

Datorspel och konst – en frågeställning

På senare tid har dator- och videospel upptagit ett allt större utrymme inom det konstnärliga fältet – men inte helt utan komplikationer. Ska man betrakta det man ser i dess egenskap av konst eller av spel? Är denna distinktion nödvändig? Varför tänka kring ämnet utifrån motsättningar då dessa i själva verket enbart är konstruktioner? Men att betrakta verket utifrån båda aspekter skulle troligtvis medföra ett relativt dåligt konstverk – om man nu kan säga detta om konst. Anledningen till denna åsikt bottnar i det faktum att datortekniken är konstant föränderlig och utvecklas i högt tempo. För en konstnär att hänga med blir nästintill omöjligt. Koncentrationen ska ligga på idén och inte hantverket. Inte förrän tekniken stagnerat är det möjligt att fokusera på idén i den utsträckning ett bra konstverk kräver. I annat fall har teknikutvecklingen rusat iväg och vid tillfället konstverket fullbordats, ja då verkar det troligtvis förlegat och dåligt utfört. Lösningen ligger i samarbetsprojekt.

Konst måste träda över gränser annars är det enbart hantverk eller dekoration. Bra konst utmanar betraktaren. Den kräver att betraktaren ökar sitt sinne och växer och ser saker som man inte tidigare sett. I den kommersiella spelindustrin ligger fokus på nöjesfaktorn – ett bra spel ska roa. Vid sidan av denna kommersiella marknad har en annan typ av spel kommit att växa sig allt starkare – independentspel. Här är skaparglädjen den starkaste drivkraften. Tills skillnad från de kommersiella spelen ligger fokus inte på ytan, utan på själva spelstrukturen. Det handlar mindre om häftig grafik, komplex historia eller extrema ljudeffekter och mer om en grundläggande idé. Skaparen bakom spelet kan vara en ensam driven person, eller en mindre grupp som slagit sig samman i syfte att skapa något de alla brinner för. Det är visionen hos en person eller ett litet team som gör sig synlig. De är framförallt i denna oberoende spelkategori som gränserna för datorspel testas.

Enligt mig har datorspel möjligheten att bli den mest avancerade konstformen. Näring hämtas inte bara från traditionella konstformer – så som bildkonst, musik, video och text – utan dessa binds därtill samman genom interaktiva inslag. Påståendet att konst är beroende av skaparens kontroll är förlegat. Denna kontroll försvinner då interaktiva inslag blandas in. Men är det inte just här datorspelens potential som den ultimata konstformen ligger? Att man som betraktare på ett konkret sätt involveras i verket. Medan andra konstformer projicerar någonting på betraktaren, kräver datorspelen aktiv involvering. Trots allt – vad är konst om inte betraktarens upplevelse av konstverket. Var ligger kontrollen i det?

Det finns självklart mycket mer att skriva om ämnet datorspel och konst. Vad jag valt att lägga fokus på i denna text är hur datorspel som konstform kan användas för att skapa konstverk. Vad som annars ses i allt större utsträckning är det som ibland kallas Game art. Det är en konstform där konstnärer modifierar, plagierar och dekonstruerar befintliga datorspel. Game art har i dag på sätt och vis accepterats som konst. Ett antal utställningar har arrangerats, bland annat kan nämnas vandringsutställningen Game Art som visats på Mejan labs i Stockholm, liksom på Bildmuseet i Umeå. Acceptansen härleder jag till det faktum att utövare av konstgenren i grunden ofta är just konstnärer. Då det kommer till independentspel har upphovsmännen ofta inte funderat över nödvändigheten av distinktionen i samma utsträckning. Medan Game art snabbt accepterats i museimiljöer, får independentspelrörelsen gå samma väg som videokonsten och förlita sig på festivaler.

Text Ida Rödén

Ladda ner Rorschach, ett independentspel av Jens Andersson där jag gjort den synliga grafiken. I augusti kommer Rorschach att visas i Sao Paulo, Brasilien på den internationella FILE – Electronic Language International Festival.
www.collectingsmiles.com/rorschach

Länk till intressanta independentspel:
<http://www.tigsource.com/features/games1-10.html>