

Space invaders

Computerspil og samtidskunst på Nikolaj Kunsthal



Af Rune K. L. Nielsen, *cand.it i Psykologi og computerspil*
Julie W. Tovgaard, *cand.mag i Film - og medievidenskab og Europæisk kultur*

Bib-robotter, space invaders og en pikseleret Pacman

Nikolaj Kunsthal danner lige nu rammerne for en større gruppeudstilling, som sætter fokus på computerspil og samtidskunst. På udstillingen har forskellige computerspilmagere bidraget med værker, som forener kunst og spil. Værkerne spænder fra storsælgende spilltitler, som findes i mange danske hjem, til større installationer, der kun overfladisk ligner kommercielle spil.



Computerspil spiller en stadig større rolle

Andreas som er kuratoren bag udstillingen fortæller: "Vi vil blandt andet gerne vise, hvordan der eksperimenteres med grænsen mellem fysiske og virtuelle rum og interaktionsformer blandt spiludviklere og kunstnere, som er inspireret af spil. Vi har sat udstillingen op, fordi computerspil spiller en stadig større rolle i vores kultur, og fordi der efterhånden er mange kunstnere, som udvikler spil eller er inspireret af spil." Ifølge Andreas hænger kunst og computerspil sammen, og det er vigtigt for Andreas at påpege, at grænsen mellem spil og kunst flyder sammen. Når computerspil er allermost interessante, så rummer de for eksempel stærke historier, nyskabende billeder og en interessant lydside, hvilket vi netop forventer af kunsten. Et andet ønske med udstillingen er, at de computerspilglade og de kunstinteresserede kan lære noget af hinanden. "Vi håber, at dem der ikke spiller computerspil, får et indblik i, at computerspil er virkelig interessante som kulturelle fænomener og som kunstneriske udsagn. Og vi håber, at dem, der er garvede computerspillere, trods alt får nogle anderledes vinkler på computerspil takket være samtidskunsten", forklarer Andreas.



Computerspil har mange strenge at spille på

Det er måske svært at tænke på computerspil som kunst og vi spørger Andreas, hvad det er computerspil kan, sammenlignet med andre former for kunst. "Alle kunstneriske udtryksformer rummer jo særlige potentialer. Men det er klart, at computerspil har virkelig mange strenge at spille på: avanceret grafik og lyd samt ikke mindst interaktionen med spilleren eller spillerne. Selve spilformen rummer også muligheder for at lege med grænsen mellem spil og virkelighed, regler og regelbrud på mange forskellige måder. Men det afhænger alt sammen af spiludviklerne - der er ikke noget ved

