

”Dataspel som fotografi” – en interaktiv essä av Mathias Jansson, 2007

Du kan även spela essän på adress:

<http://www.sverigeskonstforeningar.nu/utställning/foto07/mathias/>

Fotografiet 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 dataspellet 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 dataspellet 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 dataspellet har Mengbo sedan skapat 2-dimensionell konst i form av målningar och fotografier. Fotografierna som är tagna inuti dataspellet 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. Väldigt 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.

/Mathias Jansson, 2007, mathias@sverigeskonstforeningar.nu

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.idealmilk.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>