Jonna Bornemark kallat för "förpappring ." eller new public management. Det regionala uppdraget sätter därför ramarna för vad man kan göra och hur.

Vad är själva uppdraget?

Att titta på nya berättarformer och nya tekniker man kan använda för berättande. Hur man kan göra utrymme för deltagande aktivitet. Ofta går det ut på att jag samarbetar med kollegor som jobbar med andra som har uppdrag inom regionen inom film, konst och musik, världsarv eller med vårt länsmuseum eller vår länsteater.

Och din forskning?

Huvuduppdraget är att jag tittar på dramaturgi och verktygen för berättande i interaktivt deltagande format. Just nu är det lajv och VR, Virtual Reality ,där det inte är så tydligt var publiken tar slut och var medskaparen börjar.

Men är det ett fysiskt deltagande ?

Ja, det utgår från det men det finns som skärm lajv och alla möjliga format. Nu gör vi en hel del lajvande i ett metaverse, VR, virtual reality.

Ja, jag har sprungit omkring i skogen och jagat orcher, absolut."

Om du går tillbaka i tiden, var började det här?

Man kan ju gå tillbaka hur långt som helst. Började vi lajva när vi sprang omkring som små i skogen och försökte pricka varandra med blåbär? Som ung vuxen höll jag på med amatörteater och träffade folk som höll på med lajv på Medeltidsveckan. Jag tror att mitt första lajv var cyberpunk inspirerat. På sommaren så fort vädret tillät var det antingen "efter katastrofen" lajv eller så jagade man orcher.

Mycket av det var inspirerat av fantasy och vi brukade ofta vara trubadurer och värdshusfolk eller alver. Ja, jag har sprungit omkring i skogen och jagat orcher, absolut. När jag skulle växa upp och skaffa mig ett jobb började jag plugga och skaffade mig en master på University of Sheffield i Film och Teater. Film, tänkte jag då, är ju ändå ett riktigt jobb.

Har du ett större syfte bakom det du gör eller vill du bara ha kul?

Att inte ha tråkigt, haha ! Det är klart att jag tycker att det jag jobbar med ska vara meningsfullt och är det lustfyllt då blir det meningsfullt. Man behöver ju inte motarbeta impulserna som kanske började som en slags verklighetsflykt. Det kan sluta som något meningsfullt. Jag är ju väldigt intresserad av om vi kan hitta fler berättelser. Kan vi hitta kvalitén i en berättelse som inte är en hero's journey ?

Varför England ?

Jag ville gärna dit och ville testa att bo utomlands och sökte in på olika ställen och det var Sheffield som hade det mest intressanta programmet. Det var film och teater och de hade utrymme att göra saker i sin masterclass. Vi gjorde teaterproduktioner och jag jobbade parallellt med filmproduktioner, de hade startat upp en media school 1998. Sen jobbade jag i London på härliga lågbudget produktioner. Man sprang omkring och filmade, gjorde allt själv, och plötsligt en dag var man studiochef. Det fanns inga pengar men det fanns ändå möjligheter. Dot TV hette det. Jag jobbade med ett program om underhållning på nätet som var jättehippt då och ett om digital konst.

Sen återvände du till Sverige?

När jag kom hem ville jag fortsätta jobba med filmproduktion men så flyttade jag ut på landet när jag fick barn. Jag bodde i Hälsingland som tillhörde Region Gävleborg. Jag hittade folk att samarbeta med i dokumentärfilmsproduktioner som visserligen aldrig blev av men gjorde att jag fick kontakt med formeringen i början av 2000 - talet då regionala filmpooler och resurscentrum för film startades upp. Då fick jag jobb som

projektledare och var filmlärare ett tag och vikarierande filmkonsult. Jag flyttade till Gävle och blev kvar tills min tjänst gjordes om för mig.

Att jag halkade in på Crossmedia var ett “moment of epiphany”

Det låter lyxigt.

Ja, jag hade hållit kurser i crossmedia på DI, Dramatiska Institutet. Det skedde i samband med en kulturpolitisk förändring när man införde samverkansmodellen. Regionerna fick mer pengar och skulle fördela dem istället för staten. Man ville signalera på regionen att man tänkte nytt. Jag hade den nya kompetensen, så det var en bra tajming.

Att jag halkade in på Crossmedia var ett “moment of epiphany”. Jag fick en sådan där insikt om att det går att kombinera det här med att jaga orcher i skogen med film - alltså det riktiga jobbet. Det förstod jag när jag studerade en master i filmproduktion på filmhögskolan i Göteborg och var i Rotterdam och såg en man föreläsa som heter Lance Weiler. Han använde olika metoder där filmen var en del i ett mycket större berättande. Alltifrån skådespelare som man råkade ut för på väg till bion och att man kunde ringa upp publiken som exempel. Man måste inte välja, tänkte jag, och började snöa in på crossmedia. Hur berättar man om man både har en interaktiv publik och ett linjärt narrativ? Hur löser man det dramaturgiskt? Det är den frågan jag brottas med fortfarande.

Var befinner du dig nu i förhållande till då ?

Nu försöker jag lajva i VR. Men hur ska vi använda VR mediet? Första gången man kliver in i VR så är det ju så förföriskt. Det gestaltas ständigt nya världar runt omkring en och man kliver in i en saga. Men när man har spenderat lite mer tid där börjar man brottas med begränsningarna. Även om vi kan vara inne flera samtidigt så får vi inte ögonkontakt. Då måste man kompensera för det. Vi kan ha våra avatarer men vi måste ta ut gesterna lite mer. Finlir funkar liksom inte.

Så nu är jag där och pillar. Hur får man kroppsspråket att fungera, hur förmänskligar man sin virtuella representation? Där skulle jag säga avatar igen men det är ett problematiskt ord som vi har tagit från en tradition och plötsligt börjat använda i ett annat sammanhang.

Kulturell appropriering?

En avatar är egentligen ett spirituellt andligt begrepp från början och inte direkt västerländskt, men så har vi till VR och spel överhuvudtaget tagit över begreppet.

Kompletterar VR Larp (Live Action Playing) ?

Nej, inte egentligen. Men jag tycker att VR är ett fantastiskt bra sätt att mötas över distans. För att göra VR så bra som möjligt så bör vi lajva i den, för man tränar på mycket intressanta saker när man lajvar. Det är inte för att lajv blir bättre av VR, men tillgängligt ja, däremot tror jag att VR blir bättre av att lajva. Det är lätt att tro på VR världen för den känns. Ska din representation lyfta armen, ja då måste du göra det först.

Kan det finnas en demokratisk vinning ?

Det ger i varje fall ett mycket lägre klimatavtryck i VR eftersom det inte krävs samma resurser som ett stort analogt lajv gör, absolut. Men jag tycker inte att man måste ersätta något, jag tänker att det måste få ha sina egna kvaliteter. VR är ett sätt att skapa digitala möten som känns mycket. De är mer kvalitativa än en platt skärm, och jag som tycker om att röra mig när jag pratar tycker det är lättare att tänka om man får röra sig samtidigt.

Fler tankar ?

Vi borde egentligen inte göra fler maskiner, det känns problematiskt, och jag önskar att det fanns något sätt att mäta klimatavtrycket man gör.

Jag har en sån lust att se hur allt detta utvecklas men samtidigt vill man ju inte bli en del av problemet.

Du var i Sydkorea nyligen. Varför ?

Sydkorea storsatsar ju verkligen på metaverse utveckling. Staten har ju ambitionen att ha det i både offentlig förvaltning och underhållning . Men när jag är i VR träffar jag väldigt sällan sydkoreaner vilket jag tycker är lite konstigt. Jag försöker hitta dem även om min koreanska fortfarande inte är jättebra. Det finns spel caféer och sånt som har VR utrustning så deras infrastruktur för VR är ganska väl utbyggd. Men jag förstår inte vad de gör med den riktigt. Jag var på ett expo och lyssnade på olika föreläsningar och besökte olika bås och det är intressant hur de jobbar med softpower på ett helt annat sätt än vad vi gör här i Sverige. Vi har en stor spelindustri men inga offentliga initiativ där man samarbetar med filmare eller musiker till exempel. De strukturerna har vi inte i Sverige. Här finns det mer pengar för forskning kring teknik, gruvdrift och sånt. Sydkorea försöker verkligen skapa system mellan sin underhållningsindustri och sin tech industri..

Det låter ju jättespännande.

Ja, det är jättespännande samtidigt som det spretar för lite. K -popen är ju toppen men jag skulle vilja ha större diversitet. Olika uttryck och mer överraskningar.

Du menar att det blir för konformt ?

Ja, av det jag sett hittills och det är därför jag är där och letar. Var är de andra?

***Alltså jag är ju en vit kulturtant i en vit kulturmiljö.
Det vore intressant att placera sig i en annan miljö.
Vad har jag då kvar av mitt språk och mina verktyg ?***

Vad vill du göra när du hittat dem?

Jag vill naturligtvis se om man kan samarbeta i tex lajv i VR. Självt kommer jag från ett lajv community där vi alla har samma historia och vet hur vi jobbar med säkerhet och olika spelmekanismer. Det skulle vara roligt att möta någon som inte är i samma kultur. Alltså jag är ju en vit kulturtant i en vit kulturmiljö. Det vore intressant att placera sig i en annan miljö. Vad har jag då kvar av mitt språk och mina verktyg ?

Har du hittat Lajv och Larp i Sydkorea?

Spelcaféer och sånt finns det mycket av men jag har inte hittat några lajv än. Onlinespel som rollspel finns ju och om det finns är inte lajv så långt bort, särskilt lajv i VR. Då ligger det ganska nära tillhands.

Är lajvvärlden och VR dominerad av den västerländska kulturen?

Oh ja. När du loggar in i VR Chat tex kan du bara välja på tre eller fyra servrar. En asiatisk server som är symboliserad av en japansk flagga, en europeisk server symboliserad av en EU flagga och två amerikanska servrar, eastcoast och westcoast, som symboliseras av USAs flagga. Jag har aldrig träffat någon som presenterat sig från Afrika till exempel.

Är det ett problem ?

Ja, det tycker jag för det blir för snäva perspektiv. Vi berättar samma historia som vi har berättat länge nu.

Vilken historia ?

Det är narrativet från Aristoteles tid om hur man berättar en historia och arvet från kolonialismen. Det blir ofta ett konfliktrelaterat berättande. En slags hero's journey. Dramaturgin är ju som en typ av mjukvara för oss människor och den formar vårt tänkande och hur vi bygger världen.

Tänker du på avkolonialisering ?

Jag tänker på det som ett ständigt misslyckande. Det är dubbelt att förhålla sig till det eftersom man orienterar sig i den här världen som ju är en slags förlängning av det västerländska koloniala perspektivet. Hela nätet och den virtuella världen är byggd på en transhumanistisk logik som är väldigt kolonial. Silicon Valley med en massa optimistiska ingenjörer som trycker ut sin tech optimism över hela världen istället för att tänka att man kanske borde prata med andra med annorlunda logiker. Man kan lyssna på deras historier och deras röster. Hur kan dramaturgin göras mer queer till exempel ? Jag försöker att lära mig ett nytt språk och kultur, den sydkoreanska, för att vara mer mottaglig i just den konversationen. Jag kan dessvärre inte lära mig alla språk.

Hur mottagliga var de för dig i Korea då ?

Det berodde ju på vem jag träffade. Men när jag var där blev jag ibland utmotad från restauranger för att jag pratade och betedde mig konstigt. Nej, vi har inget för dig här, gå härifrån !

Den kulturen är kanske inte den mest öppna för utomstående?

Ja, men jag är intresserad av den kulturen för den påminner om den jag själv växte upp i, en väldigt normativ kultur där man inte alltid ifrågasatte varför något var som det var, könsroller, hierarkier och sånt. För att det ska vara så för så har det alltid varit. När jag växte upp på 70 - och 80 - talet använde man ju uttrycket "normalt" utan att rodna.

Samtidigt var det en ganska progressiv tid i Sverige?

Inte där jag växte upp, haha ! Nu är skiljelinjerna i politiken inte lika tydliga som på den tiden utan folk delas upp i "woke" eller inte woke.

På tal om politik och sånt. Du har ju föreläst om mindre inkluderande miljöer inom VR som även kan bli rasistiska.

Ja, men det är ändå en miljö där man kan lajva utan sina fysiska attribut. Det enda folk kan göra fördomsprofilen runt då är din röst och ditt tal. Men jag ser ändå att det finns en estetik som inte är så diversifierad.

Vad menar du då ?

Det finns ju miljöer där du omedelbart blir kränkt. Jag lånade ut mitt headset en gång till en kvinnlig teaterproducent som gick in i en värld och genast blev sexuellt antastad av en annan person. När hon kom ut kände hon sig lite tilltufsad och så kände vi oss kränkta båda två för hon hade ju använt mitt headset och gått omkring som min figur.

Om man inte vill ha en avatar som är en unicorn utan vill vara en svart kvinnlig avatar som man kanske är, ska man passa sig då?

Det finns ju världar som utforskar afro futuristiska uttryck men generellt sett är de flesta avatarer vita och den estetiken dominerar. Jag märker även att det kan vara lättare om man håller sig till hbtqi sammanhang för där är folk öppnare. Det finns ju ett ekonomiskt perspektiv som kan spela in, alla har inte tillgång till VR, men det är framförallt en ärvd berättelse från rollspel och fantasy och filmer som tex Star Wars och Bladerunner. I de narrativen är en vit manlig straight man alltid i centrum.

Speglar VR filmvärlden ?

Ja, VR är ju som en förlängning av den världen, men det finns ändå olika möjligheter som är intressanta att utforska. Hur subversiva kan vi vara i VR ? Det finns uppluckringar, sprickor där ljuset kan komma in.

Hur jobbar du med det normativa?

I mitt regionala uppdrag tänker jag på det vid nyrekrytering så när vi formulerar uppdrag är vi tydliga med att vi välkomnar en bredd hos de sökande. Och i forskningen vid design av lajv så har vi väldigt mycket diskussioner om detta. Vilken typ av spel gör vi och vilka inkluderar vi ?

Vi träffades på DI, Dramatiska Institutet, där vi studerade 2009/10 och då hade du redan Crossmedia inriktningen kommer jag ihåg. Var det då du började frångå den klassiska filmproduktionen?

Ja, då hade jag redan insett att jag inte behövde välja och det var också då jag hittade tillbaka till den lajv scen som jag lämnat tidigare. Det var en mer mogen, nyanserad och utforskande scen och för mig blev det en slags början till den forskning jag håller på med idag. Det finns ju forskning på att om man upplevt något som en karaktär i ett lajv, sitter det i kroppen som ett minne och ger ett djupt avtryck.

Har du själv varit med om en sån upplevelse?

Ja, det var när jag lajvade som suffragett (kvinnlige rösträttsskämp) i Hallwylska Palatset. En märklig tidsresa för mig för när jag tittade ut genom fönstret såg jag husen på Söders höjder där min gammelfaster bodde, 17 år 1918 då lajvet utspelade sig. Jag fick ett hum om hur det hade känts att vara marginaliserad eftersom jag i lajvet kom närmare en verklig upplevelse av att vara kvinna utan rösträtt i dåtidens Sverige.

Och man behövde inte vara skådespelare för att få vara med ?

Ja, och det fanns ingen yttre publik som dömde en, alla var med i lajvet. Fast just i VR blir det inte alltid så, för vissa lajvare streamar och då blir det en primär och en sekundär publik som då har insyn i VR Lajvet.

Det blir för hemligt om man tar på sig en hjälm och försvinner in i en annan värld och sen kommer ut och säger “Oj, vad jobbigt !” eller “Vad fantastiskt !”

Vilka är dina mål ?

I mitt arbete har jag samlat in olika scenarier genom en tävling för korta VR-lajv med design visioner som jag tänker ska bli en bok. Jag designar även just nu med andra ett större VR-lajv för spelare. I forskningen ska jag sammanfatta mitt arbete för en opponent i ett seminarium. Jag jobbar också på att få ut och dela med mig mycket mer av det jag gör. Det blir för hemligt om man tar på sig en hjälm och försvinner in i en annan värld och sen kommer ut och säger “Oj, vad jobbigt !” eller “Vad fantastiskt !”

Vad tror du om framtiden ?

Jag tror att det kommer att finnas fler former av berättande och jag tror framförallt att vi kommer ha fler möjligheter att själva vara protagonister . Man är med i berättelsen på ett annat sätt och alla kan ha sin egen version, det kommer bli mindre broadcasting. Jobbar vi mindre på grund av AI som det ju förutspås, kommer vi att få ännu mer tid att grubbla på oss själva och våra relationer. Vi kommer bli så neurotiska!