

Kandidatuppsats
Konstfack
2017

Malin Sternesjö
Parabolen, biblioteket och spelet

Innehåll

Introduktion 3

Parabolen och funktionen 4

Biblioteket och förväntningarna 8

Spelet och reglerna 12

Introduktion

Jag höll på att inledna med att jag är illojal mot mina medium. Men jag hejdar mig halvvägs, för jag har aldrig gjort några löften. Illojaliteten är inte riktad mot ett medium eller ett tema, utan mot en förväntan på en enhetlig praktik. Vems förväntan? Jag vet inte riktigt vem den tillhör men den har följt mig länge. Vad jag vet är att jag inte har någon lust att konstruera ett konstnärsskap ur en uppsättning handlingar som innehåller lika många olikheter som likheter eller vars likheter med varandra är sinsemellan väldigt olika. När jag tillåter mig att avstå från att formulera en enande tes under vilken mina arbeten ska vila blir det enklare att vara konsekvent och ärlig *inom* varje arbete. Så jag kommer att tillåta mig att avstå. Jag kommer skriva om saker jag har gjort, saker andra har gjort, tankar jag har tänkt och tankar andra har tänkt.

Parabolen och funktionen

Films such as 'The Road' (Hillcoat 2009) offer us a very different picture of the forthcoming century. In this barely hospitable, yet eerily recognisable version of our present world there is no Turner Prize, no Frieze magazine to be reviewed in; no canon to become part of. In fact, there is no scope for the non-essential; no room for aesthetics; no space for art at all. Whereas it now appears clear that the trajectory I had planned for my life since art school is constituted by fantasy, the trajectory which befalls the lives of the protagonists of this particular post-apocalyptic vision is in part based on what the current overwhelming scientific evidence points towards.¹

Ellie Harrison är en brittisk konstnär, född 1979, samma år som Margaret Thatcher kom till makten i Storbritannien. I Harrisons uppsats från sin master på Glasgow School of Art diskuterar hon kring det potentiellt moraliska dilemmat att välja en konstnärlig karriär i relation till den, för vissa rådande, för andra kommande, klimatkatastrofen. I en värld som kan komma att vara allvarligt förändrat inom spannet för vår livstid ter sig hoppet om erkännande och karriärsmissiga framgångar som motivation för konstnärligt arbete inte bara närmast en fantasi, men också möjligtvis oetiskt. Genom sin uppsats letar Harrison efter ett sätt att återvinna och förena vissa egenskaper från vad hon kallar ”the careerist mentality” - det affärsmässiga, målmedvetna förhållningssätt som hon ser sig gå igenom i många konstnärers förhållningssätt till sina konstnärskap, där konstnären uppmuntras att skapa ett narrativ, närmast ett varumärke - med ett, vad hon menar, mer etiskt förhållningssätt. Hon citerar Rasheed Araeen.

It is in fact artistic imagination, not art objects, which, once freed from the self-destructive narcissist ego, can enter this life and not only offer it salvation but put it on the path to a better future.²

Därefter formulerar hon en handlingsplan som föreslår hur vi kan använda våra roller som konstnärer för att delta i skapandet av den förändring som krävs för att hindra(eller åtminstone mildra) klimatförändringarna och möjligheter till tillfredsställelse och mening i detta förhållningssätt. Den betonar vikten av att försöka föreställa oss världen i ett längre tidsspann, där inte bara våra individuella karriärer blir relativt betydelselösa, men den uppenbara skörheten av vår existens, att civilisationer faller och arter utrotas, bryter med illusionen

av den konstanta utveckling som den kapitalistiska tillväxtens mantra bygger på samt skapa nya berättelser som förmedlar detta; att finna modet och möjligheten att arbeta utan legitimeringen från konstmarknaden och konstinstitutioner, att arbeta med och inte mot andra konstnärer, förslagsvis genom att arbeta tillsammans och/eller anonymt och att fritt dela våra idéer och vår kunskap samt att finna motivation inte i illusionen om var något ska leda oss karriärmässigt - framförallt då framtiden kan komma att fungera totalt annorlunda på grund av klimatförändringarna. Genom uppsatsen är det tydligt - hon anser att konstnären måste ta sig an en roll, att konsten har en funktion att fylla. Hon syftar inte till funktion endast som att tillgodogöra essentiella behov. Mer att konsten ska ta sig an funktionella sysslor - funktionella utifrån den handlingsplan hon formulerat, vilket då punkterna inom handlingsplanen inte är explicita, lämnar utrymme för tolkning.

Om vi återvänder till en postapokalyptisk värld som liknar den i det inledande citatet från Harrison, där väldigt lite eller nästan ingenting produceras på nytt, där många resurser är utarmade eller svåra att få tag i, måste gamla föremål få nya ändamål. Saker som inte längre går att använda utifrån sin tänkta funktion, på grund av fallen infrastruktur, återgår från att vara ett föremål med en funktion till ett material, även om det egentligen aldrig upphört att vara ett rent fysiskt. En parabol upphör att vara en parabol när ingen längre sänder en signal att ta emot. Den återgår till att vara ett material, till stål, men det återgår aldrig helt till sin ursprungliga form. Parabolen har en inneboende infrastruktur som går att använda på ett annat sätt än vad som var menat när den

tillverkades. Att leva i en postapokalyptisk värld innebär att inga föremål har en självklar plats. Det är en värld där man inte har råd att respektera det ursprungliga användningsområdet av saker, strukturer och system. Det är en plats där mening och betydelse är i konstant förändring, och som därför kräver en hög grad av spontanitet i förhållningssätt och kreativitet i tillvägagångssätt. Julia Majalis Nilsson skriver.

To be perfectionist is to live in a world full of mistakes and wrongs. The universe is in a constant flow and change. The best way to keep up is to focus on what you have in front of you rather than fantasising on what you could have in front of you. So the best way to keep a process under control, is to let go of as much controlling factors as you possibly can. This is the sensitivity of control. This sensitivity is connected with the Sensitivity of resources by a nice mechanism of creativity. To use resources in your surroundings is to make up plans with whatever you might find. You focus on what you have and what you want, not what you could have and what you would be able to make, if you had it. This is the basis of the human creativity, and a powerful tool to embrace.³

När vi inte kan köpa oss till föremål med funktioner måste vi tillverka dem själva, med de material som finns inom räckhåll. När strukturen runtom föremålen faller eller förändras förräder den deras avsaknad av inneboende syfte och mening och blottlägger dom för det de är, inget annat än en böjd metallplåt monterad på en fyrkant i betong, med potential för att vara allt inom ramarna för de materiella begränsningarna.

I våras, det vill säga våren 2017, byggde jag en solugn av en gammal tv-parabol och andra återvunna metalldelar. Jag sågade, klöv, svetsade, slipade, putsade och borrade i metallen. Jag visste ingenting om att arbeta i metall innan, men tack vare Kåre Grundvåg, konstnär och verkstadsmästare på TACA (Tromsø Academy of Art), gör jag det nu. Den placerades under en kort period ute på Hella, ett naturområde strax utanför Tromsø.⁴ När solens strålar träffar den putsade parabolens insida i en 90-gradig vinkel reflekteras och koncentreras strålarna till en punkt, där det hänger ett slags kokkärl, som blir så varm att där går att koka vatten. Solugnen är i en slags flux mellan funktion och dysfunktion, då Arktis under stora delar av året ligger i totalt eller stundvis mörker. Även under de ljusa månaderna på året är solugnen endast funktionell några timmar, då solen, även om den aldrig går ner, står väldigt lågt största delen av dygnet.

Jag tänkte mycket på Harrisons manifest när jag arbetade med ugnen. På ett funktionellt förhållningssätt till konst. Att avgöra om någonting är funktionellt eller inte är ett värderande. Arbeten som i sin form har *potentialen* att tillgodogöra mätbara behov löper kanske alltid risken att värderas utifrån hur effektivt funktionen utför det som den, genom att *kunna* göra någonting, utger sig för att göra. Varje gång jag tänker på funktion och konst är det som att min tanke hamnar i något slags limbo. Å ena sidan känner jag med Harrison – en konst som inte har världen i åtanke fyller mig med en känsla av meningslöshet. Jag hinner skriva klart den meningen innan en möjligtvis motsägande tanke pockar på min uppmärksamhet. Hur kan det finnas konst som inte har världen i åtanke? Konst är skapad av människor i världen.

Som människa kan jag inte rentvå mig från världen. Hur kan jag då skapa konst som inte står i relation till den? På tre meningar lyckas jag splittra min ena sida på ett sådant sätt att det blir svårt att formulera den andra. Jag försöker ändå – en konst som ska fylla en funktion, som ska vara funktionell, någonting med det gör mig olustig. Kanske för att funktioner är beroende av värdesystem och jag undrar om vi redan har förlorat när vi börjat värdera konsten. Iris Smeds skriver.

Att ge någonting en mening är att sätta ett värde på det.

Att sätta ett värde på det är att förbereda en handel med det.

Att handla med det är att sälja det.

Utan värdering är säljandet omöjligt och säljandet blir till slut det enda sättet att uppskatta värdet.⁵

Oavsett Harrisons intentioner – om vi tilldelar konsten ett funktionellt syfte, är det då inte oundvikligt att vi slutar upp med marknader som spekulerar i konstens värde, stater som använder konsten i ideologiskt syfte – och där, där har jag själv formulerat ett värdesystem, en ovilja inför vissa funktioner, inför ett visst användande av konst. Kanske är jag obekvämd med att försöka att bestämma konstens funktion är ett samtal som ofta döljer sitt eget värdesystem, när funktion påstås vara en teknisk, och inte en ideologisk fråga, eller när tekniska frågor påstås vara fria från ideologi.

Under tiden som jag arbetade med solugnen kontaktade jag Tromsø kommun och erbjöd dem verket, som en metod att få lov att placera ut den. Förfrågan möttes väldigt positivt och ett flertal elever som också arbetade med offentliga verk bjöds in till ett möte med kommunen. De var fortsatt positiva när vi presenterade våra respektive projekt. Otaliga mail

senare, krav på tekniska specifikationer och uppdaterade förslag fram och tillbaka har personen jag haft kontakt med på kommunen slutat att svara på mina mail. Jag har tänkt mycket på dessa två faktorer. Att välja att placera den på Hella och att be kommunen om lov för att placera ut den. För det första är ”att välja” fel formulering. Jag valde inte, utan kommunen föreslog Hella när jag bad om lov. Hella är ett friluftsområde dit många människor åker i syfte att, som en del av vistelsen, laga mat, att grilla över de flertal eldplatser som finns utplacerade. Att det finns möjligheten att göra upp en eld precis bredvid den, med de många eldplatserna på Hella, gör den mer till ett alternativ till eld, alltså mer solugn än skulptur. Och som funktionellt objekt är den, som tidigare nämnt, till största delen av året dysfunktionell. Kommunens förslag att placera den just där avslöjar någonting i deras förståelse av verket. Att placera den på en plats där folk inte överväger att spendera lång tid eller inte kommer med en förväntan på att laga mat gör den mer till skulptur än solugn, kanske någonting som jag egentligen tycker gör den mer rättvisa.

Jag gjorde en solugnsskulptur att placera utomhus för att jag ville att det skulle finnas en solugnsskulptur utomhus. Att föreslå verket som en gåva, när gåvor kan avböjas, vänligt men bestämt känns komplicerat. Många av oss, mig själv inkluderad, ser inte vårt konstnärliga arbete som en gåva. Kanske som ett påstående, ett argument, en livsnödvändighet, en fråga eller ett samtal – men kanske inte en gåva. En gåva tar hänsyn till mottagarens önskemål. Kommunens önskemål är säkert många; hålla en hög standard på sjukvård, skära ner sina utgifter, skapa ett attraktiv rykte, effektivisera arbetet.

Mina önskemål är inte alltid desamma som kommunens, ibland går de tvärt emot varandra. Genom att erbjuda verket som en gåva, som ett sätt att få tillåtelse att fullfölja verket genom att placera ut den, bekräftar jag deras legitimitet till möjligheten att neka mig tillåtelsen, och bjuder in kommunen till att ha åsikter kring verkets utförande. Vi har både skilda idéer om vad solugnen är och lika skilda anledningar till varför, och därmed också var, vi vill placera ut den.

När jag först tog kontakt med kommunen hade jag inte tänkt över innebörden av gesten. Jag såg det endast som en, så kallad, teknisk fråga, ett sätt att förmedla verket, inte någonting som är en del av verket, som påverkar dess utformning. Nu funderar jag på hur jag ska förhålla mig till liknande situationer i framtiden. En generell princip är ingen garanti för beslut i enlighet med ens konstnärliga eller etiska ståndpunkter, kanske för att världen inte opererar utifrån en, generell princip. Varje verk och varje situation är inbäddat i ett nät av omständigheter specifika för det verket och för den situationen. Kanske var problemet med mitt beslut angående kommunen inte att det var opportunistiskt på grund av avsaknad av en princip att basera beslutet på, utan att det var taget utan förståelse och hänsyn inför att alla komponenter, de omgivande omständigheterna både är medverkare till och delar av verket.

Kanske det Harrison vill säga är - det finns ingen konst som kan rentvå sig från världen, för det finns ingen konstnär som kan rentvå sig från världen. Att då skapa konst som är 'neutral' inför klimatförändringarna och de faktorer som förvärrar dem är ett aktivt, (o)etiskt val.

Biblioteket och förväntningarna

Nordmarka är ett, av norska staten skyddat, skogsområde norr om Oslo. Här växer den norska granen, björk och tall. Här växer också ett framtida bibliotek, en samling på hundra böcker, ännu inte skrivna. Med hjälp av skogsvaktare från Oslo kommunes bymiljøetaten (Agency of Urban Environment) planterade konstnären Katie Paterson ett tusen norska granar i Nordmarka i maj, 2014. Hundra år från projektets början kommer dessa träd att bli en antologi på 100 böcker, skrivna av 100 författare. En bok, av en författare, varje år. Böckerna kommer hållas olästa och opublicerade tills år 2114, endast författarnas namn och deras titlar synliga, i ett speciellt rum i det nya biblioteket Deichmanska hovedbibliotek i Bjørkvik, Oslo. En stiftelse har satts upp för projektet, för det fortsatta arbetet med att välja ut författare och omhändertata texter och träd tills år 2114.⁷

How strange it is to think of my own voice – silent by then for a long time – suddenly being awakened, after a hundred years.

What is the first thing that voice will say, as a not-yet-embodied hand draws it out of its container and opens it to the first page?⁶

Jag undrar inte så mycket över vad Margaret Atwood kommer att skriva som kring vad denna ännu-inte-existerande läsare kommer att läsa. Vad kommer den att förstå och vad kommer den, inte inte-förstå, utan inte ens uppfatta tillräckligt mycket för att förstå att detta är bortom min förståelse? Kanske är den värld som denna läsare lever i snarlik detta år 2014, kanske år 2114 så radikalt annorlunda att dess dåtid ter sig som futuristisk science fiction. Inte för att närhet och distans nödvändigtvis behöver tid för att verka. Ditt 2014 kanske var lika annorlunda från mitt som vårt gemensamma 2014 är från denna ännu-inte-existerandes 2114. Och det jag tror mig skriva till dig behöver inte vara det du tror dig läsa. Under våren 2017 i Tromsø, närmare bestämt onsdag den 24:e Maj, kl 16:06-18:58 på Tromsø Bibliotek og byarkiv, fredag den 26:e Maj, 12:41-15:30, på UiT Kultur- og

Sammfunnsbiblioteket, måndag den 29:e Maj, 14:41-17:40, på Kroken bibliotek och tisdag 30:e Maj, 11:32-14:32 på Tromsdalen bibliotek, var jag under den utsatta tiden, på den utsatta platsen i konstant skrivande på min bärbara dator. Vad jag skrev spelade ingen roll, det viktiga var att jag inte slutade skriva. När tiden var slut skrev jag ut texten på bibliotekets skrivare, häftade ihop sidorna med en häftklammer i vänstra hörnet och satte in texten någonstans i biblioteket mellan två böcker, och lämnade den där, utan namn eller kontaktuppgifter.

Stundvis när jag skrev blev jag utmattad och önskade att timern skulle ringa någongång, ibland skrev jag om att det gör ont i min vänstra axel och jag undrar om du sitter på samma plats som jag satt när jag skrev detta nu när du läser, jag undrar vad du tycker om texten jag skriver, vad du tycker om att jag skriver den här texten, tycker du att det är ett totalt värdelöst användande av tid, tycker du att jag slösar, slösar med min tid, din tid, på el, papper, bläck och luft? Eller undrar du vem jag är, och varför jag skriver det här? Jag undrar vem du är, och hur du läser det här, jag tänker att, med tanke på att du har fått tag i den här texten så är du antagligen en konststudent, eller arbetar på en konstinstitution, kanske ska du också skriva en sån här uppsats nu och sitter som jag gör idag och fattar inte hur du ska kunna göra historia av någonting under tiden som det fortfarande pågår. Nu kanske du har slutat att läsa, men om du läser den här meningen så innebär det ju att du fortfarande läser så jag ska fortsätta skriva för dig. Jag ska fortsätta berätta om mina skrivsessioner, det var det vi talade om. Jag skrev om hur jag skrev om hur mina axlar värker, eller att jag är kissnödig. Hur

mina tankar går till dig, min okända läsare, och jag börjar spekulera kring vem du med största sannolikhet är, för sannolikhet är det enda jag har att gå på. Jag blir nyfiken, och självmedveten. Vi för samtal utifrån vem jag tror att du kan vara, eller jag håller monolog för dig, som i min skrivande värld ännu endast är, och föralltid förblir, fiktiv.

Till skillnad från Margaret Atwood, vars läsare vanligtvis förväntar sig att hon ska skriva då hon är en känd författare, är det ingen som förväntar sig min text. Utan en förväntan på mig från den potentiella läsaren, varken på att jag ska skriva, eller hur jag ska skriva, finns det inga ramar för vår relation, ingen matris utifrån vilken vi kan förhålla oss till varandra. Jag kan göra färre antaganden om vem min läsare är och hur denna kommer att läsa min text och läsaren har knappt något att gå på när det gäller varför jag skriver min text. Vårutställningen är ett obligatoriskt moment⁸ på mitt utbyte till TACA och för att kunna tillgodogöra mig poängen för att senare kunna ta ut min kandidatexamen från Konstfack måste jag delta. Jag säger inte att jag inte vill delta, jag noterar endast att detta är ett obligatoriskt undervisningsmoment. Jag visar verket på TACA's vårutställning, eller presenterar arbetet, genom att ha med mina utsatta tider, platsen samt information om antal sidor, ord och kostnad för utskriften, på verkförteckningen för alla deltagare. Verkförteckningens korresponderande nummer finns inte utsatt på verkkartan, då jag inte har något fysiskt material på plats. Jag har valt att inte ha med några av texterna i utställningen då dessa inte är skrivna för en potentiell läsare på vårutställningen på TACA utan till en potentiell läsare på de respektive biblioteken. En besökare på vårutställningen på TACA har självklart

potentialen att vara den läsare till vilken jag skriver, då det enda kriteriet för det är att du på något sätt kommer över texten jag lämnar och läser den.

Olika platser innehåller olika förväntingar på hur vi ska bete oss mot varandra, mot föremålen på platsen, vad vi förväntas att göra och vad vi förväntas att avstå från att göra. Vad vi förväntar oss att få och vad vi förväntas att ge.

Vårutställningens besökares förväntning på vårutställningen, gissar jag, är att få se konst, fysiska föremål som är produkten av konstnärligt arbete eller konstnärligt arbete gjort för, eller möjligt att, visas på vårutställningen. Många gånger innehåller arbetena på olika sätt en liten del av denna förväntan i sin form, den är närvarande kanske redan innan de blivit till, som en del av de beståndsdelar vi förhåller oss till när vi sätter dem samman. Våra skulpturer, texter, filmer, performance, målningar förväntar sig denna förväntan. I det här arbetet ville jag eliminera en del av den falska tryggheten som kommer ifrån att missta gemensamma förväntningar för gemensam förståelse. Biblioteket är, för dess besökare, till för att ta del av text, inte dela med sig av text. Bibliotekets besökare förväntar sig texter från författare, och att bibliotekets andra besökare ska läsa dessa texter, inte själva skriva och lämna en text.

I min vilja finns en ovilja och i min ovilja finns en vilja. De konspirerar emot mig, försöker att övertala mig att dom är synonyma med varandra, samtidigt som de basunerar ut sina självständighetsförklaringar. Deras relation till varandra är komplicerad, men låt oss för följande argumentations skull förhålla oss till dom som varandras symmetriska motsatser.

Oviljan framträdde inte förrän jag upplevde att det fanns något i förutsättningarna för mitt arbete, som är under förutsättningarna för min utbildning, skavde med min vilja. Arbetet var inte gjort som en protest mot vårutställningen. Det är inget försök till att exponera, kritisera eller bryta ned. Det perspektivet utgår från oviljan, den som uppkommer i relationen mellan viljan och de faktiska eller upplevda kraven och förutsättningarna. Det är inte den jag är intresserad av. Jag känner sällan igen mig i eller är speciellt intresserad av den konst som brukar kallas institutionell kritik och detta var inget försök att skapa sådan. Jag tycker ofta att den är paradoxal, inkonsekvent, nästan hycklande. Där är oviljan nästan alltid beroende av det den är emot. Jag menar inte att jag på något sätt är emot ovilja som känsla. Den är livsviktig för att stå emot det vi anser vara oetiskt. Men bakom känslan av ovilja när det kommer till etiska dilemmor grundar den sig ofta i en stark vilja, en vilja som inte försvinner bara för att orsaken till oviljan gör det. Jag är relativt övertygad om att viljan att exempelvis leva i en rättvisare värld, hur nu vi anser denna värld se ut, inte försvinner bara för att en orsak till orättvisa gör det.

Det jag syftar till är ovilja framför vilja när det kommer till konstverk som arbetar med frågor kring konstens form och syfte. Låt oss för enkelhetens skull använda oss av den institutionella kritiken som exempel. Då institutionen är en vital del av dens form så kan den inte helt göra sig av med den. Då den inte kan göra sig av med den, utan måste arbeta inom den för att existera så kommer den bli tvungen att, trots att den många gånger utger sig för att motsätta sig dessa, arbeta utifrån och återskapa institutionens konventioner. För

min egen del tror jag att jag både finner det mer intressant men det gör mig framförallt mindre cynisk och mer hoppfull att i sådana fall formulera och gå på viljan. Och hopp, inför framtiden och samtiden, upplever jag som en viktig komponent i konst för mig. Med hopp menar jag inte ljus och optimism och glättighet. Hopp kan vara ytterst smärtsamt. Men smärta som kommer upp till ytan har potentialen att omvandlas till någonting annat – den är den som aldrig får se dagens ljus, som likt dy sjunker till botten och hårdnar till sediment som blir cynisk.

Vad blir då mina bibliotekssessioner utan sin exponering som idé på vårutställningen? Är det fortfarande ett konstverk om det aldrig presenteras som ett? Detta är inte motivationen till arbetet, men frågor som uppkommer i vakuumet mellan viljan och oviljan. Kanske är detta arbete beroende av en presentation i en konstkontext för att vara ett konstverk. Kanske ligger min vilja till att utföra arbetet inte i att det ska bli ett konstverk. Kanske hoppas jag att någon som läser det jag skriver ska förstå mina tankar genom vad jag skriver, eller om de inte förstår det jag skriver, åtminstone förstå mina intentioner, inte genom vad jag skriver men genom *att* jag skriver.

Spelet och reglerna

The computing that children are most immersed in has moved from programming and the aesthetic of the algorithm to software that socialises users into the culture of simulation. For example, in *SimCity* you engage in civil engineering and urban policy planning, in *SimLife* you design ecosystems and the organisms to inhabit to them, in *The Sims* you create a family and attempt to steer its members toward social and financial well being. The goal in each case is to make a successful whole from complex, interrelated parts. In no case, does the user design or modify the algorithms that underlie the game. Success at the games comes rather from developing an understanding, through trial and error, of algorithms designed by others.⁹

Shelly Turkle forskar i sociologi och psykologi med fokus på människors relation till teknologi och hur teknologi påverkar vårt sätt att tänka. I *From Powerful Ideas to Powerpoint* observerar hon hur barn spelar olika simulationsspel och uttrycker oro över att, då de inte har någon kunskap för att analysera eller förstå de algoritmer som utgör spelets logik, utan endast uppfattar de orsak-verkan samband som algoritmerna skapar mellan barnens handling i spelet och utvecklingen av spelets narrativ, inte heller kan analysera på vilket sätt denna logik är ideologiskt färgad.

When I interview a tenth-grader named Marcia about *SimCity* where players are put in the role of city mayor with near-total decision-making authority, she boasts of her prowess and reels off her “Top ten most useful rules of Sim”. Among these, her rule number six grabs my attention: “Raising taxes always leads to riots.”¹⁰

Turkle menar att Marcia inte har något språk för att formulera skillnaden mellan den här regeln i spelet och de regler som gäller i en “riktig” stad. Hon har inget språk där hon kan fråga sig hur en kan skriva en algoritm där höjda skatter leder till ökad produktivitet eller social harmoni eller se sig själv som en aktör som kan ändra reglerna. När jag läser Turkles artikel får det mig att tänka på en föreläsning som, när jag skriver, nyligen hölls på Konstfack av Anita Sarkeesian, en amerikansk spel- och mediakritiker och grundaren av *Feminist Frequency*¹¹ som gör feministiska analyser av tv- och datorspel. I slutet av föreläsningen räcker en man upp handen och frågar om Anita anser att *Resident Evil 5*, som när det kom ut fick kritik för att vara rasistiskt¹² bland annat på grund av att du som vit protagonist befinner dig i Afrika och

där skjuter nästan uteslutande svarta personer som blivit smittade av ett zombievirus, “är rasistisk då det ju är logisk att personerna du skjuter är svarta då du är i Afrika?”. Anita svarar att ja, hon anser spelet utan tvekan vara rasistisk och att det inte finns någonting som säger att spelet måste utspela sig där det gör, på det sätt som det gör - det är ett konstruerat narrativ som på inget sätt är oundvikligt. Jag tycker denna fråga vittnar om en oförståelse(eller en ovilja inför) det faktum att spelets inneboende logik - vilket innefattar inte bara de visuella attributen så som var en berättelse utspelar sig, karaktärsattribut, eller vilken dialog som förs utan också hur poängsystemet är utformat, vilka interaktionsmöjligheter du har med olika spelobjekt eller på vilket sätt du kan eller inte kan påverka spelets utveckling – den logik som ligger till grunden för logiken i spelets narrativ, är ett påhittat regelverk med lika mycket inneboende värderingar som det med ord formulerade narrativet.

Ett för mig intressant och tydligt exempel på ett spel, där denna ignorans eller ignorering av att spelets struktur är genomsyrat av ideologi, har lett till ideologisk inkonsekvens mellan spelets logik och dess narrativ är *Assasin's Creed Syndicate*. *Syndicate* är nionde delen i aktionäventyrsspelsserien *Assasin's Creed* och utspelar sig i London under den industriella revolutionen.¹³ Berättelsen följer tvillingarna Jacob och Evie Frye, mellan vilka du kan växla att spela(dock kan du endast spela huvudberättelsen som Jacob). Syftet med spelet påstås vara Assasin-tvillingarnas kamp för arbetarklassens frigörelse från de rivaliserande Templars och den onda överklasskurken Crawford Starrick. Spelet gör anspråk på att förmedla en

socialistisk ideologi, inte bara genom det drivande narrativets mål, att frigöra arbetarna, utan också genom sina bikaraktärer – du kan utföra uppdrag för Karl Marx där du bland annat stjälar rapporter som bevisar en fabriks missförhållanden. Spelets interna logik speglar dock, genom sin totala avsaknad av inkorporering av strukturell maktanalys, en helt annan ideologi – en där förtrycket av Londons industriella arbetarklass inte har någonting att göra med ett övergripande ekonomiskt system utan enbart med en enstaka girig ond mans individuella intressen, ett hinder som går att övervinna genom en god mans, till största del ensam, ansträngingar.¹⁴ Problemet med de tyranniska Templars löses genom att mörda detta rivaliserande gäng och ersätta deras herravälde med Assasins, som istället för att korrumpas av makten har orubbligt goda intentioner gentemot arbetarna.

Jag arbetar för nuvarande på min soloutställning. Den består av tre tv-spelsscener som jag arbetat fram i spelmotorn Unity, med 3D-objekt jag tillverkat i programmet Cinema4D. De kommer att visas i en installation där varje scen får en egen tv och en playstationkontroller, så att besökarna själva kan gå runt i scenerna. De är alla, på sina egna sätt slutna; i en scen är du inne i en stängd tunnelbanevagn, i en annan är du inne på en, med stängsel avgränsad, byggarbetsplats och i den tredje går du på en gata som fortsätter till synes oändligt men i själva verket är samma kvarter som utifrån ett skript kontinuerligt genereras utifrån vilken riktning du rör dig i.

Jag har skrivit ett annat skript som jag lägger på föremålen i scenerna, i Unity kallade GameObjects(en basclass för alla entiteter i en scen som kan tilldelas olika komponenter, skript

eller refereras till i kod genom olika kommandon).¹⁵ Detta skript frågar sig självt, när spelaren tittar på ett objekt med skriptet på (= är inom ett visst avstånd samt har mitten av kameran riktad direkt mot spelobjektet) om spelobjektet ska visa en text eller inte.

```
go = Random.Range(1, 21);  
  
if (go == 1)  
{  
    ...  
}
```

Detta gör det genom funktionen `Random.Range`(minsta inkluderade värde, största exkluderade värde) vilket genererar ett heltal mellan minsta och största värde¹⁶ och sedan genom ett så kallat `if`-statement, där det som står mellan parenteserna är kravet för att de instruktioner som står mellan `{...}` ska utföras.¹⁷ I exemplet ovanför innebär det alltså att `Random.Range` ska leverera talet 1 för att instruktionerna efter `if()` ska utföras. Då `Random.Range` har tillåtelse att generera en siffra mellan 1 och 20 är chansen att en text ska visas när du tittar på ett spelobjekt endast 5%. Med liknande användning av bland annat `Random.Range` och `if`-statements skapar jag en slumpmässig ordning och placering av meningarna inom texterna jag skrivit.

Jag ville spegla den relativa slumpmässighet i bild, som det interaktiva elementet hos spelet möjliggör, även i hur texten förmedlas. Att du själv kan gå runt i scenerna gör att ordningen på bilderna som visas varierar med varje spelare. I spelet finns möjligheten till ett splittrat, förhållandevis

slumpmässigt narrativ (det är fortfarande ett begränsat urval av mina texter som slumpas fram och en begränsad uppsättning objekt i en begränsad värld). Ingenstans i spelets logik påstås det att varje gång du lägger blicken på objekt x visas text y.

Spelet som medium har en möjlighet att i större utsträckning än en bok eller en film skapa ett berättande där du aldrig kan återvända till exakt samma förhållanden. Även om du, när du läser en text i en bok, ibland råkar falla ner med blicken och läsa en mening några stycken framåt från där du är nu, är det inget som formen av bokens sidor uppmuntrar. Kanske du sitter på tunnelbanan istället för i din säng när du läser sidan 87 den här gången, kanske är du hungrig och glad istället för trött och rastlös när Chakotay möter Captain Janeway för första gången. Samma ord kommer fortfarande stå tryckta på samma sida och det kommer fortfarande sluta med att besättningen på Maquis-skeppet slår sig samman med Voyagers besättning.¹⁸ I spelet finns möjligheten till olika utfall varje gång du spelar. Även om berättelsen har möjlighet att variera finns det sätt att leda spelarens handlingar. Om det innehåller ett poängsystem är det ofta ett tydligt sätt att driva ett narrativ – du belönas när du dödar, frigör, fångar, äter, räddar, konsumerar eller kolonialiserar. Poängsystemet förhindrar självklart inte att du fokuserar på eller utforskar helt andra saker i ditt spelande – när jag var liten och spelade Zelda var mitt största intresse att lyfta upp hönor och hundar och bära runt på dom och samla dom på olika platser, inte att följa huvudberättelsen eller ta mig an uppdrag som gav poäng – men det är en viktig del i skapandet och förmedlandet av spelets värdesystem.

From Powerful Ideas to Powerpoint börjar med 80-talets diskussioner kring om programmering skulle läras ut i skolan och vilket programmeringsspråk som då skulle användas. De som stod emot idén påstod att programmeringskunskaper var onödiga för ett effektivt användande av datorn som ett verktyg. De som var för idén menade att utläringen av programmering inte handlade om praktisk nödvändighet och ifrågasatte idén om datorn som endast ett verktyg. Värdet av förståelse av programmering låg i synen på datorn som ett kulturellt objekt med kulturella värderingar. Utifrån det perspektivet blir en förståelse för och kunskap i programmering, hur grund den än är, en möjlighet till större förståelse för ett föremål som är en del av och skapar ens vardag.

In 1980, most computer users who spoke of "transparency" were referring to a transparency analogous to that of traditional machines, an ability to "open the hood" and "poke around", at least metaphorically speaking. But with the introduction of the Macintosh in 1984, when computer users spoke about transparency, they were referring to seeing their documents and programs represented by attractive and easy-to-interpret icons. They were referring to an ability to make things work without needing to go below the screen surface.¹⁴

I både den ytliga analysen av narrativet i tv-spelet, den som varken tar hänsyn till struktur, form eller logik och exemplet i Turkles citat påstås de tekniska aspekterna i hög grad vara fria från värderingar. Att strukturen i *Syndicate* är nästan exakt densamma som tidigare spel – endast en teknisk fråga, den riktiga värderingen är de med ord formulerade intentionerna, att Assassin's gänget vill förbättra arbetarnas

villkor. Samma med att det är snudd på omöjligt att komma in i mjukvaran, eller hårdvaran för den delen, på en Mac – det viktiga är transparensen i Apples intentioner, att göra datorn så enkel att manövrera att ingen behöver veta hur den fungerar!

Inom logiken för en frimarknadsekonomi framhålls konsumentmakt gärna som det viktigaste, om inte det enda, giltiga politiska verktyget. Konsumentmakt är det politiska verktyg som utgör minst hot mot strukturen av en frimarknadsekonomi. Det handlar fortfarande om att navigera *mellan* företag och välja ut den 'bästa' varan. Företagens form och dess ekonomiska systemet struktur kan i hög grad fortsätta vara densamma, kanske bara med några nya parametrar att ta hänsyn till när det kommer till marknadsföring. Det är enklare, och framförallt mer lönsamt, att ändra sin marknadsföring (sagda intentioner) än sin ekonomiska struktur (tekniska specifikationer). Relationen mellan 'användaren' och betydelsen av transparens får en liknande innebörd som i Turkles exempel – systemet är till synes enkelt att navigera och tydligt med att påpeka sina intentioner, men oåtkomligt och svårt att förstå bortom ytan, och inte uppmuntrat att analysera och förändra till sin form. Jag tänker att det som står på spel inte bara handlar om förståelse för objektet – datorn, spelet, varan – utan också förståelsen för sig själv – som användare, spelare, skapare eller konsument. Förståelsen för det verktyg du använder förändrar din förståelse av dig själv – kan du se dig som någon som navigerar utifrån ett antal givna regler eller upplever du att du har tillräcklig förståelse för att ha åsikter om eller rentutav ändra dessa regler?

-
1. Harrison, Ellie (2010) *Trajectories: How to Reconcile the Careerist Mentality with Out Impending Doom* [online]. Available at: <https://www.ellieharrison.com/careeristmentality/> [Accessed 18/11/2017]
 2. Araeen, Rasheed (2009) *Ecoaesthetics: A Manifesto for The Twenty-First Century*, in *Third Text*, Volume 23 Issue 5, p 679-684
 3. Nilsson, Julia Majalis & Wibe, Magnus (2017) *Sensitive Surfaces*
 4. Tromsø kommune (2017) *Hella* [online] Available at: <http://www.tromso.kommune.no/hella.185410.no.html> [Accessed 20/11/2017]
 5. Smeds Iris (2017) *DET SÅLDA (misslyckade) MANIFESTET* [online] Available at: <http://www.tsnok.se/sv/2016/och-annat/det-salda-misslyckade-manifestet/3130/> [Accessed 19/11/2017]
 6. Atwood, Margaret (2017) *Future Library* [online]. Available at: <http://www.futurelibrary.no/#/years/2014/>
 7. Paterson, Katie (2014-) *Future Library* [online]. Available at: <http://www.futurelibrary.no>
 8. Universitet i Tromsø, Det kunstfaglige fakultet, Kunstakademiet, *Samtidskunst 4*, Emnekode SAK-1004
 9. Turkle, Shelly (2003) *From Powerful Ideas to Powerpoint*, in *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, Volume 9 Number 2 2003, p.21
 10. Turkle, Shelly (2003) *From Powerful Ideas to Powerpoint*, in *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, Volume 9 Number 2 2003, p.22
 11. Sarkeesian, Anita *Feminist Frequency* [online], Available at: <https://feministfrequency.com/> [Accessed 18/11/2017]
 12. Whitehead, Dan (2009) *Down with the sickness. Chapters 1 to 3 dissected.* [online] Available at: <http://www.eurogamer.net/articles/resident-evil-5-hands-on-chapter1to3?page=3>
 13. Available at: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Syndicate [Accessed 18/11/2017]
 14. Sarkeesian, Anita (2015) *Assassin's Creed Syndicate Review* [online] Available at: <https://feministfrequency.com/video/assassins-creed-syndicate-review/> [Accessed 18/11/2017]
 15. *GameObjects* in *Unity User Manual* (2017.2) [online] Available at: <https://docs.unity3d.com/Manual/GameObjects.html> [Accessed 18/11/2017]
 16. *Random.Range* [online] Available at: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Random.Range.html> [Accessed 19/11/2017]
 17. Speedtutor (2015) *C# beginner programming tutorial series - Unity 5 - Part 3 - If Statements* [online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=4rBeVaYGnS8> [Accessed 19/11/2017]
 18. Star Trek (1995) *Caretaker* in *Voyager* [online] Available at: [http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Caretaker_\(episode\)](http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Caretaker_(episode)) [Accessed 20/11/2017]
 19. Turkle, Shelly (2003) *From Powerful Ideas to Powerpoint*, in *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, Volume 9 Number 2 2003, p.20-21
-