



Sätt dig på spel!

I HÖSTAS 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 blodande kropp som hade släpats över golvet. »Blodet« var rester från en performance från vernissagekvällen, då man hade iscensatt ett av John Paul Bichards 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 STEREOTYP 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 ▶



ÖVERST *Epicenter* av Kjell Arne Vikhagen.
OVAN *Dead in Iraq* nätperformance av Joseph DeLappe.

OVAN *Evidencia*, performance av Jean Paul Bichard.

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

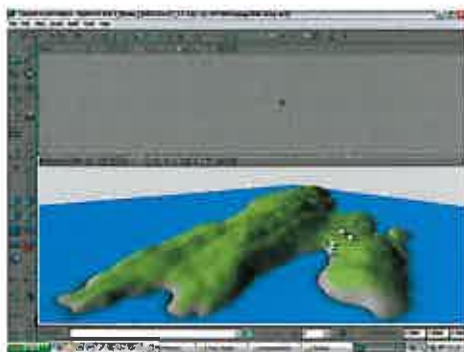
unga människor att ta värvning. I spelet släpper DeLappe plötsligt sitt vapen och börjar skriva in namnen på alla de soldater som dött i Irakkriget. Responsen från de andra spelarna dröjer inte länge, de blir arga och bestämmer sig för att kasta ut honom från spelet. Kanske uppskattar man inte att verkligheten 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, Unreal-Engine 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 bara utgör halva delen av

OVAN *Veøy* av av Kjell Arne Vikhagen.

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 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 anhöriga 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 till exempel 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 dataspel 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.

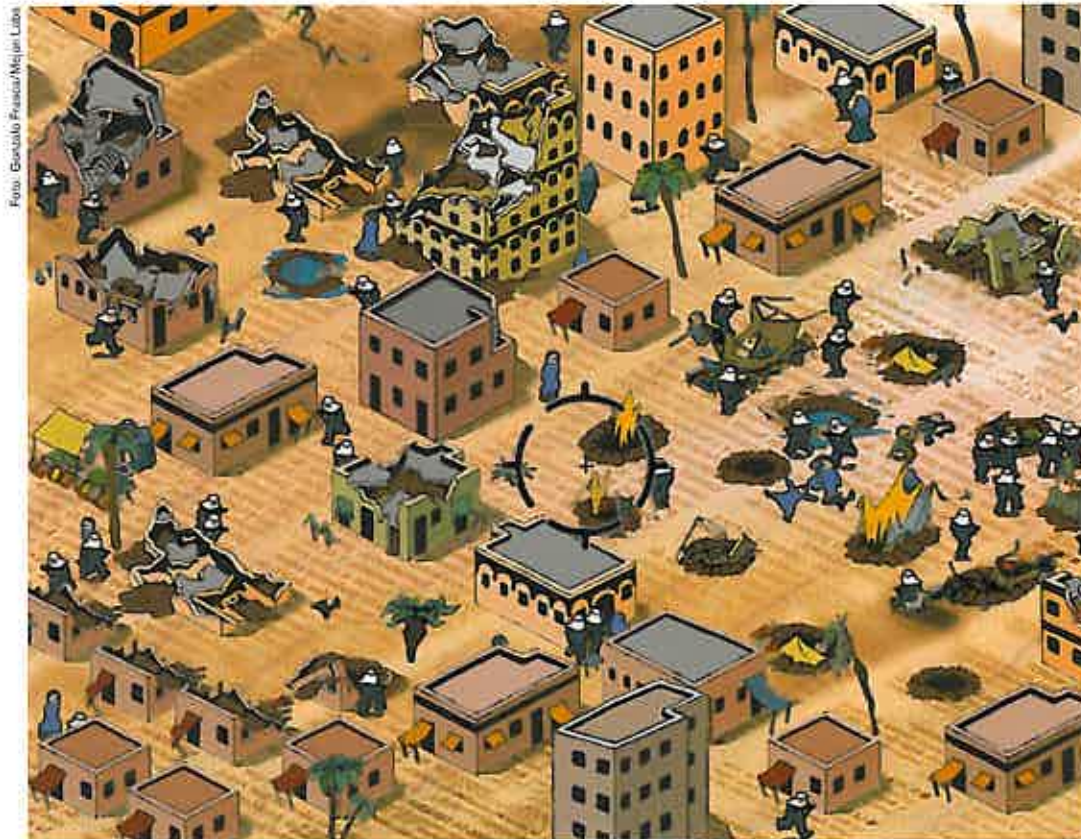
GAME ART KAN SES som en ny hybrid som än så länge befinner sig i samtidskonstens periferi. Det är en blandning av

dataspelens 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 dataspelens estetik och kultur är lika självklara som TV-mediets.

MATHIAS JANSSON
*Konstvetare och ansvarig
för Sveriges Konstföreningars
och Konstperspektivs hemsidor*

Vill du veta mer om Game Art?

Läs vår interaktiva essä, byggd som ett dataspel, på adressen www.konstperspektiv.nu/gameart/



OVAN *September 12* av Gonzalo Frasca.