

**”Allt jag skjuter är konst!
Om First Person Shooter som konstnärligt verktyg.”
- En interaktiv essä av Mathias Jansson, 2007.**

Essän kan du också spela på adress: <http://www.gogofrog.com/fmsessa/>

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?

Dataspel 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 skjuter 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 dataspelskonstverket ”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 dataspel som Half-Life. Torsson och Bernstrup har använt dataspelens 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 attackerar 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 dataspelsestetik. Konstverket är interaktivt, så det är själva spelet som blir en del av konstverket, man kan alltså säga att allt som besökaren skjuter 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 dataspelet 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 Saints "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 containerns 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 våldsestetik 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 våldsestetik 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 dataspelkonstverk från 2000-talet.

Historikern Peter Englund recenserade i Dagens Nyheter den 24/11 2006 dataspelet "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 dataspelet 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 våldsamt 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 massproduceras, 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 konsumerar 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 forma 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 samman till nya intryck och upplevelser i form av ett interaktivt dataspelskonstverk.

/Mathias Jansson, 2007

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

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

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