



© Tobias Bernstrup (Courtesy Andr  m-Schiffjenteo)



© Johan L  fgren

Dataspelsgenerationen i konstens h  gborg

DATASPELSKULTURENS INVERKAN P   ANDRA KONSTARTER har under de senaste   ren varit stor. Inom arkitekturen har man sedan n  gra   r tillbaka n  rmat sig dataspelen n  r det g  ller tekniken att bygga upp 3D-modeller och virtuella milj  er. M  nga dataspel har n  mligen kraftfulla program inbyggda, som g  r att spelaren sj  lv kan skapa egna banor eller milj  er till spelen. Dessa program har lockat b  de arkitekter och konstn  rer att utforska nya rumsliga och arkitektoniska l  sningar.

Vid arkitekturskolan vid КTH kunde man under 2005 l  sa en kurs som handlade om sambandet mellan dataspel och arkitektur. Kursdeltagarna fick under ledning av Tor Lindstrand och Palle Torsson med hj  lp av 3D-verktyg fr  n dataspel Unreal skapa milj  er som unders  kte begr  nsningar och m  jligheter i arkitekturen. Resultatet av kursen presenterades sedan p   hemsidan www.unrealstockholm.org.

TILL V  NSTER Tobias Bernstrup, *XSEED-4000* (2004).

  VERST Johan L  fgren, *Geometrical vogelnest*.

Det   r nu inte bara p   grundutbildningen i arkitektur som man finner denna fascination f  r dataspel, utan   ven p   de internationellt stora arkitektkontoren. N  r Andreas Ferm och Jani Kristoffersen i tidskriften *Arkitekten* 2003 skrev om »Spelet om arkitekturen«, intervjuade de bland annat Andrew Hartness fr  n Jean Nouvels arkitektkontor. Hartness menar att spelindustrin befruktat arkitekturen och att de tv   h  ller p   att b  rja n  rmar sig varandra. I artikeln p  pekas ocks   att historiskt sett s   har arkitekter l  nat teknik fr  n filmens v  rld f  r att presentera arkitektur, men idag l  nar man i allt st  rre grad id  er och inspireras fr  n dataspelindustrin.

I Sverige   r det konstn  rerna Palle Torsson och Tobias Bernstrup man f  rst t  nker p   n  r det g  ller kopplingen konst, arkitektur och dataspel. Redan 1995 ►



© Kristoffer Zetterstrand

skapade de konstverket *Museum Meltdown*, som räknas till ett av de allra första dataspelsbaserade konstverken. Under perioden 1995–1999 gjorde Torsson och Bernstrup tre dataspelversioner av olika museer. I spelen springer du omkring i museets samlingar utrustad med kofot eller maskingevär och dödar olika monster som dyker upp i rummet, eller så ägnar du dig åt att skjuta sönder och förstöra de dyrbara konstverken. Spelen blir på så vis en visuell och symbolisk sammansmältning av dataspelens populärkultur och konstens absoluta finkultur.

OVAN OCH NEDAN Kristoffer Zetterstrand, från utställningen *Free-look mode*.

TILL HÖGER Tobias Bernstrup, *XSEED-4000* (2004).



© Kristoffer Zetterstrand

EFTER 1999 AVSLUTADES samarbetet mellan Torsson och Bernstrup, men de har på var sitt håll fortsatt att undersöka sambandet mellan arkitektur, konst och dataspel ur olika aspekter.

– Det som intresserar mig är frågor kring identitet och rummet. Spelens arkitektur som nya fysiska rum och mötesplatser säger Tobias Bernstrup.

I några av sina senaste verk har Bernstrup förvandlat befintliga platser som Berlins Potsdamer Platz och La Defense i Paris till dataspel.

– Potsdamer är mer som en bild av det nya Berlin än som en verklighet menar Bernstrup, vilket gör att det är lätt att förvandla en sådan plats till ett dataspel.

Det är arkitekten Rem Koolhaas idé om »Generic City« som Bernstrup har tagit fasta på. Koolhaas menar att staden håller på att reduceras till en generell bild av vad som är en stad, det finns inte längre några särdrag kvar i stadsmiljö, utan staden blir en yta, en skyline som ser ut på samma sätt var man än befinner sig i världen.

– Det finns en intressant paradox, datorspelens utveckling strävar mot ökad realism samtidigt som mycket av dagens arkitektur rör sig mot fiktionens värld. Något som kanske är mest synligt i Asien idag. I Shanghai, där till exempel Pudong-distriktets skyline ser ut som den hämtats från filmen *Blade Runner*. Vi får en slags »icke-platser« som faktiskt kan vara ganska vackra, poetiska och meditativa att vistas i, säger Bernstrup.

Dataspel *Xseed 4000* från 2004 speglar en sådan »icke-plats« Bernstrup har hämtat inspiration från ett byggprojekt från 90-talet, där man utanför Tokyo skulle uppföra en 4000 meter hög byggnad med plats för en miljon människor. I *Xseed 4000*, liksom i många av Bernstrups verk, smälter idéer från arkitektur, konst och dataspelen samman till en ny form av interaktiv konstupplevelse.

PALLE TORSSONS har även han fortsatt att skapa konstverk med hjälp av olika dataspels konstruktionsverktyg där interiörer och virtuella miljöer står i fokus. I verket *Logo city* har Torsson med hjälp av spelet *Half-Life* skapat en stad som man kan vandra omkring i, helt uppbyggd av olika logotyper från Coca-Cola till Barbie. I *Evil interiors* från 2003 är kända filmmiljöer från *Psycho*, *Reservoir Dogs* och *Scarface* återskapade med hjälp av spelverktyg från Unreal, och i dataspel *SAM* spelar du den 5-årig flickan SAM som går omkring i kända scenarier och dödar alla som kommer i din väg.

På frågan varför han valt att arbeta med just spelverktyg svarar Torsson:

– Det är väldigt roligt att jobba i spelverktyg därför att man snabbt får resultat och det känns väldigt nytt, spännande och utforskat.

Torsson menar att dataspelen och spelverktygen speglar samtida frågeställningar kring våld och relationer kring konsu-

mentsamhället vilket gör att det bli ett intressant redskap att använda för en konstnär.

– Mitt konstnärskap handlar om en slags hacking. Det viktiga för mig är att utveckla, förstå och dekonstruera reaktionen mellan produktion och verktyg.

JOHAN LÖFGREN och Kristoffer Zetterstrand är två andra konstnärer som använder sig av dataspelsmiljöer i sin konst. Liksom Bernstrup och Torsson är de 70-talister och tillhör dataspelsgenerationen som växte upp när hemdatoren och dataspelen introducerades.

– Vi som föddes i tidigt 70-tal och växte upp under 80-talet har ett behov att redovisa våra erfarenheter från de ändlösa timmarna bland ettor och nollor, säger Löfgren.

Han är en konstnär som älskar det klassiska måleriets färgmedium, och som gör målningar inspirerade av 2D-arkitekturen man hittar i de tidiga 80-talsspelen. I ett av sina senaste verk har han dock

lämnat måleriet och byggt upp en 3D-version av banan från det kända arkadspellet »Donkey Kong«.

Även Kristoffer Zetterstrand ägnar sig åt måleri. I ett antal målningar med titeln *Free-look mode* har han målat motiv hämtade från spelet »Counter-strike«. I utställningen *Terragen* hittar vi målningar av realistiska landskap framtagna för dataspel. Liksom i *Free-look mode* finns svarta områden i tavlorna som bryter illusionen av verklighet och signalerar att man befinner sig utanför den datagenererade bilden. Zetterstrand menar att dataspelens grafik de senaste åren blivit så bra att den nästan blivit ointressant i sin perfektion, till skillnad från de tidiga spelens förenklade grafik. Därför är det mer intressant att utforska de medel med vilka spelets grafik görs, för att själv med spelverktygen kunna skapa ett tydligare möte mellan det abstrakta och det illusoriska i bilderna.

– I dataspelsarkitekturen är det så uppenbart att allt är konstruerat, men man

ser ändå försöken att till varje pris ge en illusion av ett verkligt rum, och det är där försöken som jag tycker är intressanta.

BERNSTRUP, TORSSON, Zetterstrand och Löfgren är exempel på fyra konstnärer som har vuxit upp med dataspel och som använt dessa erfarenheter på olika sätt i sitt konstnärskap. Dataspel har under de senaste åren också visats sig vara en viktig inspirationskälla för många olika konstarter och kanske kommer, något som Johan Löfgren menar, den pappersbit som Pac-Mans skapare Toru Iwatani ritade sina första skisser att ha större inflytande på vår kultur än Picassos *Guernica*.

MATHIAS JANSSON

Konstvetare och ansvarig
för Sveriges Konstförenings och
Konstperspektivs hemsidor

www.bernstrup.com

www.palletorsson.com

www.artgame.se

www.zetterstrand.com



© Tobias Bernstrup (Courtesy André Schipfjén)