

# GAME ART

- samtidskonst inspirerad av  
dataspelens estetik, teknik och kultur

SAMLADE ARTIKLAR OCH ESSÄER

AV

MATHIAS JANSSON



## Kolofon

"Game Art" är skriven och utgiven av Mathias Jansson, 2008.

Kontakt: Mathias Jansson, [info@janssonswebb.se](mailto:info@janssonswebb.se), [www.janssonswebb.se](http://www.janssonswebb.se)

ISBN 978-91-633-3577-8

Materialet får fritt spridas och kopieras i icke-kommersiella sammanhang, t ex undervisning. Källan och upphovsman ska anges vid citering och kopiering. Det är inte tillåtet att förändra materialet på något sätt.

## Creative Commons

<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/>



by-nc-nd, Erkännande, IckeKommersiell, IngaBearbetningar

En del av texterna skrevs i anslutning till new media festivalen node Stockholm (2008). De ingick i ett projekt med namnet "Game Art- interaktiv konstbildning" som var initierat av Sveriges Konstföreningar och tidskriftens Konstperspektiv. Se hemsidan för mer information:  
[http://www.sverigeskonstforeningar.nu/bildning/2\\_0/gameart.asp](http://www.sverigeskonstforeningar.nu/bildning/2_0/gameart.asp)

Andra texter har tidigare publicerats i Tidningen Kulturen och Konsten.net.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

VAD ÄR GAME ART? s.4-6

GAME ART – EN KORT HISTORIK s.6-14

SAMLINGSUTSTÄLLNINGAR MED GAME ART 1995-2008 s.14-20

SÄTT DIG PÅ SPEL – OM KONSTFORMEN GAME ART s.20-22

PERFORMANCE ON-LINE s.25-27

DATASPEL SOM FOTOGRAFI s.27-28

NO SLEEP BEFORE I DIE s.29-30

PACIFISTER I DET VIRTUELLA KRIGET s.30-32

NEOARKADISM s.33-34

VERKLIGA VIRTUELLA OBJEKT s.35-36

KONSTEN ATT SPELA PONG s.37-38

”RORSCHACH” MELLAN KONST OCH SPEL s.38-39

NEEN OCH KONSTENS MIRAKEL s.40-41

PARAFRASER I KONSTEN: FRÅN MONA LISA TILL LARA CROFT s.41-42



## VAD ÄR GAME ART?

Om man söker efter "game art" på Internet så kommer man snart att inse att det är ett vedertaget och flitigt använt begrepp för att beskriva dataspelsgrafik, både 3D- och 2D-grafik, som miljöer, karaktärer och texturer, och att "game artist" används för att definiera den yrkesgrupp som skapar denna grafik. Diskussionen huruvida dataspel kan betraktas som en egen konststart eller inte, precis som litteratur, konst och teater, tänker jag inte gå in i på här, utan kan bara konstatera att det för närvarande pågår en sådan diskussion, och att många som sysslar med dataspel och dataspelsgrafik betraktar sig själva som konstnärer och att den konst man skapar ofta benämns som game art. Trots namnet rör det sig i många fall snarare av game design and game art, eftersom design till skillnad från konst är knuten till en funktion. Grafikens konstnärliga uttryck i dataspel har en funktion i spelet, medan ett konstverk kan existera utan någon funktion knuten till sig, den kan så att säga stå på egna ben. Det kan därför verka lite förvirrande att man använder Game Art även för att beskriva samtidskonst inspirerad av dataspelens estetik, kultur och teknik. Trots att det i vissa fall kan vara svårt att veta om game art syftar på dataspelens grafik eller om samtidskonst, har Game Art blivit ett etablerat uttryck inom samtidskonsten de senaste åren. Uttrycket känns nu ganska naturligt att använda med tanke på att man pratar om digital art, net art och video art.

När konstnärerna i slutet av 90-talet började skapa konst inspirerad av dataspel handlade det till största delen om modifikationer, dvs man ändrade befintliga spel på olika sätt så att de fick konstnärliga kvalitéer. I de tidigaste utställningarna var det därför vanligt att man beskrev den nya konstformen i begrepp som "modification", "patches" eller "art mods"<sup>1</sup>, t ex i utställningen "synreal: The Unreal modification" (1998) eller "Cracking the Maze: Game Plug-ins and Patches as Hacker Art" (1999).

Det var först i början av 2000-talet när "artistic modification" (art mods) av dataspel blev allt vanligare och började framstå som en egen genre inom New Media Art, som två begrepp uppstod för att beskriva den här nya konstformen. Det ena var "Art Games" och förekommer 2003 i en artikel av Tiffany Holmes med titeln "Arcade Classic Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre". Holmes skriver: "I apply the term 'art game' to describe an interactive work, usually humorous, by a visual artist that does one or more of the following: challenges cultural stereotypes, offers meaningful social or historical critique, or tells a story in a novel manner."<sup>2</sup>

Den danska sajten Artificial.dk som skriver om net.art och software art gjorde 2005 ett specialtema om "Art Games". Kristine Plough skrev då en introduktion till konstformen där hon bl a säger:

"As a small subcategory of computer games you find *Art Games*. They are made by artists as pieces of art. Some have ulterior motives, mainly political, others are merely a playful piece of interaction with the user. What makes them art and not just games? For some, the fact that they were made as art, for others the fact that they are exhibited as art - it can all be boiled down to the *intention* behind them, originating from either the curator or the artist."<sup>3</sup>

Användningen av "Game Art" kan också spåras tillbaka till början av år 2000. Det återfinns t ex i utställningen och katalogen "GameArt" (HatjeCantz, 2003) vid Europäisches Zentrum für Kunst und

---

<sup>1</sup> En patch är ett litet program eller kod som används för att åtgärda t ex en bug eller säkerhetslucka i ett befintligt program. Mod eller modification är när man förändrar ett befintligt program eller spel på något sätt. Art mods är en förkortning för artistic modification, dvs att förändringarna i programmet eller spelet har gjorts i konstnärliga syften.

<sup>2</sup> "Arcade Classic Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre", Tiffany Holmes, 2003. Källa: <http://www.selectparks.net/dl/holmes.pdf> Hämtad 2008-05-21.

<sup>3</sup> <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> Hämtad 2008-04-26



Industriekultur.<sup>4</sup> När Andy Clarke och Grethe Mitchell publicerade en av de första teoretiska översikterna i ämnet valde de titeln "Videogames and art" (2007) och skriver i inledningen: "This book, Videogames and Art, is one of the first books to provide a complete overview of the field of videogame art, that is to say, art produced with or influence by videogames."<sup>5</sup> "Videogame art" kan man se som en variant av Game Art, men liksom "Game Art" kan "Videogame art" även användas för att beskriva dataspelgrafik. Nic Kellman, en av de främsta förespråkarna för att dataspel ska betraktas som en konstform, skrev 2005 boken "Videogameart"<sup>6</sup>, som handlar om just grafiken i dataspelen och inte omkonstformen.

Förutom "Art Games", "Game Art" och "Videogame art" har även "Computer game art" använts vid några tillfällen. Det har troligen sitt ursprung från katalogen till utställningen "games computerspiele von künstlerinnen" (2003)<sup>7</sup> med texter av Tilman Baumgärtel och Gerrit Hohlke. I katalogen som är tvåspråkig har man översatt det tyska uttrycket computerspiele till computergame, istället för det mer vedertagna begreppet videogames. Skillnaden mellan computergame och videogame är att computergame bara innefattar spel på en PC, medan videogames åsyftar spel på alla typer av skärmar från arkadmaskiner till mobiltelefoner.<sup>8</sup>

Det var först i samband med publiceringen av boken "Gamescenes: Art in the Age of Videogames"(John & Levi, 2007) av Matteo Bittanti och Domenico Quaranta som någon på allvar tog i tur med att reda ut definitionen av dem här olika begreppen. I förordet till boken skriver Matteo Bittanti att "Gamescenes" **inte** handlar om spel som en konstform, dvs att dataspel är en konstform (vilket författaren anser som självklart). Boken handlar **inte** heller om "game art" eller "game artists", dvs grafik gjord till dataspel och den yrkeskategori som skapar denna grafik. För att kunna skilja dataspelsgrafiken från konstformen använder Bittanti i boken små bokstäver på "game art" för dataspelgrafik och stor begynnelsebokstav för konstformen "Game Art". "Gamescenes" handlar **inte** heller om "Art Games" som här beskrivs som dataspel gjorda i konstnärliga sammanhang. Enligt Bittanti är "art games" en genre bland många inom "Game Art". "Art Games" begränsar sig till konstverk som till stor del liknar ett dataspel. Bittanti hänvisar till Tiffany Holmes som bl a skriver: "To be more specific art games contain at least two of the following: a defined way to win or experience success in a mental challenge, passage through a series of levels (that may or not be hierarchical), or a central character or icon that represents the player"<sup>9</sup> Även Rebecca Canons definition redovisas i förordet: "Art Games may be made in variety of media, sometimes from scratch without the use of a existing game. They always comprise of a entire, (to some degree) playable game".<sup>10</sup> Art Games förutsätter alltså att konstverket på något sätt går att spela, att det finns någon form av tävlingsmoment och interaktivitet inbyggd, och utifrån den definitionen utestängs många andra konstuttryck som är inspirerade av dataspel.

Matteo Bittanti föreslår istället en mycket bredare definition som jag använder mig av i mina texter och som lyder:

"Game Art is any art in which digital games played a significant role in the creation, production, and/or display of the artwork. The resulting artwork can exist as a game, painting, photography, sound, animation, video, performance or gallery installation."<sup>11</sup>

---

<sup>4</sup> "Game Art", Hatje Cantz Verlag, 2003.

<sup>5</sup> s.7, "Videogames and Art", ed. Andy Clarke & Grethe Mitchell, (Intellect Books, Bristol, UK, 2007)

<sup>6</sup> "Videogameart", Nic Kellman, (Assouline Publishing, 2005)

<sup>7</sup> "games. Computerspiele von KünstlerInnen", hardware medien kunst verien/ Tilman Baumgärtel (Hg.), 2003

<sup>8</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game) Hämtad 2008-05-21

<sup>9</sup> "Arcade Classic Spawn Art?", Tiffany Holmes.

<sup>10</sup> s.8, "Gamescenes: Art in the Age of Videogames", ed. Matteo Bittanti, (John & Levi, 2006)

<sup>11</sup> s.9, "Gamescenes"

Vidare skriver Bittanti att "Game Art can be analog or digital. 'Analog' Game Art demonstrates how traditional art (such as painting, sculpture, photography etc.) can coexist with new media, by a process of emulation, remediation or incorporation".<sup>12</sup>

Digital Game Art kan å andra sidan användas för att skapa analog konst, dvs konstnärer använder digitala verktyg för att skapa konst som sedan överförs till ett traditionellt medium som en målning. Bittanti påpekar dock i inledningen: "However, it cannot be denied that a significant portion of Game Art is entirely digital. This is the case of computer game modifications. An artistic computer game modification requires the use of a computer game for the creation of a digital artwork. It is also often referred to as art modding, game modding and patching".<sup>13</sup>

Enligt Bittantis definition innefattar begreppet Game Art både analoga och digitala konstverk som har inspirerats av dataspelens estetik, kultur och teknik, och det är en definition som har blivit accepterade de senaste åren och som används i allt större utsträckning.



## GAME ART – EN KORT HISTORIK

År 1958 var det öppet hus på Brookhaven National Laboratory i New York, och en av institutionens kärnfysiker William Higinbotham bestämde sig för att hitta på något utöver det vanliga. Han skapade med hjälp av en dator, ett oscilloscope och två enkla kontroller ett spel som han kallade "Tennis för två".<sup>14</sup> Higinbothams "fysiska experiment" uppskattades av besökarna, men få kunde väl då ana att detta "spel" skulle vara startskottet för en mångmiljonindustri och att Higinbotham i framtiden skulle benämnas som dataspelens anfader.

Det dröjde ändå till hösten 1972 innan spelet "Tennis för två" fick en kommersiell efterföljare. Det var Nolan Bushnell och hans nystartade företag Atari Inc. som lanserade en arkadversion som de kallade "Pong". Namnet härstammade från det ljud som uppstår då man träffar bollen som studsar mellan de två racketen i spelet, men kan också ses som en förkortning av sporten "Ping-Pong" som spelet efterliknar. "Pong" blev snart en världssuccé och lanserade lagom till julen 1975 i hemversionen "Home Pong".<sup>15</sup>

"Pong" blev startskottet för en snabbväxande dataspelsindustri och det dröjde inte länge förrän marknaden översvämmades av olika spelkonsoler. 1977 fanns det en överhängande risk för att dataspelsbubbla skulle brista när affärerna började dumpa priserna och tillverkarna fick ekonomiska problem.<sup>16</sup> Räddningen kom från Japan där företaget Nintendo och deras legendariska spelutvecklare Shigeru Miyamoto i början av 80-talet lanserade titlar som Donkey Kong och Super Mario Bros som bl a tog den amerikanska marknaden med storm och åter satte fart på hjulen när det gällde spelmarknaden.<sup>17</sup>

---

<sup>12</sup> s.9, "Gamescenes"

<sup>13</sup> s.9, "Gamescenes"

<sup>14</sup> s.34-35, "Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution", Heather Chaplin & Aaron Ruby, (Algonquin Books of Chapel Hill, 2006)

<sup>15</sup> s.56-62, "Smartbomb"

<sup>16</sup> s.20, "Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution", Steven Poole, (Arcade Publishing, New York, 2000)

<sup>17</sup> s.75, "Smartbomb"



När började då egentligen konstnärer intressera sig för dataspel som ett konstnärligt medium och verktyg? Någon forskning eller kartläggning av de tidiga dataspelens inflytande på dåtidens konst har ännu inte gjorts, men man kan göra ett antagande att inflytandet var ganska marginellt i början. En anledning var att dataspel var en ungdomskultur. Det skulle dröja in bit in på 90-talet innan dataspelsgenerationens barn vuxit upp och börjat göra väsen av sig på konstscenen. För det andra betraktades dataspel som en subkultur och ansågs av vuxenvärlden i många fall som moraliskt fördärvande liksom hårdrocken som expanderade under samma period. Möjligheten att ställa ut konst inspirerad av dataspel på den etablerade konstscenen under 70-80-talet verkar därför ha varit begränsad, men det återstår för framtida forskare att mer i detalj teckna förhistorien av det här kapitlet. Vi vet i alla fall att bilden är helt annorlunda idag. När dataspel Grand Theft Auto IV lanserades i Sverige i början av maj 2008 hade Svenska Dagbladet den 2 maj en bild från spelet på första sidan och en recension på ett helt uppslag, och när det gäller hårdrocken, så kan man bara konstatera att få hade för tjugo år sedan kunnat tro att ett finskt hårdrocksband som Lordi skulle kamma hem segern i Eurovision Song Contest 2006. Det som en gång i tiden betraktades som omoralisk och fördärvande subkultur har idag blivit bred och allmänt accepterad populärkultur.

En som aspirerar på att tillhöra de första pionjärerna när det gäller dataspel och konst är Suzanne Treister. I boken "Videogames and Art" skriver hon i essän "From Fictional Videogames Stills to Time Travelling with Roslind Brodsky 1991-2005" hur hon redan 1988 började göra sina första "videogame paintings". I målningen "Koons Kiefer Videogame" (1989) utgick hon t ex från några former och karaktärer som hon hittat i tidens arkadspel. Hennes intresse för dataspel fortsatte att växa under åren och 1991 inhandlade hon en Amiga-dator, en för sin tid en kraftfull speldator, och med hjälp av bildbehandlingsprogrammet Deluxe Paint skapade Treister en serie digitala målningar som påminner om screenshots av fiktiva spel med titlar som "Dream Monster", "Lost in Space" och "Mutant Territories-Grand Prix". Någon möjlighet att skriva ut sina konstverk hade Treister inte vid den här tidpunkten utan hon fick nöja sig med att fotografera av konstverket direkt från skärmen. Fotografierna monterades sedan på ramar och ställdes sedan ut på Edward Totah Gallery i London 1992.<sup>18</sup>

Enligt Treister var den en blandad publik som kom på utställningen. Studenterna flockades kring de digitala videospelsverken, medan äldre generationer var osäkra hur bilderna skulle tolkas. Treister skriver i sin essä att hon upplevde sig som ganska ensam inom sitt område<sup>19</sup>, vilket hon troligen också var. Förmodligen finns det kanske en handfull liknande exempel på konstnärer som använt sig av dataspel som inspirationskälla i slutet av 80-talet med något större genomslag på konstscenen fick de inte vid den här tidpunkten.

Det dröjde fram till 1992 innan Treisters kunde ställa ut sina konstverk på ett galleri och vid den här tidpunkten hade både konst- och dataspelsscenen förändrats. Genombrottet för dataspelsinspirerad konst har ett nära samband med den tekniska utvecklingen av dataspel.

Fram till 1990 bestod de flesta dataspel av 2D banor där man styrde en karaktär eller farkost genom ett landskap som Super Mario Bros, Pac Man och Space Invaders. I början av 90-talet fick FPS-genren sitt genombrott med titlar som Wolfenstein 3D (1992) och Doom (1993) båda utgivna av Id Software.<sup>20</sup> Det unika och annorlunda med dessa speltitlar var dels utvecklingen av en kraftfull 3D-motor som skapade bilden av en 3D-värld istället för den 2D spelplanen som varit dominerande tidigare och för det andra så utspelades handlingen i spelet i första person (First Person Shooter), vilket innebar att som spelaren inte längre styrde en figur på skärmen utan man var själv figuren och såg spelet utifrån första person, vilket för det mesta innebar att man tittade rakt ner på sitt laddade vapen.

<sup>18</sup> s.132-134, "Videogames and Art", ed. Andy Clarke & Grethe Mitchell, (Intellect Books, Bristol, UK, 2007)

<sup>19</sup> s.135, "Videogames and Art"

<sup>20</sup> s.90, "Smartbomb"

En annan viktig teknisk innovation som dök upp samtidigt med FPS var möjligheten att själv skapa egna banor och karaktärer till spelen. Id Software hade redan vid lanseringen av Wolfenstein 3D märkt att spelarna försökte bygga egna banor och när man året därpå släppte Doom gjorde man vad man kunde för att underlätta för spelarna att själva ändra i spelet. Man separerade ljud, grafik och musik från spelet och placerade dem i WAD-filer.<sup>21</sup> Både John Romero och John Carmack som startade id Software hade börjat sin karriär genom att hacka och ändra andras spel och ville därför ge något tillbaka till spelsamhället och samtidig skapa något som gav mervärde i det nya spelet. Så här i efterhand kan man konstatera att det var ett klokt beslut. Doom sålde i över fyra miljoner kopior och låg länge på topplistorna över de mest sålda dataspelen.<sup>22</sup> Dataspelet Doom förändrade inte bara spelvärlden utan skapade också förutsättningarna för en helt ny konstform.

FPS-genren utvecklades snabbt med titlar som Doom II (1994), Quake (1996), Unreal (1998) och Half-Life (1998). Till de nya spelen fanns spel- och banverktyg som gjorde det möjligt för vem som att skapa nya banor, karaktärer, vapen etc till spelen och sedan sprida dem via Internet till andra. Det uppstod snart en uppsjö av mods (modifikationer) till kända speltitlar som både förlängde livslängden på spelen och skapade en växande subkultur och community kring spelen.

Det var i denna miljö som en helt ny generation konstnärer växte upp med dataspel och de började snart experimentera med spelverktygen och undersöka hur de kunde användas i konstnärliga sammanhang. Genombrottet för konstnärliga modifikationer av dataspel kan dateras till 1995 då den österrikiska konstnären Orhan Kipcak skapade Arsdoom till mediafestivalen Ars Electronica i Linz Österrike.<sup>23</sup> Arsdoom bestod av en helt ny spelplan till Doom II (1994). Spelplanen var en digital kopia av Brucknerhaus utställningslokal. Besökarna kunde antingen spela spelet på plats i utställningsrummet eller ladda ner filerna via nätet och spela hemma på sin egen dator.

I Arsdoom rör du dig alltså i en virtuell kopia av den verkliga utställningen och dina motståndare är de utställande konstnärerna som Baselitz, Koone, Nitsch och Rainer. Beväpnad med bl a penslar och träkors kan spelaren döda motståndarna/konstnärerna och förstöra konstverken. Arsdoom utgör en milstolpe när det gäller dataspelsinspirerad konst och markerar på många sätt ett nytt förhållningssätt mellan konsten och publiken.

Åskådarna var inte längre passiva konstkonsumenter utan blev aktiva konstproducenter som själva bestämde över utställningen med fullständiga rättigheter att slå sönder konstverk och skjuta konstnärerna. Arsdoom bildade med tiden en egen genre inom konstnärliga modifikationer av dataspel, en genre som skulle kunna kallas "First Museum Shooters" där konstnärerna rekonstruerar konstutställningar och låta besökarna ta utställningen i besittning och kämpa mot konstens maktutövare. Andra exempel på detta är: Palle Torsson och Tobias Bernstrups "Museum Meltdown" från 1996 som är en rekonstruktion av Arkens Museum för samtidskonst med hjälp av spelet Duke Nukem, Florian Muser och Imre Oswald som 1999 gjorde en rekonstruktion av Hamburger Kunsthalle med hjälp av spelet Quake, Chris Reilly konstverk "Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, Part II Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery", som är en rekonstruktion av 2006 års examensutställning vid School of the Art Institute i Chicago med hjälp av dataspelet Half Life 2.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Doom\\_WAD](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_WAD) Hämtad den 20 maj 2008. WAD är förkortning för "Where's All the Data?".

<sup>22</sup> s.144, "Masters of Doom: How two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture", David Kushner, (Random House, New York, 2003)

<sup>23</sup> [http://www.aec.at/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=8643](http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8643) Hämtad den 19 maj 2008

<sup>24</sup> Se essän "Allt jag skjuter är konst! Om First Person Shooter som konstnärligt verktyg.", Mathias Jansson, (2007), Källa: [http://www.sverigeskonstforeningar.nu/bildning/2\\_0/alltjagskjuter.pdf](http://www.sverigeskonstforeningar.nu/bildning/2_0/alltjagskjuter.pdf)



I konceptet Arsdoom finns många av de karaktäristiska drag som definierar konstnärliga modifikationer av dataspel. För det första kräver den här typen av konst en viss vana att spela dataspel från besökarna, för det andra förväntas det att besökaren är aktiv och interaktiv för att kunna uppleva konstverket. Om besökarna inte spelar och är delaktig så blir det inget konstverk. I Arsdoom uppstår också en sammansmältning av populärkultur (dataspelet) och finkultur (den etablerade konstvärlden). Ofta är det frågan om blodiga sammandrabbningar där dataspelets våldsamma estetik konfronteras med utställningsrummets konventioner om "att inte röra konsten". Konstnären utrustar besökaren med diverse vapen och ger honom fritt spelrum att förstöra konsten och döda motståndare i det virtuella utställningsrummet. Motståndaren kan antingen bestå av monster som i Torsson och Bernstrups "Museum Meltdown" eller av konstnärerna som i Arsdoom. Makten över konsten och utställningsrummet flyttas från curatorer och utställningsintendenter till besökarnas som ges alla möjligheter att uppleva konsten befriad från utställningsrummets vanliga konventioner och begränsningar.

För att kunna spela dessa konstverk brukar besökarna erbjudas spelkonsoler i utställningsrummet men det är lika vanligt att man via Internet kan ladda ner modifikationerna och spela dem. Besökaren kan alltså gratis få tillgång till en kopia av konstverket, i många fall krävs det att man har tillgång till originalspelet på sin dator. När det gäller t ex Arsdoom och många av de modifikationer som konstnärduon Jodi har skapat, räcker det dock med att man laddar ner filerna och installerar dem på datorn för att det ska fungera.

Konstnären tjänar på så sätt inga pengar på själva konstverket som fritt distribueras och sprids på nätet, utan den som eventuellt tjänar pengar i sammanhanget är företaget som har gjort originalspelet. Eftersom den upphovsrättsliga frågan också är komplicerad när det gäller konstnärliga modifikationer av dataspel, konstnären använder sig av ett copyrightskyddat spel för att skapa sitt konstverk, är frågan om konstnären ens kan ta betalt för sitt konstverk utan att riskera stämning av företaget som har gjort spelet.

Att sprida konst gratis på nätet ligger helt i linje med den hackeretik som myntades redan i datorns barndom kring den legendariska TMRC (Tech Model Railroad Club) i slutet av 50-talet på MIT. Hackeretiken innehöll bl a den välkända frasen "all information should be free".<sup>25</sup> Ett begrepp som i princip innebar att om du inte hade tillgång till all information hur ska du då kunna förbättra saker och ting? Hackeretiken har levt kvar på nätet i form av open source och shareware lösningar. I sin essä "Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art" påpekar Anne-Marie Schleiner att hackeretiken gäller även för konstnärer som sysslar med modifikationer av dataspel:

"Following the hacker ethics of shareware and open source code, the game patch artist will usually offer his work free of charge from his personal home page or gaming site."<sup>26</sup>

De konstnärliga modifikationerna framstår nu i hög grad som ett osjälvständigt konstverk, eftersom det ofta inte kan existera självständigt utan är beroende av originalspelet för att fungera. Konstnären måste också anpassa sig till de referensramar och begränsningar som tillverkarna har byggt in i spelet. Den konstnärliga utmaningen ligger därför i att töja på dessa gränser och skapa nytt innehåll och mening i ett befintligt spel. När den första generationen banverktyg kom till spel som Doom, Quake och Unreal fanns det fortfarande en stor frihet för konstnärerna att förändra spelet, men i och med att banverktygen blev allt bättre innebar det paradoxalt nog också att möjligheterna att använda dem i konstnärliga sammanhang minskade. Någon annan förklaring är svår att hitta med tanke på att konstnärliga modifikationer av dataspel var väldigt vanligt i slutet av 90-talet och början av 2000, men därefter kraftigt har minskat och ersatts av andra tekniker och förhållningssätt. I ett paper av Andy Clarke och

<sup>25</sup> s.40, "Hackers Heroes of the Computer Revolution", Steven Levy, (Penguin Books, 1994)

<sup>26</sup> Anne-Marie Schleiner, "Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art". Källa: <http://www.Opensocery.net/patch.html> hämtad den 21 maj 2008.



Grethe Mitchell refererar man till ett citat av Jodi som bekräftar dem här misstankarna. Jodi säger nämligen:

“there are also a lot of modification possibilities built-in in the new games but these are much more standard and stay within the general framework and the overall visual values of the game. With the older games, we can get deeper inside and make real contradictory changes or at least undress the rules, the visuals and the code as bare as we want.”<sup>27</sup>

Ett sätt att komma förbi beroendet av originalspelet och anpassa dataspelsinspirerad konst till en konstmarknad har varit är att skapa video eller fotografier eller andra sekundära konstverk utifrån den konstnärliga modifikationen av dataspel. De sekundära konstverken kan man sälja genom att skapa numrerade upplagor som är anpassade för konstmarknaden till skillnad från själva modifikationen som sprids gratis på nätet. I början var det inte så vanligt att konstnärerna gjorde detta utan man nöjde sig med att göra en modifikation, men under de senaste åren har det blivit allt vanligare att man skapar sekundär konst med hjälp av modifikationer. Alison Mealy har gjort tavlor (Unreal Art) som är skapade med hjälp av spelet Unreal Tournament. Även Palle Torsson har använt samma spel för att skapat fotografier (Evil Interiors, 2003) som ställts ut på gallerier, och Brody Condon har skapat videoinstallationer med parafraaser av flamländska motiv med hjälp av dataspel. Denna strategi att skapa sekundär konst är nu inte ny, utan förekommer sedan länge tillbaka i te x performancekonsten där konstverket dokumenteras och sedan säljs på video eller DVD.

Yves Bernhard som i april 2008 var med och arrangerade utställningen ”Holy Fire” i Bryssel, en utställning som beskrivs som en av de första med New Media Art som går att samla, menar att det finns tre förhållningsätt som New Media Art konstnärer kan anta för att skapa säljbar konst. Det första är att skapa traditionella konstverk, som skulpturer och målningar av t ex nätbaserad konst eller i det här fallet modifikationer av dataspel. Det andra är att skapa en självförsörjande teknologiskt objekt som inte är beroende av andra tekniska apparater för att fungera. Dvs konstverket behöver inte vara uppkopplat till Internet för att fungera utan är självförsörjande. Slutligen det tredje sättet är konstverk som bygger på Open Source och som bara består av programvara som inte är knuten till någon speciell plattform vilket ska göra det möjligt att överföra konstverket till andra medier i framtiden.<sup>28</sup>

Som tidigare nämnts var det inte bara dataspelen som förändrade i slutet av 90-talet utan det skedde också stora förändringar i samhället och på konstscenen i stort som bidrog till att konstnärer började använda sig av dataspel som konstnärligt uttryck. I början av 90-talet hade dot.com eran börjat och Internet förvandlades från en akademisk resurs till en publik angelägenhet.

I samband med den nya kommunikationstekniken ökade intresset för New Media Art, dvs konst som var baserad på nya tekniker som dataspel, mobiler, övervakningsteknik, GPS och Internet.<sup>29</sup> I boken ”New Media Art” beskriver Mark Tribe och Reena Jana vilka egenskaper som vara utmärkande för New Media Art och många av dessa egenskaper gäller även för Game Art.<sup>30</sup> Mina kommentarer till Tribe och Janas begrepp återfinns i kursiv stil.

**Globaliseringen:** Internet gör det möjligt för konstnärer att kommunicera och distribuerar konst över hela världen. *Internet underlättade även kommunikationen mellan dataspelarna och gjorde det möjligt att spela dataspel on-line tillsammans med andra. Det blev också enklare att sprida och ladda ner olika modifikationer och*

---

<sup>27</sup> S.10, “Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions”, Andy Clark & Grethe Mitchell.

Källa: <http://www.transformreality.com/downloads/papers/Level%20Up.pdf> Hämtad den 21 maj 2008

<sup>28</sup> s.84, “Holy Fire: Art of the digital age”, ed. Yves Bernard & Domenico Quaranta, (fpeditons, Brescia, Italy, 2008)

<sup>29</sup> s.6-7, ”New Media Art”, ed. Mark Tribe & Reena Jana, (Taschen, 2006)

<sup>30</sup> Punkterna är en sammanfattning av s.10-25 i “New Media Art”

patchar till spelen. Konstnärer som sysslade med konstnärliga modifikationer av dataspel kunde på samma sätt sprida sina verk till en bredare publik.

**Samarbete.** Många New Media konstnärer arbetade i grupper och samarbetade med många olika människor för att skapa sina konstverk. I många fall måste konstnärerna använda sig av tekniker och programmerare för att skapa konstverken som ofta är tekniskt avancerade. *Konstnärliga modifikationer av dataspel eller skapande av nya dataspel med konstnärlig inriktning görs ofta i samarbete med programmerare och speldesigners, då konstnären inte alltid själv besitter de kunskaper som behövs.*

**Aktivt deltagande:** Mycket av New Media Art kräver ett aktivt deltagande från besökarna. *De flesta konstnärliga modifikationer av dataspel går ut på att man som besökare ska vara aktiv och spela spelet.*

**Appropriation:** Att sampla, remixa, göra mash-up, klippa och klistra är karaktäristiskt drag för New Media Art. *Även i Game Art är det vanligt att man remixar och modifierar befintliga spel eller "klipper och klistrar" in karaktärer, miljöer och ikonografier från kända dataspel.*

**Open Source:** Upphovsrättslagarna har skärpts de senaste åren vilket gjort det svårare för konstnärer att sampla och remixa från andra källor. Istället vänder man sig till Open Source filosofin, som bygger på ett givande och tagande och att samarbeta med andra för att nå fram till det bästa resultatet. *Inom Game Art har det varit vanligt att konstnärerna har lagt sina modifikationer av dataspel på nätet för gratis nedladdning.*

**Hacking och hacktivism:** Många New Media konstnärer ser sig själva som hackers. *Inom genren Game Art beskriver t ex konstnären Cory Arcangel sig själv som en hackare och verket Super Mario Clouds beskrivs som ett hack. När det gäller hacktivism, som är en sammansättning av hacking och politisk aktivism, finns det inom Game Art flera exempel på konstnärer skapat hack med politiska budskap, t ex Anne-Marie Schleiner "Velvet-strike" eller den australiska teamet som skapade "Escape from Woomera" en modification till spelet Half-Life som sätter fokus på Australiens flyktingpolitik.*

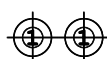
Intresset för New Media Art ökade markant i mitten av 90-talet då curatorer drogs med av den entusiasm som dot.com eran förmedlade när det gällde nya tekniker. 1995 köpte Whitney Museum of America in världens första konstverk med Net.Art, vilket var Douglas Davis konstverk "The World's First Collaborative Sentence". Flera andra institutioner och museum följde efter och skapade speciella nätresurser för New Media Art som Dia Centers for Art's "Artists' Web Project" och Walker Art Centers Gallery.<sup>31</sup> Mot bakgrund av detta är det inte så konstigt att även dataspel som konstform började vinna mark och synas i olika utställningssammanhang.

Arsdoom fick som sagt ett antal efterföljare i genren "First Museum Shooters". En av dessa presenterades i november 1996 av de svenska konstnärerna Palle Torsson och Tobias Bernstrup i konstverket Museum Meltdown vid Arken, Museum of Modern Art utanför Köpenhamn. Museum Meltdown ingick i den nordiska biennalen "The Scream: Borealis 8". Liksom i Orhan Kipcak fall rörde det sig om en konstnärlig modifikation av ett befintligt dataspel, i det här fallet var det spelet Duke Nukem. Med hjälp av Duke Nukem hade Torsson och Bernstrup återskapat arkitekturen från Arken och lät besökarna precis som i Arsdoom röra sig i utställningslokalen där de kunde skjuta ner fiender av olika slag och förstöra konstverken. Museum Meltdown fick de kommande åren två efterföljare. 1997 gjorde Torsson och Bernstrup en version för Contemporary Art Center i Vilnius och 1999 visades Museum Meltdown på Moderna Museet i Stockholm. I pressreleasen från Moderna Museet utställning skriver konstnärerna:

"Museum Meltdown är en virtuell rekonstruktion av Moderna Museet och baserar sig på dataspellet Half-Life. I spelets förskjutna logik kan såväl konsten som allt levande bli objekt för spelarens destruktiva

---

<sup>31</sup> s.21-22, "New Media Art" (2006)



begär. Museet med uppgift att förmedla/bevara vårt kulturarv blir här en skådeplats för våld och förstörelse.”<sup>32</sup>

När Museum Meltdown ställdes ut på Arken 1996 var Torsson och Bernstrup fortfarande ganska ensamma om att skapa konstnärliga modifikationer av dataspel. De var nu inte helt ensamma, utan konstnärssduon Jodi var också tidigt ute med att skapa modifikationer av dataspel. Under perioden 1996-2000 skapade de tolv modifikationer av dataspel Quake som de döpte till "Untitled Game", undertiteln på filerna hade kryptiska namn som "ctrl-9", "G-R" och "E1M1AP". Modifikationer kan fortfarande laddas ner från deras hemsida och spelas, man behöver inte ens ha originalspelet installerat på datorn.<sup>33</sup> I "Untitled game" har Jodi som i många andra av sina nätkonstverk dekonstruerat spelet, det går fortfarande att spela, eller rättare sagt spelkänslan finns kvar, men man rör sig i ett rum där själva strukturen är upplöst och där invanda spelmönster blir ifrågasatta.

Anne-Marie Schleiner beskriver i en recension på mailinglistan nettime den 12 mars 2002 sin upplevelse av att spela "Untitled Games":

“Unlike ID Software, the original designers of Quake, JODI search for beautiful bugs in the system, to make glitches happen that weren't supposed to, to tweak the game, even to demolish it. When I push the spacebar to jump in E1M1AP instead the world rotates uncontrollably. In G-R the screen refreshes non-stop with bright RGB colors, (no navigation at all). In Ctrl-9 and Ctrl-Space, navigation and looking about generate undulating black and white moire patterns.”<sup>34</sup>

Den första samlingsutställningen med konstnärliga modifikationer av dataspel ägde rum 1998 och fick namnet "synreal: The Unreal modification". Unreal (1998) var namnet på en speltitel från Epic Games och utställningen bestod av ett antal konstnärer som hade skapat banor till spelet Unreal. Ser man till vilka konstnärer som deltog i Synreal kan man konstatera att många av dem är idag internationellt stora på New Media Art scenen som Jodi, Axel Stockburger och Vuc Cosic. Utställningen lever vidare genom den hemsida som skapades på Institute for New Culture Technologies i Wien och där kan man fortfarande ladda ner banorna och spela dem om man har spelet Unreal på sin dator.<sup>35</sup>

Att den tekniska utvecklingen går snabbt på området är utställningen "synreal" ett bra exempel på. Konstnärliga modifikationer av dataspel är visserligen en ung konstform men det är också en konstform som åldras väldigt snabbt vilket Synreal är ett bevis på. Den tekniska specifikationen för att spela eller uppleva dessa konstnärliga banor beskrivs på hemsidan på följande sätt: Minimumkravet är en dator med Pentium II 200 Mhz, 64 RAM och ett grafikkort på 8 MB<sup>36</sup>, dvs en dator som i knappt idag kan användas till ordbehandling.

I juli 1999 lanserades on-line utställningen "Cracking the Maze: Game Plug-ins and Patches as Hacker Art" rum. Utställningen var sammanställd av Anne-Marie Schleiner som idag räknas som en av de kända konstnärerna och teoretikerna inom området. Utställningen handlade nu inte bara om konstnärer som gjorde olika modifikationer till dataspel utan i utställningen deltog även riktiga "game hackers". Skillnaden mellan vad som är en konstnärlig modifikation av ett dataspel och vad som är modifikation gjord av en programmerare handlar i många fall bara om kontexten. Även om konstnärliga modifikationer redan hade visat på den etablerade konstscenen som Ars Electronica och Arken betraktades den här typen av konst av den etablerade konstvärlden i stort fortfarande som något suspekt. I förordet till utställningen beskriver Schleiner en av orsakerna till detta:

<sup>32</sup> <http://www.bernstrup.com/meltdown/press.html> Hämtad 2008-05-21

<sup>33</sup> <http://www.untitled-game.org/download.html> Hämtad 2008-05-21

<sup>34</sup> <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0203/msg00061.html> Hämtad 2008-05-21

<sup>35</sup> <http://synreal.netbase.org/levels.htm> Hämtad 2008-05-21

<sup>36</sup> <http://synreal.netbase.org/levels.htm> Hämtad 2008-05-21



"Many artists, art critics, new media critics and theoreticians have expressed a disdain for games and game style interactivity, in fact, to describe an interactive computer art piece as "too game-like" is a common pejorative."<sup>37</sup>

Utställningen "Cracking the Maze:" bestod liksom Synreal av konstnärliga modifikationer till befintliga spel som Unreal, Tomb Raider, Quake och Marathon Infinity. Dessa kunde efter den öppna källkodens princip laddas ner och spelas av den som var intresserad och som hade originalspelet installerat på sin dator. En av de mest namnkunniga i utställningen var konstnärsduon Jodi som presenterade det idag klassiska verket SOD, en modifikation till spelet Wolfenstein 3D, som gjorde att spelet dekonstruerar till ett svart-vitt linjeraster. I utställningen medverkade även Natahalie Bookchin med verket "The Intruder" som inte är en modifikation av ett befintligt spel utan ett webbaserat art game. "The Intruder" bygger på en berättelse av författaren Jorge Luis Borges som i Bookchins fall har förvandlats till en interaktiv berättelse där läsaren måste klara av olika spelmoment, med inspiration från klassiska arkadspel som "Pong" och "Space Invaders", för att kunna ta del av fortsättningen av historien. Robert Niedeffers Tomb Raider bestod av en modifikation av en modifikation. Ganska snart efter lanseringen av spelet Tomb Raider, med den sexiga äventyrerskan Lara Croft i huvudrollen, dök det upp patchar som gjorde att man kunde spela Tomb Raider med en naken Lara Croft. Niedeffers utgick från dessa modifikationer men la till en mustasch på den kvinnliga hjältinnan, vilket i sin tur blev en konsthistorisk parafra på Duchamps målning "L.H.O.O.Q" där Duchamp hade målat en mustasch på Mona Lisa.

Samma år arrangerade också utställningen Reload i Berlin. Fyra konstnärer deltog med var sin modifikation till dataspelet Quake. Utställningen handlade om virtuella rum och hur spelarkitekturen skapade dessa rum. Konstnären Tom Ehiningers återskapade i utställningen ett hus av arkitekten Robert Mallet-Stevens från 1923. Holger Friese skapade stora tomma rum där väggarna texturer hämtades från hans privata bildarkiv och Christine Meierhofer utgick från befintliga spelplaner i Quake som hon omformade så att ett helt nytt spel uppstod vilket innebar att spelaren behövde skapa sig nya orienteringspunkter. "NoRoom gallery" alias Florian Muser och Imre Oswald återskapade med hjälp av Quake interiören från Hamburger Kunsthalle. Muser och Oswalds modifikation följde en tradition som startade med Orhan Kipcaks Arsdoom, som går ut på att återskapa utställningsrum och släppa loss besökarna bland konstverken beväpnad med allehanda vapen.<sup>38</sup> Även i den här utställningen kunde besökarna ladda ner de olika modifikationerna från hemsidan och spela dem hemma vid datorn.<sup>39</sup>

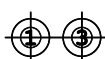
Konstnärliga modifikationer av dataspel fick i början av 2000 allt större uppmärksamhet och högre status på konstscenen. Några tecken på detta är den kinesiska New Media Art konstnären Feng Mengbo som deltog på Dokumenta 11 (2002) i Kassel med verket Q4U som bestod av en modifikation av spelet Quake III Arena. I spelet kunde besökarna spela Quake, men alla spelarna såg ut som konstnären Feng Mengbo med naken överkropp och ett par amerikanska armebyxor. Besökarna kunde alltså i spelet döda konstnären, eller i alla fall försöka utplåna några av de otaliga kopiorna som sprang omkring i spelet. I Q4U är det inte bara konsten som kan kopieras och massproduceras i det oändliga utan även konstnären. Den massproducerade konstnären är ett koncept som återkommer i New Media Art, som exempel kan nämnas Gazira Babeli, en konstnär i Second Life som har skapat verket "Buy Gaz 4 One Linden Dollar!" där man för 1 Linden dollar, som är den officiella valutan i Second Life, kan köpa en avatar som ser exakt ut som konstnären Gazira Babeli.<sup>40</sup>

<sup>37</sup> Curators note av Anne-Marie Schleiner, Källa: <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/note.html> Hämtad 2008-05-21

<sup>38</sup> <http://www.re-load.org/berlin/index.html> Hämtad 2008-05-21

<sup>39</sup> <http://www.re-load.org/download/q1.html> Hämtad 2008-05-21

<sup>40</sup> Mathias Jansson, "Vem är Gazira Babeli?". Källa: <http://www.konsten.net/narbild/babeli.html> Hämtad 2008-05-21



När Whitney Biennalen presenterades 2004 fanns två konstverk med som hade sitt ursprung i dataspelvärlden. "The Velvet-Strike team" som bestod av konstnärerna Anne-Marie Schleiner, Brody Condon och Joan Leandre, hade skapat en modifikation till spelet Counterstrike som innebar att spelarna fick möjlighet att spreja graffiti med antikrigsbudskap i spelet. Modifikationen var en politisk kommentar till Irak-kriget. Det andra konstverket som visades på biennalen var Super Mario Clouds av Cory Arcangel. Arcangel hade hackat en NES-konsol med spelet Super Mario och tagit bort allt i spelet utan de karaktäristiska scrollande molnen. Super Mario Cloud är också ett exempel på den öppna källkodens princip. Går man in på Cory Arcangels hemsida kan man där hitta utförliga instruktioner om hur man skapar sig en egen kopia av konstverket.

I och med Documenta 11 och Whitney Biennalen 2004 hade konstformen Game Art fått sitt genombrott på den internationella konstscenen. Sedan år 2000 har intresset och antalet utställningar med Game Art konstant ökat fram till 2008.

Här under presenteras en lista på de viktigaste samlingsutställningarna med Game Art som har hållits mellan 1995 och 2008.



## SAMLINGSUTSTÄLLNINGAR MED GAME ART 1995-2008

### ARS ELECTRONICA 1995

Place: 20-23/6 1995, Brucknerhaus, Ars Electronica, Linz

Artist: Orhan Kipcak with Arsdoom

Curator: Peter Weibel

Catalogue: "Mythos Information: Welcome to the Wired World, Ars Electronica 1995" ed. Karl Gerbel, Peter Weibel, (Springer Verlag, Wien, New York, 1995), 400 pages.

### THE SCREAM. BOREALIS 8: NORDIC FINE ARTS 1995-96

Place: 16/11 1996 - 2/1 1997, Ishøj: Arken Museum of Modern Art, Denmark.

Artists: Palle Torsson and Tobias Bernstrup with "Museum Meltdown"

Curator: Kim Levin

Catalogue: "The scream : Borealis 8 : Nordic fine arts 1995-96" by Kim Levin etc, (Arken Museum of Modern Art, Ishøj, 1996), ISBN 9518955603, 175 pages.

### SYNREAL: THE UNREAL MODIFICATION

Place: 1998, Public Netbase t0 Media~Space! Institut für Neue Kulturtechnologien, Wien

Artists: Axel Stockburger, fuchs-eckermann, jodi.org, Margarete Jahrmann, Vuk Cosic etc.

Curator: Konrad Becker

Catalogue: On-line

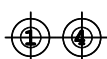
### CRACKING THE MAZE: "GAME PLUG-INS AND PATCHES AS HACKER ART"

Place: Online, 1999,

Artists: Benjamin Eakins, JODI, Natalie Bookchin, Robert Nideffer, rtmark, Josephine Starrs, Leon Cmielewski etc.

Curator: Anne-Marie Schleiner

Catalogue: On-line



**RELOAD**

Places: 25/9-3/12 1999, shift eV gallery, Berlin, 4/6-1/7 2000 Kunstbunker/Nürnberg, 3/11-17/12 2000 SGG-centre pour l'image contemporaine in Genf.

Artists: Tom Ehninger, Holger Friese, Christine Meierhofer, NoRoomGallery: Florian Muser & Imre Osswald

Curator: Eine Berghammer

Catalogue: On-line

**SHIFT-CTRL COMPUTERS, GAMES & ART**

Place: 10/17-12/03, 2000, Beall Center for Art & Technology, School of the Arts, Irvine, CA, USA

Artists: Natalie Bookchin, Jodi, Josephine Starrs / Leon Cmielewski, Eddo Stern, Janine Cirincione and Michael Ferraro etc.

Curator: Antoinette LaFarge & Robert Nideffer

Catalogue: On-line

**GAME SHOW**

Place: 27/5 2001 - March 2002, Massachusetts Museum of Contemporary Art

Artists: Sophie Calle, Perry Hoberman, Natalie Bookchin, Christian Jankowski, Uri Tzaig, Danny O, Jodi, Lonnie Flickinger, Maciej Wisniewski, Thompson & Craighead, Christoph Draeger, and Chris Finley

Curator: Laura Steward Heon

Catalogue: "Game Show: An Exhibition Spring 2001-Spring 2002 Mass Moca", by Laura Steward Heon, (Te Neues Publishing Company, July 2001), ISBN 978-0970073822, 135 pages.

**TRIGGER: GAME ART**

Place: 14/5-25/5 2002, Melbourne, Australia

Artists: Isobel Knowles, Van Sowerwine, Invader, delire, Rebecca Cannon, Linda Erceg etc

Curator: Rebecca Cannon

Catalogue: On-line

**DOCUMENTA 11**

Place: 8/6-16/9 2002, Kassel, Germany

Artists: Feng Mengbo with "Q4U"

Curator: Okwui Enwezor

Catalogue: "Documenta11\_Platform5: Exhibition Catalogue", 620 pp., appendix 52 pp. 1049 illus., 947 in color, ISBN 3-7757-9086-1

**PRINTS & CHIPS**

Place: 20/6-27/7 2002, Bitforms, New York, USA

Artists: Cory Arcangel (aka beige) feat Paul Davis, Yucef Merhi, RSG (aka Alex Galloway), Yael Kanerek, Jeff Gompertz (aka Fakeshop) feat Tomek, Carlo Zanni aka "Beta" etc.

Catalogue: ???

**ALT DIGITALMEDIA**

Place: 27/11 2002-2003, American Museum of the Moving Image, New York

Artists: Brody Condon, Anne-Marie Schleiner, Julien Oliver, Cory Arcangel/Beige etc

Catalogue: On-line

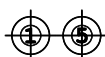
**PLAYTHING**

Place: 8/3-19/3 2003, Firstdraft Gallery, Sydney, Australia

Artists: Natalie Bookchin, Mary Flanagan, Troy Innocent, Zina Kaye, Feng Mengbom, Julian Oliver etc.

Curator: Josephine Starrs

Catalogue: "Plaything", (dLux media arts, 2003), ISBN 0-97511369-0-09, 40 pages



**GAMES: COMPUTERGAMES BY ARTISTS**

Place: 11/10-30/11-2003, Hartware Medien Kunst Verein, Dortmund-Hörd

Artists: Cory Arcangel, Mister Ministeck Norbert Bayer, Tom Betts, Pash Buzari, Leon Cmielewski / Josephine Starrs, Arcangel Constantini, Vuk Cosic etc

Curator: Tilman Baumgärtel

Catalogue: "Games: Computerspiele von KünstlerInnen" by Tilman Baumgärtel, (harware medien kunst verein, 2003), ISBN 3-936919-77-1, 130 pages

**GAME ART**

Place: 22/11-18/4, 2003 Weltkulturerbe Völklinger Hütte, Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Artists: Jon Haddock, Kathleen Ruís, Margarete Jahrmann, Max Moswitzer, Lonnie Flickinger, ///////////////fur////, Sylvie Fleury, fuchs-eckermann etc

Curator: Meinrad Maria Grewenig

Catalogue: "Game Art" by Meinrad Maria Grewenig and Otto Letze, (Hatje Cantz Verlag, 2003), ISBN 3-7757-9185-X, 105 pages.

**WHITNEY BIENNAL 2004**

Place: 11/3-30/5 2004, Whitney Biennial, New York City, NY, USA

Artists: "The Velvet strike team" (Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre, Brody Condon)

Catalogue: "Whitney Biennial 2004: Whitney Museum of American Art (Whitney Biennial)" by Chrissie Iles (Author), Shamin M. Momin (Author), Debra Singer (Author), (2004), ISBN 978-0874271393, 288 pages.

**ALT-CTRL: A FESTIVAL OF INDEPENDENT AND ALTERNATIVE GAMES**

Place: 5/10-24/11 2004, Beall Center for Art & Technology, School of the Arts, Irvine, CA, USA

Artists: Brody Condon, C-level, Eddo Stern, RSG; Rebecca Canon, Mollenindustria, Olaf Val etc.

Curator: Robert F. Nideffer, Antoinette LaFarge and Celia Pearce

Catalogue: On-line

**KILLER INSTINCT**

Place: 12/12-15/2 2004, New Museum of Contemporary Art, New York

Artists: Cory Arcangel, Eddo Stern, Tom Betts, Brody Condon, Anne-Marie Schleiner, Tom Johnson etc.

Curator: Rachel Greene and Anne Barlow

**STATE OF PLAY: GAMES WITH AN AGENDA**

Place: 22/3-8/6 2005, ACMI - Australian Centre for the Moving Image

Artists: Gonzalo Frasca / Newsgaming Team, Escape from Woomera Team, Rafael Fajardo - SWEAT, C-Level, Joe Boughton-Dent, Kaho Cheung & Tom Spiers etc.

Curator: Helen Stuckey and Shiralee Saul

Catalogue: No

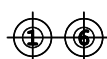
**GAMEDUMP**

Place: 14/10-13/11 2005, Bergen Kunsthall

Artists: Feng Mengbo, Jakob Senneby & Simon Goldin, Donnie Bugden, Brody Condon, The Escape from Woomera Team, Kinematic: Jeff Cole etc.

Curator: Bergen Kunsthall

Catalogue: No



### **NO FUN! - GAMES AND THE GAMING EXPERIENCE**

Place: 19/10-26/10 2005, The piksel05 exhibition at Hordaland Kunstsenter, Norway

Artists: Robert Praxmarer, c0deNerr0r, Time's Up, Achim Wollscheid, Malte Steiner, Drone & S.O.U.P

Curator: Isabelle Arvers and Gisle Frøysland

Catalogue: Online

### **AFTER THE BOOM: GENERATION X BOX**

Place: 21/10-31/12 2005, Two Rivers Gallery, Prins George BC Canada

Artists: Jon Haddock, Demian Petryshyn, Eddo Stern, Tim van Wijk

Catalogue: "After the Boom: Generation X Box", (Two Rivers Gallery, 2006)

### **ARTGAMES - ANALOGIEN ZWISCHEN KUNST UND SPIEL**

Place: 17/12-19/3 2006, Ludwig Forum für Internationale Kunst, Aachen, Germany

Artists: Julien Alma/Laurent Hart Norbert Bayer, Andrea Bender, Flavio Bonetti, Elisabeth

Ensenberger, Sylvie Fleury, Mathias Fuchs/Sylvia Eckermann, Beate Geissler/Oliver Sann, SF Invader, Margarete Jahrmann/Max Moswitzer etc.

Curator: Karina Esmailzadeh and Jutta Scheld

Catalogue: "artgames. Analogien zwischen Kunst und Spiel" (Ludwig Forum für Internationale Kunst, 2005), ISBN 978-3929292428 , 95 pages.

### **PONG.MYTHOS**

Place: 11/2-1/5 2006 Stuttgart (Germany), Württembergischer Kunstverein; 23/8-27/8 2006 Leipzig

(Germany), Games Convention; 16/11-21/1 2007 Frankfurt (Germany), Communication Museum;

17/8-16/9 2007 Bern (Swiss), Kornhausforum

Artists: Ascii Art Essemble, Blinkenlights Project, ///////////////fur////, Guillaume Reymond, Niklas Roy, Mathilde µP, Andrew Milmoie, Ludic Society, Kiia Kallio etc.

Curator: Andreas Lange

Catalogue: "pong.mythos Ein Ball und zwei Schläger. Ein Spiel und seine Folgen" by Andreas Lange (Computerspiele Museum, 2006), 80 pages.

### **NEXT LEVEL - ART, GAMES & REALITY**

Place: 10/3-18/6 2006, Stedelijk Museum, Amsterdam

Artists: Persijn Broersen and Margit Lukacs, Brody Condon, Joes Koppers, Geert Jan Mulder and the GameKings (in cooperation with Guerilla Games).

Catalogue: Stedelijk Museum Bulletin 1, 2006.

### **I AM 8-BIT**

Place: 18/4-19/5 2006, Gallery Nineteen Eighty Eight, Los Angeles, CA, USA

Curator: Jon M. Gibson

Catalogue: "i am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the '80s" by Jon M. Gibson, (Chronicle Books, 2006), ISBN 978-0811853194 , 156 pages.

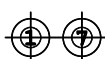
### **GAME-PLAY**

Places: 22/7-10/9 2006 Q Arts - Gallery, Derby, UK; 22/7-3/9 2006 HTTP Gallery, London UK; 10/3-28/4 2007 Townhall galleries Ipswich, UK

Artists: Giles Askham, Kenta Cho, Jakub Dvorský, Mary Flanagan, Furtherfield, Paul Granjon, Tale of Tales, Julian Oliver etc.

Curator: Giles Askham, Marc Garrett, Ruth Catlow & Corrado Morgana

Catalogue: "Game/Play" by Giles Askham etc, QUAD Publishing 2006, ISBN 978-0-9553538-0-2, 52 pages.



**ARTCADE- GAMES IN A MINE**

Place: october 2006, Thingbæk, Denmark, digital art festival MINE06

Artists: Amanita, Alison Mealey, Jodi, Gonzalo Frasca / Newsgaming Team, Prize Budget for Boys etc.

Curator: Emil Bach Sørensen

Catalogue: No

**GAMING REALITIES**

Places: 4/10-8/10 2006, Athen, Greece, medi@terra, 7th International Art & Technology Festival

Artists: Benjamin Chang, Sylvia Eckermann, Gerald Nestler, Christof Cargnelli, The Ludic Society, Axel Stockburger, Tale of Tales, Julian Oliver etc.

Curator: Daphne Dragona

Catalogue: yes

**GAMESCAPES. VIDEOGAME LANDSCAPES AND CITIES IN THE WORKS OF FIVE INTERNATIONAL ARTISTS**

Place: 13/10-29/10 2006, Monza Civic Gallery, Monza, Italy

Artists: Cory Arcangel, Mauro Ceolin, Carlo Zanni, Eddo Stern and Jon Haddock

Curators: Rosanna Pavoni, Matteo Bittanti and Domenico Quaranta

Catalogue: "Gamescenes: Art in the Age of Videogame" by Matteo Bittanti and Domenico Quarant, (john & Levi, 2006), ISBN 88-6010-010-0, 456 pages.

**AFTER THE BOOM**

Place: 21/10-31/12 2006, Two Rivers Gallery, Prince George, BC, Canada

Artists: Eddo Stern, Jon Haddock, Demian Petryshyn and Tim van Wijk

Catalogue: "After the Boom: Generation X Box", (Two Rivers Gallery, 2006)

**BREAKING AND ENTERING: ART AND THE VIDEO GAME**

Place: 10/12-28/1 2006, Pace Wildenstein, New York

Artists: Cory Arcangel, Brody Condon, Jon Haddock, JODI, Paper Rad, RSG and Eddo Stern

Catalogue: "Breaking and Entering: Art and the Video Game", (Pace Wildenstein, 2005), ISBN 1-930743-55-6, 40 pages.

**ART + GAME**

Place: 1/12-5/12 2006, iMAL Center for Digital Cultures and Technology, Brussels, Belgium

Artists: Isabelle Arvers, Louis Blackburn, Toshio Iwai, Jodi, Volker Morawe & Tilman Reiff -

//////////fur///, Julian Oliver, Dirk Paesmans, Steven Pickles etc.

Catalogue: On-line

**GAMEWORLD: GAMES ON THE EDGE OF ART, TECHNOLOGY AND CULTURE**

Place: 30/3-30/6 2007, LABoral Art and Industrial Creation Centre, Gijon, Spain

Artists: Eddo Stern, Miltos Manetas, Aram Bartholl, Axel Stockburger, John Haddock, Joseph DeLappe, Joan Leandre, Tale of tales / Auriea Harvey & Michael Samyn, Cory Arcangel, ////////////fur///// etc.

Curators: Carl Goodman, Daphne Dragona

Catalogue: Yes

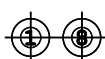
**PLAYWARE**

Place: 21/9-07 - 21/3-08 LABoral Art and Industrial Creation Centre, Gijon, Spain

Artists: Peter Stock, Toshio Iwai, Jenova Chen, Nick Clark, Austin Wintory, Tsutomu Kouno, Tetsuaki Baba etc.

Curators: Ars Electronica Linz & Museum of the Moving Image

Catalogue: Yes



**PUBLIC PLAY: DIGITAL GAMES AND PUBLIC SPACE**

Place: 22/8-26/8 2007, Games Convention (Leipzig), Germany

Artists: Joe Malia, Alexei Shulgin, Daphna Talithman, Orna Portugaly and Sharon Younger, Projekt Blinkenlights, Ludic Society, Aram Bartholl, Dave Dries etc.

Curators: Andreas Lange

Catalogue: ???

**GAME ART**

Place: 30/8-7/10 2007, Mejan Labs, Stockholm, Sweden; 25/11-20/1 2008, BildMuseet, Umeå, Sweden

Artists: John Paul Bichard, Natalie Bookchin, Joseph DeLappe, Linda Erceg, Gonzalo Frasca, Feng Mengbo, Göran Sundqvist och Petra Vargova.

Curators: Peter Hagdahl and Björn Norberg

Catalogue: No

**PLAY CULTURES: CULTURE OF DIGITAL GAMES**

Place: 4/10-25/10 2007 Museum of Contemporary Art Vojvodina, Serbia

Artists: AES + F, Alon Tzarafi, Afkar Media, Fiambrera, Gonzalo Frasca, Jodi, Molleindustria, Personal Cinema, Persuasive Games, Robert Praxmarer etc.

Curators: Kristian Lukic

Catalogue: Yes

**ZERO GAMER**

Place: 22/10-26/10 2007 London Games Festival Lounge, 2/11-18/11 HTTP Gallery, London

Artists: Axel Stockburger, Jodi, Myfanwy Ashmore, Eric Fredricksen, Ljudmila etc

Curators: Corrado Morgana

Catalogue: Yes online PDF (1.7 MB)

**BITMAP: AS GOOD AS NEW**

Place: 24/11 2007- 3/2 2008, Vertexlist, Brooklyn, NY, USA, Blip Festival 2007; 25/6-25/7 2008, Leonard Pearlstein Gallery at Drexel University in Philadelphia

Artists: Cory Arcangel, Chris Ashley, Mike Beradino, Mauro Ceolin, Petra Cortright, Paul Davis, DELAWARE, Notendo (Jeff Donaldson), Eteam, Dragan Espenschied, Christine Gedeon etc.

Curators:

Catalogue: On-line

**GAMERZ 02**

Place: 15-27/1 2008, l'Espace municipal d'art contemporain Sextius, Aix-en-Provence, France

Artists: Dardex Mort2faim, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet, Paul Destieu, Benjamin Cadon, Sylvie Reno etc.

Catalogue: On-line

**TRY AGAIN**

Place: 10/4-8/6 2008, La Casa Encendida, Madrid, Spain, 26/6-27/9 2008 Koldo Mitxelena Kulturnea

Artists: Aram Bartholl, Tobias Bernstrup, John Paul Bichard, Brody Condon, Mengbo Feng, Jesper Juul, Newsgaming, Magnus Wallin etc

Curators: Juan Antonio and Álvarez Reyes

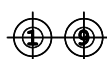
Catalogue: "Try Again", (La Casa Encendida, 2008), ISBN 978-84-96917-21-7, 220 pages.

**HOLY FIRE ART OF THE DIGITAL AGE**

Place: 18/4-30/4 2008, iMAL Center for Digital Cultures and Technology, Brussels, Belgium

Artists: Cory Arcangel, Vuk Cosic, Joan Leandre, Jodi, Alison Mealey, Eddo Stern, carlo Zanni etc.

Curators: Yves Bernard and Domenico Quaranta



Catalogue: "Holy Fire art of the digital age" by Yves Bernard and Domenico Quaranta, (fpeditions, 2008), ISBN 978-88-903308-4-1, 130 pages.

#### **HOMO LUDENS LUDENS**

Place: 18/4-22/9 2008, LABoral Art and Industrial Creation Centre, Gijon, Spain

Artists: John Paul Bichard, Julian Oliver, Hannah Perner-Wilson & Mika Satomi, Ge Jin, Vladan Joler, John Klima, Ludic Society, Larry Miller etc.

Curators: Erich Berger, Laura Baigorri and Daphne Dragona

Catalogue: Yes

#### **GAMES: KUNST UND POLITIK DER SPIELE**

Place: 28/5-6/7 2008, Kunsthalle Wien (project space karlsplatz)

Artists: ////////////////fur////, Margarete Jahrmann, Max Moswitzer, Eastwood-Real Time Strategy Group, Liddy Scheffknecht, Jakob Scheid, Paul Sermon, Tatia Skhirtladz, Axel Stockburger etc.

Curators: Mathias Fuchs, Ernst Strouhal, Florian Bettel

Catalogue: "GAMES: Kunst und Politik der Spiele", (Kunsthalle Wien, Sonderzahl Verlag, 2008), ISBN 978-3-85449-301-3, 104 pages.

#### **RESET/PLAY**

Place: 6/9-2/11-2008, Arthouse at the Jones Center, Contemporary Art for Texas, US.

Artists: Cory Arcangel, Michael Bell-Smith, Mike Beradino, Brody Condon, Alexander Galloway, JODI, Guthri Lonergan etc.

Curators: Paul Slocum and Marcin Ramocki

Catalogue: "Reset/Play" publication 20 pages without ISBN.



## **SÄTT DIG PÅ SPEL – OM KONSTFORMEN GAME ART**

**H**östen 2008 arrangerade Mejan Labs i Stockholm en utställning om Game Art, vilket inte är, som man kanske skulle kunna tro, en utställning med dataspelsgrafik som konst. Game Art är samlingsnamnet på konst som använder sig av och inspireras av dataspelens estetik, teknik och kultur. Det kan vara frågan om konstverk som ser ut som dataspel, men det kan också vara målningar, fotografier eller skulpturer som hämtat inspiration från dataspelvärlden.

Det som mötte besökarna på Mejan Labs var en blodig vägg med spår efter en blödande kropp som hade släpats över golvet. "Blodet" var rester från en performance från vernissagekvällen, då man hade iscensatte ett av John Paul Richards konstverk ur serien "Evidencia". I "Evidencia" undersöker Bichard vad som händer om man överför det virtuella våldet från dataspel, och iscensätter det i det verkliga livet.

Våld och stereotypa könsroller brukar ofta anges som den negativa sidan av dataspel. Det är därför kanske inte så underligt att det är dessa frågor som många konstnärer sysslar med när de skapar Game Art. De använder så att säga dataspelens språk och bildvärld för att belysa frågeställningarna, och gör det ofta på samma arena där dataspelarna befinner sig. Game Art har ju den fördelen att den kan visas i konsthallar men också på Internet och i populära dataspel.

I många Game Art-verk kan man hitta ett tydligt politisk budskap. Actionspel och krigsspel som är populära dataspelsgenrer används av konstnärer för att göra politiska ställningstaganden. På Mejan Labs visade till exempel Gonzalo Frasca sitt verk "September 12", ett dataspel där spelaren kan skjuta missiler

mot en österländsk stad. Varje gång en missil förstör ett hus och dödar civila ökar andelen terrorister i staden. En annan konstnär är Joseph DeLappe, som har gjort sig känd för sina performances inne i dataspel. Han brukar logga in i spelet America's Army, ett populärt krigsspel på nätet som utvecklats av amerikanska försvaret för att locka unga människor att ta värvning. I spelet släpper DeLappe plötsligt sitt vapen och börjar skriva in namnen på alla de soldater som dött i Irakkriget. Responsen från de andra spelarna dröjer inte länge, de blir arga och bestämmer sig för att kasta ut honom från spelet. Kanske uppskattar man inte att verkligheten gör sig påmind i det trygga virtuella våldet?

Under de senaste åren har intresset för Game Art ökat. Det har arrangerats utställningar, seminarier och publicerats böcker i ämnet. Men kan fråga sig varför det blivit så populärt just nu? En som vet hel del om det här är Arne Kjell Vikhagen. Han är inte bara konstnär som skapar konst inspirerad av dataspel, han är dessutom en av de få i Sverige som forskar i ämne och som håller på att skriva en avhandling vid Göteborgs Universitet om dataspel som konstnärligt verktyg.

Ser man historiskt på saken, säger Vikhagen, så har konstnärer genom alla tider använt sig av nya tekniker, UnrealEngine och Delta3D (namn på två populära spelverktyg) är egentligen bara nya plattformar för att göra konst med. Han jämför med hur videokonsten slog igenom på 60-talet. Där gick man från egna seminarier, festivaler och utställningar till att långsamt inkorporeras i samtidskonsten. Eftersom TV har varit ett kulturellt uttryck för flera generationer, är det en naturlig utveckling att konstnärer väljer de medium som de känner till och som de kan koppla till sin egen kultur, precis som videokonsten med sina referenser. Vikhagen menar att det troligtvis kommer att fungera på samma sätt med Game Art.

I sin avhandling har Vikhagen kopplat begreppet Game Art till en mera generell diskussion kring konst och spel, där den tyska filosofen Hans-Georg Gadamer och hans spelbegrepp utgör en central del för den teoretiska diskussionen. Vikhagen menar att spelforskning behöver kopplas bakåt både till filosofin och till konsthistorien, men påpekar också att den teoretiska delen utgör bara halva delen av hans forskning. Den andra halvan består av eget konstnärligt arbete där konstverket "Veøy" står i centrum.

Till grund för projektet ligger en polisrapport från 30-talet där en man berättar hur han sett ett mystiskt ljus sväva över den norska ön Veøy. Konstverket tar vid där polisrapporten slutar, och består av en interaktiv berättelse där besökaren kan gå omkring på ön och utforska den. Upplägget med den mystiska bakgrundshistorien och möjligheten att vandra omkring på ön påminner om ett dataspel, men "Veøy" är inget spel i den bemärkelsen att man ska samla poäng eller utföra ett uppdrag. Spelmomentet utgörs snarare av vår nyfikenhet att utforska och leka oss fram till nya erfarenheter. Det finns heller inget svar om vad som egentligen hände på ön, vad de mystiska ljusen var. Vikhagen vill i sitt verk visa på det glapp som finns mellan vad vi vet om händelsen och vad vi sedan tror hände på ön. Som besökare på ön är vi själva delaktiga i processen och skapar vår egen berättelse utifrån vad vi får reda på.

Vikhagen har även gjort installationen "Too Close for Comfort" där han har använt sig av dataspel Microsoft Flight Simulator för att återskapa sekvensen när ett av flygplanen flyger in i World Trade Center den 11 september 2001. På den ena skärmhalvan ser man från cockpitfönstret hur tornet kommer allt närmare, och på den andra halvan en man som springer i ett sterilt landskap. I samma ögonblick som planet kraschar in i byggnaden faller mannen nedför ett stup.

Terroristattacken den 11:e september och andra stora tragedier som Columbine- och Waco-massakrerna har under åren diskuterats av konstnärer i olika Game Art-projekt. Det har lett till en hel del protester från anhängare och kritiker som ansett det anstötligt att behandla händelserna på detta sätt. En förklaring ligger nog i att många Game Art-verk kan se ut som ett dataspel och det därför är lätt att tro att någon har använt dessa tragedier bara för att tjäna pengar. I t.ex. fallet med konstverket "Super Columbine Massacre" från 2005 av Danny Ledonne finns det nu både texter, forum och annat material som skapar en kontext och diskussion runt dödsskjutningarna på Columbine High School 1999. Samma tragedi har beskrivits i böcker och filmer utan större reaktioner. Michael Moore fick en Oscar för sin film om

händelsen, men när den skildras i form av ett datorspel där spelaren själv kan delta blir det något helt annat. Vi är som åskådare vana att till stor del vara passiva inför konst, men Game Art kräver i många fall att du själv handlar och tar beslut om du ska pressa avtryckaren eller ej.

Game Art kan ses som en ny hybrid som än så länge befinner sig i samtidskonstens periferi. Det är en blandning av datorspelens populärkultur och konstvärldens kontext, vilket gör att om man saknar den ena erfarenheten så kan det vara svårt att sätta sig in i konstformen. Men som i fallet med videokonsten, så kommer det hela tiden nya generationer som tycker att datorspelens estetik och kultur är lika självklara som TV-mediet.

*Tidigare publicerad i tidskriften Konstperspektiv 4/07*



## ALLT JAG SKJUTER ÄR KONST! OM FIRST PERSON SHOOTER SOM KONSTNÄRLIGT VERKTYG.

**1961** gjorde konstnären Niki de Saint Phalle en serie tavlor som fick namnet "Shooting paintings". På en träskiva monterade Saint Phalle upp färgbehållare som hon sedan sköt sönder med hjälp av ett .22 kalibers gevär. När kulan träffade färgbehållaren skvätte färgen ut och bildade på sätt olika färgmönster på träskivan. Även andra konstnärer som Edward Kienholz, Chris Burden och Olav Westphalen har använt sig av vapen för att skapa konst i olika sammanhang, men frågan är om användandet av vapen och skjutande någonsin har varit så påfallande som i dagens konst?

Datorspel har de senaste åren blivit en allt viktig del av populärkulturen. En bidragande orsak är det växande utbudet av First Person Shooter spel (som förkortas FPS). FPS är krigs- och actionsspel där man springer omkring i olika banor och miljöer och skjutet fienden med allehanda vapen för att lyckas med ditt uppdrag. Spelaren ser hela händelseförloppet utifrån första persons perspektiv, därifrån namnet på genren. Till dessa spel finns det en hel del kraftfulla verktyg som gör att spelaren själv kan konstruera egna banor och karaktärer i spelen. Många yngre konstnärer har upptäckt dem här verktygen och använt dem för att skapa egen konst.

Palle Torsson och Tobias Bernstrup skapade den första versionen av datorspelskonstverket "Museum Meltdown" 1996 i samband med utställningen Borealis 8 på Arken - museum för samtidskonst utanför Köpenhamn. Året efter kom version två som presenterades på samtidskonstmuseet i Vilnius och slutligen en tredje version som visades på Moderna Museet i Stockholm 1999. Gemensamt för alla dessa tre konstverk var att de var gjorda med spelverktyg från kända datorspel som Half-Life. Torsson och Bernstrup har använt datorspelens banverktyg för att bygga upp realistiska miljöer hämtade från de olika museerna. Besökare kunde alltså vandra omkring virtuellt i museerna och se på konsten som fanns där, men det var ingen nöjesvandring utan beväpnad med allehanda tillhyggen och vapen konfronteras och attackerades av besökaren av monster och andra fiender.

I "Museum Meltdown" sker det en sammansmältning och konfrontation mellan den etablerade konstvärlden, representerad av museet och dess samlingar, och den inte lika rumsrena populärkulturen med sin våldsamma datorspelsestetik. Konstverket är interaktivt, så det är själva spelandet som blir en del av konstverket, man kan alltså säga att allt som besökaren skjutet på blir konst!



De finns en handfull exempel på hur konstnärer de senaste åren har använt sig av FPS banverktyg för att återskapa interiörer från konstmuseer och sedan låtit besökaren ta sig fram beväpnade i utställningen. Florian Muser och Imre Osswald skapade 1999 en version av Hamburger Kunsthall som heter "NoRoom Gallery" och som bygger på dataspel Quake. Konstverket är alltså en bana i spelet Quake där besökaren kan gå omkring i Hamburgers Kunsthall och utforska utställningen, men besökaren måste samtidigt vara beredd att försvara sig mot eventuella fiender som dyker upp.

Ett av de senaste tillskotten till genren, en genre som man skulle kunna kalla "First Museum Shooters", är Chris Reillys verk som har den långa titeln: "Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, Part II Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery". En titel som bl a anspelar på Stanley Kubricks film "Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb" från 1964 med Peter Sellers i huvudrollen. Det var i samband med 2006 års examensutställning vid School of the Art Institute i Chicago som Reilly rekonstruerade hela utställningen på 4.500 kvadratmeter fördelat på tre våningar med hjälp av dataspel Half Life 2. Den som besökte utställningen kunde dels gå runt i den verkliga utställningen men även besöka den virtuellt, men då blev man tvungen att konfronteras med en del otrevliga monster. I Reillys konstverk kan du skjuta sönder konstverken i utställningen, men det finns också möjlighet att plocka upp färgburkar som man hittar i lokalerna och skjuta sönder dem. Resultatet blir en slags shooting painting, för när färgburken exploderar bildas det nämligen färgmönster på galleriets väggar. Kanske har Reilly inspirerats av Niki de Saintes "Shooting paintings" som nämndes i inledningen?

En annan variant på samma tema är Stephen Honegger och Anthony Hunts konstverk "Container". "Cointainer" består av en installation där man har placerat en kopia av en riktig container inuti i ett galleri. Naturligtvis blir besökaren intresserad av hur man lyckas få in en så stor transportcontainer i det lilla galleriet, den har knappast kommit in genom dörren. Svaret finns inuti containern där det visas en dataanimeradfilm. Filmen visas i FPS-perspektiv och påminner väldigt mycket om ett dataspel. I filmsekvensen får man följa en okänd person som bryter sig in i galleriet genom att klättrar in genom ett fönster på baksidan av lokalen. Den okända personen letar sig sedan fram i husets korridorer och trappor. Slutligen kommer han till själva galleriet där han öppnar en hemlig lucka och trycker på en knapp. Taket i galleriet öppnas och containern sänks sakta ner i lokalen. Den okända inkräktaren hämtar sedan en pistol och går fram till container och öppnar den. I containern finns en man som den okända helt enkelt skjuter ner och där slutar filmen och också förklaringen till hur containern hamnat i galleriet.

"First Museum Shooters" är ofta våldsamma och blodiga konstverk som använder sig av en populistisk våldsetetik hämtad från dataspelsvärlden. Man skulle kunna argumentera att den här typen av våldsskildringar inte passar på ett konstmuseum, men om man ser konsthistoriskt på saken så är den här formen av våldsetetik inget nytt inom konsten. Det finns en hel del kända målningar som hänger på konstmuseum runt om i världen där man både förskönar och romantiserar bilden av våld och krig, sedan finns det naturligtvis andra verk som problematiserar och kritiserar våldet. Konst skildrar som bekant ofta sin samtid och lever man i en våldsam tidsperiod präglad av krig, våld och terror så avspeglas det även i konsten oavsett om det är en oljemålning från 1600-talet eller ett dataspelskonstverk från 2000-talet.

Historikern Peter Englund recenserade i Dagens Nyheter den 24/11 2006 dataspel "Medieval Total War 2". Han skriver i sin recension att det finns "en viss bildkonst som egentligen kan ses som ett förstadium till datorgrafiken". Det Englund menar är att grafiken i dataspel han recenserade fick honom att tänka på de bataljmålningar som Albrecht Altdorfer utförde i början av 1500-talet. Det var målningar som innehöll en otrolig detaljrikedom över slagfältet. Skulle man då kunna hävda att konstnärer som idag använder sig av dataspel för att skapa konst egentligen bara fortsätter på en gammal målartradition som kan spåras tillbaka till 1500-talets bataljmålningar? Den jämförelsen kan man kanske



göra när det gäller själva dataspelens grafik, men när det gäller konstverk som "First Museum Shooters" så vore det fel att reducera dem till någon form av 3D bataljmålningar.

Det som Bernstrup, Reilly och Honegger m.fl gör i sina konstverk är att de skapar en interaktiv arena där populärkulturen och finkulturens olika värdegrunder stöter samman i en våldsam och ofta blodig konfrontation. Å ena sidan den etablerade konstinstitutionen med sina unika oersättliga konstverk som visas upp som dyrbara relikier på museerna och på den andra sidan det digitala konstverket som kan massproducerad, kopieras och spridas via Internet. "First Museum Shooters" kan tolkas som en bild över ett pågående paradigmskifte inom konsten, det blir en metafor för kampen mellan den gamla konsten vs den nya. Konstverket blir också en bild på hur olika generationer konsumera kultur. Den äldre generationen är mer van att passivt konsumera konst på institutioner, man säger att man "går och tittar på konst", medan dagens unga förväntar sig att de ska kunna vara med och skapa och formge sin egen konstupplevelse. Den äldre generationen, blir i spelets metafor, de monster som bevakar och konserverar den institutionella "finkultur" medan den yngre generationen, blir spelaren vars uppgift är att skapa sin egen konstupplevelse genom att obehindrat blanda intryck från finkultur och populärkultur och låta dem smälta samma till nya intryck och upplevelser i form av ett interaktivt dataspelskonstverk.

*Essän är skriven för Sveriges Konstföreningar och tidskriften Konstperspektiv och ingick som en del av projektet "Game Art- interaktiv konstbildning" till node Stockholm 2008.*

#### **Länkar:**

Här hittar du länkar till de konstverk som diskuteras i essän. Till vissa konstverk finns det även videoklipp.

Palle Torsson och Tobias Bernstrup: "Museum Meltdown", (1996-1999)

<http://www.palletorsson.com/mm.php>

Florian Muser och Imre Osswald: "NoRoom Gallery", (1999)

<http://www.re-load.org/artists/noroom/nuernberg.html>

Chris Reilly: "Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, Part II Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery", (2006)

[http://www.chris-reilly.org/everything\\_ptII.php?sub=vid](http://www.chris-reilly.org/everything_ptII.php?sub=vid)

Stephen Honegger och Anthony Hunt: "Cointainer", (2002)

<http://www.hunthunthunt.com/mysite/video.htm>



## PERFORMANCE ON-LINE

Performance är en konstform som utförs live. Historiskt sett har performancekonsten försökt att tänja på gränserna mellan konsten och det vardagliga livet. Många konstnärer har sett performance som en möjlighet att ta konsten direkt till publiken utan att behöva gå omvägar via gallerier, curatorer eller agenter. Performance brukar därför ofta ske utanför institutionerna och framföras på gator, torg eller andra publika platser. Det är kanske därför inte så underligt att konstnärer idag har börjat söka sig till dataspel och onlinevärldar för att framföra sina performanceverk. I spelen kan man nämligen utforska den nya teknikens möjligheter samtidigt som man skapar nya arenor där man kan möta publiken i vardagliga situationer.

### Joseph DeLappe

En av pionjärerna i sammanhanget är den amerikanska konstnären Joseph DeLappe. Redan 2001 gjorde han en online-performance i spelet "Elite Force Voyager Online" där hans karaktär i dataspellet fick namnet Allen Ginsberg, efter den amerikanska beatnikpoeten. DeLappes performance bestod i att han under sex timmar reciterade Ginsbergs dikt "The Howl", genom att skriva in dikten, rad för rad, i spelets textfält.

DeLappes mest uppmärksammade verk är annars en performance som påbörjade i mars 2006 på treårsdagen av Irakkriget. "Dead-in-iraq" är titeln på verket men också DeLappes alias när han loggar in till spelet America's Army. America's Army är ett on-line spel som fungerar som en rekryteringsplattform för det amerikanska försvaret. I spelet släpper DeLappe sitt vapen och börjar skriva in namnen på alla de amerikanska soldater som dött under Irakkriget. T o m den 17 oktober 2007 hade han skrivit in 3582 namn och målsättningen är att denna performance ska pågå så länge kriget håller på.

En annan performance, där DeLappe blandar antikrigsbudskap med poesi, pågår i krigsspelet "Medal of Honor: Allied Assault". I den här performance har DeLappe iscensatt en serie med diktläsningar av krigspoeter som Siegfried Sassoon. Sassoon var en brittisk poet som skrev satiriska antikrigsdikter under första världskriget. Både "dead-in-iraq" och diktläsningarna i "Medal of Honor" skapar ofta starka reaktioner hos de andra spelarna. De uppmanar DeLappe att sluta med det han håller på med, eller så skjuter de helt enkelt ner honom eller sparkar ut honom från spelet. De starka reaktionerna hos de andra spelarna kan man ju ta som ett bevis på att det är en lyckad performance. DeLappe bryter med sina inlägg spelets illusion och för in meddelanden som påminner spelarna om krigets verklighet. Något som väcker både ilska och obehag hos de andra spelarna.

Det finns ytterligare två performance som man bör nämna när man talar om DeLappe. Den första "Quake/Friends" genomfördes den 18e oktober 2002 och bestod i att sex personer kopplade upp sig online mot samma arena i spelet Quake III och började där framföra ett helt avsnitt ur serien "Vänner". Det skedde genom att varje deltagare spelade en karaktär i serien som Monica, Joey, och Chandler och skrev sedan in sina repliker i textfältet som används av spelarna i spelet för att kommunicera med varandra. Eftersom Quake är ett spel som går ut på att döda så många motsståndare som möjligt för att vinna, blev performanceverket hela tiden avbrutet då någon av deltagarna blev dödad av de andra spelare och tvingades då återuppträda för att kunna fortsätta performance.

Performance blev uppmärksammad i en artikel i New York Times vilket ledde till att Warner Bros som äger rättigheterna till serien "Vänner" skickade ett brev till DeLappe där de varnade om rättsliga åtgärder om DeLappe fortsatta att använda material från serien "Vänner" i sina performance. En överenskommelse kom dock till stånd vilket innebar att DeLappe avstod från att genomföra planerna på "Quake/Friends.2" som skulle bygga på pilotavsnittet av "Vänner", men att DeLappe fick uppföra sin performance "Quake/Friends" igen, vilket skedde den 8 mars 2003. Performance gjordes den här

gången live på ett galleri. Vid sex datorer satt deltagarna som var inloggade i Quake, och deras skärmar projicerades på galleriets vägg så alla som var i rummet kunde följa performancen live.

Online performancen "ET tu?, Alfred" hade premiär i november 2003 och utspelades i dataspellet "Aliens vs. Predator". Dialogen byggde i det här fallet på repliker från Spielbergs film "ET: the Extraterrestrial" och uttalanden gjorda av den iranska flyktingen Merhan Karimi Nasseri (Sir Alfred) som under 15 år vistas som illegal flykting på Paris flygplats. Spielberg gjorde 2004 filmen "The Terminal", med Tom Hanks i huvudrollen, som bygger på historien om Karimi Nasseri. Både rymdvarelse ET och flyktingen Sir Alfred är ju på sätt och vis strandsatta flyktingar som försöker hitta ett hem något som DeLappe har tagit fasta på i sin performance.

Eftersom performancekonst alltid är live är dokumentationen väldigt viktig. I DeLappes fall finns alla ovanstående verk dokumenterade och tillgängliga på DeLappes egen kanal på Youtube under adressen: <http://www.youtube.com/user/delappe>

### **Rainey Straus och Katherine Isbister**

De nya medierna inbjuder inte bara till att skapa nya performance utan har också gjort att konstnärer har återskapat och framfört kända performancesverk. Rainey Straus och Katherine Isbister gjorde 2004 en performance som de kallade SimBee, och som de beskriver som en parodi på konstnären Vanessa Beecrofts installationer återskapade i spelet The Sims.

The Sims är ett simuleringsspel där spelaren kan skapa sin egen familj och sedan låta familjen flytta in i ett hus i ett virtuellt samhälle. Sedan gäller det att se till att alla medlemmar i familjen är nöjda och belåtna. Man skulle kunna jämföra The Sims med ett avancerat virtuellt dockhus. Vanessa Beecroft däremot är en italiensk konstnär som har arbetat med performance på museer där hon använder sig av kvinnliga lättklädda modeller som får posera i utställningsrummet som en slags levande skyltdockor. Beecroft arbetar i gränslandet mellan mode och konst, och sätter ofta fokus på hur vi betraktar människor. I SimBee har Rainey Straus och Katherine Isbister iscensatt en installation av Vanesse Beecroft i ett virtuellt galleri, men efter en stund börjar Simmodellerna att leva sitt eget liv och hela performancen urartar på ett katastrofalt sätt med eldsvådor, slagsmål och ond bråd död som följd.

### **Eva och Franco Mattes**

Även konstnärsparet Eva och Franco Mattes har återskapat kända performanceverk. De har valt att göra det i on-linevärlden Second Life. Second Life startade 2003 och är en 3D virtuell värld som bl a har en egen valuta och ekonomi. För pengarna kan du köpa mark, bygga hus, ordna konstutställningar, ja, det mesta som du kan göra i det verkliga livet kan du också göra i Second Life.

Eva och Franco Mattes kallar sina verk för "Synthetic Performance" eller återskapade performance. Det är tre klassiska verk som de har framfört i Second Life under 2007. "Shoot" från 1971, där konstnären Chris Burden blir skjuten med ett gevär av en vän. Vito Acconcis "Seedbed" från 1972 då konstnären låg dold under en ramp på Sonnabend Gallery och onanerade medan han beskrev sina fantasier om besökarna som gick på rampen ovanför honom. Slutligen Valie Export och Peter Weibel's "Tap and Touch Cinema" som genomfördes på olika ställen i Europa under 1968-71. "Tap and Touch Cinema" bestod av en låda med en ridå som konstnären Valie Export bar framför sin nakna överkropp. Denna portabla bio var en protest mot hur kvinnan och sexualiteten framställdes i filmerna. Publiken på gatan blev inbjudna att besöka Valies bio och kunde sticka in sina händer bakom ridån och känna på "filmen", dvs hennes bröst. Publiken blev på sätt inte bara en passiv betraktare som betraktade kvinnan som ett objekt i biosalongen utan blev tvungen att aktivt agera och ta ställning till vad som "visades" i Valies biosalong.

I Second Life har Eva och Franco Mattes återskapat konstverken med hjälp av sina avatarer. I och med att verken utförs i en virtuell värld av konstnärernas avatarer, dvs de grafiska karaktär som företräder

spelaren i dataspel eller onlinevärldar, skapas nya lager och tolkningsmönster på performancen. De tre valda performances utgår ursprungligen från kroppen och är delvis taktila, dvs besökaren konfronteras med en situation som kan väcka obehag, som en man blir skjuten, någon ligger och onanerar, en okänd kvinna erbjuder publiken att känna på hennes bröst. När dessa verk återskapas i en virtuell värld blir upplevelsen mer distanserad. Att känna på en människa i en virtuell värld eller se en avatar bli skjuten är inte samma sak som om det händer i verkligheten. Istället väcks en hel del andra frågor om hur och varför vi väljer att agera på ett annorlunda sätt när vi befinner oss i en virtuell värld där vi företräds av en grafiskt skapat personlighet än vad vi gör i verkligheten.

I samband med performancefestivalen "Performa 07" som ägde rum i början av november 2007 återskapade Eva och Franco Mattes en annan klassisk performance i Second Life. Det var "Singing Sculpture" som framfördes första gången 1969 av konstnärerna Gilbert & Georges. Det var en performance som bestod av att Gilbert & George helt enkelt stod på ett bord och dansade och sjöng till sången "Underneath the Arches", det låter kanske inte så märkvärdigt, men det var ganska uppseendeväckande och annorlunda för den tidens konstpublik. Att samma performance framförs nästan 40 år senare i Second Life tycker säkert en hel del av dagens konstpublik är både uppseendeväckande och annorlunda.

Den här essän har en också en egen kanal på Youtube.  
Adressen är: <http://www.youtube.com/performanceonline>

*Essän är skriven för Sveriges Konstföreningar och tidskriften Konstperspektiv och ingick som en del av projektet "Game Art- interaktiv konstabildning" till node Stockholm 2008.*



## DATASPEL SOM FOTOGRAFI

**F**otografiet visar ett rum som ser ganska slitet och dystert ut. Längs den vänstra väggen står en blekgrön plyschsoffa. Ovanför soffan hänger en stor målning föreställande ett segelfartyg ute till havs. Längst nere i rummet finns ett stort träskåp och till vänster om skåpet ser man en dörröppning som leder in till ett annat rum. Ett tydligt spår av blod leder från dörröppningen rakt genom rummet. Något fruktansvärt måste nyligen ha hänt i rummet. Har någon blivit mördad? Finns mördaren och offret i så fall fortfarande kvar i det angränsande rummet?

Fotografiet är inte från någon brottsplats, det är inte ens tagit i verkligheten, utan kommer från ett dataspel. Fotografen är den brittiska konstnären John Paul Bichard och fotot ingår i en serie som Bichard kallar "The White Room" som han gjorde 2004. "The White Room" ingår i sin tur i ett större konstprojekt som heter "Evidence", bevismaterial, där Bichard undersöker vilka konsekvenser våld och ondska skapar i virtuella miljöer och vad som händer om man överför dessa virtuella händelser till verkligheten i form av installationer och fotografier.

Dataspellet som Bichard använde för att göra fotografierna heter Max Payne II och skapades 2003 av företaget Remedy Entertainment. Spelet är en uppföljare till Max Payne I, som handlar om en undercover polis i New York som blir oskyldigt anklagad för mord och som måste rentvå sitt namn från anklagelserna. I uppföljaren, som utspelar sig två år senare, är Max Payne tillbaka i tjänst som mordutredare, men dras åter igen in i den undre världen i jakten på sanningen. Karaktäristiskt för dataspellet Max Payne är att det är starkt inspirerat av filmstilen film noir både när det gäller handlingen, grafik och kameravinklar något som även återfinns i Bichards fotografier.



Med hjälp av olika specialprogram manipulerade Bichard dataspelet och byggde i spelet upp egna miljöer och scenarier, där det fanns spår av brott och ondskefulla handlingar i form av blodfläckar och kulhål. Miljöerna fotograferades sedan av och ingick under hösten 2004 i utställningen "The House in the Middle".

En annan konstnär som också har arbetat med fotografier från dataspel är den svenska konstnären Palle Torsson. Torsson använde sig av det populära dataspelet Unreal Tournament för att återskapa miljöer hämtade från kända skräckfilmer som "The Shining", "Psycho", "Lammen tystnar" och "Cape Fear". Torsson fotografier ställdes ut våren 2003 på galleri Andréhn-Schiptjenko under titeln "Evil Interiors". Liksom många av dagens datorspel har Unreal Tournament speciella verktyg och program inbyggda som gör att spelaren själva kan skapa karaktärer och miljöer som man sedan kan dela med sig till andra spelare. Dessa kraftfulla grafiska verktyg används idag av många konstnärer för att skapa olika former av konst, i Torssons och Bichards fall handlar det om att bygga upp olika interiörer och miljöer som sedan fotograferas av.

Liksom i Bichards fall visar Torssons fotografier bara miljöer, det finns inga personer med på bilderna. Vi ser bara platsen, som genom sina associationer eller detaljer bär spår av att något hemskt och ondskefullt har hänt här. Har man sett filmen "The Shining" vet man, när man ser Torsson fotografi av hotellets korridor, där den psykedeliska svart-orangea mattan ringlar sig fram, vilken skräck och ondska som finns bakom dessa väggar. Samma sak gäller fotografiet från Quentin Tarantinos film "Reservoir dogs", där den ensamma stolen i lagerlokalen blir en symbol för det våld och den tortyr som Mr. Blonde utsätter polismannen för i filmen. Mr. Blonde och polismannen behöver inte närvara, utan avtrycket av den ondskefulla handlingen finns så att säga inpräntad i miljön.

Ännu ett exempel på hur konstnärer idag kan använda sig av dataspel för att skapa fotografier är den kinesiska konstnären Feng Mengbo och hans projekt Q4U som bland annat har visats på Documenta 11. Q4U bygger på det populära spelet Quake 3 men i Mengbos utställningsversion ser alla spelare ut som konstnären och är beväpnade med ett vapen i den ena handen och en filmkamera i den andra. Mengbo beskriver själv sitt verk som en interaktiv performance. Utifrån det modifierade dataspelet har Mengbo sedan skapat 2-dimensionell konst i form av målningar och fotografier. Fotografierna som är tagna inuti dataspelet visar spelaren alias konstnären Feng Mengbo in action. Fotografierna har en upplaga på 10 och har storleken 75x100 cm.

Dataspel har de senaste åren blivit en allt viktigare del av vår populärkultur. Våldigt många människor ägnar sig åt att spela dataspel och många av oss har även en stor del av vårt sociala umgänge i den virtuella världen. Eftersom samtidskonsten handlar om den värld vi lever i idag, så är det inte så konstigt att den även skildrar och diskuterar de frågeställningar som finns i den virtuella världen där många av oss tillbringar allt mer av vår tid. Genom att skapa fotografier utifrån dataspel fångar och beskriver konstnärer som t ex Bichard, Torsson och Mengbo en kultur och en samtidskontext som de inte hade kunnat skildra om de istället hade byggt upp samma miljöer i en vanlig studio och fotograferat av dem.

*Essän är skriven för Sveriges Konstföreningar och tidskriften Konstperspektiv och ingick som en del av projektet "Game Art- interaktiv konstabildning" till node Stockholm 2008.*

#### **Källor:**

Boken "Gamescenes: Art in the Age of Videogames", ed. Matteo Bittanti & Domenico Quaranta, (John & Levi, 2007)

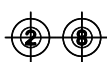
Palle Torssons hemsida om "Evil Interiors": <http://www.palletorsson.com/evil.php>

John Paul Bichards hemsida om "The White Room":

[http://www.idealilk.com/project/evidencia/evidencia\\_02.htm](http://www.idealilk.com/project/evidencia/evidencia_02.htm)

"John Paul Bichard" i Jumpbutton magazine issue 1:2005, <http://jumpbuttonmag.com/>

Feng Mengbo och fotografier från Q4U: <http://www.shanghart.com/artists/fengmengbo/default.htm>



## NO SLEEP BEFORE I DIE

**G**amers (dataspelare) har under de senaste åren blivit en allt mer intressant grupp för forskare från olika discipliner. Böcker och avhandlingar har skrivits för att ta reda på vad det är som driver dessa människor att samlas på stora LAN-partyn där de tillbringar timmar framför sina datorskärmar för att umgås och spela med sina vänner i olika onlinespel. Även inom konstvärlden har man uppmärksammat denna grupp och det är framför allt fotografer som har hämtat både inspiration och motiv från dataspelarnas vardag.

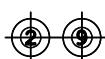
En av de mest kända fotograferna i den här genren är amerikanen Todd Deutsch som i början av 2008 publicerade katalogen "Gamers" i anslutning till en soloutställning på Fabio Paris Gallery i Brescia, Italien. Katalogen innehåller närbilder av gamers som sitter helt försjunkna i sitt spelande, totalt avskärmade från verkligheten. Nästan som om de befann sig i bön med händerna omslutande sina spelkontroller. Todd Deutsch har fångat spelarnas ansiktsuttryck fyllda med koncentration, glädje och frustration beroende på vad som händer på skärmen. Vi har ingen möjlighet att se vad spelaren egentligen upplever, utan kan bara se resultatet som avspeglar sig i deras ansiktsuttryck och kroppshållning.

Förutom närbilderna av gamers har Deutsch även fotograferat interiörer från olika LAN-partyn. LAN-partyn är sammankomster där gamers samlas i en stor lokal och kopplar ihop sina datorer i nätverk (LAN) för att kunna spela mot varandra. Det är på sätt och vis en paradoxal företeelse, eftersom spelarna likaväl kunde sitta hemma och spela över Internet mot varandra, men LAN-partyn verkar fylla en social roll hos människan att samlas och umgås fysiskt i en lokal trots att var och en sitter försjunkna i sin egen skärm och spelar mot eller med kamrater i en virtuell verklighet. Deutschs interiörbilder visar lokaler fyllda med ett virrvarr av slingrande kablar, datorer, skärmar, kartonger, Coca-Colaflaskor och sovsäckar som är så typiska för LAN-partyn, där upp till hundratals unga människor kan samlas under en helg för att spela tillsammans till de slutligen somnar av trötthet och utmattning.

Todd Deutsch är nu varken ensam eller var först med att fotografera gamers. De tyska konstnärerna Beate Geissler och Oliver Sann gjorde redan år 2000 en fotoserie med namnet "Shooters". Fotografierna fick stor betydelse och kom att bli starten för fler efterföljande fotoserier av gamers. Det Geissler och Sann gjorde var att de helt enkelt bjöd in och arrangerade ett LAN-partyn för ett antal gamers i sin fotostudio. Spelarnas ansikten fotograferades sedan mot en neutral bakgrund för att framhäva deras uttryck. Det finns egentligen ingenting i Geisslers och Sanns fotografier som säger att människorna spelar ett dataspel förutom själva kroppshållningen och ansiktsuttrycket.

Fotografen Sibylle Fendt har också ägnat sig åt att dokumentera spelare på olika LAN-partyn. I fotoserien "No sleep before I die" möter vi återigen unga män, för dataspelarna är till stor del unga män, andelen kvinnor är försvinnande få på dem här fotografierna. Spelarna sitter framför sina datorer i djup koncentration och spelar ända tills de bokstavligen stupar i sömn, precis som titeln "No Sleep Before I die" säger, och mycket riktigt visar också ett av fotografierna i serien en ung man med huvudet djupt nerborrat i en kudde.

Det är nu inte bara LAN-partyn som har intresserat fotograferna utan även andra former av spelmiljöer. År 2005 besökte t.ex. konstnären Axel Stockburger de japanska arkadhallarna där han filmade och fotade av spelarna. Även här rör det sig om närbilder av spelarnas ansikten, det finns egentligen ingenting i fotografierna eller filmerna som avslöjar att människorna står och spelar ett spel utan då möjligen deras ansiktsuttryck och i filmen ljudet från spelen.



Att fotografera gamers in action har med tiden utvecklats till sin egen liten nisch inom fotokonsten. Det finns fler exempel som man kan lyfta fram, exempelvis Shauna Frischkorn som gjort fotoserien "Game boy" från 2005 med porträtt av unga grabbar som spelar dataspel, Philip Toledanos fotoserie "Videogamers" där fotografen säger sig vilja avslöja dolda sidor i människors karaktär genom att låta dem spela dataspel, och slutligen Ari Pescovitz som fotograferade sina vänner när de spelar Guitar Hero.

Att gamers är ett intressant och fascinerande motiv beror säkert på flera saker. Dels är det ett tidstypiskt motiv som skildrar en fritidssysselsättning som många människor ägnar sig åt. Sedan finns det något speciellt med att skildra människor som helt går upp i en sysselsättning. När vi ser ansiktena på dessa unga spelare som verkar befinna sig i sin egen värld funderar man på vad de tänker? Vi kan av fotografierna inte avgöra vad som händer på skärmen, så vi vet inte om spelaren kör en Ferrari i 250 km/h genom San Franciscos gator, håller på att meja ner utomjordiska monster med ett plasmagevär eller smyger omkring bakom stridslinjen i något av världshistoriens krig. Det enda vi vet är spelarna befinner sig i ett tillstånd som ligger mellan det verkliga och det virtuella och det är det uttrycket som fotografierna försöker fånga i sina bilder.

*Tidigare publicerad i Konsten.net 2008-03-11*

Fotografernas hemsidor:

<http://www.sibyllefendt.de/>

<http://apescovitz.mosaicglobe.com/>

<http://mrtoledano.com/>

<http://shaunafrischkorn.com/>

<http://www.todddeutsch.com/>

<http://www.stockburger.co.uk/art/index.html>

<http://www.lifeisgood.biz/shooter/>

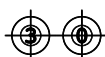


## PACIFISTER I DET VIRTUELLA KRIGET

I maj 2003 beslöt sig det amerikanska försvaret för att bege sig in på dataspelsindustrins territorium. Stridsklädda soldater ur specialstyrkan invaderade E3 (Electronic Entertainment Expo) understöd av svarta Black Hawk helikoptrar som cirkulerade runt byggnaden

E3 som arrangeras varje år i Los Angeles är en av de ledande mässorna där dataspelsindustrin har möjlighet att visa upp sina senaste nyheter och satsningar. Invasionen av E3 var nu bara ett reklamjippo för att lansera det nya spelet America's Army, ett nätbaserat krigsspel producerat av det amerikanska försvaret och som dessutom var helt gratis att spela. Spelet var ett resultat av en helt ny strategi för att omforma det amerikanska försvaret och skapa ett mer effektivt och högteknologiskt försvar.

Dataspel som America's Army och Full Spectrum Warrior, det senare också ett simuleringsspel som har använts för att träna amerikanska soldater, har gjort att gränsen mellan det virtuella kriget och det verkliga kriget har suddats ut. Begreppet "joystick war" är en träffande beskrivning på det framtida cyberkriget. Amerikanska soldater kan sitta på en bas i USA med en joystick och en TV-skärm och fjärrstyra förlösa flygplan i t ex Afghanistan, som användas för rekognosering eller för att släppa bomber mot utvalda mål.



Att det ens finns något som heter dataspel är nu till stor del det amerikanska försvarets förtjänst. De första prototyperna till vad som kan kallas en dator togs i första hand fram för militära syften, för att räkna ut kanonkulornas banor. Under Kalla Kriget satsades stora summor för att utveckla datorer och simuleringsprogram för att kunna förutse och bevaka fiendens rörelser. Tanken var nu inte att de stadsanställda skulle använda datorerna som kostade miljontals kronor på den tiden, för att skapa spel för nöjes skulle och spela dem på arbetstid, men det var precis vad som hände. De första spelen utvecklades vid olika universitet och statliga institutioner, helt enkelt för det var där det fanns datorer. Det dröjde till slutet av 60-talet innan datorer hade blivit så billiga att tillverka att det fanns kommersiella möjligheter att sälja datorer men också dataspel till en större publik.

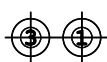
Dataspelsindustrin föddes i en orolig tid, kapprustningen mellan USA och Sovjet och hotet om ett närstående kärnvapenkrig kom också att prägla den gryende dataspelsindustrins utveckling. Att en av de första stora spelsuccéerna var Space Invaders, ett spel där det gällde att skjuta ner utomjordiska monster innan de landade på jorden, var kanske inte så konstigt. Inspiration från många spel hämtades också från militären. Att skjuta ner saker eller olika former av simulatorer från tanks till stridsflygplan var ett vanligt spelkoncept då som nu.

Det som skedde i början av 90-talet var att det kom en ny sorts spel som utspelades sig i första person, där man inte längre styrde en person på skärmen utan själv var huvudperson och rörde sig i ett 3D landskap. Titlar som Doom, Unreal, Quake och Half-Life la grunden för det som kommit att kallas First Person Shooter-genren. Samtidigt förbättrades grafiken avsevärt och blev fotorealistisk, det blev möjligt att spela mot andra över nätet och den artificiella intelligensen hos fienden i spelet förbättrades. Sammantaget gjorde det att dataspelen framstod som en perfekt simulering och träningsform för framtida militärer. En hel generation unga hade vuxit upp med spelen och lärt sig grundläggande militärkunskaper och strategier, så halva utbildningen var i princip färdig, det vara iallafall tanken till att amerikanska försvaret gick in i dataspelsindustrin med det egenproducerade spelet America's Army.

Här skulle unga människor kunna utveckla sina talanger och intressen för strid och i slutändan bli riktiga soldater. Någon direkt rusning av unga spelare till armén blev det nu inte, människor hade tydligen fortfarande förmågan att se skillnaden på fiktivt och verkligt krig. Att döda fiender och själv riskera att bli dödad är en sak i ett dataspel, men något helt annat i verkligheten, där man bara har ett liv och där begreppet Game Over verkligen betyder att spelet definitivt är över.

Det är nu inte bara militären som knackat på dataspelarnas dörr utan även de som företräder den motsatta sidan, nämligen pacifisterna och krigsmotståndarna. Det finns en hel del exempel på konstnärer som antingen är verksamma inuti dataspel, skapar egna dataspel eller använder sig av dataspelens estetik för att framföra ett fredligt budskap.

Efter den 11 september 2001 har världen blivit en oroligare plats. Något som också har kommit att spegla sig i samtidskonsten. När Whitney Biennalen arrangerade 2004 fanns det bland de utställda konstverken ett verk som stack ut, inte i först hand för sitt antikrigsbudskap utan att det bestod av en ny funktion till krigsspelet Counterstrike. Konstnärerna Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre, Brody Condon hade skapat "Velvet-Strike" som gjorde det möjligt för spelarna att spraya graffiti i spelet med antikrigsbudskap. I stället för att springa omkring och skjuta på andra spelare kunde spelaren välja att infiltrera spelet och smyga omkring och sprida fredsbudskap på väggar och andra ytor. Konstnärerna presenterades sitt verk som en protest mot Bush-administration och deras krig på mot terrorn. Det har i kölvattnet till 11 september skapat en hel genre med vanliga dataspel med antikrigstema. Det är idag ganska enkelt att skapa egna spel, antingen genom olika spelverktyg till befintliga spel, eller att använda program som Flash och Shockwave. Newsgaming är t ex en grupp som skapat spelet "September 12th", som utspelar sig i en stad i mellanöstern. Som spelare kan du skjuta missiler mot de terrorister som smyger omkring i staden, men varje detonation medför att hus raseras och civila dödas, vilket i sin tur leder till att ännu fler av stadens innevånare förvandlas till terrorister. "September 12th" är ett spel som du inte kan vinna, utan dina angrepp startar bara en eskalerande våldsspiral. Spelet har visats i samband med olika konstutställningar och ingår t ex i utställningen Game Art som är producerad av Mejan Labs och som under hösten visas på Kulturens Hus i Luleå.



Den amerikanska konstnären Joseph DeLappe brukar logga in i spelet America's Army under sitt alias "dead-in-iraq", men istället för att strida väljer han att lägga ner vapnet och börjar skriva in namnen på alla de tusentals amerikanska soldater som dött i Irakkriget. Denna performance började DeLappe med i mars 2006 och hittills har han matat in drygt 4000 namn. DeLappe har också iscensatt Ghandis saltmarch till Dandi som var en Satyagraha, dvs en antivåldsmanifestation mot det brittiska imperiet och deras skatt på salt. Den 12 mars 2008 började DeLappe den 386 kilometer långa vandringen i den virtuella världen "Second Life". Rättare sagt så gick hans avatar som lånat drag från Ghandi i Second Life där också anhängare kunde sluta upp, något som även hände i den historiska vandringen. Konstnären själv gick på ett löpband som fanns på ett galleri i New York, och för varje steg han tog på löpbandet tog hans avatar ett steg i Second Life. Gränsen mellan den virtuella och den verkliga verkligheten suddades ut, och den historiska antivåldsmarschen återuppfördes både i den verkliga och den virtuella världen samtidigt.

En annan konstnär som också utforskar gränsen mellan fantasi och verklighet är Eddo Stern som är uppvuxen i Israel, men nu bosatt i USA. Hans videokonstverk "Sheik Attack" (2000) är en 17 minuter lång machinima, dvs en film gjord inuti ett datorspel, och handlar om Israels historia sammanställd av videoklipp från datorspel som Age of Empires, SimCity och olika krigsspel. På samma sätt har Stern i videon "Vietnam romance" från 2003 klippt ihop scener från olika krigsspel med Vietnamtema. I verket "Fort Paladin" har Stern byggt en vit riddarborg, men där vindbryggan brukar vara finns en liten skärm och framför skärmen ett tangentbord som styrs av en robot. På skärmen pågår spelet "America's Army" som skulpturen har blivit programmerad att spela alldeles själv. En frågeställning som Stern videokonstverk sätter fingret på är den mediala rapporteringen av krig. Kan man i framtiden avgöra vad som är inspelat i verkligheten och vad som bara är datagenererade krigsscener. I dagens filmer är en stor del av miljöer etc skapade i en dator vilket är nästan omöjligt att se. Vad säger att vi framtiden kan avgöra vad som är ett krigsreportage från verkliga ett krig och vad som är filmat i ett datorspel? Som tidigare påpekats så liknar dagens krig allt mer ett datorspel och tvärtom. Den irakiska konstnären Wafaa Bilals verk "Domestic Tension" har tagit fasta på detta faktum. Under en månad bodde Bilal på Chicago Flatfile Gallery, där han befann sig under konstant bevakning och beskjutning från besökarna. Från galleriets hemsida kunde nämligen vem som helst styra ett paintballgevär, precis som i ett datorspel, och avlossa skott mot Bilal. Tror du det fanns någon som ville skjuta på en värnlös irakier? Under den månad som performansen varade avlossades över 65.000 skott! Hemsidan hade över 80 miljoner besökare och 2000 kommentarer lämnades i gästboken allt från rasistiska tillmälen till uppmuntrande tillrop. Bilals konstverk får en att fundera på hur skapa linjerna är idag mellan verklighet och fantasi? Var går gränsen mellan att skjuta en virtuell fiende i ett datorspel, till att skjuta paintball via en hemsida på en riktig människa, till att skjuta iväg en missil mot en riktig stad med riktiga människor i ett annat land från ett datorspelsliknande kontrollrum?

Kanske kommer du ihåg filmen WarGames från 1983 där en ung pojke lyckas hacka sig in i militärens huvuddator och i tron att han hittat ett nytt spännande datorspel, som egentligen är militärens kommandocentral för kärnvapen, spelar han mot datorn och håller därmed på att utlösa det tredje världskriget. Konceptet känns idag väldigt aktuell när gränsen mellan avancerade krigsspel och militärens cyberkrigare blir allt mer otydlig. Man kan precis som i en av filmens WarGames klassiska repliker ställa sig frågan: "Is it a game, or is it real?"

*Tidigare publicerad i Tidningen Kulturen 2008-10-01*



## NEOARKADISM

V i lever i en digital värld som i hög grad eftersträvar fotorealism. Det är tydligt när man tittar på dataspelens grafik som bara blir bättre och bättre och detsamma gäller TV och film, där det digitala HD-format ska ge oss nya knivskarpa och detaljrika illusionen. Den digitala bilden är uppbyggd av pixlar, där en pixel är den minsta beståndsdel i bilden. Desto fler pixlar en bild har desto högre upplösning. Alvy Ray Smith, som är datagrafiker har räknat ut att verkligheten har en upplösning på runt 80 miljoner pixlar så frågan är väl kanske hur länge det dröjer innan den digitala bilden blir lika verklig som verkligheten?

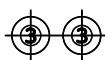
För drygt 30 år sedan, i den digitala bildens barndom var det annorlunda. Dataspelens grafik bestod av ett fåtal och ganska stora pixlar vilket gjorde att figurer och landskap såg ganska kantiga ut. Trots att det idag går att göra digitala bilder med fotorealistiskt skärpa så finns det många spelutvecklare, musiker och konstnärer som vänder tillbaka till de tidiga dataspelens estetik. Resultatet är en våg av retrospel, chipmusik och pixelmålningar.

Johan Löfgren är kanske den konstnär i Sverige som gjort sig mest känd för att använda sig av de tidiga dataspelens estetik i sina målningar. Löfgrens målningar är i stort sett uppbyggda med hjälp av fyrkantiga rutor (pixlar) med en begränsad palett som gör att man tänker på 80-talens arkadspel som Super Mario Bros och Donkey Kong när man ser hans målningar. Några av hans målningar har fått titeln "neo arcade" och skulle man lägga till ett -ism, så skulle man få konstriktningen neoarkadism, vilket är ett passande namn för den nya typ av konst som Löfgren och många andra konstnärer skapar med inspiration från 80-talens arkadspel.

I mars-april deltar Löfgren i samlingsutställningen "MyComputer" på konsthallen 300m3 i Göteborg. Löfgren visar där videoverket "Sketchbook of the Neo Arcade" som består av ett antal filmsekvenser där man ser hur Löfgren bygger upp sina bilder med hjälp av pixlar i olika färger. Videon visar arbetsprocessen bakom hans målningar och till skillnad från annan datorgrafik som idag görs med vektoriserade program som Photoshop, så ser det ut som om Löfgren använt sig ritprogram från 80-talet som bara kunde skapa bilder med hjälp av stora fyrkanter. Det är naturligtvis en del av Löfgrens estetik att efterlikna grafiken från 80-talet genom att använda stora pixlar, en begränsad färgskala och göra bilderna 2-dimensionella, till skillnad från dagens datagrafik som främst består av fotorealistiska 3D-miljöer.

I början av året publicerade Biondi Books "From Bits to Pieces" som handlar om Löfgrens måleri. I boken hittar man bland annat konstverket "Assasination of cubism" där man ser sex stycken Rubiks kuber som verkar genomgå en atomklyvning. Varje kub skickar ut en färgstråle som träffar en annan kub så att det blir en kedjereaktion. Titeln på verket innehåller en konsthistorisk referens till kubismen och på samma sätt som kubisterna analyserade verkligheten och sönderdelade den i geometriska former, bryter Löfgren och ner den digitala bilden och avslöjar dess minsta beståndsdelar, pixlarna.

Rubiks kub, denna 80-talets IQ-gympa, där man skulle vrida de små fyrkantiga färgbitarna på rätt plats dyker även upp hos andra samtida konstnärer. Konstnären Space Invader, som lånat sitt namn från ett populärt arkadspel från tidigt 80-talet, är en gatukonstnär som reser runt i världen och invaderar städer min sin konst. Konstnären placerar ut mosaiker med olika karaktärer från kända dataspel som Pac Man, Space Invaders och Super Mario Bros på husväggar och andra ytor i stadsrummet. Förutom mosaiker har Space Invader även gjort konstverk uppbyggda med hjälp av Rubiks kuber. Eftersom varje kub består av 6 sidor med sex färger och 9 rutor på varje sida så kan varje kub användas för att skapa ett fält som består av 9 pixlar eller kvadrater om man så vill. Space Invaders bygger helt enkelt upp sina bilder med hjälp av Rubiks kuber som han ställer in färgen på och lägger sedan bilden som ett stort pussel. Till saken hör att Ernö Rubik som uppfann Rubiks kub var en ungersk skulptör och professor i arkitektur,



så kuben har så att säga redan från början en skulptural idégrund som uppenbarligen passar att användas i konstnärliga uttryck.

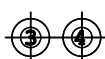
Norbert Bayer alias Mr Ministeck, är en ung tysk konstnär, utbildad vid Kassels konsthögskola, som också använder sig av den gamla tekniken att göra mosaiker. Som Bayers alias antyder använder han sig av ministeck en form av plastmosaik som barn använder för att göra bilder. Även här är det 80-talets arkadspel som inspirerat till pixelmosaiker av kända dataspelfigurer. Bayer har även gjort verket "Modern Mosaics" där han skapat pixelmosaiker, som vid en första anblick verkar hämtade från något dataspel, men vid en närmare titt ser man att till varje mönster finns en kartbild. På kartan är det markerat var originalet till mönstret finns. Mönstren är alltså hämtade från historiska mosaiker från antiken och framåt. Även om formspråket är inspirerat av 80-talets arkadspel, så är förlagan och tekniken hämtad ur konsthistorien.

Det är kanske inte så konstigt att mosaiker tilltalar konstnärer som inspireras av dataspel från 80-talet. Mosaiker består ofta av små kvadratiska bitar i olika färger och påminner mycket om hur man byggde upp figurer och landskap i 80-talens arkadspel. Jag kommer själv ihåg när jag försökte skapa enkla dataspel i slutet på 80-talet och hur det gick till när man gjorde sprits, dvs. grafiska figurer som kunde röra sig på skärmen. Dessa byggdes upp med hjälp av ett fyrkantigt rutnät där man fyllde i vilken färg varje ruta skulle ha, arbetssättet var ungefär som när man bygger upp en mosaik med hjälp av små bitar i olika färger.

Även en konstnär som Kristoffer Zetterstrand, som arbetat mycket med konst inspirerad av dataspel använder sig av mosaiker. Han har nyligen fått i uppdrag av Statens Konstråd att skapa en offentlig utsmyckning på Bromma gymnasium i Stockholm, som kommer att invigas under våren. Zetterstrand har valt att skapa stora mosaiker med miljöer och figurer som inspirerats av äldre dataspel, men i bilderna finns också konsthistoriska referenser, precis som i hans måleri. Zetterstrand medverkar, liksom Johan Löfgren, i utställningen "MyComputer" på konsthall 300m3 i Göteborg.

Det finns alltså idag många konstnärer som skapar det som man kallar pixelkonst, ett begrepp som är väldigt brett och innefattar alla som på något sätt skapar konst eller illustrationer med inspiration från 80-talets datagrafik. För att bättre kunna ringa in denna inriktning inom samtidskonsten borde man därför istället använda begreppet neoarkadism. Det skulle innefatta konstnärer som utgår från den speciella estetik och ikonografi som man hittar i 80-talets arkadspel. Deras bilder är ofta kantiga, färgpaletten begränsad och perspektivet 2-dimensionellt i kontrast till dagens fotorealistiska 3D-grafik. Ofta är det konst som innehåller både element av lekfullhet och nostalgi, som blandar populärkultur med referenser till konsthistorien i en respektlös och kreativ mix. Det är också en konst som är ganska low-tech, trots att den är inspirerad av dataspel, så använder konstnärerna ofta traditionella tekniker som måleri och skulptur. Man kan också konstatera att den tusenåriga tekniken att skapa mosaiker åter har kommit på modet hos den här gruppen konstnärer och att mosaikkonsten därmed fått ett nytt och intressant konstnärligt uttryck när den har kombinerats med dataspelens estetik och ikonografi.

*Tidigare publicerad i Konsten.net 2008-04-01*



## VERKLIGA VIRTUELLA OBJEKT

Sedan 60-talet har konsten blivit allt mer dematerialiserad, dvs. konst är inte längre bara objekt som skulpturer och tavlor, utan konst kan vara idéer, koncept, relationer, processer eller virtuella föremål. Många konstnärer arbetar idag också med konst som bara existerar i datorn, på nätet eller i olika virtuella världar som Second Life. De senaste åren har det dessutom satsats stora summor runt om världen för att överflytta konsthistorien till den virtuella världen genom att digitalisera konstverk och bygga upp virtuella utställningsrum. Allt större del av konstupplevelsen är alltså idag immateriell, men som motvikt finns det också konstnärer som arbetar i den motsatta riktningen och som materialisera konst från en virtuell eller immateriell förlaga.

År 2005 startade konstnärerna Simon Goldin och Jakob Senneby "The Port" en ö i den virtuella världen Second Life. Syftet med "The Port" var att ur konstnärligt perspektiv undersöka förhållandet mellan den virtuella och den verkliga konstvärlden. Ett av de första projekten som Goldin och Senneby genomförde var "Objects of virtual desire". Man samlade in några personliga föremål som var producerade av innevånarna i den virtuella världen och skapade av dem verkliga konstobjekt som t.ex. "Cubey Terra's Penguin Balls". Konstverken ställdes sedan ut 2005 på "Game Dump" en utställning på Bergen Kunsthall. Det fanns även möjlighet att köpa konstverken i en begränsad upplaga, precis som vilka materiella konstverk som helst.

Många av de större virtuella världarna har en egen ekonomi och valuta som är knuten till den amerikanska dollarn. Innevånarna i de virtuella världarna kan alltså köpa och sälja land, bygga hus, skapa föremål eller konstverk och sedan sälja dem. Teoretiskt kan en konstnär skapa konst i t.ex. Second Life och sälja den för att sedan använda eventuell vinst för att försörja sig i den verkliga världen. Det Goldin och Senneby visade med "Objects of virtual desire" var att även immateriell konst kan överföras till materiella objekt och fungera på en konstmarknad. Den virtuella konstvärlden är inte fristående från den verkliga, utan det finns olika sätt att skapa gränssnitt och därmed överbrygga gränsen mellan den virtuella och den verkliga konsten.

Den tyska konstnären Adam Bartholl arbetar också med att överföra virtuella objekt till verkligheten. I verket "Speed" har Bartholl använt sig av spelet "Need for Speed Underground". I spelet finns det stora röda blinkande pilar som visar föraren rätt väg när han kör i hög hastighet genom gatorna. Bartholl gjorde 2006 en installation i Bremen, i samband med en utställning om offentlig konst, där han återskapade de röda pilarna från bilspelet i skala 1:1 och placerade dem, precis som i förlagan, vid sidan av en trafikerad väg. I Bartholls senaste projekt "1H", som är en planerad performance och workshop, får deltagarna skapa sin egen kopia av ett "one handed" (1H) vapen som finns i onlinespelet World of Warcraft. Även här är det frågan om en virtuell förlaga som materialiseras och överförs till verkligheten. Objektet används sedan i en performance där deltagarna får bära runt sitt vapen på ryggen på offentliga platser. Precis som i verket "Speed" materialisera Bartholl virtuella objekt och placerar ut dem i olika offentliga sammanhang.

År 2007 arrangerade Mejan Labs utställningen "From Reality and Back" som fokuserade just på förhållandet mellan den fysiska och den virtuella världen. En av konstnärerna som deltog var amerikanen Michael Frumin. Frumin har skapat programvaran OGLE (OpenGLExtractor) som gör det möjligt att "fånga" in karaktärer och objekt från virtuella världar och sedan skulptera fram dem med hjälp av en speciell 3D-skrivare. Programmet gör det möjligt att skapa en direkt länk mellan vad som skapas i den virtuella världen och överföra det till ett objekt i den riktiga världen.

Det konstnärliga gränssnittet och överföringen från virtuellt till verkligt behöver inte begränsa sig till objekt utan det finns också exempel där konstnärer arbetar med virtuella rörelser eller till och med virtuell smärta. Även om den virtuella världen är välutvecklad grafiskt och visuellt är den än så länge

ganska platt när det gäller möjligheten att stimulera våra sinnen som smak, lukt och känsel. Det blir ganska uppenbart när man bevisar någon av Eva och Franco Mattes performances i Second Life. Eva och Franco Mattes har iscensatt några klassiska performanceverk som Chris Burden "Shoot" och Marina Abramovic och Ulay's "Imponderabilia". I den senare står Marina och Ulay nakna mitt emot varandra vid en trång passage som besökarna måste passera in till konsthallen. Eva och Franco återskapade samma performance i Second Life, men att tränga sig förbi två nakna grafiska karaktärer med sin avatar är inte samma sak, som att med sin egen kropp tränga sig förbi två nakna människor i verkligheten. Flera aspekter som lukt, värme, friktion, ansiktsuttryck, ja hela den kroppsliga upplevelsen saknas i den virtuella världen. Vilket å andra sidan är det just de aspekterna och skillnaderna som Eva och Franco Mattes undersöker i sina performanceverk, men det visar också hur ofullständig den virtuella verkligheten är till skillnad mot den verkliga. Ett flertal konstnärer har därför försökt överbrygga och återskapa en del av de sinnesförnimmelser som går förlorade i den virtuella världen.

Den brittiska konstnären Alison Mealey har till exempel gjort en serie målningar som hon kallar "UnrealArt". Här är det frågan om rörelser från artificiella spelaren i dataspel "Unreal Tournament" som ligger till grund för konsten. Varje målning motsvarar ungefär 30 minuters speltid där 20-25 spelrobotar rör sig i spelet. Konstnärer sätter själv vissa utgångskriterier för hur robotarna kan röra sig med för övrigt är det de artificiella spelarnas rörelser som skapar verket. Varje verk skrivs sedan ut numreras och dateras och säljs i en begränsad upplaga. Av virtuella rörelser i ett dataspel skapas i det här fallet vanliga tavlor som kan hängas upp på väggen.

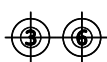
Nyligen ställde konstnären Riley Hamond ut en installation som han kallade "What it is without the hand that wields it" som bestod av en elektronisk skulptur kopplade till en server där människor spelade Counterstrike. Skulpturen bestod av ett antal blodpåsar med slangar som var kopplade till munstycken som öppnades då en av spelarna på servern blev skjuten. Det virtuella dödande och våldet rann så att säga över i verkligheten. Det mönster som bildades på väggen kunde också ses som en målning över hur spelet fortlöpte, precis som i Mealeys "Unreal Art".

Många dataspel som "Unreal" och "Counterstrike" är visserligen våldsamma, men våldet är å andra sidan virtuellt, det finns ingen fysisk koppling mellan upplevelsen på skärmen och vad som händer med den som spelar. Det enda som spelaren kan drabbas av när han dör eller förlorar är frustration och en tilltufsad självkänsla. Konstnärerna Eddo Stern och Mark Allen skapade därför år 2000 en performance som de kallade "Tekken Torture Tournament". Tekken är ett kampsportsspel och deltagarna i performansen utrustades med speciella armband som gjorde att varje gång motståndaren fick in ett slag eller spark så fick den andra spelaren en elektrisk stöt. Den virtuella smärtan översattes till verklig med hjälp av stötar. Desto fler träffar motståndare fick in desto mer smärta fick den andra spelaren utstå.

De tyska konstnärerna Volker Morawe och Tilman Reiff, som driver konstnärskollektivet "//////////fur//// art entertainment interfaces" har lanserat dataspel och konstverket "Painstation". Painstation är ett PONG-spel. Pong eller "Tennis för två" hör till det första och kanske enklaste av alla dataspel. Med hjälp av två racket (rektanglar) ska man skjuta en boll mellan sig. Missar man bollen vinner motståndaren en poäng, men i Morawe och Reiffs version straffas förloraren med hjälp av stötar, hetta eller piskslag på handen. Den virtuella förlusten översatt och omformas till reell smärta precis som i "Tekken Torture Tournament".

De sista decennierna har konsten blivit allt mer dematerialiserad och virtuell till sin form, i och med detta har också en del av konstens traditionella sinnesförnimmelser som lukt, smak, kroppslighet osv. försvunnit ur konstupplevelsen. Något som ett antal konstnärer har tagit fasta på och börjat arbeta med i en motsatt riktning. Konstnärerna har börjat återmaterialiserat konsten och till viss del även försökt översätta den virtuella upplevelsen till fysiska förnimmelser eller objekt.

*Tidigare publicerad i Konsten.net 2008-04-16*



## KONSTEN ATT SPELA PONG

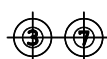
Pong räknas till ett av de allra första dataspelen. Det introducerades som arkadversion hösten 1972 av Nolan Bushnell och hans nystartade företag Atari Inc. Namnet "Pong" kommer från det ljud som uppstår då man träffar bollen som studsar mellan de två racketarna i spelet, men kan också ses som en förkortning av sporten "Ping-Pong" som spelet efterliknar. "Pong" blev snart en världssuccé och lanserade lagom till julen 1975 i en hemversion "Home Pong". Rent estetiskt är Pong bland de enklaste spel som finns. Det består av två rektanglar som spelarna kan förflytta vertikalt, upp och ned, och en rund vit cirkel (bollen) som studsar fram och tillbaka på skärmen. Det gäller för spelarna att returnera bollen till motståndaren, och missar man vinner motståndaren en poäng precis som när man spelar tennis eller ping-pong. Kanske är det spelets minimalistiska enkelhet som inspirerat så många konstnärer, för "Pong" är nämligen det dataspel som förekommer mest i olika konstnärliga koncept. I Tyskland arrangerade man 2006 en vandringsutställning med namnet "pong.mythos" där runt 30 konstnärer medverkade med olika konstverk inspirerade av spelet. Troligen finns det ett dussin konstverk till som man kan lägga till på den listan.

"Pong" har som bekant ett karaktäristiskt ljud, och de amerikanska konstnärerna Hindman/S Kiser/T Morowati har i verket "Sonic Body Pong" (2006) tagit fasta på detta. Här får spelaren själv agera racket genom att ha en stor grön rektangel på huvudet och bollen finns bara som ett ljud som spelaren hör i hörlurarna. Spelaren måste med hjälp av ljudet avgöra var bollen befinner sig på spelplanen och själv förflytta sig dit för att returnera bollen till motståndaren. När man träffar bollen med racketen kan man som spelare avgöra på ett ungefär hur den kommer att bete sig eftersom bollen i ursprungsspelet följer vissa matematiska principer, men i "BioPong" från 2005 har de Österrikiska konstnärerna Hanig och Savicic ersatt bollen med en kackerlacka, vilket gör det hela lite mer oberäkneligt. Spelarna måste med sina kontroller få kackerlackan att röra sig över den andra spelaren linje för att vinna poäng. En kackerlacka bryr sig nu inte speciellt mycket om att den är med i ett spel eller inte och till skillnaden från det riktiga spelet hamnar bollen ofta i viloläge, men det kan ju beror på att det är en "bug" i spelet.

Även Guillaume Reymond har utgått från levande varelser i sin version av "Game Over Pong". I en teatersalong sitter sju människor, tre längst ner och tre längst upp i en rad och i mitten finns en person som är bollen. Reymond har sedan tagit stillbilder efter varje förflyttning i salongen och klipp ihop till en film som visar en mänsklig version av "Pong". På samma sätt har konstnären skapat mänskliga-pixelversionen av Space Invaders, Tetris och Pole Position. Filmen med den mänskliga versionen av Tetris vann första pris i kategorin "Creative" på YouTube Awards 2007.

Den danska konstnären Anders Visti "Pongdrian" från 2007 är en videoinstallation där konstnären Piet Mondrian möter dataspellet Pong. Filmen visar en traditionell Pong-spelplan med en Mondrianmålning i mitten. När bollen träffar målningen faller Mondrians konstverk sönder i sina olika färgfält och blir till hinder för bollen. Målningens bryts ner alltså och integreras i själva spelet. Mondrian verkar vara ett tacksamt motiv när det gäller kombinationen dataspel och konst för 2004 gjorde konstnärsgruppen Prize Budget for Boys verket Pac-Mondrian där du spelar Pac-Man i banor gjorda efter tavlor av Mondrian.

Det finns också några versioner av Pong som letat sig ut i stadsrummet. "Blinkenlights" var namnet på en installation som förvandlade ett höghus vid Berlin Alexanderplats till världens största interaktiva skärm där man bakom 144 fönster placerade lampor som kunde tändas och släckas, vilket skapade en matris på 18x8 pixlar. Förbipasserande kunde sedan ta upp sin mobil och ringa ett nummer och därefter spela Pong på fasaden mot datorn, var det två som ringde upp samtidigt fick de spela mot varandra. Ett annat exempel är "de PONG Game" som består av ett Flashscript av Arjan Westerdiep vilket gör det möjligt att spela Pong på en husfasad. Spelet projiceras på väggen och fönsternischer och andra arkitektoniska element som sticker ut blir naturliga hinder i spelet. I spelet studsar inte bollen i



förutsägbara vinklar utan byter plötsligt riktning då den träffar en utskjutande del på fasaden. Eftersom farten hela tiden ökar när du träffar bollen blir spelet också svårare och svårare då spelaren inte kan förutse hur bollen kommer att studsas på nervägen.

Det är svårt att tro att två rektanglar och en rund cirkel kan ge upphov till så många kreativa idéer och tolkningar, men det är kanske enkelheten i spelet Pong som skapar utrymme för kreativa tolkningar? Pong är ett bra exempel på hur konstnärer kan förvandla och utveckla en mycket enkel idé och form till en kreativ variationsrikedom med många nya intressanta infallsvinklar.

*Tidigare publicerad i Konsten.net 2008-05-07*



## ”RORSCHACH” MELLAN KONST OCH SPEL

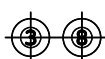
I augusti medverkade konstnären Ida Rödén med dataspelet ”Rorschach” på FILE 2008 en internationell festival i Sao Paolo, Brasilien. Ida Rödén som går tredje året på Konsthögskolan i Umeå är också en av medlemmarna i ”Dataspelsgruppen”, ett konstnärskollektiv som startade hösten 2007 av sju elever vid Konsthögskolan i Umeå.

- Vi har alla ett gemensamt intresse för konst, dataspel och virtuella verkligheter. Gruppen startades då vi kände behovet av att utforska dataspelsskapandet som konstform. Tillsammans arbetade vi intensivt med projektet ”Yod Borrow and the Mix-up of Chaste City” för att kunna visa upp det i samband utställningen Game Art på Bildmuseet i Umeå i slutet av november 2007, förklarar Ida.

Dataspelsgruppen har den senaste tiden legat på sparlåga eftersom många av gruppens medlemmar har arbetat med sina examensarbeten. Ida däremot är som sagt aktuell med ”Rorschach”, ett dataspel där hon stått för den konstnärliga gestaltningen. Själva spelidén har utformats av Jens Andersson, som arbetar som spelutvecklare på det svenska spelföretaget Starbreeze. Men är då ”Rorschach” ett dataspel eller ett konstverk, är det både och, eller spelar det egentligen någon roll?

- Personligen har jag inte något intresse av att definiera ”Rorschach” som antingen ett dataspel eller ett konstverk säger Ida. För att ett konstverk ska fånga mitt intresse krävs oftast en genomtänkt konstnärlig idé som sedan bärs upp av ett skickligt och personligt hantverk. Nu har jag svårt att ta till mig hela äran för det konstnärliga då det kommer till ”Rorschach”. Stora delar av den konstnärliga kvaliteten ligger nämligen i spelidén. Jens funderade mycket på hur dialogerna i många spel är förbestämda och hur man som spelare lotsas vidare på ett tydligt angivet sätt. I ”Rorschach” har den problematiken hamnat i centrum. Här fungerar dialogsystemet som ett portabelt bibliotek. Alla frågor som ställs åtföljs av en symbol som kan bäras med genom spelets gång. På så vis kan de frågor som dyker upp ställas till alla karaktärer när som helst under spelets gång.

Grafiken i ”Rorschach” är, till skillnad från många av dagens dataspel, inte fotorealistisk, utan består i stället av bläckteckningar av Ida, teckningar som liksom speltiteln leder tankarna till de berömda Rorschachtestet, ett test som används inom den kognitiva psykologin för att få fram omedvetna tankar hos patienterna. Testet består av en serie nonfigurerade bläckplumpar som patienterna får berätta vad de föreställer. Alltså en lämplig grafisk bakgrund till ett spel som utspelar sig på ett mentalsjukhus.



"Rorschach" var förra året med på en lista över "Best freeware adventure 2007" och det är den framväxande independentmarknaden som Ida och Jens riktar in sig på snarare än den kommersiella sektorn och det är också här som de tycker att den största möjligheten att skapa spel som blandar konst och spelmoment finns.

- Tittar man till kommersiella spel ligger fokus framförallt på nöjesfaktorn. Spel ska roa för att anses bra. Nu har en annan spelmarknad vuxit sig allt starkare - independentspel. Här ligger fokus på själva spelstrukturen. Det handlar mindre om häftig grafik och mer om grundläggande idé där man försöker gestalta en konstnärlig vision som inte tidigare undersökts i högre utsträckning. Här tycker jag personligen att dataspel har potentialen att bli något av de mest avancerade konstformerna och jag har stora förhoppningar om en ökad konstnärlig förankring i framtida independentspel säger Ida.

Att som konstnär samarbeta med spelutvecklare är inte alltid enkelt. Ofta talar man olika språk och har olika förutsättningar. Ida tror visserligen på samarbeten, men är samtidigt pessimistiskt och tror inte att spelutvecklarna kommer att vända sig till konstnärerna i först hand utan man kommer att vända sig till andra som har den tekniska kunskapen om spelutveckling som många konstnärer saknar. I fallet med "Rorschach" har Ida haft turen att hennes sambo Jens, inte bara är spelutvecklare utan även konstnärligt intresserad.

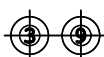
"Rorschach" är nu ingen unik hybrid mellan konst och dataspel. Redan år 2000 skapade Lonnie Flickinger, från USA-baserade Chiselbrain Software, dataspellet "Pencil Whipped" som är ett First Person Shooter som har svart-vita handgjorda teckningar som grafik. Det är också ett verk som pendlar mellan konst och dataspel, och som har visats båda på konstutställningar och på independent games festivaler runt om i världen. Men speciellt många rena dataspel som pendlar mellan konst och dataspelsvärlden finns det inte. Däremot finns det en hel del exempel på konstnärer som inspireras av dataspel i sina konstverk och som även arbetar som spelutvecklare. Idas behöver kanske inte vara så pessimistisk inför framtiden, för det finns en ny generation konstnärer med goda kunskaper om spelprogrammering, sedan är frågan om de kommer att använda sina kunskaper för att skapa dataspel eller konstverk.

Det uppstår naturligtvis en hel del intressanta möten när ett dataspel som "Rorschach" visas på ett konstmuseum och museibesökarna får prova på spelet.

- Personer som inte alls är datavana går fram och försöker spela. Ibland får man självklart hjälpa till en del - står det att man ska använda piltangenterna för att röra gubben, är det klart man blir frustrerad om gubben inte rör sig även fast man frenetiskt trycker på tabtangenten... Det finns så klart många piltangenter när man tänker efter. Det är just mötet mellan den traditionella museibesökaren och dataspellet som har intresserat mig och jag har enbart känt mig upprymd av det jag hittills sett. Folk är öppnare än vad de själva tror avslutar Ida.

Dataspellet "Rorschach" kan gratis laddas ner och spelas från den här adressen:  
<http://www.collectingsmiles.com/rorschach/>

*Tidigare publicerad i Konsten.net 2008-08-15*



## NEEN OCH KONSTENS MIRAKEL

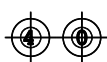
**K**onsthistorien är full av manifest och traktat, och alla verkar de ha ambitionen att manifestera den nya unga konsten som är något helt annat än den gamla och institutionella. På så sätt är Miltos Manetas Neenmanifest inget undantag. Konstformen Neen påminner en del om andra konsthistoriska rörelser som dadaism och Fluxus. För det sägs att valet av ordet dada kom till genom att man tog en kniv och högg den på måfå i ett fransk-tyskt lexikon och att knivspetsen hamnade på ordet dada som på franska betyder gunghäst. Miltos Manetas tillvägagångssätt är lite mer typiskt 2000-tal, han anlidade i stället företaget Lexicon Branding Inc i Kalifornien som arbetar med att ta fram ny produktamn, de har exempelvis tagit fram kända namn som PowerBook och Pentium. Efter tre månader fick Manetas en lista med runt 100 namn från företaget och av dessa valde han "Neen", vilket liksom dada är en palindrom. Den 31 maj 2000 på Gagosian Gallery, Chelsea, New York, tillkännagav en laptop namnet på den nya konstformen som alltså blev "Neen".

Vad innebär då Neen? Neen står för Neenstar, en generation av konstnärer där vissa tillhör konstvärlden medan andra är webbdesigners, animatörer eller programmerare. Det de har gemensamt är deras intresse för datorer och nästan alla deras konstverk består av animationer eller hemsidor. Neenstars gillar att kopiera och de avskyr copyrightlagar och följer den gamla hackeretiken om att all information ska vara fri. Runt mötesplatsen Electronic Orphanage (2001-2003) i Los Angeles Chinatown samlades konstnärer, designers och arkitekter. Här kunde man bli anställd för \$8 i timmen för att inte göra någonting alls. De anställda kunde surfa på nätet eller spela dataspel, men gjorde man någonting som liknade samtidskonst så fick man omedelbart sparken. Efter ett tag uppstod i denna krets av elektroniskt föräldralösa de första Neen-konstverken.

Neen har under sin existens skapat en del spektakulära projekt. Det mest uppmärksammade är troligen whitneybiennial.com från 2002. Varje år arrangerar Whitney Museum of American Art den prestigefyllda Whitneybiennalen. Miltos Manetas upptäckte att domännamnet whitneybiennial.com var ledigt och registrerade det med baktanken att skapa en egen alternativ biennial. (Den officiella hemsidan för Whitneybiennalen är annars whitney.org.) Manetas hade även planer på att hyra 23 lastbilar som skulle cirkulera runt museet på invigningen med stora skärmar där man skulle projicera konst. Även om några anser sig ha sett dessa lastbilar så genomfördes aldrig aktionen. Resultatet blev i alla fall att man pratade och skrev mer om whitneybiennial.com än själva Whitneybiennalen.

Neens anarkistiska och lekfulla inställning till den etablerade konstscenen avspeglar sig också i utställningen "NeenToday" som visades i Eindhoven. Utställningen kostade 40 000 euro att producera och öppnades den 4 april 2004 kl 4:44, och 60 sekunder senare stängdes den för gott. För Neen vill inte bli en del av den institutionella konsten, den vill inte stagnera eller bli definierad eftersom den då upphör att vara Neen, det ville i och för sig inte dada och Fluxus heller, och vi vet alla hur det gick med det. Neen använder sig därför till stor del Internet som plattform och det finns idag i alla fall ett 50-tal hemsidor med Neenkonstprojekt. Naturligtvis har även Neen konstnärerna ställt ut på etablerade gallerier och konstinstitutioner, att helt stå utanför den etablerade konstscenen verkar inte vara möjligt inte ens för Neenstars.

Miltos Manetas som är själva frontfiguren för Neen, säger själv att han hoppas att han kan betraktas som en Neenstar, men erkänner att han kanske i grunden bara är en tråkig målare. För även om Manetas har grundat Neen, och datorer är stötestenen för konstformen, så målar Manetas också stora målningar. Motiven består visserligen mest av datakablar, datorer och människor som spelar dataspel. Det är kanske inte så konstigt att det även finns ett tiopunktersprogram för Neenmålningar som bl.a. säger: om du kan teckna, gör inte målningar – gör istället Flashanimationer, använd dyra material så att du har pressen på dig att få pengarna tillbaka, gör många kopior av dina tavlor och låt andra kopiera dem så överlever de



genom historien. Och det viktigast av allt: måla det som ingen har målat tidigare, då kommer du att skapa ett mästerverk oavsett vilket stil du använder.

Ett annat måleriprojekt som Manetas blivit känd för är hans Internet Paintings som består av två tavlor, den ena "off" har svart bakgrund och den andra "on" som har vit bakgrund. På dessa tavlor målar Manetas av hemsidor som han finner intressanta. År 2000 började han måla tavlorna och tanken är att de aldrig ska bli klara, precis som Internet så förändras de hela tiden och utvecklas.

Nu använder Manetas även nätet i stor utsträckning för sin konst, och det finns ett antal hemsidor med hans Neenverk. Ett centralt konstverk bland dessa är [jesuswimming.com](http://www.jesuswimming.com), som består av en animerad film som visar hur Jesus simmar i havet med törnkronan i handen. Pekar man med musen på handen eller foten färgas vattnet rött av blodet från hans sår. Manetas har sagt om sitt verk att om Jesus skulle komma tillbaka till jorden och återupprepade miraklet att gå på vattnet så skulle vi inte tycka det var så märkvärdigt, eftersom Jesus redan har gjort det en gång i historien. Men om han i stället började simma skulle de flesta inte tro att han var Jesus, och så är det också på sätt och vis med konsten. Att försöka sig på miraklet att måla kubistiskt är inte lönt, det har redan gjorts, och gör man som alla andra är det ingen som bryr sig, därför måste nya generationer konstnärer hela tiden skriva nya manifest och skapa nya mirakler inom konsten för att vi ska kunna tro på den även i fortsättningen.

*Tidigare publicerad i Konsten.net 2008-08-26*

Länkar:

<http://www.manetas.com/>

<http://www.neen.org/>

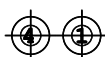


## PARAFRASER I KONSTEN: FRÅN MONA LISA TILL LARA CROFT

Leonardo da Vincis målning Mona Lisa från början av 1500-talet är för många själva varumärket för konsten. Det är en tavla som alla känner igen och därför återfinns den i otaliga tolkningar och parafrafer. År 1919 gjorde till exempel Duchamp sin kända Mona Lisa när han på en reproduktion målade mustasch och getskägg och gav verket titeln L.H.O.O.Q. Popkonstnären Andy Warhol har gjort silkscreentryck med Mona Lisa och surrealisten Salvador Dali ett självporträtt av sig själv som den välkända kvinnofiguren. Man behöver bara söka på nätet efter bilder av henne för att hitta otaliga fler exempel på parafrafer inom konst, reklam och populärkultur.

Om Mona Lisa framstår som konstens portalfigur så är Lara Croft dataspelens kvinnliga ikon. Lara Croft, en välsvarvad kvinnlig Indiana Jones, gjorde entré med spelet Tomb Raider från 1996. Lara Croft var också en av de första dataspelkaraktärerna som gick upp på filmduken gestaltad av Angelina Jolie, vilket ytterligare grundlade hennes stjärnstatus i dataspelsammanhang. När konstnären Robert Nideffer år 2000 skapade en patch med namnet "L.H.O.O.Q", det vill säga ett litet program som ändrade originalspelet så att Lara Croft uppträdde i spelet med mustasch och getskägg, så var det ingen tillfällighet. Nideffer konsthistoriska parafrafer är tydliga både till Da Vinci och Duchamp. Skillnaden är att Nideffers inte hämtar sin förlaga från konsthistorien utan från populärkulturens bildvärld.

Nideffers konstverk innehåller också en annan dimension som handlar om könsroller i dataspel. Majoriteten av spelarna är fortfarande män och nästa alla hjältar och huvudpersoner i dataspelen är män. Lara Croft är ett undantag, men å andra sidan är hon en väldigt sexig hjältinna och det har lett till



att ett antal kreativa själar har skapat program som gör att man kan spela Lara Croft där hon springer omkring naken. Niedeffer har utgått från dessa patchar och ändrat i spelet så att Lara Croft i Duchamps anda får både mustasch och getskägg. På så sätt vrider han konceptet ytterligare ett varv, för det är kanske inte lika sexigt med en naken tjej med skägg och mustasch som springer omkring med stora pistoler? Förutom konsthistoriska referenser så behandlar Niedeffer i sitt verk aktuella frågor kring sexualitet och kön. Han sätter dessa frågor i relation till dataspelsvärlden som till stor del domineras av manliga värderingar och maktpositioner, en företeelse som också kan appliceras på konstvärlden som under långa perioder och på många områden fortfarande domineras av manliga värderingar och maktstrukturer.

Att konstnärer som sysslar med nya medier inte lever i ett historielöst sammanhang finns det fler exempel på. Brody Condon visade i början av 2008 en serie målningar på Santa Monica Museum of Art med titeln Judgment Modification (After Memling). Målningarna var gjorda med ett dataspel och kan beskrivas som en modern form av tableau vivant, det vill säga rörliga scenbilder. Konstnären har byggt upp målningarna i ett dataspel, aktörerna rör sig bara märkbart och säger ingenting. För den som brukar spela dataspel påminner bilden om det viloläge spelet hamnar i när spelaren inte gör någonting. Till skillnad från ett dataspel så finns det ingen interaktivitet i konstverket, något som annars är vanligt i konst skapade med dataspel. Förlagan till Condons bilder kommer från religiösa målningar gjorda av Gerard David, Dirk Bouts, Hans Memling och andra tidiga flamländska målare från 1400-talet. Även Matthias Grunevalds målning Återuppståndelsen från 1515 har Condon använt sig av.

I Condons fall finns ytterligare en dimension än den rent konsthistoriska parafrasen. Condon menar att det finns en parallell mellan medeltidens bildvärld, med sina apokalyptiska scenarier, med flammande svärd och kampen mellan det onda och goda och dataspelens visuella formspråk och handling. De medeltida religiösa målningarna gav sin tids bild av kampen mellan det onda och det goda. På samma sätt utgör dataspelen i dag en egen bildvärld där kampen mellan det onda och det goda ständigt pågår.

*Tidigare publicerad i Tidningen Kulturen 2008-05-04*



Game Art är samtidskonst inspirerad av dataspelens estetik, kultur och teknik. Det finns än så länge inte så mycket skrivit i ämnet på svenska. Därför har jag samlat ett antal artiklar och essäer i ämnet. Boken är tänkt att fungera som en introduktion till Game Art, men skulle också kunna användas i undervisningsyfte.



Om författaren:  
Mathias Jansson fil.mag i  
konstvetenskap, konstkritiker med  
inriktning mot New Media Art och  
Game Art. Skriver en fil.lic  
avhandling vid Konstvetenskapliga  
institutionen vid Lund Universitet  
om Game Art.

ISBN 978-91-633-3577-8

